

Die Fenkenstein-Triologie

Drei Szenarien für Call of Cthulhu

Gastrecht 1209, Heimsuchung 1924, Echo der Vergangenheit 2004
Rohfassung

29. April 2018

Einleitung und Vorwort

Bei dieser Triologie handelt es sich um drei Szenarien für das Rollenspiel *H. P. Lovecrafts Cthulhu*. Das erste spielt im Jahre 1209, das zweite 1924 und das letzte 2009. Neben Regelkenntnissen werden insbesondere der Quellenband *Mittelalter – die dunklen Jahre* [2] und die Deutschlandbox [6] empfohlen; aus reiner Faulheit des Verfassers wurden diverse Dinge in diesem Szenario einfach als Verweise auf die entsprechenden Stellen gestaltet. Ebenfalls praktisch kann der Quellenband *Malleum Monstrorum* [3] sein, da hier der Smaragdene Lama beschrieben wird und sich die Werte für etwaige, vom Man-Khûr beschworene Wesen finden.

Der rote Faden dieser Triologie ist der Baron Klaus von Fenkenstein. Dieser ist ein Anhänger des Grünen Propheten (einer Spielart des Smaragdnen Lamas, der wiederum ein Avatar Hasturs ist).

Im ersten Teil verkörpern die Spieler fünf Gäste im Dorf des Barons. Nach und nach stellt sich heraus, dass sie alle hierher gelotst worden sind. Weitere Untersuchungen ergeben, dass der Baron offenbar vor hat, sie zu opfern. Er erhofft sich dafür ewiges Leben für sich und seine vier Genossen.

Im zweiten Teil werden die Spieler nach Fenkenstein geschickt, weil dort einige Bauarbeiter ums Leben gekommen sind. In Folge kommt es zur Nachtstunde im Städtchen Fenkenstein zu unerklärlichen Ereignissen. Es handelt sich dabei um einen Geist, den der Baron seinerzeit beschworen hat. Ob er durch ihn selbst oder die Spieler gebannt wurde spielt keine Rolle, jedenfalls ist er jetzt zurück.

Im dritten Teil handelt es sich bei den Spielern um fünf erholungsuchende Touristen. Sie alle werden von Träumen geplagt. Es handelt sich hierbei um eine Vorsichtsmaßnahme des Barons. Bei den Spielercharakteren handelt es sich um Nachfahren der fünf Paktierer aus dem Mittelalter, und diese reinkarnieren jetzt in ihnen.

Bei der derzeitigen Fassung handelt es sich um eine Rohfassung; während die ersten beiden Teile inzwischen einen annehmbaren Status erreicht haben (und mehrfach geleitet wurden) ist der dritte Teil immer noch jenseits von Gut und Böse. Das Grundgerüst stand bereits sehr früh, wurde jedoch einige Male verändert. Ein Großteil des Szenarios und insbesondere die Spielercharaktere entstanden an zwei regnerischen Tagen meines Slovenien-Urlaubs. Da ich generell anderes im Urlaub zu tun hatte musste

vieles an anderen Abenden nachgepflegt werden.

Auf verschiedenen Cons konnte ich diverse kleinere Fehler ausmerzen – so viel zum Beispiel auf, dass in den Charakterbeschreibungen für 1924 etwas von einem Brief stand, der vor einer Woche eingetroffen sei, während sich die ersten Toten erst vor kurzem angesammelt haben. Ebenfalls interessant war die Feststellung, dass Schlangengift keine Wirkung hat, wenn es geschluckt wird.

Unvergessen bleiben mir auch andere Ansätze – so kam eine Gruppe bei dem 1209 Szenario auf den Gedanken, sie müsse alle Klos überwachen, früher oder später müsse der Man-Khûr ja auftauchen. . .

Inhaltsverzeichnis

Einleitung und Vorwort	iii
Inhaltsverzeichnis	v
I 1209 – Gastrecht	1
1 Das Szenario	3
1.1 Der politische Hintergrund	3
1.2 Was zuvor geschah	3
1.3 Das Szenario ansich	4
1.4 Die Handlung	5
1.5 Lösungsansätze	5
1.6 Das Ende	6
2 Die Örtlichkeit	7
2.1 Das Dorf	7
2.1.1 Die Kapelle	7
2.1.2 Die Mühle	7
2.1.3 Die Schmiede	8
2.2 Die Burg	8
2.2.1 Ergänzung zum Palas (13) – die Kemenate	8
2.2.2 Ergänzung zum Palas (13) – die Gästezimmer	8
2.2.3 Ergänzung zum Palas (13) – der Keller	9
2.2.4 Ergänzung zum Palas (13) – die Geheimkammer	10
2.2.5 Ergänzung zum Bergfried (16) – die Gästezimmer	10
2.2.6 Ergänzung zum Bergfried (16) – die Bibliothek	11
2.3 Die Umgebung	11
2.4 Die Höhle des Eremiten	11
3 Personen	13
3.1 Die Kultisten	13
3.1.1 Baron Klaus von Fenkenstein	13
3.1.2 Frederick von Fenkenstein	14

3.1.3	Thomas Kretz	15
3.1.4	Der Schriftgelehrte Frater Caculis	16
3.1.5	Baronin Maria von Born	16
3.2	Bedienstete	17
3.2.1	Die Wachen	17
3.2.2	Die Diener	17
3.2.3	Die Köchin und Mägde	18
3.3	Dorfbewohner	18
3.3.1	Der Dorfpriester Frater Paulus	18
3.3.2	Der Schmied Erich	19
3.3.3	Der Eremit Frater Paenitens	19
4	Ereignisse und Fingerzeige	21
4.1	Gerüchte und Geschichten	21
4.1.1	Die Baronin Elfriede von Fenkenstein	21
4.1.2	Die Baronin Maria von Born	21
4.1.3	Thomas Kretz	22
4.1.4	Frederick von Born	22
4.1.5	Die Verstorbenen	22
4.1.6	Der Mak-Khûr	22
4.2	Ereignisse und Begegnungen	23
4.2.1	Fredericks Abendfreuden	23
4.2.2	Die Wutausbrüche des Thomas Kretz	23
4.2.3	Der Man-Khûr	23
4.3	Sonstige Spuren	24
II	1924 – Heimsuchung	25
5	Das Szenario	27
5.1	Der politische Hintergrund	27
5.2	Was zuvor geschah	28
5.3	Auswirkungen des ersten Teils	28
5.4	Das Szenario ansich	29
5.5	Die Handlung	29
5.6	Das Ende	30
6	Der Handlungsort	31
6.1	Der Bahnhof	31
6.2	Der Tunnel	31
6.3	Der Rathausplatz	32
6.3.1	Das Rathaus	32
6.3.2	Dr. Niedermeyers Praxis	32
6.3.3	Die Kirche	33

6.3.4	Das Spritzenhaus	33
6.3.5	Die Polizeiwache	33
6.4	Die Zeitung	34
6.5	Die Schule	34
6.6	Die Burg	35
6.6.1	Der Große Saal des Palas (16)	35
6.6.2	Das Büro im Palas (16)	35
6.6.3	Die Bibliothek im Bergfried (16)	35
7	Personen	37
7.1	Bürgermeisterfamilie Schmidt	37
7.2	Doktor Frank Niedermeyer	38
7.3	Die Bauarbeiter	38
7.4	Die drei Trinker	39
7.5	Hartmut Kringl und Agathe Hillwan	39
7.6	Der okkulte Zirkel	40
7.7	Herbert Hawell	40
7.8	Die Belegschaft des <i>Traubenfass</i>	41
7.9	Landstreicher Pedder	41
7.10	David Basel und Inge Well nebst Familien	41
7.11	Die Brüder Martin und Fred Bukken	42
7.12	Landstreicher August und Doktor Gelbacher	42
8	Ereignisse und Fingerzeige	43
8.1	Aktionen vor der Ankunft der Charaktere	43
8.2	Die eigentliche Handlung	44
8.3	Hinweise	46
8.3.1	Die Kammer	46
8.3.2	Das geologische Zeugnis	47
8.3.3	Das Zeugnis vom Untergang des Geschlechts Fen- kenstein	47
8.3.4	Ein Bericht Alexander Humboldts	48
8.3.5	Der Gegenzauber	48
8.4	Lösungsmöglichkeiten	48
III	2009 – Echo der Vergangenheit	51
9	Das Szenario	53
9.1	Was bisher geschah	53
9.2	Auswirkungen der ersten beiden Teile	53
9.3	Die Spielercharaktere	54
9.4	Das Szenario ansich	54
9.5	Das Ende	54

10 Die Übernahme	55
10.1 Erster Tag	55
10.2 Der zweite Tag	56
10.3 Der dritte Tag	57
10.4 Der vierte Tag	58
11 Hinweise und Spuren	59
A Zauber, Artefakte, Wesen	61
A.1 Das Buch <i>Pretium Fide</i>	61
A.2 Der Man-Khûr	62
A.3 Die Geschlossene Kammer	62
B Materialien für die Spieler	63
Handouts für 1204	64
Das Vorwort des <i>Pretium Fide</i>	64
Ein Auszug aus dem <i>Pretium Fide</i>	65
Handouts für 1924	66
Zeugnis des Untergang derer zu Fenkenstein (Version 1) . .	66
Zeugnis des Untergang derer zu Fenkenstein (Version 2) . .	67
Ein Aufsatz des Reisenden Alexander Humboldt	68
Die Niederschrift des Mönches Sebaltinus	70
Handouts für 1924 und 2009	71
Die Texte aus dem Museum zu den einzelnen Paktierern . .	71
Handouts für 2009	72
Ein Auszug aus den <i>Revelations of Hali</i>	72
Ein Auszug aus den <i>Bekanntnissen des Mönches Rufus</i>	73
C Spielercharaktere	75
C.1 Spielercharaktere für 1209	76
C.1.1 Der Alchimist	76
C.1.2 Der Händler	77
C.1.3 Der Ordensritter	78
C.1.4 Der Priester	79
C.1.5 Der Restaurator	80
C.2 Spielercharaktere für 1924	81
C.2.1 Der Anwalt	81
C.2.2 Der Doktor der Biologie	82
C.2.3 Der Doktor der Chemie	83
C.2.4 Der Ingenieur	84
C.2.5 Der Privatdetektiv	85
C.3 Spielercharaktere für 2009	86
C.3.1 Der Anwalt	86
C.3.2 Die Designerin	87

<i>INHALTSVERZEICHNIS</i>	ix
C.3.3 Der Gallerist	88
C.3.4 Der Manager	89
C.3.5 Die Psychologin	90
Literatur- und Filmverzeichnis	91

Teil I

1209 – Gastrecht

Kapitel 1

Das Szenario

In diesem Szenario werden die Spielercharaktere von Baron Klaus Fenkenstein in dessen Dorf gelotst. Wenn alles nach Plan des Barons geht, werden sie am Ende geopfert. Die Handlung beginnt am Dienstag, dem 10. November 1209, und endet am Freitag dem 13. November des gleichen Jahres.

1.1 Der politische Hintergrund

1209 war ein recht bewegtes Jahr; Papst Innozenz III hatte hier einen wahren „Schaffensschwerpunkt“; zunächst krönte er Otto IV zum König des Heiligen Römischen Reiches, dann ruft er den Albigenser-Kreuzzug aus. Von diesen Sachen bekommen die Spielercharaktere nur mittelbar etwas mit, denn Frankreich ist weit weg vom Ort des Geschehens, und wer nun tatsächlich der König ist hat zumindest zur Zeit keinerlei Auswirkungen auf das Tagesgeschehen.

Unter Priestern wird natürlich häufiger über den Albigenser-Kreuzzug gesprochen; immerhin, wer sich dagegen ausspricht könnte schnell die Inquisition am Hals haben. Ebenfalls diskutiert wird sicherlich König Ottos Anspruch auf Sizilien, welcher von der Kirche nicht gerne gesehen wird (und ihm im kommenden Jahr einen Kirchenbann einträgt).

1.2 Was zuvor geschah

Vor etwa vier Jahren kehrte Baron Klaus von Fenkenstein nach längerer Abwesenheit im Zuge der Beendigung des vierten Kreuzzuges zurück. Ausgezogen war er zum dritten, doch das lief nicht so gut für ihn. Neben diversen Reichtümern brachte er noch etwas weiteres mit, nämlich den Glauben an den Grünen Propheten. Dieser Avatar Hasturs (der in anderen Breiten auch als Smaragtener Lama bekannt ist) hatte ihn nicht nur mit seinen Lehren infiziert, er hatte ihm auch ein Buch mit diversen Ritualen und einen

mächtigen Diener, den Man-Khûr, mitgegeben. Letzterer ist in der Lage, diverse Wesenheiten, die mit Hastur zu tun haben, zu rufen und zu kontrollieren. Mit dessen Hilfe strebt der Baron nun nach Unsterblichkeit, um dadurch ein Heer für seinen neuen Herren aufzustellen (siehe dazu auch 3.1.1 ab Seite 13). Äußerlich war dem Baron wenig anzumerken – er wirkt gelegentlich etwas geistesabwesend, doch wer konnte schon sagen, was er in seiner Abwesenheit erlebt hatte?

Über die Jahre suchte er sich eine kleine Gruppe von Anhängern. Mit Hilfe des Man-Khûr konnte er alle Personen, die ihm in irgend einer Weise gefährlich werden konnten, ausschalten. Das galt insbesondere für Dörfler und Bedienstete, die zuviel gesehen hatten und versuchten, die Kirche zu informieren. Das einzige Problem stellte auf Dauer seine Frau dar; doch diese opferte er und seine Gefolgsleute vor wenigen Tagen, um – falls irgend etwas schief gehen sollte – später in ihren Nachfahren re-inkarnieren zu können. (Dies ist der Aufhänger für den dritten Teil.) Nun fehlt noch ein Ritual zur Unsterblichkeit; dazu sind fünf verschiedene Opfer notwendig. Sie müssen verschiedene Aspekte des allgemeinen Lebens abdecken. Durch List und Tücke gelang es dem Baron, fünf solche zu finden. . .

1.3 Das Szenario ansich

Das Szenario beginnt für die Spielercharaktere mit ihrer Anunft in Fenkenstein. Der Ritter und der Ordensbruder kommen, weil der Baron eine Unterstützung für seinen eigenen Priester angefordert hat. Dem Händler wurde eine Menge Wahre gestohlen, und nur ein großzügiges Angebot des Herrn Barons von Fenkenstein scheint ihn vor einer totalen Pleite zu bewahren. Der Alchimist hat einen Hinweis zugespielt bekommen, dass er in Fenkenstein morgenländisches Wissen erhalten kann. Und der Restaurator soll hier angeblich einen lukrativen Auftrag bekommen. Ziel dieser Aktion ist es, fünf den Vorgaben eines Rituals entsprechende Opfer zu bekommen.

Neben dem Baron sind vier weitere Personen an dem Ritual beteiligt; sein Sohn Frederik, die Baronin Maria von Born, der Kreuzfahrer Thomas Kretz und der Schriftgelehrte Frater Caculis. Allen vieren ist gemein, dass sie eher unerfreuliche Vertreter ihrer Art sind. Diese Information sollten die Spielercharaktere in den ersten beiden Tagen erhalten.

Das Szenario besteht im Großen und Ganzen darin, dass die Spielercharaktere nach und nach ihre Rolle bei den Plänen des Barons herausfinden sie verhindern. Dazu müssen sie zunächst den Man-Khûr neutralisieren. Dies können sie am einfachsten durch eine bereits vorhandene Bannkammer – Hinweise dazu finden sich in den Büchern des Barons und in den Aussprüchen des Eremiten. (Dies ist der Aufhänger des zweiten Teils.) Sobald das erfolgt ist sollten sie allerdings schnellstens den taktischen Rückzug einlegen; in Sachen Kampf-Erfahrung können sie es mit dem Baron,

dem Kreuzfahrer und den Wachen nicht aufnehmen. Für diese Aktionen haben die Spielercharaktere etwa vier Tage Zeit.

Nach gelungener Flucht können sie den Baron und seine Gefährten zum Beispiel durch gezielte Hinweise, es handele sich bei ihnen um Anhänger und Unterstützer der Albingenser, ausschalten. Da er sich seiner Abhängigkeit vom Man-Khûr nicht vollständig bewusst ist wird Klaus von Fenkenstein bei einem Anrückenden Kirchenheer nicht die Flucht ergreifen, sondern bis zum bitteren Ende kämpfen.

1.4 Die Handlung

Für die Spielercharaktere setzt die Handlung am Dienstag, den zehnten November 1209 ein. Sie erscheinen im Laufe des ersten Tages in Fenkenstein und beziehen alle Gastquartiere in der Burg des Barons. Klaus von Fenkenstein teilt ihnen bereits am ersten Tag mit, dass seine Frau unlängst verstorben sei und am Sonntag (dem 15. November) zu Grabe getragen werde. Er fordert alle Spielercharaktere, die ansonsten keinen Grund hätten, längere Zeit zu verweilen, auf, zumindest bis dahin seine Gäste zu sein.

Noch am selben Tag haben die Spielercharaktere Gelegenheit, mehrere Merkwürdigkeiten festzustellen. So scheinen die Gäste des Barons keineswegs in tiefer Trauer zu sein, und sein Sohn schon garnicht. Auch das Essen ist einem Trauerfall nicht angemessen.

In den nachfolgenden Tagen ist vom Baron wenig zu sehen. Er bereitet das Ritual vor. Seine Mitpaktierer hingegen stehen zur Verfügung, um die Charaktere auf die richtige Spur zu locken (mehr dazu auch in Kapitel 4 ab Seite 21). Auch der Man-Khûr sollte in dieser Zeit in Erscheinung treten.

Die Spielercharaktere haben bis Freitag den 13. Zeit, aus den Ereignissen und Hinweisen zu schließen, was der Baron vor hat. Denn an diesem Tag werden sie zu einem besonderen Abendmahl geladen. Selbstverständlich enthält es kein Fleisch, doch der Fisch ist von ausgesprochen einschläfernder Wirkung. Und nach einem dreistündigen Ritual sind die Paktierer glücklich und die Spielercharaktere tot.

1.5 Lösungsansätze

Es ist schwer, voraus zu sagen, wie die Spieler die ihnen bleibenden Tage verbringen. Sie sollten recht schnell heraus bekommen, dass in Fenkenstein einiges nicht stimmt. Eventuell überraschen sie Frederick bei einem seiner nächtlichen Ausflüge. Zudem gibt es eine Reihe an Gerüchten und Geschichten, die ihnen zu Ohren kommen können.

Früher oder später sollten sie von dem Man-Khûr und dem Eremiten hören; dieser kann ihnen mit einer Beschreibung der *Geschlossenen Kammer* weiterhelfen. Ein wenig Neugier sollte sie darüber hinaus in den geheimen

Kultraum führen, wo sie erfahren, welches Schicksal ihnen von dem Baron und dessen Spießgesellen zgedacht ist.

Mit diesem Wissen sollte es ihnen möglich sein, den Man-Khûr zu rufen und zu bannen; als Folge verfügt der Baron nicht mehr über die Möglichkeit, ihnen Byakees odr ähnliches hinterher zu senden.

1.6 Das Ende

Es gibt drei Varianten; die „einfachste“ besteht darin, dass die Spielercharaktere geopfert werden. Da gibt es dann wenig zu drehen, sie sind am Ende tot. Der Baron und seine vier Mitkultisten leben tatsächlich noch 60 Jahre, bis sie von der Inquisition als nicht-alternde Schwarzmagier verbrannt werden.

Auf der anderen Seite wäre der größtmögliche Erfolg zu nennen – der Man-Khûr wird gebannt und Klaus von Fenkenstein nebst seinen Spießgesellen werden in irgend einer Form aus dem Verkehr gezogen. In diesem Fall erhalten die Spielercharaktere 1W6 Punkte geistiger Stabilität zurück. Falls es gelingt, den Man-Khûr zu bannen, aber den Baron nicht zu neutralisieren, erhalten sie 1W3 Punkte zurück; falls sie sich danach nicht aus Deutschland entfernen ist jedoch anzunehmen, dass ihnen kein sonderlich langes Leben bevorsteht. Der Baron führt sein Ritual etwa 20 Jahre später durch, der geschichtliche Effekt ist der gleiche, als habe er schon beim ersten Mal erfolg gehabt; 1269 wird er verbrannt.

Falls die Spielercharaktere das ganze überleben besteht die Möglichkeit, dass einige von ihnen schriftliches Zeugnis dazu ablegen. Ermuntern Sie die Spieler dazu, dies tatsächlich zu tun, denn diese Schriftstücke können unter Umständen den Spielern des nachfolgenden Szenarios zu Verfügung gestellt werden.

Kapitel 2

Die Örtlichkeit

Das Szenario spielt vor allem auf der Burg des Barons von Fenkenstein. Einige Ermittlungsarbeiten sind jedoch auch im Ort möglich oder nötig.

Fenkenstein ist etwa 100 Kilometer von Coellen entfernt. Das sind immerhin 4 Tagesreisen. Coellen ist die mit Abstand größte Stadt im Umfeld. Wirklich große Kirchen oder Städte gibt es in der näheren Umgebung nicht. Somit sind die Charaktere tatsächlich komplett auf sich selbst gestellt.

2.1 Das Dorf

Fenkenstein hat etwa 100 Einwohner, vorwiegend Bauern. Dazu kommen eine kleine Kapelle, eine kleine Mühle und ein Schmied. Die meisten Häuser sind Fachwerk-Häuser aus Lehm, Holz und Stein.

2.1.1 Die Kapelle

Ein recht kleine Bauwerk, welches jedoch komplett aus Stein erbaut wurde. Es ist kastenförmig, hat einen kleinen, geduckten Turm und keine besonders verzierten Fenster.

Das Innere besteht aus dem Gebetsraum und der Sarkristei. Über dem Eingang hängt ein kleines, eisernes Kreuz. Er führt in den Gebetsraum, in dem sich mehrere rohe, aus Holz gefertigte Bänke und ein schmuckloser Altar aus Stein befinden. Über dem Altar prangt ein einfaches Holzkreuz. Eine kleine Tür führt in die Sakristei. Diese beherrbergt neben den religiösen Utensilien für Gottesdienste auch das Bett des Geistlichen.

2.1.2 Die Mühle

Die Mühle Fenkensteins steht etwas außerhalb. Da es im Dorf keinen Bach gibt wird sie mit Hilfe von Eseln betrieben. Der Müller Erwin ist ein freundlicher Mann, unterscheidet sich aber nicht von den restlichen Dörflern.

2.1.3 Die Schmiede

Hierbei handelt es sich um eine einfache Dorfschmiede. Das Haus ist komplett aus Stein erbaut. Hier findet sich alles, was ein Huf-Schmied braucht. Besonderheiten bietet sie nicht.

2.2 Die Burg

Als Muster für die Burg Fenkenstein dient die Kastell-Burg [2, S. 202ff]. Sie wurde allerdings nicht auf einem 300 Meter hohen Berg, sondern auf einem eher bescheidenen Hügel erbaut. Einen Halsgraben gibt es jedoch. Abweichend zum Original gibt es im äußeren **Zwinger (7)** keine Schmiede.

Der Baron und sein Sohn wohnen in der Kemenate des ersten Obergeschosses im **Palas (13)**. Sie wird niemals als Damengemach genutzt, da es keine Dame mehr gibt. Die zweite Etage wurde mit Gästezimmern versehen; hier sind die „echten“ Gäste des Barons untergebracht. (Der Baron plant keine weitere Nachkommenschaft.)

Im Keller des Palas wurde – abgetrennt von den Lebensmitteln – die Leiche der Baronin aufgebarrt. Von hier führt eine geheime Falltür in den Kultraum.

Auch der **Bergfried (16)** wurde umgestaltet. Das zweite Geschoss beherbergt nun weitere Gästezimmer, und im vierten Stock hat der Baron eine Bibliothek eingerichtet.

2.2.1 Ergänzung zum Palas (13) – die Kemenate

In diesen Räumen wohnen der Baron und sein Sohn. Es ist nicht sehr wahrscheinlich, dass die Spielercharaktere hier hinein kommen.

Die Kemenate wurde mit einer Holzwand in zwei Teile getrennt. Auf der einen Seite wohnt der Baron. Sein Quartier zeichnet sich durch Schlichtheit aus. Abgesehen von seiner Kleidung, einem einfachen Bett und einem Schreibtisch findet sich hier nichts. Der Schreibtisch wird offensichtlich nicht benutzt.

Das Zimmer des Sohnes ist da eine ganz andere Geschichte; hier steht das alte Bett seiner Mutter, teure Gewänder hängen an Haken, nicht weggeräumte Essensreste und halbleere Weinflaschen sind zu sehen. Allerdings findet sich hier nichts, was Aufschluss über die Kultisten gibt.

2.2.2 Ergänzung zum Palas (13) – die Gästezimmer

Hier wurden Thomas Kretz, Frater Caculis und die Baronin Maria von Born untergebracht. Allen genutzten Zimmern ist gemein, dass sie sich von innen verschließen lassen, einen Schrank, ein Bett und einen Schreibtisch beinhalten und etwa gleich groß sind.

Das Zimmer des Kreuzfahrers beinhaltet neben dessen Kleidung mehrere Waffen, die er aus dem Morgenland mitgebracht hat. Das Zimmer zeichnet sich durch eine gehörige Unordnung aus. Ein Wurf auf *Verborgenes Erkennen* fördert eine verborgene Tür in das angrenzende Zimmer der Baronin von Born zu Tage.

Das Zimmer der Baronin ist eigentlich ordentlich; es ist jedoch vollgestopft mit der Kleidung. Hier steht auch ihr Schmuckkasten. Ein Wurf auf *Gebräue* fördert zu Tage, dass hier neben Belladonna, verschiedenen anderen Schönheitsmitteln und Pudern auch Zutaten liegen, mit denen sich der Krankheitsverlauf der verstorbenen Baronin von Fenkenstein erklären lässt. Zudem liegen darin mehrere menschliche Zähne. Ein Wurf auf *Verborgenes Erkennen* fördert auch hier die Geheimtür zum angrenzenden Zimmer Thomas Kretz' zu Tage.

Das Zimmer des Geistlichen mag für die Spielerchaktere am interessantesten sein. Hier findet sich ein karges Bett, an den Wänden hängen die Roben des Priesters. Beherrschend ist jedoch der große Schreibtisch. Im ganzen Zimmer verteilt finden sich leere Flaschen. Auf dem Schreibtisch liegen unengen an Papier, auf denen *Caculus Predigten* geschrieben hat. Ein Wurf auf *Okkultismus*, der für einen anderen Priester um 20% erleichtert ist, offenbart, dass *Caculus* sich extrem weit von den kirchlichen Lehren entfernt hat. Seine *Predigten* befassen sich mit der Rechtfertigung verschiedenster Verbrechen, wenn sie zum Wohle eines höheren Wesens geschehen. Weder schreibt er, dass er den christlichen Gott meint, noch, dass nicht.

