Operation: Deathbringer

Der 2^{nd}-System-Meister

23. Oktober 2002

Vorwort

Ein weiteres Chill-Abenteuer ist fertig! Wie die meisten ist es erst kurz vor Beginn fertig geworden. Vermutlich werden mir irgend wann auch diverse Fehler und Macken auffallen, aber immerhin, beim Spielen hat es sich als ausgesprochen brauchbar erwiesen.

Inspiriert zu diesemSzenario hat mich wohl vor allem Neil Gaimans *American Gods* und die Schilderung des Krieges, den keiner bemerkt. Ein hervorragendes Buch, alles in allem. Die zweite Inspirationsquelle war das erst kurze Zeit vorher bei ebay ersteigerte *Apparitions*-Sourcebook. Nach der Lektüre war ich fest entschlossen, etwas mit Geistern zu machen.

Nach allem, was ich gehört habe, war meine Gruppe ausgesprochen zufrieden mit dem Abenteuer. Ich danke an dieser Stelle den 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈.-Agenten PROF. DR. BRANDON, AVIVA und REBECCA. Der Prof hat nun ein paar graue Haare mehr, Aviva ist immer noch der Ansicht, Korbys seien das gefährlichste, und Rebecca hat sich nicht von ihrer Meinung zu Sèancen abbringen lassen…

Einleitung

Dieses ist ein Chill-Abenteuer für drei bis fünf Spieler im Bereich von 100 bis 120 CEP. Es wurde im Totaly Pulped Chill Universum angesiedelt, funktioniert jedoch auch in einem reinen S.A.V.E.-Szenario. Es spielt in der heutigen Zeit.

Materialien

Um ein Chill-Szenario zu spielen sind vor allem die Regeln [4, 5, 1] nötig. In diesem Szenario wird speziell auf das Erweiterungsbuch *Apparitions* [3] eingegangen. Eine Ausgabe davon ist *dringend* erforderlich.

Charaktere

Alle Charaktere sollten in irgend einer Wesie mit S.A.V.E. zu tun haben. Das vereinfacht den Abenteuereinstieg erheblich. Es empfielt sich weiter, einige der folgenden Fähigkeiten dabei zu haben:

- Sèance
- Körperlose Attacke (und — als Voraussetzung dafür — Verlassen des Körpers)
- Geschichtskunde
- Okkultismus
- Autofahren (na, das empfielt sich immer. . .)
- Psychiatrie
- Legenden / Überlieferung

Typische Vertreter mit solchen Fertigkeiten sind Professoren, Reporter oder Ärzte.

Das Szenario

In diesem Szenario geht es um einen Krieg in der Geisterwelt. Die typischen amerikanischen Geister haben beschlossen, die Geister aus Europa, Asien oder sonst wo in ihrem Land radikal zu beseitigen. Und weil die Geister des Unknown größtenteils ziemlich Menschenfeindlich sind, bestrafen sie auch jene, die ihnen zum einen in die Quere kommen und zum anderen in irgend einer Form diese Geister eingeschleppt haben könnten. Zu diesem Zweck wurde eine besodnere Wesenheit erschaffen, der *Deathbringer*.

Um einen Geist zu töten, ist es selbst für andere Geister erforderlich, ihn zu verstehen. Daher wurde als Grundstein des Deathbringers der ehemalige 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈.-Agent und bis zu diesem Zeitpunkt Gefangene William Daniel Trevalaine benutzt. Dieser ist zwar zum Einen gezwungen, das Spiel der Geister mit zu spielen, tut aber andererseits alles in seiner Macht stehende, um 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈. einen Hinweis zu geben.

Die Aufgabe der Charaktere besteht darin, die Ereignisse um die Wesenheit *Deathbringer* aufzuklären, ihn zu identifizieren und durch eine Separation des Gelehrten zu eliminieren. Dadurch wird nicht nur der Krieg der Geister beendet (und sicherlich eine ganze Reihe von Leuten gerettet), sondern auch der ehemaligen Agent erlößt. Hinweise erhalten sie dabei zum einen durch die Ereignisse ansich, zum anderen durch Hinweise, die Trevalaine ihnen zuspielt.

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1

An einem schönen Morgen…

Das Szenario beginnt an einem wunderschönen Tag im . . . . Alle Charaktere wurden anläßlich einer Bestandsprüfung in das 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈.-Hauptquartier gerufen. Im Folgenden wird vom 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈.-Haus Los Angeles ausgegangen. Der Vorstand heißt Derek Rayne.

Ob Sie die Bestandsprüfung als solche gleich zu Anfang durchspielen oder nicht, bleibt Ihnen überlassen. Jedenfalls sollte es sich einrichten Lassen, alle an dem Szenario teilhabenden Charaktere und der Agent Joseph McGeenich anwesend.

Wie der Zufall so spielt, ist diese aus organisatorischen Gründen zusammengefasste Gruppe die einzige, bei der zunächst keine weiteren Fragen aufgeworfen oder zur Zeit beantwortbar sind. Vielleicht will Derek auch, da es ja auch einige Neuzugänge sind, einen Feldtest durchführen. Daher schickt er sie zu einem gerade in diesem Moment einflatternden Auftrag.

1.1 Der Auftrag

Derek ist wirklich iritiert von den neusten Vorkommnissen. Ein Polizist namens David Crunch, der ebenfalls für 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈. arbeitet, hat ihn informiert, daß es einen extrem unappetitlichen Massenmord gegeben habe. Da es in den Unterlagen von 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈. Tatsächlich Beschreibungen ähnlicher Art gäbe[1], habe er sich an Derek gewand.

Die Informationen, die Crunch hat, sind ausgesprochen mager. Er sagte lediglich, es seien insgesammt fünf Personen ums Leben gekommen. Interessant seien die äußeren Umstände, von denen er jedoch nichts sagen wolle, um das Bild der Ermittler nicht zu trüben.

Derek hat sich bereits um alle wirklich notwendigen Dinge gekümmert. Die Charaktere erhalten Ausweise, in denen er ihnen irgend welche für

[1] Zum Beispiel durch das Zusammentreffen irgend welcher Spieler mit den Zenobiten in *Rückkehr nach Sunnydale* [2].

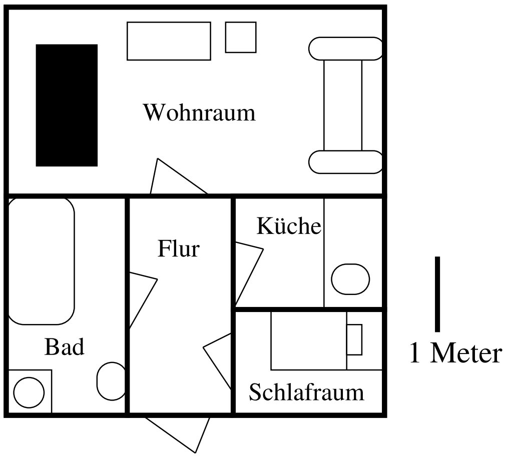

Abbildung 1.1: Die Wohnung des Chinesen

Ermittlungen nützlichen Aufgaben unterstellt. (Diese müssen natürlich zu den Charakteren passen!) Mit diesen Ausweisen sollen sie nun als von der Polizei von der Luna-Foundation angeheuerte Unterstützung den Tatort besichtigen.

1.2 Der Tatort

Das Blutbad hat sich in einer Wohnung in einem Hochhaus von LA ereignet. Es handelt sich um ein Mietshaus in einer typischen Wohngegend. Die im 10. Stock liegende Wohnung besteht aus einem Wohnraum, einem Schlafzimmer, einer Küche und einem Bad. Es liegt auf der Innenseite und hat nur ein Fenster im Wohnraum. Vermutlich wird es die Hausverwaltung ausgesprochen schwer haben, einen neuen Mieter dazu zu finden. Und das, obschon die Miete wohl recht gering sein dürfte... Eine Übersicht über die Wohnung findet sich in Abbildung 1.1.

Der Besitzer des Wohnung, ein gewisser Cho-Win Lung, ist unter den Toten. Er hat in einem nahen China-Restaurant als Koch gearbeitet.

Die Leichen wurden bereits weggeschafft, aber Blutspuren und andere Rückstände sind immer noch über den ganzen Wohnraum verteilt. Bewacht wird das Ganze von David Crunch, der zudem ein paar Photos dabei hat.

Sobald Crunch sicher ist, daß die Charaktere zu 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈. gehören, teilt er ihnen mit, daß zu Anfang noch ein sechster Körper da gewesen sei. Es habe sich allerdings nicht um einen Menschen, sondern ein waberndes Gebilde in der Form eines alten Chinesen mit langem Oberlippenbart gehandelt, vermutlich aus Ektoplasma [3, S. 81f]. Sie habe sich jedoch aufgelößt, und da auf den Photographien nichts zu sehen sei, gehen seine Kollegen von einer Sinnestäuschung aus. Der Ectoplastische Körper sei ebenfalls blutverschmiert und übelst zugerichtet gewesen.

1.2.1 Küche und Bad

Das Bad ist etwa $2,90 \times 1,90$ Meter groß. Es enthällt eine Wanne eine Toilette und ein Waschbecken mit Spiegelschrank. Im Schrank finden sich lediglich eine Zahnbürste, Seife und Waschlappen.

Die etwa $1,50 \times 2$ Meter große Küche bietet ebenfalls nicht viel interessantes: Eine gut ausgestattete Küche mit Spüle, Herd, Ofen und Abtropfe. In den Vorratsschrängen befinden sich vor allem asiatische Gewürze. Im Kühlschrank liegt ein halbes Kilo Schweinemet und etwas Gemüse.

1.2.2 Der Schlafraum

Der $1,60 \times 2$ Meter große Schlafraum wird fast vollkommen von dem Bett eingenommen. An der freien Wand befindet sich ein ausgesprochen schmaler Schrank, in dem sich mehrer Anzüge und die Berufskleidung eines Koches (in dreifacher Ausführung) befinden. Alle Kleidungsstücke lassen auf eine Größe von vielleicht $1,60$ Meter schließen. Über dem Fußende des bettes hängt ein Schrank, in dem sich Unterwäsche und normale Freizeitkleidung befindet.

Auffällig ist, daß die Bettdecke mit einem komplizierten Stickmuster versehen ist. Ein *B*-Erfolg in *Okkultismus* oder *Religionswissenschaften* offenbarrt, daß es sich um eine Art Schutz vor Geistern und Dämonen des alten China handelt.

1.2.3 Das Wohnzimmer

Der Wohnraum ist mit $2,50 \times 5$ Metern sicherlich der größte Raum in der Wohnung. Auf der einen Seite befindet sich ein großer, schwarzer Kasten, auf dem sich die Überreste eines Huhnes und zwei umgeworfene Kerzen befinden. Auf der anderen Seite steht ein großes, schwarzes, Kunstledernes Sofa. An der der Tür gegenüber liegenden Wand stehen ein Fernseher und eine Kompakt-Anlage. Der Fernseher ist zertrümmert, die Bruchstellen der Scheibe sind mit Blut verschmiert. Die Stereoanlage ist umgeworfen und ebenfalls zertrümmert. Neben dem Altar liegt ein zerfleddertes, blutbesudeltes Buch. Überhaupt ist der ganze Raum mit Blutspritzern übersäht. Das Auffälligste jedoch ist der große Schriftzug an der Wand. Dort hat jemand mit Blut und Hirn das Wort *DEATHBRINGER* an die Wand geschrieben. Der letzte Buchstabe scheint auf den Altar zu deuten.

Das Buch ist in chinesisch abgefaßt, und zwar in einem ziemlich alten Dialekt. Nur ein *K.O.-Erfolg* auf *Chinesisch* (oder eine dreistündige Untersuchung im Haupthaus von S.A.V.E.) können offenbaren, daß hier ein alter, chinesischer Gott namens Chin-Nej angebetet wurde (siehe auch 1.4.1, S. 6).

Eine Untersuchung des Sofas fördert ein in einer Art Schublade liegendes ein Set chinesischer Messer zu Tage. Ein *L*-Erfolg in *Okkultismus* lassen einen Charakter aufgrund der besonderen Einlegearbeiten auf den Griffen darauf schließen, daß sie für die Opferung von Tieren in verschiedenen alten, chinesischen Ritualen gedacht sind. (Es gibt deren viele, so daß es nicht erforderlich ist, das näher auszuführen.) Falls jemand den Altar untersucht, stellt er fest, daß nur die äußere Schicht aus Stein besteht. Tatsächlich handelt es sich um einen Schrank, der mit dünnen Steinplatten beklebt wurde. In dem Schrank befindet sich ein Bündel Papier. Hierbei handelt es sich um die Niederschriften Trevalaines zum Thema *Bansidhe* [3, S. 9ff].

