Die „Church of the strong way“

Teil 3 des Araček-Zyklus

Der 2^{nd}-System-Meister

23. Oktober 2002

Vorwort und Einleitung

Dies ist das dritte der sechs Abenteuer um den Dämon Araček. Ebenso wie im zweiten kommen Personen einer literarischen Vorlage darin vor. Die Rede ist von dem berüchtigten Privatdetektiv *John Constantine* [4].

Auch dieses Abenteuer läßt sich loßgelößt vom Rest der Kampagne spielen, doch ergeben sich darüber hinaus noch weitere Möglichkeiten:

1. Das Abenteuer kann als dritter Teil der Kampagne gespielt werden.

2. Das Abenteuer kann als einzelnes Abenteuer gespielt werden, dafür ist es erforderlich, die Hinweise auf Marcie Ross und auf Ara cek zu entfernen.

3. Das Abenteuer kann als Fortsetzung des letzten, *Rückkehr nach Sunydale* gespielt werden, hierzu mßsen nur die Hinweise auf Araček entfernt werden.

4. Das Abenteuer kann als letztes einer eigenen Minikamagne, bestehend aus dem Abenteuer *Terror im Internat* und *Rückkehr nach Sunnydale* gespielt werden. Auch hier müssen nur die Hinweise auf Araček entfernt werden.

In diesem Abenteuer werden die Charaktere mit einer eigenartigen Kirche, der *Church of the Strong Way* konfrontiert.Auf deren Spur komen sie, als sie versucht, John Constantineaus dem Weg zu räumen, ein Unterfangen, welches nicht nur schief geht, sondern auch einen Zeitungsartikel nachsich zieht. 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈. findet diesen Artikel sehr interessant — wo Constantine ihnen doch schon lange suspekt ist. Und um die Gunst der Stunde zu nutzen, schicken sie die Charaktere nach London.

Die estimmenden Elemente innerhalb der Kiche und dieses Szenarios sind Furcht und menschliche Fehler. Die Atmosphäre sollte vor allem durch Dinge, die Menschen aufgrund von Furcht und Schwäche anderen antun, geprägt werden.

Im Laufe der Ermittlungen stoßen die Charaktere auf eine Legende und eine Formel. Diese werden erst im nächsten Szenario wichtig, denn dort findet sich der zweite Teil, mit dem Araček identifiziert werden kann.

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1

Der Anfang

Es wird davon ausgegangen, daß alle der beteiligten Charaktere aktive 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈.-Mitarbeiter und über die Geheimorganisation informiert sind. Weiter sollte mindestens ein Charakter das vorhergegangene Abenteuer gespielt haben. Das ist zwar nicht spielentscheident, steigert jedoch die Konsistenz der Kampagne.

Falls mehr als ein Charakter eingeführt werden muß, können Sie den Einführungsvortrag des Vorabenteuers (Kapitel **??**, S. **??**) nutzen.

1.1 Der Auftrag

Für 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈. beginnt der Auftrag schon eine gute Ecke früher. Da hatte ein europäisches 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈.-Team versucht, näheres über John Constantine zu erfahren. Dabei waren sie dem Detektiv ein bischen zu dicht auf den Pelz gerückt; sie verschwanden spurloß und tauchte drei Wochen später mit Gedächtnisverlust in einem Tropenkrankenhaus von Guartalemala auf.

Dr. Rayne kam nach reichlichen Überlegungen zu dem Schluß, die Sache sei falsch angegangen worden, und began nun seinerseits, Kontakte zu Constantine herzustellen. Er bot ihm an, ein kleines Team von Leuten nach London zu schicken, und der Okkultist erklärte sich einverstanden, selbige vom Flughafen abzuholen.

Für die Charaktere beginnt das Abenteuer einmal mehr damit, daß Dr. Rayne sie in ihr örtliches HQ beordert. Falls sie bereits mit Constantinezu tun hatten (etwa in dem Abenteuer *Terror im Internat*), wird er sie nochmals zu ihren Erfahrungen mit dem Okkultisten befragen. Achten Sie hier darauf, was genau ihnen die Charaktere erzählen und haken Sie bei Ungenauigkeiten nach — immerhin will sich Derek sicher sein, daß er die richtigen Leute schickt! Erst, wenn sie sich schon fragen, ob das ganze eine Art Untersuchung gegen sie sein soll, rückt ihr Vorgesetzter mit ihrer neusten Aufgabe heraus.

Die Frage, warum denn London — wo doch immerhin die Hauptzentrale steht — Leute aus den USA anfordert, wird von Derek mit strukturellen Umgestaltungen in London erklärt. Falls die Charaktere bereits mit Constantin zu tun hatten, werden sie darauf hingewiesen, daß sie auf diesem Gebiet innerhalb von 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈. als Experten gelten.

Nach diesem klärenden Gespräch teilt erek di Flugtickets aus. Die Maschiene geht am nächsten Tag, sie soll etwa gegen 11 Uhr in Heathrow ankommen.

1.2 Informationen

Viele Informationen über das Ziel dieser Operationen gibt es nicht; abgesehen von der Geschichte des 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈.-Teams (die Derek auch mit leicht verächtlichem Naserümpfen zum Besten gibt) gibt es in der 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈.- Datenbank folgenden Eintrag:

> **Constantine, John**
> Gebürtiger Ire, wohnhaft in London. Beschäftigt sich mit Magie. Überaus suspektes Subjekt, welches sich durch einen Hang zum Anarchismus auszeichnet. Vernichtete auf bislang ungeklärte Weise Kain, den König der Vampire. *Dem Subjekt ist mit **äußerster** Vorsicht zu begegnen!*

Eventuell finden sich noch die Berichte der Gruppe zu dem Vorfall *Terror im Internat*, aber das ist auch schon alles.

1.3 Ausrüstung und Planung

Die Charaktere können im Prinzip alles mitnehmen, was ihnen sinnvoll erscheint. Es bleibt aber zu beachten, daß in England Waffen ausgesprochen ungern gesehen werden; Derek wird auch nicht müde, sie daran zu erinnern. Immerhin ist er bereit, Betäubungs- und Klingenwaffen (bis zu einer *vernünftigen* Größe. . .) zu besorgen.

Für Unterkunft wurde gesorgt — die Charaktere werden im Londoner 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈.-Hauptquartier untergebracht. Die Leute dort wurde sogar von der Aktion unterrichtet (und waren sicher hellauf begeistert davon, daß irgend welche Ammis in ihrem Teritorium wildern...) und haben zugesagt, die Charaktere nach Kräften zu unterstützen; doch Derek macht klar, daß es ihm lieber wäre, wenn sie diese Hilfe so wenig wie möglich in Anspruch nähmen. Zumal er wohl vergessen hat, den Londonern mitzuteilen, um was es bei der Aktion genau geht.

1.4 Flug und Ankunft

Der Flug sollte keine große Affaire werden. Die Charaktere steigen in ihr Flugzeug, sind einige Stunden unterwegs und steigen in London wieder aus; Dämonenattacken und ähnliches sind hierbei nicht notwendig, es kommen in der nächsten Zeit noch genügend Dinge auf sie zu.

Am Flughafen stehen sie dann recht alleine da — Constantine wollte sie zwar abholen, aber von ihm ist weit und breit nichts zu sehen. Vermutlich wird den Charakteren nichts anderes übrig bleiben, als sich ein Taxi zu holen und zum 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈.-HQ zu fahren. Sollte jedoch einer von ihnen an einem Kiosk nach Zeitungen sehen, so wird ihm der *London Today*, ein mittelmäßiges Regenbogenblatt, ins Auge stechen:

Bekannter Okkultist in London auf offener Straße niedergeschossen

Am gestrigen Nachmittag wurden die Besucher des Lokales ***ED** — The **E**asy **D**inner* Zeuge eines nahezu unvorstellbaen Anschlages. Um etwa 17 Uhr verkaufte der Wirt, Leigth Barnheim, dem in Esoterikerkreisen bekannten (oder besser: berüchtigten) Privatdetektiv John Constantine eine Schachtel Silk Cut. „Er kauft häufiger bei mir diese Dinger. Bleibt meistens noch auf'n Schwätzchen...“ verriet uns Barnheim. Als Constantine das Etabelissiment verließ, hörten die Gäste einen Motor starten und sahen einen grauen Ford Escort heranrasen. Sie dachten erst, er wolle Constantine überfahren. Auch ihm muß dieser Gedanke gekommen sein, denn er sprang hastig zur Seite. In diesem Moment wurde aus dem Inneren des Wagens eine MP-Salve abgegeben, die den Okkultisten voll erwischte.

Polizei und Krankenwagen waren bereits nach einer viertel Stunde zur Stelle und brachten den Verletzten zum King's Cross Hospital. Laut Officer McReady bestehen jedoch wenige Aussichten, daß ihm da geholfen werden könne; „Die Fetzen flickt keiner mehr!“ versicherte er uns mit einem gehässigen

> Grinsen; es mag sein, daß an dem Gerücht, Constantine habe seine Tochter im Austausch gegen das Fallenlassen verschiedener Ordnungswiedrigkeiten aus den Klauen eines Satanskultes befreit, doch mehr ist, als uns der wackere Beamte glauben machen möchte. „Wir tun, was wir können." relativierte Doktor Barmen diese Aussage, doch auch er scheint Zweifel an der Genesung seines Patienten zu haben.
>
> Die erste Vermutung der Polizei, es handele sich um einen Anschlag der I.R.A., wurde inzwischen als unsinnig dementiert; der gebürtige Ire hat sich in seinem Leben sicherlich genügend andere Feinde geschaffen. Innerhalb der Esoterik-Szene gehen die Meinungen zu diesem Vorfall — wie üblich, wenn es um Constantine geht — auseinander. Wir geben hier eine Auswahl der herausragendsten Kommentare wieder:
>
> "Der Bastard hat bekommen, was er verdient hat!" (Alec Broadwin, freigesprochener Sympathisant der Manson Family) „Ich bin versucht zu sagen, es sei bedauerlich, daß John uns verläßt. Doch wann immer ich das gesagt habe, ist der Scheißkerl zurückgekommen. Also laßt uns hoffen!" (Der Erzbischoff von York) „John hat sich mit zu vielen angelegt, früher oder später müste so was mal passieren; mich wundert nur, daß es so lange gedauert hat!" (Nigel Archer, ein bekanntes Medium und Journalist) „Von nun an wird diese Welt ein ruhigerer Ort sein." (Madlen Anderson, Herausgeberin des Magazines *London Esoteric*)

Auch unter anderen Umständen wäre es möglich, daß einem der Charaktere dieser Artikel auffällt; etwa, wenn er irgend etwas anderes (wie zum Beispiel eine Straßenkarte von London) kauft. Ein Wurf auf $\frac{WNM+GLK}{3}$ gibt darüber Auskunft.

1.5 Im 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈.-Hauptquartier

Das Quartier befindet sich in einem großen Gebäude in Camden (siehe Kapitel 3.1, S. 27). Die Charaktere werden von einigen der hier ansässigen 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈.-Mitarbeiter (siehe Kapitel 4.1, S. 37) begrüßt. Alle sind sich einig, daß jemand, der für Derek Rayne arbeitet, nur zu bemitleiden sei. Falls einer der Charaktere auf den Gedanken kommt, den Grund ihres Hierseins zu erklären, bekommen sie von den hiesigen Mitarbeitern zu hören, den Weg hätten sie sich sparen können; Constantine läge im Krankenhaus. Auf weitere Fragen drückt ihnen einer den *London Today* in die Hand. Mehr wissen die Leute hier jedoch auch nicht.

Falls die Charaktere nicht von sich aus auf den Gedanken kommen, im Krankenhaus nach Constantine zu sehen, wird der Mitarbeiter sie sicherlich darauf bringen, daß es eine gute Idee sei — wie sollen sie denn auch sonst erfahren, daß der Privatdetektiv bereits weg ist? Constantines Flucht laßt sich recht gut verschieben, im Interesse der Spannung wäre es nicht verkehrt, wenn sie — ebenso wie die daranhängenden Begebenheiten — kurz vor Eintreffen der Charaktere von statten geht. Allerdings ist der Detektiv spätestens um 13 Uhr weg.

1.6 Im King's Cross Hospital

Das Gebäude ansich spielt in diesem Abenteuer keine große Rolle, daher reicht es, wenn sie den Charakteren irgend etwas Krankenhausähnliches beschreiben: In der Empfangshalle gibt es einen Tresen, überall befinden sich kranke Menschen, die Unterbringung erfolgt in großen Räumen.

1.6.1 An der Rezeption

Vermutlich werden sich die Charaktere als erstes an der Rezeption erkundigen, wo denn Constantine liegt. Die Schwester ist jedoch nicht bereit, ihnen eine Auskunft zu erteilen — immerhin ist Constantine von der Polizei eingeliefert worden. Immerhin, mit einigem guten Zureden ist sie bereit, Dr. Barmen zu verständigen.

1.6.2 Dr. Barmen

Dr. Barmen äußert sich überaus erstaunt zu Constantines Zustand: Der Patient müsse eigentlich tod sein, aber statt dessen scheine seine Gesundheit sich zu regenerieren. Mit etwas Überredungskunst ist er bereit, die Charaktere in das Zimmer des Patienten zu bringen, als plötzlich Schwester Mirabell erscheint und vollkommen aufgelößt berichtet, der Patient sei…

1.6.3 Schwester Mirabell und Officer McFarrow

Praktisch gesehen hat Constantine sich, nachdem das Dämonenblut in seinen Adern ihn genügend regeneriert hatte, aus seinem Bett erhoben und war hinausmarschiert. Den Polizisten, der sowieso leicht dößte, ließ er in einen tiefen Schlaf versinken (der schläft auch noch, als die Charaktere ihn aufsuchen). Der entgegenkommenden Schwester ging er aus dem Weg, so daß die nur den schlafenden Officer sah und sich zwar wunderte, aber nichts weiter dazu dachte.

Von Officer McFarrow ist nichts weiter zu erfahren. Er sei einfach plötzlich eingeschlafen, obschon ihm so etwas sonst nicht passiere...

1.6.4 Schlafraum IIIb

Constantines Schlafraum ist nichts besonderes: Das Fenster ist vergittert, die Wände sind kahl und grau, in der Mitte steht ein Bett, daneben ein Tropf. Die Laken des Bettes enthalten noch einige Blutspuren des Patienten. Eine Analyse ergibt, daß sich in dem Blut ein definitiv nicht-menschlicher Stoff (das Dämonenblut) befindet. Über die Auswirkungen dieses Stoffes ist nichts weiter bekannt.

1.6.5 Dr. Barmen's Arbeitszimmer

Mit viel Geschick kann es den Charakteren gelingen, Barmen dazu zu bringen, ihnen die Krankenakten Constantines zu zeigen. Besonders einfach wird das natürlich, wenn einer der Charaktere ebenfalls dem Ärztestand angehört.

In seinem Zimmer angekommen wird der gute Doktor jedoch feststellen, daß sein Büro systematisch durchsucht worden ist. Die Akten Constantines liegen auf dem Tisch. Besonders interessant findet Barmen eine etwa drei Jahre alte Akte, die nicht von ihm stammt. Dort wird Lungenkrebs im Endstadium diagnostiziert. Der behandelnde Arzt berichtet von einer plötzlichen, vollkommen unerklärlichen Heilung des Patienten.

Diese Akte stammt von Marcie Ross, die vom CIA hierher geschickt wurde, um näheres zu dieser überraschenden Heilung heraus zu finden. Auch sie soll Constantine überprüfen und — falls er ein Gefahr für die *Amerikanischen Belange* darstellt — beseitigen. Kurz vor Erscheinen des Doktors und seiner Begleitung hat sie sich jedoch aus dem Staub gemacht. Die Charaktere hat sie nicht mehr gesehen.

Auf den Überwachungsvideos ist nur zu sehen, wie sich die Tür öffnet und schließt. Den Charakteren sollte dann schon einiges klar werden.

Falls Marcie Ross nicht mehr in der Lage sein sollte, irgend etwas zu unternehmen, hat der Doktor diese Akte gerade vor einer Stunde bekommen und noch keine Zeit gehabt, hinein zu sehen. Falls einer der Charaktere Mediziner ist (oder glaubhaft machen kann, einer zu sein), ist Barmen bereit, die Akten gegen Quittung abzugeben.

1.7 Zurück im S.A.V.E.-Hauptquartier

Vermutlich werden die Charaktere sehr erstaunt sein, daß Constantine weg ist. Und da der clevere Detektiv keine Spuren hinterlassen hat, könnten sie auf jeden Fall zu dem Schluß kommen, er sei entführt worden. Die S.A.V.E.-Leitung vor Ort vertritt dazu den Standpunkt, egal, was da passiert sei, man solle der Angelegenheit nachgehen. Immerhin könne Constantine, s er tatsächlich entführt wurde, sich ihnegegenüber dankbar zeigen; uner Umständen gäbe er wirklich einen hervorragenden Verbündeen ab, so denn die Gespräche der Charaktere alle Zweifel beilegen würden. Und falls er nur untergetaucht sei, könne er eventuell Hilfe brauchen. Mit anderen Worten: S.A.V.E. sieht durchaus eine Gelegenheit, durch großmütige Hilfe Dankbarkei zu schaffen. Derek sieht die Sache, nachdem er informiert wurde, wesentlich nüchterner: „Was?Ër ist euch durch die Lappen gegangen? Nachdem ich *so lange* dieses Treffen vorbereitet habe??? Was steht ihr noch am Telephon, setzt euch in Bewegung und findet ihn!!!“

Kapitel 2

Hintergrund und Handlung

In diesem Abenteuer geht es nicht darum, John Constantine aufzuspüren oder gar unschädlich zu machen. Das wäre für die Charaktere auch eine Nummer zu groß! Ihre Gegner sind die Anhänger der *Church of the Strong Way* (in Zukunft mit *Church* bezeichnet) und insbesondere deren Anführer. Bei letzterem handelt es sich um ein Wechselbalg, und in diesem Fall um einen besonders hinterhälltigen und machtvollen Vertreter des Unknown. Und denen werden sie sicher früher oder später in die Quere kommen. . .