In einer kleinen Randnotiz, recht weit oben auf dem Stapel, hat er eine Notiz, dass es dem Baron mit dem nachfolgenden Vers gelungen sei, einen himmlischen Boten zu rufen. Ein Wurf auf *Arabisch* hilft, aus den Umschreibungen den Vers zu machen, mit dem der *Man-Khûr* gerufen werden kann. Übersetzt lautet der Vers sinngemäß: *Oh Bote des Bringers Wahrer Wahrheit, Erscheine und lasse das Licht der Weisheit Deines Herren über uns leuchten!*

2.2.3 Ergänzung zum Palas (13) – der Keller

Der Keller teilt sich in drei Räume; im vordersten lagern Lebensmittel, im zweiten lagern ursprünglich ebenfalls welche, im dritten findet sich der Weinkeller.

Der zweite Raum wurde geleert, die Vorräte auf die beiden anderen verteilt. Hier findet sich die Baronin auf einem mit Tüchern behängten Tisch in einem Sarg.

Die Leiche der Baronin weist diverse Merkwürdigkeiten auf; so scheint sie, trotz des etwas zurück liegenden Todes, noch nicht verwest. Ein Wurf auf *Naturkunde* belegt, dass sie eigentlich anders aussehen müsste, und ein Wurf auf *Gebräue* offenbart, dass sie nicht in irgend einer Form behandelt wurde. Diese Erkenntnisse kosten denjenigen, der es herausfindet, 1/0 Punkte Geistiger Stabilität. Ein Wurf auf *Verborgenes Erkennen* zeigt, dass sie

am Hals, auf der Stirn und auf den Wangen verblichene Symbole trägt. Ein Wurf auf *Okkultismus* belegt, dass es sich dabei keineswegs, wie von Frater Caculis behauptet, so er darauf angesprochen wird, um Teile eines eher unbekanntem, christlichen Begräbnisritus handelt.

Bei Durchsuchen der Kammer wird sehr schnell klar, dass sich der Tisch mit dem Sarg fast geräuschfrei verrücken lässt. Ein Wurf auf *Mauern* oder auf halben Wert reduziertes *Verborgenes Erkennen* fördert die Falltür in den Kultraum zu Tage.

2.2.4 Ergänzung zum Palas (13) – die Geheimkammer

Unter der Falltür befindet sich ein mit Steigeisen versehener Schacht. Er endet in einem kreisrunden, etwa vier Meter durchmessenden Raum. Der Raum wird von einem kleinen Wasserlauf durchquert. In der Mitte steht ein Pult, an das das *Pretium Fide* (siehe Anhang A.1 auf Seite 61) angeketet ist. An den Wänden befinden sich immer brennende Fackeln, die sich nicht verzehren und ein grünliches Licht spenden. Die Wände sind komplett glatt. Die Fackeln lassen sich nicht entfernen, es sei denn, sie werden zerhackt. (Dann erlöschen sie.) Sie widerstehen jeder Form der Analyse.

Das *Pretium Fide* ist aufgeschlagen, das Vorwort ist zu sehen (und kann den Spielern überreicht werden, es findet sich in Anhang B auf Seite 64). Das Lesezeichen des Buches markiert das Ritual des Ewigen Lebens (für die Spieler zu finden in Anhang B auf Seite 65). Die Erkenntnisse aus diesem Buch kosten die Spielercharaktere in ihrer derzeitigen Situation 1W6/1W3 Punkte Geistiger Stabilität.

2.2.5 Ergänzung zum Bergfried (16) – die Gästezimmer

Im zweiten Geschoss wurden zwei Trennwände eingefügt, die ihn in vier Räume unterteilen. Diese wiederum wurden als Gästezimmer hergerichtet. Allen ist gemein, dass sie über ein Bett, einen Schrank und eine Waschtischschüssel verfügen. Eines wurde jedoch mit zwei Betten und zwei Schüsseln ausgestattet. Unter den Betten steht jeweils ein Nachttopf. In diesen Zimmern werden die Spielercharaktere untergebracht.

Die Zimmer sind von Innen mit Riegeln verschließbar. (Der Baron verfügt über die Kraft, Riegel von Außen zu öffnen, daher hat er diese kleine Annehmlichkeit installieren lassen.) Die vom Eingang betrachteten hinteren beiden Zimmer haben Türen zu den vorderen, die vorderen sind nochmals untereinander verbunden. Eine der vorderen Zimmer verfügt zudem über den Ausgang nach draußen. Das Zweibettzimmer ist eines der hinteren.

2.2.6 Ergänzung zum Bergfried (16) – die Bibliothek

Im vierten Stock des Burgfrieds wurde eine Bibliothek eingerichtet. Das heißt, an allen Wänden, die nicht durch Fenster eingenommen werden, stehen Bücherregale. Ein weietres Regal trennt den Raum in zwie Teile (ob-schon natürlich links und rechts Platz zum Vorbeigehen ist). Auf beiden Seiten stehen Lesepulte. An einer Wand steht zwischen den Regalen ein ausgesprochen auffälliger Schrank. Dabei handelt es sich um die *Geschlossene Kammer* (siehe Anhang A.3 auf Seite 62).

An Literatur finden sich einige Schriften aus dem Morgenland und zwei Bibeln. Neben verschiedenen Werken zum Thema Kriegsführung und Medizin fördert ein Wurf auf *Bibliotheksnutzung* eine Abhandlung zu den verschiedenen Strömungen des Islam zu Tage. Die ist auf arabisch und beinhaltet auch einen Hinweis auf Religionen, die von den normalen Muslimen abgelehnt werden. Das Zeichen des Grünen Propheten wird als Zeichen einer eher obskuren, ansonsten unbekanntem aber von allen Seiten abgelehnten Religion genannt. Klaus von Feenkenstein hat dieses Buch längst vergessen (und würde auch nicht davon ausgehen, dass einer seiner Gäste des Arabischen mächtig ist).

2.3 Die Umgebung

Um Fenkenstein herum finden sich vor allem Äcker, Wälder und Wiesen. Direkt am Dorf befindet sich ein kleines Tannenwäldchen. Es ist ziemlich dicht. Wer einen Weg in das Wäldchen sucht, kann mit einem Wurf auf *Verborgenes erkennen* einen gut getarnten Pfad entdecken. Er führt zu einer kleinen Lichtung in der mitte des Wäldchens. Hierhin verschleppt Frederick die Mädchen des Dorfes, um seinen Neigungen nachzugehen.

2.4 Die Höhle des Eremiten

Der Eremit Frater Paenitens hat sich in einer kleinen Höhle am Rande des Bereiches derer von Fenkenstein niedergelassen. Sie ist etwa vier Rittstunden vom Dorf entfernt.

Die Höhle selbst liegt am Rande eines Waldes. Um sie herum hat der Eremit in regelmäßigen Abständen mit Symbolen übersäte Pfähle in den Boden gerammt. Ein Wurf auf *Okkultismus* verrät, dass es sich um Schutzzauber handelt. Auch die Höhle ist über und über mit Symbolen versehen.

In der Höhle selbst findet sich neben der Blattsammlung Frater Paenitens eine Bibel. In einer Ecke wurde Feuerholz aufgestapelt.

Kapitel 3

Personen

Die in diesem Szenario vorkommenden Personen lassen sich grob in zwei Kategorien teilen – Kultisten und Dörfler. Eine Sonderrolle nimmt der Eremit ein.

3.1 Die Kultisten

Die fünf Kultisten hängen einer obskuren Religion aus dem Morgenland an. Er geht auf den Smaragtenen Lama, einen Avatar Hasturs, zurück. Er wurde von einigen islamischen Verteidigern als der Grüne Prophet verehrt. Der Avatar selbst hat auf die Geschehnisse in Fenkenstein keinen Einfluß; er legte im Heiligen Land den Grundstein, alles weitere ist Werk des Barons Klaus von Fenkenstein.

3.1.1 Baron Klaus von Fenkenstein

Der 38 Jahre alte Baron ist von stattlicher Erscheinung; er ist 1,75 Meter groß und hält sich sehr gerade. Er macht einen durchtrainierten Eindruck. Seine Kleidung spricht von hohem Rang – edle Stoffe, sein Wappen ist in all seine Hemden eingestickt. Seine Haare sind dunkelbraun, seine Augen ebenfalls. Er trägt immer eine Art Brosche in Form einer grünen Sichel. An seiner Seite hängt sein Schwert.

Bei der Sichel handelt es sich um ein Abzeichen seines Glaubens. Sie ist aus Smaragd. Klaus von Fenkenstein zog im Jahre 1193 auf den dritten Kreuzzug ins Morgenland. Er war damals 22 Jahre alt und begierig, sich einen Namen zu machen. Er ließ seine Frau Hildegard und seinen Sohn Frederick zurück. Der dritte Kreuzzug wurde zu einem Debakel, und Klaus geriet in Gefangenschaft.

Seine Häscher waren eine kleine Gruppe von muslimischen Kämpfern, die einem fleischgewordenen Propheten folgten. Dieser stets in einen grünen Kaftan gehüllte Mann wurde von allen nur als der *Grüne Prophet* an-

gesprächen. Klaus war gezwungen, unaussprechlichen Grausamkeiten an seinen Kammeraden beizuwohnen. Einzig er wurde auf Geheiß des Propheten verschont und gezwungen, an einigen der Predigten teilzuhaben. Hier geschah es, dass er konvertierte. Er wurde kein Verfechter des muslimischen Glaubens, vielmehr versuchte er, den Propheten für das Christentum zu gewinnen. Gegen Ende seiner Gefangenschaft war er allerdings soweit, dass er seinen Gott gegen den Grünen Propheten getauscht hatte. Unter dem Eindruck, diesen überaus genialen Strategen auf seine Seite gezogen zu haben tötete er eines Nachts mit dessen Hilfe seine Häscher und schloss sich gemeinsam mit seinem Mentor dem gerade ankommenden Heer des vierten Kreuzzuges an.

Es ist nicht bekannt, was genau die Rolle des Grünen Propheten und des Barons waren, doch kann nicht ausgeschlossen werden, dass ohne die beiden die Eroberung Konstantinopels bei weitem nicht so grausam gewesen wäre. Fest steht nur, dass sich die Wege der beiden trennten. Zum Abschied gab der Prophet seinem Schüler ein Buch mit. Es trägt den Titel *Pretium Fide* (zu Deutsch: *Lohn des Glaubens*) und beinhaltet eine Reihe von Ritualen, die einem Anhänger des Grünen Propheten seinen versprochenen Lohn bringen sollen. Zu diesem Zeitpunkt war der Geist Klaus von Fenkensteins bereits so verwirrt, dass ihm die Sprache des Buches (nämlich Latein) nicht weiter auffiel. Außerdem erhielt der Baron als besonders verdienter Diener des Propheten den Man-Khûr (siehe auch Anhang A.2 auf Seite 62) zum Diener. Über diese Wesenheit ist es ihm möglich, diverse Kreaturen, die mit Hastur zu tun haben, zu rufen.

Klaus von Fenkenstein ist, um es kurz zu sagen, verrückt. Er ist von den Lehren des Grünen Propheten durchdrungen. Es ist sein Wille, Personen, die er für geeignet hält, ebenfalls zur Sache des Propheten zu bekehren. Sein Ziel ist es, irgendwann über eine angemessene Zahl von Anhängern zu verfügen, damit der Prophet zu ihm kommt. (Er hat keine Ahnung, was dann geschehen wird, doch das ist ihm auch egal. Hauptsache, er kann seinem Idol nahe sein.) Eine Verlängerung seines Lebens scheint ihm ein guter Anfang, denn sein Plan, ein großes Heer von Gläubigen aufzubauen, erfordert viel Zeit. Im normalen Leben ist davon wenig zu merken. Er wirkt meistens etwas unbeteiligt, obschon hochgeistige Konversation mit ihm möglich ist. Die meisten schieben das auf den Tod seiner Ehefrau.

3.1.2 Frederick von Fenkenstein

Der 17 jährige Stammhalter des Barons wird seinem Vater nicht gerecht. Er ist mit 1,65 Metern eher kleinwüchsig. Trotz seiner erst 18 Jahre sieht man ihm das gute Leben durchaus an – obschon er durchaus muskulöse Arme hat, wirkt sein Körper schwammig. Er kleidet sich meistens in überaus luxuriöse Gewänder. Er hat hellbraune Haare und grüne Augen. Auch er trägt eine smaragdene Sichel als Brosche.

Frederick ist ein eher abstoßendes Beispiel für die Adelsklasse. Er steht besonders auf Mädchen zwischen 8 und 12 Jahren. Und die nimmt er sich auch aus der Bevölkerung. Ansonsten vertreibt er sich die Zeit mit Jagen. Er ist ein starker Trinker.

Bei all diesen Dingen ist es ausgesprochen erstaunlich, dass er und sein Vater sich ausgezeichnet verstehen. Es brauchte nicht viel, um ihn von den Vorzügen des Grünen Propheten zu überzeugen. Er durfte sogar in dem *Pretium Fide* lesen. Die Tatsache, dass einige der hier aufgeführten Rituale tatsächlich den Mißbrauch von Minderjährigen erforderlich machten bestätigten ihn sehr in seiner Meinung, das richtige zu tun.

3.1.3 Thomas Kretz

Der 25 Jahre alte Thomas ist von ansehnlicher Erscheinung – stets hat er ein strahlendes Gesicht, umrahmt von blonden Haaren und mit blauen Augen. Er ist etwa 1,70 Meter groß und hält sich gerade. Seine Kleidung ist die eines jungen Edelmanns, feine Hosen, ein feines Hemd und ein edler Umhang. Auch er trägt eine smaragdene Brosche. Er trägt meistens ein Schwert an seiner Seite.

Thomas ist Sohn eines reichen Händlerhauses aus Köln. Er fiel vor allem durch seine Rauflust und Übergriffe auf Frauen auf. Seine Eltern hielten daher den vierten Kreuzzug für eine feine Sache – erstens könne er sich da „austoben“, und außerdem würde er dadurch ihrem Haus neben der weltlichen Macht auch ein gewisses Ansehen in Kirchenkreisen verschaffen. Doch auf dem Kreuzzug lernte er Klaus von Fenkenstein kennen. Beide wurden Freunde, und auch der junge Kreuzfahrer verfiel den Lehren des Grünen Propheten. Nach seiner Rückkehr teilte er seinen Eltern lapidar mit, er habe keinerlei Interesse an ihren Geschäften und zog zu seinem Freund Klaus. Da die beabsichtigte Wirkung – Ansehen in den Kirchenkreisen – bereits gegeben und sein älterer Bruder ohnehin ein besserer Händler ist lassen seine Eltern ihn gewähren.

Der ehemalige Kreuzfahrer ist scheinbar immer gut gelaunt. Er versteht sich blendend mit Frederick und unterhält eine Affaire mit der Baronin von Born. Solange ihn niemand reizt oder einen Vorwand gibt ist er freundlich und friedlich, doch kann er jederzeit explosionartige Wutanfälle bekommen. Hat er die Ursache seines Zorns beseitigt oder wird von jemanden abgelenkt, verfliegt diese Wut ebenso, wie sie gekommen ist. Die Anlagen dazu waren schon immer gegeben, doch erst durch die Lehren des Propheten hat er es sich angewöhnt, seinen Launen stets nachzugeben.

Thomas Kretz ist – abgesehen vom Baron selbst – der einzige, der den Grünen Propheten jemals selbst gesehen hat. Im *Pretium Fide* hingegen hat er nicht gelesen. Er meint, den Weg des Propheten noch nicht weit genug dafür beschritten zu haben.

3.1.4 Der Schriftgelehrte Frater Caculis

Frater Caculis sieht aus, wie sich das für einen Mönch gehört; er trägt eine einfache, schwarze Tunika (die von seinem Orden – den Benediktinern – zeugt und von einer grünen Sichel geziert wird). Seine Haare sind braun, er hat eine Tonsur. Seine Augen sind wässrig-grün. Er ist 35 Jahre alt.

Frater Caculis ist in Kirchenkreisen durchaus bekannt. Er studierte bis vor kurzem in einem Kloster bei Köln verschiedene Schriften, die von den Kreuzfahrern aus dem Morgenland mitgebracht wurden. Die meisten dieser Schriften wurden sofort verbrannt. Doch eines der Werke war so verstörend, dass es Caculis Glauben erschütterte. Er begann, Schlaf zu wandeln und verschiedenste Gelüste zu verspüren. Das fatale war nur, dass sich sein Verstand und sein Glauben nicht gegen diese Gedanken sperrten. Er kam mit der Baronin von Born in Kontakt, die wiederum Klaus von Fenkenstein kennt. So kam eines zum anderen, und unter dem Vorwand, die Bibliothek des Barons untersuchen zu wollen, machte er sich auf den Weg nach Fenkenstein. Es brauchte nur wenig, um den bereits tief verstörten Mönch zum Anhänger des Grünen Propheten werden zu lassen.

Von den fünf Kultisten ist Caculis der einzige, der in seinem Glauben eher schwach ist. Zwar war es es, der den Priester als Unterstützung angefordert hat, doch sicher ist er sich seiner Sache nicht. Er ist die meiste Zeit damit beschäftigt, seinen Zweifel im Alkohol zu ertränken. Wenn er entsprechend anegschlagen ist kann ihm unter Umständen der eine oder andere Hinweis entrutschen, aber wirklich weitergehende Informationen wird er selbst im Delirium nicht preisgeben.

3.1.5 Baronin Maria von Born

Die Baronin ist 36 Jahre alt. Ihr Haar ist rotblond. Sie ist etwas füllig und mit 1,70 Metern für eine Frau recht groß. Sie trägt stets sehr auffällige, teure, wallende Gewänder, die ihrem Stand absolut nicht angemessen sind. Egal, wie sich die Farben beïßen, auch sie hat eine kleine, grüne Sichel als Brosche daran befestigt. Sie hat sehr viele Ringe an ihren Fingern.

Maria von Born stammt aus einer kleinen Edlen-Familie und wurde glücklich an den Baron von Born verheiratet. Der ist allerdings 30 Jahre älter als sie und hat wenig Interesse an ihr. Somit begann sie, sich zu langweilen. Ihre Lange Weile vertrieb sie sich damit, Bedienstete zu quälen und zu versuchen, manipulativ in die Politik einzugreifen. Eines Tages lernte sie bei einer Feierlichkeit den Baron Klaus von Fenkenstein kennen. Dieser sah in ihr eine potentielle Anhängerin seines Glaubens, da im Buch des Grünen Propheten nichts davon stand, dass Frauen keine bedeutende Rolle innehaben können.

Seid etwa drei Monaten ist Maria nun zu Gast in Fenkenstein. (Ihrem Gatten und ihrem bereits verheirateten Sohn ist das egal.) Sie kann sich

hier richtig ausleben – sie kann mit Männern an einem Tisch sitzen und laute Reden führen (was sie gerne und häufig tut). Ihr Lieblingsthema ist die Pornokratie. Unterhaltung findet sie nach wie vor in Auspeitschungen und Hinrichtungen, auch wenn es davon in letzter Zeit wenige gab.

3.2 Bedienstete

Die Bediensteten der Burg stammen größtenteils aus dem Dorf. Ihre Stellung zu ihren Herren ist etwas zwiespaltig; die Baronin wurde größtenteils gemocht, was durchaus damit zu tun haben könnte, dass wenig von ihr zu sehen war. Die meisten haben etwas gegen den Sohn. Klaus von Fenkenstein selbst ist ihnen etwas unheimlich. Doch ist er kein schlechter Herr, er behandelt seine Untergebenen nicht schlechter, als das andere tun.

3.2.1 Die Wachen

Von den insgesamt zehn Wächtern stammen sieben (Arnolf, Gundbrecht, Goslin, Hatto, Hildulf, Mainard und Prun) aus dem Dorf, drei (Gauzlin, Ingo und Odolic) hat der Baron mitgebracht. Sie gehörten zu der Truppe, die mit ihm aus dem Morgenland zurückgekommen sind. Sie gehören nicht dem Kult des Grünen Propheten an, sind ihrem Herren aber treu ergeben. Die Kreuzzugsveteranen sind zwischen 24 und 27, die restlichen zwischen 19 und 25 Jahren.

Die anderen sieben sind mit ihrer Stellung sehr zufrieden. Doch mit den richtigen Argumenten lassen sie sich bestimmt dazu hinreißen, das eine oder andere verlauten zu lassen. Etwa, dass Thomas Kretz sich schon das eine oder andere mal an den Mägden vergriffen hat und schon einige male von ihnen gehindert werden mußte, im Zuge eines vollkommen ungerechtfertigten Wutanfalls jemanden zu erschlagen.

3.2.2 Die Diener

Klaus von Fenkenstein hat keinen besonderen Diener; Falkner, Zwingermeister und ähnliches gibt es nicht. Und nach Ansicht des Barons braucht ein Mann niemanden, der ihn ankleidet. Die sechs aus dem Dorf stammenden Dienstboten im Alter von 16 bis 20 Jahren (Folcbert, Herrmann, Hugo, Lambert, Obert und Rubold) müssen alle Arbeiten erledigen, die gerade anliegen, wenn sie in der Nähe sind. Das beinhaltet den Stalldienst, Ausbesserungen, Botengänge und ähnliches.

Da sich die Diener die ganze Zeit im Haus befinden können sie zum Beispiel davon berichten, dass sich die Baronin von Fenkenstein bester Gesundheit erfreut hat, und dass sie in der Nacht ihres Todes alle strikte Anweisung hatten, das Gesindehaus nicht zu verlassen und für die Gesund-

heit ihrer Herrin zu beten. Außerdem wissen sie natürlich um die Taten der Baronin von Born. Auch über die Taten Fredericks wissen sie Bescheid.

3.2.3 Die Köchin und Mägde

Die 30 Jahre alte Köchin Machtilda wurde vom Baron aus Coellen mitgebracht. Sie kann eine ganze Reihe von sehr exquisiten Gerichten zubereiten. Sie steht auf dem Standpunkt, eine Köchin habe seinen Herrschaften treu ergeben zu sein. Sie befolgt alle Befehle ihres Herren blind. Auch bezüglich seiner Gäste befließigt sie sich einer vornehmen Zurückhaltung, obschon sie keine sonderlich gute Meinung von ihnen hat. Sollte ihr jemand das Gefühl geben, sie ernst zu nehmen, oder ihre Arbeit lohnen, ist sie durchaus bereits, aus de Nähkästchen zu plaudern. Dabei wird sie sich in erster Linie über Thomas Kretz und die Baronin von Born beschweren.

Die fünf Mägde im Alter von 15 bis 20 Jahren (Adred, Bertha, Gisla, Mehtild und Imma) stammen aus dem Dorf. Anders als die Köchin fühlen sie sich nicht zu einer vornehmen Zurückhaltung gegenüber den Gästen ihres Herren verpflichtet; selbstverständlich können sie etwas über die Baronin von Born sagen. Insbesondere Bertha und Imma, der die Baronin zwei Backenzähne ausbrechen ließ, sind ausgesprochen schlecht auf sie zu sprechen. Doch es erfordert schon sehr viel Einfühlungsvermögen, damit sie darüber sprechen. Auch über Thomas Kretz können sie sich äußern, da keine von ihnen noch nichts mit ihm hatte. Dabei hat es einigen gefallen, einigen nicht. Außerdem können sie anmerken, dass auch sie während der angeblichen Krankheit der Baronin (von der sie vorher nichts wussten) im Gesindehaus bleiben mussten.

3.3 Dorfbewohner

Generell gilt für die Dorfbewohner das gleiche wie für die Bediensteten. Ihr Baron ist nicht der beste, aber bei weitem nicht der schlechteste. Probleme haben sie durchaus mit seinem Sohn und seinen Gästen. Besonders den Sohn mögen sie nicht. Natürlich würden sie darüber nicht mit jedem dahergelaufenen Fremden reden. Am ehesten hat der Händler die Möglichkeit, mit ihnen zu sprechen, da er ihnen noch am „einfachten“ vorkommt.

3.3.1 Der Dorfpriester Frater Paulus

Frater Paulus ist der geistige Beistand des Dorfes Fenkenstein. Er ist mitte 40, etwas korpulent und immer in seine Suntane gehüllt. Seine Augen sind dunkelbraun, Haare hat er keine mehr.

Paulus ist mit seiner Aufgabe vor Ort sehr zufrieden. Die Dörfler kommen regelmäßig in seine Kapelle, Unregelmäßigkeiten scheint es keine zu

geben. Den Baron bekommt er nur sehr selten zu Gesicht, aber das stört ihn nicht. Das liegt vor allem an dem exzellenten Wein, den ihm Frederick von Fenkenstein regelmäßig zukommen lässt. Zudem hat der Baron ja seinen eigenen Priester auf der Burg. Frater Paulus käme niemals auf den Gedanken, dass die Dorfbewohner ihm vor allem deswegen nicht ihr Leid klagen, weil sie ihn für einen Freund des verhassten Baronensohnes halten.

Um dem Kirchenmann nicht schlechter zu machen, als er ist – er würde in keiner Weise die Machenschaften Fredericks oder der Gäste des Barons guthießen. Außerdem ist er sehr hilfsbereit, wenn Not am Mann ist packt er ordentlich mit an. Die Dörfler lassen auch nichts auf ihn kommen, sie beichten nur nicht bei ihm. Frater Paulus kocht übrigens nichts selbst; er wird reihum von den Dörflern mitversorgt.

3.3.2 Der Schmied Erich

Erich unterscheidet sich kaum von den anderen Dörflern, abgesehen davon, dass er Schmied ist. Er hat jedoch vom Baron von Fenkenstein den Auftrag erhalten, den Wagen des Händlers erst in der kommenden Woche zu reparieren. Er sucht da sein Heil in Ausflüchten, aber ein Wurf auf *Menschenkenntnis* macht deutlich, dass es sich eben nur um Ausflüchte handelt.

3.3.3 Der Eremit Frater Paenitens

Frater Paenitens (zu Deutsch: der bußfertige Bruder) war ebenfalls Teilnehmer am dritten und am vierten Kreuzzug. Anders als Klaus von Fenkenstein und Thomas Kretz war er von den dort angerichteten Greulen nicht angetan. Deshalb zog er sich nach seiner Rückkehr in eine kleine Höhle zurück. Der Baron weiss zwar, dass er da ist (immerhin hat er ihm das gestattet, als er eine entsprechende schriftliche Anfrage bekam), hat aber keine Ahnung, dass es sich um einen ehemaligen Kreuzfahrer handelt. Der Eremit hingegen hat keine Ahnung, wer denn dieser Baron eigentlich ist.

Frater Paenitens ist etwa 40 Jahre alt. Seine Kutte ist von schlichtem Braun. Er trägt ein großes Kreuz um seinen Hals. Seine Augen sind von einem bleiernen Grau. Er geht stets gebäugt, so dass sich seine wahre Größe nur schwer schätzen lässt. Sie könnte auf 1,70 Meter kommen.

Der Eremit hat auf den Kreuzzügen zu viel gesehen; er ist ausgesprochen abergläubig und paranoid. Seine Höhle hat er mit allen möglichen Schutzzaubern versehen (von denen einige auch tatsächlich Wirkung haben). Außerdem hat er eine lose Blattsammlung in seinem Besitz. Dabei handelt es sich um seine von ihm selbst aus den verschiedensten Winkeln zusammengetragenen Schutzzauber gegen alles Mögliche und Unmögliches. Das meiste davon ist für den Mythos nicht weiter relevant, doch findet sich hier auch eine Beschreibung der *Geschlossene Kammer*. Dabei steht auch, wie ihr Verschwinden ausgelöst wird. Allerdings steht in den Unterlagen

nur, dass sie mit ihrem Inhalt „entrückt“ wird. Über das Wohin schweigen sich die Blätter aus.