1.3 Personen

In dieser Phase des Szenarios gibt es verhälltnismäßig wenige Personen, die für die Charaktere interessant sein können. Die Belegung von S.A.V.E. wird hier nicht beschrieben, da sie eher Übergreifend ist. Allerdings sollte die Bestandsaufnahme und die durch die Anwesendheit vieler Agenten auf einem Haufen erzeugte Stimmung einigermaßen gut wiedergegeben werden — wie immer Sie als Spielleiter diese Stimmung auch einschätzen.

1.3.1 Joseph McGeenich

Da dieser bedauernswerte S.A.V.E.-Agent auch im nächsten Kapitel eine (tragische) Rolle spielt, wird er hier ein wenig ausführlicher beschrieben. Der vielleicht 35 Jährige ist etwa 1,70 Meter groß. Er hat kurzes, rotblondes Haar und blaue Augen. Außerdem hat er die Figur eines Athleten. Vom Wesen ist er freundlich. Seine Kleidung besteht meistens aus Jeans, Turnschuhen und Sport-T-Shirts. Falls das Wetter das nicht zuläßt, trägt er Woll-Pullover und eine Rot-blaue Jacke.

Joseph sieht nicht nur aus wie ein Athlet, er ist auch einer. Er arbeitet als Trainer für verchiedene Sportvereine, ist zudem Sportjournalist und vor allem als Trainer an der Universität von LA.

McGeenich ist irischer Abstammung. Er ist ein Verwandter der Familie McGeenich in Minnesota (siehe Abbilundg 3.5, S. 24). Als er 16 Jahre alt war, starben seine Eltern bei einem Verkehrsunfall. Aufgrund seiner hervorragenden sportlichen Leistungen bekam er ein Stipendium und konnte weiter die Highschool und später das College besuchen. Später ergriff er dann die verschiedenen Berufe und hielt sich damit über Wasser. Vor sieben Jahren erfuhr er von S.A.V.E. und seiner eigenen Fähigkeit, übernatürliche Dinge zu erspüren. Als Folge wurde er begeisterter S.A.V.E.-Agent. Er erlernte später die Fertigkeit *Sèance*. McGeenich ist über die Hinterlassenschafften von Trevalaine informiert.

1.3.2 David Crunch

Der 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈.-Agent David Crunch ist Polizist im Range eines Detectives. Er ist etwa 1,75 Meter groß, hat dunkle Haare, graue Augen und eine hagere Figur. Er trägt meistens einen Trenchcoat und raucht alle möglichen Marken. Er arbeitet seid etwa zwei Jahren für 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈. und beherrscht die Disziplin *Stärke*. Seine Aufgabe besteht darin, innerhalb des Polizeidienstes die Augen nach Spuren des Übernatürlichen offen zu halten.

1.3.3 Die toten Chinesen

Cho-Win Lung und seine vier Mittoten Nu und Kwon Sej-Jang, Rhej-Mon Tsung und Len Sjun sind für durchschnittliche Amerikaner irgend welche Chinesen. Sie alle haben dunkle, kruze Haare, braune Augen und eine etwas dunklere Hautfarbe. Ein Doktor würde vielleicht noch hinzufügen, daß Cho-Win besonders dünn und Kwon etwas dicklich ist.

Cho-Win Lung hat in einem nahen China-Restaurant als Koch gearbeitet, die Sej-Jang Brüder waren dort als Kellner beschäftigt. Len Sjung war bei einer Baufirma als Mahler tätig, und Rhej-Mon hatte eine Stelle als Ingenieur bei einer großen Firma in LA.

Diese fünf Chinesen waren Anhänger des Gottes Chin-Nej. Bei diesem Gott handelt es sich jedoch nicht um einen echten Gott, sondern um einen Geist. Er wurde das erste Opfer des *Deathbringers*. Aus Zorn über die Einwanderer, die es wagten, diesen Geist nach Amerika „einzuschleppen“, tötete er die fünf Chinesen.

Der Obduktionsbericht ist mit vielen Fachworten gespickt, aber er sagt letzten Endes aus, daß die fünf Männer anscheinend an den Füßen gepackt und im Raum herumgeschleudert worden sind. Ein besonderes Augenmerk liegt auf den Köpfen, die offenbar aufgebrochen und als Mahlwerkzeug für die Schrift benutzt wurden.

1.4 Weitere Informationen

Vermutlich werden die Charaktere nach einer gründlichen Untersuchung in das 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈.-Hauptquartier zurückkehren, um weitere Informationen einzusammeln. GLücklicher Weise sind ja jede Menge 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈.-Agenten auf dem Gelände versammelt, so daß es ihnen nicht schwehr fallen dürfte, ein paar Dinge in Erfahrung zu bringen.

1.4.1 Chin-Nej

Chin-Nej ist ein chinesischer Geist, vielleicht auch eine ganze Gattung von Geistern. Allen ist gemein, daß sie sich als mächtige Schutzgötter ausgeben. Sie materialisieren sich meistens als kleinwüchsige Chinesen mit einem unheimlich langen, nach Unten hängenden Oberlippenbart. Abgesehen von ihrem Kopf und ihren Armen scheint der Körper jedoch aus gelbem Rauch zu bestehen.

Chin-Nej ernähren sich von der Ergebnehit ihrer Anhänger. Daher bringen sie jene dazu, ihnen in unregelmäßigen Abständen und scheinbar aus eigenem Willen Tiere zu opfern. Im Gegenzug können die Geister Konkurrenten der Anhänger mit Unfällen und ähnlichem schädigen.

Die Verehrung dieser Scheingötter war früher auf China begrenzt. Doch durch die vielen Auswanderer sind sie inzwischen auch in Europa und besonders auch in Amerika beheimatet.

S.A.V.E. stuft diese Wesen als vergleichbar geringe Gefahr ein. Nichts desto trotz sollten sie bei bekanntwerden schnellst möglich beseitigt werden.

1.4.2 Die Chinesen

Vermutlich werden die Charaktere als nächstes versuchen, weitere Informationen über die Chinesen zu bekommen. Das erweist sich als Leichter, als gedacht: Über alle fünf läßt sich heraus finden, daß sie in regelmäßigen Abständen in verschiedenen Tierhandlungen in der Umgebung Tiere gekauft haben. Und das schon über Jahre. Ein einfaches nachrfagen in den umliegenden Tierhandlungen fördert das zu Tage. Ein kurzer blick in ihre Polizeiakten verrät, daß sie alle Nachfahren einer Gruppe von Chinesen sind, die vor wta 40 Jahren mit einem Schiff aus China in Amerika ankamen. Mehr läßt sich jedoch nicht finden.

1.4.3 William Daniel Trevalaine

Die meisten älteren S.A.V.E.-Agenten können mit dem Namen W. D. Trevalaine etwas anfangen. Bekannter maßen war er ein Agent, der eine ganze Reihe von Informationen über Geister zusammengetragen hatte. Irgend wann vor etwa vier Jahren verschwand er spurlos. Sein Mansukript verschwand mit ihm; einige sagen, er habe es mit einem Kurierdienst an eines der S.A.V.E.-Hauptquartiere geschickt, und bei dem großen Schlag des Unknown sei es vernichtet worden, andere meinen, er habe es mitgenommen, wohin auch immer. Fest steht, das einige Teile des Manuskriptes bereits als Kopien an einige ausgewählte S.A.V.E.-Stellen ausgegeben wurden; ein Großteil des Wissens über die Geisterwelt stammt aus diesen Quellen. Sehr wissen die meisten jedoch auch nicht.

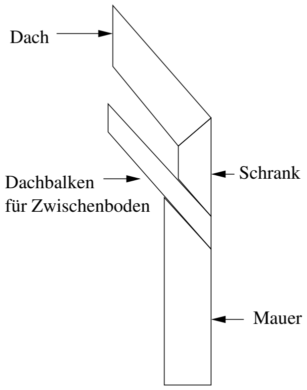

Abbildung 1.2: Der Schrank

Wenn Sie wollen, können sie bereits einige Informationen aus Kapitel 7.1 auf Seite 39 ausgeben.

1.4.4 Der Altar

Ein naheliegender Versuch wäre es, zu ergründen, woher denn dieser Altar stammt. Denn immerhin befand sich in dem Schrank das Manuskript. Eine Befragung im Wohnhaus des Verstorbenen Koches zeigt, daß er den Schrank wohl vor einer Woche auf der Straße gefunden und ob seines guten Zustandes mitgenommen hat. Zwei Nachbarn haben ihm geholfen, das Ding nach Oben zu schleppen. Woher der Schrank kam, ist allerdings ungewiß. Keiner weiß, wie er auf die Straße gekommen ist.

Nachdem der Steinbelag entfernt wurde, zeigt sich, daß der Schrank offenbar von Hand aus Brettern zusammengenagelt wurde. Die Verarbeitung läßt jedoch darauf schließen, daß hier ein echter Zimmermann am Werke war. Die eigenartige Form läßt nach einem *B*-Erfolg in *Architektur*, *Mauern* oder *Zimmerhandwerk* dadurch erklären, daß das Ding wohl in einen Zwischenboden integriert wurde (siehe Abbildung 1.2, S. 7. Es gibt nur wenige Handwerker, die dies professionell tun; Aufgrund der sauberen Verabreitung und der wirklichen Einzigartigkeit ist es möglich, mit Hilfe eines *B*-Erfolges in *Computer* oder *Ermittlung* auf den kleinen Handwerksbetrieb *Woodpecker's Delight* in der californischen Kleinstadt New Kalvent zu stoßen.

1.5 Weitere Ereignisse

Derek läßt die Charaktere gerne und mit Freude ein wenig herumstochern. Immerhin geht die Bestandsprüfung ja über mehrere Tage, und ihm ist es nur recht, wenn er wärend dieser Zeit auch noch ein paar echte Nachforschungen durch Leute seiner Wahl betreiben kann.

Zunächst ist er aber mehr als nur erfreut über den Fund des Bansidhe-Manuscriptes. Für weitere Nachforschungen sichert er den Charakteren jegliche ihm zur Zeit mögliche Unterstützung zu.

Doch schon am nächsten Tag (oder etwas später, je nachdem, wie Sie als Spielleiter das gerne hätten) schickt er die Charaktere und den unglückseeligen Joseph McGeenich gänzlich woanders hin. In Otawa wurde ein Banshide gesichtet. Und da die Charaktere ganz zufällig in letzter Zeit über Trevalaines Niederschriften gestolpert sind, befindet ihr Hausvorstand, sie könnten sich der Sache besser annehmen; den es könnte ja sein, daß es kein Zufall ist!

Kapitel 2

Hintergrund und Handlung

Es stellt sich dem Spielleiter die Frage: Was soll das ganze eigentlich?

Das Ganze begann vor etwa zehn Jahren mit William Daniel Trevalaine. Dieser wackere 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈.-Agent trug allerhand über das Übernatürliche zusammen. Daher erschienen eines Nachts einige amerikanische Geister bei ihm und nahmen ihn mit. Nun sitzt er mehr oder weniger gefangen in irgend einer Sphäre des Unknown.[1] Oder vielmehr — saß er. Denn etwa eine Woche vor Spielbeginn beschlossen die amerikanischen Geister, sich ihrer ausländischen Kollegen zu entledigen; Amerika den Amerikanern, so ihre Devise. Doch um einen Geist zu vernichten ist es erforderlich, ihn genau zu kennen. Und interessanter Weise kennt Trevallaine die Geister wesendlich besser, als sie sich selbst. Daher nahmen sie ihn und einen besonders unsympatischen Bane und vermischten die beiden. Das Ergebnis tauften sie *Deathbringer*. Siene Mission besteht darin, Nicht-Amerikanische Geister zu vernichten; eine löbliche Sache nach Auffassung von 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈., doch leider läßt der Geist es nicht dabei bewenden. Er tötet meistens auch alle verfügbaren Personen, die am Einschleppen der anderen Geister schuld oder Nachfahren der Schuldigen sind. Genau dieses passierte mit dem armen Cho-Win Ling und seinen Mit-Anbetern.

Zum großen Mißfallen des Bane-Teiles im *Deathbringer* ist auch Trevallaine noch vorhanden. Und ihm liegt sehr viel daran, sich selbst, den Deathbringer und möglichst viele weitere Geister zu beseitigen. Sein Zustand erscheint ihm nicht besonders gut (er verabscheut die Gewalttätigkeiten, an denen er beteiligt ist), und Geister mag er nach seiner Gefangenschaft auch nicht lieber. Nicht Zuletzt ist er ein 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈.-Agent, und so möchte er sein Wissen weitergeben und möglichst viele Menschen retten.

