Tales from the Crypt: College Days

Der 2nd-System-Meister

18. Oktober 2006

Vorweg…

Ein weiteres Szenario in der etwas verqueren Welt des Cryptkeepers, zu spielen nach den fabelhaften Chill-Regeln… Benötigt werden (zumindest für den Spielleiter) die gerade gelobten Regeln (egal, ob die originalen [8] oder unsere hauseigene deutsche Regelzusammenfassung [2], da eventuelle rituelle Zauber im Anhang beschrieben werden ist bei ersterem das Companion [10] nicht zwingend erforderlich), alles andere (Cryptkeeper-Puppen, das *The World of* **TALES FROM THE CRYPT**-Buch von West-End-Games [6]…) ist sicherlich sehr hilfreich, aber nicht erforderlich.

Nachdem das letzte Szenario [4] ein wenig… zu kompliziert für Cons war, soll dieses nun wesendlich besser für solche Gelegenheiten sein; folgende Voraussetzungen für ein gutes **TALES FROM THE CRYPT**-Szenario haben sich meines Erachtens herauskristalisiert:

- Das Intro mit der Gruft ist *absolut* unverzichtbar
- Charakterbeschreibungen müssen auf eine Seite passen
- Die Handlung sollte möglichst schnell einsetzen
- Charaktere sollten keine Gelegenheit bekommen, sich gegenseitig mit Mißtrauen zu überschütten
- Die Motivationen der einzelnen Charaktere sollte möglichst einfach und für die Spieler klar zu durchschauen sein
- Ziel und Lösungsweg müssen einigermaßen leicht findbar sein
- Eine Priese etwas schrägen Humores sollte ebenfalls nicht fehlen.

Wie dem einen oder anderen sicherlich auffallen dürfte, verstieß das letzte Szenario gegen die meisten dieser Punkte… Entsprechend schwierig gestalltete es sich dann. (Von einer davor liegenden CoC-WW-Runde mit Whisky mal ganz abgesehen.)

Bei diesem Szenario sieht das anders aus: Die Charaktere treffen sich bereits zu Beginn in der Gruft, und sie alle haben mehr oder weniger schwere Probleme. Da ist das obligatorische schwache, mißbrauchte und total gestörte Mädchen, daß eigentlich nur einen Weg sucht, um nicht nach Hause zu müssen, der Bursche ohne Erinnerung (stellt sich im Laufe der Handlung als ex-CIA-Killer heraus, also der obligatorische Schütze), die ex-Hexe, die nach einer Verquickung unglücklicher Umstände nicht mehr zaubern kann und gerade rituelle Magie erlernt, der Buchmacher, dem seine Gläubiger bereits ein paar Finger abgehackt haben, eine nymphomane Krankenschwester auf der Flucht vor dem Mob und als letztes ein Sportstudentenzombie, der zum einen sein bestes Stück verloren und zum anderen eine Zombie-Cheerleaderin am Hals hat. (Recht betrachtet ein Haufen übler Verlierer. . . Also wesendlich näher an dem erste [3] Szenario.)

Auf der anderen Seite haben wir den Cryptkeeper. Es liegt in seinem Interesse, dass das College, an dem die Charaktere lernen, weiter exisitiert. (Immerhin laufen da wirklich *schräge* Gestalten herum.) Dazu ist es erforderlich, dass irgend jemand ein Tablett findet, jeweils ein Auge der acht Führungsmitglieder darauf arangiert und das zu einem bestimmten Zeitpunkt dem zu Besuch kommenden Gönnern der Universität überreicht. Wer immer das tut, ist danach Leiter der Universität. Wenn es keiner tut, wird die Universität mit allen darin befindlichen Studenten ausgelöscht.

Es ist dem Cryptkeeper egal, ob die Spielercharaktere das Tablett einer der diversen Parteien auf dem Campus überlassen oder selbst nutzen. Sobald sie es gefunden und entweder eingesetzt oder weitergeleitet haben, sind sie frei, zu tun was ihnen beliebt. Vorher können sie das Campusgelände nicht verlassen. Von Beginn ihres Spiels bis zum Überreichen haben sie drei Tage Zeit. Und neben ihnen sind noch andere auf der Suche. Spätestens, wenn die merken, dass die Spielercharaktere hinter dem Zeugs her sind, wird es erst *richtig* interessant. . .

Wie dem Leser sicherlich auffallen wird sind auch in diesem Szenario diverse Gestalten durch einschlägige Filme inspiriert. Zudem enthalten einige von ihnen Anspielungen auf die ersten beiden **TALES FROM THE CRYPT**-Szenarien. Der Schieber etwa ist eindeutig von Bobby Cooper [9] inspiriert und bezieht sich in seinem Hintergrund auf die Rennfahrerin aus dem ersten Szenario. Der Agent erinnert an eine Mischung aus Jason Bourne und Bill Lee [1], und welch' großartigem deutschen Horrorstreifen [5] der Playboy-Zombie entsprungen ist dürfte wohl auch jedem klar sein. Die ex-Hexe bezieht sich auf das bereits angesprochene zweite Szenario. Die restlichen beiden sind tatsächlich neu, will heißen, nicht wissendlich durch irgend etwas inspiriert.

Mein ganz besonderer Dank geht an meine erste Runde dieses Szenarios – das war die Runde auf dem 13ten HSpielt (wie passend. . .), und die haben einfach nur übelst gerockt! Leider bekomme ich die Namen bis auf TERSHA und MELLANIE nicht mehr zusammen, aber die Runde ist bis dato unerreicht!

Inhaltsverzeichnis

Vorweg. . . **iii**

Inhaltsverzeichnis **v**

1 Ab in die Gruft! **1**

2 Das Drehbuch **3**
2.1 Der Hintergrund 3
2.2 Weitere Handlung 4
2.3 Das Ende? 5

3 Die Parteien **7**
3.1 Der Lehrstuhl für Geisteswissenschaften 7
3.1.1 Prof. Dr. Iwan Hovgard 7
3.1.2 Hovgards Debattierklupp 8
3.2 Der Lehrstuhl für Naturwissenschaften 8
3.2.1 Prof. Dr. Dr. Liona Cramp 8
3.2.2 Die Werwolf-Gang 9
3.3 Der Lehrstuhl für Medizin 10
3.3.1 Prof. Marcus Hallingford 10
3.3.2 Hallingfords Mutanten 10
3.3.3 Die Sportler 11
3.4 Der Lehrstuhl für Wirtschaftswissenschaften 11
3.4.1 Prof. Dr. Agina Fullstruck 11
3.4.2 Darwins Enkel 12
3.4.3 Die Strikers 12
3.5 Die Studentenverbindung $\sigma\delta\kappa$ 12
3.5.1 Durka 13
3.5.2 Die Verbindungsstudenten 13
3.6 Das organisierte Verbrechen 14
3.7 Sonstige Gestalten 14

4 Der Campus **17**
4.0.1 Das Auditorium 17
4.0.2 Hörsäle 18
4.0.3 Die Studentenwohnheime 18
4.0.4 Verbindungshäuser 18
4.0.5 Verwaltungsgebäude 18
4.1 Die Zone der Geisteswissenschaftler 18
4.1.1 Die Kirche mit dem Friedhof 19
4.1.2 Prof. Dr. Hovgards Unterkunft 19
4.2 Die Zone der Wirtschaftswissenschaftler 19
4.2.1 Das Einkaufscentrum 19
4.2.2 Prof. Dr. Fullstrucks Niederlassung 20
4.3 Die Zone der Lehrämtler 20
4.3.1 Das Einkaufszentrum 20
4.3.2 Die Universitätsbibliothek 20
4.4 Die Zone der Mediziner 21
4.5 Die Zone der Naturwissenschaftler 21
4.6 Die Zone der Ingenieure 21
4.7 Die Zone der Juristen 22
4.8 Die Zone der Sportler 22

A In diesem Szenario vorkommende Zauber **23**
A.1 Lockruf (für Dinge) 23
A.2 Regeneration von Willenskraft 23
A.3 Reparieren 24
A.4 Vernichten eines Werwolfs 24
A.5 Der Voodoopuppen-Zauber 24

B Die Spielercharaktere **25**

C Originalfassung der BWL-Studentin **33**

D Der Campus des Redstone College **35**

Literatur- und Filmverzeichnis **37**

Kapitel 1

Ab in die Gruft!

Anders als bei den ersten beiden Szenarien erwartet der Cryptkeeper seine Gäste. Er hat sie gewissermaßen zu sich gerufen.

Die BWL-Studentin hat sich nach einer der üblichen Vergwaltigung zur nächsten Tür geschleppt und dahinter den Zugang zur Gruft gefunden. Die Ex-Hexe wollte eine Flasche Bier, die nymphomane Krankenschwester entdeckte die Stufen in ihrem Medizinschrank, der gedächtnislose DJ wollte sich etwas Werkzeug holen, der Schieber stolperte auf der Suche nach einem Versteck darüber und der Playboy-Zombie war auf dem Rückweg von seiner eingesperrten Zombie-Cheerleaderin.

Der Cryptkeeper, heute angetan mit Magisterhut, begrüßt die sechs Ankömmlinge mit den Worten: „Neues Material. Gut, gut! Und was, denkt ihr, könnt ihr hier gewinnen?"

Letzten Endes ist es egal, was die Charaketre sagen. Aber es ist eine gute Gelegenheit für die Spieler, sie zu ebschreiben und darzustellen, wie sie auf diese Frage reagieren. Der Cryptkeeper reagiert so oder so mit einem hämischen Gekicher. Schließlich und endlich sagte er, nachdem er die Kandidaten eindringlich gemustert hat, daß ihnen jetzt nichts anderes mehr übrig bleibe, als gegen ihn zu spielen.

„Drei Tage" fährt er fort, „drei Tage habt ihr Zeit, heraus zu finden, was sich zur Zeit am Campus tut. In dieser Zeit könnt ihr es nicht verlassen. Aber seid versichert, am Ende werdet ihr es entweder auch nicht können oder, wenn ihr es tut, nicht wollen. Ich gebe euch eine Chance – wenn ihr mich besiegt, könnt ihr vorher gehen. Vielleicht. . . " An dieser Stelle hällt er inne und kichert manisch. „Oho, gerade dachte ich, vielleicht schafft ihr es sogar, nicht nur mich zu schlagen, sodnern auch eure Probleme zu lösen. Aber das ist von einem Haufen egozentrischer Verlierer wie euch doch ein wenig viel verlangt. Nein, nein. Ich denke, ihr schafft es noch nicht einmal, mich zu schlagen und euch dann in Sicherheit zu bringen!"

Damit entläßt er sie. Nun finden sich die Charaktere aber nicht dort wieder, wo sie in die Gruft hineingeraten sind, sondern auf dem Hauptplatz des Campus. Statt dessen befinden sie sich auf dem Friedhof des Campus, und zwar verteilt. Etwa in der Mitte ist ein Licht zu sehen. Dort sind Mitglieder der Campus-Gang damit bechäftigt, ein Grab auszuheben. (Sie suchen da vergeblich nach irgend etwas besonderem… Ihnen wurde nicht gesagt, was sie da suchen sollen.) Die BWL-Studentin landet direkt bei ihnen. Was sie ebsonders freut, denn nach dem ganzen Graben meinen sie durchaus, sich eine Belohnung verdient zu haben!

An dieser Stelle entscheidet sich eine Menge. Zunächst mal das Verhalten der Charaktere untereinander. Helfen die anderen der BWL-Studentin, oder lassen sie es zu, das sie (mal wieder) von der Gang vergewaltigt wird? Dann ist da die Gang selbst; der Anführer macht sich bei Problemen aus dem Staub, zu erfahren ist also nichts über sie. Abgesehen davon, dass ihre Gesichter bekannt und sie somit unter den Stduenten findbar sind. Und als letztes ist da das Grab. Es gehört einem gewissen Frederic Hillroy; ein Name, der den Spielercharakteren durchaus weiterhelfen kann.