2.1 Hintergrund

Alles begann damit, daß Constantine's Nichte Gemma von einem Kerl angesprochen wurde, ob sie denn das Talent ihres Onkels geerbt habe. Da sie nicht wußte, was er meinte, fragte sie John. Er war darüber sehr verärgert und wollte sich „den Wichser mal vorknöpfen". Leider war der Wichser aber schon tot, ermordet von Eric Moverd, dem Vollstrecker des Erleuchteten. Als Eingeweihter konnte John die Zeichen deuten, die mit dem Hirn des Opfers an die Wand geschrieben standen — es hatte seine Auftraggeber verärgert.

Als neugieriger Mensch ging der Privatdetektiv der Sache nach. In London wurde er von einem Mann angesprochen, der wissen wollte, ob er sein Können nicht in den Dienst der *Church* stellen wolle; immerhin habe er ja über den irischen Schwätzer Kenntnis der Hintergründe. (Die hatte er zwar bis dato noch nicht, aber darauf wieß er den Mann nicht hin.) Constantine hielt den Mann hin und sagte, er wolle es sich überlegen.

In der folgenden Woche besorgte er sich Werbematerial. In diesem stolperte er über den Dorfnamen *Bournesdon*. Den hatte er vor etwa einem Monat schon einmal gelesen. Er besorgte sich die Zeitung und laß dort in einer kleinen Meldung, daß dort ein Kind beim Spielen mit seinen Kameraden ums Leben gekommen sei. Er begab sich umgehend dorthin, mußte aber feststellen, daß die Familie des Kindes verzogen war. Durch vorsichtige Ermittlungen fand er herau, daß die Kinder ihren Kammeraden aufgehängt hatten, weil er und seine Eltern nicht in der *Church* waren. Das wurde durch den Unterricht und die Stimmung der Erwachsenen (die keinen besonders betroffenen Eindruck machten sondern diese Tat im Gegenteil sogar gut zu heißen schienen) motiviert. Erboßt begann der Detektiv eines seiner berüchtigten Manöver, gab Fehlinformationen aus, schürte seinerseits die Ängste der Dorfbewohner und erreichte, daß diese unter einander ein riesiges Blutbad anrichteten. Auch darüber schrieben die Zeitungen nur eine kleine Meldung.

Zurück in London setzte der Detektiv seine für die *Church* ausgesprochen kontraproduktive Arbeit fort; er fand heraus, daß ein mittelmäßiges Rennpferd von einem Pfleger betreut wurde, der Mitglied der Kirche war. Constantine sorgte dafür, daß einige der Mitglieder ihre an einem Renntag gesammelten Spenden nicht abgaben, sondern auf dieses Pferd setzten. Zudem sorgte er dafür, daß nach dem Rennen (welches dieses Pferd gewann) eine positive Dopingkontrolle durchgeführt wurde. Ein Spenden/Wettskandal erschütterte England, und wärend die *Church* um Schadensbegrenzung bemüht war, erkundigte John sich bei seiner Dämonenbekannten Ellie, wer denn der Erleuchtete sei. Sie teilte ihm das auch tatsächlich mit, und so begann er, Informationen über Wechselbälger zusammen zu suchen. Kurz, bevor er ein Mittel gegen den Erleuchteten gefunden hatte, wurde er abgeschossen und ins Krankenhaus eingeliefert.

Im Krankenhaus blieb er nicht lange, und nun sitzt er in einem alten Bunker in London und bereitet seine Rache vor...

2.2 Handlung

Die *Church* bekommt natürlich auch sehr schnell mit, daß Constantine weg ist. Unverzüglich setzen sie also ihre Männer darauf an. Diese tun das, was vermutlich das naheliegenste ist: Sie befragen alle Leute, die wissen könnten, wo Constantine steckt. Bei einigen wenden sie dazu ausgesprochen rabiate Mittel an. Als sie seinen Aufenthaltsort wissen, senden sie ihren Vollstrecker. Als der nicht zurückkehrt, beschwört der Erleuchtete unter Opferung etwa einhundert Anhänger einen Dämon, um sich den Zauberer vom Hals zu schaffen. Der kommt zwar mal wieder davon, aber der Dämon tötet etwa eintausen unbeteiligte Personen. Und mitten dazwischen sind die Charaktere und Marcie Ross...

2.2.1 John Constantine

Der Okkultist sitzt in seinem Bunker in London. Er verläßt die ihn nur in den späten Abendstunden und kauft das nötigste zum Essen ein. Am fünften Tag nach seinem Abgang aus dem Krankenhaus geht er in seine Wohnung und kramt dort ein Buch über Schutzmagie heraus. Damit sichert er seine Unterkunft.

Am siebten Tag informiert er den Erzbischoff von York über seine Vermutung betreffend der *Church*. Auf dem Rückweg am achten Tag verfaßt er sein Testament und gibt dies bei Timothy Hunter ab. Den neunten bis zehnten Tag verbringt er mit dem Zusammensuchen verschiedener Utensilien in ganz London. Dabei wird er unter anderem von Agenten der *Church* und von Marcie Ross bemerkt. Daher erhällt er auch am Abend des zehnten Tages Besuch von Eric Moverd, dem Vollstrecker der Kirche. Der mordlustige Junky überlebt diese Begegnung nicht (siehe 2.4.12, S. 23).

Am elften Tag führt er ein ausgesprochen komplexes Ritual durch, am Abend macht er sich auf den Weg zum Haupthaus der *Church*. Er kommt gerade rechtzeitig, um bei der Beschwörung zugegen zu sein. Bedauerlicher Weise wird er dann an der Ausführung seines Planes gehindert, entweder von Marcie Ross oder einem der Churchmitglieder. Als Folge erscheint der Dämon und macht sich Amoklaufender Weise zum Bunker auf. Constantine tötet in dem nun ausbrechenden Chaos den Erleuchteten und macht sich aus dem Staub. Wenig später erscheinen einige Priester auf Geheiß des Erzbischoffs und vertreiben den Dämonen.

2.2.2 Die *Church*

Der Erleuchtete ist verständlicher Weise sehr daran interessiert, Constantine auszuschalten. Also wird ein Attentäter ausgeschickt, der allerdings nur feststellt, daß sein Opfer bereits weg ist. Nachdem dieser Erkenntnis werden zwei Mitglieder zum ED geschickt, zwei weitere machen sich auf den Weg zu seiner Familie (siehe Kapitel 3.7,S. 35). Dort angekommen schüchtern sie diese soweit ein, daß sie sich im Haus der Masters einquartieren können (siehe 2.4.3, S. 19). Die Anfragen im EDs können sie nur erfahren, daß Constantine irgend wo in der Nähe wohnt.

Am nächsten Morgen geht ein Mitglied zur Polizei und beschafft sich dort die mit Hilfe von dort bestehenden Kontakten die Akte des ermittelnden Beamten McReady (siehe Kapitel 4.2.3, S. 41), wärend ein Privatdetektiv (ebenfalls Mitglied) Einzelheiten über dessen Tochter Belle (siehe Kapitel 4.2.4, S. 42) ausgräbt. Am Nachmittag versucht das erste Mitglied, den Beamten mit diesen Informationen zu einer Mitarbeit gegen Constantine zu erpressen.

Ebenfalls an diesem Vormittag stattet eines der Mitglieder Madlen Anderson (siehe Kapitel 4.2.8, S. 45) einen Besuch ab. Der Mann versucht, die Frau einzuschüchtern, muß aber nach etwa einer Stunde erkennen, daß sie über Constantines derzeitigen Aufenthaltsort rein garnichts weiß (siehe 2.4.2, S. 18). Doch am Nachmittag meldet sich Alec Broadwin bei der *Church*, um ihnen bei ihrer Suche zu helfen (siehe 2.4.4, S. 19). Er kann dem Erleuchteten sogar die Adresse Constantines mitteilen. Der Erleuchtete schickt umgehend eine Gruppe Mitglieder loß (siehe 2.4.5, S. 20 und in Folge auch 3.3, S. 30).

Der bereits erwähnte Detektiv ist außerdem damit beschäftigt, Nigel Archer (siehe Kapitel 4.2.7, S. 44) aufzuspüren — das ist aber gar nicht so leicht. Fündig wird er erst am nächsten Tag. Die *Church* entsendet zwei ihrer Mitglieder, die Archer auch gegen Mittag antreffen. Sie nehmen ihn mit in ein nahes Lagerhaus, wo sie versuchen, mit Hilfe sehr unfeiner Methoden alles wissenswerte aus ihm heraus zu holen (siehe 2.4.6, S. 20). Irgend wann verrät er ihnen ein paar Namen; zum Dank lassen ihn die beiden einfach hängen. Wird Nigel nicht innerhalb eines Tages gefunden, stirbt er dort. Der einzige Trost, der ihm bleibt: Die Church läßt gegen Abend eine kleine Gruppe von Mitgliedern ein Ritual ausprobieren, um an eine von ihm genannte Dämonin zu kommen (siehe 2.4.7, S. 21). Und die ist darüber nicht sehr erfreut…

Vom Tod ihrer Mitrabeiter erfährt die Church erst am nächsten Tag durch die Zeitung. Bedauerlicher Weise waren die Mitglieder, die wußten, wo Archer steckt, auch bei den Toten. Also werden Leute ausgeschickt, um das Lagerhaus zu finden. Als das gelingt, ist Archer aber bereits tot. Seine Leiche wird — um John zu provozieren — auf den Picadelly Circus gebracht (siehe 2.4.8, S. 22). Gegen Mittag entschließt sich McReady dazu, nicht für die *Church* zu arbeiten und läßt sie das auch wissen (siehe 2.4.9, S. 22). Als folge beauftragt Alec Broadwin einige seiner Anhänger, gegen Abend McReadys Tochter zu überfallen und mit Heroin anzufixen (siehe 2.4.10, S. 22).

Da sich keine weiteren Spuren ergeben, verhällt sich die *Church* in den nächsten Tagen still. Sie bemühen sich zwar, innerhalb der Londonoer Okkultistenszene etwas über Constantine zu erfahren und alle Händler einschlägiger Läden unter Druck zu setzen (siehe 2.4.11, S. 23), haben damit aber wenig Erfolg. Erst eine gute Woche später läuft der Detektiv einem der Mitglieder bei seinem Einkauf über den Weg. Diesem gelingt es, ihn bis zu seinem Bunker zu verfolgen und das dem Erleuchteten zu melden. Daraufhin wird der Volstrecker ausgeschickt, läßt aber bei dem Versuch, den Okkultisten zu töten, sein Leben (siehe 2.4.12, S. 23).

Der Erleuchtete ist darüber ausgesprochen ungehalten; am nächsten Tag beschwört er einen Dämonen, den er gegen Constantine ausschickt (siehe 2.4.13, S. 24). Im Rahmen dieser Zeremonie wird er von Constantine getötet. Der Dämon wird etwa eine halbe Stunde (und vielleicht eintausen Leichen) später von einer größeren Truppe Priester, die auf des Geheiß des Erzbischoffs von York erschienen sind, vertrieben.

Die viele Leerzeit der *Church* wird selbige vermutlich schon sehr bald zu nutzen wissen; der Erleuchtete möchte doch ganz gerne wissen, wer denn diese neu-erschienenen Schnüffler sind. Früher oder später wird er versuchen, sie entweder für sich zu gewinnen oder auszuschalten (siehe 2.5, S. 24). Diese Aktionen werden vermutlich für die Charaktere wesendlich interessanter sein. Ebenfalls nicht vergessen werden sollten etwaige Verschiebungen des Zeitplanes als Reaktion auf Spieleraktionen.

2.2.3 Marcie Ross

Marcie hat ein großes Problem: Nachdem ihr Ziel verschwunden ist, hat sie keine Ahnung, was sie tun soll; So vorteilhaft die Unsichtbarkeit meistens auch ist, zum Herumfragen ist sie nicht geeignet. Also zieht sie sich erst einmal in ihre Wohnung (ein kleines, unauffällges Häuschen, welches der CIA für Mitarbeiter eingerichtet hat, siehe Kapitel 3.2, S. 29) zurück. Sie erstattet Amerika Bericht und erbittet weitere Instruktionen. Aber die CIA ist auch überfragt und ordnet nur ein lapidares *Weitermachen* an. In den folgenden Tagen klappert sie also die verschiedenen Okkult-Läden in London ab und versucht, über die verschiedenen geschäftsbüche eine Spur zu bekommen. Das bringt ihr (wie sie selbst erwartet hat) jedoch nichts. Allerdings könnten die Charaktere etwas von ihrer Suche erfahren, etwa von aufgebrachten Okkult-Händlern, die sich wundern, daß ihre Sicherungen gegen Geister nicht angeschlagen haben… Bei diesen Untersuchungen bekommt sie durchaus mit, daß die *Church* offenbar in direktem zusammenhang mit den Vorkommnissen um Constantine steht, doch nach ihren Eskapaden in Sunnydale hällt sie sich exakt an ihren Auftrag. Sehr zu ihrer Überraschung hat ihre Suche am neunten Tag seit Verschwinden des Zieles Erfolg — da läuft der Detektiv ihr über den Weg.

Anders als der Vollstrecker wartet sie in aller Seelenruhe *vor* dem Bunker ab, was als nächstes passiert. Das zahlt sich auch aus, denn am nächsten Tag wird sie Zeuge, wie eben Jener den Bunker betritt und dort sein Leben läßt (siehe 2.4.12, S. 23).

Aufgrund ihrer schlechten Erfahrungen mit Magie beschließt sie, Constantine nicht hier im Bunker anzugreifen und sieht zu, wie er sein Ritual beendet und dann in Richtung Kirche aufbricht.

In der Kirche inetrpretiert sie leider viele Dinge vollkommen falsch, und so stört sie Constantine im entscheidenden Moment bei dessen Bannspruch (siehe 2.4.13, S. 24). Als Folge kann sie mit ansehen, wie der Dämon etwa eintausen unschuldige Menschen in Londons Straßen abmetzelt. Und nicht nur das: Der Detektiv weiß nun, daß es sie gibt. Und eines Tages wird er sich sicherlich bei ihr für diesen Dienst bedanken. . .

2.2.4 Die Charaktere

Den Charakteren wird wohl nichts anderes übrig bleiben, als den paar mageren Spuren, die sie haben nachzugehen; je nachdem, wie lange sie sich dabei Zeit lassen, treffen sie mit Abgesannten der Church zusammen oder kommen nur zu spät, um irgend etwas zu erfahren. Vermutlich werden sie als erstes in Constantines Wohnung nachsehen. Dort können sie, wenn sie vor der *Church* da sind, einige Informatioen zu Wechselbälgern bekommen. Die finden sich zwar auch in der S.A.V.E.-Bibliothek, könnten aber durch ihre Existenz zu einigen Schlußfolgerungen führen.

Danach können sie nacheinander die Personen aus dem Zeitungsartikel abgehen. Dabei werden sie zwangsläufig an die *Church* geraten. Je nach dem, wie sich das Verhältnis zu der Organisation entwickelt, wird diese ihnen Meuchelmörder, Attentäter oder Propagandisten schicken. Sobald die *Church* erfährt, daß die Charaktere zu S.A.V.E. gehören, werden sie automatisch als Feinde eingestuft.

Möglichkeiten, das Szenario zu lösen, gibt es viele. Eine besteht darin, daß sie herausfinden, wie sie den Wechselbag dazu zwingen können, seine wahre Gestalt zu zeigen. Sobald seine Anhänger die gesehen haben, ist er von seiner Hauptenergiequelle abgeschnitten und kann auf herkömmliche Art bekämpft werden. Oder sie arbeiten mit Marcie Ross zusammen (Charakteren fällt *immer* etwas ein, um das Unmögliche möglich zu machen!) und nutzen deren Unsichtbarkeit aus. Vielleicht sorgen sie auch dafür, das Constantines Beschwörung tatsächlich funktioniert.

2.3 Eine Tabelle

Um die Übersicht über den Ablauf zu behalten, wird er hier tabellarisch dargestellt. Der Tabellenaufbau gleicht dem des letzten Abenteuer (siehe Kapitel **??**, S. **??**f.): In der ersten Spalte steht der Wochentag, in der zweiten der Abstand vom Beginn der Handlung, in der dritten kann ein Datum eingetragen werden, in der vierten steht das Ereignis.

Tag	**Abstand**	**Datum**	**Ereignis**
Samstag	-23		Bill Mewing spricht Gemma Masters auf ihren Onkel an.
Sonntag	-22		Gemma fragt ihren Onkel, was mit diesen Andeutungen gemeint war.
Montag	-21		Bill Mewing wird am frühen Morgen von Eric Moverd getötet. Am Mittag wird die Leiche von Constantine, der sich schleuningst verschwindet, am Abend von der Polizei entdeckt.
Mittwoch	-19		Nach erfolgloser Spurensuche kehrt Constantine wegen dringender Geschäfte nach London zurück.
Freitag	-17		Ein Mitglied der *Church* spricht Constantine auf dem Picadilly Circus an.
Samstag	-16		Gegen Mittag stößt Constantine auf den Zeitungsartikel über den Unfall in Bournsdon.
Montag	-14		Constantine trifft in Bournesdon ein.
Dienstag	-13		Gegen Mittag beginnt Constantine, die Dorfbewohner gegen einander aufzuhetzen.
Mittwoch	-12		Gegen Abend hat die gereizte Stimmung in Bournesdon ihren Hochpunkt erreicht und entläd sich in einer Katastrophe.
Donnerstag	-11		Constantine kommt am frühen Morgen in London an und stellt Nachforschungen im Wettbereich an.
Sonntag	-8		Constantine doped ein Pferd und läßt *Church*-Mitglieder darauf wetten. Anschließend wird eine Doping-Kontrolle durchgeführt.
Montag	-7		Der Skandal ist beherrschendes Thema. Viele Dinge im Zusammenhang mit der Kirche werden ausgegraben und breitgetreten. Das bleibt bis etwa Donnerstag so.
Mittwoch	-5		Constantine setzt sich mit Ellie in Verbindung und erfährt die Natur seines Gegners. Er beginnt, sich über Wechselbälger zu informieren.

