Haarig

Teil 1 des Araček-Zyklus

Der 2^{nd}-System-Meister

23. Oktober 2002

Vorwort und Einleitung

Dieses ist das erste der sechs Abenteuer um den Dämonen Aračec. Es entstand dort, wo es spielt — in Slovenien, in dem kleinen Dorf Planina pod Golico.

Falls Sie vorhaben, das Abenteuer unabhängig von der restlichen Kampagne zu spielen, dann lassen Sie einfach den Dämonen Araček weg. Streichen Sie Kapitel 6.2 und übergehen Sie alle Hinweise auf ihn im Kapitel 7.

Das Abenteuer beschäftigt sich mit dem überaus alten Werwolf Ivan Žučina. Nach 400 jahren Schlaf kehrt er nun zurück, und Jessenice hat er sich als erstes Ziel für seine Angriffe gedacht. Die Charaktere sollten ihn mit klassischen Ermittlungsarbeiten auf die Schliche kommen und schließlich Eliminieren.

Als nützliche Materialien zu diesem Abenteuer empfehlen sich ein slovenischer Reiseführer und Dinge, um die Stimmung entsprechend aufzubauen. Im Einzelnen wäre das entsprechende Musik und slovenisches Essen. Zwingend erforderlich ist das jedoch nicht.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort und Einleitung **i**

Inhaltsverzeichnis **iii**

1 Der Anfang **1**
1.1 Die Ausgangsbedingung 1
1.2 Der Vortrag 2
1.3 Der Einsatz 5
1.4 Die Fahrt nach Slovenien 6
1.5 Ankunft in Jessenice 6
1.6 Die Dolmatcherin Barbara Tistrik 6

2 Der Plot **9**
2.1 Die Problematik 9
2.2 Die Spielercharaktere 10

3 Planina pod Golico **11**
3.1 Die Fahrt nach Oben (und Unten) 11
3.2 Der Ort 12
3.3 Die Unterkunft 12
3.4 Orte und Personen 12
3.4.1 Die Kirche 13
3.4.2 Das alte Hotell 13
3.4.3 Betel 13
3.4.4 Fence 13
3.5 Ereignisse 14
3.5.1 Die zweite Nacht — Angriff der Barghests 14
3.5.2 Die vierte Nacht — Angriff der Spektralhunde 17
3.5.3 Spektralhundangriff zum Zweiten 17
3.5.4 Angriff der Werwölfe 17

4 Jessenice **19**
4.1 Der Ort . . . 19
4.2 Der Bahnhof . . . 19
4.3 Die Polizei . . . 19
4.3.1 Der Tunnel . . . 20
4.3.2 Das Hotell *Žavo* . . . 20
4.4 Personen . . . 20
4.4.1 Loša Čop . . . 20
4.4.2 Zodrick Nolgan . . . 21
4.4.3 Sved Čuvar (und Gefolge) . . . 21
4.5 Ereignisse . . . 24

5 Weiterführende Handlung **25**
5.1 Kranj . . . 25
5.1.1 Die Kirche . . . 25
5.1.2 Die Legende vom Furchtlosen Wičeck . . . 26
5.2 Čepova . . . 27
5.2.1 Die Kirche . . . 27
5.2.2 Die Legende von Ivan Žučina . . . 27

6 Am Triglav **29**
6.1 Die Gegend . . . 29
6.2 Der Mann im Eiß . . . 29
6.3 Die Höhle . . . 30
6.3.1 Ivan Žučina . . . 30
6.3.2 Das ehemalige S.A.V.E.-Team . . . 31

7 Das Ende **33**

Literatur- und Filmverzeichnis **35**

Kapitel 1

Der Anfang

Diesem Anfang gebührt besondere Aufmerksamkeit: Es ist nicht nur der Anfang des Abenteuers, sondern der der ganzen Kampagne!

Die Kampagne beginnt mit einem Vortrag innerhalb des S.A.V.E.-Hauses, indem die Charaktere unter Dereks fabelhafter Führung arbeiten. Daran schließt sich eine Einsatzbesprechung an. Es folgt die Fahrt nach Slovenien, wo ihnen — neben einer Wohnung — auch eine Dolmatcherin zur Seite gestellt wird.

Besonderes Augenmerk sollten Sie auf den Vortrag (Kapitel 1.2, S. 2) haben, denn den können Sie unter Umständen bei den nachfolgenden Abenteuern erneut verwenden; erforderlich ist das, falls besonders viele neue Spieler einsteigen.

1.1 Die Ausgangsbedingung

Alle an diesem Abenteuer teilnehmenden Charaktere werden von Derek zum Haupthaus beordert. Auf die ihm typische Art und Weise ist er nicht bereit, irgend etwas Näheres dazu zu sagen — er geht davon aus, daß seinem Wort Folge geleistet wird.

Vermutlich werden alle Charaktere, sobald sie sich getroffen haben, ausgiebig über Derek und S.A.V.E. fluchen. Dazu haben sie auch je nach Ankunftszeit jede Menge Zeit, denn zunächst scheinen sie nicht gebraucht zu werden. Beim gemeinsamen Abendessen läßt Derek dann die Katze aus dem Sack.

> Als ihr alle beim Essen sitzt, erhebt sich Derek. „Dürfte ich um einen Augenblick Ruhe bitten?“ beginnt er seine Rede. „Ich möchte Ihnen einen Gast aus England vorstellen. Sein Name ist

> Sir William Roughwill. Er ist aus der S.A.V.E.-Hauptzentrale hierher gekommen, um uns heute Abend einen Vortrag zu halten! Er möchte uns darin mitteilen…“
>
> An dieser Stelle steht der schmächtige, bebrillte Mann an seiner rechten Seite auf. Sanft, aber bestimmt fällt er ihm ins Wort. „Das, verehrter Hausvorstand Reyne, werde ich sicherlich besser erklären können!“ Er lächelt. „Wie mir gesagt wurde, hat es in der letzten Zeit eine Reihe von Neuzugängen in diesem Haus gegeben. Gleichzietig wurde mir von verschiedenen…Unregelmäßigkeiten[1] berichtet. Aus diesem Grund hat S.A.V.E. mich geschickt, um ihnen die genaue Funktionsweise und Aufgabenstellung unserer Organisation zu erklären. Nach dem Essen erwarte ich Sie alle zu deiem Zweck in der Bibliothek. Das Ganze wird sich so gestallten, daß ich ihnen zunächst das Wichtigste erzähle und sie danach Fragen stellen. Haben Sie jetzt noch welche?“

Mr. Roughwill ist zum derzeitigen Zeitpunkt nicht gewillt, Punkte aus seinem Vortrag vorweg zu nehmen. Das Treffen ist für 9^{00}Uhr, also direkt nach dem Essen, in der Bibliothek angesetzt.

1.2 Der Vortrag

Nach dem Essen sollten sich die Charaktere dann zu dem Vortrag einfinden. Außer ihnen sind tatsächlich eine ganze Reihe von Neulingen dabei.

Mr. Roughwill setzt sich auf einen der Tische am Ende des Raumes und beginnt seine Rede. Zunächst erzählt er ein wenig über die Vergangenheit S.A.V.E.s. Sie können ein paar ruhmreiche Anekdoten einfließen lassen, wichtig ist nur, daß die folgenden Informationen bei den Spielern ankommen:

- S.A.V.E. wurde im Jahre 1844 durch Doktor Charles O'Boylean, der (wie er dachte) erstmalig den Gebruach der Kunst wissenschaftlich erfasste, gegründet
- Im Jahre 1990 kam es zu einer Katastrophe, als das Unknown die Haupthäuser von S.A.V.E. vernichtete. Die Datenbestände der Orga-

[1] Er bezieht sich auf verschiedene Dinge, welche die Testgruppe in vorangegangenen Abenteuern angestellt hat; vermutlich wird *jede* Gruppe irgend welchen krummen Dinge in ihrer Vergangenheit haben. Falls nicht, nun, dann bezieht er sich offenbar auf irgend welche anderen Agenten…

nisation gingen dabei größtenteils verloren. Die meisten damaligen S.A.V.E.-Agenten fanden dabei den Tod.

- Nach dieser Zeit ging S.A.V.E. in den Untergrund.

Es folgen ein paar Anmerkungen zu der Arbeit S.A.V.E.s. Wert wird dabei auf Folgendes gelegt:

- Jede Form von Übernatürlichem, die nicht für S.A.V.E. arbeitet, ist als Gegner einzustufen.
- Das erklärte Ziel der Organisation ist es, die Menschheit vor dem Unknown zu schützen.
- Nach dem Schutz der Menschheit ist die Erforschung des Unknown das ein weiteres Ziel. Nur durch fortwärende Forschungsberichte und -Auswertungen kann die Arbeit für andere Teams erleichtert werden.
- Die Öffendlichkeit sollte so wenig wie möglich von S.A.V.E. wissen — die Gefahr, durch das Unknown erneut angegriffen (und vernichtet) zu werden, ist zu groß.