Kapitel 2

Das Drehbuch

Sechs verlierer sind als Basismaterial für eine unterhaltsame **TALES FROM THE CRYPT**-Episode sicherlich schon gar nicht schlecht; doch was sollen diese sechs Spielercharaktere tun? Zwar würde es vermutlich schon übel genug sein, sie eine weile auf diesem vollkommen kaputten College zu beobachten, doch zum einen wäre das aus rollenspielerischer Sicht eher langweilig (sie hätten überhaupt keinen Grund, an ihrer jetzigen Situation etwas zu ändern oder gar mit einander zu interagieren), und zum anderen wäre es für den Cryptkeeper wenig prickelnd. Doch wie im Intro bereits angekündigt hat das College einen ausgesprochen dubiosen Hintergrund – und darauf aufbauend lässt sich wunderbar eine Handlung konstruieren.

2.1 Der Hintergrund

Die Universität hat eine durchaus bewegte Geschichte. Sie wurde vor 35 Jahren durch ein Konsortium von Dämonenpaktierern gegründet. Ob diese Paktierer schon immer übles im Sinn hatten oder sich im Nachhienin dahin entwickelt hat ist nicht bekannt. Fest steht jedenfalls, daß ein Teil des Paktes vorsieht, alle 7 Jahreeinen Tribut an die Gründungsmitglieder abzugeben.

Der Tribut besteht aus einer Art Tablett mit acht Einkerbungen. In jede dieser Einkerbungen passt ein menschliches Auge. In jede Einkerbung muß zum Zeitpunkt der Übergabe ein Auge liegen. Nicht irgend ein Auge, sondern jeweils ein Auge von einem der acht Führungskräfte des Colleges.

Wer auch immer das Tabelett übergibt ist danach Leiter der Universität. Falls er vorher Führungskraft war, erhällt er sein Auge zurück. (Alle anderen natürlich nicht.) Es gibt nur eine einzige Möglichkeit, diesen ganzen VOrgang zu beenden: Wenn zur Ablauf der Frist niemand das Tabelett übergibt, werden die Dämonen ausgesprochen unegmütlich. Um genau zu sein machen die das gesammte llege-Areal dem Erdboden gleich.

Der letzte Leiter der Universität kam auf den gloriosen Gedanken, mit dem ganzen Schluss zu machen. Er beseitigte alle Professoren, die etwas darüber wußten, und verfügte, dass zu einem bestimmten Datum alle Studenten das Gelände zu verlassen hätten. Außerdem ezrsägte er das Tablett in fünf Teile. Er hätte es verbrannt, doch mußte er feststellen, daß das nicht möglich war. ALso versteckte er die Teile auf dem Campus.

Dann erlag er einem Herzinfarkt. Und irgend wie sickerte das Wissen um das Tabelett durch; denn auch unter den neuen Professoren waren genügend, deren Streben nach Einfluss sie zur Suche nach verborgenem Wissen in alten Unterlagen brachte…

In drei Tagen ist es wieder so weit. Die Herren Gründungsmitglieder erscheinen, um ihren Tribut zu holen. Natürlich ist das Datum den entsprechenden Interessierten bereits eine ganze Weile bekannt. Entsprechend wurden bereits verschiedene Maßnahmen getroffen. So sind von den acht leitenden Mitgliedern nur noch vier am leben. Damit ist die Anzahl der streitenden Parteien aber nicht etwa auf vier, sondern auf sechs gesunken; neben den Herren Professoren ist eine der Studentenverbindungen am Campus entschlossen, als lachende dritte aus dem ganzen hervorzugeben; keiner von ihnen muß ein Auge opfern, und trotzdem kann einer der ihren Leiter der Uni werden. Ganz ähnliche Ideen hegt der lokale Gangboss. Bisher hat er sich mit seinen Männern nie auf das Gelände des Colleges getraut. Ihm ist die alte Geschichte durchaus bekannt, und er hat kein Interesse, sich mit irgend welchen Dämonen anzulegen.

2.2 Weitere Handlung

Es stellt sich die Frage, was denn nun die Spielercharaktere dabei tun können. Wenn sie nichts tun, wird der Campus von den Dämonen platt gemacht. Da sie ihn nicht verlassen können erwischt sie das auch.

Doch eines nach dem anderen. Bei Beginn des Szenarios landen sie alle auf dem Friedhof, wo gerade eine Gang dabei ist, das Grab des alten Leiters auszuschachten. Da befindet sich einer der sechs Teile des Tabletts. Damit hätten die Spielercharaktere das erste Puzzlestück.

Doch wie kommen sie nun an die restlichen Informationen?Ein Teil dazu findet sich in der Universitätsbibliothek. Die ex-Hexe könnte sie dort nach einger Suche ausgraben. Neuere Informationen sind in verschiedenen Rechnern auf dem Uni-Gelände verborgen. Da konnte die BWL-Studentin sie aufspüren. Auch Informationen über den Verbleib des restlichen Tabeletts finden sich dort.

Da eine der Studentenverbindungen in die Sache verwickelt ist, könnte der (immernochüberall gern gesehen Sportstudent) einiges bewirken. Er kommt zumindest überall rein, und die meisten Leute reden mit ihm.

Für die Eroberung der restlichen Tablett-Teile wird in manchen Fällen neben reinem Diebstahl auch direkte Gewalt benötigt. Auch hier ist der Sport-Zombie im Vorteil, doch eigentlich schlägt hier vor allem die Stunde des ex-Agenten. Sobald das Tablett vollständig ist, mUß es repariert werden; wiederum ist es die ex-Hexe, die das mit Hilfe ritueller Magie machen kann. Doch damit sind die Probleme noch nicht gelößt, denn nun fehlen noch die Augen. Und hier kann die Krankenschwester – bisher vermutlich eher mit Informationsbeschaffung beschäftigt – wahre Wunder wirken. . .

Um aus der ganzen Sache einigermaßen glimpflich heraus zu kommen könnte die Gruppe sich mit einer der sechs Parteien zusammen tun. Dabei sollte ihnen aber klar sein, dass sie von ihnen bestenfalls Betrug erwarten dürfen. Mit anderen Worten: Sie geben am besten das Tablett ab und suchen das weite! Alternativ können sie natürlich auch einen Schritt weitergehen und das Tabeltt selbst übergeben. (Sie müssen nur das Problem mit den Augen lösen und sich darauf einigen, wer das Tabeltt übergibt.)

Dem Cryptkeeper ist das, wie gesagt, egal. Seines Erachtens reicht es vollkommen aus, wenn das Tabeltt wieder im Rennen ist. Er ist sich sicher, dass die einzelnen Parteien schon dafür sorgen werden, dass das College erhalten bleibt.

2.3 Das Ende?

Tja. . . Das gibt nun eine ganze Reihe von Möglichkeiten. Sobald das Tablett in Ordnung ist sind die Charaktere frei zu gehen. Sie könnten den Cryptkeeper einmal besiegen und sich mit dem Ding zusammen in den nächsten Zug setzen. Damit hätten sie alle Studenten des Colleges auf dem gewissen. Sie könnten es einer der diversen Parteien zuspielen. Vielleicht bleibt ihnen auch nichts anders übrig, wenn sie sich etwa mit einer Verbündet haben. In diesem Fall sollten Sie als pielleiter sich irgend etwas boßhaftes ausdenken, womit dieser Schritt nach hinten loßgeht. Falls das Tablett tatsächlich ankommt, die Gruppe sich aber zerstritten hat, bietet das noch mehr interessante Optionen.

Vielleicht gehen die Spieler auch den *ganzen* Weg: Sie besorgen das Tablett, die Augen. . . und präsentieren es selbst! Unter diesen Umständen gibt es natürlich wundervolle moglichkeiten für ein Sequel. (Der Cryptkeeper liebt Sequels!)

Kapitel 3

Die Parteien

Wie bereits im Drehbuch erwähnt gibt es noch vier Professoren, die um die Vormachtsstellung an der Universität streiten. Dazu kommt eine Studentenverbindung und der lokale Gangsterboss.

Jeder Professor representiert einen Lehrstuhl. Neben seinen eigenen Fähigkeiten stehen ihm die Mittel seiner Fakultät und gegebenenfalls weitere Absonderlichkeiten zu Verfügung.

3.1 Der Lehrstuhl für Geisteswissenschaften

Mit Geisteswissenschaften sind Sachen wie Philosophie, Soziologie und ähnliches gemeint. geleitet wird diese Fakultät von Ivan Hovgard. Neben der Kontrolle über die Bibliothek stehen dem gebürtigen Russen sein Debattierklupp und einige Sportler zu Verfügung.

3.1.1 Prof. Dr. Iwan Hovgard

Iwan Hovgard ist 55 Jahre alt. Er ist vielleicht 1,78 Meter groß und wirkt untersetzt. Er hat kurze, hellgraue Haare und stahlgraue Augen. Meistens trägt er einen Anzug ohne Schlipps. Er spricht mit einem harten, russischen Akzent.

Nach seinem Studium in Minsk war Iwan lange Jahre für die Russenmafia unterwegs. In den richtigen Kreisen wurde er wegen seines unbeherrschten Auftretens und seiner übermäßigen Brutalität gefürchtet. Wärend eines längeren Aufenthalts am Redstone-College kam er auf den Gedanken, sich weiterzubilden. Er schaffte es mit einer einmaligen Kombination echten Tallents, Bestechung, Erpressung und Mord zum Leiter der Fakultät zu werden.

Als Leiter der Geisteswissenschaftlichen Fakultät sicherte er sich als erstes die Bibliothek; nichts, was dort geschieht, geschieht ohne sein Wissen.

Zudem sorgte er dafür, dass einige Studenten die Vergangenheit des Colleges durchforsteten; er hätte zwar nicht damit gerechnet, auf eine dämonische Verschwörung zu stoßen, doch er war fest entschlossen, dieses issen zu nutzen. Zwei der toten Professoren gehen auf sein Konto. Ihre Augen hat er sich auch gesichert. Nur das Tabeltt fehlt ihm noch. Er hat die entsprechenden Infromationen an die Leiterin der Wirtschaftswissenschaften weitergeleitet. Deren Gang sollte einen Teil des Tabletts aus dem grab des ehemaligen Rektors holen. Seine eigenen Leute sollten es ihnen dann wieder abnehmen. Doch vermutlich werden ihm die Spielercharaktere da zuvor kommen.

Iwan macht aus seiner Vergangenheit kein Geheimnis, stellt sie sogar zur Schau. Er spielt gerne auf seine Gewaltbereitschaft an – meistens hat er damit Erfolg und schüchtert seinen Gegenüber ein.

3.1.2 Hovgards Debattierklupp

Ein sehr harmloser Name für diese Einrichtung... Jeder Mensch braucht eine Freizeitbeschäftigung, und so auch Hovgard. Seine Freizeitbeschäftigung besteht in der Ausbildung einer Schlägertruppe. Diese Jungs und Mädels sind hart; er traineirt sie mit allem, was er aus seiner russischen Vergangenheit kennt. Mit ihrer Hilfe sichert er sich Kontrolle über weite Teile des Campus. Seine Truppe erpresst, schlägt zusammen und zerstört. Wer nicht zahlt hat mit übelstem zu rechnen.

Die Truppe hat ein sehr zwiegspaltenes Verhältnis zu ihrem Mentor: Zum einen haben sie tödliche Angst vor ihm; bei der Ausbildung kommen immer wieder welche zu tode, und wer seinen Zorn erweckt kann mit warhaft drakonischen Strafen rechnen. Doch zum anderen erfüllt es sie mit Stolz, dass er ausgerechnet sie ausgewählt hat. ie sind hart, sie sind in ihrem Gebiet die unumstrittenen Herrscher, und sie können sich herausnahmen, was immer sie wollen.