Tag	**Abstand**	**Datum**	**Ereignis**
Donnerstag	-4		Die Empörung Londons über den Skandal legt sich langsam.
Sonntag	-1		Constantine wird auf offener Straße niedergeschossen.
Montag	0		Ankunft der Charaktere, Constantine setzt sich ab, die *Church* schickt einen Attentäter ins Krankenhaus. Gegen Abend brechen zwei Mitglieder nach Liverpool auf, zwei weitere ermitteln bei EDs.
Dienstag	+1		Die *Church*-Mitglieder setzen sich in Liverpool fest, ein weiteres Mitglied beginnt Morgens Nachforschungen bei der Polizei (bis etwa Mittags), ein Privatdetektiv schnüffelt McReady und Nigel Archer nach, am Vormittag besuchen zwei weitere Mitglieder Madlen Anderson. Am Nachmittag meldet sich Alec Broadwin und die *Church* schickt Leute zu Constantines Wohnung.
Mittwoch	+2		Am Vormittag findet der Detektiv Nigel Archer, ein *Church*-Mitglied besucht McReady und erpresst ihn. Gegen Mittag wird Nigel von zwei weiteren Mitgliedern in ein Lagerhaus verschleppt und befragt. Gegen Abend führt eine Gruppe der *Church* die Beschwörung Ellies durch.
Donnerstag	+3		Die toten Beschwörer erscheinen in der Zeitung. Am Mittag wird Archers Leiche zum Picadelly Circus gebracht. McReady verwehrt der *Church* die Mitarbeit, gegen Abend überfallen Broadwins Anhänger seine Tochter.
Samstag	+5		In den frühen Morgenstunden sucht Constantine seine Wohnung auf und holt ein Buch.

Tag	Abstand	Datum	Ereignis
Montag	+7		Constantine fährt gegen Mittag nach York. Dort informiert er den Erzbischoff und übernachtet auch.
Dienstag	+8		Constantine fährt früh Morgens zurück nach London und gibt unterwegs sein Testament bei Hunters ab.
Dienstag	+9		Constantine sucht in London Utensilien für einen Bann zusammen. Gegen Mittag wird er in einem Okkult-Laden von Marcie Ross bemerkt.
Mittwoch	+10		Ein Agent der *Church* bemerkt Constantine bei seinen Einkäufen. Gegen Abend wird Eric Moverd ausgeschickt und von Constantine besiegt.
Donnerstag	+11		Die Beschwörung des Dämonen.

2.4 Ereignisse

Hier folgen nun die Ereignisse in chronologischer Reihenfolge. Bei jedem Ereignis ist angegeben, was in Bezug auf die Charaktere zu beachten ist.

2.4.1 Im Krankenhaus

Ort: *Im Krankenhaus.* **Zeit:** *Montag, bis zu drei Stunden nach Constantines Flucht, also bis 16 Uhr.* Möglicher Weise sind die Charaktere zu diesem Zeitpunkt nochmals ins Krankenhaus zurückgekehrt, um Informationen zu sammeln. Auf jeden Fall erscheinen ein Mann ende und ein Frau anfang dreisig. Diese beiden Personen versuchen, sich in Constantines (leeren) Schlafraum zu begeben. Dort werden sie von Schwester Mirabell bemerkt und stellen sich als Mr. und Mrs. Hardwood vor. Mr. Hardwood behauptet, ein Cousin Constantines zu sein. Nachdem sie erfahren haben, daß der Privatdetektiv verschwunden ist, ziehen sie sich wieder zurück.

Falls die Charaktere sie versuchen, weiter zu befragen, geben sie sich reichlich zugeknöpft; sie beantworten so wenige Fragen wie möglich, bei den meisten heißt es, das gehe Außenstehende nichts an. Ein Einfacher Erfolg auf *Psychologie* legt offen, was pfiffige Spieler sicher schon geahnt haben — nämlich, daß es keine Verwandten sind. In der Tat kamen die beiden (die tatsächlich ein Ehepaar namens Bennings sind) her, um den Okkultisten aus dem Weg zu räumen.

Nach ihrem „Krankenbesuch“ gehen die Bennings zunächst einmal in einem nahen Restaurant essen. Danach fahren sie mit der U-Bahn zum Bahnhof Paddington. Dort geben sie verschiedenen Bettlern etwas Geld, unter anderem auch ihrem Kontaktmann von der *Church*. Der erhällt außerdem einen Bericht, den Mr. Bennings in der U-Bahn geschrieben hat. Danach fahren die beiden mit einem Taxi etwa drei Straßen weiter in die Straße *Sussex Gardens*. Dort wohnen sie in einem kleinen Appartment. Weitere Observationen bringen erst einmal nichts ans Licht. (Für den Fall, daß die Charaktere wirklich hartnäckig sind: Mr. Bennings ist Elektro-Ingenieur, und in nächster Zeit gehen die beiden nicht zum Haupthaus der *Church*. Allerdings wird Warten durchaus belohnt: Am Mittwoch Abend gehen beide zu einer Beschwörung bei einem anderen *Chruch*-Mitglied. . .)

Falls keiner der Charaktere anwesend war, erfahren sie lediglich, daß ein Mr. Hardwood, ein Cousin Constantines, und dessen Gattin nach ihm gefragt haben.

2.4.2 Interview mit Madlen Anderson

Ort: *Im ihrem Büro beim Treves-Verlag.* **Zeit:** *Dienstag Vormittag, bis 11 Uhr.* Ms. Anderson ist keine Unbekannte im Londonner Zeitungswesen, und so ist es nicht erstaunlich, daß schon am nächsten Morgen zwei Vertreter der *Church* bei ihr auftauchen. Sie geben sich zunächst als normale Esoteriker aus, die ein paar Fragen zu den Artikeln haben. Als sie sich jedoch nach Constantine erkundigen, kann ihnen die Herausgeberin nicht weiterhelfen. Daruafhin beginnen die beiden, ihr Interview etwas zu verändern: Zunächst gießen sie Wasser aus einer Kanne zum Blumengießen in den Laserdrucker. Als Ms. Anderson darauf um Hilfe rufen will, schlagen sie sie nieder. Nach einer halben Stunde Verhör (bei der neben dem Computer auch einige Finegr Madlens linker Hand zu Bruch gehen) müssen sie jedoch einsehen, daß ihr Opfer nichts weiß. Unter Todesdrohungen verschwinden die zwei. Falls sie verfolgt werden, führt die Spur bis in eine belebte Einkaufstarße, dort tauchen sie unter.

Ms. Anderson beabsichtigt nach diesem Vorfall nicht, die Polizei zu rufen, dazu scheint ihr die Angelegenheit zu heiß zu sein. Einfühlsamen Charakteren kann sie jedoh eine Beschreibung geben: Beide Männer waren etwa dreißig Jahre alt, von gedrungener Statur, der eine blond, der andere braunhaarig, und trugen blaue Windjacken. Zudem hatten sie die typischen Arbeitsstiefel der *Great Britain Railroad Company* an.

Es ist verhältnismäßig aussichtsloß, diese Spur zu verfolgen. Sollten die Charaktere erscheinen, wärend die beiden noch anwesend sind, versuchen sie die Flucht zu ergreifen. Madlen Anderson wäre unter diesen umständen sicherlich zun einer Kooperation mit den Charakteren bereit, leider weiß sie nicht besonders viel. . .

2.4.3 Die *Church* bei den Masters

Ort: *Im Haus der Masters in Liverpoole.* **Zeit:** *Ab Montag Abend.* Das ist nun eine Szene, über die sich die meisten Spielercharaktere freuen werden — sie dürfen nach Herzenslust planen und ballern!

Am Montag Abend erscheinen zwei Mitarbeiter der *Church* bei des Masters. Sie stellen sich als Fred und Arik Olsen vor (sie heißen tatsächlich so). Nachdem Cheryl sie unbedachter Wesie ins Haus gelassen hat, ziehen sie ihre recht schweren Waffen (MPs) und drohen mit der Exekution der gesammten Familie, falls ihnen nicht schnelstens jemand sagt, wo John Constantine steckt. Allerdings sehen sie ein, daß es keinen Sinn hat, nach Dingen zu fragen, von denen die Familie keine Ahnung hat. So nisten sie sich also ein. Sie lassen sich versorgen und halten die Familie generell als Geisel (praktischer Weise hat Gemma gerade Ferien, Tony hat zu viel Angst, um etwas dummes zu tun), alles in der Hoffnung, Constantine wolle doch noch erscheinen.

Je nach Vorgehensweise der Charaktere kann diese Episode ziemlich verzwickt werden. Die beiden *Church*-Mitglieder haben zwar Weisung, sich nicht lebendig fangen zu lassen (der Erleuchtete weiß, daß die Polizei oder sonst wer seine Geschäfte ziemlich schnell beenden würden, wenn das anders wäre), aber das hindert sie nicht daran, die Familie nötigenfalls als Schild zu nutzen.

Als Werte können die von typischen *Church*-Mitgliedern (siehe Kapitel 4.4.5, S. 54) genommen werden, allerdings haben die MPs einen Schaden von 9, der Einsatzwert beträgt 60%.

2.4.4 Der Mansonjünger und die *Church*

Ort: *Vor beziehungsweise in dem Haupthaus der* Church. **Zeit:** *Im Laufe des Dienstag Nachmittages.* Viel zu sehen gibt es da nicht; Alec Broadwin erscheint bei der Niederlassung. Er macht das ganz unzeremoniell — ein Taxi hällt vor dem Gebäude, er steigt aus und marschiert hinein. Vermutlich werden die Charaktere das gar nicht mitbekommen. Falls einer von ihnen Broadwin überwacht hat, bringt sie das natürlich auf die Spur der *Church*.

2.4.5 Die *Church* in Constantines Wohnung

Ort: *In Constantines Wohnung.* **Zeit:** *Im Laufe des Dienstag Abends.* Möglicher Weise kommen die Charaktere an dieser Stelle gar nicht mit der *Church* in Kontakt; vielleicht erscheinen sie erst am Ort des Geschehens, wenn die Kirchgänger schon weg sind. Vielleicht treffen sie aber auch ein, wärend die gerade suchen, das Leben ist ja voller Zufälle! Wirklich übel wird es jedoch, wenn sie sich geistesgegenwärtig in Constantines Wohnung einquartiert haben!

In den frühen Abendstunden erscheint eine vier Personen starke Gruppe bei der Wohnung. Was die Personen an sich bertifft, sind Sie frei, sich etwas auszudenken; wichtig ist, daß eine von ihnen ein Schlosser oder Mtarbeiter in einem Schlüsseldient ist. Der knackt nämlich die Tür. In Folgesind dievier damit beschäftigt, Constantines Wohnung auf den Kopf zu stellen und sich über die Unordnung zu beschweren. (Besonders weibliche Eindringlinge neigen dazu. . .) Nach etwa einer Stunde verziehen sie sich wieder mit den Büchern über Wechselbälger. Zu Constantines Aufenthaltsort haben sie nichts gefunden (es war ja auch nichts da), und die wirklich wichtigen Dinge (wie die Blätter aus dem *Grimorium Verum*, siehe Kapitel 3.3.3, S. 31) haben sie auch nicht als solche erkannt.

Solle die Charaktere sie bei der Hausdurchsuchung üerraschen, geben sie vor, zum Vermieter zu gehören und Constantines ausstehende Miete einzukassieren. Außerdem verlangen sie zu wissen, wer denn die Charaktere seien. Sie fühlen sich ausgesprochen sicher und verlassen sich im Zweifelsfall auf ihre Gummiknüppel. Als Werte können die von typischen *Church*-Mitgliedern (siehe Kapitel 4.4.5, S. 54) genommen werden.

2.4.6 Die Befragung Nigel Archers

Ort: *In einer Lagerhalle.* **Zeit:** *Mittwoch Mittags bis zum frühen Abend.* Gegen Mittag wird Mr. Archer von zwei kräftig gebauten *Church*-Anhängern aus seiner Wohnung geholt. Unter der Androhung, ihm eine Kugel zu verpassen, führen di beiden ihn eine nicht zu weit entfernte Lagerhalle. Dabei werden sie unter anderem von Archers Vermieterin und einigen der Arbeitslosen in dem Wohnblock gesehen. Somit sollte es nicht unmöglich sein, sie aufzuspüren.

In der Lagerhalle werden Nigels Hände mit Handschellen gefesselt und er dann an den Armen aufgehängt. Mit Hilfe einiger Wasserkübel, Zigaretten, Gummiknüppeln und ähnlichen Dingen versuchen die beiden Anhänger, denen sich bald zwei bis drei weitere hinzugesellen, aus ihm heraus zu bekommen, wo Constantine ist.

Das einzige, was sie irgend wann erfahren ist, daß eine gewisse *Ellie*, eine Dämonin, es wissen müßte. Nigel sagt ihen sogar, wo sich die entsprechende Seite aus dem *Grimorium Verum Minor* (siehe Kapitel 3.3.3, S. 31) finden: Da er mit seinem baldigen Tod rechnet, ist ihm Ellies Meinung dazu egal; er hofft nur, daß sie ihre Beschwörer zum Teufel schickt!

Sollte Archer aus seiner mießlichen Lage befreit werden, ist er den Charakteren natürlich ausgesprochen dankbar. Andererseits ist seine naturgegebene Paranoia durch die letzten Vorfälle nicht gerade gemildert worden. Trotzdem ist es sicherlich mit geschicktem Verhandeln möglich, ihm zur Kooperation zu bewegen.

Zu den Anhängern der *Church* ist es nur wichtig, daß einer von ihnen Leon Roughwill heißt. Bei dem wird am Abend die Beschwörung durchgeführt. Seinen Namen hat Nigel sich gemerkt, da er offenbar der Anführer des Packes ist.

2.4.7 Beschwörung im Abendgrauen

Ort: *Bei Leon Roughwill zu Hause.* **Zeit:** *Am späten Mittwoch Abend.* Zu dieser Szene können die Charaktere auf zwei Weisen kommen: Zum einen durch die Observation und Verfolgung des Ehepaares Bennings oder durch das Finden Nigel Archers. Eine dritte Möglichkeit wäre die Verfolgung und Überwachung der Eindringlinge in Constantines Wohnung; einer von ihnen könnte ebenfalls an der Beschwörung teilnehmen.

Von außen ist bei dieser Sache nicht sehr viel zu sehen. Leute betreten ein kleines Haus und ziehen die Gardienen zu, dann werden drin irgend welche Worte gesprochen, dann ist eine recht angenehm klingende Frauenstimme zu hören, die sich mit einem ann streitet, und dann bricht Chaos aus. Durch das Fenster fliegt ein Kopf, Leute schreien, und nach wenigen Minuten ist alles vorbei.

Falls einer der Charaketre in das Haus gekommen ist, bietet sich ihm folgendes dar: Die insgesammt sieben Mitglieder haben sich im Kreis aufgestellt. In ihrer Mitte findet sich irgend ein mit Kreide gemahltes Symbol. Um sie herum stehen schwarze Kerzen, die einen eigenartigen Geruch verströmen (es wurde Blut in das Wachs gegeben).

Der Anführer (Leon Roughwill) ließt etwas von einem Pergament ab. Dann erscheint Ellie (siehe Kapitel 4.3.3, S. 47) in ihrer Dämonischen Gestalt. Roughwill spricht sie mit *Blasphemie der Finsternis* an und verlangt zu wissen, wo Constantine steckt. Daraufhin erwiedert sie, er könne sich in Knie ficken (Originalzitat!). Er schlägt sie mt einer (wie er meint) magischen Peitsche. Daraufhin tötet sie ihn und alle Anhänger auf ausgesprochen bestialische Weise.

(*Anmerkung:* Sollten die Charaktere sie mit Nigels Hilfe rufen, erscheint sie nicht im Kreis, sondern kommt in ihrer menschlichen Gestalt um die nächste Straßenecke.)

2.4.8 Picadelly Circus

Ort: *Am Picadelly Circus.* **Zeit:** *Donnerstag Mittag.* Es bleibt zu hoffen, daß diese Szene in dieser Form nicht eintritt. Falls Nigel Archer tatsächlich stirbt, sollten den Charakteren 1 CEP abgezogen werden. In diesem Fall finden die Mitglieder der *Church* in den frühen Mittagstunden die Leiche und schaffen sie in einem dunkeln Sack zum Picadelly Circus. Da sie sich sicher sind, daß eine Leiche dort für viel Aufsehen sorgt, lassen sie den Sack einfach von einem Wagen herabfallen. Tatsächlich sorgt der Fund für einiges an Aufsehen. Der einzige, der erst einmal nichts davon mitbekommt, ist Constantine in seinem Bunker...

2.4.9 McReady's Absage

Ort: *Bei der Niederlassung der* Church*.* **Zeit:** *Donnerstag, früher Nachmittag.* Auch dieses ist eine Szene, die den Charakteren vermutlich verbrogen bleiben wird, es sei den, sie überwachen Officer McReady oder das Hauptgebäude der *Church*. Im Gegensatz zu Alec Broadwin kommt McReady mit dem Buß. Aber ebenso wie der Manson-Jünger geht er ziemlich unzeremoniell in das Gebäude. Er sagt dem Erleuchteten auf den Kopf zu, was er von ihm hällt, und daß er alles tun wird, um ihm den Anschlag auf Constantine nachzuweisen. Danach fährt er zurück zum Yard.

