TALES FROM THE CRYPT: Abgesang im Sextett

Der 2nd-System-Meister

2. Oktober 2007

Vorweg…

Dieses Szenario hat die undankbare Aufgabe, an das extrem erfolgreiche *College Days* [2] anzuknüpfen. Letzteres war eine Rückkehr zu bewährtem Rezept, will meinen, zu abstrusen Charakteren, einer insich geschlossenen Gegend und Gegenspielern, die noch kaputter waren als die Spielercharaktere. Die Handlung ähnelte dort eher einer Schnitzeljagt.

Das Sextett verfolgt einen geringfügig anderen Ansatz. Auch hier müssen die Spieler erst einmal herausfinden, was der Keeper vielleicht von ihnen möchte, auch hier ist die Uhr am ticken. Die Charaktere mögen sich aufgrund gängiger Clichés nicht. Um das Szenario lösen zu können (und am Leben zu bleiben), müssen sie trotzdem zusammen arbeiten. Neben dem eigentlichen Szenario ist jeder mit einem weiteren Problem behaftet. Das läßt sich in den meisten Fällen nur dann lösen, wenn der Charakter sich etwas weiterentwickelt und sich mehr mit seinen Mitmenschen (nicht nur den anderen Spielercharakteren) beschäftigt. Damit ist das Szenario etwas schwierige zu spielen (und zu leiten) als sein Vorgänger.

Grundlegend werden die Vertreter verschiedener Musik-Fangruppen (ein Hip-Hopper, eine Gruftinette, ein alternder Klassig-Genießer, ein Techno-Girly, ein Metaller und eine 80er-Retropop-Anhängerin) mitten in eine nicht näher bestimmte Wildnis gebracht. Doch diese Wildnis ist nicht ganz so verlassen, wie es ihnen schienen mag. Da ist ein nicht wirklich gastfreundliches Dorf, ein Militärstützpunkt, eine geologische Forschungsstation und natürlich ein McWolf.

Der Bürgermeister des Dorfs ist nicht nur ein ziemlicher Tyran, sondern auch in Besitz eines alten Schädelstabs. Durch den ist er seid etwa 200 Jahren Bürgermeister. Nicht alle Dorfbewohner sind darüber glücklich. Besonders unzufrieden ist jedoch der Cryptkeeper. Seines Erachtens sollte der Schädelstab genau dahin zurückkehren, wo er hingehört. Und genau das ist die Aufgabe der Spielercharaktere. Ein wenig erschwert wird das ganze durch die Tatsache, dass die Armee gedenkt, in nächster Zeit einen speziellen Kampfstoff auszuprobieren. Der würde dazu führen, dass von den Lebewesen in jenem Gebiet nicht ganz so viel übrig bleibt…

Beim ersten mal Leiten hatte das Szenario eine ganze Menge Mängel. Meinen Spielern hat es (hoffendlich) trotzdem gefallen; auf jeden Fall ein fettes Danke an TERSHA als Retropop-Kampfsau, MELANIE als Gruftinette, einen mir leider unbekannten Vampirdarsteller als Hip-Hopper, GRÖSCHL als alten Klassik-Sack, YASMIN als Metallerin und EDEN als Techno-Girly. Durch sie konnte ich eine ganze Reihe Fehler finden und hoffendlich beseitigen.

In der zweiten Variante (gespielt auf dem NordCon) lief das Ding extrem gut. Mit Cyrus als Gruftinette, Hans-Jo als 80er-Retro-Killermaschine und vier weiteren exellenten Spielern konnte da auch wenig schief gehen. Jedenfalls kamen wir aus dem Grölen nicht mehr heraus. Auf dem Con-Tor lief das ganze nicht ganz so gut, aber das kann auch mit meiner Übermüdung zu tun gehabt haben.

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1

Ab in die Gruft!

Wie im allerersten Szenario beginnt auch dieses damit, dass die sehr verschiedenen Charaktere in die Gruft des Cryptkeepers kommen. (Keiner bemerkt den jeweils anderen, jeder denkt zunächst, allein in der Gruft zu stehen.) Der Keeper ist gerade in ein wichtiges Telefongespräch verwickelt. Offenbar geht es (mal wieder) um seine Quoten. Die folgenden Gesprächsfetzen machen sich bestimmt gut...

„Was? Nicht genug?“ – – – „Harry Potter? Was hat der mit meiner Show zu tun???“ – – „Eine Stell bei Harry Potter? Ach so, als Voldemorts Yoda vielleicht?“ – „ALS HAUSELF???“ (Mit einem lauten ***SLAM!!!*** wird das Telefon auf die Gabel geknallt.)

Um es also kurz zusammen zu fassen – die Laune des Keepers ist mieß. Und da kommen ihm sechs neue Deliquenten gerade recht.

„So... Und was erhofft ihr euch?“ Mit dieser Frage wendet er sich an die Ankömmlinge, die sich in diesem Moment erstmalig gegenseitig wahrnehmen. An dieser Stelle kann jeder Spieler seinen Carakter ebschreiben und sagen, wie er auf die Frage reagiert. Nachdem alle durch sind, mustert der Keeper sie.

„Interessant. Ausgesprochen interessant. Sechs Stadtkinder... doch, ich weiss ungefähr, was ich mit euch machen kann.“ Er tritt an sein Fenster. Zu sehen ist eine Panorama-Ansicht. Charaktere mit dem Vorteil *Absoluter Orientierungssinn* oder *Gutes Erinnerungsvermögen* können die Karte aus dem Anhang erhalten. (Die Gruftinette ganz sicher nicht!)

„Also, ihr sollt eure Chance bekommen!“ verkündet er dann großzügig. „Ob ihr bekommt, was ihr braucht, liegt an euch – in meinem Spiel habt ihr die Gelegenheit dazu. *Wenn* ihr es denn überleben solltet...“ Nach dieser Einleitung klatscht der Keeper in die Hände, und die Spielercharaktere finden sich etwa zwei Meter über dem Erdboden wieder. Sie befinden sich an der Stelle im Wald, die mit einem × markiert ist.

Nachdem sie sich dort erst mal an ihre Umgebung gewöhnt (und sich vielleicht schon zum ersten mal gestritten) haben ist es Zeit für einen Auf-tritt der im Wald beheimateten Wölfe. Doch ehe das wirklich zu einer Gefahr wird erscheint ein Suchtrupp (der eigentlich nach einem verlorenen Kind sucht, das sich dann aber bei der Rückkehr ins Dorf als bereits wieder angefunden herausstellt) und kassiert sie ab. Sie landen im Gefängnis des Rathauses.

Kapitel 2

Das Drehbuch

Soweit, so gut. Die sechs unglücklichen Opfer des Cryptkeepers wurden in die Wildnis gebracht. Und weiter? Die Wildnis ist nicht annähernd so verlassen, wie sie scheint. Insbesondere gibt es dort eine geologisce Forschungsstation, ein wahrhaft abgeschiedenes Dorf und einen stützpunkt der Armee.

In dem Dorf sitzt seid etwa 200 Jahren ein und der selbe Bürgermeister. Da er diverse nicht sonderlich liebenswerte Eigenschaften hat, wollen einige der jüngeren ihn loßwerden. Das ist aber nicht so einfach, da er einen Schädelstab besitzt. Keiner weiß so genau, was es damit aufsich hat, doch alle argwöhnen, dass dieser Stab die Ursache für das Alter des Bürgermeisters ist. Nur, wenn der Stab wieder in den Besitz des Dämonen kommt, dem er einst entrissen wurde, veflüchtigt sich die Wirkung!

In der geologischen Forschungsstation arbeiten zwei Forscher. igentlich schreiben sie an einem Buch, doch ihre seismischen Analysen haben ihnen ausgesprochen ungewöhnliche Messwerte zurückgegeben. Sie vermuten irgend wo in der Tiefe eine enorme Kraftquelle. Sie haben da nicht ganz unrecht – da sitzt der besagte Dämon, seid er vor 200 Jahren vom Bürgermeister gebannt wurde!

Schließlich ist da noch der Militärstützpunkt. Hier sitzt ein ziemlich durchgedrehter General, der mit seinem ebenfalls etwas geschädigtem Bruder Experimente auf dem Gebiet der biologischen und chemischen Kampfführung macht. Nach einer Kombination beider Bereiche haben sie nun tatsächlich einen wie sie meinen höchst wirkungsvollen Kampfstoff entwickelt – und den wollen sie in drei bis vier Tagen mal an ihrer Umgebung ausprobieren... (Sollten sie das wirklich tun werden sie zweifelsohne feststellen, dass der Kampfstoff wirklich *sehr* wirkungsvoll ist. Nur wird es weder ihnen noch irgend jemandem in dem Gebiet irgend etwas nutzen!)

Wie immer an dieser Stelle stellt sich die Frage: Was will der Cryptkeeper eigentlich? Die Geschichte mit dem Kampfstoff ist ihm herzlich egal. Er will eigentlich nur, dass der Schädelstab seinem rechtmäßigem Eigentümer gegeben wird. Sobald die Spielercharaktere das getan haben, können sie die Gegend verlassen; aus Sicht des Keepers haben sie ihren Teil getan. . .

Sollten sich die Spieler darauf beschränken, das ganze zu überleben, lösen sie damit aber nicht ihre eigenen Probleme. Das kann einigen von ihnen nur gelingen, wenn der Kampfstoff nicht freigesetzt wird.

2.1 Erreichen des Primärziels

Das Erreichen des Primärziels ist eigentlich recht einfach. Zu allererst werden die Spielercharaktere Zeuge, wie Maraike vom Sherrif verhauen wird, weil dem ihr Essen nicht schmeckt. Er weißt sie auch darauf hin, dass der Bürgermeister heute Abend richtig essen will, und für alle anderen Fälle ausgesproche interessantes Material (wie zum Beispiel ein neues Streckbrett) besorgt hat.

Hier können die Charaktere sich hervorragend aus der Affaire kochen. Die Gruftinette kann das zum Beispiel. Wenn sie das tut, dann taucht etwas später Maraikes Bruder auf und lößt die Spielercharaktere gegen Geld aus. Mit dem Metaller kann er sicherlich bestens auskommen. Außerden kann das Geschwisteraar eine ganze Reihe Fragen zu dem Dorf beantworten. Später können sie dann in der Kneipe die restliche Ortsgemeinschaft und die Soldaten kennen lernen.

Im Laufe des nächsten Tags können sie erst einmal die Umgebung erkunden. Hier finden sie das McWolf, die Geologen und die Soldaten. Außerdem kann der Hip-Hopper die Werkstadt finden und dort für einen fahrbaren Untersatz sorgen. Ebenfalls wichtig ist ihre Begegnung mit dem Bürgermeister. Das Techno-Girly kann hier den Schädelstab als okkulten Gegenstand erkennen. Mit der Gruftinette zusammen kann sie in der Kirche entsprechend die notwendigen Informationen bekommen.

Bei den Geologen schließt sich der Kreis – die Gruftinette sollte den eingeschlossenen Dämonen früher oder später als eben jenen identifizieren können. Und mit Hilfe der Soldatin ist es möglich, recht einfach an den Sprengstoff vom Militär zu kommen.

Falls die Spielercharaktere sich mit den Snowsmith gut gestellt haben, können sie deren Tunnel nutzen. Der Saveknacker sollte in der Lage sein, den Schädelstab sicherzustellen. Wenn jetzt der Mechaniker dafur sorgt, dass der Bohrer funktioniert, sollte der Befreiung des Dämons nichts mehr entgegen steht.

2.2 Erreichen der Secundärziele

Um die einzelnen Ziele der Spielercharaktere zu erreichen, ist es in den meisten Fällen erforderlich, das Dorf vor seiner Ausrottung zu bewahren.

Das ist nicht so kompliziert – es reicht, den Giftstoff auszutauschen. (Allerdings funktioniert es auch, die beiden Tackvilles aus dem Verkehr zu ziehen.) Gemeinsam wären der Mechaniker und das Technogirly vermutlich in der Lage, das Zeugs zu entschärfen.

Die 80er-Jahre Popperin kann ihre Aufgabe lösen, wenn sie die Unterlagen der Universität, an der sich Maraike bewerben möchte, durchsieht. Dort stößt sie auf eine Abbildung des gesuchten Agenten. Dazu ist es aber erforderlich, dass sie sich überhaupt mal für andere Menschen (in diesem Fall Maraike) interessiert.

Am einfachsten hat es die Gurftinette; um ihre Probleme zu lösen muß sie nur heraus finden, wo ihre Freundin, die Vampirin, wohnt. Das ist auch nicht weiter schwierig; wenn sie im McWolf isst, kann sie dort einen Reiseprospekt finden. Da drin steht die Email-Adresse der Vampirin, und somit weiß sie auch, wo die zu suchen ist. Allerdings macht es sich sehr schlecht, wenn sie da hingeht und dem dortigen Sicherheitscheff mitteilt, dass einer seiner Kumpels bei einem Militärexperiment umgekommen ist…

Der Hip-Hopper kann sein Problem zum Beispiel dadurch lösen, dass er die Autowerkstadt übernimmt. (Was natürlich auch nur geht, wenn der Kampfstoff nicht freigesetzt wird.)