3.2 Der Lehrstuhl für Naturwissenschaften

Seid etwa einem Monat wird der Lehrstuhl für Naturwissenschaften von einer Frau „regiert". Dr. Liona Cramp weiss, was sie will, und normaler Weise bekommt sie es auch. Sie hat sich zur Unterstützung ein lokales Rudel Werwölfe herangezogen.

3.2.1 Prof. Dr. Dr. Liona Cramp

Mit etwa 26 Jahren ist die Professorin für Naturwissenschaften noch sehr jung. Sie ist etwa 1,65 groß, schlank, hat lange, kastanienbraune Haare, grüne Augen und eine Figur, um die viele Modells sie beneiden würden. Meistens trägt sie sehr aufreizende, kurze Kostüme.

Dr. Dr. Carmp war bis vor kurzem die Assistentin von Professor Dr. Crossbinder. In ihrer Freizeit beschäftigt sie sich mit ritueller Magie. Sie ist da nicht übermäßig gut, aber es reichte aus, um ihren Vorgänger in die Kiste zu bringen. Später beschwor sie dessen Geist und erfur so von dem nahen Eintreffen der Dämonen.

Professor Cramp überlegte nicht lange – offiziell ist immer noch der verstorbene Crossbinder der Leiter der Fakultät. Sie hat zwar eine Professur, ist aber noch nicht formal als Leiterin eingetragen. Also sicherte sie sich eines seiner Augen und machte sich daran, mehr über das Tabeltt herauszubekommen. Inzwischen hat sie eine Ahnung, dass sich eines der Teile im Verbindungshaus von $\sigma\delta\kappa$ befinden könnte.

Ms. Cramp ist eine besonders unangenehme Zeitgenossin. Sie steht auf Macht in jeder Form. Das führt unter anderem dazu, dass sie sich die Unterstützung eines lokalen Werwolfrudels gesichert hat. Außerdem holt sie sich gelegendlich gutaussehende Studenten zu Sado-Maso-Spielen. Diese Studenten werden meistens kurze Zeit später von den Wölfen erledigt.

3.2.2 Die Werwolf-Gang

Das lokale Werwolfrudel war ursprünglich eine ganz normale Gang. Sie machte das Campusgelände unsicher, tat so, als würde sie studieren, und hatte jede Menge spaß. Viele der Mitglieder sind zudem in anderen Studentenverbindungen, doch in ihrer Gang fühlten sie sich stark.

Eines Abends vielen sie über ein Pärchen her, das im Campuspark saß. Und mußten feststellen, dass es sich um Werwölfe handelt. Die betroffenen Gangmitglieder wurden ganz entsezlich vermöbelt, und in der nächsten Vollmondnacht stellten sie fest, dass sie sich verändert hatten.

Nun ist das Werwolfsein durchaus mit Vorteilen verbunden. Sie wurden stark, ausdauernd, und sie können sich bei Bedarf in Wölfe verwandeln. Nach kurzer Zeit bestand die Gang nur noch aus Werwölfen. Sie achten stets darauf, dass sie ihre Opfer nicht infizieren. Nur, wer mindestens ein halbes Jahr mit den Wölfen zieht und sich in ihren Augen als würdig erweist, wird ein Werwolf.

In den letzten Jahren wurde es für die Wölfe kompliziert; die verschiedenen Farktionen am Unigelände schienen der Ansicht zu sein, Werwölfe hätten nichts auf ihrem Campus zu suchen. Es begann eine regelrechte Wolfshetze. Doch vor wenigen Monaten trat Professor Cramp an sie heran. Die junge Dame demonstrierte sehr eindrucksvoll, dass sie sowohl Werwölfe vernichten als auch Schutz gewähren konnte. Seid dem sind die Wölfe, wie sich die Gang passender Weise selbst nennt, wieder obenauf – wenn auch unter ihrem Kommando.

Alles in allem gibt es zur Zeit glücklicher Weise nicht so viele Werwölfe. Insgesammt sind es 20 Stück, von denen fünf bei entsprechenden Argumenten sogar zur Kooperation mit anderen Parteien bereit wären. (Entweder, weil ihnen die Wölfe als solche doch nicht mehr zusagen, oder weil sie ein Problem mit Professor Cramp haben.)

3.3 Der Lehrstuhl für Medizin

Die Mediziner nehmen am Campus eine ganz besondere Stellung ein. Ihr Leiter, Professor Marcus, beteiligt sich wenig an irgend welchen Machtspielchen. Er *hat* Macht. Er unterstützt jeden, der ihm plausibel machen kann, dass er seine Forschungen weiter unterstützt. Die Mediziner operieren alles und jeden am Campus. Mit Allgemeinmedizin oder Erster Hilfe geben sie sich nicht ab. Und sie verlangen horende Preise – meistens in Form von Organen.

3.3.1 Prof. Marcus Hallingford

Professor Hallingford scheint ende 40, Anfang 50 zu sein. Er ist etwa 1,80 groß und hällt sich betont gerade. Er ist sehr dünn, wirkt fast gebrechlich. Er hat sehr scharf geschnittene Gesichtszüge. Seine braunen, kurzen Haare harmonieren mit den braunen Cordanzügen, die er unter seinem weißen Arztkittel trägt. Seine Augen sind hellgrün.

Hallingford ist tatsächlich etwa 200 Jahre alt. Er ist ein Wissenschaftler durch und durch. Er forscht, nicht um der Menschheit zu dienen, sondern um des Forschens willen. Er macht Experimente mit Studenten, die Ergebnisse sperrt er in Käfige und stoppt, wie lange sie überleben.

Er hat jeden Machtwechsel mitgemacht – kein Problem für ihn, denn er hat sein Auge einfach geklont. An der Stelle des Leiters hat er kein Interesse – das würde zu viel Zeit in Anspruch nehmen. Natürlich interessiert es ihn auch brennend, was mit dem College passiert, und er ist in Besitz eines Tablettteils. Auch hat er sich die Augen zweier verstorbener Professoren gesichert. Aber falls er niemanden findet, mit dem er kooperieren kann, wird er sich einfach aus dem Staub machen. Bisher wurde er nur von Professor Fullstruck angesprochen. Der traut er aber nicht über den Weg. Er ist sich noch nicht sicher, was er mit ihr machen soll.

3.3.2 Hallingfords Mutanten

Wie erwähnt verfolgt Hallingford bei seinen Forschungen keinerlei humanitäres oder auch nur irgend wie gerichtetes Zeil. Er forscht, weil er sehen will, was beispielsweise dabei herauskommt, wenn man einem Studenten verschiedene radioaktiv behandelte Tierspermien ins Hirn injeziert, wo doch beides Proteine sind. Dabei macht er von seinem in der Tat erstaunlich weitreichendem medizinischem und humangenetischen Wissen gebrauch; in vielen Fällen erhällt er somit tatsächlich Ergebnisse, die seine Kollegen in erstaunen (und ihn in eine Gummizelle) versetzen würden, täte er sie denn publizieren.

In seinem Keller gibt es eine ganze Reihe von Mutanten, und von denen sind 20 kampffähig. Um genau zu sein stürzen sie sich in blindem Schmerz auf alles, was durch die Tür kommt. Der Doc hällt sie sich meistens mit Elektroschockern vom Hals.

3.3.3 Die Sportler

Auch ein Wissenschaftler braucht gelegendlich Leute für Drecksarbeiten. Wenn ein Student auspacken will, ein junger Doktorant zu neugierig wird oder ähnliches, dann ist es Zeit, auf die Sportler zurückzugreifen.

Bis zum Ableben des Sportprofessors waren diese Rugbyspieler ihm unterstellt. Da der sie von Hallingford hatte dopen lassen hat er sie immer bereitwillig ausgeliehen. Nach seinem Ableben verstand der makabere Arzt es, den Sportlern nahezubringen, dass ihr Erfolg ohne ihn stark gefärdet sei. Also arbeiten sie weiter für ihn.

3.4 Der Lehrstuhl für Wirtschaftswissenschaften

Wenn irgend ein Lehrstuhl für rücksichtsloses Machtstreben berüchtigt ist, dann dieser hier. An keinem anderen ist Fluktation unter den Doktroanten, Dozenten und Fakultätsleitern so hoch wie hier. Ebenso wie die Naturwissenschaftler beschäftigt auch die Wirtschaftswissenschaftler eine Gang.

3.4.1 Prof. Dr. Agina Fullstruck

Professor Fullstuck ist der neuste Auswuchs von Machtbesessenheit innerhalb der Wirtschaftswissenschaftler. Sie ist mitte 40, etwa 1,60 groß, von gedrungener Gestalt, hat henna-ritgefärbte Haare, eine brille und dunkelbraune Froschaugen. Sie wirkt immer etwas zerknittert, obwohl ihre Anzüge teure Maßanfertigungen sind. Es muß wohl an ihrem Gesicht liegen. Sie war bis vor kurem mit Professor Albrecht vom Lehrstuhl der Juristen verheiratet, doch als sie über Hovgard von den Dämonen hörte stellte sie eines seiner Augen sicher und stach das andere aus – um sicher zu gehen, dass kein anderer ihr zuvorkommen konnte. Daran ist er gestorben.

Fullstruck würde alles tun, um an die Stelle des Leiters zu kommen. Es laufen sogar schon Verhandlungen zwischen ihr und Professor Hallingford. Er soll ihr Auge entfernen und ihr seines geben. Sie hat keine Ahnung, dass der Doktor einen Teil des Tabletts hat.

3.4.2 Darwins Enkel

Bei dieser Vereinigung verschiedener Studenten handelt es sich ausnahmslos um die Elite der Wirtschaftswissenschaften, egal ob BWL, VWL, BVWL oder sonstiges. Sie alle vertreten die Ansicht, im Sinne des von ihnen verehrten Sozialdarvinismus an der Spitze der Gesellschaft zu stehen. Alle anderen haben ihres Erachtens zu krepieren und den Weg für ihre Idee des perfekten Staats frei zu machen. Den Vorsitz führt seid kurzem Professor Fullstruck.

Dieser Eliteklupp hat einigen Einfluss. Er verleiht Geld, vergrault Studenten, die nicht in sein Bild passen (und nicht in einer der Gangs oder mächtigeren Studentenvernindungen sind) und schnüffelt generell herum. Direkte physische Gefahr geht von ihnen nicht aus, aber auf Dauer können sie den SPielercharakteren durchaus in die Quere kommen. Und sei es nur, dass ihnen plötzlich keine Kredite mehr gewährt werden.

Die Vereinigung hat keine Ahnung, dass ihre eiterin gleichzeitig die von ihnen wenig geschätzten Strikers schützt und ausnutzt. Die Strikers wissen noch nicht einmal etwas von der Existenz der Enkel.

3.4.3 Die Strikers

Eine der üblichen Gangs. Will sagen, ein Haufen übler Gestalten, die durch die Gegend ziehen und sich daneben benehmen. Sie kassieren gelegendlich Schutzgelder, gehen ihrer Umwelt auf die Nerven und machen Randale. Durch ihre Verbundenheit zu Professor Fullstruck sind sie in ihrem Gebiet vor allen Gegenschlägen sicher. Dafür werden auch schon mal Studenten aus dem Wege geräumt. Die Strikers ahnen nichts von Darwins Enkeln, und diese wissen nicht, dass ihre Leiterin die Strikers schützt. Die Gang umfasst zur Zeit etwa 40 Personen.

3.5 Die Studentenverbindung $\sigma\delta\kappa$

Diese Verbindung (gesprochen *Sigma-Delta-Kappa*) blickt auf eine mehr oder weniger grandiose Vergangenheit zurück. Sie wurde vor etwa 20 Jahren gegründet und bezog ein altes, heruntergekommenes Gebäude. Wie sich herausstellte war das bereits bewohnt, nämlich von dem überaus mislaunigen Dämon Durka.