Falls die Charaktere etwas warten, können sie etwa eine halbe Stunde später Alec Broadwin erscheinen sehen. Der Erleuchtete hat ihn gerufen, um ihn die Angelegenheit mit McReady zu übertragen. Eine weitere Überwachung des Manson-Jüngers ergibt, daß er zu seiner eigenen Wohnung fährt. Dort tauchen wenig später sechs bis acht seiner Anhänger auf. Nach längerem Drogenkonsum und Kampfreden ihres Idols machen die sich gegen Abend auf, um Belle McReady zu überfallen.

2.4.10 Der Überfall auf Belle McReady

Ort: *In der Oakeley Street.* **Zeit:** *Am späten Donnerstag Abend.* Am späten Abend des Donnerstages überfallen mehrere Anhänger Alec Broadwins Belle McReady. Ihren Aufenthaltsort wußten sie von ihrem Idol, das ihn vom Erleuchteten hatte. Die sechs bis acht Rowdies tauchen auf, schlagen das Mädchen (daß auf dem Rückweg von ihrem Klavierunterricht ist) zusamen und setze ihr einen Schuß.

Falls die Charaktere geistesgegenwärtig Alec Broadwin überwacht haben oder ihrerseits Informationen über McReadys eingeholt haben, können sie diesen Anschlag verhindern. (Sie können das auch, falls sie aus irgend einem Grund Mr. Broadwin aus dem Verkehr gezogen haben...) Falls es in einer für Billy McReady ersichtlichen Form geschieht, ist er natürlich sehr dankbar und kann von ihnen als absolut verläßlicher Kontakt bei Scottlad Yard eingetragen werden (L3, Verfügbarkeit: 60%). Und einen zusätzlichen CEP sollte das ganze auch Wert sein.

2.4.11 Im Laden für okkulte Paraphenalien

Ort: *In einem beliebigen Okkult-Laden.* **Zeit:** *Ab Freitag.* Ab Freitag beginnt die *Church* gezielt, die verschiedenen Okkult-Läden unter Druck zu setzen. Eventuell werden die Charaktere ja Zeugen, wie zwei Anhänger einen Ladeninhaber bedrohen. Ihnen zu Folge ist die einzige Möglichkeit, einer nahenden Katastrophe zu entgehen, sie anzurufen, sobald Constantine seine Nase zeigt. Zu diesem Zweck haben sie sogar ein Photo aus einer alten Zeitung mitgebracht.

Die Okkult-Händler, die ihnen helfen würden, sind zu ihrem Leidwesen nicht die, bei denen Constantine einkauft. Somit hat die ganze Aktion wenig Wert, könnte die Charaktere aber auf die Spur der Kirche bringen, falls sie das zu diesem Zeitpunkt immer noch nicht sind.

2.4.12 Der Vollstrecker im Bunker

Ort: *In Constantines Bunker.* **Zeit:** *Am Mittwoch Abend.* Am Abend des Mittwochs, etwa zehn Tage nach Ankunft der Charaktere, erscheint Eric Moverd bei Constantines Bunker. Anders als die dort ebenfalls anwesende Marcie Ross steigt er sofort in den Keller hinab und attakiert Constantine. Der wird zwar durch eine seiner magischen Vorrichtungen infornmiert, aber vom Vollstrecker der *Church* zu Boden geworfen. In letzter Sekunde gelingt es ihm, seine diversen Magnesiumstücke magisch in Brand zu setzen. Den Moment, in dem der Vollstrecker geblendet ist, nutzt er, um ihm eine zerbrochene Flasche in den Hals zu rammen.

Da er keine Zeit hat, sich um die Leiche zu kümmern, schleppt er sie einfach in eines der oberen Zimmer. Sie wird dann drei Wochen später von einem Chemie-Arbeiter bei einem Routine-Rundgang entdeckt.

2.4.13 Die Beschwörung des Dämons — Finale Infernale

Ort: *In der Niederlassung der* Church. **Zeit:** *Donnerstag Abend.* Donnerstag Abend schlägt die Stunde der Entscheidung. Nach dem Tod seines Vollstreckers ruft der Erleuchtete so viele Mitarbeiter wie möglich zusammen. Er beginnt das ganze als normalen Gottesdienst, der dann jedoch in eine Beschwörung ungeahnten Ausmaßes ausartet. Dabei sterben etwa 100 seiner Anhänger am bloßen Kraftentzug.

In diesem Moment erscheint Constantine, bereit, einen gepfefferten Fluch auf den Erleuchteten zu werfen, in dessen Nähe einen sehr mächtigen Dämonen zu beschwören und somit zu seiner Vernichtung beizutragen. Bedauerlicher Weise mischt sich Marcie Ross ein und schubst ihn. Der Zauber geht daher schief.

Dann erscheint der Dämon, eine große, schwarze Gestalt, deren Konturen ständig zu verschwimmen scheinen. Der Vollstrecker gibt ihm den Befehl, den Bunker aufzusuchen, dort die Spur Constantines aufzunehmen, ihn zu suchen und zu vernichten. Der Dämon macht sich auf den Weg. Dabei tötet er alle ihm im Weg stehenden *Church*-Mitglieder.

In der allgemeinen ausbrechenden Panik gelingt es Constantine, sich an den Erleuchteten heran zu pirschen (auch Marcie ist zu abgelenkt, um ihn daran zu hindern). Bei seinem Zeil angekommen, gelingt es ihm, den Wechselbalg auf das noch frische Beschwörungszeichen zu schubsen und immerhin einen milden Bannspruch zu formulieren. Das bringt den Erleuchteten zwar nicht um, nimmt ihm aber alle Kräfte. In der Panik seiner Anhänger wird er zu Tode getrampelt.

Der Dämon macht sich derweil auf den Weg zum Bunker. Unterwegs tötet er etwa tausend Menschen, die das Pech haben, ihm im Wege zu stehen. Schließlich erscheinen die Priester aus York und bannen ihn.

Es bleibt zu hoffen, daß diese Szene in keiner Weise stattfindet. Es gibt viele Möglichkeiten, wie die Charaktere das verhindern können. Zum Beispiel durch ein vorzeitiges Ausschalten des Erleuchteten, oder durch eine Kooperation mit Konstantine. Wenn sie ihn begleiten, wird Marcie es sich nach dem letzten Abenteuer gut überlegen, ob sie Constantine angreift.

2.5 Aktionen der *Church* gegen die Charaktere

Nachdem die *Church* die Charaktere als Gegner identifiziert hat, versucht sie ihr Möglichstes, sie aus dem Weg zu bekommen. Ihre Aktionen lassen sich in zwei Kategorien teilen: Bestechung und Anschlag. In manchen Fällen ist es auch beides. Hier werden drei Beispiele gegeben.

2.5.1 Der Werbungsversuch

Diese Szene funktioniert nur, so lange der Erleuchtete nicht weiß, daß die Charaktere zu 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈. gehören. Einer oder mehrere seiner Leute versuchen, sie zu einer Mitarbeit gegen Constantine zu bewegen. Dabei wird der Name der *Church* nicht genannt, die entsprechenden Personen geben sich als *besorgte Bürger, denen das Allgemeinwohl am Herzen liegt* aus. Sie sind sogar bereit, den Charakteren einige Untaten Constantines zu berichten. (In der Hölle und auf der Straße kursieren genügend, suchen Sie sich etwas nette aus den Comics raus oder denken Sie sich etwas passendes aus!)

Falls die Charaktere nur zum Schein darauf eingehen, werden sie eine bittere Einttäuschung erleben; der Erleuchtete bekommt zwar nicht genau mit, was sie tun, aber durchaus, ob sie ihn betrügen oder nicht.

2.5.2 Der Angriff

Eine weitere Möglichkeit ist, die Charaketre einfach angreifen zu lassen. Normale Mitglieder der *Church* bieten sich dazu ebenso an wie Anhänger Alec Broadwins.

Die Angriffe können von ganz normalen Attacken in dunklen Straßen bis hin zu MP-Attentaten aus fahrenden Autos heraus reichen. Das mag zwar auf den ersten Blick unfair erscheinen, aber letzten Endes sind die Charaktere durch Constantines Fall vorgewarnt.

2.5.3 Das Angebot

Diese Szene kann nach Identifikation der Charaktere als 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈.-Mitarbeiter stattfinden. Nach einer kurzen Informationsphase bittet eines der Mitglieder um ein vertrauliches Gespräch mit einenm der Charaktere. Das Mitglied bietet ihm irgend etwas an, was er sich schon immer gewünscht hat oder von dem bekannt ist, daß er es gerne hätte. Die einzige Bedingung: Der Charakter arbeitet danach für die *Church*. Falls er sich darauf einläßt, bekommt er einen Kugelschreiber gereicht, mit dem er einen Vertrag unterschreiben soll. (An dieser Stelle sollten Sie für ihn einen verdeckten Wurf auf *Erspüren des Unbekannten* durchführen.) Bei Unterschrift ist der Charakter danach nicht mehr in der Lage, etwas zu tun, was dem Erleuchteten in irgend einer Weise Schaden zufügen kann. (Die *Church* hällt ihre Versprechen übrigens ein.)

Falls die Unterschrift verweigert wird, verläßt der *Church*-Anhänger lächelnd das Zimmer. Seinen Kugfelschreiber läßt er dort. Wenige Minuten später detoniert das Schreibgerät Die Explosion reicht aus, um ein kleines Haus in Schutt und Asche zu verwandeln. Für einen Charaketr reciht es alle Male aus.

Kapitel 3

Dramatis Locae

3.1 Das S.A.V.E.-Hauptquartier

Das S.A.V.E.-Hauptquartier liegt ind Camden. Es handelt sich dabei um einen kompletten Gebäudeblock, der innerlich durch Gänge verbunden ist und über einen gemeinsamen Kern verfügt. Nach Außen hin wurden allerdings einige kleine Läden angesetzt. Die Betreiber sind informiert und arbeiten ebenfalls für S.A.V.E..

Der Bau verfügt über diverse Bibliotheken, Arbeitsräume, Quartiere, Säle und ähnliches. Den ganzen Komplex zu beschreiben ginge zu weit, daher wird nur das angegeben, was unbedingt erforderlich ist.

Innerhalb des Gebäudes gibt es einen bestimmtn Tagesablauf: gegen 9 Uhr morgens treffen sich einzelne Gruppen in verschiedenen, mittelgroßen Esszimmern. Hier wird neben dem Essen auch der Tagesplan besprohen. Die Organisation in kleinen, gelegendlich wechselnden Gruppen hat sich bewährt, daher wird das Prinzip den Charakteren sicherlich beklannt vor kommen — in LA läuft das genau so. Von 13 bis 15 Uhr kann in einem der vier Essäle gegessen werden (die Küche ist annehmbar), einige Gruppen (besonders die in der Computerabteilung) schicken jedoch jemanden loß, der etwas von einem nahen Imbiss holt. Um 17 Uhr kann in den Essälen oder den Esszimmern Tee getrunken werden (was ein echter Engländer selbstverständlich auch tut). Um 19 bis 20 Uhr gibt es in den großen Essälen gemeinschaftliches Abendessen.

3.1.1 Die Quartiere der Charaktere

Die Charaktere bekommen getrennte, beeinanderliegende Quartiere. Jedes enthällt ein Bett, einen Schreibtisch und einen Schrank. Alles ist aus echtem Holz (Eiche). Der Boden ist mit Teppich versehen. Dusche und WC liegen auf dem Gang. Die Quartiere sind gegen jegliche Angriffe von außen geschützt.

3.1.2 Informationen

Wenn auch Constantine für 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈. eine unbekannte Größe ist, so heißt das nicht, daß ihre Datenbank über keine den Charakteren nützlichen Informationen verfügt. Allerdings werden sie die kaum ohne weiteres einsehen können; die sind Top-Secret. Falls es ihnen jedoch gelingt, an den 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈.-Verwaltern vorbei zu kommen (eventuell durch Mr. Finglay, siehe Kapitel 4.1.1, S. 37), werden sie feststellen, daß die dort arbeitenden Leute ganz nett sind. Die Arbeiter in der Computer-Abteilung freuen sich sehr, wenn sie mal mit jemanden sprechen können, der ihre Arbeit zu würdigen weiß, und die Leute in den Bibliotheken, die den ganzen Datenwußt sichten, katalogisieren und eingeben des gleichen.

Über viele Kreaturen des Unknown gibt es Einträge, wenn auch nur wenig zu Wechslebälgern. Immerhin sollte es möglich sein, die speziellen Fertigkeiten (Energie von Anhängern ziehen und — vermutlich — Kopieren von Fertigkeiten der *Kunst*) herauszufinden. Gestalten Sie die Auskünfte etwa so informativ, wie es bislang Berichte der Charaktere waren. (Falls sie noch kein Szenario mit Berichtabgabe gespielt haben, überlegen Sie einfach, wieviel Sie ihnen sagen wollen. . .) Auch die Information, daß Wechselbälger durch den Anblick kochender Eierschalen zur Aufgabe ihres Aussehens gebracht werden können, findet sich hier.

Unter anderem hat 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈. die vergangenen 20 Jahrgänge der London Times. archiviert. Auf diese Weise können sich die Charaktere eine Menge Rennerei ersparen und auf den Wettskandal kommen. An anderen wichtigen Informationen finden sich hier die Adresse von Constantins Verwandten in Liverpool.

3.1.3 Ausrüstung

Selbstverständlich verfügt 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈. über eine ganze Menge von Ressourcen, die den Charakteren nützen könnten. Abgesehen von Handys und — im äußersten Notfall — leichten Pistolen gibt es hier eine Reihe technischer Spielerreien, mit denen eine pfiffige Gruppe allerhand anfangen können sollte; etwa Laptops (neuster Stand, es gibt sogar einen mit integriertem CD-Brenner) und Vorrichtungen, die sich an Telephonleitungen klemmen lassen. . . Auch an medizinischer Ausrüstung mangelt es nicht.

Solange sich die Wünsche der Charaktere in vernünftigen Größenordnungen halten (MPs und U-Bote Zählen nicht dazu!), sollte es kein Problem sein, ihnen das für die Dauer ihres Auftrages zu Verfügung zu stellen.

3.1.4 Der Mann im Eis

Der Mann im Eis hat sich bislang kaum verändert. Er liegt immer noch da, und der Eisblock schmilzt nicht. Die Mitarbeiter haben schon alle möglichen und unmöglichen tests und Metatests (was immer das sei) durchgeführt, aber zu einem Ergebnis sind sie nicht gekommen. Sie klagen ganz erbittert über Erkältung: Der Eisblock strahlt weiterhin Kälte aus, die mit mehreren Heitzkörpern bekämpft wird. Daher ist die Temperatur in dem Raum ausgesprochen wechselhaft. Dazu kommen gelegendliche Stromausfälle. ie machen die Arbeit auch nicht leichter.

Falls die Charaktere in diesem Zusammenhang an Giles denken, könnte sie das der Lösung des Rätsels ein gutes Stück weiterbringen (siehe Kapitel **??**, S. **??**). Nach zwei Tagen Suche kann der Bibliothekar ihnen mitteilen, daß es sich eventuell um den schlafenden Dämonen Araček handelt. Der soll extrem mächtig sein, aber warum er im Eis liegt und ob er jemals wieder Auftaut weis auch er nicht.

3.2 Die Unterkunft von Marcie Ross

Diese Unterkunft wird vermutlich für das Szenario ausgesprochen unwichtig sein; denn ob die Charaktere überhaupt in der Lage sind, Marcie zu lokalisieren (oder auch nur zu kontaktieren) ist mehr als fraglich.

Das kleine Häuschen befindet sich am Stadtrand. Gesetzlich ist es auf einen Mr. Elton Smith eingetragen. Von außen wirkt es wie ein ganz gewöhnliches Stadrandhaus: Der Garten wird einmal im Monat von einer Firma bestellt, einmal in der Woche kommt eine Reinemachefrau, beiden wurde erzählt, das seien Tage, an denen Mr. Smith nicht da sei. Die Nachbarn wundern sich schon, daß Mr. Smith — ein kleiner, freundlicher, rundlicher Herr — so selten zu sehen ist, doch aber da er leicht humpelt, gehen sie davon aus, das habegesundheitliche Gründe.

Die Adresse läßt sich nur über verschärftes Hacken oder Kontakte bei der CIA finden; möglicher Weise gibt es auch in der amerikanischen Botschaft informationen dazu.

Von seinen Bewohnern abgesehen ist das Haus vollkommen normal; mit dem Kller schaut das anders aus. Hier steht eine Funkanlage, eine Computeranlage und ein gut sortierter Waffenschrank.

3.3 Constantines Wohnung

Der Zustand der Wohnung ist im hohen Maße davon abhängig, ob die Charaktere sie *vor* oder *nach* den Mitarbeitern der *Church* erreichen (also vor oder nach dem frühen Mittwoch Abend). Falls sie die ersten sind, finden sie alles wie hier beschrieben vor. Anderenfalls wurde die gesammte Einrichtung durchwühlt und durcheinandergeworfen (was der Ordnung allerdings keinen Abbruch tut), einige der magischen Werke fehlen.

3.3.1 Räumlichkeiten

Die Wohnung mißt etwa 35 m^2 und besteht aus vier Räumen: Einer Küche, einem Schlafzimmer, einem kleinen Bad und einem Wohnzimmer. In der Küche stapelt sich das nicht abgewaschene Geschirr, im Kühlschrank gammeln ein paar Speisereste neben mehreren Dosen Bier und einer angebrochenen Flasche Jack Daniels vor sich hin. Im Schlafzimmer findet sich neben zwei (unetrschiedlich großen) zerrissene BHs ein alter Dolch und — unter dem Bett — ein Pentagramm. Im Wohnzimmer stapeln sich Bücher, Pergamente, Flaschen, überquellende Aschenbecher (oder als solche mißbrauchte Tassen) und Geschirr. Irgend wo da drunter befindet sich auch ein Couchtisch und die dazugehörige Couch.