Paenitens hat eine Menge Wissen; so kann er den Spielercharakteren, wenn ihm der Man-Khûr beschrieben wird, durchaus sagen, dass es sich vermutlich um einen böswilligen Geist handelt. Über den Grünen Propheten oder das Symbol der Kultisten weiß er nichts. Auf Anfragen hin weigert er sich strikt, den von ihm abgesteckten Bereich zu verlassen. Er ist jedoch bereit, den Spielercharakteren das Blatt mit der *Geschlossenen Kammer* zu überlassen.

Kapitel 4

Ereignisse und Fingerzeige

In diesem Kapitel finden sich besondere Schlüsselereignisse, die den Spielern helfen sollen, den Plan des Barons und seiner Mitpaktierer zu durchschauen. Außerdem finden sich hier besondere Fingerzeige, auf die sie gegebenenfalls unauffällig hingewiesen werden sollten.

4.1 Gerüchte und Geschichten

Bei den Dörflern und Bediensteten krusieren eine Reihe von Gerüchten und Geschichten, die den Spielercharakteren weiterhelfen können.

4.1.1 Die Baronin Elfriede von Fenkenstein

Die Baronin Elfriede von Fenkenstein erfreute sich bester Gesundheit. Sie wunderte sich sehr über ihren Mann und ihren Sohn, aber beschäftigte sich mehr mit ihren Bibelsprüchen. Zwei Wochen vor Ankunft der Spielercharaktere verabreichte die Baronin von Born ihr einen Trank, der sie ermatten und gegen Ende der ersten Woche in eine Art Dauerschlaf versetzte. (Eine Probe auf *Gebräue* zeigt eine Reihe von Möglichkeiten dazu auf.) Dann wurde sie von ihm und seinen Mit-Kultisten geopfert. Die genaue Krankengeschichte können die Mägde und die Diener erzählen.

4.1.2 Die Baronin Maria von Born

Über die Baronin wissen die Bediensteten zu berichten, dass sie anheimelnd ein Verhältnis mit Thomas Kretz hat. Nur, wer das Vertrauen der Dienerschaft erringt, wird erfahren, dass vor einer Woche eine Magt, die am Morgen Wasser auf das Kleid der Baronin verschüttet hatte, spurlos verschwunden sei. Die Diener wissen jedoch zu berichten, das grausige Schreie aus dem Zimmer der Baronin gedrungen seien.

Das Maria von Born Angestellte auch für leichte Vergehen regelmäßig auspeitschen lässt ist ebenfalls kein Geheimnis. Einigen Mägten, die ihr negativ aufgefallen sind, ließ sie mit einer Zange Backenzähne ausbrechen. (Bertha und Imma verfügen über die Zahnlücken, um das zu bestätigen.)

4.1.3 Thomas Kretz

Abgesehen davon, dass er sich jede Magt nimmt, wie, wo und wann er will, gibt es über ihn zu berichten, dass er zu Wutausbrüchen neigt. Er hat in einem solchen schon einen Diner aus dem Dorf erschlagen. Diese Informationen sind recht einfach von den Dienern, den Wachen und den Mägten zu erhalten.

4.1.4 Frederick von Born

Auf der Burg wissen die Angestellten, die selten in das Dorf kommen, nichts von Fredericks Taten und Neigungen. Sie wissen jedoch, dass er oft des Nachts die Burg verlässt.

Die Dörfler wissen naturgemäß alle davon, aber nicht, dass es sie alle betrifft. Da alle denken, sie wären die einzigen betroffenen, wagt auch keiner, etwas zu unternehmen. Mit Außenstehenden werden sie im Normalfall nicht sprechen.

4.1.5 Die Verstorbenen

In den letzten drei Monaten sind zwei Personen auf ungewöhnliche Weise verstorben. (Die verschwundene Magt mal außen vor gelassen.) Bei dem ersten Opfer handelte es sich um die Leibdienerin der Baronin von Fenkenstein. Sie wurde in einiger Entfernung von der Burg gefunden, jeder Knochen in ihrem Körper schein zertrümmert. Danach wurde die Pflege der Baronin von Maria von Born übernommen.

Das zweite war ein Bauer, der sich über das Unwesen Fredericks in Coellen beschweren wollte und sich bereits auf den Weg gemacht hatte. Seine Leiche wurde im selben Zustand wie die der Magt wenige Kilometer von Fenkenstein entfernt gefunden.

In beiden Fällen hat der Baron einen Bykee beschworen, der die Opfer packte und aus 100 Meter Höhe herunterfallen ließ.

4.1.6 Der Mak-Khûr

Einige Wächter und die Köchin wissen zu berichten, dass sie in den Abendstunden gelegentlich eine schwarze Gestalt mit weißen Zähnen in einem dunklen Umhang auf dem Gelände der Burg gesehen hätten. Doch da der Baron das als Märchen abtut hat keiner das weiterverfolgt.

4.2 Ereignisse und Begegnungen

Einige der Ereignisse lassen sich direkt aus den Gerüchten und Geschichten des vorhergehenden Absatzes schließen.

4.2.1 Fredericks Abendfreuden

Frederick von Fenkenstein steht auf kleine Mädchen. Und die nimmt er sich. Da er sich fast jede Nacht ins Dorf begibt kann es gut sein, dass die Spielercharaktere ihn bei dieser Beschäftigung stören. In diesem Zusammenhang ist zu beachten, dass die Spielercharaktere nicht berechtigt sind, ihn zu töten. Das sollte im Zweifelsfalle nochmals deutlich gesagt werden, denn immerhin ist er der Sohn eines Barons.

Sollte der Priester die Sache jedoch vor dem Vater zur Anklage bringen, wird der ausgesprochen ungehalten reagieren und seinen Sohn bis aufs weitere einsperren. Den Spielercharakteren wird versichert, dass nach der Beerdigung unverzüglich ein Richtspruch erlassen wird.

Wenn die Spielercharaktere auf diese Weise ein Mädchen retten, können sie immerhin das Vertrauen der Dorfbewohner gewinnen. Diese sind dann sehr viel eher bereit, ihnen mit Informationen weiter zu helfen.

4.2.2 Die Wutausbrüche des Thomas Kretz

Sollte es ein Spielercharakter schaffen, den Unwillen Thomas Kretz' zu erregen (und das kann schnell passieren), so wird er dem Unglückseeligen einen Schlag ins Gesicht verpassen. Was nicht so schlimm wäre, trüge er nicht einen Kettenhandschuh.

Die Folgen davon sind – abgesehen von 1W4+1 Punkten Schaden für den Getroffenen – recht bemerkenswert, denn dies ist eine der seltenen Gelegenheiten, bei denen der Baron Emotionen zeigt. Er ist stink sauer, schreit Thomas zusammen und tut alles in seiner macht stehende, den Spielercharakter mit allem zu versorgen, was er zur Gesundung braucht. (Natürlich macht sich Klaus von Fenkenstein Sorgen um sein Ritual.)

4.2.3 Der Man-Khûr

Das Auftauchen des Geistes sollte sehr enigmatisch geschehen. Er taucht nur in der Dämmerung auf, und auf Gespräche lässt er sich nicht ein. Ein Wurf auf *Fremde Königreiche* enthüllt, dass es sich bei ihm um einen Mohren handeln muss. Anhand einer Beschreibung könnte der Eremit erkennen, was das für ein Geist ist.

Wird der Geist mit Hilfe des Verses aus dem Arbeitszimmer Frater Calculis' gerufen, so ist er gewissermaßen erstaunt. Sobald er Gefahr wittert

(etwa, weil er die *Geschlossene Kammer* entdeckt), so ruft er bis zu vier Bya-kee herbei. Anderenfalls ist er durchaus bereit, sich mit den Spielercharakteren zu unterhalten, doch mehr als Hohn und Spott werden sie von ihm nicht ernten.

Es kostet 1W3/1 Punkte Geistiger Stabilität, zu sehen, wie sich der Man-Khûr quasi aus dem Nichts materialisiert.

4.3 Sonstige Spuren

Auch sonst gibt es eine ganze Reihe von Hinweisen, die geeignet sind, die Spielercharaktere auf die richtige Spur zu setzen.

Das Essen: Es dürfte spätestens beim Esse auffallen, dass der Baron nicht in Trauer ist. Niemand der Anwesenden trägt schwarz. Das Essen ist immer recht gut, aber keineswegs Trauer-Essen. Immerhin – Freitags wird Fisch serviert.

Die Wahre des Händlers: In der Burg finden sich einige Gegenständen, die dem Händler entwendet worden sind. (Dazu muss geklärt werden, womit er überhaupt handelt. Es sollten unverkennbare Dinge sein.)

Die Bibliothek: Dem Alchimisten dürfte sehr bald auffallen, dass der Baron eine ganze Menge Bücher hat, aber keine über Alchemie.

Der Zustand der Burg: Auch der Restaurator dürfte merken, dass es hier nichts zu renovieren gibt. Und die Aussagen des Barons sind ziemlich wage – er wolle sich dazu erst nach der Beerdigung seiner Frau äußern.

Das Schmuckstück der Kultisten: Alle Kultisten tragen eine kleine, smaragdene Sichel als Brosche. Danach befragt sagen sie alle, dass es sich um Schmuck handele, den der Baron aus dem Morgenland mitgebracht hätte. (Die Baronin von Fenkenstein trägt in ihrem Sarg keine Brosche.)

Das Fehlen eines Gottesdienstes: Auch wenn Frater Caculis zu jedem Essen ein einfaches das Tischgebet spricht, findet ansonsten auf der Burg kein Gottesdienst statt. Danach befragt gibt es als Antwort, ein regulärer Gottesdienst würde erst nach der Beerdigung abgehalten; dies sei eine spezielle Form von Trauerbekundung.

Teil II

1924 – Heimsuchung

Kapitel 5

Das Szenario

In diesem Szenario wird der bößartige Geist, der den Baron von Fenkenstein im ersten Teil unterstützt hat, freigesetzt. Als direkte Folge davon sterben einige Bauarbeiter. Der sehr um das Wohl seiner kleinen Stadt bemühte Bürgermeister heuert daher eine Gruppe von fünf Spezialisten an, die sich dieses Problems annehmen sollen. Während die fünf Spielercharaktere dem Geist hinterher jagen, versucht der, die kleine Stadt zu zerstören. Der Man-Khûr beginnt sein Werk am Montag, dem 17. Mai 1924. Die Spielercharaktere steigen am Donnerstag, dem 20. Mai ein. Die Handlung Endet am Samstag, dem 22. Mai.

5.1 Der politische Hintergrund

1924 war in mancherlei Hinsicht ein bemerkenswertes Jahr, auch wenn vieles davon für das Szenario ansich nicht von Belangen ist. So waren Anfang des Jahres Hitler und seine Mitverschwörer wegen Hochverrat gefangen gesetzt worden, die damalige Regierung unter Marx versuchte, den Dawes-Plan durchzuführen, und im späteren Verlauf wurde der Rotfront-Bund gegründet. Zudem liegt der Einmarsch Frankreichs in das Ruhrgebiet nur ein Jahr zurück – und da Köln in der ersten Hälfte des Jahres 1924 noch besetzt ist sind die Auswrikungen für die Spielercharaktere durchaus zu spüren. Es ließe sich sicherliche eine ganze Menge über die damalige politische Situation sagen, doch für den Spielverlauf sind vor allem die folgenden Punkte von Wichtigkeit, da sie noch in aller Munde liegen und auch unter den Bewohnern Fenkensteins zu Diskussionen führen können.

- Hitler wurde zu einer Haftstrafe von fünf Jahren verurteilt, die Ansichten über deren Richtigkeit gehen in der Bevölkerung weit auseinander.
- Die erst Anfang des Monats durchgeführten Wahlen führten zu starken Verlusten bei den zentralen Parteien, die extremen (rechts und

links, verkörpert durch KPD, DNVP und VSB) haben ordentlich gewonnen.

- Die amtierende Regierung befindet sich in Koalitionsverhandlungen mit der DNVP. (Dieses Faktum kann im Verlauf der Handlung durchaus interessant werden, da der jetzige Bürgermeister zum Centrum und einige der Opfer zur DNVP gehören.)

5.2 Was zuvor geschah

Vor 715 Jahren wurde ein ziemlich bößartiger Geist, der Man-Khûr, über das Ritual der *Geschlossenen Kammer* gebannt. Ob das nun im Zuge des ersten Szenarios durch die Spielercharaktere oder vom Baron Klaus von Fenkenstein höchst selbst geschehen ist spielt dabei keine Rolle. In beiden Fällen wußten die Beteiligten nicht, wohin die Kammer verschwunden ist. Ihren Informationen nach sollte sie einfach nur verschwinden. Bedauerlicher Weise ist sie nicht etwa in eine andere Dimension verrückt, sondern lediglich um etwa 100 Meter in die Tiefe verlagert worden. Durch verschiedene Erd-Enflüsse der vergangenen Jahrhunderte ist sie wieder etwas in die Höhe gestiegen, bis sie vor wenigen Tagen von einigen unglücklichen Bauarbeitern entdeckt wurde. Das allein wäre ja noch nicht so schlimm gewesen, hätten sie die Kammer nicht geöffnet. Der Man-Khûr sah das als eine gute Sache an, doch da Dankbarkeit noch nie zu seinen Stärken gehört hat brachte er seine Retter um. Nach einer kurzen Orientierung machte er sich danach an sein zerstörerisches Werk. Zu diesem Zeitpunkt sind die Spielercharaktere bereits unterwegs.

5.3 Auswirkungen des ersten Teils

Auch wenn dieses Szenario für sich genommen gespielt werden kann ist es doch Teil einer Triologie. Und wenn es als solcher gespielt wird, dann sollten die Ereignisse aus dem ersten Teil Auswirkungen haben. Da sich nicht genau sagen lässt, wie das Szenario beendet wurde, kann auf einige Unterschiede nur hingewiesen werden.

Der vermutlich wichtigste Unterschied ist die Lebensdauer des Barons Klaus von Fenkenstein und seiner Mitpaktierer. Falls die Spielercharaktere geopfert wurden, lebte er noch 60 Jahre, ehe er wegen Ketzerei verbannt wird. Es finden sich Hinweise auf das Verschwinden der damaligen Spielercharaktere. Falls die Spielercharaktere ihn aus dem Verkehr gezogen haben stellt sich die Frage, was sie an die Umwelt weitergegeben haben. Finden sich versteckte Aufzeichnungen? Wenn ja, wo? Und was beinhalten sie? Hier können die Spieler im Anschluss an das vorhergehende Szenario gebeten werden, etwas abzufassen.

Auf den Man-Khûr selbst hat das ganze jedoch keine Auswirkung; entweder haben die Spielercharaktere ihn gebannt, um an den Baron heran zu kommen, oder der Baron hat das selbst erledigt, weil der Geist zu gefährlich wurde.

5.4 Das Szenario ansich

Das Szenario beginnt für die Spielercharaktere direkt mit der Zugreise nach Fenkenstein. Ihr gemeinsamer Bekannter, Halver Schmidt, seines Zeichens Bürgermeister Fenkensteins, hat sie gebeten, den Tod einiger Bauarbeiter zu untersuchen. Wie bereits beschrieben steckt hier der Man-Khûr hinter. Die nachfolgenden Geschehnisse lassen sich als eine Art Wettrennen zwischen ihm und den Spielercharakteren sehen. Der Gesandte des Smaragdnen Lamas versucht, Unfriede zu stiften und Fenkenstein zu zerstören. Die Spielercharaktere müssen herausfinden, um was es sich bei dem Man-Khûr handelt, die Einwohner von Fenkenstein beruhigen und den Geist schließlich bannen. Sie haben dazu etwa drei Tage Zeit. Informationen zu ihm finden sich in verschiedenen Mythoswerken, die sich zum Beispiel im nahen Köln befinden. Hinweise auf diese Werke finden sich in der Sammlung von Schriftstücken, die auf der Burg lagern. Falls die Spieler des ersten Teils Hinweise hinterlassen haben können diese ebenfalls nützlich sein.

5.5 Die Handlung

Der Man-Khûr hat sein zerstörerisches Werk bereits begonnen. Sein Vorgehen ist teilweise subtil, teilweise auch eher brachial. Er manipuliert vor allem einzelne Individuen, um damit Massen zu beeinflussen. Im Falle von Fenkenstein hat er einige Betrunkene dazu gebracht, sich gegenseitig Krankenhausreif zu schlagen, einen kleinen Gauner dazu, bei einem Einbruch eine alte Frau zu erschlagen und dabei Spuren, die in eine andere Richtung weisen, zu hinterlassen und eine kleine Mädchengruppe, einen okkulten Zirkel zu gründen. (Letzterer ist Mythos-irrelevant, erfordert aber Tieropfer.) Und das waren bisher nur die Aufwärm-Übungen. Das ist der Stand, als die Spielercharaktere eintreffen.

In Folge dreht er die Schraube etwas an; nach dem provozierten Ausrücken der Polizei zu einem Bagatell-Fall vergiftet er vier harmlose Zecher, der Verdacht fällt auf die Kellnerin. Und damit es nicht all zu langweilig wird zündet er danach das Feuerwehrhaus an.

In der kommenden Nacht werden sowohl ein Landstreicher als auch ein ehrbarer Bürger dazu gebracht, ein Mädchen zu vergewaltigen. Die Spuren weisen wiederum in eine andere Richtung. Nach dieser Tat ist es soweit, in Fenkenstein mißtraut jeder jedem. Als sich dann Gerüchte über den okkulten Zirkel, der anscheinend einen Fluch auf das vergewaltigte Mädchen

gesprachen hat kursieren, wird die Situation gereizt. Da bisher alle betroffenen Oper Anhänger der DNVP und somit der Gegenpartei des amtierenden Bürgermeisters waren eskaliert die Situation schließlich; Fenkenstein wird durch die aufgebrauchten Bürger zerstört.

5.6 Das Ende

Je nach Vorgehen der Spielercharaktere kann es verschieden Enden geben; falls sie absolut nichts zusammen bekommen „sieg“ der Man-Khûr; die Spielercharaktere werden gelyncht, in einer Massenpanik bringen sich die meisten Bürger gegenseitig um und ein Großteil des Dorfes brennt ab. Vielleicht schaffen die Spielercharaktere auch, sich rechtzeitig aus dem Staub zu machen und irgend eine Form der Gesetzesgebung zu kontaktieren. Dann halten sich die Verluste eventuell im Rahmen des Erträglichen. Oder sie ziehen den Geist tatsächlich frühzeitig aus dem Verkehr; dann geht es nur noch darum, den angerichteten Schaden zu begrenzen.

Sollte der schlimmste Fall eintreten, ein Charakter aber überleben, verliert er 1W4+3 Punkte Geistige Stabilität. Falls die Charaktere es schaffen, den Man-Khûr aus dem Verkehr zu ziehen, er aber schon Unheil anrichten konnte (und sie somit wissen, was sie verhindert haben), gewinnen sie 1W10 Punkte. Je nach eingetretenen Ereignissen gibt es Abstufungen, die der Spielleiter entscheiden muss.

Kapitel 6

Der Handlungsort

Natürlich spielt ein Großteil der Handlung wieder in Fenkenstein. Aus dem kleinen Ort ist inzwischen eine kleine Stadt geworden. Sie hat etwa 4000 Einwohner. Die meisten Einwohner arbeiten in den umliegenden Städten oder sind Handwerker. Es gibt eine Polizei-Station, eine eigene Zeitung, mehrere Lokale, drei Ärzte, eine Polizei-Wache, eine freiwillige Feuerwehr und eine kleine Schule. Bei dieser handelt es sich um eine Volksschule, also alle Klassen von eins bis acht. Für den Besuch eines Gymnasiums müssen die Schüler in die nächste Stadt fahren. Einen Bahnhof hat Fenkenstein inzwischen auch. Hier halten alle vier Stunden Züge in Richtung Köln. Die Fahrt nach Köln dauert drei Stunden.

Im nachfolgenden werden die wichtigsten Gebäude der Stadt kurz umrissen, auf handlungstragende Elemente wird speziell eingegangen. Auch Personen, die lediglich am Rande vorkommen und eher einer Institution zuzuordnen sind, werden hier aufgeführt.

6.1 Der Bahnhof

Fenkensteins Bahnhof steht am Rande der Stadt. Er steht an einer zweigleisigen Strecke. Auf beiden Seiten der Gleise gibt es einen Bahnsteig. Eine Unter- oder Überführung gibt es nicht, wer auf die andere Seite möchte muss über die Gleise gehen. Auf der Fenkenstein zuegewandten Seite steht ein kleines Gebäude mit Wartehalle und Schalter. Der Schalterbeamte Alfred Birm ist gleichzeitig Bahnhofsvorsteher. Die hier haltenden Züge kommen entweder aus Kassel oder auch Köln.

6.2 Der Tunnel

Der Beginn der Kanalisation liegt zwei bis drei Meter unter der Erdoberfläche. Er ist hoch genug, dass ein Mann aufrecht darin gehen kann, und

zwei passen nebeneinander. Der Gang ist professionell abgestützt.

Am Ende des Ganges, fast direkt unter dem Rathausplatz, stößt der Gang auf eine natürliche Höhle. Darin befindet sich, bis zum Rand eingegraben, die *Geschlossene Kammer*. (Die zugegebenermaßen nicht mehr geschlossen ist.) Zu sehen ist von Außen nur der intakte, aber geöffnete Deckel, der Rest ist noch in der Erde. Ein Blick in das schrankartige Artefakt offenbart keine sonderlichen Informationen. (Näheres zum Aussehen der Kammer findet sich in Anhang A.3 auf Seite 62).

Eine Analyse der Umgebung der Kammer mit Hilfe von *Biologie* und *Chemie* zeigt an, dass hier keine Schimmelpilze vorhanden sind und auch kein Gas ausgetreten ist. Eine Analyse der Kammer mit Hilfe von *Chemie* zeigt, dass die das Holz etwa 700 bis 800 Jahre alt sein und 600 bis 700 Jahre in der Erde verbracht haben muss.

6.3 Der Rathausplatz

Dieser Platz ist sicherlich das Zentrum der Stadt; hier findet jeden Donnerstag ein Markt statt, und neben dem Rathaus, dem Spritzenhaus und der Polizeiwache gibt es hier auch mehrere kleine Lokale und ein kleines Hotel. Hier werden die Spielercharaktere untergebracht.

Nach dem Brandanschlag auf das Spritzenhaus kann ein erfahrener Spurensucher mit Hilfe von *Verborgenes Erkennen* feststellen, dass sich gegenüber des Spritzenhauses jemand aufgehalten haben muss, der sich sehr schnell entfernt hat. Sogar so schnell, dass er dabei einen Schuh verloren hat (siehe dazu auch Kapitel 7.9 auf Seite 41).

6.3.1 Das Rathaus

Das Rathaus unterscheidet sich kaum von anderen Häusern der Umgebung – nur, dass es etwas größer ist. Hier finden sich einige Büros und ein kleiner Saal für besondere Anlässe. Natürlich gibt es hier auch ein Geburtenregister. Ein Wurf auf *Bibliotheksnutzung* fördert in dem Wust von Akte auch ein geologisches Gutachten (siehe Kapitel 8.3.2 auf Seite 47) hervor.

Im Keller des Rathaus hat Halver einen Waffenschrank. Darin befinden sich vier Faustfeuerwaffen und zwei Gewehre. Er wird die nur im äußersten Notfall ausgeben.

6.3.2 Dr. Niedermeyers Praxis

Direkt am Rathausplatz gelegen hat Dr. Niedermeyer seine Praxis. Das Gebäude ist recht groß, und neben den Wohnräumen des Doktors findet hier auch ein Wartezimmer, ein Behandlungsraum und ein etwas tiefer gelegener Kühlraum. In letzterem sind zur Zeit die drei Leichen der Bauarbeiter aufgebahrt (siehe auch Kapitel 7.3 auf Seite 38).

In Dr. Niedermeyers Praxis findet sich alles, was der Biologe oder der Chemiker für Analysen brauchen, und der Doktor ist gerne bereit, es mit ihnen zu teilen.

6.3.3 Die Kirche

Es handelt sich dabei um eine kleine, katholische Kirche. Sie wurde als Fachwerk errichtet. Im Kirchenschiff finden etwa 200 Personen Platz. Sie verfügt natürlich über ein Kirchenregister, aber das beginnt erst im Jahre 1850. Das Register ist auf Latein abgefasst, birgt aber keine besonderen Informationen.

Geleitet wird die Kirche von Pater Herbert Stuppenacker. Der Geistliche ist schon 50 Jahre alt und jeglicher Form von Aberglaube abgeneigt. Neben seinem Dienst in der Kirche hält er auch den Religionsunterricht in der Schule ab. Pater Stuppenacker steht jedem Menschen erst einmal offen gegenüber. Die einzigen Themen, die ihn auf die Palme bringen, sind eben der Aberglaube und das Luthertum.

6.3.4 Das Spritzenhaus

Auch das Feuerwehrhaus steht am Rathausplatz. Es beherrbergt das kleine Löschfahrzeug und mehrere Spinde. Im hinteren Teil gibt es eine Kiste mit Löschmitteln; das ist recht explosives Zeug und führt bei dem durch den Man-Khûr verursachten Brand zu einer enormen Hitzenetwicklung.

Insgesamt besteht die Freiwillige Feuerwehr Fenkenstein aus 30 Personen. Jede nacht haben zwei davon (natürlich ehrenamtlich) Wache.

6.3.5 Die Polizeiwache

Etwas von dem Feuerwehrhaus entfernt befindet sich die Polizeiwache. Das Gebäude besteht aus einem Eingangsbereich mit Schalter, einem Aufenthaltsraum, zwei Büros und einem kleinen Zellentrakt. Vor dem Gebäude stehen die beiden Dienstwagen und das Motorad.

Die Polizeiwache ist nur für „normale“ Fälle ausgestattet. Die schwersten Delikte, die hier je behandelt wurden, waren Raubmord, und meistens waren diese Dinge sehr schnell geklärt.

In der Wache tun 10 Personen Dienst. Geleitet wird sie von Friedrich Molke. Widererwartend sind die Polizisten dankbar für die Unterstützung, die ihnen Halver Schmidt besorgt hat; so beschließt Molke, die verschiedenen Fälle nicht weiterzuleiten, sondern zu versuchen, sie mit Hilfe der „Experten von Außen“ zu klären.

6.4 Die Zeitung

Das Zeitungsgebäude steht in einer Seitenstraße, die vom Rathausplatz abgeht. Abgesehen von der Aufschrift „Fenkensteiner Kurier“ ist es nicht von den umliegenden Häusern zu unterscheiden. Im Gebäude selbst gibt es ein kleines Büro, ein Papierlager und die Druckerpresse.