Nach anfänglichen Schwierigkeiten gelang es den Studenten, sich mit Durka zu arangieren. tatsächlich begannen sie, ihm Opfer zu bringen. Als Folge davon versorgte Durka sie mit Wissen. Keine großen Sachen, Lösungen von Klausuren, Informationen über andere Verbindungen, Hintergründe, die Erpressungen möglich machten… Kurz: mit allem, was so eine Vebrindung braucht, um Einfluss und Erfolg zu haben. Inzwischen ist $\sigma\delta\kappa$ eine der wichtigsten Verbindungen überhaupt.

Die Verbindung nimmt nur Männer auf. Sie ist schlagend und farbentragend. Ihre Uniformen für festliche Anlässe bestehen aus violetten Anzügen mit weißen Hëmden und sternenübersähten Kravatten. Im normalen Leben begnügen sie sich mit violeten Bändern, die sie um das linke Bein tragen.

3.5.1 Durka

Durka ist ein Dämon, durch und durch. Das bedeutet, er ist von Grund auf schlecht. Anders als gewisse Kollegen von ihm, die ähnliche Operationen laufen hatten [7], ist er in der Lage richtig zu sprechen. Er verlangt auch keine Menschenopfer – zumindest meistens nicht. Vielmehr hat er Freude daran, die verborgenen Schwachpunkte anderer zu finden und seine nhänger dazu zu bringen, diese auszunutzen. Ist es die größte Furcht eines Studenten, er könne erblinden, wird Durka einen seiner Anbeter ausschicken, um genau das zu arangieren. Und da er als Dämon gerne unmittelbar dabei ist, ist er bei solchen Gelegenheiten stets zugegen.

Von seinem Erscheinungsbild her ist er wage Menschlich. Er ist etwa 2 Meter groß und hat eine violette Haut. In seinem Gesicht sitzen drei Augen (eines auf der Stirn), zudem hat er lange, seidig-schwarze Haare. An seinen Händen hat er je fünf spinnenhafte Finger mit dunkelroten, langen Fingernägeln.

Durkes Zauber sind keine rituelle Magie. Er legt eine Probe auf den Wert ab, und bei Gelingen setzt die Wirkung ein.

3.5.2 Die Verbindungsstudenten

Die Verbindungsmitglieder von $\sigma\delta\kappa$ unterscheiden sich – abgesehen von ihrer Kleidung – wenig von anderen Studenten. Sie rekrutieren sich aus Nachkommen von Altmitgliedern und jenen, die auf Empfehlung herreinkommen. Gelegendlich erweckt ein Student die Aufmerksamkeit von Durka und kommt so dazu, doch alles in allem ist die Verbindung eine recht exklusive Gesellschaft.

Die Mitglieder neigen dazu, sich etwas blasiert und überlegen zu geben, sie versuchen ständig, ihrem Gegenüber das Gefühl zu geben, sie wüßten mehr als er. In den meisten Fällen ist das auch war.

Da Durka gelegendlich schwere Aufträge hat, sind die meisten Studenten körperlich gut in Form. Es kommt nicht selten vor, dass sie entscheident in eine Auseinandersetzung zwischen den Campus-Gangs eingreifen.

An der Spitze der Vereinigung steht der innere Kreis. Wärend alle anderen Durka nur gelegendlich und bei Verbindungsfesten sehen erstatten diese Auserwählten ihm jede Woche einmal Bericht. Sie bekommen die neusten Aufträge und alle Informationen übermittelt. Außerdem hat Durka ihnen einige Zauber beigebracht.

3.6 Das organisierte Verbrechen

Die letzte Partei im Kampf um die Vorherrschaft ist Don Stigatti. (Und wagt es nicht, ihn Don Spagetti zu nennen. . .) Der tritt natürlich nicht selbst in Erscheinung. Er hat einige seiner Jungs ausgeschickt, die sich als Studenten tarnen. Die sollen nach dem Tablett forschen und sehen, dass sie es ihm beschaffen.

Stigatti selbst kommt regelmäßig auf den Campus. Er trifft sich mit seinen fünf Leuten in einer kleinen, verfallenen Hütte. Er ist Anfang 60, dick, qualmt Zigarre und inzwischen vollkommen Haarlos. Seine wäßriggrünblauen Augen passen hervorragend zu seinem Doppelkin. Er trägt schwarze Anzüge.

Seine fünf Agenten sind alle sammt junge Männer im Alter von 19 bis 25 Jahren. Sie geben sich als Wirtschaftsstudenten aus. Könnte ja auch funktionieren, wenn sie nicht die typischen Mafiosi-Klamotten (schwarzer Anzug, Sonnebrille, Schlapphut) tragen würden. . .

3.7 Sonstige Gestalten

Neben den oben genannten Parteien gibt es noch andere Personen auf dem Campus. An aller erster Stelle sind da natürlich andere Studenten. Die meisten haben nicht die geringste Ahnung von dem, was eigentlich passiert. Sie sind sich natütrlich der Tatsache bewußt, daß sie von diversen Gangs ausgenommen werden, aber dagegen tun sie nichts. Im folgenden werden kurz die andern Interessengruppen beleuchtet, mit denen die Spielercharaktere aneinander geraten können:

Die Cobras: Eine Gang, die nicht die Unterstützung eines Professors genießt. Sie treibt ihr Unwesen vor allem im Gebiet der Ingenieure.

Die Bikerchicks: Eine Gruppe rein-weiblicher Rocker, die Nachts mit ihren schweren Motorädern über den Campus rasen. Vor allem wohl, weil's verboten ist. Niemand weiß genau, wer dazu gehört, und die Kisten werden in der Stadt abgestellt. Abgesehen von gelegendlichen Kettenhieben auf zufällig im Wege stehende Studenten, Dozenten oder was auch immer machen die Mädels vor allem Krach.

Die Studentenverbindung $\delta\alpha\omega$: In dieser Verbindung (gesprochen Delta-Alpha-Omega) sind nur Frauen erwünscht. Die Charta der Verbindung ist etwas eigenwillig: Mehr Feminismus für alle! Das reicht von offenen Sympatisantinnen (wenn nicht gar Mitgliedern) der Bikerchicks bis hin zu Häkelkränzchen und Anti-Emanzen-Fraktionen mit dem Leitsatz *Frauen an den Herd*.

Die Studentenverbindung $\eta\rho\lambda$: Ursprünglich eine Ingenieursverbindung ist dieser reine Männerbund (gesprochen Eta-Rho-Lambda) heute vor allem von Juristen und Wirtschaftlern besucht, die es nicht zu Darwins Enkeln oder $\sigma\delta\kappa$ geschafft haben. Die Mitglieder sind snobistisch, voreingenommen und von einem ausgeprägt fehlendem Unrechtsbewußtsein.

Die Studentenverbindung $\gamma\kappa\pi$: Eine recht harmlose Vereinigung (gesprochen Gamma-Delta-Kappa), in der vor allem Lerhamtsanwärter sitzen. Daher nehmen sie sowohl Frauen als auch Männer auf (wobei die Frauen klar in der Mehrzahl sind). Die Verbindung hat am Campus nichts zu melden. Sie hat auch kein Interesse daran, das zu tun.

Die Studentenverbindung $\psi\delta\varepsilon$: Ein reiner Männerbund (gesprochen Psi-Delta-Epsilon), in dem eigentlich nur Sportler oder echte Kraftpakete, die durch irgend einen Zufall keinen Sport studieren, aber mindestens mal geboxt oder Football gespielt haben, etwas zu suchen haben. Der Haufen ist laut, schlagend und leicht an seinen orangen Baseball-Jacken erkennbar.u Tatsächlich würde es niemand, der nicht Mitglied in diesem Verein ist, wagen, eine solche Jacke anzuziehen.

Die Studentenverbindung $\zeta\theta\tau$: Diese Burschen sind einfach nur durch. Die Verbindung (gesprochen Zeta-Theta-Tau, einige meinen, Theta-Tau nur, weil es keine griechischen Zeichen für *und* und *Mordio* gibt) nimmt Männer und Frauen auf, sie tragen Farben (Schwarz, Schwarz und Schwarz, aber das in jeder Tönung), Sonnenbrillen sind pflicht, und mit Waffen hantieren sie auch. Sie geben die übelsten Parties. Die meisten von ihnen sind entweder bei den Naturwissenschaftlern, den Ingenieuren oder den Medizinern. Sie interessieren sich nicht sonderlich für andere. Sie sind verhältnismäßig hilfsbereit (die einzige Verbindung, von der kein Mitglied jemals über die BWL-Studentin hergefallen ist...), und sollten die Spielercharaktere Unterstützung haben wollen, sollten sie dort fragen.

Kapitel 4

Der Campus

Durch das Spiel des Cryptkeepers sind die Charaktere gezwungen, ihre gesammte Zeit auf dem Campus zu verbringen. Nicht, dass sie das stören dürfte; es gibt hier so ziemlich alles, was der Student von heute so haben will. Zudem kann der Schieber mit Hilfe eines Handys alles besorgen, was an sonstigen Dingen offen ist – wenn ihm denn jemand Geld gibt.

Die Universität hört übrigens auf den lieblichen Namen *Redstone College*. Es dürfte wohl jedem klar sein, welches Rot hier gemeint sein könnte… Eine Übersicht dazu findet sich in Anhang D auf Seite 37. Da diese Karte keinerlei Geheimnisse enthällt, kann sie an die Spieler verteilt werden.

Das Gelände ist Achteckig und hat einen „Durchmesser" von einem Kilometer. Jede Seite kommt damit auf eine Länge von etwas über 380 Metern. Eigentlich teilt sich der Campus in acht gleichgroße, dreieckige Zonen, wobei jede der Zonen von einer Fakultät gehalten wird. Inzwischen haben sich durch den Tod von vier Professoren die Machtverhältnisse geändert.

Falls nichts anderes angemerkt ist sind alle Flächen, die nicht durch Gebäude belegt sind, mit Wald, Rasen oder Parkanlage bebaut. Die Infratsruktur wurden nicht eingezeichnet, aber eine Unzahl kleiner Wege, Pfade und Strassen verbindet alle wichtigen Punkte miteinander. Abgesehen von den Ingeneuren gibt es auf dem Campus keine Autos. (Obwohl die Dozenten selbstverständlich mit Autos zur Uni kommen.) Das Mittel der Wahl sind Fahräder, doch wer immer nur in seiner Zone bleibt und höchstens mal am Wochenende den Rest des Campus in Augenschein nehmen möchte braucht nicht einmal so etwas.

4.0.1 Das Auditorium

In der Mitte des Geländes steht das Auditorium; hier finden Sammelveranstaltungen statt. Das Gebäude ist rund, drei Stockwerke hoch und hat einen Durchmesser von 100 Metern. In der Mitte befindet sich ein großer Saal, an dessen Wänden auf drei Stockwerken Studenten in stufenförmig ansteigenden Sitzreihen Platz finden.

Die Zonen sind hier eingezeichnet. Für gewöhnlich sitzt jeder Student in seiner Zone. Natürlich kommt es zu Überlappungen, wenn in einem Studiengang ungleich mehr Studierende als in einem anderen vorhanden sind.

4.0.2 Hörsäle

Die Hörsäle auf dem Campus unterscheiden sich durch nichts von denen anderer Universiäten. Es gibt pro Zone zwei jeweils 60×35 Meter große Gebäude, von denen eines zwei Hörsäle und eines einen Hörsaal und eine Mensa enthalten. Eine Ausnahme bilden die Sportler- und die Mediziner-Zone; bei den Sportlern wird der zweite Hörsaal durch das Stadion ersetzt, bei den Medizinern ist er im Krankenhaus untergebracht.