Der Klassik-Fan könnte ebenfalls sehr gut in das Dorf ziehen. Die restlichen älteren Herren wären sicherlich recht begeistert. Und Raum genug findet sich auch. Oder er könnte mit der Gurftinette nach Transylvanien gehen. Vielleicht findet er an der ganzen Operation auch so viel gefallen, dass er beschließt, seinen Ruhestand erst mal wieder aufzuheben.

Der Metaller könnte hier ebenfalls wohnen. Geoffry wäre bestimmt ausgeprochen begeistert!

Das Techno-Girly hat mehrere Möglichkeiten offen – Redstone College wäre eine, Transylvanien eine andere. Doch auch das macht es erforderlich, sich mit seinen Mitmenschen auszutauschen; etwas, das dieser Charakter ohne eine zumindest leichte Weiterentwicklung nicht tun würde. Falls sie sich im Rahmen des Szenarios nicht weiterentwickelt (was immerhin möglich ist) wäre ein Bleiben in dem Dorf auf Dauer zu langweilig für sie. (Oder sie gründet mit Geoffry und dem Metaller eine Agentur und sie organisieren Events…)

Kapitel 3

Die Darsteller

In diesem Kapitel werden all die Gestalten beleuchtet, mit denen die geplagten Spielercharaktere sich herumschlagen dürfen. Im Großen und Ganzen sind das die Dörfler und die Soldaten, dazu kommen zwei Geologen, ein Dämon und ein bichen Tierzeugs.

3.1 Die Dörfler

Das Dorf als solches gibt es schon 200 Jahre. Gegründet wurde es von Pionieren, und sicherlich hatten die damaligen Begründer eine ganze Reihe bemerkenswerter Heldentaten hinter sich. Doch von diesem heroischen Erbe ist nicht sonderlich viel übrig geblieben. Die insgesammt vieleicht 50 Familien leben von der Jagt, dem, was sie selbst anbauen und dem eher seltenen Verkauf ihrer Erzeugnisse auf dem nächsten sehr weit entfernten Markt. Seid neuerem (etwa fünf Jahren) kommt auch noch der Handel mit den Soldaten dazu.

Die meisten Einwohner sind eine Kombination aus Bauer und Jäger; Ausnahmen sind(natürlich) der Bürgermeister, der Priester, der Schmied und der Sherrif.

In vielerlei Hinsicht sind diese Menschen etwas rückständig – die Frau gehört an den Herd, der Mann macht die Arbeit, und wer nicht mit einem Gewehr umgehen kann ist so oder so unnütz. (Interessanter Weise gilt das auch für ältere Frauen, nicht jedoch für Mädchen.) Im Grunde sind sie nicht unnett, mißtrauen aber allen Fremden. An die Soldaten haben sie sich inzwischen gewöhnt – die werden immerhin geduldet. Die Geologen sind aus Sicht der Dörfler zwar Wirrköpfe, aber auf ihre Weise in Ordnung.

Der Bürgermeister war schon immer da – immerhin ist er der Pate der meisten Einwohner. Sie fürchten ihn, glauben aber gleichzeitig seinen Ausführungen, er sei von Gott eingesetzt um über sie zu wachen. Und obwohl die meisten Mitleid mit den Snowsmith haben, stehen die auf dem Standpunkt, alles im Dorf habe so seine Richtigkeit. Es war schon immer so, es *muß* so sein! Auch den Sherrif fürchten sie – er hat Waffen, Schergen und den Bürgermeister hintersich. Auch wenn die meisten Dörfler im Grunde anständige Kerle sind, ist von ihnen keine Hilfe gegen die herschenden Zustände zu erwarten.

Werte für einen typischen Dörfler:

GEW	40	WNM	50	STA	60	WKR	40	Init	4
GES	40	PER	40	STR	50	GLK	40	Bw	33

Wundboxen (26):

1.	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
2.	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
3.	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
4.	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
5.	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
6.	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
7.	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
8.	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
9.	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
10.	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Fertigkeiten: Traktorfahren (L, 75%), Boxen (L, 75%), Gewehr (L, 70%), Keulen (L,75%) , Landwirtschaft (L, 73%) , Schlachten (S, 55%)

Bewaffnung: Neben der Möglichkeit, sich einen Knüppel (SR 2) zu besorgen, hat jeder eine uralte Flinte (mit der vermutlich keiner außer ihm selbst schießen kann) in der Küche liegen. Die Flinten können mit Schrot (SR 7) oder Flintengeschossen (SR 9) geladen werden.

3.1.1 Der Bürgermeister Bogfred Miller

Bogfred sieht aus, als sei er Anfang 60. Er ist klein, Glatzköpfig, hat blaßblaue Augen und trägt meistens etwas, das aussieht, als habe jemand aus normalem oder derben Tuch einen Anzug aus den 60er Jahren nachgeschneidert.

Mr. Miller ist Bürgermeister, Richter, Landvogt und Arzt in einer Person. Seid etwa 200 Jahren regiert er sein Dorf – und er hat sehr konkrete Vorstellungen davon, wie „sein" Dorf zu funktionieren hat. Das wäre vielleicht nicht so kritisch, wenn er dabei nicht ein ausgesprochen selbstherrlicher und dazu sadistischer Desport wäre.

Vor etwa 200 Jahren war Miller tatsächlich Arzt. Seine weniger liebenswerten Eigenschaften hatte er schon damals. Doch da er der gelehrigste Mann im Dorf war, wurde er Bürgermeister. Es gelang ihm, recht schnell die unangenehmeren Elemente im Dorf um sich zu scharen und für sich einzusetzen – eine technik, die er bis heute beibehalten hat. Als ihm die SItuation zu entgleiten drohte nahm er Zuflucht zur schwarzen Magie. Er beschwor den Dämon Kursafl (siehe auch 3.3.3 auf Seite 18) und bemächtigte sich dessen magischen Schädelstabs. Der verschaffte ihm Unsterblichkeit und die Gabe, jeden, der entweder in einem Arbeitsverhältnis (mit Vertrag) mit ihm steht oder dessen Pate er ist, mit schrecklichen Schmerzen bis hin zum Tod zu strafen.

Bogfred hat seine Machtposition inzwischen aufs äußerste gefestigt: Jeder im Dorf ist sein Patenkind, und mit Frank Hollstedt hat er einen mehr als würdigen Sheriff gefunden.

Die Regeln im Dorf sind einfach: Geheiratet wird nur, wenn Miller das zuläßt. Das Dorf zu Verkaufstouren verlassen darf nur, wer aus seiner Sicht vertrauenswürdig ist (oder tief in seiner Tasche steckt). Was er uns seine gefolgsleute auch immer haben wollen, nehmen sie sich. Egal, ob es sich um Vieh, Essen, Geld oder Frauen handelt.

Für die meisten Einwohner ist sein Regime nicht ganz so schlimm, wie es auf den ersten Blick scheint; sie werden in Ruhe gelassen, und da sie von Geburt an nichts anderes kennen nehmen sie das auch als vollkommen normal hin. Jene, die sich im Dunstkreis Millers und Hollstedts bewegen, finden es sogar ganz gut. geschickter Weise zeiht sich der Bürgermeister meistens nur wenige Opfer, und die Bewohner können sich immerhin darauf zurückziehen, dass die das wohl verdient haben.

Zu den Geologe hat er aus seiner Sicht ein gutes Verhältnis; der Professor kommt zwar gelegendlich ins Dorf, um mit einigen der älteren Schach zu spielen, ist aber zu weltfremd, um irgend welchen Ärger zu machen. Der Doktor scheint da anders zu sein, kommt aber nicht ins Dorf – und ergo ihm auch nicht in die Quere. Dass die beiden seinem Dämonen auf der Spur sind kann er ja nicht wissen. . .

Das Militär hat ihn anfang gestört, doch dann gelang es ihm schnell, sich mit dem General einigermaßen einig zu werden. Dessen Soldaten sind ihm gelegendlich behilflichm, wenn Sheriff Hollstedt mit seinen Diszpiplinierungsmaßnahmen keinen Erfolg hat, und dafür drückt Miller ein Auge zu, wenn die Burschen mal über die Stränge schlagen. (Der General hat auch nichts dagegen, wenn seine Jungs Prügel beziehen – das ist seiner Ansicht nach ein gutes Training.)

Mit Frank Montgomery, dem Besitzer des McWolf, hat er hingegen ein starkes Probelm. Der Bursche ist nicht kontrollierbar, und offenbar nicht einfach aus dem Weg zu räumen. Immerhin kommt der Bursche nicht ins Dorf, doch was einige der jüngeren Dörfler bei ihm zu hören bekommen könnte auf Dauer für Ärger sorgen. Daher hat Bogfred bereits in Erwägung gezogen, das Militär dafür zu Rate zu ziehen.

Um die Zusammenarbeit der Spielercharaktere gegen Miller etwas zu vereinfachen hat auch er einen besonderen Musik-Geschmack – in seiner Stadt wird gefälligts nur Country oder Western (er ist ja tollerant) gespielt!

Werte für Bogfred Miller:

GEW	40	WNM	70	STA	60	WKR	80	Init	4
GES	50	PER	50	STR	30	GLK	50	Bw	33

Wundboxen (22): □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Magische Fertigkeiten: Zum einen kann Miller ein Opfer bestimmen, dass dann an einer von ihm bestimmten Krankheit stirbt. Sobald seine Wundboxen auf 0 gesunken sind sinkt er kurzzeitig zu Boden, um sich Sekunden später wieder zu erheben – mit vollen Wundboxen. Außerdem kann er selbstverständlich seinen Bannspruch für Kursafl, aber da dieses Ritual sehr langwierig ist und er nicht dazu kommen sollte, es einzusetzen, wird hier nicht näher darauf eingegangen.
Fertigkeiten: Administration (L, 105%), Allgemeinmedizin[1] (M, 115%), Astrologie (L, 97%), Astronomie (L, 105%), Ausweichen (S, 60%), Einschüchtern (M, 100%), Geschichte (L, 105%), Latein (L, 105%), Legenden / Überlieferungen (M, 125%), Okkultismus (M, 117%), Psychologie (S, 77%), Überreden / Überzeugen (L, 80%), Rituelle Magie (L, 97%)
Bewaffnung: Der Bürgermeister hat niemals eine Waffe dabei. Wozu auch? Er hat ja den Schädelstab, dessen Macht selbst dann anhällt, wenn er ihn nicht in den Griffeln hällt...

3.1.2 Geoffry und Maraike Snowsmith

Geoffry ist ein wahrer Hühne – fast zwei Meter groß, muskebepackt und mit relativ langen, dunkelblonden Haaren. Seine Augen sind grün. Meistens trägt er verblichene, stabile Overalls. Er ist 24 Jahre alt.

Seine Schwester Maraike ist das genaue Gegenteil – klein, zierlich, mit kruzen, dunkelroten Haaren. Auch ihre Augen sind grün. Meistens trägt sie dunkle Kleidung. Sie ist 17 Jahre alt.

Geoffry Snowsmith ist der Schmied des Dorfes. Sein Vater war es schon vor ihm, und dessen Vater war es auch. Eigentlich hatte Geoffry keine Intention, auch Schmied zu werden, aber Miller hat ihn nicht gelassen.

Die Familie Snowsmith ist seid etwa zwei Generationen der Grund, warum es den restlichen Familien nicht ganz so dreckig geht. Schon der alte Snowsmith wollte mehr Rechte und bessere edingungen für die Dörfler. Er starb nach drei qualvollen Tagen an einem Magendurchbruch – aber erst, nachdem er mit ansehen musste, wie der damalige Sheriff sich an seiner Frau verging.

Der jetzige Schmied ist auch nicht gerade das, was sich Bürgermeister Miller unter einem Musterbürger vorstellt. Als Metall-Arbeiter steht der Bursche natürlich auf Heavy Metall, und es ist ein offenes Geheimnis, dass er am liebsten Konzerte hier im Ort organisieren würde. (Tatsächlich hofft Geoffry, dann mal ein paar echte Satanisten zu treffen, die den bigotten, nach eigenen Aussagen von Gott auf seinen Platz gesetzten Bürgermeister abzusägen.) Er bleibt jedoch verhältnismäßig zahm, um Konsequenzen fur seine Schwester gering zu halten.

[1] Allerdings Medizin des 17. Jahrhunderts!

Maraike ist zur Zeit das bevorzugte Opfer des Bürgermeisters. Sie arbeitet bei ihm, putzt, kocht sein Essen und erledigt die Buchhaltung. (Nicht, dass es dort etwas zu erledigen gäbe.) Da sie auf all diesen Gebieten wenig Erfahrung hat, kassiert sie dafür an guten Tagen Schläge, an schlechten darf sie sich zur Strafe den überaus schmerzvolle Sex-Praktiken Bogfreds hingeben. (Ketten, Kerzen und Peitschen spielen dabei eine Rolle; ein Wurf auf halben Wert in Erste Hilfe gibt auch den Spielercharakteren einen EIndruck davon.) Durch die Zeit (sie macht das schon zwei Jahre mit) ist sie da reichlich abgestumpft und kann sogar ein „normales“ Leben nebenher führen. Ihr größter Wunsch wäre es, zu studieren. (Intelligent genug ist sie.) Über Mr. Montgomery, den Besitezr des McWolf, hat sie bereits Informationsmaterial zum Redstone College erhalten…

Werte für Geoffry Snowsmith:

GEW	50	WNM	50	STA	60	WKR	40	Init	5
GES	60	PER	40	STR	70	GLK	20	Bw	37

Wundboxen (32): □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Fertigkeiten: Autofahren (S, 70%), Boxen (L, 90%), Buchhaltung (S, 60%), Feinschmied (L, 70%), Grobschmied (M, 107%), Keulen (S, 75%), Klempner (S,70%), Mechanik (L, 85%)

Bewaffnung: Geoffry trägt keine Waffen mit sich herum, kann aber jeder Zeit zu einem Knüppel (SR 2) oder – im Extremfall – zu einem großen Schmiedehammer (SR 5) greifen.