Schließlich geht Mr. Roughwill auf die Regeln ein, die jeder S.A.V.E.-Agenten zu beachten hat.

- Jegliche Aktivitäten von S.A.V.E. sind — ebnso wie die Existenz der Organisation — geheim zu halten. Falls ein Agent aus irgend welchen Gründen im Gefängnis landet, wird S.A.V.E. sich zwar bemühen, alles für ihn mögliche zu tun, aber nicht selbst eingreifen.
- S.A.V.E. ist nach ethischen Grundsätzen ausgerichtet, und von seinen Agenten wird erwartet, daß sie sich entsprechend verhalten; das bezieht auch Respekt für fremdländische Kulturen und Eigenheiten mit ein.
- Jegliche Erkenntnisse zu Kreaturen des Unknown (oder ähnlichen Dingen) *müssen* notiert und an S.A.V.E. gesandt werden. S.A.V.E. wird sich bemühen, seine Agenten mit so vielen Informationen wie nur irgend möglich zu versorgen. Dafür ist es natürlich erforderlich, daß diese Informationen zusammen kommen.
- S.A.V.E.-Agenten sind die Wächter der Welt; obwohl sie von der Öffendlichkeit zu Teil, müssen sie stets bereit sein, alles stehen und liegen zu lassen, um das Böse zu bekämpfen.

Hier folgen noch ein paar Punkte, die sich aus Fragen der Charaktere ergeben können:

- Jede Form von Übernatürlichem, die nicht für S.A.V.E. arbeitet, ist als Gegner einzustufen
- Es gibt ein paar verbündete Gruppen. Im Vatikan sitzen ein paar S.A.V.E.-Mitarbeiter, die mit nützlichen Informationen und Befugnissen diesen können. Dann ist da der Rat, eine Untergruppe von S.A.V.E., der sich in erster Linie mit Vampiren beschäftigt und die sogenannte Jägerin verwaltet. (Das sagt Mr. Roughwill auch genau so!) Zudem gibt es einige wenige, ausgesprochen reiche Personen, die sich in einem sehr exklusiven Klup zusammengetan haben, um gutes zu tun. Ihnen ist die Existenz von S.A.V.E. bekannt, und sie stehen der Organisation wohlmeinend gegenüber.
- Die Trenchcoatbrigade[2] und ähnliche Individuen werden als potentiell gefährlich eingestuft. Vermutlich dienen sie dem Unknown. Und wenn sie es bekämpfen, dann sind ihre Mittel doch zu extrem, als daß S.A.V.E. damit handeln könnte.
- Bis vor Kurzem war das S.A.V.E.-Datennetz noch für alle Agenten via Einwahlnummer zu erreichen. Doch ebenso wie die Komunikation über Telephon wurde das nach den neusten Erkenntnissen[3] abgeschafft. Kommunikation sollte besser nur durch Briefe und Kurierdienst geschehen.
- Wer gegen die Regeln verstößt, wird sich bald unangenehmen Dingen ausgesetzt sehen: meistens werden ex-Agenten sehr schnell Opfer irgend welcher Kreaturen des Unknown.

Falls Sie den Charakteren noch mehr Informationen über S.A.V.E. zur Verfügung stellen wollen, sollten Sie sich mit der Organisation vertraut machen [2, S. 125ff]. Beachten Sie bitte, daß Sir Roughwill nichts sagen wird, was die Organisation kompromitiert.

Nach dem Vortrag gehen die meisten zu Bett. Am nächtsten Morgen verabschiedet Sir Roughwill sich und reist ab. Nur wenige Stunden später

[2]Das meint Stranger, John Constantine, Dr. Occult und Mr. E., von Tymothy Hunter wissen die Herren und Damen bei S.A.V.E. noch nichts. Das Folgende gilt auch für alle ähnlichen Individuen.

[3]In dem Abenteuer *Terror im Internat* [1] wurde eine Kreatur entdeckt, die in der Lage war, Datenkommunikationen zu unterbinden und zu manipulieren. Weiter konnte sie den Inhalt verschiedener Nachrichten lesen.

ruft Derek die Spielercharaktere zu sich. Trotz des Vortrages scheint er nicht gewillt zu sein, von seinem eigenen Führungsstil abzurücken.

1.3 Der Einsatz

Derek hat von beunruhigenden Dingen in einer kleinen Stadt namens Jessenice gehört. Da ist offenbar ein Team von S.A.V.E.-Mitarbeitern, die dort Urlaubgemacht haben, verschwunden. Anstatt jedoch eines der Teams aus der Umgebung zu benachrichtigen, will er sein eigenes schicken.

Er hat vor Ort auch bereits einen hilfsbereiten Menschen kontaktiert, der den Charakteren ein kleines Haus in den Bergen zu Verfügung stellt. Das kommt Derek besonders entgegen, da er immerhin in Erfahrung gebracht hat, daß das Dorf von einigen Stadtbewohnern als Ursache verschiedener Übel angesehen wird.

Was die Charaktere vermutlich am meisten ägern dürfte, ist die Tatsache, daß sie sich als Gruppe von Touristen tarnen sollen. Als solche sollen sie insbesondere nur ein Auto mitnehmen. Dieses stellt S.A.V.E. auch zur Verfügung, und sie geben es genau einem Charakter, der auch dafür verantwortlich ist. Marke und Typ können sie selbst bestimmen, falls die Gruppe gröser als fünf Personen ist, stellt S.A.V.E. zwei Wagen zur Verfügung.[4]

An Informationen über Slovenien hat Derek nicht sehr viel zu bieten. Alles, was er über Slovenien weiß, ist, daß es sich im Jahre 1990/91 von Jugoslavien loßsagte, sehr schnell von den mesiten Ländern Europas (in erster Linie Deutschlands) anerkannt wurde und auch den Versuchungen Serbiens, sie heim ins Reich zu holen, wiederstand. Sonst empfielt er den Charakteren, sich einen Reiseführer aus der Bibliothek zu holen.

Es empfielt sich, tatsächlich einen Solchen zu besorgen und den Spielern zu geben.[5]

Auf die Frage, warum er denn sein eigenes Team schicken will, antwortet Derek, er müsse den angeschlagenen Ruf der amerikanischen S.A.V.E.-Häuser Rechnung tragen.

Über die Verschwundenen kann Derek außer den Namen noch nichts sagen, er verspricht jedoch, die Akten nach Slovenien zu schicken.

[4]Beachten Sie bitte, daß es wegen der CIP-Verteilung am Ende wichtig ist, wer den Wagen fährt!

[5]Der Verfasser des Abenteuers hatte keine Lust, alle Informationen über Slovenien aus seinem Reiseführer zu extrahieren und hier aufzuschreiben...

1.4 Die Fahrt nach Slovenien

Die Charaktere treffen mittels eines Flugzeuges in Lubjana[6] ein. Dort erwartet sie bereits ein Kontaktmann, der ihnen das Auto übergibt. Er läßt den Fahrer unterschreiben und sorgt dafür, daß in etwa einer Stunde die Papiere ausgestellt sind.

Zwar werden die Charaktere auf dem Flugplatz vom Zoll kontrolliert, doch solange sich unter ihnen keine gesuchten Schwerverbrecher oder bekannte Spione Serbiens oder der Sovietunion befinden, stellt das kein Problem dar.

1.5 Ankunft in Jessenice

Nach einer längeren Fahrt (erst über die Autobahn, dann ein Stück Landstraße, dann wieder über die diesmal zahlungspflichtige Autobahn) erreichen die Charaktere jessenice. Ihr Kontaktmann, ein gewisser Loša Žop, ist leicht zu finden. Die Stadt verläuft in erster linie an einer langen Straße, und schon beim Erreichen des Ortseinganges finden sich überall Werbeschilder für den *Vulcanizator Čop*.

Herr Čop ist ein großer, rotgesichtiger Mann Anfang 50. Er ist gerade mit irgend welchen Arbeiten an einem Auto beschäftigt, als die Charaktere seine Werkstadt erreichen. Er unterbricht jedoch und kümmert sich um die Gäste aus den Staaten.

Sein Englisch ist leidlich, aber er gibt seiner Freude ausdruck, daß die ihm als wohltätig bekannte Organisation S.A.V.E. sogar aus Amerika Leute ins schöne Slovenien schickt.