So kam er auf die Idee, eine Art Spur zu legen; er spielt 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈. seine alten, in alle Winde verstreuten Dokumente zu und hofft, daß irgend jemand diesen Wink versteht. Mit etwas Glück, so seine Hoffnung, kommt

[1] Da es solche Sphären sind, die bei den Menschen Visionen von Hölle und Verdammnis aufkommen ließen, ist anzunehmen, daß es ihm dort nicht gefällt.

ja irgend jemand auf den Gedanken, Anhand der Dokumente sein jeweils nächstes Ziel zu identifizieren und somit möglichst viele Menschen zu retten. Und falls dann irgend jemand noch auf den gedanken käme, er könne der *Deathbringer* sein, dann hätte er vielleicht eine reelle Chance, erlößt zu werden...

Nach dem etwas unergiebigen Anfang werden die Charaktere zunächst nach Minnesota geschickt. Dort werden sie Zeuge, wie die Familie McGeenich und ihr Hauseigener Banshide vom *Deathbringer* erledigt wird. Dabei fällt ihnen ein Bericht über den *Utbird* in die Hände. Es dürfte nicht zu schwierig werden, eine in Frage kommende Siedlung zu finden.

Noch wärend die Charaktere nach einem Utbird suchen, kommt es zu einem zwischenfall in Arizona. Hier wird ein Hangman, ein wirklich Ur-Amerikanischer Geist, von mehreren Barghests zerfleischt. Hiermit setzen sich die ausländischen, genauer gesagt, die irischen, Geister erstmals zur Wehr. Vermutlich werden die Charaktere auch dort einige Nachforschungen anstellen.

Wie sich denn nun die Situation um den Utbird entwickelt, hängt von den Charakteren ab. Wenn sie den Utbird vorher erledigen, dann hat der Deathbringer nicht mehr viel zu tun. Er lenkt dann nurnoch die Aufmerksamkeit auf ein weiteres Schriftstück, dieses mal über einen weißnochnicht.

Neben diesen Aktionen sollten die Charaktere besser nicht vergessen, Trevalaines Spur zu folgen. Dadurch kann es ihnen gelingen, nach und nach die Hintergründe dieses Geisterschlachtens aufzudecken. Denn nach dieser Episode beginnt die große Geisterschlacht im größten Sammelzentrum für eingewanderte Geister, dem Anlaufhafen der meisten Einwanderer in alten Zeiten. Es kommt zum Schlachtfeld New York.

Doch wie können die Charaktere das verhindern? Erstaunlicher Weise ziemlich einfach: Durch eine Seanc̀e an einem Ort, an dem der *Deathbringer* auftaucht. Alle dazu benötigten Dinge können sie erschließen. Sie brauchen nur heraus zu finden, wo sich der angesprochene Geist befindet, selbigen vernichten und zu warten. Falls sie dann noch folgerichtig Trevalaines Namen als wahren Namen des Deathbringers annehmen, ist ihr Problem gelößt. Die Symbiose wird aufgebrochen und der *Deathbringer* vernichtet. Vor seinem endgültigen dahinscheiden kann Trevalaine noch die Hintergründe des ganzen Spektakels erhellen.

Kapitel 3

Das Irenschloß in Minnesota

In diesem Kapitel bekommen die Charaktere erstmalig das Wirken des *Deathbringers* aus nächster Nähe mit. Es beginnt mit einem Brief an Derek und Endet mit dem Tod der Familie McGeenich in Minnesota.

3.1 Der Anfang

Noch wärend die Charaktere in ihren Ermittlungen stecken, erhällt Derek einen Brief von Rosa McGeenich (siehe 3.3.6, S. 19). Als Folge ruft er sofort die mit dem Fall *Deathbringer* betreuten Agenten zusammen. Es erscheint Ihm kein Zufall, daß kurz vor dem Erscheinen eines Bansidhes ausgerechnet ihnen wichtiges Informationsmaterial in die Hände fällt.

3.1.1 Der Auftrag

Dereck setzt die Charaktere bei der kurzen Einsatzbesprechung über die neusten Entwicklungen in Kenntnis und zeigt ihnen den Brief (siehe Abbildung 3.1 auf Seite 12). Seines Erachtens gibt es nur eine Mögliche Vorgehensweise: Er schickt sie Charaktere nach Minnesota. Da es bereits Samstag ist, organisiert er in aller Eile einen Flug. Dieser geht am Mittag. Wenn alles glatt geht, sollten sie um 16 Uhr in St. Paul ankommen. Von dort sind es mit dem Auto nur zwei Stunden bis zum Schloß.

Praktischer Weise ist Needland ein alter Freund von Dereck. So bereitet es ihm keine Schwierigkeiten, die Charaktere für *wichtige paranormale Untersuchungen* auf dem Schloß einzuquartieren. Er hat auch veranlaßt, sie vom Flughafen in St. Paul abzuhohlen.

3.1.2 Informationen

An Hintergrundinformationen hat Derek folgendes zu bieten: Mr. Needland ist ein Modezar, und er hat das Schloß vor etwa fünf Jahren gekauft.

Sehr geehrter Dr. Rayne,
Wie ich von einem guten Bekannten erfahren habe, handelt es sich bei Ihrer Luna-Foundation nicht nur um eine gemeinnützige Einrichtung, sondern um eine Organisation zur Untersuchung übernatürlicher Vorkommnisse. Die aktuellen Ereignisse innerhalb meiner Familie erfordern es, dass ich mich mit einer ausgesprochen ungewöhnlichen Bitte an Sie wende. Doch lassen Sie mich am Anfang beginnen.
Meine Familie stammt, wie Ihnen sicher anhand des Namens aufgefallen sein wird, ursprünglich aus Irland. Im Jahre 1897 kam sie mit einem Schiff weiterer Auswanderer nach Amerika. Meinen Vorfahren gelang es, innerhalb kürzerer Zeit an eine Menge Geld zu kommen. Als Folge lieen sie im Jahre 1960 -- 20 jahre vor meiner Geburt -- ihren ehemaligen irischen Familiensitz 1:1 in Minnesota neuerrichten.
Bedauerlicher Weise verstrickte sich mein Grossvater in einige ziemlich dubiose Machenschaften, die ihm in Folge sein gesammtes Vermögen kosteten. So kommt es, da unsere Familie heute ziemlich verarmt ist. Ich sellbst habe sie vor wenigen Jahren verlassen, um in Indianapolis zu leben.
Schon seid der Familienankunft Ende des vorvorigen Jahrhunderts lastete ein Fluch auf unserer Familie. Eine Art Familiengeist, vermutlich eine bei der Überfahrt verstorbene Tochter des damaligen Oberhauptes, erscheint vor dem Tod eines Familienmitgliedes und singt. In Ireland selbst ist dieses Phänomen als Bansidhe bekannt.
Vor wenigen Tagen erhielt ich einen Brief meines Vaters. Er lebt durch die Grosszügigkeit von Mr. Needland immer noch mit dem Rest der Familie in unserem Familienschlo. Ihm ist der Geist erschienen. Er hat sein Testament gemacht und möchte nochmals die gesammte Familie versammelt sehen. Das Treffen ist für das kommende Wochenende angesetzt; ich kann jedoch erst am Montag erscheinen.
Dr. Rayne, ich möchte Sie bitten, dieses Phänomen zu untersuchen. Mir ist bekannt, dass es Ihrer Organisation in der Vergangenheit häufiger gelungen ist, durch Geisterwesen erzeugtes Unheil abzuwenden. Ich wäre Ihnen auf Ewig dankbar, wenn Sie sich dieses Problemes annehmen könnten.

Ihre
Rosa McGeenich

Abbildung 3.1: Der Brief von Rosa McGeenich

Damit rettete er die Familie McGeenich vor dem Verhungern. Da er von Natur aus ein großzügiger Mensch ist, läßt er die Familie weiterhin dort wohnen. Dafür müssen sie allerdings auch das Schloß in Ordnung halten. Mehr ist in 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈.-Hauptquartier nicht bekannt.

Über Bansidhes gibt es keine Informationen, die über den Neufund hinaus gingen. Auch über Familie McGeenich gibt es keine erreichbaren Informationen. Lediglich der ebenfalls zum Team gehörende Joseph McGeenich meint, es könne unter Umständen mit der Familie verwand sein. Aber genaueres wisse er auch nicht.

Derek verspricht, alles nur irgend wie findbare heraus zu finden und den Charakteren zukommen zu lassen.

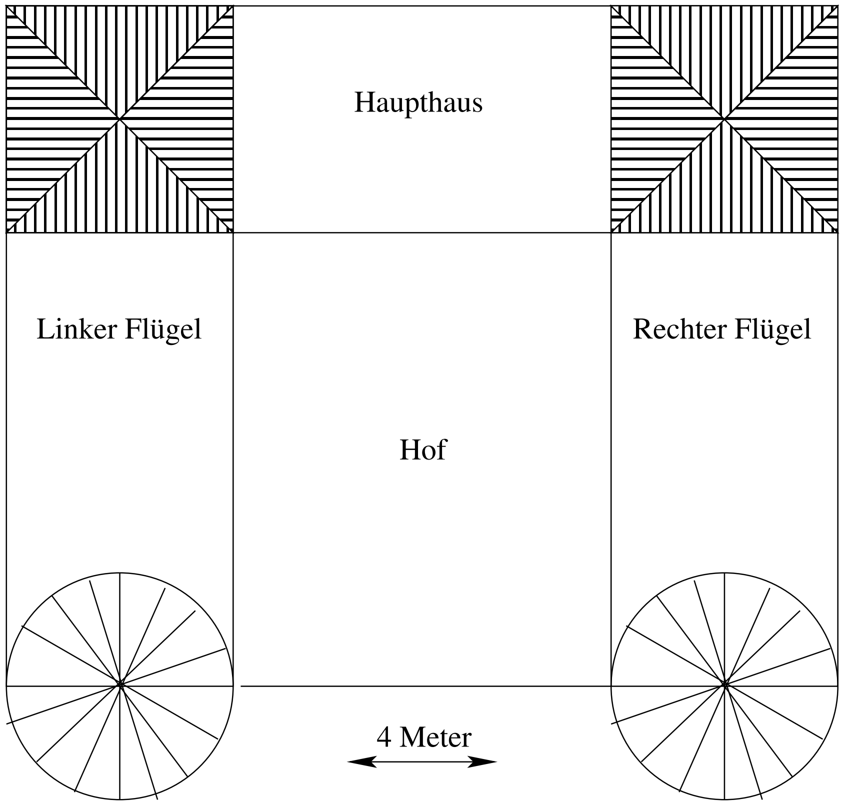

Abbildung 3.2: Das Irenschloss — Übersicht

3.1.3 Die Ankunft

Der Flug verläuft ereignisloß. Gegen 16 Uhr erreichen die Charaktere St. Paul. Dort werden sie bereits von George McGeenich (siehe 3.3.4, S. 18) erwartet. Der junge Mann ist ausgesprochen Wortkarg; er macht wenig hehl daraus, daß er nichts von der Anwesendheit der Charaktere hällt.

Am Schloß selbst steht bereits Mr. Needland bereit. Er freut sich sehr über die Ankunft der Charaktere. Nach einer kurzen Begrüßung läßt er sie von Laura McGeenich (siehe 3.3.5, S. 19) auf ihre Zimmer bringen.

3.2 Das Irenschloß

Bei dem Schloß handelt es sich um einen verhältnismäßig unansehnlichen Kasten von etwa 20 $\times$ 24 Metern. Er hat an der Vorderseite zwei runde, an der Hinterseite zwei eckige Türme. Das Gebäude ist doppelstöckig. Seine Fenster erinnern an Schießscharten. bei dem Schloßtor handelt es sich um eine große Flügeltür, hinter der sich noch ein zusätzliches Fallgatter befin-

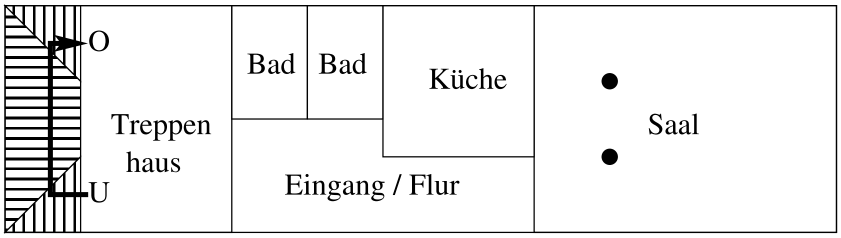

Abbildung 3.3: Das Irenschloss — Erdgeschoss

det. Auch das Hauptgebäude ist durch eine große Flügeltür verschlossen.