Werte für Maraike Snowsmith:

GEW	60	WNM	50	STA	30	WKR	30	Init	6
GES	60	PER	60	STR	20	GLK	20	Bw	40

Wundboxen (12): □□□□□□□□□□□□

Fertigkeiten: Ausweichen (L, 70%), Buchhaltung (L, 70%), Heimlichkeit (L, 73%), Malen / Zeichnen (L, 85%), Mathematik (S, 55%), Schlichten (L, 65%)

Bewaffnung: Maraike hat keine Waffe und kann auch mit keiner umgehen.

3.1.3 Sherrif Frank Hollstedt

Auf den ersten Blick ist Shriff Hollstedt eine wahrhaft anziehende Erscheinung – 1,80 Meter groß, mit blonden Haaren, strahlend-blauen Augen und einer schmucken Uniform. Leider enden da auch schon seine positiven Eigenschaften – ein genauerer Blick zeigt, dass der Sherrif zwar groß, aber nur bedingt kräftig ist. Zudem ist er sich seiner Stellung im Dorf durchaus bewußt, und begeistert dabei, sie auch für sich auszunutzen. (Allerdings würde er das anders formulieren – wenn er sich eine Frau schnappt, dann soll die sich gefälligst geehrt fühlen!) Er kann es auf den Tod nicht ausstehen, wenn er seinen Willen nicht bekommt oder jemand ihm nicht ausreichend Respekt entgegenbringt. Glücklicher Weise ist Frank nicht sonderlich schlau. Es reicht zwar aus, um die Dörfler zu terrorisieren und seine eigenen Leute (immerhin fünf weitere Strolche) in Zaum zu halten, aber unterm Strich fällt es meistens nicht schwer, sich ihm durch irgend einen auch nur annähernd geschickten Plan zu entziehen.

Der Sheriff ist seinem Herrn und Meister gegenüber vollkommen hörig. (Daher hat er auch keine Probleme mit Befehlen und Maßregelungen von dort, da er sich den Standpunkt seines Bürgermeisters stets sofort zu Eigen macht.) Mit dem Militär kommt er einigermaßen aus, da er sein Amt als Ordnungshüter so oder so nicht besonders ernst nimmt. Mit den Geologen hat er nichts zu tun.

Werte für Frank Holstedt:

GEW	50	WNM	60	STA	50	WKR	45	Init	5
GES	60	PER	55	STR	40	GLK	40	Bw	37

Wundboxen (27): □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Fertigkeiten: Autofahren (S, 80%), Boxen (L, 75%), Einschüchtern (L, 85%), Gesetzkentnise (S, 65%), Gewehr (M, 110%), Jagen (L, 78%), Knüppel (L, 75%), Pistole (L, 90%), Polizeiverhalten (S, 65%)

Bewaffnung: Frank kann sich ganz gut mit den Fäusten zur Wehr setzen (SR 2). Natürlich trägt er auch zwei auf Hochglanz polierte Revolver (SR 7), aber so richtig gut ist er vor allem mit seiner Flinte (SR 9), die er stets nach Cowboy-Manier auf dem Rücken trägt.

Werte für seine fünf Hilfsherrifs:

GEW	50	WNM	50	STA	50	WKR	30	Init	5
GES	50	PER	40	STR	40	GLK	40	Bw	37

Wundboxen (27):

1. □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
2. □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
3. □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
4. □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
5. □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Fertigkeiten: Autofahren (S, 75%), Boxen (L, 75%), Einschüchtern (S, 55%), Gewehr (L, 80%), Jagen (L, 70%), Knüppel (L, 75%), Pistole (S, 65%)

Bewaffnung: Die Hilfsherrifs tragen ebenfalls Revolver (SR 7). Auch sie können besser mir ihren Gewehren (zu erwürfeln – bei einer gerade Zahl ist es Schrot mit SR 5, bei einer ungeraden sind es Geschosse mit SR 13) umgehen. Und natürlich lassen sie gerne ihre Fäuste (SR 2) sprechen.

3.1.4 Pater Ted McCorzey

McCorzey macht seinem Beruf keine Ehre. Er ist zwar 1,80 Meter groß, geht aber stets gekrümmt. Seine Haare sind grau, seine Augen von einem sehr hellen Blau. Erstaunlicher Weise ist er gerade erst Mitte 40.

Ted ist Alkoholiker. Er bekommt kaum etwas von dem mit, was in seiner Kirche passiert. Miller hat recht früh dafür gesorgt, dass es so kam; er füllte den Pater vor vielen Jahren ab und ließ ihn am nächsten Tag neben einer übelst zugerichteten Frauenleiche erwachen. McCorzey hat das geschluckt und wähnt sich seid dem fest in der Hand des Bürgermeisters. In seinn Predigten spricht er stets über die Schwächen der Menschheit – von sich selbst ist er dabei am meisten angeekelt. Sollten die Spielercharaktere den Pater zu einer anderen Zeit als der Predigt antreffen (was recht schwer ist – die meiste Zeit liegt er tief im Delirium), wird er vermutlich den Bürgermeister als den Teufel und sich als schwachen, rückratlosen Sünder hinstellen. Mehr werden sie aus ihm (abgesehen von irischen Saufliedern) nicht herausbringen.

Seine Werte entsprechen denen eines Dörflers; zwar spricht er Latein und hat sicherlich Theologie studiert, doch davon ist nicht mehr viel übrig.

3.1.5 Eugen Harwold, Besitzer des Traveller's Inn

Der Wirtsmann ist mit seinen 1,70 Metern nicht riesig, aber das macht er durch Masse weg. Seine spärlichen Haare sind schwarz und struppig. Auch seine Augen sind so dunkel, dass sie schwarz erscheinen. Ansonsten wirkt er durch sein aufgedunsenes Gesicht eher einfältig.

Eugen ist ein Wendehals. Er ist der einzige Wirt im Dorf und macht damit ein gutes Geschäft – aber natürlich nur, wenn er regelmäßig Nachschub besorgen kann. Dafür muss er gut mit dem Bürgermeister und dem Sherrif stehen. Andererseits sind seine Kunden die Dörfler, und auch mit denen muss er auskommen. Und mit den Soldaten als richtig zahlungskräftige Kaufgruppe erst recht!

Harwold redet zunächst jedem nach dem Mund. Er ist nicht annähernd so dumm, wie er aussieht – es gibt eine Menge Leute, die er bereits zu allen möglichen Gefälligkeiten erpresst hat. (Natürlich ist er viel zu schlau, um so etwas mit dem Bürgermeister zu versuchen.) Im Augenblick hat er allerdings etwas Ärger – das neue McWolf macht ihm gerade seine jüngere Kundschaft streitig. Bisher hat er aber noch nichts dagegen gefunden.

Von den Werten her wird Eugen wie ein normaler Bürger gehandhabt – nur wird Landwirtschaft durch Schankwirtsgewerbe ersetzt.

3.2 Soldaten

Bei der kleinen Einheit von 100 Soldaten handelt es sich um eine Art Omega-Kompanie, will heißen, wer hier gelandet ist, erfüllt nicht wirklich den Standard der Armee. (Die Armee leugnet die Existenz von Omega-Kompanien.) Das bedeutet in diesem speziellen Fall nicht, dass die Soldaten gestört oder schwirig wären, sie sind nur einfach nicht so besonders fähig. Die meisten sind nichts anderes als typische, wie in diversen Filmen [5] zu betrachtende überzeichnete Cliché-Soldaten, nur noch etwas stumpfer. Auf dem Stützpunkt sind nur Männer stationiert. Sie sind es gewohnt, Befehle auszuführen und nicht weiter zu hinterfragen. Mit Hilfe der Fertigekeit

Militärverhalten ist es ausgesprochen leicht, sie zu übertölpeln. (Ausnahmen bilden freilich General Tackville und sein Bruder Professor Tackville. Der General ist es gwohnt, Befehle zu *geben*, und sein Bruder ist sowieso neben der Hierarchie.)

Mit den Dörflern kommen sie einigermaßen gut aus – gelegendlich geht es mal hoch her, wenn einer der Soldaten sich eines der Dorfmädels schnappen will und zufälliger Weise mal jemand etwas dagegen hat. Manchmal verschwinden auch Dinge aus den Taschen betrunkener Soldaten, aber alles in allem versteht man sich. Mit Montgomery, dem Besitzer des McWolf, verstehen sich einige der Soldaten richtig gut – vermutlich würden sie einen entsprechenden Räumungsbefehl nur mit ausgesprochenem Widerwillen ausführen. Mit den Geologen haben die Soldaten nichts zu tun.

Werte für einen typischen Soldaten:

GEW	50	WNM	50	STA	60	WKR	40	Init	4
GES	55	PER	40	STR	55	GLK	40	Bw	33

Wundboxen (30):

1.	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
2.	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
3.	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
4.	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
5.	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
6.	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
7.	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
8.	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
9.	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
10.	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Fertigkeiten: Ausweichen (L, 75%), Autofahren (S, 67%), Boxen (L, 82%), Feuerstöße (L, 57%), Gewehr (L, 85%), Kampfmesser (S, 67%), Militärverhalten (S, 65%), Panzer fahren (S, 67%), Pistole (L, 85%)

Bewaffnung: Natürlich kann jeder der Soldaten sich prügeln (SR 2). Darüber hinaus tragen sie in ihrer reizeit normaler Weise keine Waffen – höchstens mal ihre Kampfmesser (SR 5), die sie aber im Normalfall nicht gegen Zivilisten einsetzen. Im Dienst freilich haben sie neben ihren Dienstpistolen (SR 7) auch Sturmgewehre (SR 8 mit Feuerstoß). Sie können auf ein großes Arsenal zurückgreifen, es sind also diverse Abweichungen möglich.

3.2.1 General Horatio Tackville

General Tackville ist etwa 1,80 Meter groß und 55 Jahre alt. Er hat kurze, braune Haare und blaue Augen. Sein Körper zeugt deutlich davon, dass er in der Vergangenheit recht durchtrainiert war, in den letzten Jahren aber nicht viel zu tun hatte.

Tackville war ein verdienstvoller Soldat, bis er bei einem Einsatz unerlaubter Weise chemische Kampfstoffe eingesetzt hat. Dazu kam, dass er offenbar (neben dem Militär) nur eine Liebe kennt, nämlich seinen Bruder. Schwul und Inzestiös war selbst dem Militär zu viel, daher versetzten sie ihn und seinen Bruder (den sie ohnehin loßwerden wollten) in die Einöde.

Horatio hat eine andere Sicht der Dinge. Seines Erachtens war es ein Schicksalswink, der ihn und einen Bruder hierhergebracht hat. Wärend er selbst seine kleine Privat-Armee hat, kann sein Bruder in Ruhe forschen. Und wenn alles gut geht, können beide nach Abschluss der Forschungsarbeiten gefeiert und in Ehren aus der Einöde zurückkehren.

Der General ist bei seinen Truppen weder sonderlich beliebt noch sonderlich unbeliebt. Die meisten finden es interessant, einen General anstelle eines normalen Offiziers zu haben, aber davon abgesehen kümmert sich eigentlich keiner darum. Mit dem Dorf hat Tackville keine Probleme; der Bürgermeister scheint ein netter, verständiger Kerl zu sein, und mit dem Rest hat er nichts zu tun. Das McWolf ist ihm bisher nur am Rande aufgefallen, es kümmert ihn nicht. Die Geologen sind militärisch gesehen vollkommen uninteressant, wenn auch ab und an nette Gesprächspartner.

Werte für Horatio Tackville:

GEW	45	WNM	70	STA	50	WKR	60	Init	3
GES	70	PER	60	STR	45	GLK	30	Bw	35

Wundboxen (24): □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Fertigkeiten: Administration (M, 115%), Ausweichen (L, 67%), Autofahren (L, 100%), Einschüchtern (L, 90%), Feuerstöße (L, 58%), Gewehr (M, 120%), Kampfmesser (L, 87%), Militärverhalten (M, 100%), Panzer fahren (S, 80%), Pistole (L, 80%), Rhetorik (L, 103%)), Special Forces Training (L, 84%), Taktik (M, 103%)

Bewaffnung: Auch wenn der General nur mit einem Spazierstöckchen (mit dem er nicht kämpft) und zwei kleine, sehr schniecken, auf Hochglanz polierten Pistolen (SR 5) herumstolziert sollte das nicht darüber hinwegtäuschen, dass er einmal ein Special Forces Training (SR 4) absolviert hat und mit den meisten Waffensystemen auf der Basis umgehen kann.