3.3.2 Magische Utensilien

In dem ganzen Gerümpel findet sich bei eingehender Suche ein Batzen magischer Kreide, die üblichen Kerzen, einige silberne Schalen, ein Beschwörungsteppich — mit einem Satz: Alles, was ein Beschwörer so benötigt. Die schlechte Nachricht ist, daß dieses Zeug eine ziemliche Anziehungskraft auf Kreaturen des Unknown hat. Wer immer etwas davon mit nimmt, hat für die Zeit, die er es mit sich herum schleppt, den Nachteil, von einer zufällig zu bestimmenden Kreatur des Unknown Heimgesucht zu werden (entspricht dem Nachteil *Heimgesucht*, die Stärke kann der Spielleiter sich aussuchen).

3.3.3 Informationen

Hier liegt eine gigantische Menge an Wissen, und S.A.V.E. würde sicherlich jedes einzelne dieser Schriftstücke haben wollen. Doch das würde die Verhandlungen mit dem Besitzer nicht gerade vereinfachen.

In Hinblick auf das Szenario sindbesonders die auf dem Couchtisch liegenden Bücher wichtig. Es sind verschiedene Bücher, in denen es um

Wechselbälger in der einen oder anderen Form geht. Falls Sie über entsprechende Literatur verfügen, können sie die ja herum liegen lassen. Beispiele wären etwa ein Buch von Lovecraft mt einem Lesezeichen in der Kurzgeschichte *Pickman's Modell* [8], irgend welche Sagen und ähnliches. Besonders wichtig könnte dabei eine (deutsche) Ausgabe der Grimmschen Mythologie sein. Im ersten Band findet sich ein Hinweis darauf, daß Wechselbälger durch den Anblick kochender Eierschalen zum Preisgeben ihrer wahren Gestalt gezwungen werden können [6, S. 388]. In einigen auf dem Boden verteilten Zetteln findet sich der Hinweis, religionsgründende Dämonen zögen ihre Kraft häufig aus der Verehrung durch Sterbliche.

Neben diesen Büchern (die nach einem Besuch der Sekte verschwunden sind) finden sich hier auch Standardwerke wie die *Göthia* [2] oder verschiedene andere Schriften von Crowley. Besonders interessant dürften einige über die Wohnung verstreuten Seiten aus dem *Grimorium Verum* und dem wesendlich schwächeren *Grimorium Verum Minor* sein. Bei diesen Büchern handelt es sich praktisch um die *gelben Seiten der Hölle*. Für das richtige Werk wird unter anderem der wahre Name des zu rufenden Dämons benötigt. Dafür läßt er sich dann auch in einer Sèance rufen, wobei es eine Erleichterung von 30% für den Rufenden gibt. Der Dämon kann dem Beschwörer bei Gelingen nichts tun. (Die Seiten lassen sich auch in der rituellen Magie nutzen, dann läßt sich der Dämon sogar körper rufen; aber damit sollte sich bislnag noch keiner der Charaktere beschäftigt haben.) In einigen Fällen sind sogar Rituale beschrieben, um den Dämon in menschliche Körper zu bannen. Doch das sind Kapitel schwärzester (ritueller) Magie, und Spieler sollten so etwas unter normalen Umständen nicht vorhaben! Die Seiten des zweiten Buches sind bei weitem nicht so machtvoll. Es werden nur die Namen benötigt, die von den Dämonen selbst bevorzugt werden, und die Dämonen sind nicht an einen Kreis gebunden. Auch hier kann die Fertigkeit *Sèance* eingesetzt werden.

Mit eines der wichtigsten Stücke befindet sich auf dem Fußboden. Dort liegen nämlich eine Hin- und eine Rückfahrkarte in den malerischen Ort Bournesdon. Womit es den Charakteren unter Umständen erstmalig gelingt, eine Verbindung von Costantine zu den Vorfällen dort zu ziehen.

3.4 Constantines Bunker

Nachdem der Okkultist gezwungen war, unterzutauchen, hat er es sich in einem kleinen Bunker eingerichtet. Dieser steht in einem der Randgebiete Londons. Von außen sieht das ganze aus wie ein unförmiger Betonklotz. Der einzige Eingang ist durch eine dicke Stahltür verschlossen. Dahinter finden sich ziemlich schmale Gänge in verschiedene, kleine, unkomfortable Räume, in denen irgend ein Chemie-Konzern (übrigens erlaubter Weise) Rohstoffe lagert. Und irgend wo in diesem Gewirr findet sich eine Treppe nach Unten, in den ehemaligen Luftschutzkeller.

Hier hat es sich Constantine bequem gemacht (obschon das Wort *Bequem* vielleicht etwas fehl am Platze ist. . .) und wartet darauf, gesund genug zu werden, um wieder in Aktion treten zu können. Ein Schlafsack mehrere Heizlüfter, einige Bücher, mehrere Pappschachteln mit Essen und eine von AUtobatterie betriebene Microwelle deuten auf seine Anwesendheit hin. BEsonders auffällig sind die diversen magischen Symbole an den Wänden. Auf dem Boden findet sich ein großes Pentagramm, in dessen Mitte sich ein Kreis befindet. Drum herum zieht sich ein weiterer Kreis. An den Spitzen finden sich Kerzen. Dies sind Constantines Vorsihtsmaßnahmen gegen ungebetene Besucher des *Unknown*. Zudem hat er einige Stücke Magnesium verteilt und sich einen Zauber konstruiert, mit dem er sie zünden kann.

3.5 Das Dorf *Bournesdon*

Das kleine, egnlische Dorf, das von London aus mit dem Zug in etwa zwei Stunden erreicht werden kann, hat jetzt noch etwa zweihundert Einwohner. Anhand der Häuser und Ruinen läßt sich erkennen, daß es ursprünglich doppelt so viele waren. Viele der Häuser sind abgebrannt, die meisten Fensterscheiben zu Bruch gegangen.

3.5.1 Die Geschehnisse

An und für sich gehört das eher in Kapitel 2.1, aber da es sich um vergangene Ereignisse handelt wurden sie, um die Übersichtlichkeit zu gewährleisten, hier eingefügt.

Constantine erschien am Montag, 14 Tage vor der Ankunft der Charaktere. Er ging als erstes in *Fred's Inn*, wo er neben Essen auch eine Unterkunft erhielt. In der Kneipe am Abend stellte er in verschiedenen Gesprächen fest, daß die gesammten Dorfbewohner Mitglied der *Church* waren — abgesehen von einer Familie, die weggezogen sei, und der kleinen Besetzung der Wache.

Am nächsten Morgen bekam der Detektiv mit, wie sich einige Kinder über den Vorfall, der ihn hergeführt hatte, unterhielten. Anscheinend hatten ihre Eltern sie ob ihrer Tat gelobt und gesagt, das sei genau das richtige gewesen. Anhad einiger weietrer Beobachtungen kam der Okkultist zu dem Ergebnis, es handele sich bei dem Dorf um eine Konklave schlimmster Fanatiker — seid eh und je ein rotes Tuch für ihn. Gegen Mittag begann er dann, wie Clint Eastwood oder Bruce Willis die Bewohner gegen einander auzuwiegeln.

Er zog dabei alle Register seines Könnens. An einigenStelle ließ er Bemerkungen fallen, andere Bewohner hielten sich für bessere Mitglieder, er setzte seine Fertigkeit *Hund* ein, um die teifliegenden psychologischen Schwachpunkte der Dorfbewohner zu finden (ihm war bereits klar geworden, daß der Erleuchtete ebenfalls damit arbeitete) und setzte dort seine Hebel an, kurz: Er tat alles, um ein grenzenloses Chaos anzurichten.

Gegen Abend verließ er das Dorf und suchte den etwas außerhalb gelegenen Bahnhof auf. Die Dorfbewohner kamen in Scharen in die Wirtsstube; einer von ihnen hatte wegen eines Verhältnisses seiner Frau mit einem anderen eine Schrotflinte mitgebracht. Ein Wort gab das andere, und als die ersten Flammen in den Himmel schlugen, bestieg Constantine mit einem kalten Lächeln den Zug nach London.

3.5.2 Fred's Inn

Obwohl dieses Haus ziemlich schlimm zugerichtet wurde, gelang es dem Besitzer, Fred Bugatti, es wieder herzurichten. An den Wänden ist immer noch zu sehen, daß in der Wirtsstube ein Feuer gewütet hat, und auch Fred, ein kleiner, dunkelhaariger Mann, ist nicht unbeschadet davon gekommen; sein linkes Auge fehlt, und seinen Arm trägt er immer noch in einer Schlinge. Die Gästezimmer befinden sich im ersten Stock, ihnen ist nichts passiert. Fred ist dankbar für jeden Gast, denn seid den Ereignissen vor etwa zwei Wochen hat er wenig Umsatz gemacht. Zu den Ereignissen selbst äußert auch er sich nicht, doch wenn die Charaktere mit ihm trinken und er genug intus hat, wird er einige Haßtiraden gegen den *verdammten Londoner Bastard* von sich geben.

3.5.3 Die Polizeistation

Eines der wenigen unbeschädigten Gebäude ist die Polizeistation. Als die Besetzung, sechs Londoner Polizisten, die ersten Anzeichen der Katastrophe bemerkten, riefen sie Verstärkung herbei; nur ein Idiothätte sich dem wütenden Mob entgegen gestellt. Als die Einwohner auf das Gebäude zu kamen, setzten sie große Mengen Tränengaß ein. Nur auf diese Weise gelang es ihnen, die Masse so lange in Schach zu halten, bis die Verstärkung aus London anruckte und dem ganzen Spuk ein Ende bereitete.

Die Polizisten haben um ihre Versetzung gebeten, und in wengen Tagen wird das auch passieren. So lange wollen sie keinen Ärger und bleiben dem Dorfleben fern.

3.5.4 Die Kirche

Die frühere Kapelle der Church of England steht schon einige Zeit leer. Der Friedhof nebenan wird noch fleißig genutzt. Neben einige wenigen neuen Einzelgräbern findet sich hier ein Mahnmal, welches die *Church* gestifftet hat und welches stellvertretend für etwa zweihundert Gräber steht. Das Mal besteht aus einem großen Stein, in das eine Faust und der Inspruch *Jenen, die der Lüge zum Opfer fielen* eingemeißelt wurden.

Nur wenig weiter steht seid neuerem ein kleines Holzhaus. Der Erleuchtete schickte fünf seiner besten Leute her, um den Bewohnern zu helfen und ihren Glauben noch zu festigen.

3.5.5 Die Bewohner

Allen Bewohnern ist gemein, daß sie den Schock der vergangenen Ereignisse noch nicht überwunden haben. Doch die Priester der *Church* haben sie fest in ihrem Griff. Zu Nicht-*Church*-Anhängern werden sie kaum über die Ereignisse sprechen. Tatsächlich betrachten sie jeden Fremden äußerst Mißtrauisch. Die Charaktere sollten sehr vorsichtig mit dem sein, was sie sagen; insbesondere, wenn sie sich als Freunde von Constantine ausgeben, könnte das einen wütenden Lynchmob zur Folge haben.

Ein gewagtes Spiel wäre es, die Kinder des Dorfes anzusprechen. Da deren Eltern selbst unter Schock stehen und sich wenig um die Belangen ihrer Kinder kümmern, sie selbst aber nicht wissen, wie sie mit den Geschehnissen umgehen sollen, sind sie sicherlich bereit, ihre Beobachtungen (entscheiden Sie selbst, wie viel das sein kann) an verständnisvolle Zuhörer weiter zu geben. Sollte das jedoch ein Erwachsener mitbekommen, geraten die Charaktere erst recht in Schwierigkeiten.

3.6 Scottland Yard

Vermutlic werden die Charaktere es nicht unterlassen, Londons berümtester Polizeistation, Old Scotland Yard, einen Besuch abzustatten. Die Beschreibung des Gebäudes kann jedem Touristenführer Londons entnommen werden. Es dürfte ausgesprochen schwehr sein, in diesem Gebäude an Informationen zu kommen. Selbst als Polizeibeamte aus Amerika werden sie zwar vermutlich von irgend welchen hohen Tieren empfangen, aber keine Informationen erhalten. Bestenfalls gibt es eine Tasse Tee.

Immerhin kann es ihnen gelingen, den die Ermittlungen leitenden Beamten Billy McReady (siehe Kapitel 4.2.3, S. 41) zu treffen. Das kann ihnen bei ihren Ermittlungen auch so passieren. Einzig über Kontakte oder beharrliche Anfragen an 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈. lassen sich Daten beschaffen, etwa die Polizeiakte der Gebrüder Moverd. Entscheiden Sie selbst, wie weit Sie hierbei gehen wollen.

3.7 Das Haus der Familie Masters

Im Falle einer Befreihungsaktion durch die Charaktere könnte dieser Ort ziemlich wichtig sein. Die Masters leben in einem kleinen Reihenhaus in Liverpool. Die Nachbarschaft ist ruhig, falls ein Auto mal falsch parkt, wird es sofort von irgend einem freundlichen Nachbarn angezeigt.

Die Eingangstür führt zu einem kleinen Flur mit Garderobe. Davon geht auf der einen Seite eine Tür in das Bad, eine in die Küche und eine in eine kleine Abstellkammer, auf der anderen Seite eine in das Schlafzimmer eine in Gemmas Zimmer und eine in ein kleines Arbeitszimmer ab. An der Stirnseite fürht eine Tür in das Wohnzimmer. Hier gibt es eine Eß-Ecke, einen Couchtisch mit Couch und einen Fernseher.

Viel Platz für gewagte Manöver und Versteckenspiele bietet das Gebäude nicht. Ob die Charaktere das als Vor- oder Nachteil sehen bleibt ab zu warten. Die *Church*-Anhänger sehen es als Vorteil.

3.8 Die Niederlassung der *Church*

bei dem Haupthaus der *Church of the strong way* handelt es sich um ein ziemlich großes Gebäude in der Lupus Street. Von außen wirkt es, wie ein renoviertes, historisches Gebäude in viktorianischem Stil. Nach dem Betreten verschwindet dieser Eindruck schlagartig, denn der Gast steht in der Andachtshalle. Sie erinnert eher an eine Mischung aus spät-gotischer Kirche und römischem Tempel. Ein kurzer, Säulengesäumter Gang führt in die große Halle, an dessen anderem Ende ein etwas erhöhter Altar zu sehen ist. Mehrere Türen gehen von diesem Hauptraum ab. An den Wänden sind Kerzenhalter (auch diese Kerzen beinhalten Blut, ihr Hauptbestandteil ist Bienenwachs), hinter dem Altar steht ein großes, steinernes Relief, auf dem eine Faust abgebildet ist.

Sehr viel mehr werden die Charaktere vermutlich nicht zu sehen bekommen; im gebäude gibt es diverse Gästezimmer, Kammern *zur Besonderen Verwendung*, mehrere kleine Büros, einen Speisesaal, eine Küche (diese Dinge ähneln in erschreckender Weise denen von 𝔖.𝔄.𝔅.𝔈....) und eine Bibliothek. Okkultes findet sich hier nicht, wohl aber Drogen und mehrere Gefangene, die als Versuchskaninchen, Opfer oder Befriedigung der Gelüste einiger Sektenanhänger dienen.

Kapitel 4

Dramatis Personae

4.1 Die Mitarbeiter im S.A.V.E.-Hauptquartier

Dieses S.A.V.E.-Hauptquartier ist nicht nur das Hauptahsu von Engalnd, donern auch die oberste S.A.V.E.-Zentrale. Entsprechend viele Mirtarbeiter laufen hier herum. Für dieses Abenteuer sind nur die Mitarbeiter wichtig, mit denen die Charaktere Kontakt haben. Das sind außer ihrem Ansprechpartner vor allem andere freie Agenten, für die unten drei verschiedene als Beispiel angegeben wurden, ihr Ansprechpartner und, falls sie sich nach dem Mann im Eis erkundigen, die Forschungsgruppe *Yeti*.

Zu bemerken ist noch, daß allen höhergestellten S.A.V.E.-Mitarbeitern klar ist, daß die Charaketre mit ihrem tollen Vorgesetzten Derek Rayne eher zu bemitleiden sind. . .

4.1.1 Aaron Finglay, der Ansprechpartner

Aaron Finglay ist etwa fünfundvierzig Jahre alt. Er hat kupferrotes Haar und blaue Augen. Seine rundliche Figur steckt meistens in einem gestreiften Pullover („Streifen machen Schlank!"), Jeans und einem Sandfarbender Trenchcoat. Er ist ein fröhlicher, netter Mann, der bei einem gute Ale gerne bereit ist, Geschichten über seine Erfahrungen mit dem Unknown zum Besten zu geben. Über Constantine weiß er neben der Geschichte mit den S.A.V.E.-Agenten vor allem zu berichten, daß er wohl vor nicht all zu langer Zeit mir drei anderen Herren (über die leider nichts weiter bekant ist) in Kalkutta eine Bastion von Dämonenanbetern vernichtet hat.