Da die Charaktere nur verhältnismäßig kurz in diesem Schloß zu tun haben, wurde die Beschreibung des Gebäudes auf das wesendliche beschränkt. Eine Übersicht des Komplexes findet sich in Abbildung 3.2 auf Seite 13.

3.2.1 Der Hof und die beiden Flügel

Der Hof ist etwa 10×12 Meter groß und mit Sand bestreut. Bei dem linken Flügel handelt es sich um die ehemaligen Stallungen. Sie wurden inzwischen zu Garagen umgebaut. Hier stehen für gewöhnlich der Landrover, Mr. Needlands Motorad und zwei Mustangs.[1] Daneben ist noch Platz für zwei weitere mittelgroße Autos. An der Wand zum Hauptgebäude steht eine alte Kutsche. Mr. Needland hat sie restaurieren lassen und zeigt sie voller Stolz jedem seiner Besucher.

Der rechte Flügel enthällt eine Schmiede, eine Schlachterei, eine Werkstadt und zwei Geräteräume. Die Schlachterei und die Schmiede wurden von Needland inzwischen wieder in ihren Ursprünglichen Zustand gebracht. Die Werkstadt ist nicht authentisch, aber dafür können dort mit den entsprechenden Fähigkeiten alle Gebrauchsgegenstände des täglichen Lebens repariert werden.

Beide Flügel verfügen über einen zweiten Stock. beide wurden identisch mit Gästezimmern versehen, eine Beschreibung findet sich in 3.2.3, S. 15

3.2.2 Das Hauptgebäude — Erdgeschoss

Der großte Teil des Erdgeschosses wird durch den alten Rittersaal eingenommen. Dieser etwa 8×6 Meter große Raum dient nun als Eßsaal. Er wird auch für die Séance verwendet (siehe 3.4.5, S. 22). Zwei Säulen stehen an der Stelle, an welcher die tragende Turmwand durchbrochen wurde.

[1] Es sind die Autos gemeint.

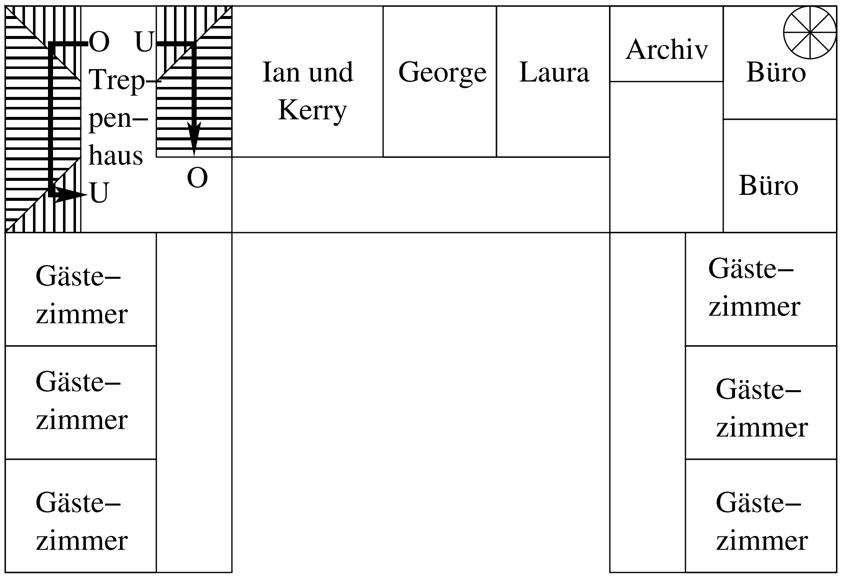

Abbildung 3.4: Das Irenschloss — Obergeschoss

Direkt an den Saal grenzt die etwa 4×4 Meter große Küche. Diese wurde mit den modernsten Mitteln heutiger Küchenkunst ausgestattet. Über eine Falltür im Boden kann ein Vorratskeller (mit den selben Maßen) erreicht werden. Hier lagert genügend Verpflegung, um mindestens einen Monat die ganze Schloßbelegschaft ernähren zu können.

Unmittelbar dem Eingang gegenüber befinden sich die beiden jeweils 2×3 Meter großen Badegelegenheiten. Jede enthällt eine Wanne mit Dusche und eine Toilette.

Der rechte Turm wird vollkommen von einem großen Treppenahsu eingenommen. Die Treppe führt in das Obergeschoß. Unter der Treppe befindet sich eine kleinere Treppe, welche in den Weinkeller führt. Hier lagern eine ganze Reihe von guten Weinen — der Modezar liebt es eben stilvoll!

Eine Übersicht über das Erdgeschoß findet sich in Abbildung 3.3 auf Seite 14.

3.2.3 Obergeschoß

Im Obergschoss finden sich die verschiedenen Schlafräume. Die beiden Flügel beherbergen dabei die Gästezimmer, das Hauptgebäude die Zimmer der Familie McGeenich. In den Gästezimmern finden sich jeweils ein Schrank, ein großes Himmelbett, eine Garderobe und ein Tisch. Im Schrank befindet sich eine kleine Minibar.

Die Unterkünfte der beiden jüngeren McGeenichs unterscheiden sich kaum von den Gästezimmern (nur haben sie natürlich keine Bar). Sie sind jedoch mit den persönlichen Gegenständen (Kleidung, Büchern. . .) gefüllt. In Lauras Zimmer steht zudem ein kleines Laufställchen. Bei ihren Büchern handelt es sich vorwiegend um Liebesromane. George hat einige Kataloge mit Waffen und eine Menge Krimis bei sich stehen. Unter dem Bett liegt eine 45er Magnum.

Das Zimmer von Ian und Kerry McGeenich ist etwas größer als die anderen. Es enthällt ein Doppelbett und zwei Schränke. Ansonsten unterscheidet er sich nicht von den Gästezimmern.

Der rechte Turm beinhaltet neben dem Archiv des Modezaren (hier finden die Charaktere ganz sicher nichts interessantes — zumindest nicht für den Fall. . .) auch zwei Arbeitszimmer. In dem einen arbeitet Neetland. Hier findet sich auch eine Wendeltreppe in den oberen Turmteil, wo er sein Zimmer hat. Das andere dient Ian McGeenich als Arbeitsraum.

Needlands Arbeitsraum ist für die Charaktere ausgesprochen uninteressant. Hier finden sich die Unterlagen, die er benötigt, um seine Firma in Gang zu halten. Des weiteren hat er eine ganze Reihe von Entwürfen hier, an denen er arbeitet; ein Diebstal wäre zwar sicherlich recht einträglich, würde Dreck jedoch nicht gefallen.

McGeenichs Arbeitsraum ist auf den ersten Blick auch nicht sonderlich interessant. Tatsächlich beschäftigt sich das meiste seiner Aufzeichnungen mit der Verwaltung des Schlosses. Ein *L*-Erfolg auf *Buchhaltung* enthüllt, daß er tatsächlich einiges von seinem Job versteht. In einer der verschlossenen Schubladen seines Sekretäres findet sich der in Abbildung 3.5 auf Seite 24 abgebildete Stammbaum der Familie McGeenich.

Eine übersicht über das Obergeschoss findet sich in Abbildung 3.4 auf Seite 15.

3.2.4 Die Türme

Die beiden forderen Türme sind offen, auf der Hofseite können die Treppen nach Oben gesehen werden. Sie haben überdachte Aussichtsformen, zu finden gibt es hier nichts.

Der hintere linke Turm enthällt drei Räume. Der erste ist lediglich eine Art Flur, der zweite eine eingerichtete Nähstube, der dritte wird als Abstellkammer benutzt.

Der hintere rechte Turm enthällt das Schlafzimmer Needlands (dieses ist seine Privatsphäre, darum wird hier nicht näher darauf eingegangen) und die ehemalige Bibliothek. Sie können hier unterbringen, was immer Ihnen passend erscheint. Vermutlich wird es neben einer Reihe von Modemagazinen mindestens ein Lexikon in vielen Bänden und Standardwerke der Trivialliteratur geben; möglicher Weise sind sogar wertvolle Bücher dort. Needland ist unter normalen Umständen gerne bereit, einem Charakter solche Bücher zu überlassen.

Die Wendeltreppe aus Needlands Arbeitszimmer endet in der Bibliothek.

3.3 Personen

In diesem Kapitel sind lediglich die Familie McGeenich und ihr Dienstherr Fawkess Needland wichtig. Da auch sie nur eine kurze Rolle spielen, geht diese beschreibung nicht weiter in die Tiefe.

3.3.1 Fawkes Needland

Fawkes Needland ist etwa 40 Jahre alt. Er ist klein, etwas dicklich und trägt eine Brille. Seine Augen sind grau.

Der gebürtige New Yorker besuchte das selbe College wie Derek Rayne. Er studierte jedoch Kunst. Im Alter von 20 Jahren konnte er seine ersten Entwürfe gewinnbringend verkaufen. Danach kombinierte er sein Kunststudium mit angewanter Betriebswirtschftslehre. In den folgenden Jahren baute er ein eigenes Unternehmen auf. Inzwischen ist er durch seine künstlerischen Entwürfe und sein Geschick in der Konzernleitung zum Multimillionär und einem der erfolgreichsten Unternehmer der USA geworden.

Als die Famile McGeenich vor fünf Jahren dem Ruin nahe war, erfuhr er durch deren Tochter Rosa davon und kaufte das Schloß auf. Er stellte gleichzeitig die Familie, die sonst keine Bleibe gehabt hätte, als Verwalter und Gesellschafter ein. Er selbst ist die meiste Zeit mit seiner Arbeit beschäftigt. Von dem Fluch hat er eher durch Zufall erfahren, da die McGeeniches in mancherlei Beziehung unter sich bleiben. Er hat das Schloss zum einen gekauft, um dort in ruhe arbeiten zu können, zum anderen aber, weil er es in einen authentisch-wirkenden Zustand (ohne den Verzicht auf modernen Komfort!) bringen und potentielle Gäste, Kunden oder Geschäftspartner damit beeindrucken möchte. (Außerdem, wie er manchmal zu gibt, hat er als Kind immer von einer eigenen Ritterburg geträumt.)

Fawkes Needland ist ein netter Mann, er kommt mit allen seinen Mitmenschen gut aus. Er trinkt gerne Wein und er unterhält sich gerne über Mode. Auch über andere Dinge kann er gut sprechen, er ist ein ausgesprochen guter Gesellschafter. Den Charakteren gegenüber wird er höflich und freundlich auftreten. Das sollte jedoch nicht darüber hinwegtäuschen, daß er ein hervorragender Geschäftsmann ist. Falls die Charaktere ihm Anlaß zum Ärger geben, wird er sie kurzerhand vor die Tür setzen.

Bleibt noch anzumerken, daß Fawkes nicht, wie viele seiner Berufskollegen, homosexuel veranlagt ist. Seine Frau starb vor zehn Jahren, er hat seid dem nicht wieder geheiratet.

3.3.2 Ian McGeenich

Das Oberhaupt der Familie McGeenich ist etwa 55 Jahre alt. Er sieht jedoch aus, als seien es eher 70. Seine Haare sind weiß, seine Augen wäßrig-blau. Er hat einen Vollbart. Meistens trägt er eine dunkelgrüne Stoffhose, ein hellgrünes Hemd und eine Grüne Lederweste. Seines Erachtens die traditionelle Kleidung eines Iren. Er ist vielleicht 1,80 Meter groß und ziemlich dünn,

Ian McGeenich ist kein angenehmer Zeitgenosse. Er ist ein Familientyrann. Das Leben hat ihn verbittert — seid er arbeiten kann, versuchte er, den Schuldenberg seines Vaters abzutragen, doch nur durch das Angebot Mr. Needlands konnte ein absoluter Konkurs abgewand werden (siehe auch 3.6.1, S. 23). Immerhin ist er seinem Wohltäter dankbar.

Das Problem des Iren liegt in der Familientradition. Der zur Folge hat ein McGeenich gefälligst im Sinne seiner Ahnen traditionsbewußt zu leben. Wer das nicht will, wird verstoßen. Trotzdem der alte Mann gerade zu tyrannisch an diesem Grundsatz festhällt, möchte er vor seinem Tod seine (aus seiner Sicht verstoßene) Tochter nochmals wiedersehen. Ian McGeenich hat keine Ahnung, das Jacob McGeenich tatsächlich mit der Familie verwand ist.