Die Belegschaft der Zeitung besteht aus dem Setzer Frank Manka, dem Cheffredakteur und Herausgeber Herbert Nugel und dem Reporter Peter Lausheim. Viel zu berichten gibt es nicht, so dass Peters Aufgabe meistens darin besteht, mit dem Fahrrad durch die Gegend zu fahren und nach irgend etwas interessantem zu suchen, während Herbert die Verwaltung erledigt. Alle drei sind in jeder Hinsicht gemäßigt – ihrer Ansicht nach gehört sich das so für eine überparteiliche Zeitung.

6.5 Die Schule

Fenkenstein hat eine sehr typische kleine Schule. Hier werden die Klassen eins bis acht unterrichtet, alles weitergängige muß zum Gymnasium in der nächsten Stadt. Im Unterricht sitzen Mädchen auf der linken, Jungen auf der rechten Seite.

Der Belegschaft der Schule steht Schulrektor Jan Hellwich vor. Er ist bereits 55 Jahre alt und Mitglied der Centrums-Partei. Er ist alles in allem Gemäßigt und führt die Schule seit mehreren Jahren erfolgreich mit ruhiger Hand. Das Kollegium besteht aus vier Lehrern und vier Lehrerinnen. Dazu kommt der Hausmeister Manfred Pans. Religion wird vom katholischen Geistlichen, Pater Stuppenacker, erteilt.

Nach Gründung des okkulten Zirkels findet sich im Keller, einigermaßen gut versteckt, ein improvisierter Kultplatz. Im Großen und Ganzen besteht er aus einem alten, aus der Biologie entwendeten Schädel, auf dem eine aus der Kirche geklaute Kerze prangt. Dabei liegen die Überreste einer toten Katze.

Nach dem Ritual, das der Zirkel zu Ungunsten der verhassten Inge durchgeführt hat, kommt da noch eine durchaus erkennbare Zeichnung Inges zu. Auf dieses Bild wurde die Sigile des Dämons *Glasya-Labolas* [5, S. 39] gemahlt. Praktischer Weise haben die Okkultistinnen ihre Bücherkiste mit einer *Goethia* und dem *Liber Al Vel Legis* [1] ebenfalls da gelassen, und die Seite mit *Glasya-Labolas* auch gleich mit Elsie's verbliebener Haarspange markiert.

Ein Wurf auf *Okkultismus* zeigt übrigens, dass die hier durchgeführten Riten nicht viel mit den Büchern zu tun haben – offenbar haben die Mädchen lediglich die Geisterbeschreibungen gelesen und sich den Rest zusammenfabuliert. Bedauerlicher Weise ist der 25. Dämon der *Goethia* ein „Verursacher von Blutvergießen und Mord“...

6.6 Die Burg

Die Burg selbst wurde inzwischen größtenteils renoviert. Sie beherrbergt ein Museum zur Geschichte Fenkensteins. Viele Räume wurden originalgetreu restauriert und mit kleinen Schildern versehen, die dem Besucher Auskunft über ihre Funktionen geben. Zur ursprünglichen Burg gibt es jedoch einige Unterschiede. Von der Einrichtung der Gästezimmer im Bergfried war der Nachwelt nichts bekannt, entsprechend fehlen sie. Zur Bibliothek gab es Überlieferungen, entsprechend soll an ihrem ursprünglichen Ort auch wieder eine entstehen. Die Geheimkammer unter dem Keller wurde damals von der Inquisition zugeschüttet. Die Kemenate wurde so eingerichtet, wie sie ursprünglich gedacht war, also als Damenzimmer.

Im zweiten Stock wurde neben einem zu besichtigenden Raum der Büro-Teil des Museums eingerichtet. Hier findet sich auch ein Quartier für eine noch zu findende Aufsichtskraft, mit Badewanne und Ofen. (Natürlich wurde die Burg elektifiziert.) Zur Zeit verbringt vor allem Helga Schmidt sehr viel Zeit hier, da sie versucht, das Museum so bald wie möglich zu komplettieren.

6.6.1 Der Große Saal des Palas (16)

Im ersten Stock gibt es im Saal eine Reihe Vitrinen, in denen antike Fundstücke liegen. Eines davon ist eine smaragdene Brosche in Form einer Sichel. An den Wänden ist eine etwas geraffte Geschichte von Fenkenstein zu finden. Wie auch immer das letzte Szenario ausgegangen ist, der letzte Baron und seine Mit-Paktierer werden hier als „dunkle Punkte der Vergangenheit“ aufgeführt. Hier finden sich sogar kurze Zusammenfassungen ihrer Wesenszüge, wie von Frater Paulus überliefert. Diese Beschreibungen können den Spielern ausgehändigt werden (aus Anhang B auf Seite 71).

6.6.2 Das Büro im Palas (16)

Hier finden sich vor allem Rechnungen, Fortschrittsberichte über die Sanierung, verschiedene bauliche Gutachten und Listen von Materialien. Unter anderem findet sich hier eine Liste aller Bücher, die sich in der Bibliothek befinden sollen.

6.6.3 Die Bibliothek im Bergfried (16)

Dieser Teil ist der Öffentlichkeit noch nicht zugänglich, da die Bibliothek zum Thema Fenkenstein noch im Aufbau ist. Hier finden sich alle möglichen Materialien zum Thema Mittelalter und Fenkenstein. Das sind neben Büchern und Zeitungsartikeln auch alte Briefe, Dokumente aus Kirchbüchern und ähnlichen. Bislang haben die Kuratoren alles, was sie in die

ser Hinsicht bekommen konnten, zusammengetragen, aber weder gesichtet noch sortiert.

Neben den normalen Büchern gibt es hier auch einige okkulte Werke, die von Helga Schmidt als Hintergrund-Material über die fünf Paktierer beschafft wurden. Helga hat sich mit dieser Materie nicht auseinander gesetzt, fand es aber eine gute Idee, um einen Bezug zu heutigen Okkultisten herzustellen. Die Bücher haben mit den Paktierern wirklich gar nichts zu tun, werden aber in Folge vom Man-Khûr genutzt, um einen Okkultisten-Zirkel zu gründen. Mit Hilfe der entsprechenden Liste und einem Wurf auf *Bibliotheksnutzung* stellt sich schnell heraus, dass die eine *Goethia* und ein *Liber Al vel Legis* verschwunden sind.

Besonders für das Szenario interessant ist eine Niederschrift zum Untergang derer zu Fenkenstein; Helga Schmidt weiß, dass es diese Niederschrift gibt (da aus ihr und einigen anderen Quellen die Wesenszüge der damaligen Kultisten geschlossen wurden), und mit etwa einer Stunde Suchen, die durch einen um 20% erschwerten Wurf auf *Bibliotheksnutzung* verkürzt werden kann, lässt sich das Schriftstück finden. Es kann den Spielern ausgehändigt werden (aus Anhang B auf Seite 66, wenn die Charaktere des Vorläuferszenarios siegreich waren, oder auf Seite 67, falls nicht).

Kapitel 7

Personen

In diesem Kapitel werden die für dieses Szenario wichtigsten Stadtbewohner dargestellt. Es beginnt mit dem Bürgermeister, danach folgen die vom Man-Khûr beeinflussten Personen und etwaige Zeugen in temporaler Reihenfolge.

7.1 Bürgermeisterfamilie Schmidt

Bürgermeister Halver Schmidt ist mitte 30. Er ist großgewachsen, hat dunkelblonde Haare, blaue Augen und inzwischen einen leichten „Bürgermeisterbauch“. Er wurde in Fenkenstein geboren und zeichnete sich schon sehr früh dadurch aus, dass er phänomenal mit Geld umgehen konnte. Außerdem hatte er einen Sinn für das Analysieren von Vorgängen. Und um das alles noch perfekt zu machen war er schon immer ein netter Kerl. Während seiner Zeit bei der Reichswehr konnte er diverse Gelder organisieren, mit denen er Fenkenstein unterstützte. Als er zurück kam stand er an erster Front bei allen Aufbau-Arbeiten. Noch vor dem Krieg hatte er seine Jugendliebe Helga geheiratet, und zusammen haben sie ihre Tochter Elsie (siehe 7.6 auf Seite 40).

Halver gehört der Centrumspartei an. Mag diese auch im Land ansich auf dem Rückzug sein, er hat die komplette Mehrheit seiner Bürger. Seine Politik orientiert sich auch weniger am Parteiprogramm als vielmehr an den Bedürfnissen von Fenkenstein.

Helga Schmidt ist ebenfalls mitte 30 und wurde ebenfalls in Fenkenstein geboren. Beide Schmidts lernten sich schon zu Schulzeiten kennen. Trotz ihrer Schwangerschaft gelang es ihr, eine Ausbildung zur Kuratorin in Berlin zu beginnen. Dort kam sie mit verschiedenen Künstlern und auch Okkultisten in Kontakt, wurde aber niemals – trotz eines wissenschaftlichen Interesses – Teil der dortigen Szene.

Aufgrund ihrer Vorbildung hat sie die Oberleitung an den Arbeiten der Burg übernommen. Sie findet das ausgesprochen spannend. Von ihr

stammte die Idee, die Vergangenheit derer von Fenkenstein in einen Kontext zum heutigen Okkultismus zu setzen.

Es bleibt anzumerken, dass Helga keinerlei okkulte Werke besitzt – abgesehen von denen, die sie auf der Burg hat. Auch als sich heraus stellt, dass ihre Tochter anscheinend einen okkulten Zirkel gegründet und dafür Bücher aus der Burg benutzt hat macht Halver ihr keinen Vorwurf.

7.2 Doktor Frank Niedermeyer

Neben Halver wird Dr. Niedermeyer vermutlich der wichtigste Ansprechpartner für die Spielercharaktere werden; er ist der Allgemeinmediziner von Fenkenstein.

Frank Niedermeyer ist etwa 40 Jahre alt, 1,80 Meter groß und recht stabil gebaut. Er hat dunkle, braune Haare und einen sauberen, braunen Vollbart. (Nicht marxistisch!) Meistens trägt er einen weißen Kittel.

Frank hat während des Krieges als Feldarzt gedient. Ihn bringt so schnell also nichts aus der Ruhe. Er hat einen sehr wissenschaftlich arbeitenden Verstand. Über die Gelegenheit, mit anderen Wissenschaftlern zu sprechen, freut er sich sehr. Er empfindet etwaige Untersuchungen Seitens der Spielercharaktere nicht etwa als Einmischung – er wäre selbst gerne in die Forschung gegangen, aufgrund familiärer Probleme und des ausbrechenden Krieges ist das nichts geworden.

Doktor Niedermeyer ist genau das, was er zu sein scheint – ein freundlicher Landarzt, der sich große Sorgen um seine Patienten macht und alles in seiner Macht stehende tun wird, um weiteres Unheil zu verhindern (oder zumindest zu lindern). Politisch kann er sich noch nicht recht zwischen DNVP und Centrum entscheiden, obschon er regional auf jeden Fall Halver seine Stimme gibt.

7.3 Die Bauarbeiter

Die ersten Opfer des Man-Khûr sind die Bauarbeiter Martin Haller, Fritz Schmidt (nicht verwandt mit Halver) und Frank Baumilch. Sie waren ganz normale Bauarbeiter, interessant ist ihr Hinscheiden.

Die Leichen wurden noch nicht beigesetzt oder verändert. Alle drei sind zusammengekrümmt, ihre Gesichter immer noch schmerzverzerrt. Eine genaue Untersuchung ergibt, dass ihr Blut keine Gifte beinhaltet. Allerdings sind einige Sehnen gerissen, als seien die entsprechenden Körperteile als Reaktion auf den Schmerz zu extrem zusammengezogen worden.

Der Anblick dieser Leichen ist so abartig, dass auch Kriegsveteranen bei ihrem Anblick 1W3/1 Punkte Geistiger Stabilität verlieren, alle anderen büßen 1W6/1W3 Punkte ein.

7.4 Die drei Trinker

Markus Feldschlosser, Arnulf Hegebau und Peter Gauer arbeiten in der nächstn Stadt in Fabriken. Sie haben schwere, eintönige Arbeitstage und trinken daher gerne einen über den Durst. Und wie in jeder Freundschaft gibt es auch bei ihnen Punkte, die sie am jeweils anderen stören. So ist Markus etwas jähzornig und in Hinsicht auf seine Schwester paranoid. Arnulf hingegen mischt sich oft in Sachen ein, die ihn nichts angehen, und das auf eine wahrhaft oberlehrerhafte Art und Weise. Und Peter ist ausgesprochen leichtfertig, insbesondere in Hinicht auf Frauen.

Am fraglichen Abend waren alle drei in denkbar schlechter Stimmung. Der Tag war anstrengend gewesen, Markus fantasierte davon, dass irgend ein Schweinehund sein Schwester knalle, Arnulf meinte, das sei doch ihre Angelegenheit, und Peter war von all dem nur genervt. Dann trafen sie den Man-Khûr. Der fragte sie nach dem Weg und bemerkte dann, Peter habe da Lippenstift an der Wange. Irgend wie kam Markus auf den Gedanken, der müsse von seiner Schwester stammen (was nicht stimmte) und ging auf Peter los. Arnulf ging dazwischen, und dann eskalierte das ganze.

Alle drei haben gebrochenen Arme und Beine, Rippenbrüche, Prellungen und Quetschungen am ganzen Körper. Sie sind zur Zeit nicht in der Lage, sich schmerzfrei zu bewegen. Sie liegen alle in einem Zimmer und können nicht verstehen, was passiert ist. Bei iner Befragung werden sie sich nicht sofort an den Man-Khûr erinnern, es sei denn, sie werden gezielt gefragt, ob sie irgend jemandem begegnet seien.

7.5 Hartmut Kringl und Agathe Hillwan

Hartmut ist vielleicht 20 Jahre alt. Er arbeitet in einer kleinen Fabrik. Er wohnt allein. Abends zieht er los, um sein Gehalt aufzubessern. Er ist normaler Weise weder gewalttätig noch besonders planerisch tätig, er nimmt, was sich ergibt. Nachdem er Agathe Hillwan erschlagen hat begeht er keine weiteren Einbrüche mehr.

Hartmut ist der Polizei bekannt, er wird jedoch als nicht gewalttätig eingestuft. Umfragen in seinem Umfeld ergeben, dass er sowohl zum Zeitpunkt des Einbruchs in der Schule als auch bei Agathe nicht zu Hause war. Eine Durchsuchung seines Zimmrs fördert Beutestücke aus beiden Raubzügen zu Tage.

Agathe Hillway war 70 Jahre alt. Ihr Vermögen war nicht unbeträchtlich. In der Nachbarschaft war sie bekannt und galt als nett und höflich. Sie verließ nur selten ihr Haus. Sie hatte einen reichen Fabrikbesitzer geehlicht und überlebt. An ihrem Tod ist wenig mysteriöses – der Täter ist weder sonderlich subtil eingebrochen (er nutzte eine Brechstnge), noch bietet der Mord Spekulationspotential (auch hier kam die Brechstange zum Einsatz).

7.6 Der okkulte Zirkel

Dieser Zirkel besteht aus Elsie Schmidt, Dora Blaubaum, Maria Tegel und Fredericke Baumel. Allen vieren ist gemein, das sie die achte Klasse besuchen, 14 Jahre alt und miteinander befreundet sind. Trotz des Berufs von Elsies Vater sind sie nicht die angesehensten. Sie werden von einigen Schülerinnen (insbesondere Inge Well) geschnitten.

Elsie träumte in der Nacht von Dienstag auf Mittwoch davon, in der Schule von Lehrern und Inge Well schickaniert zu werden. Doch dann erschien der Man-Khûr und deutete mit enigmatischem Lächeln auf die Leiter zum Dachboden der Schule. Der Traum war so eindringlich, dass Elsie am nächsten Tag in der Pause heimlich die Leiter zum Dachboden erklimmte. Und dort warteten bereits die Bücher, die der Man-Khûr aus der Burg entwendet hatte, für sie bereit. Aufgeschlagen das Liber Al Vel Legis in deutscher Übersetzung, und der Satz *Tu' was du willst, sei das ganze Gesetz!* leuchtete ihr entgegen. Fasziniert packte sie die Bücher ein, doch las sie sie nicht komplett durch, sondern nur so weit, wie sie meinte, dass es nötig sei. Dann berichtete sie ihren Freundinnen davon, und sie beschloßen, das Wissen der Bücher auszuprobieren.

Sie trafen sich am Nachmittag im Kohlenkeller. Maria hatte eine Kerze aus der Kirche geklaut, und Dora den alten, nicht mehr genutzten Schädel aus der Biologie. Sie zeichneten einen der Zirkel aus der Goethia mehr schlecht als recht um den Schädel und opferten, da sie das aus der Beschreibung eines der Dämonen gelesen zu haben meinten, eine Straßenkatze.

Der Man-Khûr wollte sie natürlich bei Stange halten und flößte ihnen Selbstvertrauen und ein Gefühl von Stärke und Macht ein. Das nahmen die vier als Zeichen, dass ihr Zirkel echte Wirkung habe.

Am kommenden Tag war Inge wieder besonders ekelig, und der Zirkel beschließt am Freitag, es ihr heimzuzahlen. Sie zeichnen ein Bild von Inge und versehen es mit der Sigilie eines Höllenfürsten, von dem sie meinen, dass er ihr schade. Sie führen ein Ritual durch, ohne zu wissen, dass Inge gerade von Dr. Gelbach und August vergewaltigt wird.

Die fünf sind nicht wirklich bößartig und total entsetzt, als sie erfahren, was ihr Ritual anscheinend für Auswirkungen hatte.

7.7 Herbert Hawell

Der Schlosser ist für seinen Jähzorn bekannt. Er hat eine Frau und zwei Kinder. Abgesehen von seinen Wutanfällen ist er ein netter Kerl, der aber schon einig Vorstrafen hat. Es soll an dieser Stelle angemerkt werden, dass Herbert noch nie die Hand gegen seine Frau oder seine Tochter erhoben hat. Sein Sohn Paul hat schon die eine oder andere Ohrfeige kassiert, aber das ist zu jener Zeit relativ normal.

7.8 Die Belegschaft des *Traubenfass*

Das Traubenfass ist eine sehr beliebte Wirtschaft. Hier arbeitet der Inhaber Theodor Trauben mit seiner Frau Petra. Unterstützt werden sie von den Schwestern Heike und Paula Mallendorf. Bei den Opfern handelt es sich um eine Doppelkopfrunde. er Man-Khûr hat ihnen ein seltenes Kontaktgift, welches eigentlich nur in Afrika vorkommt, ins Bier gekippt. Falls es niemandem gelingt, das Gift zu identifizieren, sterben die vier innerhalb von 24 Stunden. Selbst nach einer Identifizierung durch einen fähigen Biologen kann nur ein versierter Chemiker ein Gegengift zubereiten.

Heike erinnert sich noch gut an den fremdländisch aussehenden Mann, der sie nach dem Weg zum Bahnhof gefragt hat. Allerdings will ihr das keiner so recht glauben, denn so eine Erscheinung wäre doch aufgefallen.

Was das ganze etwas pikant macht ist die Tatsache, dass die vier Opfer der DNVP angehören und Herrn Well unterstützen. Das hat zum Zeitpunkt des Ereignis noch keine Aussagekraft, bekommt aber später welche.

7.9 Landstreicher Pedder

Pedder ist 40 Jahre alt und Kriegsveterane. Er hüllt seine gebäugten ausgemergelten 1,80 Meter in einen alten, abgewetzten Wehrmachtsmantel. Im Krieg hat er seinen halben, linken Fuß verloren.

Pedder ist ein sehr friedfertiger Vertreter seiner Art. Meistens übernachtet er am Rathausplatz. Viele Bürger der Stadt kennen ihn. Da er niemandem etwas tut und auch mal hilft, wenn irgend wo leichte Arbeit anliegt (mehr lässt sein krieg- und alkoholgeschädigter Körper nicht zu) haben die meisten nichts gegen ihn.

In der Nacht des Brandanschlags auf das Spritzenhaus hat Pedder den Man-Khûr vor dem brennenden Haus tanzen und lachen sehen. Er hat sofort die Flucht ergriffen, dabei ist ihm sein Schuh vom halben Fuß gerutscht. Nun hält er sich in einem Schotterhäuschen der Bahn, unweit des Bahnhofs, verborgen.

Falls ein Charakter nach dem Besitze des Schuhs suchen sollte, kann ihm so ziemlich jeder sagen, wem der gehört. Sollte sich ein Charakter in der Gegend vom Bahnhof umsehen, wird ihm mit Sicherheit das Schotterhäußchen auffallen.

7.10 David Basel und Inge Well nebst Familien

David ist ein kräftiger junger Mann von 16 Jahren. Sein Vater ist Tischler. Um das Geschäft am Laufen zu halten arbeitet David in der Werkstatt mit, besucht aber gleichzeitig die Abendschule, um das Abitur zu machen. Sein Tod ist für den Vater ein schwerer Schock. Alle Bekannten

von David beschreiben ihn als netten, jungen Mann, der nur ein Problem mit Landstreichern hatte. August Basel ist ebenfalls Mitglied der DNVP. Er unterstützt seinen guten Freund Hartwich Well, respektiert jedoch den aktuellen Bürgermeister.

Inge Well ist eine ziemliche Zicke von 14 Jahren. Sie tyrannisierte insbesondere Elsie Schmidt, da sie meint, ihr Vater sei ein besserer Bürgermeister. Landstreichern gegenüber hegte sie schon immer eine tiefe Verachtung. Ihr Vater Hartwich hingegen ist zwar Mitglied in der DNVP und bewirbt sich regelmäßig als Bürgermeister, respektiert und achtet Halver Schmidt jedoch sehr. Er gehört zu den wenigen, die niemals annehmen, Halver könne etwas mit den Untaten zu tun haben. Seine Frau sieht das anders, ist allerdings in der Stadt weder für ihre Objektivität noch für ihre Intelligenz bekannt.

7.11 Die Brüder Martin und Fred Bukken

Die beiden jungen Brüder wohnen zusammen mit dem Rest ihrer Großfamilie. Sie sind in Fenekstein sehr beliebt und hängen sehr aneinander. Martin und Fred haben zusammen gedient. Fred ist inzwischen Wachtmeister bei der Polizei, Martin arbeitet als Schlosser und ist bei der freiwilligen Feuerwehr.

7.12 Landstreicher August und Doktor Gelbacher

Der Landstreicher August ist mindestens 60 Jahre alt. Er war im Krieg und hat von dort ein steifes Bein mitgebracht. Er trinkt gerne und übernachtet in Hauseingängen. Für sein Alter und seinen Zustand ist er erstaunlich stark.

August hat sich früher häufig in der Nähe der Schule aufgehalten; der Hausmeister hat ihn gelegentlich mit Schnaps versorgt, wenn er ihm dafür beim Schleppen geholfen hat. Allerdings wurde er dann von einigen Schülern gehänselt, insbesondere David und Inge waren da ziemlich drastisch.

Doktor Frank Gelbach ist etwa 50 Jahre alt. Er ist zwar Arzt, aber Spezialist für Lungenerkrankungen. Mit gewöhnlichen Krankheiten oder gar Leichenbeschau beschäftigt er sich nicht (er ist ein wenig snobbistisch). Auch er war im Krieg. Ingeheim erregen ihn besonders junge Dinger wie Inge schon eine ganze Weile, doch ist er diszipliniert genug, um solche Regungen zu unterdrücken. Er wohnt in direkter Nähe zur Burg und unternimmt All-Abendliche Spaziergänge, so kommt es, dass ihm Inge über den Weg läuft.

Kapitel 8

Ereignisse und Fingerzeige

Da dieses Szenario ein Wettlauf der Charaktere mit dem Man-Khûr ist, finden sich hier die Aktionen des Geistes und die Folgen davon. Ebenfalls aufgeführt wurden einige andere Ereignisse, die als Rahmenbestimmung dienen können. Am Ende wurden Fingerzeige und Ereignisse ergänzt, die es den Charakteren ermöglichen sollten, den Man-Khûr zu besiegen.

8.1 Aktionen vor der Ankunft der Charaktere

Noch bevor die Charaktere überhaupt da sind hat der Man-Khûr seine Arbeit bereits begonnen. Folgendes hat er bereits angerichtet:

Montag, 17. 05: Am Morgen treffen die Bauarbeiter Martin Haller, Frank Baumilch und Fritz Schmidt unter der Erde auf eine natürliche Höhle. Als sie diese öffnen blicken sie auf die im Boden befindlichen Türen der *Gechlossene Kammer*. Als Fritz sie öffnet entweicht der Man-Khûr. Da es Tag ist kann er selbst nicht in Erscheinung treten, doch reicht seine über 800 Jahre aufgestaute Bosheit, um die drei Arbeiter mit derart großen Schmerzen zu attackieren, dass sie sterben.

Gegen Abend nimmt der Geist dann Gestalt an. Er trifft auf die Herren Markus Feldschlosser, Arnulf Hegebau und Peter Gauer. Kurze Zeit später schlagen die drei sich gegenseitig Krankenhausreif. Den Rest der Nacht verbringt der Man-Khûr damit, sich in der Stadt nach potentiellen Opfern umzusehen. Bei der Gelegenheit gibt er dem kleinen Dieb Hartmut Kringl die Eingebung, bei einem Einbruch in die lokale Schule neben allerlei Kram auch eine Haarspange der Schülerin Elsie Schmidt mitzunehmen.

Dienstag, 18. 05: Den Tag über bleibt es ruhig. Nachts macht sich Hartmut auf den Weg, um sich sein Geld zu verdienen. Nach längerer Überlegung steigt er in ein etwas abseits gelegenes Haus ein. Dorft trifft

er auf Agathe Hillwan. In seinem durch den Man-Khûr verstärkten Schrecken erschlägt er sie. Nachdem er die gestohlene Haarspange platziert hat sucht er das weite.

Elsie Schmidt leidet in dieser Nacht unter bößartigen Träumen, in denen der Man-Khûr ihr anscheinend einen Weg aus der Tyrannei der verhassten Inge Wells zu weisen scheint – und dieser Weg scheint über den Dachspeicher der Schule zu gehen.

Der echte Man-Khûr ist auch nicht untätig; er hat in seinem ehemaligen Wohnsitz unter den diversen Büchern und Schriften auch einige eher kuriose gefunden, genauer gesagt, okkulte Schriften. Zwei davon, *Crowlesy Liber Al Vel Legis* und die *Goethia*, schafft er auf den Speicher der Schule (damit Elsie sie dort auch finden kann.)

Mittwoch, 19. 05: Während sich Halver Schmidt sich mit den Spielercharakteren trifft arbeitet der Man-Khûr weiter. Oder viel mehr, er lässt für sich arbeiten, denn Elsie hat inzwischen mit ihren Klassenkameradinnen die Bücher entdeckt. So nimmt das Verhängnis seinen Lauf.

8.2 Die eigentliche Handlung

Sobald die Spielercharaktere da sind können sie versuchen, den Vorkommnissen auf die Spur zu kommen. Dabei ereignen sich immer neue Dinge, denen sie nachgehen müssen, wobei einige vermutlich an die Aktionen der Spieler angepasst werden müssen.