Mr. Finglay ist ein Festangestellter bei S.A.V.E.. Er verlässt das Haupthaus so wenig wie möglich. Er hat ein immenses Wissen über die meisten bereits erfasten Kreaturen des Unknown (Wechselbälger gehören nicht da-

zu) und Zugang zu allen Bibliotheken. Alles, was erforderlich ist, um ihn zu einer Kooperation zu bewegen, ist etwas Freundlichkeit. Zu Kämpfen ist Aaron nicht bereit.
Werte:

GEW:	30	**GLK:**	60	**WNM:**	45	**GES:**	30	**Bewegung:**	30
PER:	70	**STA:**	60	**STR:**	20	**WKR:**	70	**Sprint:**	80

Fertigkeiten: Antiquitätskunde (S, 68%), Computer (S, 73%), Gesetzeskenntnis (M, 111%), Handschriftenanalyse / Fälschung (L, 68%), Okkultismus / Esoterik (M, 109%), Psychatrie (L, 91%), Religionswissenschaften (M, 108%), Schlichten (L, 91%)
Fertgkeiten der Kunst: Erspüren des Unbekannten (15%), Telepathische Empathie (M, 108%)

4.1.2 Lester Howad, dipl. Ing.

Lester Howard arbeitet als Ingenieur bei einer kleine Firma aus London. Er ist etwa 1,75 Meter groß, kräftig, hat braune Haare und blaue Augen. Seine Kleidung besteht meistens auf einem grauen Anzug, einem weißen Hemd und einer gestreiften Krawatte. Neben seiner Mitgliedschaft in vielen fachlichen Organisationen (etwa *IEEE*) hat er gute Kontakte in seinen Fachkreisen. Er ist ein guter Ansprechpartner, um etwas über andere Firmen und deren Leumund heruaszufinden. Den Charakteren gegenüber ist er freundlich, so sich kein *Konkurrent*, also ein anderer Ingenieur, dabei befindet. Im gegensatz zu Mr. Finglay ist Lester einer hadnfesten Rauferei nicht abgeneigt, Waffen lehnt er jedoch ab.
Werte:

GEW:	40	**GLK:**	40	**WNM:**	65	**GES:**	70	**Bewegung:**	43
PER:	45	**STA:**	40	**STR:**	40	**WKR:**	40	**Sprint:**	90

Fertigkeiten: Boxen (L, 70%), Computer (S, 68%), Elektronik (M, 118%), Mechanik (M, 118%), Mathematik (S, 68%)
Fertgkeiten der Kunst: Erspüren des Unbekannten (20%)

Bevorzugte Waffe:	**Wert**	**SR**	**WPR:**	**STA:**	□□□□□□□□□□
Boxen	70%	2			

4.1.3 Alvis Newmark, Rechtsanwältin

Alvis Newmark arbeitet für eine sehr angesehene Kanzelei in London. Sie ist etwa 1,75 Meter groß und sehr schlank. Se hat lange, dunkle Haare, braune Augen und trägt einen dunkelblauen Nadelstreifenanzug. Neben ihrerm Wissen über alle Möglichen und unmöglichen Gesetzgebungen in England (und ihre immer wieder bewiesene Fähigkeit, S.A.V.E.-Agenten aus der rechtlichen Misere zu holen) verfüt sie über Zugang zu den höheren Kreisen der Gesellschaft. Selbst Inforationen aus Polizeirevieren sind ür sie nicht unerreichbar. Allerdings ist sie eine ausgesprochen Karriere bewußte Frau, entsprechend is ihr Auftreten kühl und distanziert. Ihre eigenen Interessen könnten unter Umständen mit denen der Charaktere in Konflikt geraten. Immerhin hätte sie nichts dagegen, in ihren beiden Berufen etwas weiter zu kommen. Ms. Newmark kann nicht mit Wafen umgehen und lehnt jegliche Form gewalttätiger Auseinandersetzungen ab.

Werte:

GEW:	35	**GLK:**	40	**WNM:**	60	**GES:**	40	**Bewegung:**	33
PER:	70	**STA:**	45	**STR:**	35	**WKR:**	70	**Sprint:**	90

Fertigkeiten: Buchhaltung (L, 95%), Einschüchtern (L, 100%), Gesetzeskenntnis (M, 110%), Polizeiverhalten (S, 61%), Schlichten (L, 90%)
Fertgkeiten der Kunst: Erspüren des Unbekannten (12%)

4.1.4 Nancy Barakuda, Showkämpferin

Nancy Barakuda, die mit bürgerlichem namen Felicitas O'Hara heißt, ist hauptberuflich Showkämpferin. Allerdings war sie auch schon bei echten Kampfsportmeisterschaften, und in Korea hat sie sogar einen fünften Platz geschafft. Die junge Frau ist mitte zwanzig, sie hat sehr kurze, rote Haare, ist etwa 1,60 Meter groß und trägt zumeist enganliegede Kleidung. Ihr Körper ist zu drahtig und durchtrainier, um tatsächlich als schön zu gelten, und die diversen Narben tun ihr übriges, um zwischenmenschliche-Kontakte nicht gerade zu erleichtern. 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈. setzt sie meistens als Bodyguard und „Frau fürs Grobe" ein, manchmal aber auch als Übersetzerin von Texten, die aus dem asiatischen Raum kommen. Sie ist ziemlich unkompliziert und sollte mit de Charakteren bestens auskommen. Sie kann eingeschaltet werden, falls es der Gruppe an Schlagkraft fehlt. Nancy kann auch mit einem Sportgewer oder einer leichten Pistole umgehen.

Werte:

GEW:	70	**GLK:**	50	**WNM:**	50	**GES:**	60	**Bewegung:**	43
PER:	20	**STA:**	50	**STR:**	50	**WKR:**	30	**Sprint:**	120

Fertigkeiten: Ausweichen (M, 110%), Japanisch (S, 55%), Jujutsu (M, 103%), Koreanisch (L, 70%), Mandarin (S, 55%), Pistole (S, 75%)
Fertgkeiten der Kunst: Erspüren des Unbekannten (17%)

Bevorzugte Waffe:	**Wert**	**SR**	**WPR:**	**STA:**	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Jujutsu	103%	5			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
22er Revolver	75%	5			☐☐☐☐☐

4.1.5 Die Forschungsgruppe *Yeti*

Die Foschungsgruppe *Yeti* besteht aus insgesamt zwölf Wissenschaftlern, die Tag und Nacht damit beschäftigt sind, den Eisblock zu unetrsuchen, zu überwachen und Berechnungen anzustellen. Der Mann, der das Sagen hat, ist Dr. Mortimer Hevensglove. Die Mitglieder der Forschungstruppe beanworten alle Frage der Charaktere ausgesprochen höflich (siehe Kapitel 3.1.4, S. 29), doch bei ihrem aktuellen Fall können sie ihnen nicht weiterhelfen.

4.2 Die Personen aus dem Zeitungsartikel

Vermutlich werden die Charaktere zunächst die Personen aus dem Zeitungsartikel aufsuchen. Die *Church* tut das gleiche. Je nachdem, wann die Mitarbeiter der Kirche die entsprechenden Personen treffen, kann das Verhalten den Charakteren gegenüber positiv oder negativ sein.

4.2.1 Barnabass Mineball, Reporter

Barnabass ist der Verfasser der Artikels, der den Charakteren als Grundlage dienen kann. Er ist etwa 1,60 Meter groß, trägt eine dicke Brille, hat schwarze, etwas filzige Haare und dunkelgrüne Augen. Seine Kleidung wirkt immer ein bischen vernachlässigt.

Mineball ist ein geldgieriger, kleiner Schreiberling. Gegen einen angemessenen Preis würde er seine Großmutter verkaufen, und für eine gute Story sowieso. Gleich am Tag Constantines Verschwindens wird er von zwei Mitarbeitern der *Church* aufgesucht. Da die in ihm schnell ein potentielles Mitglied sehen, zahlen sie ihm einen recht großen Betrag für all seine wenigen Informationen und dafür, anderen gegenüber den Mund zu halten. Außerdem haben sie ihm eine fette Story versprochen, falls sie Constantine finden.

Vielleicht wäre er der Sache trotzdem weiter nachgegangen, aber McReady machte ihm sehr eindrücklich klar, daß er das nicht wünsche. Und da Barnabass keine weiße Weste hat, verhällt er sich still.

Das hindert ihn jedoch nicht daran, der *Church* telephonisch Bericht zu erstatten. Den Charakteren gegenüber gibt er sich herablassend und versucht (auf relativ stümperhafte Weise), sie auszuhorchen, wärend sie selbiges mit ihm versuchen. Darüber hinaus verfügt er auch über keine nennenswerten Informationen. Denn die Adressen aller genannten Personen können die Charaktere auch anderweitig heraus finden, und die von

Nigel Archer kennt der Reporter auch nicht; er traf Nigel im EDs.

Falls es zu hanfgreiflichkeiten mit Mr. Mineball kommen sollte, können die Werte eines typischen *Church*-Mitgliedes (siehe 4.4.5, S. 54) genommen werden.

4.2.2 Leight Barnheim

Leight Barnheim ist Wirt, Koch und Besitzer des ***Easy Dinner*** in einer Person. Er ist etwa 1,80 Meter groß, stämmig, hat krause, schwarze Haare und wäßrig-blaue Augen. Meistens trägt er zu Dienstzeiten einen Overall, einen roten Pullover und darüber eine weiße Schürze mit Blümchen an den Rändern, auf der in Brusthöhe aus Blumen die Buchstaben *ED* gebildet werden; diese ausgesucht geschmacklose Kleidung ist sin Markenzeichen. Privat bevorzugt er etwas dezenteres, zum Beispiel einfache Jeans und graue Pullover.

An dem betreffenden Tag stand er auch höchst selbst hinter der Theke. Mehr, als in dem Zeitungsartikel steht, kann er den Charakteren auch nicht erzählen. Allerings ist ihm durchaus aufgefallen, daß zwei jämmerliche Gesatlten (wie er sich ausdrückte) herumschnüffelten und nach Constantine fragten. („Hatten keinen Stil, die Burschen; waren ebstimmt keine Freunde von John!“) Sie wirkten wie Handelsvertreter oder so etwas.

Über Constantine weiß er nur zu berichten, daß er hier in der Gegend wohnen würde. Wo genau, weiß Leight auch nicht. Vor nicht all zu langer Zeit mußte der Okkultist offenbar unetrtauchen, er ist etwa ein halbes Jahr lang nicht aufgetaucht. Doch nun war er wieder da und kaufte, wie jede Tag, seine Packung Silk Cut. Er machte noch einen Witz über Pferdewetten und verabschiedete sich. Tja, der Rest ist bekannt. . .

Mr. Barnheim bemüht sich, aus allen Schwierigkeiten heraus zu bleiben. Er schätzt zwar Constantine und wäre auch bereit, ihm zu helfen, aber in irgend welche waghalsigen Aktionen läßt er sich nicht verwickeln.

4.2.3 Officer Billy McReady

Officer McReady ist der von Scottland Yard eingesetzte ermittelnde Beamte. Er ist etwa 1,70 Meter groß, stämmig, um die vierzig Jahre alt, hat kurze, graue Haare und grüne Augen.

Der Officer ist seid etwa zwei Jahren Wittwer. Alles, was er an Verwandten hat, ist sein Tochter Belle. Mit ihr hatte er vor ungefähr einem Jahr ein Problem, als sie sich einer Satans-Sekte anschloß. Constantine holte sie da heraus, doch danach hatte er den Polizisten in der Hand. Nicht, daß er das übermäßig ausgenutzt hätte, doch nach McReadys Geschmack etwas zu viel.

Davon abgesehen ist Mr. McReady nach eigenen Ansichten ein guter Polizist. Er übt manchmal mit seinem Gummiknüppel etwas mehr Gewalt aus, als erlaubt, doch anders ist seienr Ansicht nach den Schlägern, Zuhältern und Rowdies nicht bei zu kommen.

Seid dem Tod seiner Frau (an Krebs) ist seine Tochter das einzige, was er hat. Er tat alles, was in seiener Macht stand, um ihr einen Platz an einer der besten Schulen von London zu verschaffen. Ein Aufwärmen ihrer Vergangenheit könnte dies alles zu nichte machen.

Das Angebot der *Church*, ihm Constantine für immer vom Hals zu schaffen, ist zwar im ersten Moment verlockend, doch es wiederstrebt seinem Ehrgefühl. Die Drohung, die Vergangenheit seiner Tochter und seine Gefallen für den Detektiv an die Öffendlichkeit zu bringen, stellt ihn vor eine schwehre Entscheidung, bei der jedoch sein Gewissen siegt. Als seine Tochter von den Anhängern Alec Broadwins mit Heroin angefixt wird, fährt er mit ihr zu einem Bekannten aufs Land. Von dort organisiert er ihr einen Platz in einer Entziehungsanstallt. Danach kehrt er mit dem festen Willen, sich seine Schrotflinte zu nehmen und so viele Anhänger der *Church* (auch wenn sie sich nicht vorgestellt haben kann er doch eins und eins zusammenzählen) wie möglich zu erledigen, nach London zurück. Doch zu diesem Zeitpunkt ist bereits alles gelaufen.

Seine Einstellung gegenüber den Charakteren wird von seiner Abneigung gegen Nicht-Engländer und „freien" Ermittlern bestimmt.

Werte:

GEW:	50	**GLK:**	30	**WNM:**	55	**GES:**	40	**Bewegung:**	42
PER:	40	**STA:**	70	**STR:**	65	**WKR:**	60	**Sprint:**	100

Fertigkeiten: Ausweichen (L, 70%), Autofahren (S, 62%), Boxen (L, 87%), Ermittlung (L, 82%), Gesetzeskenntniss (S, 61%), Knüppel (L, 87%), Pistole (L, 80%), Polizeiverhalten (M, 102%), Schrotflinte (S, 65%)

Bevorzugte Waffe:	**Wert**	**SR**	**WPR:**	**STA:**	
Gummiknüppel	87%	2			□□□□□□□□□□□
45er Revolver	80%	7			□□□□□□□□□□□
Boxen	87%	2			□□□□□□□□□□□
Schrotflinte	65%	6-8			□□□□□

4.2.4 Seine Tochter Belle

Belle McReady ist ein hübsches Mädchen von 17 Jahren. Sie hat lange, schwarze Haare, dunkelbraune Augen und ist nach der neusten Mode gekleidet. Auffällig ist, daß sie stets langärmlige Sachen trägt. Darunter verbergen sich die Ritualnarben aus ihrer Zeit bei der Satans-Sekte.

Nach dem Tod ihrer Mutter verfiel die junge Frau in Apathie. Dann nahm sie eine Weile Haschisch. Zum Schluß schloß sie sich den *Jüngern des Dunklen Herrn*, einem Satanitenbund, an. Sie hat dort einige Dinge getan, die sie, wenn sie bekannt würden, sicherlich ihren Platz an ihrer jetzigen Schule kosten würden. Gegen Ende wollte sie sich als frewilliges Opfer an Satan hingeben. Dann erschien Constantine und führte ihr recht eindringlich vor Augen, daß ihr Vater sie brauche und Satan sie letzten Endes nur benutze. Durch diese Sache ging das Ritual ziemlich schief. Es gelang dem Okkultisten, sie heil heraus zu bringen, doch die anderen Satanisten wurden vom Zweiten der Drei erledigt.

Belle hat sich seid dem verändert. Sie hällt zu ihrem Vater und bemüht sich, ihm das Leben einfacher zu machen. Constantine mag sie nicht besonders — er hat ihr die Wahrheit wohl auf die zu harte Tour beigebracht. Sie ist sicherlich bereit, mit den Charakteren zu kooperieren (zum großen Ärger ihres Vaters), doch da sie nichts weiter über ihn weiß, bringt ihnen das nichts. Da sie nicht bereit ist, selbst irgend welche Aktionen durch zu führen, sind für sie keine Werte erforderlich.

4.2.5 Alec Broadwin

Alec Broadwin ist jetzt mitte Vierzig. Er war in seiner Jugend ein begeisterter Jünger von Charles Manson, doch vor Gericht konnten ihm keine Schuld nachweisen. So wurde er freigesprochen.

Mr. Boradwin ist etwa 1,70 Meter groß. Er hat ein überaus zerfurchtes Gesicht, passend zu dem krankhaft hageren Körper. Seine Haare sind dunkelblond, seine Augen so dunkel, daß sie schwarz erscheinen. Nachdem er nach England kam, baute er sich seine eigene kleine Gruppe von Anhängern auf. Nichts besonderes, nur ein paar Kids, die es cool finden, im Dunstkreis eines echten Manson-Jüngers zu stehen. Er nutzt sie aus, indem er gelegendliche Aufträge übernimmt und sie dazu ausschickt. Und wenn sie dann in irgend welchen dunklen Gassen Konkurrenten von Wirtschaftsbossen zusammentreten oder zur Mahnung deren Töchter vergewaltigen, fühlen sie sich als Erben der echten Manson-Family.

Broadwin geriet in der Vergangenheit schon häufiger mit Constantine aneinander, doch er schaffte es immer, irgend wie davon zu kommen. Da er sich nicht mit echter Magie beschäftigt, erschien er dem Detektiv wohl einer weiteren Beschäftigung nicht wert.

In diesem Fall stellt der Manson-Anhänger sich und seinen Schlägertrupp in die Dienste der *Church*. Und die sieht in ihm einen hervorragenden Verbündeten — was bei Betrachtung seiner Fähigkeiten nicht verwundert. Da Spielercharaktere in der Auswahl ihrer Gegner nicht so selektiv sind, könnte das gut sein letzter Fehltritt sein.

Im Gespräch mit Mr. Broadwin zeigen sich die Auswirkungen seines gelegendlichen Drogenkonsumes ziemlich deutlich: Mal ist er ein glänzender Verhandlungspartner, der mit kultivierter Stimme spricht und es versteht, den Gegenüber mit guten Argumenten zu überzeugen, mal ist er ein fanatischer Religionsführer, mit blitzenden Augen und Schaum vor dem Mund. Auch alles dazwischen ist möglich.