Von Beruf ist Ian Buchhalter. Er ist sogar ein ziemlich guter Buchhalter, wie ein Blick in seine Verwaltung des Schloßhaushaltes belegt.

Der Mann wird den Charakteren gegenüber ausgesprochen unhöflich sein und keinen Hehl daraus machen, was er von Amerikanern hällt. Über den Fluch der Bansidhe spricht er auf gar keinen Fall mit ihnen.

3.3.3 Kerry McGeenich

Auch Mrs. McGeenich wirkt trotz ihrer 40 Jahre, als sei sie eine alte Frau. Sie ist etwa 1,65 Meter groß und hat braune Haare, in denen bereits die ersten grauen Strenen zu sehen sind. Ihre Augen sind grün. Kerry ist eine stille Person, die niemals ihrem Mann wiederspricht. Von ihr werden die Charaktere sicherlich keine wertvollen Informationen erhalten. Sie kann ihnen jedoch den Grund für das Schweigen ihres Mannes nennen (nämlich das übermäßige Traditionsbewußtsein). Sie ist auch bereit, über ihre drei Kinder zu sprechen. Am ehesten können die Charaktere zugang zu ihr finden, wenn sie von ihrer Tochter Rosa erzählen.

3.3.4 George McGeenich

Der Sohn der Familie ist mit 26 Jahren der älteste Nachkomme. Er ist etwa 1,80 Meter groß, hat rotes Haar und blaue Augen. Er trägt meistens die Kleidung eines Handwerkers — immerhin ist er fürt die Wartung des Schlosses zuständig.

George ist ebenfalls ein überzeugter Anhänger der McGeenich-Traditionen. Er hällt die meisten Amerikaner für unzivilisiert. Auf seine Schwester Rosa ist er besonders schlecht zu sprechen. Auch er wird sich nicht sonderlich erfreut über die Charaktere zeigen.

3.3.5 Laura und Tad Fowess

Die junge, stets in schwarz gekleidete Frau ist mit 18 Jahren die Jüngste in der Familie. Sie ist ziemlich dünn, etwa 1,70 groß und ebenfalls rothaarig. Sie hat einen 7 Monate alten Sohn namens Tad. Ihr Mann, Frederic Fowess, kam vor vier Wochen bei einem Autounfall ums Leben; er war in St. Paul, um einige Besorgungen zu machen.

Laura ist natürlich über den Fluch informiert und bereit, darüber zu sprechen. Im Gegensatz zu ihrem Bruder und ihrem Vater hällt sie ihn tatsächlich für das, was er ist — einen Fluch. Sie hat die Bansidhe vor dem tod ihres Mannes gehört. Sie ist am ehesten bereit, mit den Charakteren zu sprechen.

3.3.6 Rosa McGeenich

Die 25 Jahre alte Rosa McGeenich macht auf den ersten Blick einen eher unscheinbaren Eindruck. Sie ist etwa 1,70 groß, schlank, hat sehr dunkelblaue Augen und leicht schimmerndes, sehr dunkel-braun-rotes Haar. Nur ein echter Künstler oder Photograph kann erkennen, daß die junge Frau unheimlich photogen ist.

Bereits mit 18 setzte sich Rosa nach Indianapolis ab. Das Regim ihres Vaters war ihr zuwider, und da sie studieren wollte, machte sie sich so schnell wie mögich aus dem Staub. Um Geld zu verdienen bewarb sie sich bei verschiedenen Agenturen als Modell. Die meisten lehnten ab, doch ausgerechnet Fawkes Needland erkannte ihr Talent. Durch ihn kam sie ganz an die Spitze. Inzwischen hat sie genügend Geld, um selbstständig arbeiten zu können oder sich sogar zur Ruhe zu setzen. Nichts desto trotz arbeitet sie immer noch gerne mit ihm zusammen.

Ihren Brief an Dereck hat sie vor allem geschrieben, weil sie sich Sorgen um ihre Schwester Laura macht.

Da Rosa erst nach dem Massaker erscheint, werden die Charaktere von ihr nicht viel erfahren können; sie wird erst einmal geschockt in irgend einem Krankenhaus landen. . .

Von S.A.V.E. weiß sie durch einen Psychologen namens Venckman, der mal auf einer Party versucht hat, sie über die Legenden Irelands anzugraben.

3.4 Handlung

Nachdem die Charaktere ihre Zimmer bezogen haben, sindsie zunächst einmal sich selbst überlassen. In etwa einer Stunde soll es Essen geben, was sie bis zu diesem Zeitpunkt tun, ist nicht abzusehen.

Bei den nachfolgenden Ereignissen handelt es sich um Schlüsselszenen, die auf jeden Fall statt finden. In wie weit sich die Charaktere dabei beteiligen, ist ihnen überlassen.

3.4.1 Das Abendessen

Das Abendessen um 19 Uhr findet im großen Saal statt. Es gibt Braten, Salat, Wein und Milch. Im Verlauf des Essens fragt Mr. Needland nach, was denn sein ehemaliger Schulfreund Dereck jetzt so mache, und was denn die genaue Natur der Forschungen der Charaktere sei. Es ist wohl unnötig zu erleutern, daß die McGreeniches von einer Enthüllung des wahren Grundes nicht sehr begeistert wären. Der alte McGreenich macht in einem solchen Falle auch klar, was er davon hällt. mr. Needland würde das dann mit „Nun, wenn das Ihre Meinung ist, Ian, müssen wir das wohl akzeptieren!“ kommentieren.

3.4.2 Die Nacht

Die Nacht verläuft bis etwa 3 Uhr Morgens ereignisloß. Dann jedoch werden die Charaktere (und auch alle anderen Bewohner des Hauses) von schrecklichen Schreien aus dem Schlaf gerissen. Allen Anschein nach ist es eine Frau, die da schreit. Es ist nicht auszumachen, woher die Schreie kommen.

Ian McGeenich erscheint etwas später. Er ist ausgesprochen bleich, behauptet aber, es sei alles in Ordnung. Tatsächlich hat er die Bansidhe gesehen. Laura stammelt immer wieder, bei Freddy (ihrem Mann) sei es genau so gewesen, bis George ihr einige Beruhigungspillen gibt und sie zu Bett bringt. Falls ein Charakter näheres wissen möchte, wird er von George angefahren, sie gefälligst in Ruhe zu lassen.

3.4.3 Der nächste Tag

Der Nächste Tag beginnt mit einem Frühstück. Needland ist ziemlich ungehalten und besteht darauf, seine Angestellten sollten mit den Charakteren zusammen arbeiten. Ian McGeenich Hällt dagegen, dies sei eine Familienangelegenheit und vermutlich bald vorbei. Der Modezar ist darüber zwar verärgert, er geht dann aber irgend wann an seine Arbeit („macht doch, was ihr wollt!“) und erklärt, er wolle nicht gestört werden.

Ian McGeenich geht seiner Arbeit als Verwalter nach. Wer ihn aufmerksam beobachtet stellt fest, daß er bereits Vorkehrungen für seinen Tod trifft; alle laufenden geschäfte werden sorgsam dokumentiert, damit sein Nachfolger möglichst wenige Probleme hat.

Seine Frau verschwindet am Vormittag in die Nähstube und näht ein Leichentuch für ihren Mann. Am Nachmittag ist sie damit beschäftigt, die eigentlich schon sauberen Fenster zu putzen.

Ihr Sohn George kontrolliert am Vormittag die Regenrinnen, am Nachmittag wartet er zunächst die Autos und bringt dann eine Satelitenschüssel — Mr. Needlands neuste Erwerbung — an. Hierbei ist zu beachten, daß sie nicht gesehen werden sollte. Falls ihm hier einer der Charaktere hilfreich zur Hand geht, ist er gleich viel Aufgeschlossener.

Laura ist die meiste Zeit mit ihrem Kind beschäftigt. In ihrer übrigen Zeit sortiert sie Briefe oder kocht Obst ein.

Was die Charaktere den Tag über machen, ist ihnen überlassen.

Das Mittagessen vergeht in einer ähnlich miesen Stimmung wie das Frühstück. Needland ist gar nicht erst erschienen (er läßt sich sein Essen von Laura bringen), und die McGeeniches schweigen brütend vor sich hin. Vermutlich werden auch die Charaktere ziemlich sauer sein.

Das Abendessen ist da schon eine andere Sache. Fawkes und George unterhalten sich aufgeregt über die Satelitenanlage und wollen sie auch gleich ausprobieren. Irgend ein Sender soll ein wichtiges Football-Spiel übertragen. Es wird beschlossen, daß alle Burgbewohner es sich gemeinschaftlich ansehen wollen. Die einzige Ausnahme ist Ian, der noch ein paar Dinge erledigen möchte.

3.4.4 Abends — Tod es alten McGeenich

Was die Charaktere am Abend machen, ist weiterhin ihre Sache. Die Familie McGeenich sitzt jedenfalls zusammen mit Mr. Needland vor dem Fernseher. Selbst der kleine Tad liegt in einer in der Ecke des Raumes aufgestellten Wiege.

Nach etwa einer Stunde begeisterten Sehens (nun ja... Mr. Needland und Mr McGeenich jr. sind begeistert, die Frauen sehen sich das Spiel eher an, weil sie sich ablenken wollen) ist plötzlich wieder das Schreien der Bensidhe zu höhren.

Vermutlich werden die Charaktere loßstürmen, um Ian McGeenich zu suchen. Noch wärend sie unterwegs sind, kommt plötzlich ein weiteres Geräusch hinzu. Es läßt sich am ehesten mit dem dröhnen eines überdimensionierten Staubsauegrs vergleichen. Wenige Sekunden, nachdem das Geräusch eingesetzt hat, gehen die schrecklichen Schreie der Bansidhe in noch schrecklichere Schreie über — diese klingen, obwohl von einem geisterwesen ausgestoßen, eindeutig nach Angst und Schmerz. Ihr Ursprung läßt sich einfach ergründen — sie scheinen aus dem Arbeitszimmer zu kommen.

Als die Charaktere Ians Arbeitszimmer erreichen, finden sie es total verwüstet vor; überall liegt herumgewirbeltes Papier, Ian selbst sitzt in seinem Stuhl. Anscheined ist irgend etwas in seinem Brustkorb explodiert. Am Boden liegt die ektoplastische Gestalt einer recht hübschen Frau, der Bansidhe nämlich. Allerdings ist nicht mehr viel von ihr zu erkennen, sie wirkt wie etwas, das mit mehreren sehr schweren Hämmern behandelt wurde. Die Manifestation verschwindet innerhalb einer halben Stunde.

Auch hier findet sich der Schriftzug *DEATHBRINGER* an der Wand, mit dem Blut des alten Mannes geschrieben. Dieses mal ist es das *D*, welches auf ein Manuskript hinweist. Das Dokument liegt ganz offen darunter und beschreibt den Utburd [3, S. 67f.].

3.4.5 Sèance mit bösem Ende

Als folge dieses Ereignisses fordert Needland die Charaktere auf, umgehend etwas zu unternehmen. Als Folge schlägt Joseph MgGeenich vor, eine Seèance durchzuführen. Er argumentiert, der Geist des Verstorbenen könne noch nicht weit sein, und es sei die einzige Möglichkeit, etwas über die Vorkommnisse zu erfahren. Erstaunlicher Weise stimmt die gesammte Familie McGeenich zu; scheinbar hat der Tod ihres Hausgeistes sie mehr schockiert, als der des Mannes.

Da auch der Modezar diese Sèance für eine gute Idee hällt, wird sie durchgeführt. So sitzt bald die ganze Belegschaft (ob mit oder ohne die Charaktere) um den Tisch im Saal und versucht, Kontakt zu dem frisch Verstorbenen (dessen Körper in der Mitte auf dem Tisch liegt) aufzunehmen. Zur beleuchtung wurden kerzen aufgestellt.

Die Seanc̀e verläuft auch zunächst wie geplant. Die Kerzen beginnen zu flackern, und über dem Körper des Toten bildet sich langsam eine Figur. Doch dann ertönt plötzlich wieder der Staubsauger.