4.0.3 Die Studentenwohnheime

Die Wohnheime – 52 an der Zahl – stehen in den Zonen der Wirtschaftswissenschaftler, der Mediziner, der Naturwissenschaftler und der Ingenieure. Sie sind jeweils 20 Meter groß und fünf Stockwerke hoch. Jedes beinhaltet pro Etage eine Küche, sanitäre Einrichtungen und 8 5×5 Meter große Zimmer. (Also können pro Wohnheim 40, insgesammt somit 1080 Studenten untergebracht werden.)

4.0.4 Verbindungshäuser

Die sechs Verbindungshäuser sind jeweils 20×20 Meter groß und stehen in einem 30×45 Meter großem Areal. Im Gbeüade selbst gibt es mehrere Zimmer, in denen Verwaltungsarbeiten durchgeführt werden können (was die meisten Verbindungen aber eher lax sehen) und viel Raum für Parties. Dazu kommen in den oberen Stockwerken einige Zimmer, in die sich Studenten in Lerngruppen zusammenfinden können.

4.0.5 Verwaltungsgebäude

Jeder Zone hat ein 20×20 Meter großes Verwaltungsgebäude. Darin sind alle Büros, in denen der notwendige Papierkrieg erledigt wird, und die Wohnungen der Fakultätsleiter. (Die Dozenten wohnen in der Stadt.)

4.1 Die Zone der Geisteswissenschaftler

In diesem Gebiet herrscht unumstritten Professor Hovgard. Sein Debattierklupp patrouliert jeden Abend in fünfergruppen durch das Gebiet. Niemand wagt es, hier für Ärger zu sorgen. Nun, abgesehen vom Friedhof und den Hörsälen gibt es hier auch nichts.

4.1.1 Die Kirche mit dem Friedhof

Dieser Friedhof ist *groß*. Es mutet schon fast komisch an, dass die Kirche dazu nur 15×20 Meter mißt. Sie hat einen gedrungenen Glockenturm und ein großes Kirchenschiff, dazu kommt eine imposante Orgel. Letztere wird von Studenten zum Üben genutzt. Einen Priester gibt es hier nicht; nur Sonntags kommt einer aus der Stadt, um einen Gottesdienst abzuhalten.

Auf dem Friedhof liegen neben diversen Studenten auch die verflossenen Fakultätsleiter. Wer sich die Mühe macht, die erst kürzlich verstorbenen auszugraben, kann nach einer sehr eindringlichen Analyse (und mindestens einem Kritischen Erfolg auf Medizin) herausfinden, dass den Toten die Augen entfernt wurden.

Am interessantesten dürfte das Grab des ehemaligen Leiters Fredderic Hillroy sein; hier liegt ein Teil des Tabletts, doch das bekommen die Spielercharaktere ja bereits im Intro mit…

4.1.2 Prof. Dr. Hovgards Unterkunft

Das Verwaltungsgebäude der Geisteswissenschaftler erinnert an ein Gefängnis: Schleusen, vergitterte Fenster und Überwachungskammeras prägen das Bild. Um eine solche Schleuse zu öffnen ist mindestens ein B-Erfolg in *Schlösser knacken* erforderlich. Die Kammeras lassen sich verhältnismäßig leicht mit *Elektronik* oder *Computer* überlisten, es reicht ein N-Erfolg.

Hovgards Wohnung ist außerdem mit drei scharfen Bluthunden gesichert. Sie fallen alles an, was sich in die Wohnung ihres Herrn und Meisters wagt. Doch wer die Wohnung links liegen lässt und direkt in Iwans Büro geht, wird sogleich belohnt: Mit Hilfe eines B-Erfolgs auf *Computer* lassen sich nicht nur Hovgards diverse Verstrickungen in die lokale Gangsterszene einsehen, es kommt auch zu Tage, was er über das Tablett weiß. Das ist allerdings nur, dass derjenige, der das Tabelett am richtigen Tag den Gründungsmitgliedern überreicht der neue Leiter wird. Als Anmerkung hat der Russe vermerkt: *Warum hat der letzte Rektor es wohl versteckt???*

4.2 Die Zone der Wirtschaftswissenschaftler

Direkt neben den Geisteswissenschaftlern gelegen ist die Zone der Wirtschaftswissenschaftler. Professor Fullstruck verläßt sich voll und ganz auf die Strikers, die besonders an der Grenze zum russischen Nachbarn dafür Sorge tragen, dass keinerlei Übergriffe vorkommen.

4.2.1 Das Einkaufscentrum

Das Einkaufszentrum erstreckt sich über zwei Zonen. In dem dreistöckigen, 200×100 Meter großen Bau können die Studenten alles kaufen, was sie brauchen. Untypischer Weise[1] gibt es hier keine Schusswaffen. Sportgeräte wie Baseballschläger, Wurfmesser und Angelhaken gibt es jedoch.

In dieser Zone des Einkaufszentrums befindet sich unter anderem die sehr gut sortierte Drogerie, der teuere Spirituosenladen und – wen mag das verwundern – eine Bank.

4.2.2 Prof. Dr. Fullstrucks Niederlassung

Das Gebäude unterscheidet sich durch nichts von den normalen Verwaltungsgebäuden. Doch wer Fullstrucks Wohnung durchsucht (was am Tage recht einfach ist) findet im Kühlschrank das Auge ihres Mannes.

4.3 Die Zone der Lehrämtler

Bis vor kurzem wurde diese Zone von Professor Muval Rockvell Hennings geleitet. Doch der wurde unverhofft Opfer eines Anschlags. Unbemerkt von den Studenten ist jetzt ein Kleinkrieg um das Gebiet ausgebrochen. Sowohl Professor Fullstruck als auch Professor Cramp würden sich den Nachbarn gerne einverleiben. Beide ahnen nicht, dass die Ladeninhaber der Zone ebenso wie viele Studenten Schutzgeld an Hovgard zahlen.

4.3.1 Das Einkaufszentrum

Der generelle Aufbau wurde bereits in 4.2.1 auf Seite 19 beschrieben. In dieser Zone befindet sich der billige Spitituosenladen, das Kino (es wird zur Zeit *Demon Night* geboten. . .) und die Disco.

Abgesehen davon, dass der ex-Agent hier arbeitet könnte die Disco vor allem deshalb interessant werden, weil ein Teil des Tabletts dort untergebracht ist. Es dient als Halterung für die Glas-Augen des Besitzers. . .

4.3.2 Die Universitätsbibliothek

Das etwa 40×40 Meter große Gebäude hat drei Stockwerke. In jedem gibt es jede Menge Bücher. Die hier angestellten sind meistens Stufenten, die sich etwas Geld verdienen wollen. Sie sind nicht übermäßig bemüht, irgend welchen Anfragen nachzukommen.

Glücklicher Weise gibt es hier einige Terminals. Ein B-Erfolg auf Elektronik mit anschließendem B-Erfolg auf Computer ermöglicht es, statt nur damit im Internet zu surfen die kompletten Daten der Bibliothek abzurufen. Daraus ergibt sich der Hinweis, daß alle interessanten Bücher über rituelle Magie zur zeit von Professor Cramp ausgeliehen sind. (Eine Tatsache, die besonders die ex-Hexe interessieren dürfte.)

[1] Zumindest für Amerika. . .

Mit Hilfe der Fähigkeiten *Legenden / Überlieferung* und Geschichte (für beides ist ein B-Erfolg nötig) kann hier die Geschichte des Colleges ausgegraben werden. Doch Vorsicht: Falls einer der hier arbeitenden das mitbekommt, informiert er sofort Professor Hovgard!

4.4 Die Zone der Mediziner

Dieses Gebiet ist besonders als Wohnort beliebt, denn es ist eine sehr ruhige Wohngegend. Durch Hallingfords Anwesendheit kommt kein anderer Professor auf den Gedanken, hier kontrollieren zu wollen. Sowohl die Gangs als auch die Wölfe machen einen großen Bogen um das Gebiet.

Das fast alles beherrschende Gebäude ist das Krankenhaus. Das ist ein wirklich modernes Gebäude, mit OP-Räumen und allem, was dazu gehört. Außerdem gibt es hier eine kleine Wohnung, in der die Krankenschwesternymphomane ihren Dienst tut. (Die Studenten und Ärzte sind sich für Erste Hilfe nämlich zu schade. . .)

Ebenfalls interessant für die Spieler dürfte der Keller sein. Denn da macht Professor Hallingford seine Experimente. Hier hat er auch, einfach auf einem der Seziertische, einen Teil des Tabletts liegen. Schade nur, dass er etwa 10 bößartige Mutanten einfach herumlaufen läßt. . .

4.5 Die Zone der Naturwissenschaftler

Das auffälligste Merkmal dieser Zone ist der große See, der sich bis in die angrenzenden Juristen-Zone erstreckt. Er hat aber – neben dekorativen Zwecken – keine weitere Funktion. Na ja, er kann genutzt werden, um aus verstockten (Nicht-) Spielercharakteren Informationen zu holen.

Diese Zone ist fest in der Hand von Professor Cramp. Durch ihre Werwolfgang ist es ihr ein leichtes, Probleme im Keim zu ersticken.

Dringen die Spielercharaktere in ihr Wohnung ein, finden sie zunächst anstelle eines Schlafzimmers eine komplett eingerichtete Sado-Maso-Kammer. Die Blutabflüsse im Boden und die Reste an den Zangen sollten sie davon überzeugen, dass der Weg über Cramps Schlafzimmer vermutlich der falsche ist. Eine weitere Suche fördert einige Bücher zu Tage. Darin befinden sich die Thesen für den Voodoopuppen-Zauber, für das Vernichten von Werwölfen und für das Reparieren von Labormaterial. Letzteres funktioniert auch für andere Dinge, wie zum Beispiel zerstörte Tablette. . .

4.6 Die Zone der Ingenieure

Eine recht langweilige Zone: Professor Frank Mennings verstarb vor kurzem, aber das hat an der alltäglkichen Routine nichts geändert. Das interessanteste dürfte wohl die Fläche zwischen den beiden Hörsälen und ziwschen den Hörsälen und dem Verwaltungsgebäude sein; statt Park gibt es hier anflächen und Schuppen, in denen die Ingenieure an diversen Maschinen herumschrauben. Sollten die Charaktere irgend etwas sehr abstruses bauen wollen, können sie das hier tun.

4.7 Die Zone der Juristen

Wie auch bei den Naturwissenschaftlern macht der große See einen Teil des Gebiets aus. Es wird zum einen durch die Werwölfe der Naturwissenschaftler, zum anderen durch $\sigma\delta\kappa$ kontrolliert. Wärend erstere das auf wenig subtile Weise machen, ist den meisten Studenten die Kontrolle durch letztere nicht bewußt.

Das Verbindungshaus der Dämonenpaktierer unterscheidet sich nicht von den anderen. Sollten die Charaktere sich irgend wie einschleichen und in den Keller gelangen, finden sie sich unverhofft urka gegenüber. Wie erwähnt ist der Dämon durch und durch gemein; er hat überhaupt kein Problem damit, seine Genossen zu verraten und einen Handel mit den Spielercharakteren einzugehen, wenn ihm das mehr Erfolg zu versprechen scheint. Allerdings fällt er ihnen ebenso leicht in den Rücken. Gegen entsprechende Gegenleistungen ist er auch bereit, ihnen die Zauber *Lockruf (für Dinge)* und *Regeneration von Willenskraft* beizubringen.

Das Tablett-Stück wird ebenfalls von ihm bewacht. Falls die Spielercharaktere ihm das mit Gewalt abnehmen (viel Spaß dabei. . .) haben sie kurze Zeit später den ganzen Mob von $\sigma\delta\kappa$ auf dem Hals. Sie können allerdings auch Dr. Cramp die Drecksarbeit machen lassen. Oder, wie bereits gesagt, sich mit dem Dämon einigen.