Bei der Gelegenheit stellt er auch gleich die Dolmatcherin vor: Barbara Tistrik, eine entfernte Nichte von ihm.

1.6 Die Dolmatcherin Barbara Tistrik

Barbara ist 22 Jahre alt, schlank, wohlproportioniert, hat dunkelbraune Haare und grüne Augen. Sie spricht fließend Englisch, Deutsch, natürlich Slovenisch und Serbo-Kroatisch.

Sie weiß von den verschiedenen Vorfällen in Jessenice nichts, da sie etwas entfernt in Scofia Loca wohnt. Da Loša selbst wenig auf das geschwätz

[6] Das ist im Deutschen Laibach, in diesem Abenteuer werden jedoch die slovenischen Namen verwendet.

gibt, hat sie auch von dieser Seite ihrer Verwandtschaft nichts gehört. Für die Zeit des Einsatzes wird sie bei den Charakteren wohnen.

Barbara hat keine Ahnung vom Unknown und kann es auch nicht wahrnehmen. Die Charaktere werden in diesem Abenteuer viel Freude haben, auf sie aufzupassen und plausible Erklärungen für die Vorkommnisse zu finden.

AGL:	53	**DEX:**	41	**LCK:**	62	**PCN:**	34	**Sonstige Werte:**	
PER:	73	**STA:**	27	**STR:**	29	**WPR:**	31	Bewegung:	37 / 103
								Kloppen:	20%
								Initiative:	1W10+5
								Aktuelles Stamina:	
								Wundboxen:	
								□□□□□□□	
								□□□□□□□	

Vor und Nachteile: Beidhändigkeit.

Fertigkeiten: Autofahren (L, 67%), Buchführung (S, 47%), Computer (S, 47%), Deutsch (L, 62%), Englisch (L, 62%), Erste Hilfe (S, 48%), Kellnerei (S, 58%), Klettern (L, 50%), Motorradfahren (L, 67%), Schwimmen (L, 57%), Serbo-Kroatisch (M, 82%), Slovenisch[7] (M, 82%).

Kapitel 2

Der Plot

2.1 Die Problematik

Was ist nun loß, im Staate SLO? Nun, eigentlich ist das recht einfach: Im 13 Jahrhundert zog sich Ivan Žučina den Zorn seiner Mitmenschen zu. Er war ein reicher Grundbesitzer, der dort seine Stellung hatte, wo heute Jessenice steht. Unter anderem legte er sich auch mit einer Gruppe von Zigeunern an, die ihn verfluchten und in einen Werwolf verwandelten. Als solcher wurde er jedoch zu einem noch größeren Problem, so daß zur Jahrhundertwende die Inquisition gegen ihn vorging. Selbige verbrannte erst die Zigeuner für ihre schwarze Magie und bannten mit Hilfe eines Exorzismusses den Werwolf in eine Höhle des Triglavs.

Bedauerlicherweise war der Fluch nicht für die Ewigkeit — über dieses Wissen verfügten die frommen Kirchleute nicht. Und nach 700 Jahren, der siebenfachen Zeit seines Wütens auf Erden, kehrte Ivan zurück.

Mit der Zeit waren seine dämonischen Kräfte noch gewachsen; Nun konnte er Barghests und Spektralhunde erschaffen und kontrollieren.

Er beschloß, als erstes Jessenice heimzusuchen. Hätte er das erst einmal unter Kontrolle, würde er den wichtigsten Zufahrtsort nach Slovenien sicherlich sinnvoll für sich nutzen können.

Seine Heimsuchungen ließ er vor allem durch die Barghest durchführen. Da diese sich jedoch nicht in die Nähe von Hunden trauen, kam es zu einem interessanten Nebeneffekt: Aufgrund der Tatsache, daß in dem kleinen Dorf Planina pod Golico jedes Haus über einen Hund verfügt, wurde es von den Belästigungen durch die Barghests vollkommen verschohnt. Daraus schlossen die Stadtbewohner haarscharf, daß die Dörfler die Ursache für all die Vorkommnisse seien. Und inzwischen gibt es einige, die das Problem mit Hilfe von Messern und Flinten lösen wollen…

Das andere S.A.V.E.-Team wurde übrigens in einem Anfall bösartigen Humors von Ivan zu Werwölfen gemacht. Durch ihre besonderen Fertigkeiten sind sie besonders gefärlich.

2.2 Die Spielercharaktere

Nachdem sich die Charaktere in Planina pod Golico eingerichtet haben, werden sie sicherlich versuchen, den Grund ihres Hierseins zu ergründen. Dazu bietet sich beispielsweise Betel (siehe 3.4.3, S. 13) an. Doch dort hat sich noch nichts getan. Forschen sie statt dessen in der Stadt nach, bekommen sie die Information, daß offenbar die Leute vom Berg etwas damit zu tun haben.

Da sie allein in der kleinen Hütte wohnen, fangen bei mindestens zwei Charakteren in der Nacht Träume über Hunde an. In der zweiten Nacht werden sie von Barghests angegriffen. Vermutlich werden sie diesen Angriff mit Hilfe von Derek (via Telephon) zurückschlagen können und sich am nächsten Tag frisch an die Ermittlungen machen. Die Informationen, die sie bekommen, sind dabei äußerst wiedersprüchlich. Vielleicht geraten sie auch mit der einen oder anderen Partei aneinander. Zumindest sind sie eine ganze Weile beschäftigt.

In der vierten Nacht erscheinen erneut die Barghetsts. Sie sind jedoch nicht allein und haben einige Spektralhunde mitgebracht. Daran sollten die Charaktere ordentlich zu beißen haben, da Derek nicht über die nötigen Informationen verfügt, um die Bestien zurückzuschlagen.

Die finden sich in Kranj. Doch um dort hinzukommen, benötigen die Charaktere erst einmal einen Tipp aus der Kirche in Jessenice. In Kranj findet sich unter anderem ein Verweis auf das Dorf Čepova. Dort soll sich etwas über einen Ketzer namens Ivan Žučina finden. Das verweißt auf den Nationalpark Triglav.

Je nachdem, wie schnell die Charaktere Ivan auf die Schliche kommen, schickt er ihnen früher oder später ein paar Werwölfe. Die sind jedoch für erfahrene S.A.V.E.-Agenten kein Problem. Bei dieser Gelegenheit sind auch die ehemaligen S.A.V.E.-Agenten zu sehen. Es liegt an den Charakteren, daraus etwas zu machen.

Am Triglav schließlich können die Charaktere Ivan und ein paar seines Gefolges stellen. Je nachdem, wie geschickt sie dabei vorgehen, können sie die ganze Brut beseitigen. Dabei finden sie auch einen großen Eißblock. Darin eingeschlossen findet sich der Dämon Araček. Das hat jedoch für dieses Abenteuer keine weitere Bedeutung.

Kapitel 3

Planina pod Golico

Planina pod Golico[1] ist ein kleines Dorf in etwa 1000 Metern Höhe. Es liegt am Hang eines Berges mit dem Namen *Sparno Vrch*.[2] Zu dem Dorf hinzugehörig ist außerdem die Ortschaft *Prihodi*, die ein wenig tiefer liegt. Beide Dörfer bestehen praktisch nur aus Straße und daran orientierten Häusern. Die Bewohner sind zumeist Bauern, doch einige arbeiten auch in der Stadt.

3.1 Die Fahrt nach Oben (und Unten)

Bemühen Sie sich, diese Fart als eine wirklich haarige Sache darzustellen: Steigungen von 12%, Kurven und plötzlich erscheinende, offenbar mitten in der Mitte der Straße befindliche Fahrzeuge aus der Gegenrichtung machen das Ganze zu einer Herrausforderung für jeden Tieflandautofahrer. Falls der Charakter nicht gerade ein Meister seines Faches ist sollten Sie ihn fragen, wie er fährt — und mit entsprechenden Proben „belohnen", falls das nicht vernünftig erscheint! Erst bei der Einfahrt in das kleine Dorf Prihodi normaliesiert sich die Strecke.

Für die Mitfahrer bietet sich die typische slovenische Berglandschaft (Photos!). An der Straße finden sich zudem vier Kapellen und ein Christuskreutz zu Beginn.

War die Sache in die eine Richtung schon kitzelig, so ist sie für den ungeübten Fahrer hinunter eine reine Tortur! An einigen Stellen empfielt sich der erste Gang — und trotzem noch die Bremse!

[1] Der Name steht für *Ebene unter Golica*, wobei Golica mit *die Kahle* oder *die Nackte* übersetzt werden kann. Der Name kommt durch das Fehlen irgend welcher Bäume.

[2] Der Schwarze: Der Name kommt durch die Tannen auf seiner Spitze.