3.2.2 Professor Thurgius Tackville

Professor Tackville ist 1,70 Meter groß und ziemlich ausgemergelt. Seine Haare sind struppig und rostbraun, diese Farbe haben auch seine Augen und der wirre Vollbart. Er ist meistens in einen Flecktarn-farbenden Arztkittel gekleidet.

Thurgius ist selbst für einen irren Wissenschaftler ziemlic gestört. Einerseits ist er genial – immerhin hat er den Kampfstoff MM3712 (siehe auch Kapitel 4.3.5 auf Seite 28) entwickelt. Andererseits hat er einen Gott-Komplex und geht davon aus, dass der Stoff nur die Leute vernichtet, die er zum Sterben bestimmt.

Den Soldaten bringt er eine geisse Achtung entgegen; immerhin tragen sie Uniformen. Tackville geht föllig auf Uniformen ab – auch wenn er sei-

nem Bruder niemals untreu würde. Die Dörfler sind für ihn nur ein Haufen unnützer Testobjekte. Den Besitzer des McWolf mag er nicht – der hat ihn abblitzen lassen. Die Geologen hingegen findet er ausgesprochen anregende Unterhaltung. Er diskutiert gerne mit ihnen über alle möglichen wissenschaftlichen Themen.
Werte für Thurgius Tackville:

GEW	40	WNM	80	STA	30	WKR	80	Init	3
GES	60	PER	20	STR	30	GLK	40	Bw	33

Wundboxen (15): □□□□□□□□□□□□□□□
Fertigkeiten: Allgemeinmedizin (M, 113%), Autofahren (S, 85%), Biologie (M, 130%), Chemie (M, 130%), Computer (S, 95%), Elektronik (L, 110%), Erste Hilfe (M, 113%), Säbel (L, 65%), Sprengtechnik (L, 100%)
Bewaffnung: Thurgius trägt keine Waffen mit sich herum – er hat ja seinen Bruder und dessen Stützpunkt! Er legt aber großen Wert darauf, in seiner Studentenverbindung zu den besseren Fächtern gehört zu haben. Er hat auch noch seinen Säbel (SR 4).

3.3 Sonstige(s)

Hier finden sich alles an Gestalten, was weder Soldaten noch Dörfler ist. Dabei handelt es sich vor allem um die beiden Geologen, den Dämonen Kursafl, das Getier, das sich sonst noch so im Wald herumtreiben kann... Und natürlich Frank Montgomery, den Besitzer des McWolf!

3.3.1 Professor Hovard Elming, Geologe

Professor Elming ist 1,80 Meter groß, wirkt aber auf den ersten Blick aufgrund seiner betont geraden Haltung größer. Er hat eisgraue Haare und strahlend blaue Augen. Sein hartgeschnittenes Gesicht wird etwas durch sein überaus warmherziges Lächeln abgemildert. Er ist 60 Jahre alt, sportlich und steckt meistens in stabiler, waldtauglicher Freizeitkleidung.

Hovard ist ein freundlicher, vieleicht etwas weltfremder Mann. Zusammen mit seinem besten Freund, Doktor Folluc, betreibt er seine geologischen Untersuchungen und Forschungen mit geradezu religiöser Inbrunst. Beide schreiben an einem Buch über tektonische Verschiebungen unter Berücksichtigung verschiedener geophisiologischer Aspekte im Kontext bestehender Philosophie (oder so ähnlich). Innerhalb des Teams ist Elming für das Kartografieren und einen großteil der Auswertungen zuständig.

Der Professor ist zu jedem freundlich. Besonders begeistert ist er, wenn er jemanden trifft, der seine Leidenschaft für Geologie teilt. Wie erwähnt ist er etwas weltfremd; er ist regelmäßig im Dorf, um mit einigen der älteren Leute Schach zu spielen. Das dort irgend etas nicht stimmt ist ihm bisher nicht aufgefallen. Auch der Geisteszustand von Professor Tuckville ist ihm verborgen geblieben. Ihm ist jedoch aufgefallen, dass der Besitzer des McWolf offenbar ein Fußballfan aus England ist – und ein verdammt gutes Frühstück macht. Und obwohl er mit dem Burschen regelmäßig joggt ist ihm dessen unwahrscheinliche Ausdauer nicht aufgefallen.

Nur der Vollständigkeit halber – Hovard hört in seiner Freizeit Jazz und Klassik. Andere Musikrichtungen lehnt er nicht ab, er kennt sie nur schlicht und ergreifend nicht. . .

Werte für Hovard Elming:

GEW	45	WNM	80	STA	45	WKR	70	Init	3
GES	55	PER	50	STR	40	GLK	60	Bw	33

Wundboxen (22): □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Fertigkeiten: Autofahren (S, 92%),Boxen (L, 72%), Chemie (S, 100%), Computer (S, 100%), Erste Hilfe (S, 78%), Geologie (M, 135%), Kartografie (L, 115%), Religionswissenschaften (L, 115%), Schach (L, 105%)

Bewaffnung: Obwohl der Professor in seiner Jugend durchaus geboxt hat würde er heute *niemals* eine Gewalthandlung begehen!

3.3.2 Doktor Martin Folluc, Geologe

Doktor Folluc scheint das genaue Gegenteil seines Kollegen zu sein; er ist nicht sonderlich groß (etwa 1,60 Meter), dick, mit einem spitzbübigen, pausbackigem Gesicht, roten Haaren und rötlich-braunen Augen. Er ist ebenfalls 60 Jahre, obwohl er älter wirkt. Auch er trägt meistens stabile, waldtaugliche Freizeitkleidung.

Ebenso wie sein bester Freund Hovard betreibt Martin die Forschungen mit religiösem Ernst. Innerhalb des Teams ist er für alle mechnischen Dinge und Testsprengungen zuständig. Anders als Professor Elming hat er durchaus mitbekommen, dass im Dorf etwas nicht stimmt. Er vermutet, dass der Bürgermeister ein ziemlicher Tyrann ist, hällt sich a aber raus. Den Besitzer des McWolf hingegen mag er – mit dem kann er jeden Abend, an dem Elming im Dorf Schachspielen ist, Fußball gucken. Den Militärprofessor hällt er für irre, aber hamrlos.

Der Doktor ist alles in allem ein netter, freundlicher Mann. In seiner Freizeit bechäftigt er sich mit Pfeilspitzen, Gemälden, Fußball und Essen. Er tut niemandem etwas und wird daher auch in Ruhe gelassen. Er hört meistens Charts.

Werte für Martin Folluc:

GEW	30	WNM	70	STA	50	WKR	60	Init	3
GES	60	PER	60	STR	30	GLK	50	Bw	33

Wundboxen (20): □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Fertigkeiten: Ausweichen (L, 70%), Autofahren (S, 80%), Archäologie (L, 95%), Biologie (M, 125%), Boxen (L, 60%), Chemie (L, 95%), Computer (L, 95%), Geologie (M, 125%), Mechnanik (L, 95%), Pharmazie (M, 125%), Religionswissenschaften (S, 80%), Sprengtechnik (S, 80%)

Bewaffnung: Als ehemaliger Fußballrowdie kann sich der Professor durchaus seiner Haut wehren (SR 2).

3.3.3 Kursafl

Kursafl sieht ungefähr so aus, wie sich kleine Kinder Dämonen vorstellen mögen: Er ist groß, fett und hat eine dunkelrote Haut. Dazu kommen hellblaue Haare und grüne Hörner. Seine Augen sind im selben Grün wie die Hörner. Diese Farbe haben auch seine Fingernägel.

Für einen Dämon ist Kursafl eigentlich garkein schlechter Kerl. Er hat seine Kerkerzeit durchaus genutzt und sich aus Erzen und anderem kram ein Motorad gebaut; immerhin sieht er in seinem Verließ ja alles, was sich auf der Oberwelt tut. Leider funktioniert die Kiste nicht. Ein geschickter KFZ-Mechaniker könnte, wenn ihm ein Mototad-Fahrer etwas anleitet, das gute Stück nicht nur zum Laufen, sondern zum richtig cool röhren bringen.

Kursafl ist in erster Linie sauer. Wenn er befreit wird (was nur über den Schädelstab möglich ist) wird er die Charaktere erst einmal wild beschimpfen. Nachdem er seine „Retter“ angewiesen hat, sich nicht von der Stelle zu bewegen, weil er sie, wenn er Rache genommen hat, erst mal aus Prinzip fressen will, holt er sein Motorad heraus und versucht, damit in Richtung Dorf zu fahren. Der Mißerfolg verbessert seine Laune nicht. Wenn die Charaktere hier Punkten haben sie einen Freund für's Leben – wozu auch immer das gut sein mag, da mit seiner Erlösung das Spiel des Keepers beendet ist. Falls die Spielercharaktere jedoch im Dorf bleiben wollen ist er sicher ein guter Kontakt. (Auch sonst ist er das – er kann bestimmt eine Menge Probleme lösen!)

Werte sind für den Dämonen nicht nötig – nur unter Einsatz stärkster Magie oder dem Diebstahl des Schädelstabs (und den wird er ganz sicher nicht mehr aus den Augen lassen) kann ihm irgend etwas angetan werden.

3.3.4 Wölfe

Wenn die Spieler sich zu lange sinnfrei im Wald herumtreiben könnten sie die Aufmerksamkeit des heimischen Wolfrudels auf sich ziehen. Diese Wölfe sind vollkommen normale Wölfe – sie haben nichts mit Frank Montgomery zu tun. Sie entsprechen somit den typischen Wölfen aus [4, S.189] Mit mehr als fünfen davon sollten sich die Spielrcharaktere nicht herumärgern sollen.

Werte für einen typischen Wolf:

GEW	75	WNM	85	STA	65	WKR	35	Init	7
GES	—	PER	—	STR	55	GLK	—	Bw	8

Wundboxen (35):

1. □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
2. □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

3. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
4. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
5. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Kampf: Ein Angriff pro Runde (Biss, 65%, SR 4)

3.3.5 Der Bär

In der Nähe des Geologen-Station wohnt ein recht großer Bär. Er ist im Grunde harmlos, könnte aber ausgesprochen ärgerlich reagieren, wenn jemand in seine Höhle stolpert. Er tut normaler Weise nichts und dient in erster Linie dem Lokalkolorit. Auch an dem Bären ist nichts übernatürliches, er entspricht demnach den Angaben aus [4, S. 179].

Werte für den Bären:

GEW	35	WNM	45	STA	75	WKR	30	Init	4
GES	15	PER	—	STR	115	GLK	—	Bw	27

Wundboxen (45): ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Kampf: Der Bär hat einen Angriff pro Runde, entweder beißt er oder schlägt mit den Pranken (beides 75%, SR 5)

3.3.6 Frank Montgomery, Besitzer des McWolf

De Besitzer des McWolf ist eine bemerkenswerte Erscheinung: Vielleicht 1,60 Meter groß und fast ebenso breit, mit einer Augenklappe. Er ist 25 Jahre alt, hat braune Haare, einen kurzen Vollbart und hellbraune Augen. Meistens trägt er irgend welche Fußball-Trikots. Um seine Hüfte hat er stets eine Kette geschlungen.

Frank ist bekennender Fußball-Fan und Werwolf. Sein Cheff, ebenfalls ein Werwolf und Besitzer der McWolf-Kette, hat ihn angeheuert, weil er ebenfalls Manchester United Fan ist. Vor seine Einstieg als Servier-Wolf trieb Montgomery sich in England herum. Als notorischer Fußball-Hool und Langzeitarbeitsloser stolperte er eines Tages über eine Anzeige, in der ein fußballbegeisterter Servierer gesucht wurde.

Der Werwolf mag seinen Job. Er serviert, fritiert, zapft und macht alles, was erforderlich ist allein. (Bei seiner mageren Kundschaft reicht das auch aus.) Die restliche zeit sieht er über Satelitenfernsehen Fußballspiele. Die Dörfler tun ihm leid – er hat zwar keine Ahung, was im Dorf vorsich geht, hat aber den Eindruck, dass die Jüngeren von den Älteren ganz gut unterm Pantoffel gehalten werden. Mit den Soldaten kommt er glänzend aus – er plant ebreits mit einigen von ihnen ein Fußballspiel. Die Geologen mag er ebenfalls – sie reden zwar jede menge komisches Zeugs, sind aber zum einen Stammkunden und zum anderen immer nett.

Das McWolf ist nicht wirklich auf Gewinn ausgelegt. Da Frank das Fleisch selbst erjagt und alles andere aus dem Dorf kommen läßt sind seine Ausgaben minimal, die Einnahmen decken das vollkommen ab. Daher kann er es sich leisten, Leute, die er nett findet, zum Essen einzuladen. Und wenn ein armer Schlucker aus dem Dorf kommt, der gerade einen Zusammenstoß mit dem Sheriff oder dem Bürgermeister hatte, so ist der Werwolf gerne bereit, zu helfen.