Donnerstag, 20. 05: Die Spielercharaktere kommen an. Der okkulte Zirkel beginnt seine ersten Rituale. Die haben zwar keinerlei Wirkung, erfordern aber das Opfern einer Katze und stärken den Zusammenhalt und das Selbstvertrauen der vier Okkultistinnen.

Am Abend geht es für den Man-Khûr wieder los. Die Polizei hat zwar das Haus der alten Hillwan untersucht und auch die Haarspange gefunden, der aber noch keine Bedeutung beigemessen. Bisher hat auch noch niemand den Kellerraum der Okkultistinnen gefunden.

Herbert Hawell, seines Zeichens etwas jähzorniger Schlosser, ist gerade auf dem Heimweg, als er plötzlich von einem Hund angefallen wird. Kurz entschlossen greift er sich einen Stein und wirft damit versehendlich ein Schaufenster ein. Schnellstmöglich ergreift er die Flucht. Das Schaufenster gehört einem Juwelier, und kurze Zeit später ist die Polizei da. Ergebnislos. Wenig später erwischt es Heike Mallendorf, eine Kellnerin in dem Lokal *Traubenfass*. Während sie gerade eine Runde Bier bereit macht erscheint der Man-Khûr und fragt nach dem Weg zum Bahnhof. Während sie ihm den zeigt kippt er ein

seltenes, nur in Afrika erhältliches Kontaktgift in das Bier. Vier Gäste kommen ins Krankenhaus.

Das reicht noch nicht ganz aus, und so legt der Man-Khûr in einem Anfall bösen Humors kurzerhand Feuer im Spritzenhaus. Dabei wird er von dem Landstreicher Pedder gesehen. Nicht beim Anzünden, aber als Gestalt vor den Flammen. Bei diesem Anschlag stirbt Feuerwermann Martin Bukken.

Freitag, 21. 05: In der Zeitung äußert ein Verfasser großes Erstaunen darüber, wie denn nun in kürzester Zeit all diese Dinge geschehen konnten. Er geht sogar auf die Ankunft der Charaktere ein und betont, dass die Ereignisse bereits vor deren Erscheinen aufgetreten seien, sie also als Ortsfremde nicht der Grund sein könnten. Er geht sogar so weit zu behaupten, dass ein Irrer in Fenkenstein umgehe, und dass er für alle Taten verantwortlich sein müsse.

Der Hausmeister der Schule stößt im Keller auf die Überreste des letzten Rituals der Okkultistinnen. Er meldet das der Schulleitung. Aufgrund der aktuellen Situation wird beschlossen, den Bürgermeister zu informieren.

Gegen Abend tritt der Man-Khûr wieder in Aktion. Er bringt den okkulten Zirkel dazu, ein Ritual zum Schaden der verhassten Inge durchzuführen. Während der Zirkel da tut ist Inge auf den Weg, ihren Freund David zu treffen. (Das tut sie jeden Abend.)

David befindet sich am vereinbarten Treffpunkt, im Stadtpark bei der Burg. Als Sportler macht er sich sehr wenige Sorgen um etwaige Übeltäter. Womit er nicht rechnet ist Wachtmeister Fred Bukken. Der sieht nur eine Gestalt im Dunklen stehen. Fred war der erste Polizist im Haus der alten Agathe, und der Feuerwermann Martin Bukken war sein Bruder. Er dreht (unterstützt durch den Geist) komplett durch und schlägt den armen Burschen fast zu Brei. Als er feststellt, was er da angerichtet hat, ergreift er panisch die Flucht.

Beobachtet wird er dabei vom Landstreicher August. Der ist von den Ereignissen zunächst total schockiert, doch dann tritt der Man-Khûr zu ihm und erklärt, David habe es doch nicht besser verdient; er und seine kleine Schlampe hätten ihn doch immer wie Dreck behandelt, und wenn sogar ein Polizist solche Dinge tun dürfe, dann solle er, August, mal überlegen, was er tun könne. Im Augenblick würden sowiso alle Verbrechen dem Großen Unbekannten vorgeworfen.

Inge weiß davon natürlich nichts. Als sie den Ort erreicht ist von David nichts zu sehen. Aber dafür trifft sie auf Doktor Gelbacher. Der hat schon seit Jahren ein Auge auf junge Heranwachsende in ihrem Alter geworfen, konnte das aber bisher gut unterdrücken. Auch er

hat die Eingebung, dass im Augenblick jedes Verbrechen dem Großen Unbekannten zugeschrieben würde, und betäubt sie mit Ether. Dann kommt August dazu. Die beiden verstehen sich überraschend gut, als Inge wieder zusich kommt helfen sie einander, sie zu vergewaltigen. Da sie die beiden identifizieren könnte schmettern sie sie danach mehrmals mit dem Kopf gegen einen Stein. August hinterlässt noch ein Taschentuch, welches er von Halver geschenkt bekommen hat.

Samstag 22. 05: Wie durch ein Wunder überlebt Inge, liegt aber ohne Bewußtsein im Krankenhaus. Die Polizei ist recht schnell vor Ort. Sie finden die Leiche Davids und das Taschentuch. Fred ist natürlich sehr bemüht, die Ermittlungen von sich wegzuleiten. Im Laufe des Tages beziehen die Ermittlungen auch die Schule ein. Eine Untersuchung fördert das letzte Ritual der Kultistinnen hervor. Ebenfalls gefunden werden die okkulten Bücher (welche Helga Schmidt gehören) und – verwendet als Lesezeichen – eine weitere Haarspange Elsie. In diesem Zusammenhagng kommt auch die andere Haarspange Elsie zur Sprache.

Gegen Abend haben sich alle möglichen und unmöglichen Gerüchte verbreitet, und ein Lynchmob hat sich vor dem Rathaus eingefunden. Sie fordern Halvers Kopf. Um die Sache zu verkomplizieren erscheint dann August und beschuldigt Wachtmeister Fred. Es kommt zu einer Massenschlacht, bei der auch ein Feuer ausbricht. Da das Spritzenhaus abgebrannt ist wird die tadt fast komplett niedergebrannt.

8.3 Hinweise

Da es sich bei den Spieler-Charakteren um ausgesprochen weltliche Personen handelt wird sich die Erkenntniss, dass es sich um einen übernatürlichen Gegner handelt, nicht einfach einstellen. Es gibt jedoch einige Hinweise, die sie auf die richtige Spur bringen sollten.

8.3.1 Die Kammer

Die Kammer selbst bietet sehr wenige Hinweise. Sie sieht noch exakt so aus wie vor 715 Jahren ausgesehen hat. Mit Hilfe der Fertigkeit *Chemie* lässt sich feststellen, dass sie vor etwa 700 Jahren unter die Erde gebracht und schätzungsweise kurz davor gefertigt worden ist. (Falls der Baron sein Ritual durchführen konnte sind es etwa 650 Jahre, und die Kammer ist davor etwa 50 bis 70 Jahre nicht genutzt worden.)

Interessant wird die Kammer vor allem dadurch, dass sich ein Hinweis auf sie in den *Clavis Salomonis* [4, S. 111f], zu finden in der Bibliothek zu Köln, befindet. In diesem obsukren Band findet sich unter der Rubrick *Schutzzauber* eine Abbildung dieser Kammer. Hier steht auch, dass

die Kammer mit nichten einfach verschwindet – sondern lediglich um 100 Meter in die Tiefe versetzt wird.

8.3.2 Das geologische Zeugnis

In den Stapeln verschiedenster Unterlagen findet sich auch ein geologisches Zeugnis. Es ist sehr umfangreich und stellt die tektonischen Änderungen seit 1520 dar. (Zumindest behauptet der zuständige Geologe das.) Bei einer entsprechenden Grundkenntnis (die durch den Biologen und den Ingenieur im Verein mitgebracht werden) kann über ein längeres Studium erarbeitet werden, dass sich in den letzten 700 Jahren die Erde ganz erheblich verändert hat; so hat sich ein Großteil des Gebietes, wo jetzt die Stadt steht, abgesenkt. Die Burg hingegen wurde etwas angehoben. Paradoxer Weise haben sich die Erdschichten unterhalb der Stadt fast gedreht, so dass viele Dinge, die zum Niedergang des Barons etwa 100 Meter in der Tiefe waren, nun auf Kanalstationshöhe angestiegen sind. . .

8.3.3 Das Zeugnis vom Untergang des Geschlechts Fenkenstein

Ein Bericht über den Niedergang derer zu Fenkenstein hat tatsächlich die Jahrzehnte überdauert. Es war nicht einfach, ihn aus den Archiven in Köln zu bekommen, aber es ist dem findigen Halver Schmidt doch gelungen. Von diesem Bericht existieren zwei Varianten.

Falls die Vorgängergruppe erfolgreich war findet sich eine Niederschrift *Frater Paulus'* (siehe Anhang B auf Seite 66). Hier finden sich Hinweise auf den Man-Khûr und die Untaten der fünf Paktierer.

Falls der Baron sein Ritual durchführen konnte findet sich ein 60 Jahre jüngeres Schriftstück, in dem ein Pater Clemens beschreibt, wie der Ketzer Klaus von Fenkenstein als solcher entlarvt und nach längerer Planung seiner gerechten Strafe zugeführt wurde.

In beiden Fällen wurde schon vor einiger Zeit von einem anderen Forscher die Anmerkung *Humboldt? In Bibli. Köln fragen!* angefügt.

Die zweite Fassung ist zwar kürzer, bietet aber eine entscheidende Information mehr. Hier steht, dass der Geist mit Hilfe eines Schrankes gebannt wurde. Dafür findet sich im ersten Text ein Hinweis auf einen Restaurator. Sollten die Spielercharaktere anhand der Jahreszahlen herausfinden, welcher das war (denken Sie sich einen Namen aus oder nehmen Sie den Namen der Vorrunde), so findet sich in den Archiven von Köln tatsächlich eine Aufzeichnung von ihm. Er beschreibt (auf Latein), wie er und seine Genossen dem Man-Khûr besiegen konnten. Anbei findet sich eine Zeichnung des Schrankes.

8.3.4 Ein Bericht Alexander Humboldts

In der Bibliothek von Köln findet sich ein eher unbekannter Bericht des großen Reisenden und Wissenschaftlers Alexander Humboldt (siehe Anhang B auf Seite 68). Diese hat er auf seiner zweiten großen Reise, nämlich der durch Russland, abgefasst.

Diese zweite Reise wurde von Humboldt etwas ausgeweitet, es gelang sogar, mit einigen chinesischen Außenposten Kontakt aufzunehmen. Einer der weniger bekannten Aspekte Humboldts Arbeit war sein Interesse an Völkerkunde. In diesem eher unbekanntem Bericht zieht er verblüffende Parallelen aus chinesischen, indischen und türkischen Sagen.

Letzten Endes handelt es sich um Überlieferungen zum Smaragdnen Lama. Diese finden sich sowohl im Chinesischen als auch im Indischen. Im Falle der Chinesen findet auch der Man-Khûr Erwähnung. Verblüffend ist jedoch die osmanische Überlieferung – auch hier wird eine Gestalt in Grün erwähnt, doch handelt es sich hier um den Grünen Propheten. Doch auch hier wird der dienstbare Geist, der den besonders folgsamen Dienern zur Seite gestellt wird, beschrieben.

8.3.5 Der Gegenzauber

Sobald die Charaktere erst einmal wissen, dass es sich um einen Geist, gesendet von einer bößartigen Kreatur aus einem fremdartigen Kulturkreis, handelt, können sie in der Bibliothek in den obskureren Abteilungen nach Gegenzaubern suchen. Dies sollte sie zu den Aufzeichnungen des Mönches Sebaltinus führen.

Sebaltinus lebte (soweit sich das schließen lässt) im 17 oder 18 Jahrhundert. Er versuchte, Dämonen zu beschwören, um von diesen den Beweis für die Existenz und die Allmacht Gottes zu erhalten. Es ist nicht überliefert, was aus ihm geworden ist. Interessant für die Spielercharaktere dürfte sein Dialog mit einer von ihm gerufenen Mythoswesenheit sein (siehe Anhang B auf Seite 70), an die sich eine Beschreibung des Zaubers *Vertreibung des Yde-Etat* [7, S. 206f] anschließt.

Es dauert 12 Stunden, diesen Zauber zu erlernen, wobei sich diese Zeitspanne in diesem speziellen Szenario durch Würfe auf *INtimes3* verringern lässt. Danach sollte es gelingen, rechtzeitig zum Abend nach Fenkenstein zurück zu kehren und den rettenden Zauber zu wirken.

8.4 Lösungsmöglichkeiten

Während dieser Ereignisse tritt der Man-Khûr mehrfach selbst in Erscheinung. Sowohl die Bedienung im Traubenfass als auch Pedder können bezeugen, ihn gesehen zu haben, und auch die drei Raufbolde, denen er als erstes über den Weg gelaufen ist, können sich an ihn erinnern. Interessant

wird eine Befragung Elsie, denn sie hat den Man-Khûr nur in ihren Träumen gesehen. Es bleibt abzuwarten, was die Charaktere daraus machen.

Bei der Befragung der verschiedenen Opfer sollten die Charaktere sehr bald auf ein gemeinsames Bild kommen, nämlich den Man-Khûr. Die Tatsache, dass er im Falle von Elsie Schmidt in deren Träumen erschienen ist, sollte darauf hinweisen, dass es sich um ein übernatürliches Wesen handelt. In den Aufzeichnungen in der Burg gibt es Hinweise auf ihn, somit sollten die Charaktere in der Lage sein, die notwendigen Verbindungen zu ziehen.

Nachforschungen in der Vergangenheit der Stadt bringen die Geschichte von Klaus von Fenkenstein zu Tage. In einem Schriftstück wird sogar ein Geisterwesen, ein Araber, erwähnt. Verweise und Vermutungen sollten die Spieler schließlich nach Köln führen, wo sie zum Einen in eine eher unbekannteren Schrift Alexander von Humboldts weitere Hinweise finden. In Köln gibt es auch Bücher, in denen sie etwas über die *Geschlossene Kammer* finden können, und schließlich und endlich ein Werk mit der Entschöpfung.

Die Lösung dieses Szenarios ist nicht ganz einfach, da sie einem sehr engem Zeitlimit unterliegt. Tatsächlich müssen die Spielercharaktere innerhalb der ersten beiden Tage herausfinden, dass es sich um einen widernatürlichen Gegner handelt. Sollte sich diese Erkenntnis nicht einstellen spricht nichts dagegen, einen der Charaktere direkt mit dem Man-Khûr zu konfrontieren. Spätestens am sehr frühen Samstag sollten die Charaktere nach Köln fahren und in der Bibliothek die noch fehlenden Puzzle-Stücke ergänzen. Dort finden sie auch genügend Verweise, um den Gegenzauber zu finden.

Zu beachten ist hierbei, dass immer noch die Rhein-Rhur-Besetzung gilt. Mit anderen Worten, Köln ist zur Zeit unter der Kontrolle Frankreichs, und bei ungeschicktem Vorgehen kann es den Charakteren bei der Reise dorthin durchaus schlecht ergehen – obwohl sie daher kommen.

Die Spielercharaktere haben übrigens durchaus die Möglichkeit, dem Man-Khûr entgegen zu wirken. Die einfachste Technik besteht in einer Ausgangssperre. Doch ehe sich Halver davon überzeugen lässt muss schon einiges passieren.

Teil III

2009 – Echo der Vergangenheit

Kapitel 9

Das Szenario

In diesem Szenario geht es um die Wiederkehr des Barons Klaus von Fenkenstein und seiner vier Mit-Paktierer. Die Spielercharaktere bekommen das ziemlich genau mit, denn die fünf Paktierer reinkarnieren in ihnen.

9.1 Was bisher geschah

Im Jahre 1209 führten der Baron Klaus von Fenkenszein, sein Sohn Frederick, der Kreuzfahrer Thomas Kretz, der Schriftgelehrte Frater Caculis und die Baronin Maria von Born ein Ritual durch, um – falls ihr Plan zur Erlangung von Unsterblichkeit nicht gelänge – in 800 Jahren in ihren Nachkommen zu reinkarnieren. Diese Zeit ist nun gekommen.

9.2 Auswirkungen der ersten beiden Teile

Wie schon beim zweiten Teil gilt auch hier. Das Szenario lässt sich allein stehend spielen, doch wenn es Teil einer Kampagne ist, dann sollten die vorhergegangenen Teile einbezogen werden.

Der zweite Teil wirkt sich kaum aus. Je nachdem, wie erfolgreich die Charaktere waren, findet sich in den Aufzeichnungen etwas über eine Massenpanik oder etwas zu einer erstaunlichen, durch fünf Personen auf gehaltenen Verbrechensserie. Falls sich einer der Spielercharaktere aus den Zwanzigern die Mühe gemacht hat, irgend etwas zu hinterlassen, dann können die Spielercharaktere auch das entdecken. Doch zu ihrem eigentlichen Problem findet sich hier nichts.

Zum ersten Teil gilt vom Prinzip das gleiche wie bereits im ersten Teil gesagt (siehe Kapitel 5.3 auf Seite 28). Es kommt allerdings hinzu, dass die Charaktere aus Teil Zwei vielleicht die ausgegrabenen Informationen über Klaus von Fenkenstein irgend wo hinterlegt haben. Das würde die Sache natürlich vereinfachen, wirklich notwendig ist es allerdings nicht.

9.3 Die Spielercharaktere

Um die Spielercharakterzusammenführung etwas zu vereinfachen kann folgendes Konstrukt zum Einsatz kommen: Der Manager und seine Psychologin kennen sich sowieso. Die Designerin kann den Manager kennen, weil sie einmal einen Auftrag für seine Firma erledigt hat. Der Gallerist wiederum kennt die Designerin (aus offensichtlichen Gründen), und der Anwalt hat mal den Galleristen erfolgreich verteidigt.

9.4 Das Szenario ansich

Das Szenario beginnt mit der Ankunft der fünf Spielercharaktere in Fenkenstein. Sie alle haben verschiedene Gründe, dahin zu kommen. Der Anwalt möchte einfach nur Urlaub machen, die Designerin hat gehört, dass es hier ein Museum für mittelalterliche Mode gibt, der Gallerist hofft auf einen guten Ort für eine Zweigstelle und der Manager ist mit seiner Psychologin zum Erholen hier. Allen ist gemein, dass sie durch Träume, Persönlichkeitsveränderungen oder ähnliches geplagt werden. Das sind die ersten Anzeichen der Übernahme.

In den nachfolgenden Tagen bekommen die Spieler nach und nach Hinweise, das sich ihre Charaktere verändern. Sie nehmen nach und nach Wessenszüge der Widerkehrer an. Dazu kommen Träume, die sie deutlichst darauf hinweisen, dass zwischen ihnen eine Verbindung besteht. Nachforschungen zu ihren Träumen und ihren Ahnen sollten die Geschichte der fünf Paktierer und ihren gewirkten Zauber ans Licht bringen. Nun müssen sie „nur“ noch einen Weg finden, die Übernahme aufzuhalten.

9.5 Das Ende

Nun, entweder, die Übernahme klappt, oder es gelingt, sie zu stoppen. Wenn sie gestoppt wird bleiben die Einflüsse der Paktierer – soweit bereits angekommen – bestehen. Falls die Spielercharaktere komplett übernommen werden... Nun, teilen Sie den Spielern ruhig mit, was sie jetzt spielen. Sie werden dann zu Nichtspielercharakteren, die sich erst einmal mit der neuen Zeit und den sich ihnen bietenden Möglichkeiten vertraut machen müssen. Falls es gelingt, die Übernahme zu verhindern, gewinnen die Spielercharaktere 1W6 Punkte geistiger Stabilität zurück.

Kapitel 10

Die Übernahme

Im folgenden wird aufgeführt, wie die Übernahme von statten geht und welche Anzeichen die Spielercharaktere wann zu sehen bekommen. Alles in Allem handelt es sich um einen Vier-Tages-Plan. Nach Ablauf des vierten Tages sind die Charaktere übernommen. Dabei ist die Zuordnung von Paktierern und Spielercharakteren die folgende:

Die Psychologin	Klaus von Fenkenstein
Der Manager	Frederick von Fenkenstein
Der Gallerist	Thomas Kretz
Der Anwalt	Frater Caculis
Die Designerin	Maria von Born

Für den Spielleiter wird das größte Problem, für die Spieler darzustellen, wie sie sich verändern. Mit etwas Glück reichen einige Andeutungen, danach sollten sie auf diesen Zug aufspringen.

10.1 Erster Tag

Dies ist der Ankunftstag. Die Charaktere begegnen sich, stellen fest, dass sie sich kennen, und erforschen Fenkenstein. Während des Tages ergeben sich nach und nach folgende Symptome:

Die Psychologin: Abgesehen von einem leichten Drang zur Burg gibt es da nichts besonderes. Nachts träumt sie, von einem Mann in einem Zelt inmitten einer umkämpften Stadt (von der sie aber nur hört, nichts sieht) vergewaltigt zu werden. Der Traum ist so realistisch, dass sie 1W3 Punkte geistiger Stabilität verliert.

Der Manager: Abgesehen von einem enormen Hunger und der Neigung, an diesem Tag etwas mehr als sonst zu trinken, nichts besonderes. Des Nachts träumt er, ein kleines Mädchen zu vergewaltigen. Der

Traum ist dermaßen realistisch, dass er 1W3 Punkte Geistige Stabilität verliert.

Der Gallerist: Er zeichnet sich nur durch übermäßig gute Laune aus. In seinem Traum befindet er sich in einer Kneipe, wo er eine lachende Schankmaid abschleppt und eine ausgesprochen angenehme Liebesnacht mit ihr verbringt.

Der Anwalt: Er verspürt am Abend einen ungewohnten Durst auf alten, roten Wein. In seinem Traum ist er sturzbetrunken, er taumelt durch die schmutzigen Straßen einer Stadt. (Von der er aufgrund seiner Trunkenheit nicht sehr viel mitbekommt.) Er wird von einigen sehr merkwürdig (altertümlich) gekleideten Nutten abgeschleppt, die es ihm richtig besorgen.

Die Designerin: Sie fühlt sich von alten Gewändern – je protziger, desto besser – ungeheuer angezogen. In ihrem Traum geht sie mit einem etwas älteren, würdevollen Herren in ein mittelalterliches Bett. Sie findet die Liebesnacht extrem langweilig.

Allen fünf ist gemein, dass sie sich sicher sind, das Symbol des Grünen Propheten schon einmal gesehen zu haben. Sie wissen aber nicht, wo. Der nächtliche Traum ist nichts anderes als die Zeugung jener ihrer Vorfahren, die den „Originalen“ als erstes folgten.

10.2 Der zweite Tag

Auch an diesem Tag verstärken sich die Symptome und werden sogar stellenweise recht eindeutig.

Die Psychologin: Abgesehen von einer verstärkten Vertrautheit mit der Burg gibt es hier nichts neues.

Der Manager: Der findet plötzlich Gefallen an Minderjährigen. Nun, er nicht, aber sein Körper. Falls er keine entsprechende Kleidung trägt, kann das peinlich werden. Außerdem ist ihm sein Bett zu hart.

Der Gallerist: Zu seiner guten Laune kommen nun bei sich ergeben Gelegenheiten plötzliche Wutausbrüche.

Der Anwalt: Er hat ein plötzliches Interesse, einige Passagen in der Bibel nachzulesen. Während er das tut hat er das Gefühl, irgend etwas wichtiges würde fehlen.

Die Designerin: Als sich eine der Bedienungen im Hotell verletzt, hat sie plötzlich ein Bild vor Augen, wie diese Angestellte ihre Hand in einen Mixer steckt.

In der Nacht haben die Spielercharaktere einen gemeinsamen Traum. Sie wandeln durch ein leeres Fenkenstein. Irgend wann treffen sie aufeinander. Dann erstönt ein Geräusch wie von gigantischen Schwingen über ihnen, es ist aber nichts zu sehen. Dann hören sie lärm wie von herannahenden Truppen, die sie in Richtung der Burg treiben. Diese sieht aus, wie vor 800 Jahren. Sobald sie die Burg erreichen, erwachen sie.

10.3 Der dritte Tag

An diesem Tag treten die Wesenszüge der verschiedenen Charaktere noch deutlicher hervor.

Die Psychologin: Im Laufe des Tages kommt ihr der Gedanke, dass sich der Manager nicht so entwickelt, wie sie sich erhofft hat, doch dass auch er sicherlich geeignet ist. Wofür auch immer. Sie träumt in der Nacht zunächst erneut von dem Zelt, doch diesmal steckt sie im Körper des Mannes und vergewaltigt eine am Boden liegende Araberin. Sie verliert dadurch keine Geistige Stabilität.

Der Manager: Seine Neigungen vom Vortag verschlimmern sich, außerdem möchte er sehr lange schlafen und so viel bedient werden wie möglich. Auch sein Traum wiederholt sich, allerdings genau so, wie beim ersten mal, und er verliert keine Geistige Stabilität.

Der Gallerist: Jede Frau, die ihm über den Weg läuft (Frau, nicht Kind!) gefällt ihm heute besonders gut. Was, bei falscher Kleidung, auch gut zu sehen ist. Gepaart mit seiner Agressivität kann das fatale Folgen haben. In seinem Traum zieht er mit Schwert und Schild gegen die Ungläubigen, ehe er zu den anderen stößt.

Der Anwalt: Er beginnt plötzlich, aus der Bibel zu zitieren und seine Umwelt zu ermahnen, ein Bibelgefälliges Leben zu führen. In seinem Traum sitzt er in einem Turm und ließt ein arabisches Werk über den Islam.

Die Designerin: Bei den kleinsten Fehlern der Angestellten beginnt sie zu keifen und denkt sich Bestrafungen aus. In ihrem Traum peitscht sie eine Dienstmagd aus.

Allen Träumen der Spielercharaktere ist gemein, dass sie am Ende zerfließen und die fünf sich gemeinsam auf einem hohen Plateau wiederfinden. Um sie herum ist Nebel. In der Mitte ist ein Loch, durch welches sie auf Fenkenstein und durch die Wände der Häuser ihre eigenen, schlafenden Gestalten sehen können. Nach kurzer Zeit verwandelt sich Fenkenstein in einen Spiegel, und sie sehen darin über sich die fünf Paktierer auf sie herabschauen.

10.4 Der vierte Tag

An diesem Tag dürfte es für die Charaktere sehr schwer werden, das Unheil noch von sich abzuwenden, falls sie nicht bereits Hinweise gefunden haben. Alle schlechten Eigenschaften ihrer Vorfahren schlagen voll durch – die Psychologin möchte die Wiederkehr vorbereiten (ohne zu wissen, wovon), der Manager möchte ganz dringend und sofort mit einem kleinen Mädchen schlafen, der Gallerist möchte Wein, Weib und GEsang und wird extrem sauer, wenn er es nicht bekommt, der Anwalt beginnt, sich selbst zu geißeln und die Designerin wird den Bediensteten gegenüber handgreiflich. Um sich auf irgend etwas Sinnvolles zu konzentrieren und etwa eine halbe Stunde ansatzweise normal zu agieren sind Proben auf MA×5 notwendig. In der Nacht träumen die Spielercharaktere davon, dass ihre Vorfahren an ihre Betten treten, sie aufschlitzen, ausweiden und in ihre Körper kriechen. Danach verblasst alles, und die reinkarnierten Paktierer erwachen in den Morgenstunden.