4.8 Die Zone der Sportler

In dieser Zone gibt es wenig Interessantes; der meiste Platz wird durch das in der Länge 300, in der Breite 100 Meter messende, ovale Stadion eingenommen. Das ist allerdings ein recht imposanter Bau mit modernsten Anzeigetafeln, jeden Tag geöffneten Hot-Dog-Ständen (dafür gibts in dieser Zone keine Kantine) und jeder Menge Zubehör, um alles in Schuss zu halten. Er fasst etwa 5000 Zuschauer.

Da Professor Ingar Firkson vor kurzem verstorben ist kümmert sich zur Zeit kaum jemand richtig um die Sportler. Zwar finden die Vorlesungen zur Sport-Theorie und das Traiing nach wie vor statt, aber Spiele oder ähnliches werden zur Zeit nicht organisiert.

Anhang A

In diesem Szenario vorkommende Zauber

In diesem Szenario kommen zwei Fraktionen vor, die tatsächlich rituelle Zauber wirken können. Das eine ist Professor Doktor Doktor Cramp, das andere die Freaks vom inneren Zirkel der Studentenverbindung $\sigma\delta\kappa$. Die Zauber von Dr. Cramp finden sich wohldukumentiert in ihrem Arbeitszimmer. Die Zauber der Studentenverbindung können nur vom Dämonen Durka erlernt werden. Sollte die ex-Hexe auf die eine oder andere Weise an irgend einen dieser Zauber kommen, kann sie ihn selbstverständlich wirken.

A.1 Lockruf (für Dinge)

Mit diesem Zauber kann der Zaubernde Gegenstände zu sich rufen. Sie dürfen dabei das Volumen von einem dm^3 nicht berschreiten und müssen lose sein. (Typische Beispiele sind Geld oder Bücher). Der Zauberer betrachtest einfach den Gegenstand und pfeifts eine kurze Melodie. Danach ist ein um 15 Punkte erleichterter Wurf auf Persönlichkeit notwendig. Wenn er gelingt, wird der Gegenstand nach etwa einer Stunde auf irgend eine Weise seinen Weg zu ihm finden, sofern er sich im selben Stadtblock befindet.

Die Probe zum Auslösen des Spruches ist um 15 Punkte erschwert, der Entzug beträgt 1W5 Punkte WKR.

A.2 Regeneration von Willenskraft

Mit diesem Zauber ist es möglich, 1W10 Punkte Willenskraft durch Handauflage auf eine andere Person zu übertragen.

Die Probe zum Auslösen des Spruches ist um 25 Punkte erschwert, der Entzug beträgt die 1W10 Punkte übertragener WKR.

A.3 Reparieren

Ein ausgesprochen praktischer Zauber, mit dem es möglich ist, zum Beispiel kaputtes Laborgerät (oder zerstörte Tabletts...) zu flicken. Der Zaubernde muß nur alle Teile (und gemeint sind wirklich *alle*, wenn bei einem zersplitterten Reagenzglas ein Splitter fehlt, hat es danach einen Riß!) vor sich hinlegen und ein etwa einstündiges Ritual abhalten. Danach ist der Gegenstand in dem Zustand, in dem er sich vor seiner Beschädigung befunden hat. (Wenn ein Koffer bereits vorher sehr verbeult war, ist er es danach immernoch. Aber der Zauberer kann den Zauber natürlich so lange wiederholen, bis er zufrieden oder seine Willenkraft erschöpft ist.)

Die Probe für diesen Zauber ist um 5 Punkte erschwert, und am Ende verliert der Zauberer 2W10 Punkte WKR.

A.4 Vernichten eines Werwolfs

Mit diesem extrem mächtigen Zauber kann ein einzelner Werwolf vernichtet werden. Der Zauberer muß dafür nur etwas Staub (gemischt aus Silber und Amoniak, kostet etwa 10$) auf den Werwolf in Wolfform werfen und in die Hände klatschen. Das Tier geht daraufhin in Flammen auf und verendet kläglich. Alles, was übrig bleibt, ist ein bitterer, blauer Rauch, der zum Himmel steigt, gemeinsam mit einem verklingenden Wolfsheulen.

Die Probe zum Auslösen des Spruchs ist um 40 Punkte erschwert. Der Zauberer verliert im Anschluss 3W10 Punkte an Willenskraft und eine Wundbox durch die Flammen.

A.5 Der Voodoopuppen-Zauber

Dieser Zauber fügt einem Gegner recht schweren Schaden zu. Um ihn zu wirken muß der Zaubernde zunächst eine Voodoopuppe des Gegners erstellen. Dazu ist eine Probe auf Handarbeit fällig, die mindestens mit einem M-Erfolg abgeschlossen werden muß. Die Materialien für diese Puppe sowie die für das Ritual selbst erforderlichen Dinge kosten zusammen etwa 100$. Das Ritual ansich dauert eine Stunde. Dabei muß sich der Zaubernde selbst eine Verletzung zufügen und das Blut auf die Puppe träufeln. Als Wirkung nimmt das Opfer 2W10 Wundboxen und 5W10 Punkte an Stamina Schaden.

Anhang B

Die Spielercharaktere

Im Folgenden finden sich die Spielercharaktere. Es handelt sich dabei um

- Eine BWL-Studentin, die einen schweren Schaden durch die ständigen Vergewaltigungen durch ihre Familie und einige Gangs auf dem Campus hat
- Eine Geschichtsstudentin, die einmal die oberster aller Hexen war, ehe sie von einer anderen Hexe verdrängt wurde
- Eine Krankenschwester, die zum einen nymphoman und zum andern auf der Flucht vor einem Verbrechersyndikat ist
- Ein Philosophie-Student, der sich nicht an seine Vergangeheit erinnern kann und ansonsten schwul ist
- Ein Schieber, der bei einem Gangsterboss in der Kreide steht und daher bereits einige Finger eingebüßt hat
- Ein Sportstudent und Playboy, der erstens ein Zombie ist, zweitens sein bestes Stück verloren hat und zum dritten von einem anderen Zombie heimgesucht wird

Chill

TALES FROM THE CRYPT

Spielername:	______	Größe:	*164 cm*	Haarfarbe:	______
Charaktername:	______	Gewicht:	*50 Kg*	Augenfarbe:	______
Nationalität:	*Amerikanisch*	Alter:	*19 Jahre*	Händigkeit:	*Rechts*

Grundfähigkeiten

Gewandheit (GEW):	*40*
Geschicklichk. (GES):	*40*
Glück (GLK):	*20*
Warnehmung (WNM):	*80*
Persönlichkeit (PER):	*40*
Stamina (STA):	*80*
Stärke (STR):	*30*
Willenskraft (WKR):	*35*

Verbrauchswerte:

STA	WKR
GLK	**CEP**

Wunden

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Regeneration von

- Willenskraft: *4*
- Stamina: *9*

Bewegung: *33* Sprint: *90* Initiative: *1W10+4*

Fertigkeit	Basis	St.	Wert
Administration	63%	M	113%
Ausweichen	30%	S	45%
Autofahren	60%	S	75%
Buchführung	63%	M	113%
Computer	63%	M	113%
Kreat. Schreiben	47%	M	97%
Mahlen / Zeichnen	60%	L	90%
Mathematik	63%	L	93%
Stibitzen	47%	L	77%

Vor- und Nachteile:

Nachteil: Feind (Cyptkeeper)
Nachteil: Gejagt
Vorteil: Verst. Regeneration v. STA

BESCHREIBUNG:

Eine dünne, etwas bleiche und eher unauffällige Studentin.

WAS DER CRYPTKEEPER WEISS

Es ist dir gelungen, von zu Hause (wo Frauen nur als Kellnerinen oder Nutten arbeiten können) wegzukommen und ein Studium aufzunehmen. Doch dann hast du diesen Typen beleidigt, und der hat verbreitet, du gingest mit jedem ins Bett. Schlimmer noch, er sagte, du ständest auf S/M, und es sei deine besondere Masche, so zu tun, als gefalle es dir nicht. Bisher konntest du allen Vergwaltigungen entgehen, aber es zehrt an deinen Nerven. Zum Lernen bist du schon recht lange nicht mehr gekommen. Du hast weder Freunde (die meisten sind auf deine Noten neidisch), noch weißt du, dich zu wehren. Zum Glück bist du recht zäh!

WAS DICH IN DIE GRUFT BRACHTE…

Wenn du nicht schnell Erfolg hast, holen dich deine Verwandten nach Hause. Um das zu verhindern würdest du sogar einen Pakt mit dem Teufel eingehen. Anscheinend wurdest du erhört – auf deiner Allabendlichen Flucht bis du zur nächsten Tür gestürmt. Die war zum Glück offen. Dahinter ging eine Treppe nach unten…

REGIEANWEISUNG:

Der Charakter ist nicht dumm, kann sich aber einfach nicht wehren. Er muß entweder einen Beschützer finden oder es von den anderen lernen. Er ist sehr Gruppenkompatibel – er sagt zwar seine Meinung, begehrt aber gegen nichts auf.

Chill

TALES FROM THE CRYPT

Spielername: ______________ Größe: *172 cm* Haarfarbe: __________

Charaktername: ______________ Gewicht: *60 Kg* Augenfarbe: __________

Nationalität: *???* Alter: *237 Jahre* Händigkeit: *Rechts*

Grundfähigkeiten

Gewandheit (GEW):	*50*
Geschicklichk. (GES):	*60*
Glück (GLK):	*60*
Warnehmung (WNM):	*70*
Persönlichkeit (PER):	*45*
Stamina (STA):	*30*
Stärke (STR):	*30*
Willenskraft (WKR):	*60*

Verbrauchs-werte:

STA	WKR
GLK	CEP

Wunden

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Regeneration von

- Willenskraft: *6*
- Stamina: *3*

Bewegung: *37* Sprint: *100* Initiative: *1W10+5*

Fertigkeit	Basis	St.	Wert
Antiquitätskunde	65%	S	80%
Astrologie	63%	L	93%
Baseball-Schläger	40%	S	55%
Einschüchtern	45%	L	75%
Geschichte	65%	M	115%
Hypnose	60%	S	75%
Latein	65%	M	115%
Legenden / Überl.	65%	L	95%
Rituelle Magie	63%	M	113%

Vor- und Nachteile:

Nachteil: Feind (Cyptkeeper)
Nachteil: Geächtet
Nachteil: Pechvogel 4
Nachteil: Selbstüberschätzung
Vorteil: Gutes Erinnerungsvermögen

BESCHREIBUNG:

Eine drahtige, junge Frau, könnte gut aussehen, wenn sie nicht so eine miesepetrige Miene hätte.

WAS DER CRYPTKEEPER WEISS

Du warst gaaanz oben – die Oberhexe, die Führerin aller Hexen. Du hattest eine einfache Agenda: Hexen liebten gefälligst nur Hexen, Zauberer waren Feinde, und Technik war sowieso außen vor. Und dann kam diese andere Hexe und hat dich mit Hilfe eines Magiers besiegt. Sie namen dir alles – deine Kräfte, deine Stellung, und dir ist klar, daß du niemals zurückschlagen kannst. Jetzt hast du dich als Geschichtsstudentin eingeschrieben und begonnen, die Magie der Zauberer zu studieren. *Und* dir gegen nervige Mitstudenten einen Baseballschläger gekauft!

WAS DICH IN DIE GRUFT BRACHTE…

OK, mit den Hexen hast du abgeschlossen; aber es *muß* doch irgend etwas geben, was dieses Leben lebenswert macht. Du hast vom Cryptkeeper und seinen Spielchen gehört – vielleicht findet sich da was. Und als du heute Abend in den Keller bist, um dir eine Flasche Bier zu holen, standest du plötzlich in der Gruft!

REGIEANWEISUNG:

Die ex-Hexe hat keinerlei Interesse, ihre alte Stellung zurück zu erobern. Vielmehr sollte sie im Rahmen des Szenarios irgend eine neue Aufgabe finden.