3.2 Der Ort

Innerhalb des Ortes selbst geht tatsächlich nochmals eine Straße ab. Sie führt weiter den Hang hinab und stößt am unteren Ende auf eine Straße paralel des Flusses. (Karte!) An dieser Straße liegt unter anderem die Kirche mit dem Friedhof.

3.3 Die Unterkunft

Bei der Unterkunft handelt es sich um ein Holzhaus. Es ist Lošas privates Wochenendhaus. Es hat zwei Stockwerke, von denen jedoch das obere nicht zur Verfügung steht. (Karte!)

Im unteren Stockwerk befindet sich eine Küchenecke, eine Art Eßzimmer, das Wohnzimmer (mit ausziehbarem Couchbett für maximal zwei Personen) und zwei Schlafzimmern. In den Schlafzimmern können jeweils drei Personen schlafen. Außerdem gibt es noch einen kleinen Eingansraum mit Kellerraum und einen kleinen Raum, der eine Toilette und eine Dusche enthällt.

Sie können die Nervosität der Charaktere bereits im Vorfeld etwas steigern: Irgendwo knackt etwas, Mäuse rascheln in den Wänden, und ab und an ist ein Trippeln wie von vielen, kleinen Beinen aus dem oberen Stockwerk zu vernehmen. Sollten die Charaktere die Tür kurzerhand aufbrechen, dann sehen sie einen Siebenschläfer aufgeregt über die Tische und Bänke flitzen. (Vermutlich sehen sie nur seine großen, hellen Augen…)

Im Wohnraum finden sich an den Wänden neben einer Sammlung von Pfeifen auch jede Menge antiquierte Waffen. Die Pistolen sind zwar samt und sonder nicht mehr zu gebrauchen, die Messer und ein Bajonett hingegen schon. Eines der Messer ist außerdem versilbert — ein unschätzbarer Vorteil bei einem Kampf mit Werwölfen…

3.4 Orte und Personen

Das Dorf mit seinen Häusern und Personen ist nicht wirklich wichtig; tatsächlich können die Charaktere von den Einwohnern nichts erfahren. Etwaige Gewalttaten in der Stadt werden als *typisch Städtisch* angesehen, und die Angriffe auf die Charaktere werden schlicht und ergreifend als Spinnerei abgetan. Immerhin ist in den letzten Jahren nichts Vergleichbares in Planina pod Golico geschehen.

Wichtig hingegen ist, daß sie bei jedem Haus, welches von den Charakteren beachtet wird, das Vorhandensein eines Hundes durchscheinen lassen. Nur daraus (und aus den Träumen der Charaktere) kann Derek schließen, daß es sich um Barghests handelt. Falls den Charakteren dieser Umstand nicht auffällt, kann das ihr Ende bedeuten.

3.4.1 Die Kirche

Die Kirche ist ein frisch renovierter Bau. Sie ist recht beeindruckend, leutet jeden Sonntag Minutenlang und hat einen kleinen Friedhof. Interessantes findet sich hier nicht.

Der Priester, Pater Clemens, ist ein älterer Mann mit grauem Bart, Glatze und blauen Augen. Er hat keine Ahnung, was die Charaktere von ihm wollen könnten. In seinem kleinen Pfarrhaus hat er natürlich einen Hund.

3.4.2 Das alte Hotell

Das alte Hotell ist ein imposanter, weißgestrichener Kasten. Bedauerlicher Weise ist es vollkommen lehr. Der ehemalige Besitzer hat sich schon vor einigen Jahren mit allem, was nicht Niet- und nagelfest war, abgesetzt. (Dabei hat er sogar die Toiletten mitgenommen!) Hier finden die Charaktere Nichts außer Spinnweben.

3.4.3 Betel

Betel wird den Charakteren von Barbara als gutes Eßlokal empfohlen. Die Familie gehört zu einer Kette, die den Namen *Bäuerlicher Tourismus* führt. Die Portionen sind gut und reichhaltig, es handelt sich um Hausmannskost.

Bei Betel kann übrigens auch gewohnt werden. Falls Sie sich wirklich *gut* auf das Abenteuer vorbereiten wollen, sollten Sie dort für eine Woche Urlaub machen. Versäumen Sie nicht, die Golica zu besteigen...

3.4.4 Fence

Fence ist der Name einer kleinen Kneipe oberhalb von Betel. Hier gibt es Fertiggerichte und Trinken. Die Preise sind etwas höher als bei Betel. Von irgend welchen Umtrieben hat man auch hier nichts gehört.

3.5 Ereignisse

Abgesehen davon, was die Charaktere tun, handelt es sich nur um drei Ereignisse: Die drei Angriffe. Dabei sind die ersten beiden lediglich als Nutzung der Gelegenheit (da es in der kleinen Hütte keinen Hund gibt), der dritte ist eine Reaktion auf ihre Arbeit.

3.5.1 Die zweite Nacht — Angriff der Barghests

Nachdem sich einige der Charaktere ja schon in der ersten Nacht mit Alpträumen über Hunde herumärgern durften, wird das diese Nacht konkret: Es beginnt mit einem leisen Heulen, welches von allen Seiten zu kommen scheint und auf die Hütte zustrebt. Steigern Sie die Nervosität der Gruppe: Rascheln in den Ecken des Hauses, leises Tapsen auf dem Hof... Wenn die Spannung am höchsten ist und die Charaktere alle Fenster und Türen besetzt haben, springen plötzlich aus den Ecken mehrere von den Biestern auf sie loß. (Die Anzahl sollten Sie von den Charakteren abhängig machen. Im Zweifelsfalle sollten es immer wzei mehr sein, als Charaktere anwesend sind.)

Die erste Angriffswelle werden die Charaktere sicherlich einfach loßwerden können. Doch dann wird ihnen eine Stunde später bewußt, daß diese Biester zurückkommen. (Lassen Sie einen der Barghests irgend wie erkennbar sein — die Spieler sollten wissen, daß es nicht nur die gleichen, sondern die selben sind!)

Ein Telephonanruf bei Derek kann ihnen jetzt weiterhelfen. Der kann ihnen sagen, wie sie der Biester Herr werden können. Dafür muß er nur wissen, was sie eigentlich sind. Die Identifikation ist für ihn kein Problem, falls die Charaktere ihm folgende Informationen geben: Das

- nur Jessenice betroffen ist, Planina pod Golico nicht,
- in Planina pod Golico jeder Haushalt über einen Hund verfügt.
- die Charaktere bereits Hundebetreffende Alpträume hatten.

Unter diesen Umständen kann er auf Barghests schließen. Dann verrät er den Charakteren auch deren Schwachpunkt: Ein Schlag mit einem Hartriegelgewächs (auch bekannt unter dem Namen Kornelkirschgewächse, lat. *Cornaceae*) tötet sie auf der Stelle. In Slovenien gibt es davon unter anderem die Blutweide und die Kornelkirsche. Glücklicherweise hat Familie Čop von letzterer sogar welche im Garten angebaut...

Die im Kampf unveränderlichen Werte der Barghests sind der Einfachheit halber identisch.

AGL:	70	**EWS:**	100	**PCN:**	75	**SR:**	3	**Angriff:**	95
PER:	(65)	**STA:**	120	**STR:**	120	**WPR:**	40	**Angst:**	-40

Zauber: Hund (M, 105%), Schrei (S, 70%), Dreamsend (L, 76%).

Falls die Charaktere die Barghests *nicht* identifizieren lassen können, haben sie schon bald ein Problem: Ihre Munition riecht nicht ewig, und wärend die Hunde sich regenerieren, geht es ihnen immer schlechter!

STA:	**Wundb.:**	**STA:**	**Wundb.:**	**STA:**	**Wundb.:**
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
WPR:	□□□□□	**WPR:**	□□□□□	**WPR:**	□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□

STA:	**Wundb.:**	**STA:**	**Wundb.:**	**STA:**	**Wundb.:**
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
WPR:	□□□□□	**WPR:**	□□□□□	**WPR:**	□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□

STA:	**Wundb.:**	**STA:**	**Wundb.:**	**STA:**	**Wundb.:**
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
WPR:	□□□□□	**WPR:**	□□□□□	**WPR:**	□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□

STA:	**Wundb.:**	**STA:**	**Wundb.:**	**STA:**	**Wundb.:**
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
WPR:	□□□□□	**WPR:**	□□□□□	**WPR:**	□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□

Das sollte zwar eigentlich an Gegnern reichen, doch zur Sicherheit sind auf der nächsten Seite auch noch welche!