Montgomery ist weder besonders schlau noch sonderlich dumm. Er ist nicht bößartig, kann aber verdammt unangenehm werden, wenn man ihm auf die Füse tritt. Wer ihm nett gegenüber tritt, den unterstützt er gerne mit Essen oder sogar Waffen. (Sein Cheff meinte, wenn er in die Wildnis ginge, brauche er welche, also hat er welche in seiner Besenkammer.)

Nur der Vollständigkeit halber: Frank hört in erster Linie Oldschool-Punk. Auch mit neurem und amerikanischem kann er etwas anfangen, er bevorzugt aber den englischen.

Werte für Frank McGomery:

GEW	40 / 80	WNM	60 / 90	STA	70 / 140	WKR	40	Init	4 / 8
GES	50 / 25	PER	40	STR	60 / 140	GLK	60	Bw	33 / 58

Wundboxen (32): □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Fertigkeiten: Ausweichen (L, 80% / 100%), Autofahren (S, 80%), Gewehr (S, 65%), Kloppen (L, 80% / 150%), Kochen (M, 100%), Machete (L, 80% / 150%), Schlachten (L, 90%), Werwolf (L, 83%)

Bewaffnung: Frank hat immer eine Kette (SR 5, wird mit *Machete* eingesetzt) unter dem Tresen liegen. In seinem Besenschrank sind mehrere Büchsen (SR 8) und ein paar echte Macheten (SR 4).

Werwolf: Frank entspricht einem Werwolf wie in [1] beschrieben, das heißt, er kann sich mit der Fertigkeit *Werwolf* in einen solchen verwandeln. Dann gelten die Werte hinter dem Schrägstrich. Er kann so nur Fertigkeiten einsetzen, die zwei Werte haben. Um sich zurück zu verwandeln benötigt er einen Wurf auf WKR, durch Silber nimmt er in dieser Zeit dreifachen Schaden. Nach der Rückverwandlung beträgt sein STA halb so viel wie vor der Verwandlung.

Kapitel 4

Die Örtlichkeiten

Hier finden sich alle Orte, an dene sich die Spielercharaktere herumtreiben können. Das sind natürlich zu allererst der Wald (auch wenn sie da nicht lange sind), das Dorf, der Militärstützpunkt, das McWolf und die Geologie-Station. Eine Übersicht des Areals findet sich in Abbildung 4.1 auf Seite 22. Wie schon in den vorhergegangenen **TALES FROM THE CRYPT**-Szenarien können die Spielercharaktere das Gebiet nicht verlassen; wenn sie das Dorf nach Westen verlassen finden sie sich kurze Zeit später am Ost-Eingang wieder. Verlassen sie die Karte in Richtung Norden wandert die gesammte Himmelskonstellation langsam herum, und schließlich haben sie eine 180°-Drehung hintersich. (Somit landen sie ebenfalls wieder im Dorf.)

4.1 Der Wald

Es handelt sich um einen recht dichten Mischwald. Ohne eine Machete ist es ausgesprochen schwierig, hier vom Fleck zu kommen. Wer es versucht kann einen Wurf auf $\frac{\mathrm{GLK}+\mathrm{WNM}}{2}$ machen. Bei Gelingen stößt er auf einen Wildpfad, der ein Vorankommen in langsamen Schrittempo ermöglicht. Ansonsten liegt das Tempo bei etwa einem Kilometer pro Stunde. Der Wurf kann alle halbe Stunde wiederholt werden. Bei Beginn des Szenarios befinden sich die Charaktere an der mit einem $\times$ markierten Stelle.

4.2 Das Dorf

Die Einwohner des Dorfes sind nicht sonderlich kreativ; für sie ist ihr Dorf schlicht und ergreifend ihr Dorf. Da es im Umkreis von sehr vielen Kilometern nichts anderes gibt ist das vermutlich in Ordnung.

Das Dorf als solches ist für einen solchen Außenpoßten der Zivilisation recht groß, hier wohnen ungefähr 70 Familien. Die Häuser sind aus Holz,

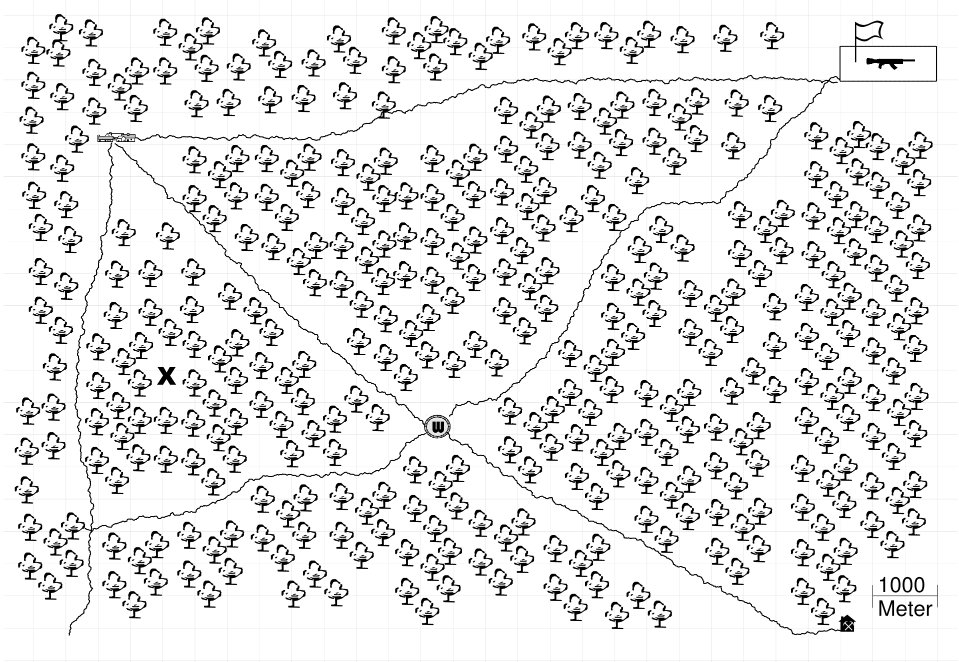

Abbildung 4.1: Eine Übersicht

die Wege nur mit Schotter oder festgetretener Erde befestigt. Eine hervorragende Vorlage hierzu ist in dem Film *Southern Comfort* [3] zu sehen. Eine Übersicht über das Dorf findet sich in Abbildung 4.2 auf Seite 23. Flächen, die laut Plan unbebaut sind, werden von Feldern eingenommen.

4.2.1 Das Traveller's Inn

Das Wirsthaus mit seinen 10×14 Metern gehört zu den auffälligeren Gebäuden. Anders als bei den anderen wurde hier Fachwerk verwendet.

Die holzvertäfelte Gaststube enthällt neben der Theke mehrere Tische mit Stühle.. In der Ecke steht eine uralte Jukebox. Die Speisekarte beinhaltet Eintöpfe und zu besonderen Gelegenheiten Braten. Ansonsten gibt es Bier.

Im oberen Geschoss befinden sich sechs Gästezimmer. Zwei davon sind Einzelzimmer, die anderen für jeweils zwei Personen. Es gibt für alle Gäste nur ein Bad. Jedes Zimmer enthällt ein Bett und einen Schrank pro Person, die Einzelzimmer haben zudem Nachttische. In den Zweierzimmern steht jeweils ein Tisch mit zwei Stühlen.

4.2.2 Die Kirche

Für einen gläubigen Christenmenschen ist diese Kriche sicherlich ein trauriger Anblick; ihre 8×14 Meter und der etwas gedrungen wirkende Turm

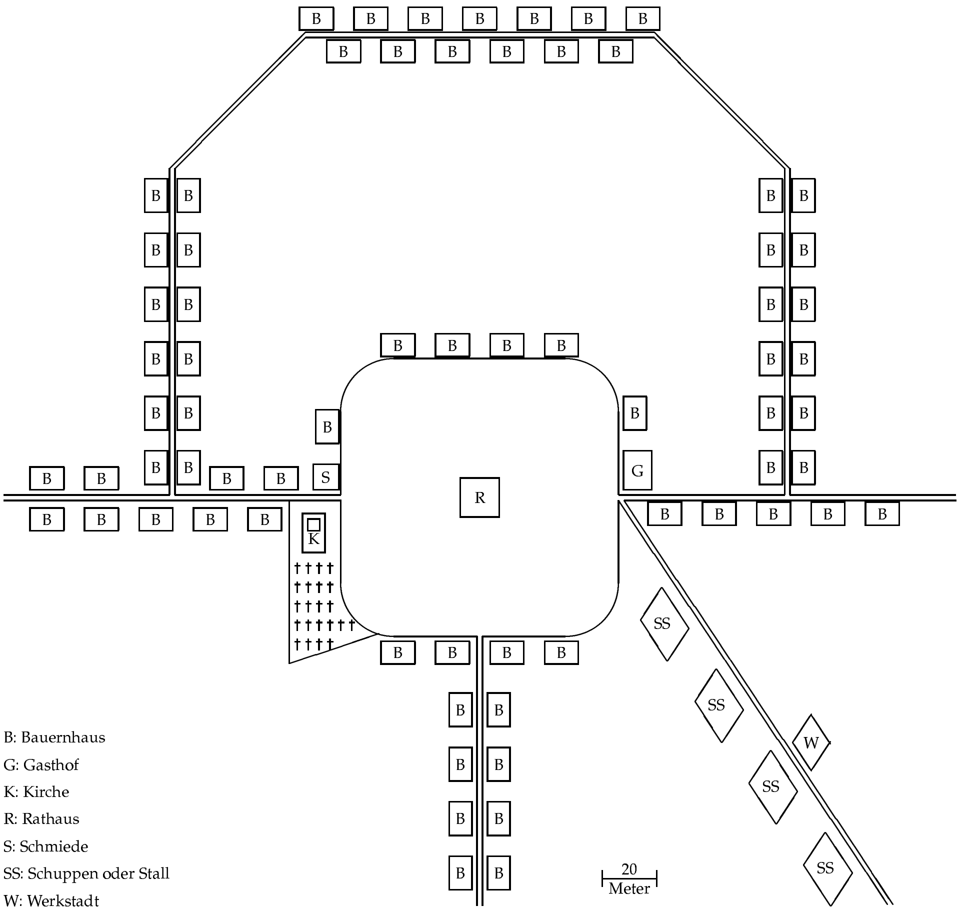

Abbildung 4.2: Das Dorf

haben in ihrer Backsteingotik sicher einmal beeindruckend gewirkt, doch das ist lange her. Heute sind die Fenster verdreckt, die Wände innen kahl, die Bänke roh zusammengezimmert und das bestimmt ehemals schmucke Kreuz wurde durch ein aus zwei einfachen Balken gezimmertes ersetzt.

Die Sakristei macht einen gleichfalls ungepflegten Eindruck. Einzig der Messwein ist stets zur Hälfte gefüllt – Pater McCorzey sorgt schon dafür, dass er nicht leerer (oder voller) wird.

Interessanter ist da schon das Archiv. In der auf Latein abgefassten Kirchenchronik findet sich ein Hinweis, das Bürgermeister Miller diesen Job ziemlich genau 200 Jahre innehat. Zudem ist hier zu ersehen, dass er seid dieser Zeit der Pate eines jeden hier geborenen ist. Ein erfolgreicher Wurf auf *Vergleichende Religionswissenschaften* ermöglich es zudem, aus den diversen hier liegenden und schon seid Jahren nicht mehr verwendeten Büchern (es handelt sich um Standardwerke mittelalterlicher Magie, etwa die Claviculae [7, 6]) die Legende des Dämons Kursafl (in Form des Handouts auf Seite 42) auszugraben.

Die Dörfler kommen tatsächlich pflichtgetreu jeden Sonntag hierher. Selbst der Bürgermeister. McCozey spult seine üblichen Predigten über die Schwäche des Menschen ab, beschimpft alle Sünder und sich selbst und läßt am Ende ein Kirchenstück singen. Niemand nimmt die Kirche als solches ernst, aber es gehört sich einfach, Sonntags hin zu gehen.

4.2.3 Das Rathaus

Auch dieser 14×14 Meter große Bau ist ein Fachwerkhaus. Er hat an jeder Seite einen Eingang. Das Rathaus beherrbergt neben der Wohnung von Bogfred Miller auch das Gefängnis und das Buro des Sherrifs. Die Zellen befinden sich im Keller, nur durch ein Gitter vom Lagerraum und der Küche abgetrennt.

Jeden Tag und jede Nacht wird das Gebäude von vier Hilfsherrifs (oder, falls die gerade keine Lust haben, vier Halbstarken, denen eine Zukunft im Ordnungshüterbereich vorschwebt) bewacht. Es ist unmöglich, ohne Gewaltanwendung hinein zu kommen. Es gibt allerdings einen Gang von der Schmiede bis kurz vor den Vorratskeller.