Chill

TALES FROM THE CRYPT

Spielername:		Größe:	167 cm	Haarfarbe:	
Charaktername:		Gewicht:	60 Kg	Augenfarbe:	
Nationalität:	Amerikanisch	Alter:	21 Jahre	Händigkeit:	Rechts

Grundfähigkeiten

Gewandheit (GEW):	60
Geschicklichk. (GES):	60
Glück (GLK):	30
Warnehmung (WNM):	40
Persönlichkeit (PER):	80
Stamina (STA):	60
Stärke (STR):	30
Willenskraft (WKR):	30

Verbrauchs-
werte:

STA	WKR
GLK	CEP

Wunden

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □

Regeneration von

- Willenskraft: 6
- Stamina: 6

Bewegung: 50 Sprint: 110 Initiative: 1W10+6

Fertigkeit	Basis	St.	Wert
Allgemeinmedizin	48%	M	98%
Ausweichen	45%	S	60%
Autofahren	50%	S	65%
Charme	80%	M	130%
Chemie	35%	L	65%
Erste Hilfe	48%	M	98%
Latein	35%	S	50%
Skalpell	45%	S	50%
Tanzen	50%	L	80%
Überred. / Überz.	80	S	95%

Vor- und Nachteile:

Nachteil: Feind (Cyptkeeper)	
Nachteil: Nymphomane	
Nachteil: Exhibitionistin	
Vorteil: Atraktiv	2

BESCHREIBUNG:

Eine vollbusige Schönheit in knapper, weißer Schwesterntracht

WAS DER CRYPTKEEPER WEISS

Andere Frauen haben das Problem, daß sie nicht Nein sagen können. Oder daß ihnen die Männer nachlaufen. Für dich ist das kein Problem – du kannst kaum genug davon bekommen. Zudem hast du einen schönen Körper und zierst dich nicht, ihn zu zeigen. Leider ist dir neulich einer deiner Patienten, ein feiner, alter Herr, an Herzversagen eingegangen. Und der war Mafia-Don. Nun versteckst du dich am College – die suchten gerade eine Krankenschwester. Und du bist eine sehr gute Krankenschwester. Du kannst andere Menschen einfach nicht leiden sehen, ohne ihnen helfen zu wollen. Wenigstens sind die Studenten (und auch einige Studentinnen) ganz süß…

WAS DICH IN DIE GRUFT BRACHTE…

Also, eigentlich hast du dich gelangweilt. Und einen Weg aus deiner jetzigen Isolation gesucht. Und als du deinen Medikamentenschrank geöffnet hast, entdecktest du dahinter Treppen nach unten…

REGIEANWEISUNG:

Auch wenn es nicht so wirkt – diese Frau macht sich auf Dauer tatsächlich Gedanken über ihre Zukunft und um ihre Umwelt. Sie hat ein sehr mitfühlendes Wesen.

Chill

TALES FROM THE CRYPT

Spielername:	____________	Größe:	*180 cm*	Haarfarbe:	____________
Charaktername:	____________	Gewicht:	*77 Kg*	Augenfarbe:	____________
Nationalität:	*Amerikanisch*	Alter:	*26 Jahre*	Händigkeit:	*Beide*

Grundfähigkeiten

Gewandheit (GEW):	*50*
Geschicklichk. (GES):	*70*
Glück (GLK):	*30*
Warnehmung (WNM):	*60*
Persönlichkeit (PER):	*50*
Stamina (STA):	*60*
Stärke (STR):	*50*
Willenskraft (WKR):	*40*

Verbrauchs-werte:

STA	WKR
GLK	**CEP**

Wunden

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □

Regeneration von

- Willenskraft: *4*
- Stamina: *6*

Bewegung: *37* Sprint: *100* Initiative: *1W10+5*

Fertigkeit	Basis	St.	Wert
Autofahren	65%	L	95%
Elektronik	65%	M	115%
?	70%	M	120%
??	44%	L	74%
???	70%	M	120%
????	65%	L	95%
?????	53%	M	103%

Vor- und Nachteile:	
Nachteil: Feind (Cyptkeeper)	
Nachteil: Amnesie	
Nachteil: Flashbacks	4
Vorteil: Atraktiv	1
Vorteil: Beidhändigkeit	

BESCHREIBUNG:

Ein schlanker, gut aussehender Mann, wirkt durchtrainiert.

WAS DER CRYPTKEEPER WEISS

Eigentlich könntest du zufrieden sein; du lebst in dieser wirklich luxeriösen Wohnung auf dem Campus, ohne dafür zahlen zu müssen. Weil du nichst zu tun hast bist du als Philosophie-Student eingeschrieben. Dein Konto ist niemals leer – solange du dich erinnern kannst. Und da ist das Problem: Du kannst dich nur ein halbes Jahr zurück erinnern. Du hast keine Ahnung, wer deine Miete zahlt und kein Interesse, es herauszufinden. Dein Studium langweilt dich. Immerhin, seid du gemerkt hast, daß du ganz gut mit Elektrik kannst, arbeitest du als Elektroniker und DJ in der Campusdisco. Du bist sehr beliebt, könntest alle Frauen haben, die du wolltest – schade nur, dass du schwul bist!

WAS DICH IN DIE GRUFT BRACHTE…

Langsam wüßtes du gerne, wer du bist. Oder hättest mal etwas zu tun, denn dein Alltag füllt dich nicht aus. Und als du heute Abend in den Keller gegangen bist, um Werkzeug zu holen, standest du plötzlich in der Gruft…

REGIEANWEISUNG:

Der Charakter hat wärend des Spiels Flashbacks, in denen die fehlenden Fertigkeiten ausgefüllt werden. Er ist er ein netter Kerl, sollte also keine Probleme haben, mit dem Rest zusammen zu arbeiten.

Die Flashbacks des Philosophie-Studenten

Der Ex-Agent hat immer dann Flashbacks, wenn er erstmalig im Spiel in eine Situation kommt, in denen er eine der ihm fehlenden Fertigkeiten braucht. Er bekommt den entsprechenden Abschnitt, klebt die Fertigkeit in seinem Dokument ein und beschreibt für die anderen Spielern, was ihre Charaktere sehen.

?
Gewehr

Du liegst auf einem Dach, unter dir zieht eine Mengen dunkelhäutiger Menschen vorüber. In ihrer Mitte wird in einer Sänfte ein besonders fetter Schwarzer in ordensgeschmückter Uniform getragen. Dein Blick fällt durch das Zielfernrohr auf dem Gewehr in deiner Hand auf seine Stirn. Du krümmst den Finger. Plötzlich ist der Kopf des Fettsacks weg, Blut spritzt aus seinem Hals, die Menge tobt.

??
Heimlichkeit

Du pirschst dich durch die Dunkelheit. Es ist kalt, es liegt Schnee. Das Gebiet ist mit Stacheldraht umzäunt. Gerade, als du den mit einer Scheere bearbeiten willst, geht eine Sirene los. Suchscheinwerfer werden eingeschaltet. Du bleibst im Schatten. Als die Wächter vorbeikommen drückst du dich in eine Ecke. Es gelingt dir, das Lager durch die Eigagstür zusammen mit einem Suchtrupp zu verlassen.

???
Pistole

Eine Verhandlung mit einem Orientalen und seinen drei Leibwächtern in einer haaremhaften Umgebung. Der Orientale beginnt, sich einen runter zu holen. Der Mann, den du beschützt, äußert sich mit Misfallen, und die Leibwächter ziehen ihre Pistolen. Ehe sie damit fertig sind hast du deine beiden bereits in den Händen, und sie beginnen ihr tödliches Lied zu spielen. Körper fallen zu Boden, Hirn und Blut spritzt an die Wände und über die Haaremsdamen. Weibergeschrei bricht los.

????
Special-Forces-Trainig

Sie kamen zu fünft aus dm Nebel. Sie haben Baseballschäger, einer sogar ein Messer. Du verdrehst den Arm des Messerhelden und rammst ihm seine Klinge in den Bauch. Dem nächsten brichst du den Kehlkopf, es folgt ein halber Salto mit anschließendem Genickbruch von Numer drei, vier und fünf sind auch kein Problem. Nach knapp 10 Sekunden stehst du zwischen fünf Leichen.

?????
Schlösser knacken

Du stehts in einem Flur vor einem Hotellflur. Du nimmst die Haarnadel der ohnmächtigen Angestellten und bearbeitest das Schloss der Tür vor dir. Nach wenigen Sekunden gibt ist sie offen.

Chill

TALES FROM THE CRYPT

Spielername:	______________	Größe:	*168 cm*	Haarfarbe:	__________
Charaktername:	______________	Gewicht:	*62 Kg*	Augenfarbe:	__________
Nationalität:	*Amerikanisch*	Alter:	*23 Jahre*	Händigkeit:	*Links*

Grundfähigkeiten

Gewandheit (GEW):	*50*
Geschicklichk. (GES):	*60*
Glück (GLK):	*20*
Warnehmung (WNM):	*45*
Persönlichkeit (PER):	*45*
Stamina (STA):	*30*
Stärke (STR):	*40*
Willenskraft (WKR):	*40*

Verbrauchs-
werte:

STA	WKR
GLK	CEP

Wunden

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □

Regeneration von

- Willenskraft: *4*
- Stamina: *3*

Bewegung: *37* Sprint: *100* Initiative: *1W10+5*

Fertigkeit	Basis	St.	Wert
Autofahren	53%	S	68%
Ausweichen	35%	M	85%
Boxen	45%	L	75%
Gesetzkenntn.	38%	L	68%
Glücksspiel	37%	L	67%
Heimlichkeit	35%	L	65%
Messer	45%	L	75%
Pistole	60%	S	75%
Polizeiverhalten	32%	S	47%
Überreden / Überz.	45%	M	95%

Vor- und Nachteile:

Nachteil: Feind (Cyptkeeper)	
Nachteil: Einhändig	
Nachteil: Spielsüchtig	
Vorteil: Ausrüstung	4

BESCHREIBUNG:

Ein schmieriger, dünner, junger Mann in schmutzigen Klamotten und mit einem dicken Verband um die rechte Hand.

WAS DER CRYPTKEEPER WEISS

Du warst bis vor kurzem ein Schieber und Buchmacher. Wenn jemand etwas braucht, du kannst es besorgen. Leider hat deine Spielsucht dich dazu gebracht, darauf zu setzen, dass eine berühmte, bei deinem Boss verschuldete Rennfahrerin ihr nächstes Rennen gewinnt. Leider ist sie spurloß verschwunden. Nun schuldest du deinem Boss drei Riesen. Du warst drei Tage überfällig, also hat er dir drei Finger der rechten Hand abschneiden lassen. Jetzt versteckst du dich vor ihm auf dem Campus – dort trauen sich seine Leute aus irgend einem Grund nicht hin!

WAS DICH IN DIE GRUFT BRACHTE...

Du kannst zwar mit deinem Handy alles besorgen, was du brauchst – aber nur, wenn du Geld hast. Deine Fingerstümpfe haben sich entzündet, und du hast eine Scheißangst vor deinem Boss. Du suchtest ein großes Spiel, um wieder hoch zu kommen. Und da fandest du ein paar Stufen, die nach unten führten...

REGIEANWEISUNG:

Dieser Charakter sollte im Laufe der Handlung realisieren, dass er nur dann Hilfe bekommt, wenn er anderen hilft.