STA:	**Wundb.:**	**STA:**	**Wundb.:**	**STA:**	**Wundb.:**
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
WPR:	□□□□□	**WPR:**	□□□□□	**WPR:**	□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□

STA:	**Wundb.:**	**STA:**	**Wundb.:**	**STA:**	**Wundb.:**
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
WPR:	□□□□□	**WPR:**	□□□□□	**WPR:**	□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□

STA:	**Wundb.:**	**STA:**	**Wundb.:**	**STA:**	**Wundb.:**
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
WPR:	□□□□□	**WPR:**	□□□□□	**WPR:**	□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□

STA:	**Wundb.:**	**STA:**	**Wundb.:**	**STA:**	**Wundb.:**
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
WPR:	□□□□□	**WPR:**	□□□□□	**WPR:**	□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□

STA:	**Wundb.:**	**STA:**	**Wundb.:**	**STA:**	**Wundb.:**
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
WPR:	□□□□□	**WPR:**	□□□□□	**WPR:**	□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□

Interessant dürfte es sein, zu beobachten, wie die Charaktere die Vorkommnisse ihrer Dolmatcherin beibringen. Vielleicht ist es auch eine gute

Idee, eines von den Biestern auf sie loßgehen zu lassen. Falls sie stribt, haben die Charaktere ein großes Problem!

3.5.2 Die vierte Nacht — Angriff der Spektralhunde

Dieses mal kommen die Barghests mit Unterstützung. Sie haben einige Spektralhunde mitgebracht. Es beginnt, wie in der zweiten Nacht. Doch solbald die Charaktere hinausstürmen, sehen sie dort die großen, weißen Hunde. Es sind einer weniger, als Charaktere anwesend sind. Anfragen bei Derek ergeben, daß diese Biester vermutlich eine Abart der Barghests sind. Mehr weiß er darüber nicht.

Die Spektralhunde greifen auch an, aber töten ausdrücklich keinen Charakter; sie gedenken, in der folgenden Nacht erneut zu erscheinen. in der restlichen Nacht tauchen sie immer wieder auf, ohne jedoch aktiv zu werden. In das Haus selbst kommen sie nicht.

Die Werte werden nur für gelegendliche Angriffe gebraucht, entnehmen Sie sie dem nachfolgenden Kapitel.

3.5.3 Spektralhundangriff zum Zweiten

Diesesmal kommen die Hunde auch herein. Doch bis zu diesem Zeitpunkt haben die Charaktere hoffendlich herausgefunden, daß die einzige Möglichkeit, die Biester zu besiegen, darin besteht, ihre Kehle mit einem scharfen Gegenstand zu durchschlagen. Informationen dazu können sie aus Kranj bekommen (siehe 5.1.2, S. 26).

Aus diesem Grund ist es nicht erforderlich, Stamina oder Wundboxen für die Viecher zu notieren; sie nehmen keinen Schaden. Auch bei den Spektralhunden wurde der Einfachheit halber davon ausgegangen, daß sie alle identisch sind.

AGL:	75	**EWS:**	135	**PCN:**	60	**SR:**	6	**Angriff:**	85
PER:	(65)	**STA:**	90	**STR:**	90	**WPR:**	120	**Angst:**	-35

Zauber: Hund (M, 110%), Nebelwelle (L, 105%), Stimmprojektion (L, 90%), Spezielle Form von Gnarl (automatisch).

3.5.4 Angriff der Werwölfe

Irgend wann, wenn die Charaktere Ivan schon sehr dicht sind, schickt er ihnen ein paar Werwölfe. Angeführt werden sie von dem ehemaligen S.A.V.E.-Team. Selbiges setzt auch seine fertigkeiten der Kunst ein, um die Charaktere zu behindern.

Werwölfe sind für S.A.V.E. kein unbekanntes Phänomen. Sie wissen sogar, wie man sie tötet. Eine einfache Silberkugel genügt. Nach einigen Hinweisen dürften die Charaktere so etwas bereits besitzen.

Anfragen bei Derek können innerhalb von 12 Stunden die Akten der vier Unglücklichen beschaffen. Hier findet sich detailiert aufgelistet, was sie eigentlich können.

In den Kampf mischen sie sich nicht ein, sie sind lediglich kurz zu sehen. (Falls Sie irgend welche Daten benötigen, finden sie alles wichtige unter 6.3.2, S. 31. Die Werte in Wolfsform sind mit den Unten angegebenen identisch.) Sie beschränken sich darauf, den restlichen sechs Werwölfen Befehle zu geben und ihre Kräfte einzusetzen. Sobald mehr als drei Werwölfe gefallen sind, ziehen sie sich zurück. Falls die Helden in den kommenden zwei Tagen nicht Ivan aufspüren, erschafft er in der nächsten Nacht zehn Werwölfe auf einmal und etwa zwanzig Spektralhunde. Das düfte das Ende der Charaktere sein...

Ebenso wie die Spektralhunde im vorherigen Kapitel sind die Werwölfe unempfindlich gegen jede Form von Waffen, es sei denn, sie sind aus Silber. Deshalb werden auch hier keine Stamina / Wundboxen benötigt.

AGL:	85	**EWS:**	95	**PCN:**	85	**SR:**	3×4	**Angriff:**	85
DEX:	(30)	**STA:**	70	**STR:**	85	**WPR:**	55	**Angst:**	-40

Kapitel 4

Jessenice

In Jessenice sind neben den vier S.A.V.E.-Agenten (von denen keiner irgend etwas zu wissen scheint) mindestens zehn weitere Personen verschwunden. (Falls Sie mehr Werwölfe brauchen, bedenken Sie einfach, daß nicht alle Verschwundenen sofort auffallen.)

4.1 Der Ort

Jessenice war eine der recihsten Städte des alten Jugoslavien. Das lag vor allem daran, daß hier das große Eisenwerk stand. Das erklärt vermutlich auch den großen (wenn auch hßßlichen) Bahnhof. Zum Einen war Jessenice eine Grenzstadt und die erste Eisenbahnstation nach Villach, zum Anderen konnte sie es sich einfach leisten.

Das Eisenwerg hat inzwischen an Bedeutung verloren, doch als Grenzstadt ist Jessenice immernoch eine der reicheren in Slovenien.

4.2 Der Bahnhof

Ein großer, häßlicher Block aus Marmor. Von hier könne die Charaktere so ziemlich alle wichtigen Städte in Slovenien und zudem noch Villach (Österreich) erreichen.

4.3 Die Polizei

In der Polizeistation ist man nicht sehr kooperativ. Das ist nicht wirklich verwunderlich: In letzter Zeit sind einige Personen verschwunden, und eine Lösung des Falles ist nicht in Sicht.

Über die verschwundenen S.A.V.E.-Agenten wissen sie nicht, aber das geben sie natürlich nicht zu. Sie geben lieber keine Auskunft.

Falls die Charaktere sehr diplomatisch vorgehen, können sie erfahren, daß die Zimmer der Verschwundenen vollkommen geräumt waren. Hätten die Agenten nicht vergessen, auszuchecken, wäre ihr Verschwinden vermutlich nicht einmal aufgefallen.

4.3.1 Der Tunnel

Diese wichtige Verbindungslinie nach Österreich kostet 1300 Tolar (eta 13 DM) oder — falls man von Österreich kommt — 1500. Es ist auch möglich, in DM, Schilling oder mit Visa zu zahlen. Dollar werden nicht genommen.

4.3.2 Das Hotell *Žavo*

In diesem Hotel sind die vier S.A.V.E.-Agenten abgestiegen. Die Bediensteten wissen leider gar nichts über ihren Verbleib.

Die Zimmer wurden nach den Untersuchungen der Polizei geräumt. Inzwischen wohnt hier eine Familie aus Österreich (die natürlich auch keine Ahnung von den Vorgängen hat).

4.4 Personen

Auch hier sind die Personen nicht wirklich entscheident. Sie dienen nur der falschen Spuren und um den Charakteren sonstige Steine in den Weg zu räumen. Falls ihre Gruppe an Kloppereien interessiert ist, können Sie ihnen ja die kleine Bande Sved Čuvars auf den Hals hetzen.

4.4.1 Loša Čop

Loša Čop ist 100%-Selfmade-Man. Er ist in der ganzen Stadt hoch angesehen, ist häufig in Planina pod Golico und die ideale Gestallt, um von den Charakteren verdächtigt zu werden...

Seine Familie besteht aus seiner Frau Metka, seinem Sohn Aleš und seiner Tochter Spela. Als letztes ist noch sein Hund Svrk[1] zu nennen.

In seiner Werkstat macht er fast alles, was mit Autos zu tun hat. Besonders beliebt ist das das Vulkanisieren[2] — es ist billiger, als neue Reifen!

[1] Strolch, aus dem Walt Disney Film *Susie und Strolch*.