Unabhängig davon, ob die Seànce abgebrochen wird oder nicht wird dieses Geräusch immer lauter. Als es den Raum erreicht zu haben scheint, verstummt es. Nach etwa vier Sekunden Stille explodiert plötzlich Lauras Kopf. Danach spukt George sein Hirn und Teile seines zerschmetterten Brustkorpes aus. Noch ehe sei Körper zu Boden gesunken ist, platzt Tad in seiner Wiege. Unmittelbar danach reißt irgend etwas Kerry Arme, Beine und Kopf aus. Als letztes muß der inzwischen aufgesprungene Joseph ansehen, wie sein Unterkörper aufreißt und die Eingeweide auf den Boden klatschen. (Und um es ganz klar zu sagen: Weder ein Mentaler Schild noch ein eine Schutzsphäre helfen dagegen!)

Danach ist Stille. Der *Deathbringer* hat sich für heute seine letzten Opfer gehohlt.

3.5 Weitere Ereignisse

Fawkes Needland ist vollkommen schockiert. Es kann bis zum nächsten Morgen dauern, bis er irgend etwas klares heraus bringt (es sei denn, einer der Charaktere ist ein Psychodoc). Viel bringt das allerdings auch nicht; er ist mit der Situation vollkommen überfordert und fragt sich, was er tun soll. Ein Anruf bei Dereck sorgt, falls die Charaktere daran denken, dafür, daß dieser sich nach Polizisten erkundigt, die im weiteren die Ermittlungen vertuschen können. Informationen hat Needland jedenfalls keine. Er hat auch keine Ahnung, warum es die McGeeniches erwischt hat und ihn und die Charaktere nicht.

Im Laufe des nächsten Tages erscheint dann Rosa McGeenich in einem roten Ferrari. Sie hat natürlich keine Ahnung von den Ereignissen. Je nachdem, wie es ihr gesagt wird, fällt ihr Schock aus. Besonders entsetzt ist sie vom Tode Rosas und des Babys.

Rosa kann die Charaktere nur über die Tradition der McGeeniches in kenntnis setzen. Weiter Mehr weiß sie allerdings auch nicht.

Dereck wird die Charaktere im Laufe des Tages zurückbeordern. Er ist nicht besonders erfreut; seines Erachtens hätten sie das Massaker verhindern müssen. Auch der Fakt, daß sie das vielleicht sogar versucht haben, verbessert seine Laune nicht. Ihre Anwesendheit in Minnesota ist seines Erachtens nun nicht mehr von Nöten.

3.6 Informationen

Viele Informationen gibt es nicht; das meiste von dem, was sich hier finden läßt, können sich die Charaktere vermutlich auch so zusammen reimen.

3.6.1 Die Famile McGeenich

Die Familie kam tatsächlich im Jahre 1897 aus Ireland nach Amerika. Auch die restlichen Fakten aus Rosa McGeenichs Brief (siehe Abbildung 3.1 auf Seite 12) sind korrekt.

Was Rosa in ihrem Breif nicht geschrieben hat, unter Umständen aber den Charakteren mitzuteilen bereit ist (falls es nicht vorher ein anderer McGeenich getan hat), ist die Tatsache, daß die Bansidhe der Grund für das übertraditionelle Verhalten der Familie ist.

Angeblich, so sagt die Legende, soll der Geist kurz nach der Ankunft Fred McGeenich erschienen sein. Angeblich habe er angekündigt, die Familie vor allem Schaden zu bewahren, solange sie denn in guter, alter, Irischer tradition lebe und sich nicht um den amerikanischen *way of life* kümmere. Vermutlich wollte die Bansidhe damit sichergehen, daß niemand auf den gedanken käme, ihr etwas anderes als Wohlmeinende Hilfe

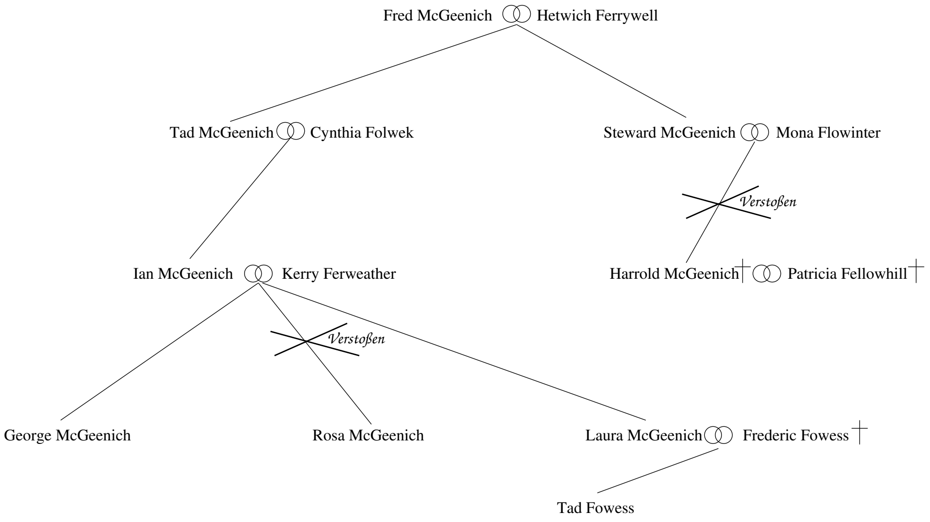

Abbildung 3.5: Der Stammbaum der Familie McGeenich

zu unterstellen.

Als Ted und Steward McGeenich ihrerzeit das Vermögen verloren, dachten sie, es sei allein Schuld von Stewards Sohn Harrold, daß es so bergab ginge. Daher verstießen sie ihn und seine Frau. Sie fühlten sich sehr dadurch bestätigt, daß er dann später durch einen Autounfall ums Leben kam.

Auch Rosa wurde von ihrer Familie verstoßen. Und obwohl sie auf dem Schloß nicht erwartet wurde, hatte sie beschlossen, nach dem Rechten zu sehen. Vor allem hatte sie sich Sorgen um ihre Schwester und deren Sohn gemacht.

3.6.2 Jacob McGeenich

𝔖.𝔄.𝔅.𝔈. arbeitet langsam, aber immerhin kommen dabei Ergebnisse heraus. Sie können die Charaktere irgend wann mit der Information versorgen, bei seinen Eltern habe es sich wohl um Harrold und Patricia McGeenich gehandelt. Ein kurzer Blick auf den Stammbaum der McGeeniches verrät, daß er damit tatsächlich mit ihnen verwand ist. Die McGeeniches ihrerseits behaupten zu Lebzeiten, das könne nicht sein, sie seien über alle Zweige der Familie informiert. (Tatsächlich erhoffen sie sich von diesem vorgeschobenen Nichtwissen, daß die Bansidhe übersieht, daß ein Verstoßener anwesend ist. Der *Deathbringer* übersieht es jedenfalls nicht…)

3.6.3 Frederic Fowess

Frederic war von den irischen Traditionen der McGeeniches begeistert. Aus diesem grund war die Familie damit einverstanden, ihn aufzunehmen. Er lebte unter der Woche in St. Paul, wo er arbeitete. Am Wochenende kam er meistens in das Schloß. Vor fünf Wochen erzählte er seiner Frau, er habe Nachts merkwürdige Schreie gehört. Am Tag vor seinem Autounfall teilte er ihr telefonisch mit, ihm sei eine Frau erschienen. Auf ihre entsetzten Warnungen hörte er jedoch nicht. Nach diesem Ereignis schickte Laura ihrer Schwester einen Brief, in dem sie sie um Rat fragte.

Kapitel 4

Hunde, Indianer, Bären und Gehänkte

Wärend der nächsten zwei Tage haben die Charaktere etwas Ruhe und können ihre eigenen Nachforschungen anstellen. Immerhin gibt es eine ganze Reihe von Dingen, die sie herausfinden können (etwa aus Kapitel 7). Dereck läßt ihnen jedenfalls keine Ruhe und besteht darauf, daß sie weitere Nachforschungen zum Fall *Deathbringer* anstellen. Er ist nicht bereit, den Fall an jemanden anders abzugeben. Seines Erachtens ist nur das Team dazu in der Lage, daß von Anfang an dabei war.

In dieser Zeit kommen in LA zwei ausgesprochen bemerkenswerte Berichte an: Die ausländischen Geister schlagen zurück. In Arizona wird ein Hangman von mehreren Barghests zerrissen, und in Dakota tötet ein russischer Bärengeist einen Manitou. Letzteres ereigente sich allerdings bereits zu einem früheren Zeitpunkt. Die 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈.-Stelle in Atlanta hatte das nur noch nicht weitergeleitet. Sie hatten versucht, die Umstände aufzuklären, aber bislang ist ihnen das nicht gelungen. Tatsächlich ereigente sich der Tot des Manitou zwischen den beiden Anschlägen des *Deathbringers*.

4.1 Der Bericht aus Dakota

Zusätzlich zu dem Bericht (er findet sich in Abbildung 4.1 auf Seite 28) findet sich ein Hinweis, daß sie dieses Ereignis vor wenigen Tagen (also genau zwischen den beiden Anschlägen des *Deathbringers*) ereignet hat. Rückfragen bei den beteiligten 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈.-Agenten ergeben nichts neues. Das Erscheinen des Manitous war keine große Überraschung; diese Wesen kommen in Amerika halt vor. Von dem Bären fehlt jede Spur. Die Agenten gehen davon aus, daß seine Existenz in den vielen russischen Einwanderern in einem kleinen Dorf nahe von Abberdeen begründet liegt. Nachfragen in New Moscow ergeben lediglich, daß der Bär dort manchmal gesichtet wird.

Unser Team, bestehend aus Kelby Jones (Teamleiter und Verfasser des Berichtes), Mary Jenkins, Howard Kabul und Dala Özgür, wurde hinzugerufen, als bei einem Gartenfest plötzlich eine Schar von Krähen über die Besucher herfiel und einige lebensbedrohlich verletzte. Eine Untersuchung ergab, daß es sich um gewöhnliche Krähen handelte. Da somit ein natürliches Verhalten oder menschliches Einwirken ausgeschlossen werden konnte, lag der Schluß, es handele sich um einen Anschlag des Übernatürlichen, nahe.
Unsere Forschungen ergaben, daß es in Dakota einen Stamm von Indianern gegeben hatte, dessen Totem eine Krähe gewesen war. Wir vermuteten daher einen sogenannten *Manitou*, wie von L. Merwedder beschrieben.
Nachdem wir unsere Forschungen dahingehend abegschlossen hatten, bestätigte eben dieser Manitou unseren Verdacht. Er manifestierte sich in einer Schulklasse der Elementary School von Aberdeen und tötete sämmtlichen anwesenden Schüler und die Lehrerin.
Um sein Treiben zu beenden, setzten wir uns mit Aput Kovani, einem Medizinmann aus dem Reservat Kinuchi, in Verbindung. Selbiger hatte S.A.V.E. in der Vergangenheit bereits häufiger geholfen. Mr. Kovani erklärte sich bereit, uns bei dem Kampf gegen dieses Wesen zu unterstützen. Er führte auf dem Grund der Schule ein Ritual durch, welches den Geist auf unsere Ebene zwang und seine Rückkehr in die Ebenen des Übernatürlichen verhinderte.
Der Manitou erschien als ektoplasmische Manifestation, wie von Trevalaine beschrieben. Er ergriff die Flucht, als er bemerkte, daß wir mit ihm gefährlich werdenden Waffen ausgestattet waren. Wir verfolgten ihn bis außerhalb des Ortes.
Gerade, als sich unser Gegner zum Kampf stellte, erschien ein ungeheuer großer Bär. Mary Jenkins, ihres Zeichens Zoologin, identifizierte ihn als einen sibirischen Steppenbären. Auch bei dieser Erscheinung handelte es sich, wie sich später herausstellte, um eine ektoplasmische Erscheinung. Der Bär erschlug erst den Manitou und tötete danach Mr. Kovani. Danach verflüchtigte er sich.
Krepek in Rusland bestätigte inzwischen die Existenz dieses Bären.
Es handelt sich um ein in Rusland verbreitetes Geisterwesen.
Es erscheint normaler Weise nur an Orten, an denen Menschen in freier Natur und durch Einwirkung anderer erfrohren und später von Tieren gefressen worden sind. Vermutlich gibt es diese Wesen daher besonders häufig in Sibirien, da in der Vergangenheit die dortigen Fürsten zum Tode Verurteilte häufig in den Wäldern ausgesetzt haben.

Abbildung 4.1: Der Bericht aus Aberdeen, North-Dakota

Dereck lehnt es ab, daß sich „seine“ 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈.-Truppe um den Bären kümmert; das können seines Erachtens die Kollegen aus Aberdeen machen. Der Bericht trudelt im Laufe des ersten Tages seid Beendigung des Bansidhe-Kapitels bei 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈.-LA ein.