Chill

TALES FROM THE CRYPT

Spielername: ____________ Größe: 185 cm Haarfarbe: ____________
Charaktername: ____________ Gewicht: 85 Kg Augenfarbe: ____________
Nationalität: Amerikanisch Alter: 24 Jahre Händigkeit: Rechts

Grundfähigkeiten

Gewandheit (GEW):	40
Geschicklichk. (GES):	40
Glück (GLK):	30
Warnehmung (WNM):	40
Persönlichkeit (PER):	80
Stamina (STA):	80 / 120
Stärke (STR):	80 / 120
Willenskraft (WKR):	30

Verbrauchswerte:

STA	WKR
GLK	CEP

Wunden

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Regeneration von

- Willenskraft: 4
- Stamina: 6

Bewegung: 33 Sprint: 90 Initiative: 1W10+3

Fertigkeit	Basis	St.	Wert
Autofahren	40%	S	55%
Ausweichen	35%	L	65%
Charm	80%	M	130%
American Football	67%	M	117%
Savoir-Fair	35%	L	65%
Tanzen	50%	L	80%

Vor- und Nachteile:

Nachteil: Feind (Cyptkeeper)
Nachteil: Zombie
Nachteil: Heimgesucht
Vorteil: Attraktiv 3
Vorteil: Zombie

BESCHREIBUNG:
Der junge, große, bullige Mann sieht nicht wirklich *gut* aus, ist aber von jener Aura eines erfolgreichen Sportlers umgeben, auf die die meisten Frauen fliegen.

WAS DER CRYPTKEEPER WEISS
Vor zwei Wochen bist du gestorben. Einfach so, bei einem Football-Spiel. Aber irgend wie hast du das nicht eingesehen. Du, der Star des Teams, Liebling der weiblichen Welt, nach all den Trainings-Stunden, nach den Einweisungen für gutes Benehmen (da du ja das College repräsentierst), und dann… Herzversagen??? Du hast weitergemacht. Zwar beginnt dein Fleisch langsam zu rotten, aber noch siehst du gut aus, und Schmerzen hast du auch keine. Nur als du neulich diese Chearleaderin vernascht hast… Also, du warst fertig und bist aufgestanden. Leider steckte dein bestes Stück noch in ihr. Und bei ihrem Geschrei hast du sie versehendlich erwürgt. Nun hättest du gerne deinen (oder irgend einen) Schwanz zurück (so macht das Unleben keinen Spaß!), und deine Chearleaderin wollte auch nicht tot bleiben. Du hast du in den Keller gesperrt.

WAS DICH IN DIE GRUFT BRACHTE…
Das *was* ist wohl ziemlich offensichtlich. Als du nach deinem Chearlesding-Zombie sehen wolltest, kamst du in die Gruft.

REGIEANWEISUNG:
Der Charakter braucht dringend die Hilfe anderer. Also sollte es nicht schwer sein, mit ihm zusammen arbeiten zu können.

Anhang C

Originalfassung der BWL-Studentin

Die BWL-Studentin hatte ursprünglich einen geringfügig anderen Hintergrund. Er war mir im Nachhinein etwas zu hart. Die Spielerin auf *HSpielt!*, die diesen Charakter bei der ersten Runde gespielt hat, fand das nicht. Sie meinte, der sei schon in Ordnung, wenn auch nicht leicht zu spielen. (Sie hat das aber exzelent hinbekommen.) Nun sollte dem Spieler die Wahl gelassen werden. Wärend ich persönlich eher zur jetzigen Fassung neige, möchte er[1] ja vielleicht das Original haben. Nur zu, hier ist es!

[1]Oder sie, Spieler bezieht, obwohl eigentlich maskulin, auch Spielerinnen mit ein.

Chill

TALES FROM THE CRYPT

Spielername:		Größe:	*164 cm*	Haarfarbe:	
Charaktername:		Gewicht:	*50 Kg*	Augenfarbe:	
Nationalität:	*Amerikanisch*	Alter:	*19 Jahre*	Händigkeit:	*Rechts*

Grundfähigkeiten

Gewandheit (GEW):	*40*
Geschicklichk. (GES):	*40*
Glück (GLK):	*20*
Warnehmung (WNM):	*80*
Persönlichkeit (PER):	*35*
Stamina (STA):	*80*
Stärke (STR):	*30*
Willenskraft (WKR):	*35*

Verbrauchs-werte:

STA	WKR
GLK	**CEP**

Wunden

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Regeneration von

- Willenskraft: *4*
- Stamina: *9*

Bewegung: *33* Sprint: *90* Initiative: *1W10+4*

Fertigkeit	Basis	St.	Wert
Administration	63%	M	113%
Ausweichen	30%	S	45%
Autofahren	60%	S	75%
Buchführung	63%	M	113%
Computer	63%	M	113%
Schrift analy./fälschen	60%	L	90%
Kreat. Schreiben	45%	M	95%
Mahlen / Zeichnen	60%	L	90%
Mathematik	63%	L	93%
Stibitzen	47%	L	77%

Vor- und Nachteile:

Nachteil: Feind (Cyptkeeper)
Nachteil: Seelisches Wrack
Vorteil: Verst. Regeneration v. STA
Vorteil: Verstärkte Wundheilung

BESCHREIBUNG:
Eine dünne, etwas bleiche und eher unauffällige Studentin.

WAS DER CRYPTKEEPER WEISS
Du wolltest einfach nur weg. Weg von der Famile, weg von Texas. Das ist dir auch gelungen – falls du schnell einen Abschluss erlangst. Das wird dadurch erschwert, dass diverse Gangs am Camapus dich zu ihrem Lieblingsvergewaltigungsopfer auserkoren haben. Wenn sie mit dir fertig sind, musst du dich erst mal erholen; zum Lernen kommst du kaum. Sicherlich wäre das alles noch viel schlimmer… wenn du es nicht bereits von deinem Vater und deinen Brüdern gewohnt wärst!

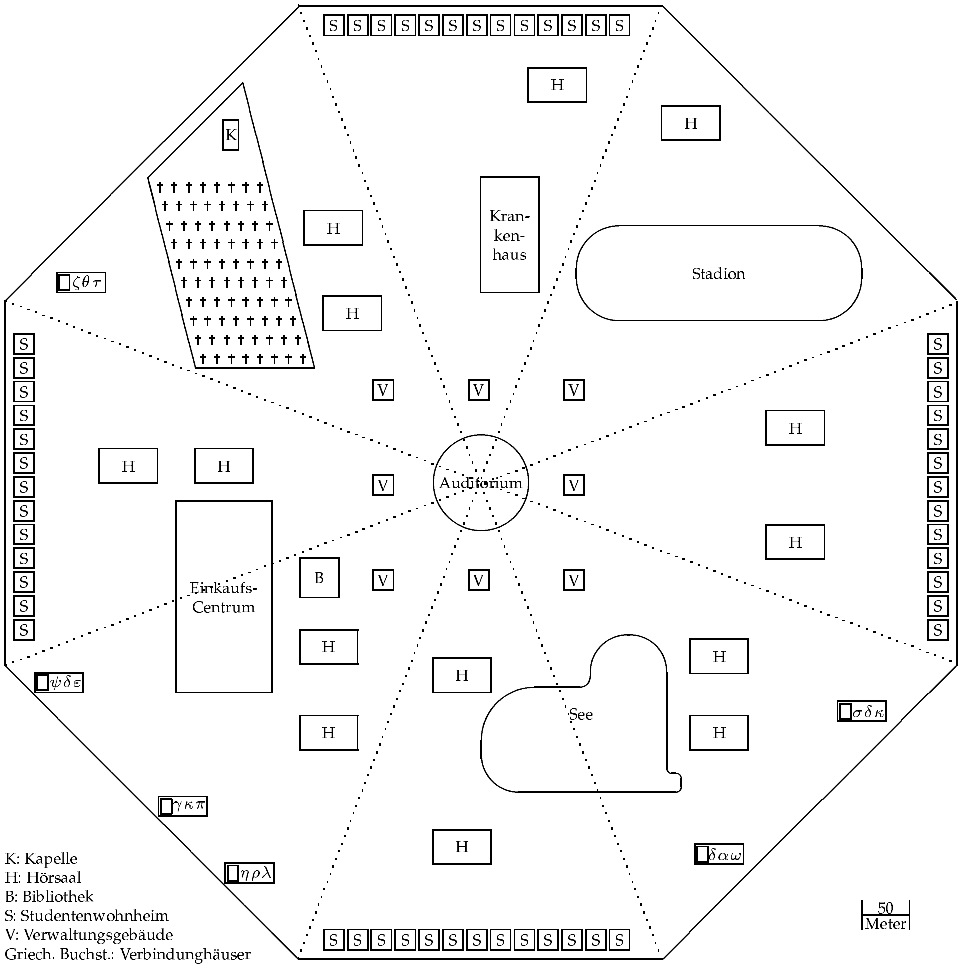
WAS DICH IN DIE GRUFT BRACHTE…
Wenn du nicht schnell Erfolg hast, holen dich deine Verwandten nach Hause. Um das zu verhindern würdest du sogar einen Pakt mit dem Teufel eingehen. Anscheinend wurdest du erhört – nachdem heute deine Painiger mit dir fertig waren, hast du sich zur nächsten Tür geschleppt. Dahinter ging eine Treppe nach unten…

REGIEANWEISUNG:
Obwohl der Charakter nicht dumm ist, kann er sich einfach nicht zur Wehr setzen. Im Laufe des Geschehens sollte er entweder einen Beschützer finden oder von den anderen lernen, wie das geht. Er ist ansonsten sehr Gruppenkompatibel – er sagt zwar seine Meinung, begehrt aber gegen nichts auf.

Anhang D

Der Campus des Redstone College

Der Plan findet sich umseitig. Da die Karte keine Geheimnisse beinhaltet, kann sie ohne weiteres als Material an die pieler weitergegeben werden.


S S S S S S S S S S S S S
H
H
K
Kran-
ken-
haus
Stadion
H
H
ζθτ
V V V
H
H H
Auditorium
V V
H
B
Einkaufs-
Centrum
V V V
H
H
H
See
H
ψδε
σδκ
H
γκπ
H
δαω
ηρλ
50
Meter
S S S S S S S S S S S S S
K: Kapelle
H: Hörsaal
B: Bibliothek
S: Studentenwohnheim
V: Verwaltungsgebäude
Griech. Buchst.: Verbindunghäuser

Literatur- und Filmverzeichnis

[1] CRONENBERG, DAVID: *Naked Lunch*, 1991. The Criterion Collection, 2003. Nach dem autobiographischen Roman von William S. Boroughs. RC1 DVD.

[2] DER 2nd-SYSTEM-MEISTER (Herausgeber): *Chill*. `http://www.Dreibund.de`, 2000. Eine deutsche Zusammenfassung der Regeln aus [8] und [10].

[3] DER 2nd-SYSTEM-MEISTER: *Die Stadt aller Wünsche*. Ein Chill / Tales from the crypt-Abenteuer für 6 Spieler. `http://www.Dreibund.de`, 2004, enthält sechs Spielercharaktere.

[4] DER 2nd-SYSTEM-MEISTER: *Blutiger Winterball*. Ein Chill / Tales from the Crypt-Abenteuer für 6 Spieler. `http://www.Dreibund.de`, 2005, enthält sechs Spielercharaktere.

[5] DINTER, MATTHIAS: *Die Nacht der lebenden Loser*, 2004. Constantin Film AG, München, 2005. RC2 DVD.

[6] FARSHTEY, GREG und TEEUWYNN WOODRUFF: *The world of Tales from the Crypt*. Masterbook. West End Games, LTD, Honesdale, 1996.

[7] GREENWALT, DAVID: *Der Geheimbund*, Folge 17 der Serie *Buffy im Bann der Dämonen*, 1997. Auf: *Season Two: Episode 1 – 12*, Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc., 2001. Enthällt O.-Ton mit ausbl. dt. Ut. RC2 DVD.

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

[9] STONE, OLIVER: *U-Turn – kein Weg zurück*, 1997. Columbia Tristar Home Video, 1998. Enthällt O.-Ton mit ausbl. dt. Ut. RC2 DVD.

[10] WINNINGER, RAY: *The Chill Companion*. Chill. Mayfair Games Inc., Niles, Illinois, 1992. Hardcover-Ausgabe.