Werte:

GEW:	40	**GLK:**	70	**WNM:**	65	**GES:**	50	**Bewegung:**	38
PER:	80	**STA:**	30	**STR:**	30	**WKR:**	70	**Sprint:**	90

Fertigkeiten: Ausweichen (L, 85%), Einschüchtern (M, 120%), Hypnose (S, 83%), Messer (M, 85%), Pistole (L, 80%), Schauspielkunst (M, 122%), Überreden / Überzeugen (M, 120%)

Bevorzugte Waffe:	**Wert**	**SR**	**WPR:**	**STA:**	□□□□□□□□□□
Pistole	80%	6			□□□□□
Krumdolch	85%	4			

4.2.6 Der Erzbischoff von York

Der Erzbischoff von York ist ein sehr feiner, alter Mann. Beschreiben Sie ihn den Charakteren (falls es diesen tatsächlich gelingen sollte, zu ihm vorzudringen), als einen weißhaarigen, etwas neben sich stehenden, netten Bischoff, der offenbar schon gar nicht mehr so richtig zu dieser Welt gehört. (Das ist Tarnung, aber das sollte nicht offensichtlich sein!)

Es ist nicht bekannt, wie er und Constantine zu einander stehen, aber auf Johns Schilderung hin schickt er eine ganze Armee von Gebetskriegern aus, um sich der *Church* anzunehmen. Kooperieren wird er unter normalen Umständen nicht mit den Charakteren.

4.2.7 Nigel Archer

Nigel Archer [5] ist selbsternannter Revolutionär und radikaler Journalist (ohne Veröffendlichungen). Daneben ist er eines der besten Medien, die es überhaupt in London gibt. (Es spricht sehr für S.A.V.E., daß sie das nicht wissen…) Seine Bekanntschaft zu Constantine reicht noch in ihre gemeinsame College-Zeit zurück.

Nigel ist etwa 1,65 Meter groß und ausgesprochen dünn. Sein Kopf ist bis auf einen Zopf am Hinterkopf vollständig rasiert. Sein Alter ist schwehr zu schätzen, es dürfte etwa um die vierzig liegen. Seine Kleidung ebsteht aus abgetragenen, zerrissenen Jeans und mit kommunistischen Parolen bedeckten T-Shirts.

Mr. Archer ist eines der wenigen Exemplare der aussterbenden Gattung Berufsradikaler. Er redet ständig davon, die das Volk aussaugende Regierung zu stürzen. Viel geschehen ist in dieser Hinischt jedoch nicht.

Je nach Einführung der Charaktere kann er sich ihnen sehr ablehnend oder sehr freundlich zeigen; von 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈. hat er gehört, und er mag den Verein nicht. Sollten sie ihn ejdoch vor der *Church* retten, ist er natürlich ungleich freundlicher.

An wichtigen Informationen kann er den Charakteren verraten, daß John nach Bournesdon gefahren und am Tag nach dem Blutbad wieder zurückgekommen ist. Außerdem ist er bereit, ihnen eine Seite aus dem *Grimorium Verum Minor* (siehe Kapitel 3.3.3, S. 31) zu geben. Diese spezielle Seite hat ihm die Dämonin Ellie (siehe 4.3.3, S. 47) nach Johns vierzigstem Geburtstag [3] vermacht. Es muß jedoch einen wirklich *guten* Grund geben, warum er ihnen das Ding geben sollte.

Werte:

GEW:	50	**GLK:**	70	**WNM:**	50	**GES:**	40	**Bewegung:**	32
PER:	30	**STA:**	70	**STR:**	30	**WKR:**	50	**Sprint:**	100

Fertigkeiten: Astronomie (S, 65%), Boxen (S, 55%), Journalismus (S, 65%), Kreatives Schreiben (S, 65%), Mahlen / Zeichnen (M, 95%), Messer (S, 55%), Okkultismus / Esoterik (M, 100%)

Fertgkeiten der Kunst: Erspüren des Unbekannten (25%), Sèance (M, 90%)

Bevorzugte Waffe:	**Wert**	**SR**	**WPR:**	**STA:**	□□□□□□□□□□□
Boxen	65%	2			□□□□□□□□□□□
Messer	65%	3			□□□□□

4.2.8 Madlen Anderson

Madlen Anderson ist ist anfang dreißig. Sie ist etwa 1,65 Meter groß, hat rotgefärbte, blonde Haare Haare und grüne Augen. Ihre Kleidung ist meistens in Erdfarben gehalten und von leicht barockem Schnitt. Sie trägt viele Ringe und eine Halskette mit einem Wicca-Anhänger.

Ms. Anderson ist die Herausgeberin der Zeitschrift *Okkultismus Heute*. Das Blatt beschäftigt sich mit der Heiden- und Esoetriker-Szene. Diese hat nur sehr selten etwas mit dem Unknown oder wahrer Magie zu tun, doch das würden ihre Mitglieder niemals zugeben. Innerhalb der Londonner Oberschicht erfreut sich das Blatt einer großen Beliebtheit, inzwischen hat Ms. Anderson sogar ein eigenes Büro beim *Treves-Verlag*.

Sie ist selbst in dieser Szene aktiv. Vor einigen Jahren hatte sie schlechte Erfahrungen mit einem Dämonen-Kult; als sie geopfert werden sollte, erschien Constantin und spielte den Kulteigenen Krötendämonen gegen einen Zombimeister aus. In dem allgemeinen Gemetzel konnte sie entwischen. Später stellte sie Nachforschungen zu ihrem „Retter“ an. Sie bekam dabei nur wenig von der Welt der wahren Magie mit, aber immerhin genug, um sich dauerhaft daraus zurück zu ziehen. Sie verdrängt die Erinnerungen meistens. Und wenn sie es auch nicht zugibt — wenn ihre Freundinnen unter dem Mond ihre Riten durchführen und der unheimlichen Macht des Mondes sprechen, dann weiß sie tief in ihrem Inneren, daß es irgend wo da draußen *wahre* Macht gibt; und daß sie den Anwender meistens zerstört. Constantine symbolisiert für sie einen Schmutzpunkt in ihrer heilen Welt der freundlichen Esoterik, eine Mahnung, das sie von der Materie nicht viel weiß und das auch nicht will. Über seinen derzeitigen Aufenthaltsort weiß sie nichts.

Constantine benutze sie für den Wettskandal: Wärend einer ihrer Tarotsitzungen hatte sie eine echte Vision. (Das hatte sie bis zu diesem Zeitpunkt noch nie.) Darin sah sie eine vermummte Gestalt, die einem bestimmten Rennpferd einen Apfel zu fressen gab. Dann sah sie das Pferd gewinnen und viele Leute mit irgend welchen Sammelbüchsen Geld abolen. Die Vision war dermaßen klar, daß sie einen Kollegen von der *London Times* informierte. Da sie ihm androhte, etwas über die Vision im *OH* zu bringen, ging er der Sache lieber nach; denn wenn sich diese Sache als richtig erwies (was sie ja auch tat), wäre es peinlich gewesen, sie erst im *OH* und dann in der *London Times* zu lesen. So kam die Sache ins Rollen.

Erst wesentlich später erinnerte sich Madlen daran, daß der Mann, der das Geld ausgeteilt hatte, eine erstaunliche Ähnlichkeit mit John hatte. Zu ihrem Glück weiß die *Church* nichts von ihrer Rolle bei den Geschehnissen.

4.3 Weiterführende Spuren

Hier finden sich die Personen, auf die die Charaktere im Laufe ihrer Ermittlungen stoßen können. Auch wenn der Ausruck *Personen* nicht unbedingt auf alle zutrifft...

4.3.1 Dr. Mirkwood

Dr. Mirkwood ist der Arzt, der Constantine behandelt hat, als dieser Krebs hatte. Bedauerlicher Weise ist er zur Zeit im Urlaub, wo, hat er nicht gesagt. Und selbst wenn die Charaktere ihn auftreiben können — helfen kann er ihnen in diesem Falle nicht.

4.3.2 Familie Masters

Cheryl Masters ist Constantines Schwester. Sie heiratete den Bidermann Tony Masters. vor etwa 15 Jahren brachte sie ihre Tochter Gemma zur Welt.

Tony steht John ausgesprochen ablehnend gegenüber. Er hält ihn für einen Unruhestifter, der mit Dingen herumspielt, die nichts für ihn sind. Er selbst ist ein recht fantasieloser Mann, der, wenn er Abends von der Arbeit in der Fabrik nach Hause kommt, nur seinen Fernseher braucht. Die Bedrohung durch die beiden bewaffneten *Church*-Mitglieder hat ihn vollkommen aus der Bahn geworfen. Er gibt (und das nicht zu unrecht) John die Schult dafür, und tut alles, um seine Familie zu schützen. Sollten die Charaktere ihn und seine Familie retten, wird er ihnen ewig dankbar sein. Tony ist etwa 55 Jahre alt, hat braune, leicht ergrauende, kurze Haare, ist etwa 1,70 Meter groß und hat braune Augen.

Cheryl betrachtet John mit ausgesprochengemischten gefühlen. Er ist zwar ihr jüngerer Bruder, aber sie fürchtet sich vor den Dingen, mit denen er sich abgibt. Nach dem Zwischenfall mit der *Church*will sie (mal wieder) nichts mit ihm zu tun haben. Auch sie wird von der Bedrohung durch die beiden bewaffneten Männer ziemlich aus der Bahn geworfen, reißt sich aber zusammen, um ihre Familie zu schützen. Cheryl ist ebenfalls etwa 1,70 Meter groß, hat blonde Haare, balue Augen und ein ziemlich verhärmtes Gesicht. Sie ist Anfang 50.

Gemma mag ihren Onkel John sehr. Vor etwa eineinhalb Jahren beschäftigte sie sich mit schwarzer Magie, doch John brachte sie schnellstens davon ab. Sie läßt sich durch die beiden Männder am wenigsten einschüchtern und glaubt fest daran, daß ihr Onkel bereits an einem Rettungsplan arbeitet (womit sie ja auch recht hat, auch wenn die Charaktere ihm vermutlich zuvor kommen).

4.3.3 Ellie

Ellie ist kein Mensch sondern eine Dämonin aus der Hölle. Die Charaktere können sie mit Nigel Archers Seite aus dem *Grimorium Verum Minor* (siehe Kapitel 3.3.3, S. 31) herbeirufen. Ihr Erscheinen gleicht entweder dem einer sehr atraktiven, dunkeläugigen, schwarzhaarigen Frau in engen Kledern oder der einer ebensolchen unbekleideten Frau mit langen Reißzähnen, rotglühenden Augen, bläulicher Haut und langen Krallen.

Sie reagiert auf Beschwörungen ausgesprochen ungehalten, und Nigel rät auch davon ab, ihr irgnd welche Befehle zu geben. Immerhin kann sie bei Bedarf auch ohne Beschwörung in diese Welt kommen…

Ellie ist eine alte Freundin von Constantine. Als solche ist sie zwar nicht bereit, irgend welche Arbeiten für die Charaktere zu erledigen, aber immerhin kann sie ihnen ein paar Auskünfte geben:

- Sie hat Constantine vor nicht all zu langer Zeit getroffen. Er wollte alles über einen Dämon wissen, der irgend wie die *Church of the Strong Way* leite.
- Sie konnte ihm den Namen des Dämonen nicht geben, da dieser von weiter Oben (oder Unten?) beschützt wurde. Es handelte sich aber wohl um einen Wechselbalg.
- Der Wechselbalg veranlaßte wohl den Angriff auf Constantine. Da der aber unter gar keinen Umständen sterben darf (sie ist nicht bereit, das weiter auszuführen), wurde er nun zum Abschuß freigegeben. Seinen Namen weiß sie allerdings immer noch nicht. Sie kann den Charakteren aber versichern, daß er nun sterblich ist, auch wenn er seine Fähigkeiten behalten hat.
- Seine größte Macht zieht der Wechselbalg aus der Verehrung seiner AnHänger. Solange die besteht, ist er praktisch unangreifbar. Sobald die fällt, muß er mit seiner eigenen, beschränkten Energie auskommen.
- Der Wechselbalg hat keine Ahnung, daß er Freiwild ist.
- Solange der Wechselbalg in seiner menschlichen Form herumläuft, ist er — verglichen mit seiner echten — schwach. Daher wurde in der Hölle beschlossen, ihm die Möglichkeit, sich selbst in idese Form zu versetzen, zu nehmen. Sollte sie durch irgend etwas anderes (Ellie ist nicht bereit zu sagen, wie) erzwungen werden, so dauert sie nur kurz an.

Über die Fähigkeiten dieses speziellen Wechselbalges weiß sie nichts. Sie vermutet aber, daß er in der Lage ist, Nebelwellen zu erzeugen und Träume zu verschicken.

4.4 Die Mitglieder der *Church*

Bei den Mitgleidern der *Church* handelt es sich grösstenteils um ganz normale Menschen; viele hatten in ihrem Leben einmal Pech, haben Fehler begangen oder sonstiges, die Schuld jedoch immer bei anderen gesucht; andere haben Schwächen, denen sie liebend gerne nachgehen würden, von denen sie aber fürchten, die Öffendlichkeit könne sie übel nehmen. Die *Chruch* gab ihnen die Möglichkeit, sich zu rächen oder andere ihrer menshlichen Schwächen gefahrlos auszuleben. Als typische Beispiele wurden der Anwalt Mr. Powell und die Lehrerin Ms. Methew aufgeführt.

4.4.1 Der Erleuchtete, ehemals Frank Moverd

Der Erleuchtete ist der Grund für all den Ärger, den Constantine (und mit ihm die Charaktere. . .) in letzter Zeit hatte. Äußerlich gleicht er einem ausgesprochen gutaussehenden, jungen Mann. Er ist vielleicht 1,75 Meter groß und hat durchdringende, dunkelblaue Augen. Seine Haare sind dunkelblond und scheinen von Natur aus in einer Art Pagenschnitt zu fallen. Er ist stets rasiert (de Facto hat dieses Wesen keinen Bartwuchs), schlank und durchtrainiert (ohne etwas dazu zu tun). Er spricht mit ruhiger, angenehmer Stimme. Sie Kleidung besteht aus einem grauen, feinen Anzug, einer dunkelblauen Kravatte, einem begen Hemd und dunkelbrauen Schuhen. Die ganze Erscheinung scheint die Botschaft *Hey, ich bin ein ganz normaler Mensch und habe Erfolg, das kannst auch du!* zu vermitteln.

Bei dem Wesen, daß sich selbst zunächst als Frank Moverd, später dann als der Erleuchtete bezeichnet, handelt es sich um einen Wechselbalg. Er ersetzte Frank vor 35 Jahren. Danach lebte er zunächst als ganz normaler Mensch. Er absolvierte die Schule und arbeitete eine Weile als Hafenarbeiter. Nach dem Tod von Franks Eltern benutzte er das geerbte Geld, um sich in einigen dunklen Geschäften einzukaufen. Vor etwa vier Jahren hatte er genügend Verbindungen, um seinen eigentlichen Plan, die Gründung einer Kirche, zu verwirklichen.

Der Erleuchtete entspricht nicht dem Bild des klassischen Wechselbalges. Anders als seine Artgenossen [7, S. 206f] wußte er von Anfang an, was er war und was er wollte. Ebenso wie sie war er sich seiner Überlegenheit sicher. Doch anstatt andere Menschen zu absorbieren, zieht er Energie aus der Verehrung durch verdorbene Menschen.

Das Konzept der Kirche ist recht einfach: Jeder Mensch hat Stärkern. Viele dieser Stärken werden von der Gesellschaft als Schwächen angesehen und unterdrückt. Die Lehren der Kirche besagen, daß dieses geschieht, weil die Gesellschaft weiß, daß diese Stärken nicht Allen gegeben sind und sie daher fürchtet. Welche Stärken und Schwächen eigentlich gemeint sind wird nicht gesagt. Bei einem Gottesdienst bringt der Wechselbalg seine vermutlich erstaunlichste Fähigkeit zum Einsatz: Jeder der Anwesenden sieht sich bei der Ausübung einer seiner Schächen (meistens einer mentalen Störung oder eines psychologischen Schwachpunktes) und *weiß* einfach, daß *diese* Schwäche eine ganz besonderer Stärke ist.

Damit das Konzept tatsächlich aufgeht, muß die *Church* ihren Anhängern die Möglichkeit geben, ihren Schwächen straflos nachzugehen. Mit Geld, Intriegen und ein bischen Zauberei geschieht das auch.

Zum großen Ärger des Erleuchteten scheint sein wunderbarer Plan vom Scheitern bedroht zu sein. Durch die schlechte Publicity, die ihm Constantine beschehrt hat, nimmt der Spendenfluß von Seiten der einflußreichen Mitgleider ab. Auch sein eigener Einfluß sinkt. Daher hat er beschlossen, den Weisungen der drei Höllenfürsten zum Trotz den Okkultisten zu töten. Er weiß, daß dann in der Hölle ein Krieg ausbricht, aber er hofft, durch sein Seelenkapital einen einigermaßen sicheren Stand zu haben.

Zum Glück der Charaktere wurde er von den Fürsten der Hölle zum Abschuß freigegeben. Somit fallen viele seiner Fähigkeiten flach. Es bleiben vor allem diejenigen über, die er selbst von den Menschen übernommen hat, Hinweise darauf können die Charaktere bei S.A.V.E. (siehe Kapitel 3.1.2, S. 28) finden. Die Tatsache, daß er seine Kraft vor allem aus Verehrung zieht, könnten sie durch Ellie (siehe 4.3.3, S. 47) oder Constantines Bücher (siehe Kapitel 3.3.3, S. 31) erfahren.

Einer der stärksten Schwachpunkte des Wechelbalges ist sein Erscheinungsbild. Sobald er kochender Eierschalen ansichtig wird, nimmt er seine wahre Gestalt an: Die eines großen, silbrig-schimmernder Tropfen, von dem eine Athmosphere der Gier und ein leichter Geruch nach verrwittendem Gemüse ausgeht. Es muß bezweifelt werden, daß er dann noch besonders verehrt wird. Diese Information können die Charaktere bei Constantine oder S.A.V.E. finden — wenn sie wissen wonach sie suchen!