[2] Das bedeutet, ein neues Profiel auf einen Reifen zu schneiden.

4.4.2 Zodrick Nolgan

Zodrick ist ein typischer Vertreter der Mittelschicht. Er arbeitet hart als Apotheker. Seiner Ansicht nach müssen die vielen Verschwundenen irgend etwas mit Planina pod Golico zu tun haben — da ist nämlich noch gar nichts passiert. Das würde er natürlich nicht so formulieren. Er weißt nur dezent darauf hin, daß sich dort noch nichts getan hat. Kunden von „dort Oben“ werden bei ihm nicht mehr bedient. Aus Freude darüber, daß die Charaktere das ganze Untersuchen (und auch ein offenes Ohr für seine Verdächtigungen haben) ist er gern bereit, ihnen den einen oder anderen Gefallen zu tun. (Beispielsweise kann er Silber besorgen...)

Anhand dieses Beispieles können Sie sich sicherlich noch weitere Bewohner denken. Die meisten sind grundanständig. Die Taten halten sie nur ein wenig in Ahtem. Und da sich seid geraumer Zeit nichts tut, wird ihr Mißtrauen gegenüber den Dörflern immer stärker.

4.4.3 Sved Čuvar (und Gefolge)

Sved dient als Vertreter des kriminellen Standes: Er ist ein kleiner Bandencheff. Die Mitglieder seiner Bande beschäftigen sich mit Prostituion, Taschendiebstahl und manchmal Raub. Einige der Verschwundenen entstammen seiner Bande.

Sved mag keine Fremden, die herumschnüffeln. Und seine Leute diskutieren auch nicht lange...Deshalb finden sich hier die Werte von Sved und einigen seiner Gefolgsleuten. Letztere wurden kurzerhand „uniformisiert“, mit einer Unterscheidung zwischen Kloppern und Prostituierten.

Name	**AGL**	**DEX**	**LCK**	**PCN**	**PER**	**STA**	**STR**	**WPR**
Sved Čuvar	60	30	55	56	71	50	40	62
Gefolgsleute	60	30	40	45	55	50	50	30
Prostituierte	60	40	45	50	60	30	30	30

Die Fertigkeiten dieser Herren und Damen sind egal. Im Zweifelsfalle werden die Charaktere sich sowieso nur mit ihnen schlagen wollen, und falls sie es schaffen, die Burschen zur Kooperration zu bewegen, gibt es sicherlich irgend jemanden, der Erste Hilfe einigermaßen beherrscht. Gehen Sie dabei von einem Wert von (L, 67%) aus. Alle anderen Werte können Sie sicherlich durch die Grundwerte improvisieren.

Sveds bevorzugte Waffe ist das Messer, er kann jedoch auch mit einer Pistole umgehen. Er besitzt eine 9 mm aus alten Armeebeständen. In der Tabelle sind seine Werte mit *Sved* gekennzeichnet. Die Waffen der einzelnen Bandenmitglieder werden ausgewürfelt.

Zahl	Waffe	Wert	SR	Zahl	Waffe	Wert	SR
Sved	9 mm	60%	7	11 – 35	Messer	85%	4
Sved	Messer	100%	4	36 – 45	Totschläger	85%	4
Sved	Waffenloß	80%	2	46 – 50	Pistole	45%	7
Jeder	Waffenloß	85%	2	51 – 90	Schlagring	85%	3
1 – 10	Gaß	75%	s.	91 – 100	Schlagstock	85%	4

STA: **Wundb.:** □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□ **WPR:**

STA: **Wundb.:** □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ **WPR:**

STA: **Wundb.:** □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ **WPR:**

STA: **Wundb.:** □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ **WPR:**

STA: **Wundb.:** □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ **WPR:**

STA: **Wundb.:** □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ **WPR:**

STA: **Wundb.:** □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ **WPR:**

STA: **Wundb.:** □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ **WPR:**

STA: **Wundb.:** □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ **WPR:**

STA: **Wundb.:** □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ **WPR:**

STA: **Wundb.:** □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ **WPR:**

STA: **Wundb.:** □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ **WPR:**

Elf Gefolgsleute sollten zwar reichen, aber eventuell wollen sich die Charaktere ja auch noch mit anderen Banden anlegen. Daher sind auf der nächsten Seite auch noch ein paar Boxen. Sicherlich können Sie die gut gebrauchen, falls die Charaktere nach dem Angriff der Werwölfe immer

noch nicht wissen, was sie tun sollen...

STA:	**Wundb.:**	**STA:**	**Wundb.:**	**STA:**	**Wundb.:**
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
WPR:	□□□□□	**WPR:**	□□□□□	**WPR:**	□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□

STA:	**Wundb.:**	**STA:**	**Wundb.:**	**STA:**	**Wundb.:**
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
WPR:	□□□□□	**WPR:**	□□□□□	**WPR:**	□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□

STA:	**Wundb.:**	**STA:**	**Wundb.:**	**STA:**	**Wundb.:**
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
WPR:	□□□□□	**WPR:**	□□□□□	**WPR:**	□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□

STA:	**Wundb.:**	**STA:**	**Wundb.:**	**STA:**	**Wundb.:**
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
WPR:	□□□□□	**WPR:**	□□□□□	**WPR:**	□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□

STA:	**Wundb.:**	**STA:**	**Wundb.:**	**STA:**	**Wundb.:**
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
WPR:	□□□□□	**WPR:**	□□□□□	**WPR:**	□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□

4.5 Ereignisse

Viel tut sich nicht in Jessenice. Falls die Charaktere Nachts unterwegs sind, können sie leicht mit Sved und seiner Bande aneinander geraten.

Kritisch wird es, falls die Charaktere nach dem Angriff der Werwölfe (Kapitel 3.5.4, S. 17) nicht direkt am nächsten Tag zum Triglav fahren. Denn dann wüten die verbliebenen Werwölfe in jessenice. Stets darauf bedacht, den Charakteren dabei auszuweichen, erstellen sie all die Diener, die sie für die Endschlacht benötigen!

Das widerum hat zur Folge, daß die Stadtbewohner in einem Anfall berechtigter Wut (wie sie denken) die Dörfler niedermachen. Besonders die Banden (die ja am meisten davon betroffen sind) machen Mobil. Falls die Charaktere das überleben, werden sie in der acht von den Werwölfen erledigt. So sie die Flucht ergreifen, brauchen sie sich in Slovenien nicht mehr sehen zu lassen. Zudem erwacht Araček nach einiger Zeit, und es beginnt *Chill — the darkening*…

Kapitel 5

Weiterführende Handlung

Nach dem ersten Angriff der Spektralhunde werden die Charaktere vermutlich versuchen, herauszufinden, was das war. Derek kann ihnen irgend wann mitteilen, daß diese Dinger schon einmal bemerkt wurden, aber nichts über sie bekannt ist. Die letzten Eintragungen darüber stammten jedoch aus irgend welchen kirchlichen Aufzeichnungen. Falls die Cgaraktere nicht von selbst darauf kommen, gibt er ihnen den Rat, es in der Kirche von Jessenice zu versuchen. Das führt dann nach Kranj[1] in die Kirche des gefallenen Priesters.

In Kranj erhalten die Charaktere den Hinweis, daß es in einem kleinen Dorf namens Čepova eventuell noch weiterführende Informationen geben könnte.

5.1 Kranj

Kranj ist eine recht alte Stadt. (Photos!) Zwar gibt es mehrere Kirchen, doch die Gesuchte ist einfach zu finden.

5.1.1 Die Kirche

In der Kirche (Photo!) findet sich auch schnell ein Priester. Bei auch nur ein bischen geschickter Verhandlung können die Charaktere ihn zur Zusammenarbeit überreden. Er gewährt ihnen Einblick ins Kirchenarchiv. Er weißt sie jedoch darauf hin, daß es natürlich recht mager ist — die vielen Jahre Kommunismus haben ihm nicht gerade genützt. Falls die Charaktere fragen, wo es noch mehr gibt, verweißt er sie auf Čepova. „Ein kleines

[1] Das spicht sich Kran aus und heißt im Deutschen auch so.

Dorf in den Bergen. Schwierig zu erreichen. Erst haben sich die Partisanen dort verschanzt, später hat sich die kleine Kirche dort absoluter Abgeschiedenheit erfreut. Wer will auch schon dahin?“

Immerhin findet sich im Kircharchiv die Legende vom Furchtlosen Wiček. Das dürfte den Charakteren zunächst reichen.