Kapitel 11

Hinweise und Spuren

In diesem Kapitel wird beleuchtet, an welchen Stellen die Spielercharaktere überhaupt die Möglichkeit haben, ihr Schicksal zu erfahren und auch aufzuhalten.

Vermutlich wird ihnen recht früh auffallen, dass irgend etwas nicht stimmt. Und eventuell werden sie auch herausfinden, wer da in ihnen reinkarnieren will. Hilfreich kann dabei die Tafel aus dem Museum sein. Sobald ihnen klar ist, wer da auf ihrer Spur ist werden sie vermutlich ihre Ahnenreihe überprüfen. Nach entsprechenden Proben sollte es klar werden, dass jeder von einem echten Vorfahren übernommen werden soll.

Komplizierter wird es, den Fluch abzuwenden. Nachforschungen sollten wieder auf dem Smaragdenen Lama und vielleicht sogar Hastur führen. In folge sollte sich irgend wo ein Ritual finden, mit welchem die Charaktere ihre Vorfahren, die auf irgend einer Ebene bereits Gestalt annehmen, ausschalten können. (Mann, das ist so vage, das geht noch nicht mal als Roh-Fassung durch...)

Nachdem die Spielercharaktere herausgefunden haben, dass ihre Vorfahren mit dem Grünen Propheten oder auch dem Smaragdenen Lama zu tun hatten können sie durch Internetrecherchen und ähnliches an die *Revelations of Hali* kommen, oder zumindest an einen Auszug daraus, der ihnen ein wenig über ihre Gegner verrät. Eine weitere Suche sollte zu den ominösen Bekenntnissen des Mönches Rufus führen. Rufus hatte mit verschiedenen Paktierern zu tun, die er mit Hilfe morgenländischen Wissens, welches von der Kirche gebannt war, besiegte. In Köln liegt seine Handschrift dazu.

Anhang A

Zauber, Artefakte, Wesen

In diesem Anhang werden alle Zauber, Artefakte und Wesen aufgeführt, die in dieser Kampagne vorkommen und in keinem anderen Cthulhu-Regelwerk zu finden sind. Insbesondere sind dies das Buch *Pretium Fide* und der Man-Khûr.

A.1 Das Buch *Pretium Fide*

Dieses Buch, dessen Titel übersetzt *Lohn des Glaubens* lautet, wurde vom Grünen Propheten geschrieben (siehe auch Kapitel 3.1.1 auf Seite 13). Es beschreibt in sehr blumigen Worten die Vorteile dessen, der dem Grünen Propheten folgt. Die Grundsätze des Glaubens selbst werden nur angedeutet – es gibt hier viel Interpretationsraum.

Das Buch selbst ist ein Einzelstück. Es ist etwa 40×70 Centimeter groß und 600 Seiten stark. Der Einband besteht aus Ziegenleder. Auf der Vorderseite wurde ein Smaragd in Form einer halbmondförmigen Sichel eingearbeitet. Der Titel selbst steht in großen, lateinischen Buchstaben auf dem Buchrücken. Das Buch wurde mit einer grünen Tinte geschrieben. Bestandteile dieser Tinte sind neben Smaragdstaub und Speckstein auch Leim und Blut. Die Schrift ist gestochen scharf, daher greifen für die Lesegeschwindigkeit die Regeln für gedruckte Bücher.

Ein komplettes Studium des Buches dauert zwei Tage und kostet 1W6 Punkte geistige Stabilität. Überfliegen dauert nur sechs Stunden und kostet 1W3 Punkte. Es sind sehr viele Rituale enthalten, doch für alle fehlt eine wesentliche Komponente; um den Zauber letztendlich zu erlernen und ihn auszuführen wird die Hilfe des Man-Khûr gebraucht, was zu Beginn des Buches auch steht. An dieser Stelle wird auch darauf hingewiesen, dass der Man-Khûr nach dem Rufen seines Namens in die verschiedenen Himmelsrichtungen durch Aufsagen eines Verses gerufen werden kann.

A.2 Der Man-Khûr

Bei diesem Wesen handelt es sich um eine Art Geist, möglicher Weise ist es ein weiterer Avatar Hasturs. Wenn er erscheint, hat er die Gestalt eines alten Arabers mit ledriger Haut und einer etwas ausgebleichten Tracht. Er spricht jede Sprache mit einem leichten Akzent, den ein Sprachwissenschaftler jedoch nicht zuweisen kann.

Der Man-Khûr wird vom Smaragdnen Lama als besonderer Lohn an ausgewählte Diener erteilt. Er ist von ausgesprochen boshafem Wesen. Solange er einem Anhänger des Smaragdnen Lamas untersteht ist er verhältnismäßig harmlos; durch ihn kann der Außerwählte diverse Mythos-Wesenheiten, die im Zusammenhang mit Hastur stehen, beschwören. Außerdem kann er das *Pretium Fide* nutzen. Stirbt der Diener, ist der Geist frei. Er beschwört zwar keinerlei Mythos-Wesen, versucht jedoch, durch den Einsatz verschiedenster Zauber eine intakte Gemeinschaft (etwa das Dorf oder die Stadt, in der er sich befindet) zu zerstören. Dazu hat er einige bemerkenswerte Eigenschaften, die ihn zu einem gefährlichen Gegner machen. Er kann die geheimsten Wünsche seiner Opfer erspüren, findet Animositäten und kann Emotionen verstärken.

Der Geist kann, wenn er in der Umgebung weilt, mit Hilfe eines arabischen Verses gerufen werden, wenn zuvor sein Name (also *Man-Khûr*) in die vier Himmelsrichtungen gerufen wird. Den Man-Khûr zu rufen kostet 1W3 Magiepunkte und 1W3/1 Punkte Geistiger Stabilität. Sein Erscheinen aus dem Nichts heraus kostet ebenfalls 1W3/1 Punkte Geistiger Stabilität.

A.3 Die Geschlossene Kammer

Bei der *Geschlossenen Kammer* handelt es sich um eine Art magisches Artefakt. Sie sieht auf den ersten Blick aus wie ein besonders aufwendig verzierter Schrank. Äußerlich besteht er aus dunklem, glattpoliertem Holz. In die Tür wurden dünne, rötliche Marmor-Platten eingelassen, und die Griffe bestehen aus Granit. Außerdem gibt es eine Art Drehscheibe aus Rubin, die sich über die Griffe drehen lässt.

Was auch immer in diese Kammer eingesperrt wird kann nicht mehr hinaus. Aber das ist nur die Hälfte ihrer Funktion. Wird die Scheibe mit Blut benetzt und eine Formel rezitiert, verschwindet die Kammer mit allem, was darin ist. Den Charakteren im Mittelalter wird nicht bekannt, wohin – die Kammer verschwindet halt. De Facto wird sie etwa 100 Meter in die Tiefe transportiert und bleibt dort.

Um diese Kammer herzustellen sind neben den Materialien auch verschiedene Tieropfer notwendig. Das ganze kostet 3 Punkte Mana und 2W6 Punkte Geistiger Stabilität. Der Zauber, um die Kammer verschwinden zu lassen, kostet 1W6 Magiepunkte und 1W8/1W4 Punkte Geistiger Stabilität.

Anhang B

Materialien für die Spieler

In diesem Kapitel finden sich Materialien, die den Spielern direkt ausgehändigt werden können. Im Einzelnen sind das

Das Vorwort des <i>Pretium Fide</i> (für 1204)	64
Ein Auszug aus dem selben Buch (ebenso)	65
Zeugnis des Untergangs derer zu Fenkenstein – Version 1 (für 1924) ...	66
Zeugnis des Untergangs derer zu Fenkenstein – Version 2 (ebenso)	67
Ein Aufsatz des Gelehrten Alexander Humboldt (ebenso)	68
Die Niederschrift des Mönches Sebaltinus (ebenso)	70
Die Texte aus dem Museum zu den Paktierern (für 1924 und 2009)	71
Ein Auszug aus den <i>Revelations of Hali</i> (für 2009)	72
Ein Auszug aus den Bekenntnissen des Mönches Rufus (desgleichen) .	73

Der nachfolgende Text ist auf Latein.

ES SEI DIES DER LOHN DES SUCHENDEN, DES BETENDEN, DES ANHÄNGERS DES GRÜNEN PROPHETEN. MÖGE ER DIE FRÜCHTE SEINES GLAUBENS GENIESSEN. DOCH NUR DER IST EIN WAHRHAFTIGER GLAUBENDER, DER VOM GRÜNEN PROPHETEN SELBST EINE HILFE ERHALTEN HAT. DER MAN-KHÛR IST DER SCHLÜSSEL ZU ALLEM, WAS DIESES BUCH ENTHÄLT, DER MAN-KHÛR IST JENES WESEN, WELCHES DIE FEHLENDEN DINGE WEISS. NUR DURCH DEN MAN-KHÛR IST ES MÖGLICH, DEN LETZTEN LOHN ZU EMPFANGEN, DOCH MÖGE JENEN, DIE NOCH NICHT WEIT GENUG IN DER GUNST DES GRÜNEN PROPHETEN ODER DESSEN VERTRETER GESTIEGEN SIND DIE BESCHREIBUNGEN EIN FINGERZEIG SEIN, WELCHE MACHT UND WELCHEN GLANZ DER GRÜNE PROPHET DEN SEINEN ZUKOMMEN LÄSST. ER KANN GERUFEN WERDEN, INDEM SEIN NAME IN ALLE HIMMELSRICHTUNGEN GESPROCHEN UND DER VON IHM GENANNTEN VERS GESAGT WIRD.

Der nachfolgende Text ist auf Latein.

EWIGES LEBEN! WER WOLLTE ES NICHT? IST DOCH DIE ZEIT, DIE EINEM MENSCHEN VON SEINEM SO GENANNTEN GOTT ZUGETEILT IST, VON ERSCHRECKENDER KÜRZE! DOCH WER AN DEN GRÜNEN PROPHETEN GLAUBT, DER KANN DIE IHM ZUGESTANDENE ZEIT VERLÄNGERN. UND DAS AUF EINFACHSTE WEISE! WENIG IST VON NÖTEN, UM DIESES ZIEL ZU ERREICHEN, UND NICHT NUR EINER KANN DAVON PROFITIEREN!

DOCH DER REIHE NACH – ZUNÄCHST MÜSSEN DIE VORAUSSETZUNGEN ERFÜLLT WERDEN. SO BRAUCHT ES FÜNF VERTRETER VERSCHIEDENER AUSRICHTUNGEN. EIN ANHÄNGER DES KLERIKALEN STANDES WIRD GEBRAUCHT, EBENSO EIN EINER DES KÄMPFENDEN. EIN VERTRETER DER WISSENSCHAFT MUSS DABEI SEIN, EBENSO EINER DES HANDELNDEN VOLKES. ZU GUTER LETZT WIRD EIN HANDWERKER GEBRAUCHT. DIESEN VERTRETERN KOMMEN WICHTIGE ROLLEN ZU!

DER RITUS SELBST, NUN, ER IST VERBLÜFFEND EINFACH. DIE HEILIGE SCHRIFT, ZEUGNIS EINES GOTTES, DER DIE LEBENSSPANNE VERKÜRZT, MUSS BESUDELT UND ZERRISSEN WERDEN, DAZU BRAUCHT ES DIE ANRUFUNGEN, DIE DER MAN-KHÛR DEM WÜRDIGEN LEHREN KANN. DIE FÜNF VERTRETER DER STÄNDE MÜSSEN STERNFÖRMIG ABGELEGT WERDEN, DIE KÖPFE ZUR MITTE. IHNEN IST DER HALS ZU ÖFFNEN, DOCH NUR SO, DASS DER ROTE SAFT DES LEBENS LANGSAM ENTWEICHT.

DER WÜRDIGE MAG DAS OPFER BEGINNEN. DIE GESÄNGE HABEN ZU LAUFEN, BIS DIE KERZEN AUF DEN FÜSSEN DER FÜNF VERTRETER ABGEBRANNT SIND. DIES IST AUCH DER MOMENT, IN DEM SIE IHR LEBEN AUSHAUCHEN MÜSSEN, SCHNELLER DARF DAS BLUT NICHT FLIESSEN! UND DER WÜRDIGE UND BIS ZU VIER GEFOLGSLEUTE MÖGEN SICH IHRER NEUEN UNSTERBLICHKEIT ERFREUEN!

Der nachfolgende Text ist auf Latein.

So wahr ich mein Leben in den Dienst des Allmächtigen und Barmherzigen gegeben, so wahr ich meine Berufung nach bestem Wissen, Gewissen und Vermögen, wenn auch nicht immer zum Besten meiner Herde versehen, so wahr will ich hier schreiben von dem verderbten Treiben des Barons Klaus von Fenkenstein; nun, da die Truppen des Herren ihn und seine nicht minder trebelhaften Gäste besiegt haben, nun, wo alle Zeugnisse offen gelegt, nun kann ich meine Augen vor der Wahrheit nicht verschließen. Ich gebe hiermit mein Zeugnis ab, und mögen der Erzbischof von Coellen und der Allmächtige mit mir verfahren, wie sie es für richtig halten.

Nicht immer, so muss ich gestehen, waren mir die Taten des Herrn Baron, seines Sohns oder seiner Gäste bekannt. Lange habe ich das Böse nicht gesehen, nicht sehen wollen. Doch an jenem folgenschweren Dienstag, dem zehnten November im Jahre de Herrn 1209, begann es sich zu manifestieren. Es war dies ein bedeutsamer Tag, an dem fünf Reisende (ich möchte ihre Namen nicht nennen; sind sie der Kirche doch wohl bekannt, und haben sie doch wahrhaft großes geleistet, doch sollte ein Genosse derer zu Fenkenstein dieses Schriftstück in die Hände bekommen, so mögen ihre Seelen vor ihm sicher sein) unser Dorf erreichten. Es waren dies ein Priester vom Orden der Praemonstratenser, geschützt durch einen Ordenskrieger; ein Alchemist (nicht ein daher gelaufener Scharlatan oder gar ein Ketzer, sein Wirken ist stets von der göttlichen Zulassung begleitet); ein wohl bekannter Restaurator (ihr könntet seine Werke auch im Coellener Dom bewundern) und zu guter Letzt ein Händler. Sie alle, so stellte sich heraus, waren von dem teuflischen Baron unter irgend einem Vorwand nach Fenkenstein gelockt worden.

Vieles wurde durch diese fünf wackeren Streiter offenbar: Die unlängst verstorbene Frau des Herrn Baron wurde vermutlich geopfert. Der Sohn des Barons, Frederick, verging sich offenbar allnächtlich an den kleinen Mädchen des Dorfes. Thomas Kretz, ein Freund des Barons, nahm sich jede Magd, die er wollte, und erschlug im Zorn so manchen Diener. Die hochgeborene Baronin Maria von Born folterte gerne Bedienstete zu Tode. Und der Leibpriester des Herrn Baron, Frater Caculis – nun, auch er war dem Bösen verfallen. Doch immerhin waren die Grundsätze von Barmherzigkeit und Nächstenliebe so tief in ihm verwurzelt, dass er, da er den Widerstreit nicht ertrug, die meiste Zeit im Reiche des Meines weilte.

Wie erwähnt – meine Schuld sitzt tief, ich habe von all diesen Dingen nichts gewusst, nichts wissen wollen. Und doch, es gab die Anzeichen. Da war das Symbol, welches der Herr Baron sich und seinen Freunden besorgt hatte. Da war jener Fremder, ein dunkelhäutiger Araber (oder ähnliches), der des Nachts zu sehen war. Angeblich soll er ein Geisterwesen gewesen sein, der Schlüssel zur Macht des Barons. Wir alle können den fünf wackeren Streitern danken, die ihn bannten. Groß war die Zahl jener, die auf den gottgefälligen Kreuzzug gingen. Viele starben auf dem dritten, und der Herr Baron, ebenfalls zum dritten ausgezogen, kehrte erst nach dem vierten zurück. Wer weiß schon, was er in jenem fernen Lande vollbracht hat? Jedenfalls hat er sein ketzerhaftes Tun von dort eingeschleppt. Er und sein Freund Thomas Kretz hingen diesem Glauben an, den Glauben an einen grünen Propheten.

Humboldt?! In Bibl. v. Köln nachsehen!

Der Priester war so freundlich, mir einige Zusammenhänge zu enthüllen. So scheint es, als seien die fünf Gäste als Opfer für eine weitere Zeremonie gedacht gewesen. Doch ist es ihnen gelungen, den Geist zu bannen und den Baron damit zu entmachten. Die unwissenden Kirchruppen dachten, es handele sich um einen Katharer – dabei scheint die Wahrheit doch viel schrecklicher.

Soweit mein Zeugnis; in Demut gehe ich dem Schicksal entgegen, welches Gott für mich bestimmt. Frater Ignazius Paulus, Anno Domini Nostri 1209

Der nachfolgende Text ist auf Latein.

Ich, Pater Clemens vom Orden der Dominikaner, gebe hiermit Zeugnis ob des Sieges des Herrn über den Ketzer Klaus von Fenkenstein kund. Für wahr, ein Ketzer war dieser Mann, und seine Genossen nicht minder. Doch wie es ihnen gelingen konnte, ihr Treiben über mindestens 60 Jahre vor unseren Augen zu verheimlichen bleibt mir ein Rätsel.

Nun, wie es scheint war Klaus von Fenkenstein seinerzeit ein wahrer, aufrechter Streiter Gottes. Er nahm an dem wohlgefälligen, wenn auch nicht sehr erfolgreichen dritten Kreuzzug teil. Von dort kehrte er nicht zurück, sondern geriet in die Gefangenschaft der Heiden. Erst im Zuge des segensreichen vierten Kreuzzuges konnte er befreit werden und in seine Heimat zurückkehren. Doch welcher finsternen Glauben brachte er davon mit. Welche düstere Bünde ist er eingegangen, sein Leben auf gerade zu widernatürliche Weise zu verlängern! Und das scheint nicht das schlimmste gewesen.

In seiner Verderbtheit konvertierte der Herr Baron weitere Christen zu seinem Glauben. Sein eigener Sohn verfiel ihm, und als dann begann er, jede Nacht ein kleines Mädchen aus dem Dorf zu schänden. Die Baronin von Born hing ihm ebenfalls an, und sie begann, Bedienstete auf bestialische Weise zu Tode zu foltern. Von Kretz, der sich nahm, welcher Magd er auch immer wollte und den einen oder anderen Diener im Zorn erschlug, schrieb ich bereits. Und einer der unseren, Frater Caculis, fiel ebenfalls dem Bösen anheim und ergab sich dem Trunke.

Es scheint, als habe alles vor 60 Jahren (wenige Jahre nach der Rückkehr des Barons aus dem Heiligen Land) begonnen. Offenbar opferte der Baron erst seine Frau und danach fünf Reisende. Da schien ihm und seinen Genossen das ewige Leben zu schenken. Doch in ihrer Dreistigkeit übersahen sie, dass ein Leben ohne Altern nach 60 Jahren die Aufmerksamkeit der Kirche auf sich ziehen musste. Es gelang uns, einen Spitzel bei ihm einzubringen. Dieser wiederum lokalisierte einen Geist (vom Aussehen her ein dunkelhäutiger Araber) als Quelle der Macht des Barons. Erlangt hatte er diesen wohl von seinem neuen Meister, dem Grünen Propheten. Doch schien der Baron selbst Angst vor dem Geist zu haben, und daher bannte er ihn eines Tages mit Hilfe eines hölzernen Schrankes. (Wir haben eine Beschreibung des Schrankes in einem finsternen, verbotenen Werk wieder gefunden.)

Humboldt?! In Bibl. v. Köln nachsehen!

Sobald der Baron sich solchermaßen selbst entmachtete hatten wir ein und übergaben ihn und seine Genossen ihrer verdienten Strafe. Möge der Herr ihren Seelen gnädig sein, denn einst waren sie sicherlich gottesfürchtige Menschen, und besonders der Baron ein Streiter für das Gute.

Frater Marcus Clemens, Anno Domini Nostri 1269

Verblüffendes hat sich in den letzten Tagen herausgestellt; misstrauisch beäugt von unseren russischen Begleitern ist es uns gelungen, Kontakt mit einem chinesischen Außenposten aufzunehmen. Faszinierend! Ist ihre Kultur doch gänzlich anders als die unsere oder die der Russen. Auch mit den Amerikanern, deren Land ich ausgiebig bereiste, findet sich kein Vergleich. Um so erstaunter war ich, als eine der Legenden, die sie mir erzählten (glücklicher Weise waren sei des Russischen mächtig) interessante Parallelen zu einer osmanische Sage aufwies. Besonders interessant wird diese Tatsache dadurch, dass ein befreundeter Anthropologe mir von einer ganz ähnlichen Sage berichtete, die sich in Indien hält. Schon damals empfand ich diesen Zufall als verblüffend, doch nun auch in China? Obschon – China und Indien sind nur durch einen Gebirgszug von einander getrennt. Und das osmanische Reich lässt sich – großzügig gerechnet – auch mit Asien in Verbindung bringen.

In dieser Sage geht es um einen Versucher. Die Inder und die Chinesen nennen ihn den *Grünen Lama*. Er bietet Erleuchtung und Wissen, doch dies auf eine Weise, die den gefälligen Hindu oder Buddhisten (Religionen, über die uns noch viel zu wenig bekannt ist) auf Abwege führt. Offenbar verfallen seine Anhänger in Dekadenz und wenden sich von den Grundsätzen ihres Glaubens ab – wohl als Folge des Wissens, welches er ihnen bietet. (Ich muss, wenn ich in St. Petersburg bin, einen Priester der koptischen Kirche danach befragen – sehe ich hier Parallelen zum Faust-Mythos?) Die Taten der Anhänger des Grünen Lamas zeichnen sich durch eine außergewöhnliche Grausamkeit aus. Die Chinesen nannten mir einige Ereignisse dazu, und unsere russischen Begleiter bestätigten, dass es sich um Ereignisse unvorstellbarer Brutalitäten handelte. Im chinesischen Mythos soll der Grüne Lama seinen Dienern einen besonderen Diener zu Verfügung stellen, den Man-Khûr. In der indischen Sage ist davon nicht die Rede.

Im osmanischen Gegenstück findet eine andere Gestalt Erwähnung, der so genannte *Grüne Prophet*. Er ist ebenfalls ein Versucher, doch scheint er, wenn ich meinen Kollegen damals richtig verstanden habe, eher Streiter Gottes in seinen Bann zu ziehen. Sie wenden sich von ihrer Religion ab und führen ihren Krieg in seinem Namen. Ihre Taten sollen ebenfalls von unvorstellbarer Grausamkeiten sein, und einige Quellen sagen, dass es diesem Grünen Propheten zu verdanken gewesen sei, dass die Einnahme Konstantinopels im vierten Kreuzzug zu einem dermaßen großen Exzess an Gewalt wurde. Wissenschaftlich gesehen ist das natürlich nichts weiter, als ein Versuch, die Gräueltaten der damaligen Kreuzfahrer zu entschuldigen.

Auf den ersten Blick scheinen die beiden Sagen wenig mit einander gemein zu haben. Auf der einen Seite haben in Indien den Grünen Lama, auf der anderen im Osmanischen den grünen Propheten. Doch nun kommt die Sage aus China hinzu – denn auch in der Sage der Osmanen wird den treuesten Dienern ein Wesen namens Man-Khûr zur Seite gestellt. Mein Erstaunen war groß, und ich fragte mehrfach nach, doch die Aussprache der Chine-

sen ist mit den osmanischen Aufzeichnungen identisch. (Wenn natürlich auch nicht die Schriftform; so mir die Zeit bleibt, werde ich der chinesischen Schrift einen längeren Aufsatz widmen.)

Somit haben wir eine Verbindung zwischen Indien, China und dem osmanischen Reich. Und wenn es auch nicht mein primäres Forschungsziel ist, so werde ich, wenn es meine Zeit erlaubt, versuchen, diesem Rätsel weiter zu folgen oder einen meiner Kollegen bitten, dies zu tun.

Der nachfolgende Text ist auf Latein.

Nachdem also all meine Beschwörungen nichts gebracht hatten beschloß ich, es mit den Formeln zu versuchen, die mir der venezianische Kaufmann beschafft hatte. Schon zweifelte ich daran, daß mir der Beweis des Himmelreichs gelingen wollte, als plötzlich jenes Wesen vor mir erschien. Es hatte die Gestalt eines Menschen, doch war sein Körper von tiefem Schwarz, und seine Augen leuchteten rot. So war es mir also gelungen, einen Dämon auf der Hölle zu rufen.

Ich fragte ihn nach der Allmacht Gottes, doch er lachte nur. Ich fragte ihn nach der Macht des Teufels, und wieder lachte er. Dann griff ich zu dem Gesang, der in den Schriftrollen stand, und der offenbar Schmerzen in ihm auflöste.

Doch immer noch verhöhnte er mich. „Wisse, Sterbliche“ so sprach er, „was Du einen Gott nennst ist nichts im Auge der Ewigkeit. Was Du einen Teufel heißt ist nur ein kleiner Teil einer Wahrheit, die Du nicht ertragen könntest.“ Ich begehrte mehr zu wissen. Und er berichtete mir. Von dem Herr der bleiernen Meere. Von dem Dämonen, der im Ozean schläft. Von den Dingen, die im Himmel hausen.

Nun war es an mir, zu lachen. Denn all diese Wesenheiten waren nur Abbilder der Bibel. Ein Dämon des Meeres – was anderes als Leviathan könnte es sein? Und der Herr des bleiernen Meeres, das erinnerte mich doch sehr an die Visionen von brennenden Schwefelseen, wie Johannes sie beschrieben. Und vor allem waren all diese Wesenheiten eingekerkert, so viel konnte ich seinen Worten entnehmen.

Doch wiederum wer er es, der lachte. „Wisse, Sterbliche, auch wenn die Großen gebunden, so entsenden sie doch ihre Diener, oder Teile ihrer selbst. Und jene reichen für das Verderben schwacher Menschen auf.“ Nun wurde mir doch bange; unser Herr entsandt mit Jesus Christus einen Teil seiner selbst, und nirgends findet sich, daß Satan dies nicht auch kann.

Erneut stimmte ich den Gesang an. Und wenn er auch wimmert, wenn er auch mehr Wissen bot, ich ließ ihn erst gehen, nachdem er mir die Formel gegeben hatte, mit der ich diese Gesandten Satans vertreiben kann. Hier ist sie:

Es folgte eine Beschreibung des Zaubers „Vertreibung des Yde-Etat“

Baron Otto von Fenkenstein

Der Baron Otto von Fenkenstein brachte das Ende über sein Geschlecht. Aufzeichnungen besagen, dass er ein stiller Mann gewesen sei. Er nahm am dritten Kreuzzug teil und kehrte nach dem vierten nach Fenkenstein zurück. Angeblich soll er von dort eine fremdartige Religion mitgebracht haben, zu der er seinen Sohn, seinen Gefährten Thomas Kretz, die Baronin Maria von Born und sogar einen Benediktiner-Mönch namens Caculis bekehrt haben soll. Es ist nicht überliefert, womit sich diese Religion beschäftigte, doch angeblich soll er seine Frau geopfert haben.