4.2 Der Bericht aus Arizona

Auch der Bericht aus Arizona läßt wenige Fragen offen. Die zuständigen Agenten sind jedoch alle in LA, so daß Rückfragen kein Problem darstellen. Der Bericht (zu finden in Abbildung 4.2 auf Seite 30) wird am zweiten Tage nach Beendigung des Bansidhe-Kapitels von Mr. Chips hochst selbst ins 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈.-LA-HQ gebracht.

Da alle beteiligten Kreaturen des Übernatürlichen entweder durch die Barghests oder die 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈.-Agenten beseitigt wurden, bleibt auch zu diesem Bericht nicht mehr viel zu tun.

4.3 Was bleibt zu tun?

Nun ja… Auf den ersten Blick scheinen die Charaktere zur Untätigkeit verdammt zu sein. Das entspricht jedoch nicht ganz der Wahrheit. Zum einen können sie viel über die Ereignisse nachdenken. Eine gewisse Ähnlichkeit mit den Vorfällen, an denen sie beteiligt gewesen sind, ist durchaus vorhanden. Wie bereits zu Anfang des Kapitels erwähnt gibt es ja eine Reihe von anderen Dingen, die sie außerdem herausfinden können.

Das vielleicht wichtigste dürfte die Spur in dem neuen Trevalaine-Dokument sein. Falls die Charaktere die vergangenen Ereignisse zumindest ansatzweise analysieren, werden sie wohl darauf kommen, daß der *Deahtbringer* als nächstes im skandinavischen Umfeld zuschlägt. Mit dieser Information sollte es ihnen möglich sein, die Siedlung in Idaho zu finden.

Vorfall: 17C44

Team: Fission Chips (Teamleiter und Verfasser), Nicole Bergmann, Frederic Smith, Sandra Montary

Stichworte: Barghest, Hangman

Einleitende Vorkommnisse: Die Ereignisse, die zu dem letztendlichen Vorfall führten, begannen vor einer Woche. Zu diesem Zeitpunkt beauftragte mich Mrs. Adele Demour, heraus zu finden, wer versuche, sie in den Wahnsinn zu treiben. Sie hatte Albträume, sah Schlingen von der Decke baumeln und meinte gelegendlich, Gestalten in ihrem eigenen Haus lauern zu sehen. Die Ermittlungen sind nicht weiter von Interesse, da bereits nach Kurzem in mir die Überzeugung heranreifte, es handele sich um eine Attacke des Übernatürlichen. Aus diesem Grund verständigte ich S.A.V.E. Dr. Rayne stellte mir ein Team von Leuten zusammen, mit denen ich in der Vergangenheit schon häufiger erfolgreich arbeiten konnte.

Ermittlungen: Nach nur kurzer Zeit waren wir uns sicher, es mit einem sogenannten *Hangman* zu tun zu haben, wie von Trevalaine beschrieben. Wir identifizierten ihn als den Geist des vor vier Jahren hingerichteten Serienmörders Lucius Mandrake. Aufgrund dieser Tatsache war es ein Leichtes für uns, seine Grabstätte zu lokalisieren. Dank Ms. Montarys Schutzschild waren wir in der Lage, Mrs. Demour vor Angriffen des Geistes zu bewahren.

Endresultat: Auf dem Weg nach Los Angeles, wo die sterblichen Überreste des Serienkillers liegen, manifestierte sich der Hangman und griff uns tätlich an. Wir konnten ihn uns zwar vom Leibe halten, ihm jedoch keinen Schaden zufügen. In diesem Moment erschienen mehrere große, schwarze Hunde. Sie stürzten sich auf den Hangman und zerrissen ihn. Dank den Berichten von Dalton, Day und Koch konnten wir diese Wesen als *Barghests* identifizieren und bei ihrem nächsten Auftauchen mit Hilfe von Hartriegelschwertern eliminieren.

Schlußbemerkung: Der Hangman ist eine typisch-amerikanische Erscheinung. Sein Auftreten war nicht sonderlich bemerkenswert. Was diese eigentlich eher in Ireland oder doch zumindest Europa heimischen Hunde hier verloren haben, ist uns nicht bekannt. Vermutlich wurden sie durch den hohen Irenanteil in einigen Gegenden Amerikas ‘importiert’.

Abbildung 4.2: Der Bericht aus Arizona

Kapitel 5

Die skandinavische Siedlung

Die Siedlung Fonsgørd liegt in der Bitterrootkette in Idaho. Sie ist allgemein bekannt, da die Bewohner zwar zum einen eine ganze Menge damit verdienen, Touristen eine skandinavische Siedlung (mit skandinavischen Hotdogs. . .) zu bieten, zum anderen aber absolut erz-katholisch sind. Die frage ist: Wie können die Charaktere auf diese Siedlung stoßen?

Nun, die Antwort ist verhältnismäßig einfach: Durch Ermittlungen. Je nachdem, wie genau die Charaktere das Gebiet eingrenzen kann das ein Wurf auf *Computer*, *Ermittlung*, *Mythen und Legenden* oder *Religionswissenschaften* sein. All diese Fertigkeiten bringen bei einem *B*-Erfolg innerhalb von vier Tagen das gewünschte Ergebnis. Wird die Suche mit dem Ausdruck *Schwangerschaft* ergänzt, so bringt sie spätestens am ersten Tag dieses Kapietels (also frühstens am dritten nach Beginn der Suche) Ergebnisse.

Dieses Kapitel ist eine Art Drehpunkt; erstmalig haben die Charaktere Gelegenheit, dem *Deathbringer* zuvor zu kommen. Wenn sie extrem schnell sind, können sie ihn sogar schon hier erledigen.

5.1 Ereignisse

Die Ereignisse beginnen am dritten Tag nach Beendigung des Bansidhe-Kapitels. Und zwar mit einer kurzen Zeitungsmeldung. Dort steht die Tragödie von Fonsdøg, wie der Reporter es bezeichnet, beschrieben. Die 16 jährige Svenska Hedwigson wurde vor etwa einer Woche vergewaltigt. Der Arzt stellte fest, daß sie dadurch schwanger wurde. Der gestrenge (erzkatholische) Vater lehnte eine Abtreibung ab. Daraufhin erledigte Svenska das mit Hilfe einer Freundin selbst. Durch die diletantische Vorgehensweise führte das jedoch zu einer lebensbedrohlichen Erkrankung. Zur Zeit liegt sie im Krankenhaus. Der Vater strebt eine Mordklage gegen sie und ihre Freundin an.

Am zweiten Tag nach der Zeitungsmeldung wird Svenska aus dem Krankenhaus entlassen. Bei ihrer Familie (und auch in der restlichen Siedlung) ist sie eher gelitten als geduldet, ihr Vater läßt sie in ihrem Zimmer einsperren. In der nacht des vierten Tages greift der Utbourd an. Er blendet das Mädchen und beginnt, ihre Familie zu töten. Dann erscheint der *Deathbringer*, vernichtet den Utburd und tötet alle bis dahin überlebenden.

Diese Ereignisse können erstmalig verhindert werden. Falls der Utburd vernichtet wird, ehe der Deathbringer erscheint, begnügt er sich damit, den Vater des Hauses zu töten und eine Spur zu hinterlassen: Wieder steht das Wort *DEATHBRINGER* an der Wand. Doch dieses mal zeigt das etwas heruntergezogene T auf eine Bibel.

5.2 Die Siedlung

Die Siedlung ist nicht sonderlich groß, sie hat etwa 600 Einwohner. Das ganze Leben orinetiert sich an der Haupostraße. Auf der einen Seite wird die Siedlung durch einen Berghang, auf der anderen durch einen Fluß begrenzt.

Neben einer Reihe von Wohnhäusern gibt es eine norwegische Kneipe (ist das selbe wie eine amerikanische Kneipe, nur daß die Getränke in Hörnern ausgeschenkt werden), mehrere norwegische Restaurants (in den meisten gibt es norwegischen Aal, in jedem gibt es auch normales Essen), eine UPS-Station, eine Polizeiwache, das Krankenhaus und mehrere Läden.

Die Stimmung ist recht unbeschwert — die Tragödie um Famile Hedwigson ist zwar *ganz schrecklich*, aber sie ist ja glücklicher Weise den Hedwigsons passiert (und nicht dem Befragten). Die Meinungen dazu gehen recht weit auseinander, aber aufgrund der katholischen Grundeinstellung sind sich alle zumindest sicher, daß die Abtreibung verwerflich (wenn auch verständlich) war. Mit der Haltung des Vaters sind viele nicht einverstanden; das Mädchen würde sich schließlich zu seiner Zeit im Himmel verantworten müssen.

Den Charakteren stehen die Bewohner zwar offen gegenüber; sie werden für Touristen gehalten. Solange sich keiner als Konfessionslos hinstellt oder gar den katholischen Glauben (der schlimmer noch: Norwegen. . .) in Zweifel zieht, sollte es keine Probleme geben.

5.3 Personen

An wichtigen Personen gibt es in dieser Stadt nur wenige: Da ist zum einen Familie Hedwigson; ebenfalls für wichtig erachtet werden könnte Donja Wilkens, die im Zeitungsbericht nicht benannte Freundin von Svenska. Möglicher Weise wenden sie sich auch an Marc Stralsund. Das ist der Vergewaltiger. Er sitzt im Gefängnis ein.

5.3.1 Patrick Hedwigson

Svenskas Vater ist etwa 40 Jahre alt, 1,80 Meter groß und sehr hager. Er hat kurze, braune Haare und grüne Augen. Er trägt meistens einen dunkelblauen Anzug (aus Stockholm).

Mr. Hedwigson ist überzeugter Katholik. Für ihn stellt das, was seine Tochter getan hat, das schlimmste Verbrechen schlechthin dar, schlimmer noch als die Vergewaltigung. Er ist in diesem Punkt ausgesprochen uneinsichtig.

Das Übernatürliche hällt er für puren Aberglauben. Falls die Charaktere ihm mit Angriffen durch den Utburd drohen, haben sie gute Aussichten, hinausgeworfen zu werden. Die Vorstellung, seine Tochter könne von einem solchen Wesen getötet werden, erschreckt ihn wenig; das wäre dann seines Erachtens ihre verdiente Strafe Gottes.

5.3.2 Martha Hedwigson

Mrs. Hedwigson ist ebenfalls etwa 40 Jahre alt. Sie hat leicht ergraute, blond überfärbte Haare, und blaue Augen. Sie ist ziemlich korpulent.

Patricks Frau ist in keinerlei Beziehung besser als er selbst. Ihre größte Sorge ist ihr geschwundenes Ansehen im Kirchenchor. Auch sie hällt das Übernatürliche für Humbug.

5.3.3 Svenska Hedwigson

Svenska Hedwigson ist ein durchschnittlich gebautes Mädchen von etwa 16 Jahren. Sie ist ungefähr 1,65 Meter groß, hat rotbraune Haare und grüne Augen. Sie trägt jetzt meistens dunkle Kleidung.

Zur Zeit macht die Jugendliche eine schwere Zeit durch. Sie spricht sehr wenig, und die Wahrscheinlichkeit, daß sie mit irgend welchen Fremden spricht ist nicht sehr groß. Sowohl die Vergewalltigung als auch die schmerzvolle Abtreibung stellten jeweils einen ziemlichen Schock für sie dar, von denen sie sich noch nicht wieder erholt hat. Über den Täter spricht sie nicht.

5.3.4 Donja Wilkens

Donja ist ebenfalls etwa 16 Jahre alt. Sie wohnte bis vor kurzem bei ihren Eltern, den Betreibern der norwegischen Kneipe. Nachdem jedoch ihre Rolle bei der Abtreibung bekannt wurde, haben diese sie zu Verwandten nach Wisconsin geschickt. Den Bewohnern der Siedlung erzählen sie, sie wollten das Mädchen nicht mehr sehen. Den Charakteren verraten sie die Wahrheit: Das sie dem Mädchen die Anfeindungen ersparen wollten.

Tatsächlich denkt das Ehepaar Wilens darüber nach, ebenfalls nach Wisconsin zu ziehen. Sie billigen das Verhalten ihrer Tochter nicht, können es aber verstehen.

Sollten die Charaktere Donja tatsächlich in Wisconsin aufstöbern, ist es unwahrscheinlich, daß das Mädchen mit ihnen spricht. Viele Informationen hat sie auch nicht zu bieten.

5.3.5 Marc Stralsund

Marc ist etwa 17 jahre alt. Er ist blond, athletisch gebaut und blauäugig. Er sieht zwar gut aus, ist aber nicht sonderlich helle. Seine Eltern kommen ihn jeden tag im Gefängnis besuchen.