5.1.2 Die Legende vom Furchtlosen Wičeck

Die Legende ist bedauerlicher Weise in Alt-Koptisch abgefasst. Sobald die Charaktere jemanden gefunden haben, der das kann, liegt die Legende vor ihnen:

> Es begab sich im Jahre 1532, daß der Bürger Wiček zu der überaus unchristlichen Zeit von ein Uhr Morgens in die Kirche gestürmt kam. Er bat mich, Pater Humilis, ihn vor der Rache des Satan zu schützen. Als ich zu wissen begehrte, was der Mann damit meinte, erklärte er mir, er habe vor etwa einem Jahr mehrere Geisteskrähen mit Hilfe eines kirchlichen Psalmes und mehrerer abergläubischer Stücke von seinem Feld gebannt. Da mir im Gegensatz zu einigen dieser fettleibigen Gesandten in Rom bewußt ist, daß der Teufel gelegendlich seine Diener ausschickt, glaubte ich ihm diese Geschichte.
>
> Er fuhr fort, seid dieser Zeit fühle er sich von einem großen, weißen Hund verfolgt. Dieser erscheine urplötzlich und falle über ihn her. In Gebäude vermöge er jedoch nicht zu kommen.
>
> Ich schloß messerscharf, daß es sich wohl um eine von Gott gefundene Prüfung handle, da Wiček in abergläubiger Furcht nicht nur zu Psalmen, sondern auch zu zigeuner'schem Hexenwerk gegriffen hatte. Ich riet ihm, Mut zu zeigen und den Teufelshund zur Hölle zu schicken.
>
> Wiček dankte mir den Rat. Er griff sich einen unserer heiligen Dolche (jene, mit denen Petrus zum Reden gebracht werden sollte) und ging auf den Platz. Dort wurde ich Zeuge, wie er furchtlos auf eine riesige, weiße Hundegestallt zuschritt. Als der Hund auf ihn zusprang, holte er aus und zerfetzte diesem Dämon mit einem einzigen, gewaltigen Schlag die Kehle. Unvermittelt verendete der höllische Bote. Er stürzte zu Boden, blutete aus und verging.
>
> Dies soll uns allen als Mahnung gelten, unsere Furcht niemals über unser Gottvertrauen siegen zu lassen!

5.2 Čepova

Čepova ist tatsächlich so schwehr zu erreichen, wie der Priester angekündigt hat. Der Fahrer hat selbst als Meister seines Faches ein paar Proben zu abolvieren. Denn auf der einen Seite befindet sich eine Steilwand, auf der anderen ein Abgrund. nach reichlich vielen Kilometern erreichen die Charaktere dann das Dorf. Und es ist eine einzige Entteuschung: Ein paar kleine Hütten, eine Kirche, und das wars auch schon.

5.2.1 Die Kirche

In der kleinen Lehmkirche tut Pater Norman schon seid mindestens 40 jahren Dienst. Er ist sehr gerne bereit, den Charakteren zu helfen — hat er doch höchst selbst aus Langeweile angefangen, den überaus großen Schatz an Legenden übersetzt! Er wartet mit einer ganzen Reihe auf, und je nach Informationen kann er ihnen (besonders, wenn das Wort *Kuja*, also Hund, fällt) Weiterhelfen.

5.2.2 Die Legende von Ivan Žučina

Der Text liegt sowohl in Latein als auch in Slovenisch und sogar Englisch vor. Die Charaktere sollten also keine Probleme mit dem Lesen haben.

> Es begab sich im Jahre 1200, daß ein Bursche namens Ivan Žučina gebohren wurde. Er war der Sohn des reichen Großgrundbesitzers Bojahn Žučina, und im Alter von nur 16 Jahren übernahm er Land und Hof.
>
> Die Leidenschaft des jungen Ivan galt den Jagdhunden. Er hatte riesige Ställe von ihnen, und sein ganzer Stolz war ihre Wildheit und Ergebenheit — besonders, weil sich das doch wiedersprechen müsse.
>
> Häufig kam es zu unschönen Zwischenfällen, da er seine Hunde gelegendlich frei herumlaufen ließ. Doch aufgrund seiner Stellung konnte er die Konsequenzen stets vermeiden.
>
> Im Jahre 1242 tötete ein Rudel seiner Tiere eine Gruppe von Zigeunerkindern. Über das Gejammer der Zigeuner lachte er nur, denn sie zählten ihm nichts. Und so kam es, daß diese Zigeuner ihn verfluchten.
>
> „Gleich den Bestien, die du so liebst, sollst du werden; verdammt zu leben, wo du für die Christenwelt gestorben bist!“ So lauteten die Worte, und Ivan lachte nicht schlecht darüber.

Dann kam der Vollmond, und er verwandelte sich in eine reißende Bestie. Am Morgen lachte er noch mehr.

Er trieb sein Unwesen weit über seine Zeit hinaus. Er tötete dermaßen viele Menschen, daß schließlich im Jahre 1299 die Inquisition erschien. Selbige untersuchte den Fall und brachte die ganze Geschichte zu Tage.

Als ersten Schritt suchten sie die Zigeuner auf. Trotz der Jahre fanden sie diese und verbrannten sie wegen schwarzer Magie. Hierauf wollten sie das selbe mit Ivan tun, doch der hatte sich in eine Höhle weit oberhalb der Baumgrenze zurückgezogen. Vermutlich sah er in dem niemals tauendem Schnee einen Kontrast zu der schwarzen Magie, derer er sich inzwischen vollkommen verschworen hatte.

Im ewigen Eiß, rechtzeitig zur Jahrhundertwende, stellten sie ihn. Sie bannten ihn mit ihren Exorzismen und verurteilten ihn, das siebenfache der Zeit, die er die Welt durch seine Anwesenheit beleidigt hatte, in der Hölle zu braten. Dann möge er, so es Gott gefalle, vor den Allmächtigen treten.

Kapitel 6

Am Triglav

Hier wird sich das Finale abspielen. Die Charaktere haben herausgefunden, wer ihr Gegner ist und wo er steckt. Im ewigen Eiß des slovenischen Nationalparks spüren sie ihn nun in ihrer Höhle auf und bekämpfen ihn mit den ihnen zu eigenen Mitteln.

Sobald die Charaktere den Nationalpark betreten, bemerkt Ivan sie. Er schickt die aus Kapitel 3.5.4 verbliebenen Werwölfe, um sie aufzuhalten. Falls das zu Wenige sind, stocken Sie ruhig die Zahl um zwei bis drei auf.

Falls es hellichter Tag ist, kann Ivan nicht auf seine Spektralhunde und Barghests zurückgreifen. Die erscheinen nur des Nachts. Anderenfalls greift er natürlich auch auf diese Resource zurück. Die Werte dazu finden Sie in den Kapiteln 3.5.1 und 3.5.3 auf den Seiten 15 und 17.

6.1 Die Gegend

Die Gegend ist Atemberaubend schön. (Photo!) Nach etwa drei Stunden beschwerlicher Wanderung (in einen Nationalpark dürfen keine motorgetriebenen Fahr- oder gar Flugzeuge mitgebracht werden!) wird es kalt, und dann beginnen die Gletscher und der ewige Schnee.

6.2 Der Mann im Eiß

Bei ihrem Weg durch den ewigen Schnee bemerkt der Charakter mit dem höchsten Wert in *Erspüren des Unbekannten* plötzlich eine ihm vollkommen unbekannte Ausstrahlung, die von einer Schneeverwehung zu kommen scheint. Falls die Charaktere den Schnee beiseite räumen, finden sie einen

großen Eißblock. In diesen ist eine Gestalt eingeschlossen. Das Eiß läßt sich nicht zerstören.

Bei dieser Gestalt handelt es sich um Araček. Die Zeit ist noch nicht reif für ihn (oder vielmehr ist er noch nicht reif für die Zeit...), und deshalb bleibt er auch erst einmal im Block. Doch die Charaktere werden ihren Fund sicherlich melden, und so landet der Eißblock trotz Dereks Wiederreden im Forschungslabor des S.A.V.E.-Haupthauses in London. Er hätte diesen Fund doch zu gerne selbst untersucht.

6.3 Die Höhle

An und für sich ist die Höhle hervorragend getarnt. Doch da Ivan und seine Werwölfe nicht über die nötigen Nerven verfügen, einfach die Charaktere vorbeilaufen zu lassen, greifen sie zu ihren Waffen und nehmen sie unter Beschuß. Glücklicherweise haben sie nur einen begrenzten Munitionsvorrat. insgesammt sind das 3W10+20 Kugeln. Alles, was die Charaktere tun müssen, ist, dafür zu sorgen, daß sie diese verschießen. Und dann sind da noch die magischen Fertigkeiten von Ivan und den ehemaligen S.A.V.E.-Mitgliedern. Doch sobald keine Munition mehr vorhanden ist, können sie in den Nahkampf übergehen. Sollten die Charaktere ihre Hausaufgaben gemacht haben, dann wissen sie auch, wie sie die Fertigkeiten der ihrer ehemaligen Kollegen abblocken können. Der Rest ist mit ein wenig Silber leicht zu klären.