Frederick von Fenkenstein

Der Sohn des Barons soll von seinem Vater zu dessen Religion bekehrt worden sein. Doch allen Aufzeichnungen nach war er schon vorher kein Musterbild eines Baronensohns – offenbar hatte er aus heutiger Sicht stark pedophile Neigungen, denen er auch oft an den Mädchen des Dorfes frönte.

Thomas Kretz

Ebenso wie Otto von Fenkenstein nahm Thomas Kretz an den Kreuzzügen teil. Es ist nicht bekannt, ob die beiden sich vor oder nach den Kreuzzügen kennen gelernt haben. Einige Aufzeichnungen weisen darauf hin, dass der Kreuzfahrer unter plötzlichen Wutanfällen litt und ein großer Weiberheld war. Beide Faktoren waren für Kreuzfahrer nicht gerade Unüblich.

Baronin Maria von Born

Über diese Dame gibt es verschiedene Quellen. Jene über ihre Zeit in Fenkenstein sind sehr dubios und besagen wenig, außer, dass sie als frühe Vorläuferin der Emanzipation gesehen werden kann. Offenbar hatte sie ein großes Interesse an der Stellung der Frau in der Gesellschaft. Andere Quellen aus ihrem Heimatort besagen, sie sei eine unbarmherzige Sadistin gewesen, die ihre Dienstboten quälte. Ob es sich hierbei um den Versuch, eine frühe Feministin zum Schweigen zu bringen, oder Tatsachen handelt, ist nicht bekannt.

Der Benediktinermönch Caculis

Über den Benediktiner-Mönch ist wenig bekannt; angeblich soll er nach dem Studium verschiedener Schriften aus dem Morgenland zum Baron Otto von Fenkenstein gezogen und konvertiert sein. In den Aufzeichnungen der Kirche finden sich wenig über ihn. Offenbar wurden bereits im Mittelalter alle Materialien über diesen Bruder entfernt. Alles, was bekannt ist, stammt aus den Aufzeichnungen aus Fenkenstein.

Der nachfolgende Text ist auf Englisch.

Jene, die sich mit dem bleiernen Meer beschäftigt haben, wissen darum, dass Zeit nicht immer ein beschränkender Faktor sein muss. Und der Tod als solcher, warum sollte ausgerechnet er die letzte Grenze sein? Heißt es nicht, in unseren Kindern lebten wir weiter? Durch unsere Nachfahren würden wir der Welt unseren Stempel aufdrücken? Nun, warum nicht einen Schritt weiter gehen? Durch unsere Kinder mögen wir zurückkehren. Ich konferierte mit dem Geheimnisvollen Lama, und er verriet mir, dass es da Wege und Wege gäbe. Der Eine vermöge, sich von seinen Nachfahren gebären zu lassen, der Andere hingegen müsse nur warten, bis seine Nachfahren soweit wären, dass eine Wiederkehr in sie hinein möglich wäre. 800 Jahre, so sprach der Lama, wären die Zeit, die es brauche, und der Andere haben dafür sein Eheweib geopfert, doch was sie das schon verglichen mit der Wiederkehr? Und der Andere können all jene mitbringen, die ihm geholfen hätten. Halb materiell, so würden sie, und auf der Ebene des Geistes würden sie ihre Nachfahren auswaiden, um in sie zu schlüpfen und an ihrer Statt zu leben. Ich fragte, wie dies geschehen werde, und der Lama lachte wieder. Zunächst, so sprach er, schickten jene auf der Geistesebene ihre Qualitäten, und dann, in der vierten Nacht, dann würden sie kommen. Und er zeigte mir Bilder, und ich floh...

Der nachfolgende Text ist auf Latein.

TATSÄCHLICH FANDEN WIR EINEN WEG, WIE WIR JENE, DIE DURCH DIE KRAFT DESSEN, DESSEN NAME NICHT GENANNT WERDEN SOLL, IN UNSERE WELT EINKEHREN WOLLEN, ZURÜCK SCHLAGEN KÖNNEN. DOCH WAR ES NICHT EINFACH, DENN DIE NACHFAHREN DER BEIDEN HEXENKÜNSTLER WAREN – WIE NICHT ANDERS ZU ERWARTEN BEI DIESEN VORFAHREN – EHER LIEDERLICHE PERSONEN. UND DOCH, JENER SCHUTZ, DEN WIR IM BUCH DES ARABERS GEFUNDEN HATTEN, TAT BEI IHNEN SEINE WIRKUNG. DOCH WIE GESAGT, LEICHT IST DER ZAUBER NICHT; WIR BRAUCHTEN DAFÜR EINE KETTE, DIE IM STILE DES KURUG GEFERTIGT IST. DANN MUSSTEN WIR DIE BEIDEN IN EINEN KREIS, GELEGT AUS DER KETTE, STELLEN. IN DER FINALEN NACHT ERSCHIENEN DIE HEXENMEISTER, UND AN DIESER STELLE WURDE ES SCHWIERIG. DENN NUR EINER UNSERER BEIDEN SCHÜTZLINGE BEHERRSCHTE DAS LATEIN, UND IM KREIS MUSSTE DURCHGÄNGIG JENER TEXT, DEN ICH ANGEHÄNGT HABE, ERTÖNEN. NUN, WIR LIESSEN DEN ZWEITEN DIESEN TEXT LERNEN, DOCH OHNE DAS ER WUSSTE, WAS ER DA SPRACH, WÄRE ES VIELLEICHT SCHIEF GEGANGEN. DENN BEIDE MUSSTEN IHREN VORFAHREN SAGEN, WARUM JENE NICHT AN IHRE STELLE TRETEN SOLLTEN. SIE MUSSTEN NENNEN, WAS SIE AN IHREN BESONDERS ABLEHNTEN. SOWEIT WAR DAS NICHT SCHWER. SIE MUSSTEN NENNEN, WELCHE WENIGEN QUALITÄTEN SIE SCHÄTZTEN. DOCH DANN MUSSTEN SIE SAGEN, WARUM SIE SELBST BESSER WAREN. UND HIER – DER ARABER WAR DA SEHR SPEZIFISCH – REICHT ES NICHT AUS, ZU NENNEN, WAS DER EINZELNE NICHT IST, SONDERN NUR, ÜBER WELCHE QUALITÄTEN ER VERFÜGT. UND DA UNSERE BEIDEN SCHÜTZLINGE NICHT SEHR GOTTESFÜRCHTIG WAREN WURDE DAS KOMPLIZIERT. DOCH DAS RITUAL FUNKTIONIERTE, UND DIE BEIDEN HEXENMEISTER WURDEN FLEISCH. NUN, SIE WÄREN ES NUR FÜR WENIGE STUNDEN GEWESEN, DANN HÄTTE DAS ALTER SIE EINGEHOLT, DOCH WER WEISS, WAS SIE ANGERICHTET HÄTTEN? ALSO BESCHLOSSEN WIR, IHNEN, DIE 800 JAHRE FERN GEWESEN WAREN, MIT DEN ERRUNGENSCHAFTEN UNSERES JAHRES 1000 NACH GEBURT DES ERLÖSERS ZU BEGEGNEN. DAS LETZTE, WAS SIE SAHEN, WAREN DIE SCHWERTER UNSERER BEIDEN RITTER, DIE UNS ZUM SCHUTZE MITGEGEBEN WAREN.

Anhang C

Spielercharaktere

In diesem Anhang finden sich die vorgefertigten Spieler-Charaktere. Bei allen findet sich ein kurzer Hintergrund, eine Beschreibung, wie der Charakter nach Fenkenstein gekommen ist und eine Reihe von Werten. Bei den Charakteren im Mittelalter kommt zudem eine Beschreibung dazu, welchen Platz sie für sich selbst im Weltgefüge sehen.

Die Spielercharaktere sollten von den Spielern auf folgende Weise angepasst werden:

- Sie können drei Punkte auf ihre Eigenschaften legen, aber nicht auf Intelligenz und Bildung
- Sie können 50 Punkte auf ihre (kursiv geschriebenen) *Berufsfertigkeiten* legen und 20 Punkte auf ihren Berufsfertigkeiten verschieben. Fertigkeiten, die **Fett** gedruckt sind, dürfen nicht verringert werden.
- Sie können 20 Punkte auf beliebige Fertigkeiten verteilen. Falls Fertigkeiten angegeben wurden, die keine Berufsfertigkeiten sind (also nicht kursiv geschrieben wurden), dürfen von diesen Fertigkeiten 20 Punkte auf beliebige andere verschoben werden. Fertigkeiten, die **Fett** gedruckt sind, dürfen nicht verringert werden.

Das Erstellungssystem für diese Charaktere wurde an das von RuneQuest angelehnt; jeder Charakter hat am Anfang 92 Punkte für seine Eigenschaften erhalten. Dabei können Größe und Intelligenz nicht unter 8 oder über 18, Bildung nicht unter 7 oder über 24 und alle anderen Werte nicht unter 3 oder über 18 liegen. Fertigkeiten wurden gemäß den Berufsklassen, der Bildung und der Intelligenz (abzüglich der noch zu verteilenden Punkte) bestimmt. Alle in den Regelwerken sonst vorgeschlagenen Modifikationen wurden außen vor gelassen.

C.1 Spielercharaktere für 1209

Diese Charaktere wurden entsprechend dem Regelwerk *Mittelalter – die dunklen Jahre* erstellt.

C.1.1 Der Alchimist

Für diesen Charakter wurde der Beruf *Alchemist* verwendet.

ST: 8 **KO:** 8 **GR:** 12 **GE:** 13

ER: 10 **IN:** 14 **BI:** 15 **MA:** 12

Fertigkeiten: *Ansehen* 50%, *Arabisch* 40%, Bibliotheksnutzung 23%, Muttersprache (Deutsch) 80%, *Gebräue* 70%, *Latein* 40%, *Latein schreiben* 30%, *Naturkunde* 1%, *Okkultismus* 55%, *Wissenschaften (Quadrivium)* 70%

Beruf und Einstellung: Du bist ein Forscher. Du versuchst, der Natur ihre ur-eigensten Geheimnisse zu entreissen. Es gibt eine ganze Reihe solcher Leute wie Dich, doch Du bist in einer Beziehung anders; während viele Deiner Kollegen früher oder später mit der Kirche in Konflikt geraten achtest Du stets darauf, deine Forschungen Gottgefällig auszuführen. Natürlich gehst Du davon aus, dass sich mit der richtigen Formel Blei in Gold verwandeln lässt, doch sicherlich nur mit der göttlichen Zulassung!

Dein Platz: Du konntest schon häufiger großen Staatsmännern (oder solchen, die sich dafür halten) und der Kirche zu Diensten sein. Besonders erfreut war der Bischof von Coellen, als Du mit einer recht simplen Tinktur eine ganze Reihe angelaufener Schmuckstücke wieder zum Glänzen brachtest. Dein Ruf ist gut, Du gilst als gottesfürchtiger Gelehrter, dem es durch die Zulassung Gottes gelingt, teilweise wundersam anmutende Dinge zu schaffen. Gut, natürlich gibt es Neider, die Dir gerade deswegen an den Kragen wollen, doch bisher konntest Du dich stets mit den richrigen Leuten gut stellen.

Fenkenstein: Vor etwa einer Woche bist Du in Coellen auf einen Handelreisenden gestoßen. Er hatte einige interessante Schriften. Nun, ihr Besitz könnte wohl Deinem Ruf schaden, aber Du wärst ein Narr, verschlössest Du sich vor dem Wissen des Morgenlandes. Eines seiner Werke bschrieb einen Prozess, mit dessen Hilfe es möglich sein sollte, aus gewöhnlichem Felsgestein einen zumindest edel anmutenden, stabilen Schmuckstein zu schaffen. Leider war die Formel nicht ganz komplett, und es wurden noch andere Dinge angedeutet. Der Händler sagte, er habe gehört, der Baron von Fenkenstein habe eine sehr gut sortierte Sammlung von Schriften, die er vom letzten Kreuzzug mitbrachte, und er gewähre Reisen durchaus Einblick.

C.1.2 Der Händler

Für diesen Charakter wurde der Beruf *Händler* verwendet.

ST: 9 **KO:** 12 **GR:** 12 **GE:** 13

ER: 10 **IN:** 13 **BI:** 14 **MA:** 9

Fertigkeiten: Buchführung 40%, *Fahren (Gespann)* 60%, *Feilschen* 60%, *Heimatkönigreich* 40%, Knüppel 50%, ***Menschenkenntnis*** 60%, Muttersprache (Deutsch) 70%, *Orientierung* 45%, *Reiten* 50%, *Überreden* 35%

Beruf und Einstellung: Du bist Händler. Ganz toll. Deine Eltern waren bereits Händler, und sie standen auf dem Standpunkt, dass Du auch einer sein musst. Du konntest Dich dem nie so ganz anschließen (was vielleicht auch an Deine Aussehen liegt – Du hast es immer sehr schwer, die Leute von Deinen Waren zu überzeugen), aber andererseits wüsstest Du auch nichts anderes, was Du könntest. Immerhin – seid Du alt genug bist hast Du Dir selbst einen interessanten Handelszweig gesucht; Du kaufst Raritäten und regionale Spezialitäten ein und verkaufst Sie einige Städte weiter. Du bist auf diese Weise schon ganz gut herum gekommen. Eigentlich wärest Du lieber ein Entdecker, aber auf diese Weise kommst Du dem schon recht nahe.

Dein Platz: Du machst Dir da wenig vor; aufgrund Deiner Waren hast Du schon mit vielen bedeutenden Persnen Geschäfte gemacht. Solange Du da bist, behandeln Sie dich wie einen der Ihren, doch zweifelst Du nicht daran, dass sie Dich niemals in ihren Reihen akzeptieren würden. Die niedere Bevölkerung hingegen sieht dich als höher stehend an – was auch nicht immer gut ist. Am besten kommst Du mit Wanderpredigern und ähnlichen Leuten aus – sie haben einen ähnlichen Stellenwert wie Du.

Fenkenstein: Wenn Du schon mal auf Deinen Vater hörst. . . Da hattest Du eine ganze Reihe wirklich guter Dinge im Reinland eingekauft und gemäß seinem Vorschlag versucht, in Coellen an den Mann zu bringen. Und was passiert? Erst wird Dir ein Großteil geklaut (und Du machst Dir keine Hoffnung, das Zeug wieder zu sehen), und dann geht auch noch dein Wagen kaputt. Und da er nicht hier gefertigt wurde scheint das gebrochene Stück besonders kompliziert zu sein – die hiesigen Wagen haben sowas nicht. Irgend ein Splint oder sowas. Jedenfalls würde es mindestens drei Wochen dauern, bis das Ding fachgerecht ersetzt ist. Da kam zum Glück der Baron von Fenkenstein, ein wahrhaft großzügiger Mann. Er kaufte Dir Deine noch verbliebene Wahre ab (zu einem wirklich anständigen Preis) und lud dich ein, doch mit einem notdürftig geflickten Wagen nach Fenkenstein zu kommen. Nun besser als nichts. Du hast noch eine Woche in Coellen zugebracht und dich dann auf die etwa viertägige Reise begeben.

C.1.3 Der Ordensritter

Für diesen Charakter wurde der Beruf *Ordensritter* verwendet.

ST: 14 **KO:** 13 **GR:** 12 **GE:** 14

ER: 10 **IN:** 11 **BI:** 10 **MA:** 8

Fertigkeiten: *Ansehen* 25%, *Faust* 61%, *Fremde Königreiche* 10%, *Heimatkönigreich* 40%, *Muttersprache (Deutsch)* 70%, *Reiten* 55%, *Verborgenes Erkennen* 30%, *Schild* 70%, *Schwert* 80%

Beruf und Einstellung: Du bist ein Ordensritter. Also, ursprünglich warst Du ein ganz normaler Ritter, doch die Ziele der Ordensritter erschienen Dir irgend wie... höher! Also bist Du kurzerhand dem Deutschen Orden beigetreten. Die Ausbildung war recht hart, doch für den viertenn Kreuzzug warst Du zu spät. Und aufgrund Deines zugegebenermaßen etwas einseitigen Interesses (mehr für den Kampf als für die Versorgung Verwundeter) bist Du bisher nicht ausgesandt worden. Auch der gerade ausgerufene Albingenser-Feldzug scheint nicht Deiner zu sein, denn immerhin ist es Deine Aufgabe, Pilger oder andere Gottesmänner zu schützen!

Dein Platz: Von Geburt an bist Du ein Ritter, und häufig wirst Du auch so behandelt. Das Du zudem ein Ordensritter bist scheint vielen nicht klar zu sein. Aus Deiner Sicht ist es jedoch nicht Deine Aufgabe, als Ritter bewirtet zu werden (obschon Du nichts dagegen hast), sondern, fromme Menschen zu geleiten und zu schützen.

Fenkenstein: Zwar darfst Du nicht nach Frankreich und auch keine Pilger ins heilige Land begleiten, aber dafür wurdest Du einem Priester zugewiesen, der als Verstärkung nach Fenkenstein gerufen wurde. Ihr habt eine etwa viertägige Reise hinter euch; viel ergeben hat sich nicht, aber immerhin konntest Du einige Wegelagerer in die Flucht schlagen. Deine Aufgabe ist es, den Priester so lange zu unterstützen, bis seine Aufgaben in Fenkenstein erledigt sind und Du ihn heil zurück nach Coellen geleitet hast.

C.1.4 Der Priester

Für diesen Charakter wurde der Beruf *Mönch* verwendet.

ST: 6 **KO:** 9 **GR:** 13 **GE:** 8

ER: 14 **IN:** 13 **BI:** 14 **MA:** 15

Fertigkeiten: *Bibliotheksnutzung* 10%, *Buchführung* 1%, *Deutsch schreiben* (50%), *Handwerk (Winzerei)* 40%, *Latein* 80%, *Latein schreiben* 80%, *Muttersprache (Deutsch)* 80%, *Naturkunde* (35%), *Okkultismus* 20%, *Reiten* 45%

Beruf und Einstellung: Du gehörst dem klerikalen Stand an. Wobei Du eher dem Grundsatz *ORA ET LABORA* – bete und arbeite – anhängst. Deine Arbeit ist normaler Weise die Winzerei – und natürlich das Abschmecken des Weines. Gott und die Kirche kommen bei Dir an erster Stelle.

Dein Platz: Du bist eigentlich ein Mönch in einem kleinen Kloster bei Coellen. Du gehst Deiner Arbeit nach und wirst von all Deinen Mitmenschen geachtet und gemocht. Auch wenn viele andere Mönche das nicht mit der Würde der Berufung vereinbaren können – Du bleibst gerne mal am Wegesrand stehen und hältst ein Schwätzchen mit den Anwohnern. Und ab und an hast Du auch nichts dagegen, auf ihren Feierlichkeiten das eine oder andere Gläschen zu leeren. Vielleicht ist das auch der Grund, warum sie dich mögen.

Fenkenstein: Bedauerlicher Weise bist Du zur Zeit fernab Deiner Heimat; ein Priester aus Fenkenstein hat um Verstärkung gebeten. Du sollst zu Gast bei dem Baron weilen (obschon die Kirche sicherlich im Dorfe steht). Nun, warum nicht? Dir wurde ein Ordensritter zur Seite gestellt (jung, enthusiastisch und – wie Du meinst – eher blauäugig), der Dich bisher sicher geleitet hat. Er versteht sein Handwerk, während eurer viertägigen Reise konnte er einige Strauchdiebe in die Flucht schlagen.

C.1.5 Der Restaurator

Dieser Charakter orientiert sich am Beruf *Handwerker*.

ST: 11 **KO:** 9 **GR:** 12 **GE:** 15

ER: 8 **IN:** 14 **BI:** 14 **MA:** 10

Fertigkeiten: *Ansehen* 42%, *Fahren (Gespann)* 30%, *Deutsch schreiben* 30%, *Feilschen* 5%, ***Malen* 80%**, ***Mauern* 80%**, *Muttersprache (Deutsch)* 70%, *Naturkunde* 30%, *Reparieren/Ersinnen* 60%, *Überreden* 5%, ***Verborgenes Erkennen* 70%**, *Wissenschaften (Quadrivium)* 30%

Beruf und Einstellung: Du warst eigentlich nur der Sohn eines Maurers. Doch mit dem Alter hast Du begonnen, Dich auch mit anderen Handwerken wie etwa der Malerei zu beschäftigen. Inzwischen bist Du ein anerkannter „Restaurator“, ein Mann, der alte Gebäude nicht nur ausbessern, sondern in ihrem alten Glanz erstrahlen lassen kann. Neben diversen weltlichen Herren (die zum Beispiel das Schloss ihrer Ahnen wieder haben wollten) zählt auch die Heilige Mutter Kirche zu Deinen Auftraggebern, eine Tatsache, die Dich mit nicht wenig Stolz erfüllt.

Dein Platz: Auch wenn der gewöhnliche Handwerker nicht zu den Angesehensten gehört – Du konntest Dich noch nie über Mißachtung beklagen. Nun, vielleicht liegt es daran, dass Deine Werke eher Kunst sind. Zumindest die meisten kleineren Adelligen scheinen Dich eher als Gleichwertig zu betrachten.

Fenkenstein: Dass der Baron von Fenkenstein Dich zu einer Restauration gerufen hat verwundert Dich nicht; zwar hast Du noch nie von ihm gehört, aber Dein Ruf eilt Dir schließlich voraus. Also hast Du Dich auf die viertägige Reise von Coellen nach Fenkenstein begeben; bleibt abzuwarten, was genau er braucht.

C.2 Spielercharaktere für 1924

Diese Charaktere wurden entsprechend dem *Spielerhandbuch* erstellt.

C.2.1 Der Anwalt

Dieser Charakter orientiert sich am Beruf *Anwalt*.

ST: 8 **KO:** 8 **GR:** 10 **GE:** 9

ER: 14 **IN:** 14 **BI:** 15 **MA:** 14

Fertigkeiten: *Ansehen* 60%, *Bibliotheksnutzung* 80%, *Buchführung* 10%, *Feilschen* 50%, *Gesetzkenntnisse* 80%, *Latein* 40%, *Muttersprache* 80%, *Psychologie* 21%, *Überreden* 30%, *Überzeugen* 80%

Hintergrund: Innerhalb von Köln bist Du ein angesehener, aufstrebender Anwalt. Du hattest nur eine vergleichsweise kurze Zeit im Krieg abgeleistet und konntest danach direkt Dein Jurastudium aufnehmen. Deine Eltern haben es irgendwie geschafft, ihren Reichtum trotz des Krieges zusammen zu halten, so dass deiner Karriere nichts weiter entgegenstand. Waren die meisten Deiner Fälle anfangs Pflichtverteidigungen konntest Du Dir schon bald Ruf als gewiefter Kennern der Gesetze (aktueller und vergangener) machen. Trotz Deiner Jugend bist Du inzwischen einer der bekanntesten Strafverteidiger innerhalb von Köln, was sicherlich auch daran liegt, dass Du auch Fälle übernimmst, die weder Geld noch Ruf einbringen. Parado-xer Weise scheint gerade das sehr förderlich gewesen zu sein.

Fenkenstein: Während Deiner Zeit im Krieg hattest Du einen Vorgesetzten, Halver Schmidt. Er hat Dein Potential recht schnell erkannt, und so ist es Dir durch seine Hilfe gelungen, Dich vor den meisten Wehrübungen zu drücken. Inzwischen ist er wohl Bürgermeister von Fenkenstein (seinem Heimatort). Als Du gestern morgen eine Nachricht von ihm erieltest, in der er Dich um Deine Hilfe bat, hast Du nicht gezögert, zuzusagen. Also hast Du dich gestern Abend mit ihm und vier weiteren Personen – Dokto-ren der Biologie und Chemie, einem Ingenieur und einem Privatdetektiv – getroffen. Zunächst hast Du dich über diese Zusammenstellung gewun-dert, doch Halvers Problem scheint sie zu rechtfertigen. Als Bürgermeister ist er sehr um das Wohl seiner kleine Stadt bemüht, und gerade jetzt scheint es, als ginge es bergauf. Er konnte verschiedene Förderungsgelder organi-sieren, um die zur Stadt gehörende Burg zu renovieren. Er konnte dadurch, dass er alle Renovierungen lokal vergeben hat, eine ganze Menge einspa-ren, die er nutzte, um kurzerhand seiner Stadt eine vernünftige Kanalisa-tion zu verschaffen. Leider verstarben bei den Arbeiten aus ungeklärten Gründen drei Bauarbeiter, nachdem sie auf eine natürliche Höhle gestoßen waren. Das brachte die Bauarbeinten zu einem jähen Halt, und eine ganze Reihe von Gerüchten begannen zu kursieren. Halver will kein Risiko einge-hen; daher hat er euch zusammengerufen, damit ihr diese Vorkommnisse untersucht. Jetzt befindet ihr fünf euch im Zug von Köln nach Fenkenstein.

C.2.2 Der Doktor der Biologie

Dieser Charakter orientiert sich am Beruf *Forscher*.

ST: 10 **KO:** 9 **GR:** 11 **GE:** 10

ER: 9 **IN:** 15 **BI:** 18 **MA:** 11

Fertigkeiten: *Ansehen* 50%, *Biologie* 90%, *Bibliotheksnutzung* 72%, Elektrische Reparaturen 55%, Erste Hilfe 60%, Mechanische Reparaturen 65%, Latein 10%, *Muttersprache* 90%, *Naturkunde* 70%, *Pharmazie* 80%

Hintergrund: Du hast mit deinen 50 Jahren schon einiges mitgemacht. Eigentlich bist Du ein recht angesehener Biologe, Dein Spezialgebiet ist das Be- oder Wiederlegen volkstümlicher Weisheiten in biologischer Hinsicht (etwa den Bauernkalender und ähnliches). Trotz Deines Ansehens konntest Du Deine Umwelt nie von der Wichtigkeit Deiner Arbeiten zu überzeugen. Im Krieg wurdest Du sogar aufgrund Deiner pharmazeutischen Kenntnisse zum Feld-Dienst als Arzt abgeordnet. Schon bald eignetest Du Dir die Fähigkeit an, Deine Instrumente selbst zu reparieren, und seid dem war die Reichswehr noch begeisterter von Dir. Nur Deine Studien, die namen sie nicht ernst. Nach dem Krieg konntest Du ohne Probleme deine Arbeit wieder aufnehmen. Jetzt hältst Du ab und an Vorträge an der Universität Köln, die Dir netter Weise auch Deine weiteren Forschungen finanziert.