Der Schädelstab des Bürgermeisters befindet sich in einem Save in seiner Wohnung. Um dort hin zu kommen, ohne jemanden zu wecken, sind drei Proben auf *Heimlichkeit* oder *Akrobatik* nötig. Bei der ersten reicht ein L-Erfolg, bei der zweiten muss es ein M-Erfolg sein, und bei der dritten ein B-Erfolg. Der Save als solcher ist ein recht altes Modell, gesichert mit einer Nadel, die jeden, der es nicht richtig anstellt, ein sehr schmerzhaftes, wenn nicht sogar tödliches Gift (nach Entscheidung des Spielleiters) injeziert. Ein Wurf auf viertel *Schlösserknacken* öffnet ihn. Alle Proben können um jeweils eine Kategorie erleichtert werden, wenn die Bewohner des Rathauses in einen tiefer als normalen Schlaf versetzt wurden (etwa, weil Mareike mit Hilfe der Gruftinette und dem Technogirly ein betäubendes Mittel unter das Essen gemischt hat).

Der Schädelstab als solcher ist nicht weiter auffällig – es ist ein Stab, der anscheinend aus Knochen geschnitzt wurde und an dessen Ende ein vage menschlicher Schädel steckt. Seine Kraft entfalltet er nur im Zusammenhang mit Miller.

4.2.4 Die Schmiede

Hier wohnen die Geschwister Snowsmith. Das Haus ist im selben Stil erbaut wie die restlichen Bauernhäuser. Die Schmiede selbst hat ein grßes Tor, durch dass sie sich nach vorne öffnen läßt. Die restlichen Räume machen den Eindruck, als kämpften die Geschwister einen recht aussichtslosen Kampf gegen den Verfall. Einzig ihre Schlafzimmer sind soweit in Ordnung – ihr Essen bereiten sie schon seid Jahren in der Schmiede zu.

In Geoffrys Zimmer hängen diverse Plakate von Heavy Metal Bands, er hat auch eine klein Sammlung an Tapes und einige Briefe. Offenbar steht er mit einigen der Bands in Briefkontakt.

Maraikes Zimmer wirkt auf den ersten Blick etwas chaotisch. Die Fenster sind mit Tüchern verhängt, auf dem Boden liegen sehr viele Papiere und Bücher. Offenbar beschäftigt sie sich mit BWL und Astrophysik. Zwischen den ganzen Materialien liegen unter anderem auch die Unterlagen des Redstone Colleges [2]. In der Werbebroschüre werden unter anderem die einzelnen Fakultätsleiter und der Sicherheitscheff mit Foto vorgestellt. Das wird die Soldatin sicherlich brennend interessieren.

Im Keller dieser Schmiede findet sich der Anfag eines Gangs zum Rathaus. Geoffry arbeitet schon eine ganze Weile daran. Sein Plan sieht vor, ins Rathau zu schleichen und irgend etwas zu entwenden, womit er den Bürgermeister erpressen kann. Er hofft, auf diese Weise Mareike aus den Klauen des alten ustmolchs zu befreien.

4.2.5 Schuppen und Ställe

Die vier großen Holzschuppen gegenüber der Werkstadt sind eine Kombination aus Gemeinschaftsscheunen und Ställen. Sie gehen über zwei Stockwerke, unten ist das Vieh, oben das Heu.

4.2.6 Die Werkstadt

Anders als die meisten anderen Gebäude ist dieses hier zum einen mit Metallpfosten verstärkt und zum anderen mit einem inzwischen reichlich verrosteten Metalldach gedeckt. Das Gebäude mit seinen etwa 10×10 Metern beinhaltet eine kleine, inzwischen verfallene Wohnung und einen ziemlich verstaubten Arbeitsraum. Die Werkzeuge sind zwar alt, doch ein geschickter KFZ-Mechaniker dürfte damit so ziemlich alle Maschinen, die es in dem Dorf gibt, reparieren können. Mit etwas Aufwand (vielleicht eine Woche bei Unterstützung durch einen fähigen Handwerker) wäre es sicherlich möglich, die Werkstadt wieder in Schwung zu bringen. Die Wohnung würde allerdings etwas länger brauchen.

Vor dem Gebäude stehen einige Autowracks, die sich mit etwas Mühe wieder in Gang bringen lassen sollten. Besonders interessant dürften für die Spielercharaktere ein alter Pickup und ein Mercedes Benz Typ 770 – ein Wagen, der sowohl von Hindenburg, dem Papst als auch Adolf Hitler als Staatskarosse verwendet wurde – sein. (Wie letzterer hierher gekommen ist, ist unbekannt.) Wärend ersterer sich innerhalb von vier Stunden (verkürzt nach Anzahl der Erfolge) fahrbereit machen läßt braucht der Mercedes mindestens einen Monat hingebungsvolle Pflege. (Bei einem solchen Modell wird der geneigte Fan die Zeit nicht verkürzen, sondern bestenfalls die Pflege intensivieren...)

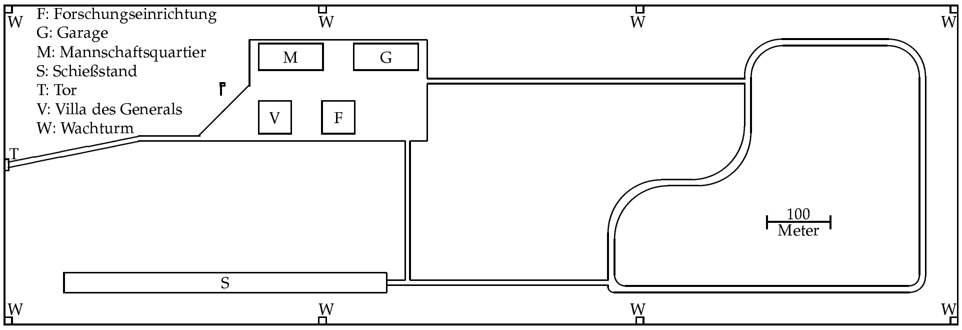

Abbildung 4.3: Der Militätstützpunkt

4.3 Der Militärstützpunkt

Auf dem 1.5×0.5 Kilometer großen Stützpunkt befinden sich 100 normale Soldaten. Der größte Teil wird von einem Trainingsparcour und diversen aus Holz gebauten Trainingsutensilien eingenommen. (Falls sich jemand darüber wundern sollte, warum eine so kleine Einheit eine dermaßen ausgekeklügelte Trainingsanlage hat – die ist vor allem da, weil die Soldaten nichts zu tun hatten und anfingen, sie zu bauen.)

Der Untergrund ist größtenteils matschiger Erdboden, an einigen Stellen wurden Bäum offenbar neu eingepflanzt – wohl, um beim Training bessere Deckungsmöglichkeiten zu bieten. Die Wege sind geschottert. In der Nähe der Unterkünfte flattert eine amerikanische Fahne.

Das gesammte Gebiet ist von einem 5 Meter hohen Zaun aus Nato-Drat umgeben. In Abständen von jeweils 500 Metern sind Wachtürme aufgestellt. Acht Zweiertrupps patrolieren in Abständen von 500 Metern voneinander um das Gelände. Der zeitliche Abstand der Patrolien zueinander beträgt eine halbe Stunde.

4.3.1 Die Wachtürme und das Tor

Sowohl die Halterung des Tors als auch die Wachtürme bestehen aus Stahltägern. Sie ragen jeweils 10 Meter in die Höhe. Das Tor misst etwa 16×5, die Türme kommen auf 10×10 Meter. Auf jedem Wachturm sind stets zwei Soldaten stationiert, am Tor sind es nochmals vier (zwei oben, die decken, und zwei unten, die kontrollieren).

4.3.2 Die Mannschaftsunterkunft

Die 100×40 Meter große Unterkunft teilt sich in eine Mensa mit Küche und Vorratraum, sanitäre Anlagen und 20 Stuben, in denen jeweils fünf Soldaten wohnen. Daneben gibt es eine Tischtennis-Anlage und einen Fitness-Raum. Die Stuben bieten einen etwas unordentlichen Anblick – offenbar wird die Disziplin hier am Ende der Welt nicht ganz so genau genommen. Die obligatorische Ansammlungen von Porno-Heften, Pin-Up-Kallendern und ähmlichem findet sich natürlich auch.

4.3.3 Die Garage

Vor diesem Gebäude stehen immer mindestens vier Wachen. Es enthällt mehrer Jeeps und zwei Panzer. Außerdem ist hier in einer gesondert abgeschlossenen Stahlkammer auch alles andere eingelagert, was eine Armee brauchen kann – nämlich die schweren Waffen und die Munition. Den Schlüssel zu dieser Stahlkammer hat der General stets an einem Schlüssel um seinen Hals. Einzig der Sprengstoff fehlt, der wurde in der Forschungsstation eingelagert.

4.3.4 Die Villa des Generals

Das 50×50 Meter große Anwesen, in dem neben der Wohnung des Generals auch die Verwaltung untergebracht ist, passt irgend wie nicht auf das Gelände – ein kleiner Park umgiebt ein Haus im Kolonial-Stil, vor dem immer zwei Soldaten Wache schieben. Auch die Inneneinrichtung erweckt den Eindruck eines Herrenhauses – nur, dass an den Wänden militärische Karten hängen.

Die Verwaltung beschränkt sich auf ein kleines Büro, in dem Tuckville gelegendlich etwas Papierkram erledigt; einen seiner Soldaten dazu abzuordnen hat er nach anfänglichen Versuchen aufgegeben.

Auffällig sind die diversen Kallender, die an den Wänden hängen. Auf allen ist ein Datum, dass drei Tage von dem Tag, an dem die Spielercharaktere erstmalig einen solchen Kallender zu Gesicht bekommen, rot eingekreist. Hierbei handelt es sich um den Termin, an dem der Kamfstoff MM3712 getestet werden soll.

4.3.5 Die Forschungseinrichtung

Das ebenfalls 50×50 Meter große Arial ist extra mit Stacheldraht gesichert und wird stets von vier Soldaten bewacht. Neben der eigentlichen Forschungsstation und der Unterkunft des Professors enthällt es auch die Krankenstation. Dabei handelt es sich um ein normales Lazaret.

Die eigentliche Forschungsstation ist mit einem kompliziertem Schloss gesichert. Es läßt sich mit einer Probe auf halben Wert *Schlösser knacken* öffnen. Die Station selbst beinhaltet mehrere Käfige, einige Tische mit Computern und chemischem Gerät und einen Haufen Notizen. Außerdem liegt dort eine Videocasette. Auch hier hängen Kallender mit markiertem Datum an den Wänden. Hier steht jedoch *MM3712 – Testlauf in freier Wildbahn* bei.

Wer sich die Mühe macht, in die (offen auf einem der Tische liegende) Forschungskladde Professor Tackvilles zu sehen, stellt drei Dinge fest: Der Professor ist sicherlich ein Genie (daran zu erkennen, dass die Aufzeichnungen vermutlich außer ihm niemandem etwas sagen), er ist disziplinlos und schwul (bemerkbar an der Tatsache, dass er die Liebesspiele mit seinem Bruder tagebuchartig in der Forschungsklasse vermerkt hat) und er ist verrückt (was vor allem daran deutlich wird, dass er offenbar denkt, nur jene, die er dazu bestimmt, werden von dem Kampfstoff, an dem er Forscht, angegriffen). Auch die Bedeutung des Stoffs wird deutlich: *MM* steht für *Minced Meat*, *3712* bezeichnet die Anzahl der Testobjekte, die Thurgius probieren musste, ehe er auf ein zufriedenstellendes Ergebniskam.

Ein B-Erfolg in Chemie offenbart, dass es hier um eine Kombination aus chemischem und biologischen Kampfstoff geht. Das Video zeigt eine Aufnahme von einem Wildschwein, das mit dem entsprechenden Stoff behandelt wurde. Nach Ablauf einer Stunde sieht es so aus, als sei es einmal durch einen Fleischwolf gedreht worden; nicht nur das Fleisch wurde recht effektiv zersetzt, auch die Knochen des armen Tieres wurden in einen gelart-artigen Brei verwandelt. (Wie sich jeder leicht denken kann hat das Tier diesen Vorgang nicht überlebt.)

4.3.6 Der Schützenstand

Bei dem Schützenstand handelt es sich um ein etwa 5×30 Meter großes Gebäude, dem eine 1×30 Meter große Halterung für Zeilscheiben gegebüber steht. Das Gebiet dazwischen wurde abgesperrt. Hier üben die Soldaten das Schießen. Zwischen Halterung und Gebäude sind Drähte egspannt, auf denen sich die Scheiben im Abstand von 5 bis 500 Metern positionieren lassen.

4.4 Die Geologie-Station

Die Station besteht aus einem kleinen Blockhaus, einem Metallcontainer und einem Loch im Boden.

In dem Blockhaus wohnen die beiden Geologen. Hier findet sich neben zwei Schlafräumen eine Küche, ein Badezimmer und eine Art Wohnraum mit Kamin.

Bei dem Loch im Boden handelt es sich um eine Art Testbohrung. Sie geht etwa 200 Meter tief und hat einen Durchmesser von 4 Metern. Der Bohrer steht daneben, ist aber leider defekt. Eine Probe auf eine entsprechende Fertigkeit bringt ihn wieder in Schwung.