Der junge Mann schildert wird es vermutlich ablehnen, mit den Charakteren zu sprechen. Letzten Endes kann er ihnen auch nur sagen, daß er zum Zeitpunkt der Tat betrunken war.

5.4 Informationen

Sowohl vor als auch wärend der Untersuchung werden die Charaktere verschiedene Informationen zusammen suchen. Das betrifft sowohl die Siedlung als auch die weiterführenden Spuren.

5.4.1 Über die Siedlung und ihre Bewohner

Folgendes können die Charaktere herausfinden, bevor sie die Siedlung betreten:

- Die Siedlung wurde vor etwa 100 Jahren von norwegischen Siedlern gegründet wurde. Diese waren aus Norwegen wegen ihrer zu katholischen Haltung ausgewandert.
- Die Familie Hedwigson hat eine wichtige Stellung in Fonsdøg; Mr. Hedwigson ist Vorsitzender des Kirchenrates. Er verdient sein Geld mit Büro-Arbeiten. Seine Frau ist die Leiterin des Kirchenchores.
- Hedwigson hat inzwischen Mordanklage erhoben.
- Der Vergewalltiger wurde inzwischen gefaßt und sitzt in'm Gefängnis der Siedlung.

5.4.2 Der bisherige Tathergang

Auch über die genauen Ereignisse, die zu dieser Familientragödie geführt haben, ist näheres bekannt; die Charaktere können es auf der Polizeistation oder durch geschickte Fragen in der Bevölkerung erfahren.

- Der Vergewalltiger Marc Stralsund wurde inzwischen gefaßt und ins Gefängnis gesperrt. Da jedoch bislang niemand Anklage erhoben hat, wird er wohl demnächst wieder auf freien Fuß gesetzt.
- Die vergewalltigung ereignete sich am Ende eines Schulfestes. Vermutlich war Alkohol im Spiel.
- Mr. Hedwigson lehnte eine Abtreibung ab.
- Svenska fragte daher ihre Freundin, ob sie einen Ausweg wüßte. Diese laß in einem Buch nach, wie eine Abtreibung vorzunehmen sei. Sie erledigte das dann mit Hilfe von abgekochten Stricknadeln.
- Nach seinem Krankenhausaufenthalt leigt das Mädchen immer noch krank zu Hause. Sie darf das Haus nicht verlassen, aber das könnte sie wohl auch nicht.

5.4.3 Die Bibel

Eine Untersuchung der Bibel fördert zu Tage, daß auch sie aus dem Besitz Trevalaines stammt. Viel wichtiger als die bibel ansich ist jedoch ihr Einband. Trevalaine hat sie seinerzeit in eine Rohschrift eingebunden. Sie gehört nicht zu seinen üblichen Schriften, sondern behandelt die Möglichkeiten eines Gefechtes zwischen Geistern. Er schreibt unter anderem, daß eine echte Konfrontation nur auf einem Gebiet ausgeführt werden könne, auf dem vor nicht all zu langer Zeit möglichst viele Menschen ums Leben gekommen seien.

Kapitel 6

Kriegsfeld New York — das Finale

Die Hinweise des letzten Kapitels waren deutlich: Die nächste Station des Krieges ist New York. Bis zu diesem Zeitpunkt sollten sie bereits die Informationen über angewandte Beschwörungen, Hintergründe zum Geisterkrieg und nach Möglichkeit den wahren Namen ihres Gegners kennen.

Das Ende ist verhältnismäßig kurz erzählt:

Entweder, die Charaktere haben nicht verstanden, um was es geht oder nur unzureichende Informationen. In diesem Fall bricht der Krieg auf den Ruinen des World Trade Centers loß. Der *Deathbringer* vernichtet systematisch alles, was sich ihm in den Weg stellt. Viele amerikanische Geister, die ebenfalls zu diesem Schauplatz gezogen wurden, greifen ein und werden ihrerseits vernichtet. Als Folge dieses Chaos bekommen auch die meisten Nicht-sensitiven mit, das irgend etwas läuft. Das Militär wird verständigt und versucht, die Lage unter Kontrolle zu bekommen. Da dieses nicht gelingt und nur einen Reisentribut an Soldaten fordert, wird New York evakuiert und gesprengt. Auf die Stimmen verschiedener Parawissenschaftler wird nicht gehört. Danach befindet sich mitten in dem schon bald wieder besiedelten New York ein tiefer Krater, der gleichzeitig ein Tor zur geisterwelt darstellt. Die Charaktere können sich mit gutem Gewissen sagen, vollkommen versagt zu haben. . .

Oder die Charaktere haben alles ausklabüstert und erreichen die Ruinen des World trade Centers (wobei es interessant wäre zu erfahremn, wie sie an den Absperrungen vorbei kommen). Sie führen ihre Sèance durch (eventuell müssen sie sich jemanden dafür bei 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈. ausleihen) und spalten den *Deathbringer*. Damit endet der Krieg. Trevalaine findet seine verdiente Ruhe, und bevor er abtritt, erklärt seine geisterhafte Erscheinung den Charakteren noch, was sie wissen wollen.

Für die Charaktere bedeutet ein positives Ende eine Belobigung von Seiten Derecks. (Seine Schelte im Falle eines Versagens dürfte wohl ihr kleinstes Problem sein. . .) Zudem erhalten sie eine Reihe von CEP:

Überleben des Szenarios: 1 CEP

Erfolgreiches Lösen: 2 CEP

Rettung von Svenska Hedwigson: 2 CEP

Vernichtung des Deathbringers in Fosngørd: 3 CEP

Dazu kommen die generellen CEP für gutes Rollenspiel und Zusammenarbeit.

Kapitel 7

Übergreifende Informationen

In diesem Kapitel finden sich alle Informationen, die von den Charakteren wärend des Abenteuers gesammelt werden können und die nicht an eines der anderen Kapitel gebunden sind. Sie sollten jedoch darauf achten, daß ihre Spieler nicht zu viele auf einmal bekommen... Um überhaubt an Informationen zu kommen, ist es jedoch erforderlich, sie zunächst einmal zu suchen.

7.1 William Daniel Trevalaine

Das meiste, was heute noch von diesem großen Forscher des Übernatürlichen bekannt ist, entstammt seiner eigenen Feder. Mehr als das, was sich aus seinem Prolog [3, S. 5] entnehmen läßt, ist bei 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈. auch nicht bekannt. Fest steht nur, daß der gute Mann 1991 verschwunden ist und seine Behausung in New Kalvent seid dieser Zeit lehr steht; die Leute meinen, es spuke dort. 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈. konnte diese Gerüchte bislang nicht bestätigen.

Trevalaine hinterließ 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈. bedauerlicher Weise nicht sein Gesammtwerk. Die in diesem Abenteuer auftauchenden Beschreibungen etwa fehlen, im Falle des Utbirdes sogar das gesammte Kapitel über Kindgeister. Auf den gesammten Rest können die Charaktere zurückgreifen.

Trevalaines Haus bietet heute wenig inetressantes; alles, was es an interessanter Literatur gegeben hat, wurde von 𝔖.𝔄.𝔙.𝔈. abtransportiert. Eine genaue Untersuchung verrät jedoch, daß ein vermutlich ziemlich exotisch geschnittener Schrank vor nicht all zu langer Zeit entwendet worden ist.

7.2 Der Geisterkrieg

Falls einer der Charaktere über Kontakte verfügt, die mit der Geisterwelt in Verbindung stehen, kann er von diesem die Information erhalten, daß sich die Geister zur Zeit im Aufruhr befinden. je nach seiner Natur kann er

```
Es ist überliefert, daß die verschiedenen Geisterwesen nicht
unbedingt bestens mit einander auskommen. So sollen die Geister
Australiens vor etwa hundert Jahren einen regelrechten krieg gegen
Neuankömmlinge angefangen haben, und auch von den geistern Engalnds
ist so etwas berichtet worden.
Aus den verschiedenen seltenen Gelegenheiten, bei denen dieses
Phänomen beobachtet werden konnte, haben mutige, unerschrockene
Feldforscher einige Muster herausarbeiten können. Das verteidigende
Land bestimmt einen bestimmten Geist zu ihrem Streiter. In den
meisten Fällen handelt es sich um einen Bane, wie von TREVALAINE
beschrieben. Diese Wesenheit scheint ein allgemeingültiges Ärgernis
und somit international zu sein. Dieses Wesen zeiht loß und bemüht
sich, so viele Geister wie möglich zu vernichten. Wie es nun einmal
in der Natur eines Banes liegt, tötet er dabei meistens auch die
Menschen, die jene anderen Kreaturen eingeführt haben. Andere
Geister des Landes greifen jedoch nicht an.
Die eingewanderten Geister hingegen greifen an, wen immer sie an
Gegner entdecken können. Viele werden dabei getötet, doch auch die
Landesgeister werden dabei in großer Zahl vernichtet.
Der Krieg endet, sobald entweder alle Geister anderer Kulturen
ausgemerzt sind oder der Bane vernichtet worden ist. Letzteres
geschieht überraschend oft. Vermutlich liegt es daran, daß die
Vernichtung eines Geistes nur für einen echten Kenner dieses Geistes
möglich ist. Und ein Bane interessiert sich nicht viel für seine
Mitgeister.
Einen in solche Aktivitäten verwickelten S.A.V.E.-Agenten kann ich
nur raten, sich mittels Mentalem Schild oder Schutzschild vor den
Attacken des Bane zu schützen.
```

Abbildung 7.1: Die Legende vom Geisterkrieg

ihnen sagen, daß er keinen Kontakt mehr amerikanischen oder zu ausländischen geistern bekommt.

Falls einer der Charaktere folgerichtig auf einen Krieg schließt, kann er die Bibliothek von S.A.V.E. mittels *Okkultismus*, *Computer*, *Journalismus* oder *Legenden/Überlieferungen* einen kurzen Aufsatz zu diesem Thema finden (siehe Abbildung 7.1 auf Seite 40). Die Basissuchzeit beträgt eine Woche.

7.3 Beschwörungstheorien

Irgend wann im Laufe ihrer Ermittlungen sollten die Charaktere darauf kommen, sich Informationen über verschiedene Arten der Beschwörungen und Sèancen zu verschaffen. S.A.V.E. verfügt vor allem über Informationen zu Sèancen. Beschwörungen der rituellen Magie sind hier nicht unbedingt bekannt.

Die Informationen zu Sèancen sind, falls sie den Charakteren nicht bekannt sind, für dieses Abenteuer ausgesprochen wichtig:

- Eine Sèance erfordert mindestens drei Personen, von der jedoch nur eine über die Fähigkeit *Sèance* verfügen muß.
- Wird eine Sèance durchgeführt, ohne daß das Ziel spezifiziert wird, erscheint meistens die mächtigste Kreatur, die sich in der Gegend befindet.
- Die Bezeichnung einer kreatur reicht zum Rufen aus, doch wird die Kontrolle dadurch enorm erschwehrt.
- Eine Kretaur, deren Name (nicht der wahre, sondern der von der Kreatur gewählte Name) bekannt ist, kann durch eine Sèance jederzeit gerufen werden. Die Kontrolle ist dabei nicht unbedingt leicht. Dies ist der normale Weg, eine Sèance durchzuführen.
- Bei einer frischen Leiche ist es möglich, den Geist des Verstorbenen zurück zu rufen.
- Wenn der Wahre, wirkliche Name der Kreatur bekannt ist, ist die beschwörung nahezu gefahrlos. Solchermaßen beschworene kreaturen neigen jedoch dazu, ihre Beschwörer später zu jagen.
- Offenbar gibt es nur eine Möglichkeit, einen Geist vollkommen gefahrlos zu beschwören: Nämlich dann, wenn es an einem Ort gescheiht, an dem er sich sowieso schon befindet, und sein wahrer Name bekannt ist.

Abbildungsverzeichnis

Literatur- und Filmverzeichnis

[1] 2^{nd}-SYSTEM-MEISTER (Herausgeber): *Chill*. Nicht publiziert, 2000. Eine deutsche Zusammenfassung der Regeln aus [4] und [5].

[2] 2^{nd}-SYSTEM-MEISTER: *Rückkehr nach Sunnydale*, Teil 2 der Kampagne *Der Araček-Zyklus*. Ein Chill-Abenteuer für 4-6 Spieler. In: *Der Araček-Zyklus*. Nicht publiziert, 2001.

[3] ATHANS, PHILIP: *Apparitions*. Chill. Mayfair Games Inc., Niles, Illinois, 1991.

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

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