Die Werte des Wechselbalges entsprechen seiner menschlichen Gestalt. In seiner Tropfenform entsprechen sie denen aus dem Regelbuch, doch durch die Abschußerlaubnis der Hölle kann er die nicht lange genug annehmen, um für Schaden zu sorgen.

Werte:

GEW:	50	**DPP:**	150	**WNM:**	85	**GES:**	50	**Bewegung:**	32
PER:	90	**STA:**	40	**STR:**	40	**WKR:**	80	**Sprint:**	100

Fertigkeiten: Buchhaltung (L, 98%), Charm (M, 140%), Einschüchtern (M, 140%), Handschriftenanalyse / Fälschung (S, 83%), Religionswissenschaft (L, 113%), Rituelle Magie (S, 120%), Überreden / Überzeugen (M, 140%)

Fertgkeiten des Dunklen Pfades: Die meisten sind weg, es bleiben: Gottesdienst (automatisch), Energie v. Anhängern ziehen (automatisch), Körperlose Attacke (M, 105%), Schutzwall (L, 85%), Verlasen des Körpers (L, 85%)

Rituelle Zauber: Beschwöre Dämon (Ater Venator)

Bevorzugte Waffe:	**Wert**	**SR**	**WPR:**	**STA:**	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Waffenlos	23%	2			☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

4.4.2 Eric Moverd, der Vollstrecker

Eric war der ältere der beiden Brüder. Er hatte stets den Eindruck, sein Bruder würde von den Eltern bevorzugt. Im Alter von 11 Jahren überredete er den Jüngeren, mit ihm des Nachts das Haus zu verlassen und einen nahen Steinbruch zu besuchen. Dort brachte er den Jungen um, verscharrte die Leiche und ging nach Hause. Als er am nächsten Morgen aufstand, lag sein Bruder seelenruhig in seinem Bettchen.

Von da an lebte Eric in einer Art Dauerpanik. Sein Bruder schien ihn zu belauern und deutete mehr als einmal an, er könne ihr *gemeinsames Geheimnis* den Eltern sagen. Den Mut, nach der Leiche seines Bruders zu sehen, brachte der Junge nicht auf.

Das alles änderte sich erst, als Eric das Dorf verließ und in Cambridge studierte. Er absolvierte ein sehr gutes Studium in Wirtschaft und Medizin (was, recht betrachtet, ein sehr ungewöhnlicher Studiengang ist). Nach dem Tod seiner Eltern gründete er mit dem geerbten Geld das *Moverd's Health Institute*, eine medizinische Forschungsanstalt, deren Ergebnisse der Industrie gegen Gewinnbeteiligung zur Verfügung gestellt wurden. Das Prinzip funktionierte, und wenn auch einige der dort Forschenden sich im Nachhinein schämten, ihr Ergebnisse praktisch verkauft und nicht publiziert zu haben, so brachte es doch für alle Beteiligten einen recht ansehnlichen Gewinn.

Doch vor etwa vier Jahren erschien plötzlich Frank. Er erinnerte Eric an die Vorkommnisse seiner Jugend und hatte ihm sogar den Finger der im Steinbruch vergrabenen Leiche und einige Zeitungen, in denen das verschwinden eines Waisenjungen in London zu der entsprechenden Zeit berichtet wurde, mitgebracht. Frank sagte, er könne zwar nicht beweisen, daß er dieser Junge sei, aber dafür, daß das tote Kind der echte Frank sei.

Zunächst nahm Eric das alles nicht sehr ernst. Immerhin führte er verschiedene Analysen an dem Finger durch — es ließ sich eindeutig feststellen, daß der Tote mit ihm verwandt war. Mit Hilfe der Zähne hätte sich die Identität sicherlich beweisen lassen.

Voller Panik fuhr er zu dem Steinbruch. Doch dort erwartete ihn bereits Frank. Und der hatte Forderungen. Er brauchte Geld, wirtschaftlich versierte Hilfskräfte und gelegendlich Medikamente. Sollte Eric sich nicht bereit erklären, dies zu liefern, würden entsprechende Schritte eingeleitet.

Eric kam den Forderungen nach. Seine Angst und sein schlechtes Gewissen trieben ihn zunächst zum Alkohol, später dann zu härteren Dingen. In dieser Zeit gelang es Frank, ihn immer tiefer in die Angelegenheiten der Kirche hinein zu ziehen. Schließlich ging MHI bankrott, und durch diverse begangene Schweinereien sah Eric sich fest in Franks Hand.

Da er nun vollkommen auf die Unterstützung, das Geld und die Drogen seines Bruders angewiesen war, wurde Eric zum treuen Kettenhund des Erleuchteten. Wen es irgend welche schmutzigen Aufträge (wie den Mord an einem Untergebenen) gibt, bei denen Frank sicher gehen will, daß sie richtig ausgeführt werden, wird er ausgeschickt.

Zur Zeit seines Erfolges war Eric von unauffäliger Erscheinung; seine 1,70 Meter ließen ihn durch einen Wohlstandsbauch, seine wäßrig-blauen Augen durch eine Nickelbrille und seine schwarzen Haare durch die akurate Frisur wie einen typischen Geschäftsmann wirken. Auf den meisten Photos trägt er einen grauen Nadelstreifenanzug und eine gelben Kravatte. Heute sieht er gänzlich anders aus: Sein Körper ist von Drogen ausgezehrt, gleichzeitig weist er durch das zwangsverordnete Training erstaunliche Muskelstränge auf. Seine Brile hat er schon lange nicht mehr, seine Haare sind zwar kurz, doch die Frisur verdient diesen Namen nicht. Er trägt stets eine einfache Hose und ein kurzärmliches, schwarzes T-Shirt, so daß die vielen Einstiche seines Arms zu sehen sind. Vergleichen läßt sich seine Erscheinung am Besten mit der des Handlangers Butterfields [1].

Die Kommunikation mit Eric gestaltet sich ausgesprochen schwehr: Entweder ist er zugedröhnt oder auf Entzug. Nur ein guter Arzt wär in der Lage, ihn soweit zu stabilisieren, daß eine Unterhaltung wirklich möglich wäre (KO-Erfolg in Medizin). Trotzdem ist er in der Lage, die Aufträge seines Bruders genaustens auszuführen.

Werte:

GEW:	50	**GLK:**	20	**WNM:**	40	**GES:**	50	**Bewegung:**	32
PER:	10	**STA:**	80	**STR:**	80	**WKR:**	0	**Sprint:**	100

Fertigkeiten: Fallen weg.

Bevorzugte Waffe:	**Wert**	**SR**	**WPR:**	**STA:**	□□□□□□□□□□□
Waffenlos	95%	6			□□□□□□□□□□□
Messer	95%	4			□□□□□□□□□□□
Pistole	25%	5			□□□□□□□□□□□

4.4.3 Eugen Povell, Anwalt

Eugen Povell wurde vor 40 Jahren in London gebohren. Er absolvierte die Schule, ging auf eine der Universitäten und wurde schließlich Anwalt. Seine Kanzelei geht gut, seine Mitmenschen schätzen ihn, und neben diesen Dingen ist er Mitglied der *Church*; er bezahlt monatlich seinen Beitrag und kümemrt sich um die rechtlichen Belange der Kirche.

Povell hat eine Schwäche: Er fühlt sich besonders von Mädchen im Grundschulalter angezogen. Der Drang dazu trieb ihn in der Vergangenheit zu Spielplätzen, wo er stundenlang die kleinen Kinder beobachtete, um dann nach Hause zu fahren und sich dort selbst zu befriedigen. Über das Internet bestellte er sich dann unter Zuhilfenahme von Decknahmen, Anonymizern und Postfächern entsprechende (höchst illegale) Videos.

Dann bekam er eine Mail, in der ihn ein Unbekannter aufforderte, sich zu einem Gottesdienst der *Church* einzufinden. Er solle danach einen der Priester ansprechen, der könne ihm bei seinem Problem helfen. Sollte er das nicht tun, würde die Polizei seinem Haus einen Besuch abstatten.

Povell besuchte den Gottesdienst. Das Prinzip der Kirche sagte ihm zu, daher sprach er einen der Priester an. Dieser teilte ihm mit, es gäbe eine Möglichkeit, seine Lust zu befriedigen, ohne Schaden für sich selbst anzurichten. Er geleitete den Anwalt zu einem Raum, indem in junges Mädchen halbentkleidet auf einem Bett lag. Der Raum war dunkel, so daß nur schwer Einzelheiten auszumachen waren.

Der Priester teilte Povell mit, es handele sich um eine Liliputanerin, welche entsprechend zurecht gemacht sei und den Auftrag habe, sich wie eine Grundschülerin bei einer Vergewaltigung zu benehmen. Dies sei alles legal und ein Service, den die *Church* ihren Mitgliedern zur Verfügung stelle, um es einfacher zu machen, Schwächen in Stärken umzuwandeln.

Dem Anwalt kam das sehr eigenartig vor. Trotzdem kam er am nächsten Tag wieder und nahm das Angebot an, denn von einer Verpflichtung, der Kirche beizutreten, war nicht die Rede gewesen. Er nahm diesen Service noch häufiger wahr, bis die Aufforderung kam, sich der *Church* anzuschließen. Auf sein Zögern bekam er Filmaufnahmen seiner selbst mit dem Mädchen zu sehen, zusammen mit der Information, es handele sich tatsächlich um eine Grundschülerin. Daraufhin trat Powell bei.

Das ist zwei Jahre her. Inzwischen hat der Anwalt die Weltanschauung der *Church* soweit verinnerlicht, daß er ohne Skrupel seinen Gelüsten nachgeht. Die Kirche sorgt schon dafür, daß nichts nach draußen dringt. . .

Eugen Povell ist etwa 1,65 Meter groß. Er hat grüne Augen und blonde, bereits leicht ergraute Haare. Seine etwas korpulente Gestalt kleidet er meistens in dunkle, seriös-teuer wirkende Anzüge.

Die Charaktere können über das Internet sicherlich eine Menge Informationen über ihn bekommen, wenn sie einen versierten Hacker dabei haben (oder einen kennen). Doch auch ein guter Psychologe könnte unter den richtigen Umständen zu den richtigen Ergebnissen kommen.

4.4.4 Sybell Methew, Lehrerin

War der Anwalt Powell ein Beispiel für zunächst erzwungene Mitgliedschaft, vehällt es sich mit Ms. Methew anders: Sie kam aus freien Stücken zu der Kirche. Sybell wurde vor etwa 30 Jahren in Liverpool geboren. Sie besuchte die Schule mit mäßigem Erfolg, schlOß sie jedoch mit ausreichend guten Noten ab, um in Lonon studieren zu können. Sie studierte Geschichte und Grammatik auf Lehramt. Aufgrund einer Affaiere mit einem hohen Tier in der Verwaltung bekam sie auch sehr schnell einen Posten als Lehrerin.

Ms. Methew ist bedauerlicher Weise keine besondrs gute Lehrerin; zudem ist sie eine ausgesprochen egozentrische und egoistische Person. Bei auftauchenden Problemen, vertritt sie generell den Standpunkt, alle anderen seien die Schuldigen. Das trug ihr verständlicher Weise keine Sympathien im Kollegium ein. So war sie eine recht lange Zeit Lehrerin, doch irgend ein von ihr angestrebtes Amt bekam sie zu ihrem großen Ärger nicht. In ihrem Frust suchte sie Beistand bei der *Church*, deren Weltanschauung ihr sehr entgegen kam.

Über eine recht unerfreuliche Inriege wurde dem Leiter der Schule eine Klage wegen sexueller Belästigung am Arbeitsplatz angehängt. Da die *Church* den Vorfall entsprechend Vorbereitet und arangiert hatte, hätte sich ein ziemlicher Skandal daraus machen lasen — denn in diesem Punkt sind Engländer nicht weniger ungehalten als andere! Um die Wellen niedrig zu halten, bekam Sybell Methew den Posten der Leiterin.

Durch diese Ereignisse wurde die Lehrerin eine der treusten Anhängerinnen. Sie ist zu allem bereit, was der Erleuchtete von ihr fordert.

Erkenntnisse über die Lehrerinn können die Charaktere vor allem über Kontakte zu Lehrern ihrer Schule bekommen. Auch in den entsprechenden Behörden finden sich sicherlich Leute, die etwas über sie wissen. (Vermutlich werden die Charaktere gar nicht mit ihr in Kontakt treten. Das Beispiel soll nur verdeutlichen, daß sich zu den meisten Anhängern der *Church* irgend wie etwas herausfinden läßt.)

4.4.5 Typisches Mitglied

Die Vorgeschichten der einzelnen Mitglieder ähneln den beiden bereits besprochenen. Viele sind von allein zu der Kirche gekommen, andere mußten *gebeten* werden. Allen ist gemein, daß sie alles für ihre Kirche geben würden; auch wenn Viele zu Anfang vor Mord zurückschrecken, am Ende tun sie doch alles, was der Erleuchtete befielt.

Es ist mehr als wahrscheinlich, daß die Charaktere mit mehr als einem von ihnen aneinander geraten werden, daher wurden hier einheitliche Werte angegeben und 57 Kampfraster abgedruckt. Die können auch genutzt werden, falls die Charaktere mit Rowdies, Polizisten, Schlägern oder anderen unangenehmen Zeitgenossen konfrontiert werden. Nur die Werte und die Bewaffnung sind dann entsprechend anzupassen.

Werte:

GEW:	60	**GLK:**	40	**WNM:**	45	**GES:**	30	**Bewegung:**	40
PER:	40	**STA:**	50	**STR:**	50	**WKR:**	30	**Sprint:**	110

Die Bewaffnung wird nach der folgenden Tabelle ausgewürfelt:

Zahl	**Waffe**	**Wert**	**SR**	**Zahl**	**Waffe**	**Wert**	**SR**
1 – 20	Messer	85%	4	71 – 90	Totschläger	85%	4
21 – 60	Schlagring	85%	3	91 – 100	Gaß	75%	s.
61 – 70	Schlagstock	85%	4	Jeder	Waffenloß	85%	2

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:**	□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
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:**	□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□

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:**	□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
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:**	□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□
	□□□□□		□□□□□		□□□□□

Kapitel 5

Das Ende

Tja, erneut sollten es die Charaktere geschafft haben. Mit etwas Glück haben sie All das Unheil abgewandt, daß London hätte zustoßen können. Dieses Abenteuer hat einen etwas höheren Schwierigkeitsgrad als die vorhergegangenen, so verwundert es sicher nicht, daß auch die Belohnung recht ordentlich ausfällt:

Bei geschicktem Anstellen kann Constantine nicht nur als potentieller Verbündeter für S.A.V.E., sondern auch als Kontakt der Charaktere gewonnen werden. Auch Nigel Archer und Billy McReady sind eventuell recht dankbar. Hinzu kommt, daß Derek von nun an bereit ist, *seinem* Team mehr Freiheiten zuzugestehen (ja, auch Waffen und Geld!!) und dem selbst innerhalb der Londonner S.A.V.E.-Abteilung ein hervorragender Ruf vorauseilt. Doch auch in CEP hat sich das Ereignis gelohnt:

Für das Überleben und das Verhindern eines durch London Amok laufenden Dämons gibt es 6 CEP. Davon wird im Falle Nigel Archers Todes einer abgezogen. Je ein zusätzliche CEP können durch die Rettung Belle McReadys und die Befreihung der Familie Masters verdient werden. Hinzu kommt ein CEP Bonus für jeden Tag, den die Charaktere vor dem sechsten nach Beginn der Handlung fertig werden. Erstmalig sollten Sie außerdem CEP für einen besonders aufschlußreichen Bericht über den Wechselbalg verteilen. Zu all diesen Dingen kommen noch die üblichen Belohnungen für gutes Rollenspiel, Humor und Kooperation.

Wem dieser Ausflug in die düstere Atmosphäre des psychologischen Horrors nicht so sehr zu gesagt hat, dem gefällt vielleicht der nächste Teil der Kampagne besser; um eine hoffnungslose Verfolgungsjagt, falsche Spuren und den unheimlichen Jungel Schwarz-Afrikas geht es in *Opfer*…

Literatur- und Filmverzeichnis

[1] BARKER, CLIVE: *Lord of Illusions*, 1995. MGM Home Entertainment Inc., 2000. Enthällt engl. Fassung o. Ut, Widescreen. RC2 DVD.

[2] CROWLEY, ALEISTER (ÜBERS.): *Der kleinere Schlüssel Salomonis (Die Goetia)*. Schwarze Reihe. Verlag Richard Schikowski, Berlin, 1980.

[3] ENNIS, GARTH und STEVE DILLON: *Vierzig*. In: *Angst und Schrecken*, Band 5 der Reihe *John Constantine — Hellblazer*, Kapitel 2. Schreiber & Leser, München, 1999.

[4] ENNIS, GARTH und STEVE DILLON: *Tainted Love*, Band 6 der Reihe *John Constantine — Hellblazer*. Schreiber & Leser, München, 2000.

[5] ENNIS, GARTH und WILLIAM SIMPSON: *Royal Blood*, Band 4 der Reihe *John Constantine — Hellblazer*. Schreiber & Leser, München, 2001.

[6] GRIMM, JACOB: *Deutsche Mythologie*, Band 1. VMA-Verlag, Wiesbaden, 2001. Nachdruck der vierten Ausgabe aus dem Jahre 1878.

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

[8] LOVECRAFT, HOWARD PHILLIPS: *Pickman's Model*. In: *Lovecraft Omnibus 3*, Band 3 der Reihe *H. P. Lovecraft Omnibus*, Kapitel 3, Seiten 44–60. HaperCollins*Publisher*, 1994.