Im Container befinden sich diverse Computer, Bücher, Aufzeichnungen und Dinge, mit denen bestenfalls ein Geologe etwas anfangen kann. Ein B-Erfolg auf *Geologie* ist schon erforderlich, um hier etwas zu finden (es sei denn, die Geologen erklären die Geräte, dann reicht ein M-Erfolg, um ihre Ausführungen zu verstehen). Besonders iteressant sind die Computeraufzeichnungen zur Testbohrung. Sie zeigen, dass sich in etwa 300 Metern Tiefe ein Felsquader aus extrem hartem Material (vielleicht Granit) befindet – so stabil, dass nur Sprengstoff in der Lage wäre, ihn zu knacken. Und von diesem Quader gehen gelegendlich schwere Erschütterungen ausgehen…

Bei dem Block handelt es sich um Kursafls jetzigen Aufenthalstort. Mit Hilfe eines reparierten Borers und des Sprengstoffs vom Militärstützpunkt kann er recht einfach befreit werden.

4.5 Das McWolf

Dieser Laden ist wirklich… erstaunlich. Mitten im Wald steht ein kreisrundes Gebäude, umgeben von einem ebenfalls runden Parkplatz. Zu erkennen ist es schon von Weitem an dem riesigen, beleuchteten, hellbraunen W, das auf dem Dach aufgestellt ist. Das Lokal selbst besteht aus einem großen, verglaßten Raum. In der Mitte befindet sich (abgetrennt durch eine Wand) die Küche, in der das Essen nicht nur zubereitet, sondern meistens auch gefertigt wird. Der Küchenraum ist von der Theke umgeben und beinhaltet eine Wendeltreppe nach oben. Im oberen Bereich befindet sich die Wohnung des Besitzers.

Über der Theke hängen vier Fernseher, so daß von jeder Stelle des runden Raumes Fußball gesehen werden kann. Neben dem Eingang ist ein Bereich umzäunt. Hier hängen besonders viele Wimpel und ähnliches, zudem sind die Sitze dick gepolstert. Die Tische hier bestehen aus dunkler, polierter Eiche. Ein Metallschild gibt darüber Auskunft, dass diese Ecke für die Spieler von Manchester United reserviert sind. Der Rest des Raums sieht so aus, als habe jemand aus selbst gefälltem Holz ein Fastfood-Restaurant nachgebaut. (Anders ausgedrückt – die Möbel hier sind erheblich schwerer und stabiler.)

Die Spiesekarte beinhaltet neben Chips und Bier auch echtes Essen. Das schmeckt allerdings etwas anders, als der Fastfood-Kenner das gewohnt ist. Ein Hamburger wiegt hier sehr viel mehr als sonstwo, und das Fleisch ist meistens extrem grobes Wild-Hack. Die Pommes schneidet der Werwolf mit einer eigens dafür geschaffenen Maschine selbst. Und so verhält es sich auch mit den anderen Artikeln. Neben dem Essen liegen hier Prospekte von einem Hotell in Tsansilvanien aus – wenn die Gruftinette hier richtig aufpasst, kann sie schnell erkennen, dass die Domäne der Website dieses Hotells identisch mit der der Email-Adresse ihrer Freundin ist (nämlich `mineistheworld.com` [1]). Außerdem gibt es McWolf-Kappen (mit grauen Pelz-Ohren…) zu kaufen.

Die Wohnung ist eher spartanisch – sanitäre Anlagen und ein Schlafzimmer reichen aus, da Frank praktisch im unteren Bereich lebt. Es gibt noch ein kleines Büro, das aber, wie ein Blick auf den Staub belegt, selten frequentiert wird. Die Küche, in der das Essen nicht nur zubereitet, sodnern auch hergestellt wird, befindet sich in dem runden Raum in der Mitte des Erdgeschosses.

Für Spielercharaktere sicherlich auch interessant dürfte die Abstellkammer sein. Hier bewahrt Montgomery seine Waffen (zwei Büchsen mit Munition und einige Macheten) auf.

Anhang A

Die Spielercharaktere

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

- Eine 80er-Jahre-Retropop-Anhängerin, die außer ihrer militärischen Sondereinheit eigentlich noch nichts vom Leben gesehen hat
- Eine Gruftinette, die sich eigentlich vorwiegend mit gutbürgerlichen Dingen beschäftigt, einen gewissen Neid auf alle erfolgreichen Cliquenkönigeinnen hat, daher selbst kurzerhand eine geworden ist und bei einer Muprobe mehr oder weniger versehendlich eine Konkurrentin umgebracht hat
- Ein Hip-Hopper, der sich mit der schwarzen Revolution einfach nicht anfreunden kann
- Einen alternden Klassik-Liebhaber, der einmal ein wahrhafter Meisterdieb war und seinen besseren Tagen nachweint
- Einen Metaller, der vorwiegend auf dem Bau arbeitet und ein Problem mit seinen Mitmenschen hat
- Ein Technogirly, das sich in ihrem Leben schon mit allen möglichen und unmöglichen Dingen beschäftigt hat und zur Zeit auf der Flucht vor ihren Drogendealern ist

Chill

TALES FROM THE CRYPT

Spielername:	______________	Größe:	*164 cm*	Haarfarbe:	__________
Charaktername:	______________	Gewicht:	*58 Kg*	Augenfarbe:	__________
Nationalität:	*Amerikanisch*	Alter:	*24 Jahre*	Händigkeit:	*Beide*

Grundfähigkeiten

Gewandheit (GEW):	*50*
Geschicklichk. (GES):	*60*
Glück (GLK):	*20*
Warnehmung (WNM):	*40*
Persönlichkeit (PER):	*20*
Stamina (STA):	*60*
Stärke (STR):	*70*
Willenskraft (WKR):	*30*

Verbrauchs-werte:

STA	WKR
GLK 0	CEP

Wunden

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

Regeneration von

- Willenskraft: *3*
- Stamina: *7*

Bewegung: *27* Sprint: *100* Initiative: *1W10+5*

Fertigkeit	Basis	St.	Wert	Vor- und Nachteile:	
Autofahren	50%	S	65%	Nachteil: Feind (Cryptkeeper)	
Feuerstoße	33%	L	63%	Nachteil: Flashbacks	4
Kampfmesser	55%	M	105%	Nachteil: Impulsiv	
Machete	55%	L	85%	Nachteil: Kein Besitz	
Militärverhalten	40%	M	90%	Nachteil: Pechvogel	2
Pistole	60%	L	90%	Nachteil: Rastlosigkeit	
Special Forces Training	55%	M	105%	Nachteil: Unselbstständigkeit	
Sturmgewehr	70%	M	120%	Vorteil: Beidhändigkeit	

BESCHREIBUNG:
Etwas untersetzt, nicht wirklich hübsch aber dafür kräftig.

WAS DER CRYPTKEEPER WEISS
Dein Leben ist wunderschön einfach – du hast einen gute Job bei einer US-Delta-Seals-Einheit, hast Spaß an der Abrbeit und bekommst stets gesagt, was du zu tun hast. Dein Spezialgebiet sind Sweeps und Sturmangriffe auf Gebäude. Solange du immer in Action bist und im Autoradio immer eine Casette mit 80er Jahre Pop liegt bist du zufrieden.

WAS DICH IN DIE GRUFT BRACHTE...
Eine eurer benachbarten Abteilungen hat wohl einen ihrer Leute... verlegt. Sie haben sein Gedächtnis gelöscht und ihn irgendwo stationiert, aber keiner weiß so genau, wo! Du wurdest zur Strafe für eine unaufgeräumte Stube (und einen niedergeschlagenen Vorgesetzten) dazu verdonnert, ihn unauffälig zu finden. Du hast keinerlei Resourcen dafür, aber inzwischen herausgefunden, dass der Typ wohl mal gegen den Cryptkeeper gespielt hat.

REGIEANWEISUNG:
Mache wir uns nix vor, das hier ist eine ganz taube Nuß! Es bleibt zu hoffen, dass sie wärend des Szenarios lernt, was Leben eigentlich ist. Es sollte kein Problem sein, sie in die Gruppe zu integrieren.

Chill

TALES FROM THE CRYPT

Spielername:		Größe:	*164 cm*	Haarfarbe:	
Charaktername:		Gewicht:	*51 Kg*	Augenfarbe:	
Nationalität:	*Amerikanisch*	Alter:	*19 Jahre*	Händigkeit:	*Links*

Grundfähigkeiten

Gewandheit (GEW):	*50*
Geschicklichk. (GES):	*70*
Glück (GLK):	*20*
Warnehmung (WNM):	*70*
Persönlichkeit (PER):	*60*
Stamina (STA):	*40*
Stärke (STR):	*35*
Willenskraft (WKR):	*30*

Verbrauchs-
werte:

STA	WKR
GLK	CEP

Wunden

□ □

Regeneration von

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

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

Fertigkeit	Basis	St.	Wert	Fertigkeit	Basis	St.	Wert
Autofahren	70%	S	85%	Überreden	60%	L	90%
Chemie	50%	S	65%				
Geologie	50%	M	100%				
Kochen	53%	M	103%				
Latein	50%	S	65%				
Nähen	70%	M	120%				
Psychologie	45%	L	75%				
Ringen	43%	S	58%				
Rumänisch	50%	S	65%				

Vor- und Nachteile:

Nachteil: Fehlender Orientierungssinn	
Nachteil: Feind (Cyptkeeper)	
Nachteil: Außenseiter	2
Nachteil: Schwacher Magen	
Vorteil: Atraktiv	1
Vorteil: Nachtsicht	

BESCHREIBUNG:

Zierlich, bleich, schwarzgekleidet und von einem Hauch Patuli umweht.

WAS DER CRYPTKEEPER WEISS

Du bist ein Grufti (oder *Gothic*, den Ausdruck magst du lieber); du kleidest dich schwarz, hörst romantisch-dunkle Musik und interessierst dich für Tod und Vergänglichkeit. Letzteres eigentlich weniger, Kochen, Nähen oder Geologie interessieren dich mehr, aber damit wärst du nichts Besonderes. Vor kurzem bist du in eine neue Stadt gezogen und hast bald den Ton in der schwarzen Szene angegeben. Dann forderte dich so eine schwarze Schlampe heraus, und zur Mutprobe hast du sie auf einem Friedhof vergraben. Eigentlich wolltest du sie nach einer Stunde wieder herausholen, aber… du hast sie nicht wiedergefunden! Nachdem dich deine Mit-Grufties bei der Polizei angeschwärzt haben bist du auf der Flucht.

WAS DICH IN DIE GRUFT BRACHTE…

Du hast eine *echte* Vampirin zur Email-Freundin! Sie meinte, wenn du es schafftest, vom Cryptkeeper ihre Adresse zu erfahren, seist du würig, bei ihr einzuziehen.

REGIEANWEISUNG:

Gibt sich gerne überlegen-arogant, ist aber schnell panisch, hysterisch und schutzbedürftig. Hat außerdem Mitgefühl für Leidende.

Chill

TALES FROM THE CRYPT

Spielername: ______________ Größe: *173 cm* Haarfarbe: ______________
Charaktername: ______________ Gewicht: *65 Kg* Augenfarbe: ______________
Nationalität: *Amerikanisch* Alter: *19 Jahre* Händigkeit: *Beide*

Grundfähigkeiten

Gewandheit (GEW):	*60*
Geschicklichk. (GES):	*70*
Glück (GLK):	*30*
Warnehmung (WNM):	*60*
Persönlichkeit (PER):	*40*
Stamina (STA):	*50*
Stärke (STR):	*50*
Willenskraft (WKR):	*20*

Verbrauchswerte:

STA	WKR
GLK	**CEP**

Wunden

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

Regeneration von

- Willenskraft: *2*
- Stamina: *5*

Bewegung: *40* Sprint: *110* Initiative: *1W10+6*

Fertigkeit	Basis	St.	Wert	Vor- und Nachteile:	
Autofahren	65%	M	115%	Nachteil: Außenseiter	
Boxen	55%	L	85%	Nachteil: Feind (Cryptkeeper)	
Elektronik	65%	M	115%	Nachteil: Nachtblind	
Lakieren	65%	L	95%	Nachteil: Will nicht töten	
Mechanik	65%	M	115%	Vorteil: Konzentration	
Pistole	70%	S	85%	Vorteil: Spezialist (KFZ)	
Schlösser knacken	65%	L	85%	Vorteil: Voraussicht	2

BESCHREIBUNG:
Ein Schwarzer in einer wilden Mischung aus Hiphop-Klamotten und der Arbeitskleidung eines KFZ-Mechanikers.

WAS DER CRYPTKEEPER WEISS
Alles, was du wolltest, war in Ruhe gelassen zu werden und irgendwo als Automechaniker zu arbeiten. Aber auf der Straße gab es diese Möglichkeit nicht. Anfangs wurdest du in diverse Gang-Kriege verwickelt, dann warst du bei einer Autoschieberbande. Besser als nichts. Dann hattest du die Möglichkeit, bei einem Weißen (!) eine richtige Ausbildung zu machen. Deine alten Kumpels dachten, sie könnten über dich den Laden ausräumen; du mochtest den alten und hast die Polizei gerufen. Deine alten Kumpels töteten deinen Cheff, und die Polizei sah dich mit einer rauchenden Waffe. Und nun sind alle Seiten auf dich sauer.

WAS DICH IN DIE GRUFT BRACHTE...
In den dunkelsten Ecken der Straßen hält sich das Gerücht, wer auch immer vorhätte, richtig und endgültig unterzutauchen, der müsse nur mal gegen den Cryptkeeper spielen. Wer oder was auch immer er sei. Du bist inzwischen so verzweifelt, dass du es auf einen Versuch ankommen lassen willst.