Fenkenstein: Während des Krieges konntest Du Deine Forschungen nur aus einem einzigen Grund weiterführen: Der junge Halver Schmidt organisierte in unglaublicher Weise Geräte und sorgte dafür, dass Deine Ergebnisse schnellst möglich eine sichere Uni erreichten. Aus Deiner Sicht stehts Du durchaus in seiner Schuld. gestern morgen kam dann ein Brief von ihm; anscheinend ist er inzwischen Bürgermeister von Fenkenstein. Was Dich nicht verwundert, denn seinen Heimatort hat er immer mit Geld unterstützt. Nun braucht er Deine Hilfe. Also hast Du dich gestern mit ihm und vier weiteren Personen – einem Anwalt, einem Doktor der Chemie, einem Ingenieur und einem Privatdetektiv – getroffen. Zunächst hast Du dich über diese Zusammenstellung gewundert, doch Halvers Problem scheint sie zu rechtfertigen. Als Bürgermeister ist er sehr um das Wohl seiner kleine Stadt bemüht, und gerade jetzt scheint es, als ginge es bergauf. Er konnte verschiedene Förderungsgelder organisieren, um die zur Stadt gehörende Burg zu renovieren. Er konnte dadurch, dass er alle Renovierungen lokal vergeben hat, eine ganze Menge einsparen, die er nutzte, um kurzerhand seiner Stadt eine vernünftige Kanalisation zu verschaffen. Leider verstarben bei den Arbeiten aus ungeklärten Gründen drei Bauarbeiter, nachdem sie auf eine natürliche Höhle gestoßen waren. Das brachte die Bauarbeinten zu einem jähen Halt, und eine ganze Reihe von Gerüchten begannen zu kursieren. Halver will kein Risiko eingehen; daher hat er euch zusammengerufen, damit ihr diese Vorkommnisse untersucht. Jetzt befindet ihr fünf euch im Zug von Köln nach Fenkenstein.

C.2.3 Der Doktor der Chemie

Dieser Charakter orientiert sich am Beruf *Forscher*.

ST: 9 **KO:** 9 **GR:** 10 **GE:** 10

ER: 14 **IN:** 14 **BI:** 16 **MA:** 10

Fertigkeiten: *Ansehen* 56%, *Bibliotheksnutzung* 80%, *Chemie* 75%, *Fotografie* 60%, *Muttersprache* 80%, *Säbel* 50%, *Tanzen* 40%, *Überreden* 50%

Hintergrund: Du bist in all Deinen 35 Jahren immer mit Deinem Aussehen und Deinem Charme durchgekommen. Die einzige Ausnahme ist die Chemie, das Thema interessiert Dich wirklich. Du konntest sie mit einem inzwischen zum Zweitverdienst avancierten Hobby, der Fotografie, verbinden. Selbst im Krieg konntest Du dem Dienst in der Reichswehr entgehen. Heute arbeitest Du als Chemiker an Deiner Alma Mater, der Universität Köln. Dort bist Du auch nach wie vor in Deiner alten Studentenverbindung tätig. Und auf dem Bereich der (natürlich diskreten) Akt-Fotografie bist Du inzwischen in Köln vermutlich führend.

Fenkenstein: Während Deiner Studienzeit hattest Du Deine Dissertation aus diversen unbekanntenen Werken der Chemie zusammengetragen. Da einer Deiner Professoren hinter Dein Verhältnis mit seiner Tochter gekommen war, hätte er das mit Sicherheit ans Tageslicht gezerrt. Dann erschien glücklicher Weise der damalige Reichswehroffizier Halver Schmidt. Es gelang ihm, Dich aus Deiner Verzweiflung zu reißen. Er zwang dich praktisch dazu, Deine Arbeit so lange zu durchforsten, bis Du einen neuen, noch nicht in anderen Werken beleuchteten Aspekt gefunden hattest. Er blieb (obwohl er nichts von Chemie verstand) so lange dabei, bis Deine neue Arbeit fertig war. Mehr als einmal hast Du ihn verflucht, etwa, wenn Du aufgeben wolltest; doch letzten Ende schuldest Du ihm etwas. Und gestern morgen erhieltest Du einen Brief von ihm. Anscheinend ist er inzwischen Bürgermeister von Fenkenstein, und er braucht Deine Hilfe. Also hast Du dich gestern mit ihm und vier weiteren Personen – einem Anwalt, einem Doktor der Biologie, einem Ingenieur und einem Privatdetektiv – getroffen. Zunächst hast Du dich über diese Zusammenstellung gewundert, doch Halvers Problem scheint sie zu rechtfertigen. Als Bürgermeister ist er sehr um das Wohl seiner kleine Stadt bemüht, und gerade jetzt scheint es, als ginge es bergauf. Er konnte verschiedene Förderungsgelder organisieren, um die zur Stadt gehörende Burg zu renovieren. Er konnte dadurch, dass er alle Renovierungen lokal vergeben hat, eine ganze Menge einsparen, die er nutzte, um kurzerhand seiner Stadt eine vernünftige Kanalisation zu verschaffen. Leider verstarben bei den Arbeiten aus ungeklärten Gründen drei Bauarbeiter, nachdem sie auf eine natürliche Höhle gestoßen waren. Das brachte die Bauarbeitern zu einem jähen Halt, und eine ganze Reihe von Gerüchten begannen zu kursieren. Halver will kein Risiko eingehen; daher hat er euch zusammengerufen, damit ihr diese Vorkommnisse untersucht. Jetzt befindet ihr fünf euch im Zug von Köln nach Fenkenstein.

C.2.4 Der Ingenieur

Dieser Charakter orientiert sich am Beruf *Handwerker / Mechaniker*, wurde aber angepasst.

ST: 11 **KO:** 10 **GR:** 11 **GE:** 10

ER: 11 **IN:** 14 **BI:** 14 **MA:** 11

Fertigkeiten: *Elektrische Reparaturen* 80%, Großgeräte bedienen (Baufahrzeuge) 42%, *Handwerk (Konstruktion)* 60%, Kampfmesser 40%, Faustfeuerwaffen 40%, Gewehr 40%, *Mechanische Reparaturen* 80%, Muttersprache 70%, *Schlosserarbeiten* 50%, *Verborgenes erkennen* 50%

Hintergrund: Du bist mit Deinen 30 Jahren erfolgreicher Ingenieur. Gelernt hast Du zunächst im Krieg, wo Du Brücken und ähnliches konstruiert hast. Später konntest Du diesen Beruf auch studieren. Zur Zeit bist Du ein durchaus gut ausgelasteter Freiberufler, auch wenn Dir der Ballance-Akt von Staatstreue und der Notwendigkeit des Essens seid der Besetzung leichte Probleme bereitet. Du hast Dich in Köln niedergelassen – Deine einzigen lebenden Verwandten (Onkel und Tante) leben hier.

Fenkenstein: Vermutlich wäre es Dir niemals möglich gewesen, den Beruf des Ingenieurs zu ergreifen, wenn Dir nicht Dein Vorgesetzter Halver Schmidt nach Beendigung des Krieges geholfen hätte. Er schaffte es, Dir einige gute Arbeiten zu verschaffen, und dadurch wiederum fielst Du den richtigen Leuten auf. So bist Du dann an ein Stipendium gekommen. Du hattest Halver total aus den Augen verloren – das letzte, was du gehört hast, war, dass er in seinem Heimatdorf Fenkenstein Bürgermeister geworden ist. Gestern morgen kam dann eine Nachricht von ihm, in dem er Dich um Hilfe bat. Also hast Du dich gestern abend mit ihm und vier weiteren Personen – einem Anwalt, Doktoren der Biologie un Chemie und einem Privatdetektiv – getroffen. Zunächst hast Du dich über diese Zusammenstellung gewundert, doch Halvers Problem scheint sie zu rechtfertigen. Als Bürgermeister ist er sehr um das Wohl seiner kleine Stadt bemüht, und gerade jetzt scheint es, als ginge es bergauf. Er konnte verschiedene Förderungsgelder organisieren, um die zur Stadt gehörende Burg zu renovieren. Er konnte dadurch, dass er alle Renovierungen lokal vergeben hat, eine ganze Menge einsparen, die er nutzte, um kurzerhand seiner Stadt eine vernünftige Kanalisation zu verschaffen. Leider verstarben bei den Arbeiten aus ungeklärten Gründen drei Bauarbeiter, nachdem sie auf eine natürliche Höhle gestoßen waren. Das brachte die Bauarbeitenten zu einem jähen Halt, und eine ganze Reihe von Gerüchten begannen zu kursieren. Halver will kein Risiko eingehen; daher hat er euch zusammengerufen, damit ihr diese Vorkommnisse untersucht. Jetzt befindet ihr fünf euch im Zug von Köln nach Fenkenstein.

C.2.5 Der Privatdetektiv

Dieser Charakter orientiert sich am Beruf *Privatdetektiv*.

ST: 9 **KO:** 10 **GR:** 12 **GE:** 10

ER: 11 **IN:** 16 **BI:** 14 **MA:** 10

Fertigkeiten: *Bibliotheksnutzung* 25%, *Buchführung* 15%, *Fahren (Auto)* 20%, *Faustfeuerwaffe* 60%, *Faustschlag* 70%, *Feilschen* 5%, *Fotografie* 10%, *Fußtritt* 25%, *Gesetzeskenntnisse* 41%, *Gewehr* 60%, *Kampfmesser* 50%, *Klettern* 40%, *Muttersprache (Deutsch)* 70%, *Kopfstoß* 10%, *Psychologie* 5%, *Ringeln* 25%, *Schleichen* 50%, *Schlosserarbeiten* 1%, *Spurensuche* 60%, *Überreden* 50%, *Überzeugen* 15%, *Verborgenes Erkennen* 80%, *Verkleiden* 1%

Hintergrund: Du wurdest vor 28 Jahren in Köln geboren und solltest in die Fußstapfen Deiner Eltern treten, doch durch den Krieg kam es anders. Du hast das komplette Paket mitgemacht, eingezogen mit 18, verlassen mit 22. Bei der Reichswehr entwickeltest Du Deine Fähigkeit, verlorene Dinge wiederzufinden. Nach Kriegsende war deine Familie pleite. Es war an Dir, den Lebensunterhalt zu verdienen. Da Du neben Deiner Militärerfahrung und einer einigermaßen guten Bildung nichts zu Verfügung hattest beschloßest Du, Deine Begabung zu nutzen. So wurdest Du Privatdetektiv. Inzwischen konntest Du Dir sogar einige Kenntnisse zur Kriminalistik aneignen. In Köln hast Du einen guten Ruf, und seid die Franzmänner die Polizei ersetzt haben läuft Dein Geschäft noch besser. Leider ist es nicht sehr ertragsreich, da Du es nicht über Dich bringst, Kunden, die weniger haben als Du, auch noch das letzte Geld für Deine Dienste abzunehmen.

Fenkenstein: Dein Schulfreund Halver Schmidt war schon immer ein guter Redner und vor allem ein Finanzgenie. Im Krieg versorgte er damit die Truppen, seinen Heimatort Fenkenstein und Deine Eltern. Es hat Dich nicht verwundert, dass er dort vor zwei Jahren Bürgermeister wurde. Als er gestern morgen bei Dir erschien und um Hilfe bat hast Du nicht gezögert und Dich gestern abend mit ihm und vier weiteren Personen – einem Anwalt, Doktoren der Biologie und Chemie und einem Ingenieur – getroffen. Zunächst hast Du dich über diese Zusammenstellung gewundert, doch Halvers Problem scheint sie zu rechtfertigen. Als Bürgermeister ist er sehr um das Wohl seiner kleinen Stadt bemüht, und gerade jetzt scheint es, als ginge es bergauf. Er konnte verschiedene Förderungsgelder organisieren, um die zur Stadt gehörende Burg zu renovieren. Er konnte dadurch, dass er alle Renovierungen lokal vergeben hat, eine ganze Menge einsparen, die er nutzte, um kurzerhand seiner Stadt eine vernünftige Kanalisation zu verschaffen. Leider verstarben bei den Arbeiten aus ungeklärten Gründen drei Bauarbeiter, nachdem sie auf eine natürliche Höhle gestoßen waren. Das brachte die Bauarbeiter zu einem jähen Halt, und eine ganze Reihe von Gerüchten begannen zu kursieren. Halver will kein Risiko eingehen; daher hat er euch zusammengerufen, damit ihr diese Vorkommnisse untersucht. Jetzt befindet ihr fünf euch im Zug von Köln nach Fenkenstein.

C.3 Spielercharaktere für 2009

Die Charaktere wurden gemäß dem *Spielerhandbuch* erstellt; sie werden in absehbarer Zeit auf *Cthulhu Now* umgestellt.

C.3.1 Der Anwalt

Dieser Charakter orientiert sich am Beruf *Anwalt*.

ST: 12 **KO:** 12 **GR:** 11 **GE:** 10

ER: 13 **IN:** 13 **BI:** 15 **MA:** 6

Fertigkeiten: *Ansehen 50%, Bibliotheks- und Internetnutzung 80%, Buchführung 10%, Fahren (Auto) 40%, Feilschen 60%, Gesetzkenntnisse 50%, Englisch 30%, Muttersprache 75%, Psychologie 41%, Überreden 40%, Überzeugen 40%*

Hintergrund: Du bist jetzt 35 Jahre alt, und 7 davon hast Du als Advokat verbracht. Kein besonders guter Advokat – wenn Du ehrlich bist, dann hast Du Deine Erfolge weniger einem fundierten Wissen als eher kurzfristigen Internetrecherchen und einem gewissen Geschick als Feilscher zu verdanken. Nun, dein Solarium-gebräunter und Fitness-Studio gestählter Körper hat sicherlich auch ein wenig beigetragen. Du hast es sogar vor zwei Jahren geschafft, vom selbstständigen Anwalt in das doch sehr viel sichere Verhältnis eines angestellten einer großen Kanzlei zu kommen. Das Gehalt ist gut, und inzwischen musst Du nur noch sehr selten wirklich vor Gericht. Deine Vorgesetzten setzen Dich meistent für das ein, was Du kannst – Kundenbetreuung und Internetrecherche.

Fenkenstein: Dein Cheff hat Dir Urlaub verordnet. Das könnte mit Deinem letzten nicht ganz so gloriosen Mitwirken an einem Fall zu tun haben – aber Du konntest einfach nicht ahnen, dass die Dame, die Du da in der Disko abgeschleppt hast, die Klägerin war. Dadurch wurde eure Anwaltschaft kompromittiert, und am Ende habt ihr das ganze verloren. Zusammen mit Du hast beschlossen, tatsächlich Deinen kompletten Jahresurlaub zu nehmen und irgend wo, weit ab vom Schuss, Urlaub zu machen. Und da bist Du auf Fenkenstein gekommen. Der Ort scheint wirklich sehr ruhig zu sein, und Kunden hattet ihr da bestimmt noch nie. Außerdem kennt Dich dort keiner, und Du kannst Deinem vor kurzem entdeckten Interesse an kirchlicher Archtitektur nachgehen. Für einen Frauenheld Deines Schlag es sowas nicht unbedingt förderlich.

C.3.2 Die Designerin

Dieser Charakter orientiert sich am Beruf *Designer*, wurde aber angepasst.

ST: 6 **KO:** 12 **GR:** 8 **GE:** 16

ER: 12 **IN:** 14 **BI:** 14 **MA:** 10

Fertigkeiten: *Ansehen 75%, Englisch 70%, Fahren (Auto) 40%, Feilschen 25%, Fotografie 55%, Kunst (Design) 80%, Latein 40%, Muttersprache 77%, Psychologie 30%*

Hintergrund: Du hast eine mustergültige Laufbahn hinter Dir. Du hast Direkt nach der Schule eine Kunsthochschule besucht. Danach hast Du dich als selbstständige Designerin durchgeschlagen. Und das mit großem Erfolg; irgend wie hast Du ein hervorragendes Händchen für so ziemlich jede designerische Arbeit. Ob Du nun Figuren für eine große Firma gestalltest, Mode-Entwürfe (egal ob Kleidung oder Schuhe) oder sogar so etwas wie Bilder – so lange Du auf Deinen treuen Computer zurückgreifen kannst gelingt es Dir. Und Du nutzt für so etwas nicht das Internet, Du machst alles selbst. Und Du hast Dir sogar eine kleine, ganz besondere Note gegönnt: Du versiehst Deine Kunstwerke manchmal mit längeren lateinischen Inschriften. Auf einer Skulptur hast Du sogar mal die komplette Geschichte des dargestellten Käufers aufgeführt. Doch der Erfolg kommt mit Kosten: Du leidest an Magersucht. Nicht die Art, bei der Du Dich fortlaufend über gibst, nein, Du isst einfach zu wenig. Zum Glück hast Du eine sehr gute Sekreterin. Sie kümmert sich nicht nur um Deine Finanzen (mit Geld kannst Du überhaupt nicht umgehen), sie passt auch etwas auf Deine Gesundheit auf.

Fenkenstein: Du warst in letzter Zeit etwas gestresst. Nun, zumindest vermutest Du das. Vor einigen Tagen hast Du, als gerade nichts zu tun war, völlig unvermittelt Deine Sekreterin angefaucht. Das tat Dir natürlich danach sofort leid. Und dann Deine Träume; so ganz erinnerst Du dich nicht mehr daran, aber sie scheinen etwas mit irgend einem kleinen Kaff zu tun zu haben. Und mit Kellnerinnen. Irgend so etwas, und meistens war Dir am nächsten Tag schlecht. Deswegen hast Du dich entschlossen, einfach mal auszuspannen. Deine Sekreterin hat Dir den Urlaub gebucht. Irgend wo in einem kleinen Stadt bei Köln. Und nun bist Du auf dem Weg nach Fenkenstein.

C.3.3 Der Gallerist

Dieser Charakter orientiert sich am Beruf *Ladenbesitzer*, wurde aber angepasst.

ST: 10 **KO:** 10 **GR:** 12 **GE:** 11

ER: 12 **IN:** 13 **BI:** 13 **MA:** 11

Fertigkeiten: *Ansehen* 50%, *Buchführung* 60%, *Fahren (Auto)* 60%, *Englisch* 40%, *Faustschlag* 70%, *Feilschen* 45%, *Kunst (Kunstverständnis)* 90%, *Muttersprache (Deutsch)* 65%, *Psychologie* 10%, *Überreden* 5%, *Überzeugen* 26%

Hintergrund: Du hast Dich ganz gut gemacht. Geboren vor 30 Jahren, mit Ach und Krach die mittlere Reife geschafft und dann Gelegenheitsarbeiter. Jedenfalls zunächst. Während Deiner Arbeiten als LKW-Fahrer musstest Du einige moderne Kunstwerke transportieren. Irgend wie haben sie Dir gefallen. Sogar mehr als das, Du hast sogar vieles von Deinem Gehalt für ein solches ausgegeben. Dann hast Du begonnen, Dich damit zu beschäftigen, bist sogar zu einer Ausstellung gegangen. Du hast Dich da mit einigen Künstlern unterhalten und festgestellt, dass Du eine ganze Menge mehr wußtest als einige der sogenannten Experten. Irgend wann nam diese Idee in Deinem Kopf Gestalt an, und Du hast die Abendschule besucht. Und schließlich konntest Du Deinen Traum verwirklichen, Du hast Deine eigene Galerie eröffnet. Und das Geschäft läuft. Gut, Du könntest sicherlich mehr verdienen, wenn Du die Künstler nicht so gut entlohnen würdest, aber das würde Dir irgend wie unschön vorkommen.

Fenkenstein: Die letzten Jahre waren echt die Härte. Du hattest gerade erst eröffnet, und ohne Deinen Ausgleichssport Boxen und den diversen Kunstwerken, die Du all-abendlich bewundern kannst, wärest Du vermutlich durchgedreht. Doch letzten Monat kam der große Durchbruch; Du konntest eine komplette Serie eines bisher eher unbekanntes Künstlers an einen Milionär verkaufen, und das zu einem ausgesprochen gute Preis. Mehr noch, der Kunde hat Deinen Künstler mehr oder weniger angestellt, und zwar auf Provisionsbasis für Dich. Und da Du Dich in letzter Zeit etwas überreizt fühltest hast Du beschlossen, mal richtig auszuspannen. Du hast Dir ein kleines Kaff gesucht und dort ein Zimmer gebucht. Du wirst es genießen, und vielleicht hörst Du dann auf, von brennenden Kirchen, Minaretten und Moscheen zu träumen.

C.3.4 Der Manager

Dieser Charakter orientiert sich am Beruf *Generaldirektor*, wurde aber angepasst.

ST: 8 **KO:** 6 **GR:** 8 **GE:** 9

ER: 14 **IN:** 15 **BI:** 18 **MA:** 14

Fertigkeiten: *Ansehen* 60%, *Buchführung* 80%, *Englisch* 60%, *Fahren (Auto)* 30%, *Feilschen* 50%, *Handwerk (Ökonomie)* 80%, *Muttersprache (Deutsch)* 90%, *Psychologie* 51%, *Überreden* 50%, *Überzeugen* 50%

Hintergrund: Du bist ein Manager eines großen Konzerns. Das hat Dir auch schon einiges eingebracht; Magengeschwüre zum Beispiel, und einen Herzinfarkt mit 45. Sicher, das Geld ist eine feine Sache, aber seid Deine Frau mit einem anderen durchgebrannt ist und nichts mehr davon ausgibt liegt es auch nur auf Deinem Konto. Du hast einfach keine Zeit zum Ausgeben. Immerhin, Du hast einiges vorzuweisen; Du bist nicht nur einer der Besten Deines Jahrgangs an der Uni gewesen, es ist Dir auch gelungen, Deine Firma vor den übelsten Auswirkungen der Wirtschaftskrise zu bewahren. Nicht allen Mitarbeitern hat das gefallen – Kurzarbeit und einige Entlassungen sahen nicht alle als eine Rettung an, insbesondere die Betroffenen nicht. Aber die Firma hat überlebt, und die restlichen Mitarbeiter wussten das durchaus zu schätzen.

Fenkenstein: Seid einiger Zeit hat Deine Firma beschlossen, dass jeder aus der Cheff-Etage regelmäßig einen Seelen-Klempner aufsuchen muß. Nun, eigentlich hast Du da ja keine Zeit zu, aber Anordnung ist Anordnung. Du hast Dir eine Psychologin gesucht und ihr von Deinen Albträumen erzählt; Du läufst durch eine kleine Stadt, und irgend etwas ist hinter Dir her. Du hast keine Ahnung, was es von Dir will, aber Du bist sicher, dass Du nicht willst, das es dich bekommt. Und was die kleinen Mädchen am Straßenrand machen ist Dir auch ein Rätsel. Die Psychologin meinte, das sei ein typisches Beispiel von Transzendenz; die Furcht vor der Vergeltung enttäuschter ehemaliger Angestellter, die sich anscheinend in Ihrer Fantasie rächen wollen. Du hältst das für ausgemachten Unfug, und alles in allem scheint sie auch noch nicht so ganz weit mit der restlichen Entschlüsselung zu sein. Nachdem Du neulich einen Albtraum während der Arbeitszeit hattest (du warst tatsächlich in der Mittagspause eingenicke) siehst Du jedoch ein, dass Du einen Urlaub brauchst. Damit der wirklich die beabsichtigte Wirkung hat wurde der Urlaub von Deiner Psychologin gebucht. Sie hat den kleinen, ruhigen Ort Fenkenstein ausgewählt. Sie selbst kommt mit, um Deine Fortschritte zu begutachten.

C.3.5 Die Psychologin

Dieser Charakter orientiert sich am Beruf *Psychologie*.

ST: 9 **KO:** 10 **GR:** 9 **GE:** 11

ER: 12 **IN:** 14 **BI:** 16 **MA:** 11

Fertigkeiten: *Bibliotheks- und Internetnutzung 70%, Buchführung 46%, Englisch 40%, Feilschen, Judo 30%, Latein 30%, Muttersprache 80%, Psychoanalyse 60%, Psychologie 80%, Ringen 46%, Überzeugen 70%*

Hintergrund: Mit 25 Jahren bist Du noch eine sehr junge Psychologin. Eigentlich wolltest Du Psychaterin werden, aber dafür reichten Deine Noten nicht. Du mußtest sehr hart arbeiten, um Deine Ausbildung abzuschließen, aber danach hast Du direkt eine Stelle bei einer großen Firma bekommen. Das war Deines Erachtens wirklich Glück, denn zum Einen bist Du eine Frau, und zum Anderen siehst Du etwas fremdländisch aus. In Deiner Familie muss es wohl mal einen asiatischen oder arabischen Einschlag gegeben haben. Später hast Du Dich selbstständig gemacht; das war zwar zu Anfang noch sehr hart, aber irgend wann hattest Du den Dreh raus. Du hast sowohl sehr reiche Kunden (die auf die Diskretion vertrauen) als auch einige zwar sehr unangenehme, aber dafür gut bezahlte Jobs für verschiedene Institutionen. Da Du dich hier gelegentlich gegen Deine Patienten verteidigen mußt nimmst Du seid einiger Zeit Judo-Stunden. Du mußtest das bisher nur zwei mal einsetzen, und ein mal hat das richtig gut funktioniert (das mal davor mußte Dich ein Wärter retten).

Fenkenstein: Einer deiner eher angenehmeren Kunden ist Manager in einer großen Firma. Er ist in letzter Zeit ziemlich gestresst. Seine Albträume sind recht typisch – sie reflektieren Deiner Ansicht nach eine leichte, mit dem Alter auftretenden Paranoia. In seinem Job durchaus verständlich, es gibt eine ganze Menge Leute, die nicht gut auf ihn zu sprechen sind. Andere Hinweise in seinen Träumen scheinen auf Paedophilie hinzuweisen, doch alles andere an ihm spricht definitiv dagegen. Wie auch immer, nach einem kurzen Blackout hat er wohl beschlossen, doch mal Urlaub zu machen. Er zahlt sehr viel dafür, dass Du den Urlaub organisierst. Du hast Dich auf die Suche nach einer komplett uninteressanten Stadt gemacht und Fenkenstein gefunden. Der Name hat Dir gefallen. Du meinst, den schon irgend wann mal gehört zu haben, weißt aber nicht, wann und wo.

Literatur- und Filmverzeichnis

- [1] CROWLEY, ALEISTER: *Liber XXXI; AI (Liber Legis), The Book of the Law*. In: *The Holy Books of Thelema*, Band 9 der Reihe *Equinox III*, Seiten 129 – 195. WeiserBooks, 1983.
- [2] GILL, HEIKO (Herausgeber): *Mittelalter – Die dunklen Jahre*. Cthulhu – Rollenspiel in der Welt des H.P. Lovecraft. Pegasus Spiele GmbH, Freiberg, 2009.
- [3] HELLER, FRANK (Herausgeber): *Malleus Monstrorum*. Cthulhu – Rollenspiel in der Welt des H.P. Lovecraft. Pegasus Spiele GmbH, Freiberg, 2. Auflage, 2008.
- [4] HELLER, FRANK (Herausgeber): *Necronomicon*. Cthulhu – Rollenspiel in der Welt des H.P. Lovecraft. Pegasus Spiele GmbH, Freiberg, 2. Auflage, 2008.
- [5] MATHERS, SAMUELL LIDELL MACGREGOR (Herausgeber): *Clavicula Salomonis (The Key of Solomon the King)*. Weiser Books, 2006.
- [6] STEINES, JAN CHRISTOPH (Herausgeber): *Deutschland – Blutige Kriege und Goldene Jahre*. Call of Cthulhu. Pegasus Spiele GmbH, Friedberg, 2003.
- [7] STEINES, JAN CHRISTOPH (Herausgeber): *Arcana Cthulhiana*. Cthulhu – Rollenspiel in der Welt des H.P. Lovecraft. Pegasus Spiele GmbH, Freiberg, 2006.