6.3.1 Ivan Žučina

Die Geschichte um Ivan Žučina entspricht tatsächlich der Wahrheit. Allerdings wurden ein paar Kleinigkeiten verschwiegen. So zum beispiel der Punkt, daß sein Geist auch den eines Jägers absorbierte, der sich im 18. Jahrhundert in seine Höhle verirrte. Die einzige Folge davon ist jedoch, daß Ivan jetzt auch mit einem etwas veralteten Gewehr umgehen kann. Glücklicher Weise kann er das nicht besonders gut.

An und für sich ist Ivan der Prototyp eines Werwolfes. Er ist gefährlich, handelt meist eher wie ein Wolf denn wie ein Mensch, und darauf bedacht, seine Macht (und damit die des Unknown) auszuweiten. Doch Vorsicht: Wer daraus schließt, daß Ivan dumm ist, liegt falsch. Mit Bedacht hat er sich Jessenice als Angriffspunkt ausgesucht, und die Streitigkeiten mit den Dörflern kam ihm auch gerade recht. Und nicht zu letzt hat er sich die vier S.A.V.E.-Mitglieder zu Untertan gemacht! Diese Kleinigkeiten sollten Sie als Spielleiter immer im Auge behalten.

Nun, sobald die Charaktere ihn aufgespürt haben, gerät er trotzdem in Panik. Anstatt abzuwarten was geschieht, eröffnet er mit seinen Gefährten das Feuer. Dadurch verrät er seine Stellung.

Die Erscheinung des Werwolfes in Menschengestallt ist die eines etwa mitte 40jährigen, großen Mannes in Fellkleidung (inklusive Fellmütze). Er hat stets ein uraltes Gewehr aus dem 17. Jahrhundert dabei. Es hat zwei Geschosse und benötigt zwei Kampfrunden zum Laden.

Sobald seine Munition alle ist, setzt er nur noch Zauber ein. Sobald auch seine Gefährten keine Munition haben, verwandelt er sich in einen Wolf und geht in den Nahkampf über. Im Wolfsform hat er keine magischen Kräfte (außer *Erschaffe Werwolf*) und nur zwei Attacken. Das kommt, weil er beißt und mit einer Axt zuschlägt.

Es folgen Ivans Werte — zunächst als Mensch, dann als Wolf.

AGL:	40	**DEX:**	40	**EWS:**	131	**PCN:**	50	**Angriff:**	L, 70%
PER:	10	**STA:**	71	**STR:**	62	**WPR:**	84	**SR:**	2×5

Zauber: Erschaffe Barghest (M, 97%), Erschaffe Spektralhund (L, 77%), Verwandlung in Wolf (automatisch).

AGL:	95	**EWS:**	131	**PCN:**	100	**AW:**	-45	**Angr.:**	$2 \times 143\%$
DEX:	32	**STA:**	70	**STR:**	91	**WPR:**	110	**SR:**	4 / 6

6.3.2 Das ehemalige S.A.V.E.-Team

Das S.A.V.E.-Team bestand aus einem Revolverhelden, einer Computerexpertin, einem Professor und einem Ingenieur mit schwerer Artillerie.

In Wolfsform haben die vier die selben Werte, wie normale Werwölfe (siehe Kapitel 3.5.4, S. 18).

Daniel M. Kornfried, Soldat

Herr Kornfried war Mitglied der Österreichischen Armee. Er ist bekannt für seine ausgesprochen guten Kampffertigkeiten. besonders mit seinem geliebten Sturmgewehr kann er perfekt umgehen. Weiter beherrscht er die Disziplin *Telepatische Empathie*.

Daniel setzt seine Waffe (SR 8) mit einem Wert von 117%, seinen Zauber mit einem Wert von 49% ein.

Dr. Margareth Fredwill

Dr. Fredwill stammt aus einer Computerfirma in England. Ihr Spezialgebiet ist das knacken aller möglichen Rechner. Für die Charaktere we-

sendlich problematischer dürften die fertigkeiten *Verlassen des Körpers* und *Körperlose Attacke* sein. Sie kann beispielsweise durch *Seance* ausgeschaltet werden. Sie benutzt im Fernkampf eine sehr leichte Pistole, eine Beretta.

Margareth beherrscht ihre Pistole (SR 5) mit einem Wert von 45%, ihre Zauber mit einem Wert von 52%.

Prof. Johanson T. Mejer

Johanson stammt aus Johannisburg. Dort hat er einen Lehrstuhl für Antropologie inne. Mit seinen Kräften werden die Charaktere viel Freude haben: Er beherrscht alle Disziplinen der Schutz- und der Widerherstellungsschule-Schule. Allerdings kann er kampftechnisch nichts.

Seine Disziplinen setzt der Professor mit einem Wert von 64% (Schutz) bzw. 46% (Wiederherstellung) ein.

Thomas Grevs

Thomas Grevs ist Ingenieur. Er beherrscht keine Disziplin, aber dafür hat er sich ein Artilleriegeschütz gebaut. Es steht am Eingang. Wenn es weg ist, haben die Charaktere nichts mehr von seiner Seite zu befürchten.

Das montierte Gewehr gilt als automatische Waffe. Es hat 7 Stöße zu je 10 Kugeln mit einer SR von 10. Thomas beherrscht es mit 60%. Die Existenz dieser Waffe ist ebenso bekannt wie die Tatsache, daß Thomas überaus nervös ist und niemanden sonst an sein Spielzeug läßt. Er würde auf alles feuern, was nach Gegner aussieht.

Kapitel 7

Das Ende

Ja, die Charaktere haben es geschafft! Vielleicht hat es den Einen oder Anderen auch erwischt, aber im Großen und Ganzen sollten Sie Ivan das Handwerk gelegt haben. (Falls nicht, brauchen Sie gar nicht weiter zu lesen. . . Schicken Sie einfach die nächtse Truppe in den Tod!)

Der Mann im Eiß wird abtransportiert. Keiner weiß so genau, was er eigentlich ist, und der Eißblock läßt sich auch in den Forschungslaboratorien von S.A.V.E. nicht knacken, doch die Organisation verspricht den Charakteren, sich darum zu kümmern.

Die Bürger von Jessenice werden vermutlich nie erfahren, wer sie denn nun von dieser Plage befreit hat. Auf jeden Fall entspannt sich die Situation zwischen Bergdorf und Stadt wieder. Bald ist alles wie früher.

Auch in den USA hat sich für die Charaktere nichts geändert. Derek geht ihnen immer noch auf die Nerven, und eine Gehaltserhöhung bekommen sie auch nicht.

Immerhin, es gibt da noch andere Belohnungen als die rein Weltlichen: Als Grundbelohnung erhällt die Gruppe vier CIP. Je nach einzelnen Aktionen können da noch welche hinzu kommen. Sollte die Gruppe sich gar zu dämlich angestellt haben, ziehen sie ruhig welche ab!

Einen Bonus erhällt der Fahrer des Wagens: Er bekommt zwei CIP, die er nur für das Steigern seiner Fahrkünste ausgeben kann. Dieser Bonus kommt jedoch nur zum Tragen, wenn er sowohl die meisten Strecken nach Planina pod Golico als auch die Fahrt nach Čepova erledigt hat. (Falls er in dem Fahrzeug bereits die Meisterschaft erreicht hat, nützt ihm das natürlich nichts!) Sollte irgend jemand aus dem Team die Zeit zum Wandern genutzt haben (obschon bezweifelt werden muß, daß dafür die Zeit reicht), können Sie ihm je nach Strecke einen CIP zur Steigerung seines STA-Wertes geben.

Falls ihren Spielern dieses eher auf Stimmung und Laufarbeit ausge-

legte Szenario mit seinem kleinen Schuß Action nicht gefallen haben sollte, ist das nächste vielleicht eher etwas: Teeni-Probleme und jede Menge Blut sind die Hauptprobleme bei der *Rückkehr nach Sunnydale…*

Literatur- und Filmverzeichnis

[1] 2^{nd}-SYSTEM-MEISTER: *Terror im Internat*. Ein Chill-Abenteuer für 4-6 Spieler. Nicht publiziert, 2000.

[2] LADYMAN, DAVID, JEFF R. LEASON und LOUIS J. PROSPERI: *Chill*. Mayfair Games Inc., Niles, Illinois, 1990. Grundregeln, Hardcover-Ausgabe.