REGIEANWEISUNG:
Keine drei Sätze ohne *Yo, Man!* Ansonsten ist der Bursche recht umgänglich und sollte keine Probleme haben, mit dem Rest zusammen zu arbeiten.

Chill

TALES FROM THE CRYPT

Spielername:	____________	Größe:	165 cm	Haarfarbe:	____________
Charaktername:	____________	Gewicht:	70 Kg	Augenfarbe:	____________
Nationalität:	Amerikanisch	Alter:	60 Jahre	Händigkeit:	Rechts

Grundfähigkeiten

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

Verbrauchswerte:

STA	WKR
GLK	**CEP**

Wunden

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

□ □ □ □ □

Regeneration von

- Willenskraft: 4
- Stamina: 3

Bewegung: 40 Sprint: 110 Initiative: 1W10+6

Fertigkeit	Basis	St.	Wert	Vor- und Nachteile:
Aikido	53%	M	103%	Nachteil: Außenseiter
Akrobatik	50%	L	80%	Nachteil: Feind (Cryptkeeper)
Antiquitätskunde	45%	S	60%	Nachteil: Lehnt Gewalt ab
Ausweichen	45%	L	75%	Nachteil: Neugierig
Heimlichkeit	50%	M	100%	Vorteil: Absol. Orientierunsgssinn
Kunstverständnis	50%	S	65%	Vorteil: Einbruchswerkzeug
Schlösser knacken	70%	M	120%	Vorteil: Connoisseur
Stibitzen	57%	L	87%	Vorteil: Konzentration

BESCHREIBUNG:

Ein älterer, etwas dicklicher Herr in feiner Kleidung.

WAS DER CRYPTKEEPER WEISS

Du warst der König der Diebe! Du hast alles gestohlen, was irgendwie schön und wertvoll war. Die Mona Lisa hängt nur deshalb nicht bei dir, weil sie nicht zu der Ming-Vase passt. Aber das ist schon ziemlich lange her. Jetzt bist du nur noch ein langweiliger, einsamer alter Knacker. Die Jugend von heute geht dir auf die Nerven – deines Erachtens kann sie nicht viel Wert sein. Die meisten können Bach nicht von Vivaldi unterschieden (oder fragen, wo der Vivaldi denn fließt).

WAS DICH IN DIE GRUFT BRACHTE...

Ehrlich gesagt ist dir langweilig. Du würdest gerne etwas mit anderen Leuten (vorzugsweise ältere Semester) machen. Schach spielen, über Klassik reden, irgend was! Aber für den Anfang wäre etwas Action schon ganz nett. Nur gibt es kaum noch etwas, das dich reizt! Durch einen ehemaligen Kollegen hast du vom Cryptkeeper erfahren. Angeblich soll der Herausforderungen jeder Art und Größe haben – vieleicht wäre das etwas für dich!

REGIEANWEISUNG:

Der Gruppengriesgram. Er weiß alles besser, ist arogan – trotzdem sollte er mit dem Rest zusammenzuarbeiten. (Er soll mehr erheiternd als nervend nerven!)

Chill

TALES FROM THE CRYPT

Spielername:	______	Größe:	*190 cm*	Haarfarbe:	______
Charaktername:	______	Gewicht:	*90 Kg*	Augenfarbe:	______
Nationalität:	*Amerikanisch*	Alter:	*35 Jahre*	Händigkeit:	*Rechts*

Grundfähigkeiten

Gewandheit (GEW):	*50*
Geschicklichk. (GES):	*60*
Glück (GLK):	*20*
Warnehmung (WNM):	*50*
Persönlichkeit (PER):	*30*
Stamina (STA):	*60*
Stärke (STR):	*80*
Willenskraft (WKR):	*40*

Verbrauchswerte:

STA	WKR
GLK	**CEP**

Wunden

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

Regeneration von

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

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

Fertigkeit	Basis	St.	Wert
Autofahren	50%	S	65%
Boxen	65%	L	95%
Klempnern	55%	L	85%
Knüppel	65%	L	95%
Mauern	55%	L	85%
Motorrad fahren	50%	L	80%
Sprengtechnik	55%	M	105%
Zimmern	55%	M	105%

Vor- und Nachteile:

Nachteil: Leichte Abhänigkeit 1
Nachteil: Impulsiv
Nachteil: Feind (Cyptkeeper)
Nachteil: Schlechter Geruchs- und Geschmacksinn
Vorteil: Gutes Erinnerungsvermögen
Vorteil: Konzentration

BESCHREIBUNG:

Groß, ungepflegte Mähne, schwarze Lederkluft und Heavy-Metal-T-Shirt.

WAS DER CRYPTKEEPER WEISS

Du bist ein ziemlich guter Handwerker und in dieser Eigenschaft durch halb-Amerika gekommen. Sei es Straßenbau, sei es Hausbau, du hast sogar zwei Jahre bei einem Abrissunternehmen gearbeitet und deinen Sprengmeister gemacht. Leider halten deine Arbeisverhältnisse meist nicht so lange; früher oder später gerätst du entweder mit irged einem Popper-Kunden in Streit oder wirst wegen blasphemischer Äußerungen gefeuert. Du bist zwar kein Satanist, findest den Teufel aber sympatischer als Gott. Außerdem gehört es sich für einen echten Metaller, nach dem Motto *Saufen - Ficken - Satan* zu leben!

WAS DICH IN DIE GRUFT BRACHTE...

Du machst dir langsam Sorgen um deine Zukunft. Angeblich soll ein Typ namens Cryptkeeper bereit sein, in solchen Situationen Hilfreiches beizusteuern – so jemand bereit ist, gegen ihn zu spielen. (Was auch immer.) Du bist gerade arbeitslos und hast auch nichts besser zu tun, also warum nicht?

REGIEANWEISUNG:

Der Charakter hat eine Abneigung gegen alle Nichtmetaller, auch wenn er mit ihnen zusammen arbeiten kann. Vielleicht verliert er die Abneigung ja sogar!

Spielername:	______	Größe:	170 cm	Haarfarbe:	______
Charaktername:	______	Gewicht:	51 Kg	Augenfarbe:	______
Nationalität:	*Amerikanisch*	Alter:	*19 Jahre*	Händigkeit:	*Beide*

Grundfähigkeiten

Gewandheit (GEW):	*70*
Geschicklichk. (GES):	*40*
Glück (GLK):	*20*
Warnehmung (WNM):	*30*
Persönlichkeit (PER):	*30*
Stamina (STA):	*80*
Stärke (STR):	*20*
Willenskraft (WKR):	*60*

Verbrauchswerte:

STA	WKR
GLK	CEP

Wunden

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

Regeneration von

- Willenskraft: *6*
- Stamina: *9*

Bewegung: *43* Sprint: *120* Initiative: *1W10+7*

Fertigkeit	Basis	St.	Wert
Autofahren	35%	S	50%
Ausweichen	50%	L	80%
Erste Hilfe	53%	M	103%
Gesetzkenntnisse	33%	L	63%
Holländisch	45%	S	60%
Okkultismus	37%	L	67%
Religionswissensch.	45%	S	60%
Vertrautheit (Drogen)	37%	M	87%

Vor- und Nachteile:	
Nachteil: Abhängigkeit	2
Nachteil: Flashs	3
Nachteil: Feind (Cryptkeeper)	
Nachteil: Implusiv	
Vorteil: Beidhändigkeit	
Vorteil: Giftresitenz	2
Vorteil: Krankheitsresistenz	2
Vorteil: Verst. Regener. von STA	

BESCHREIBUNG:

Eine ziemlich ausgemergelt wirkende Erscheinung mit sehr tiefliegenden Augen.

WAS DER CRYPTKEEPER WEISS

Dein Leben ist Party! Du hast in deinem Leben schon eine ganze Menge Spaß gehabt – Satans-Sekten, Sex-Tantrische Orden, Drogen-Orgien (hat sich alles wenig unterschieden…), was es gibt hast du mitgenommen. Die meisten wollten aber, dass du irgend etwas für sie tust, und Techno mochten sie auch nicht. Jetzt ziehst du von Party zu Party und schnorrst dich durchs Leben. Na, jedenfalls bis neulich. Da solltest du eine Menge bunter Pillen von A nach B bringen. Ein Großteil der Pillen landete in C, der Rest mit (und teiwleise in…) dir in D. Du bist dir nicht *ganz* sicher, aber unter Umständen könnten dir deine Dealer das echt übel nehmen…

WAS DICH IN DIE GRUFT BRACHTE…

Auf dem letzten Rave hat dir ein völlig fertiger Junky erzählt, über den Crytkeeper habe er Leute kennen gelernt, die ihm bei Problemen mit seinem Dealer geholfen hätten. Du hast keine Ahung, wer dieser Keeper ist, aber einen Versuch ist es wert!

REGIEANWEISUNG:

Der Charakter sieht nur sich selbst; um seine Probleme zu lösen muss er lernen, sich mit anderen zu beschäftigen. Ansonsten – abgehackte Bewegungen, hecktisches Sprechen und gelegendliches Einwerfen von Smarties!

Anhang B

Material für die Spieler

Im Folgenden finden sich Unterlagen für die Spieler. Im Einzelnen sind das ein Umgebungsplan, ein Plan des Dorfes und die Legende von Kursafl.

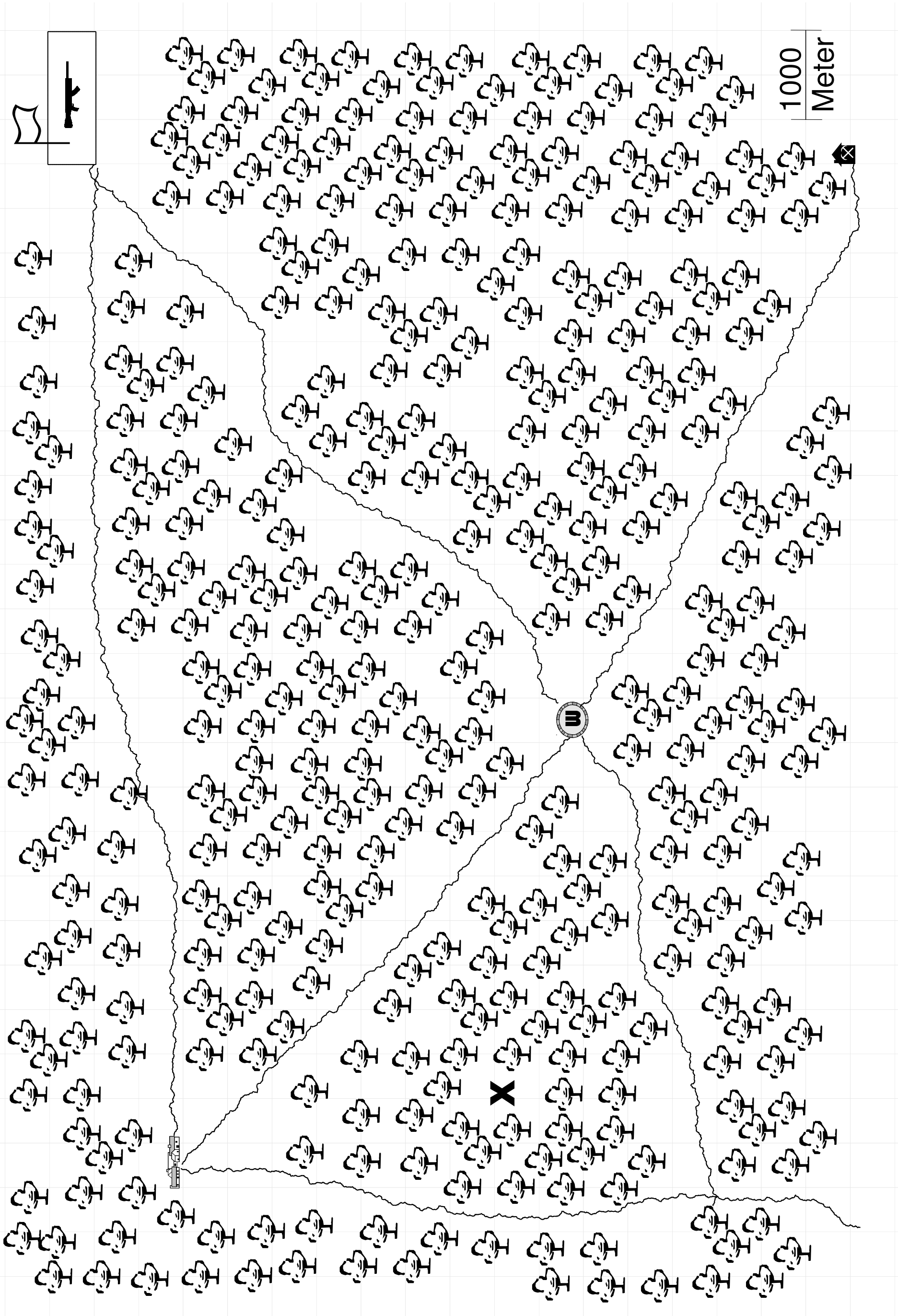

Abbildung B.1: Eine Übersicht

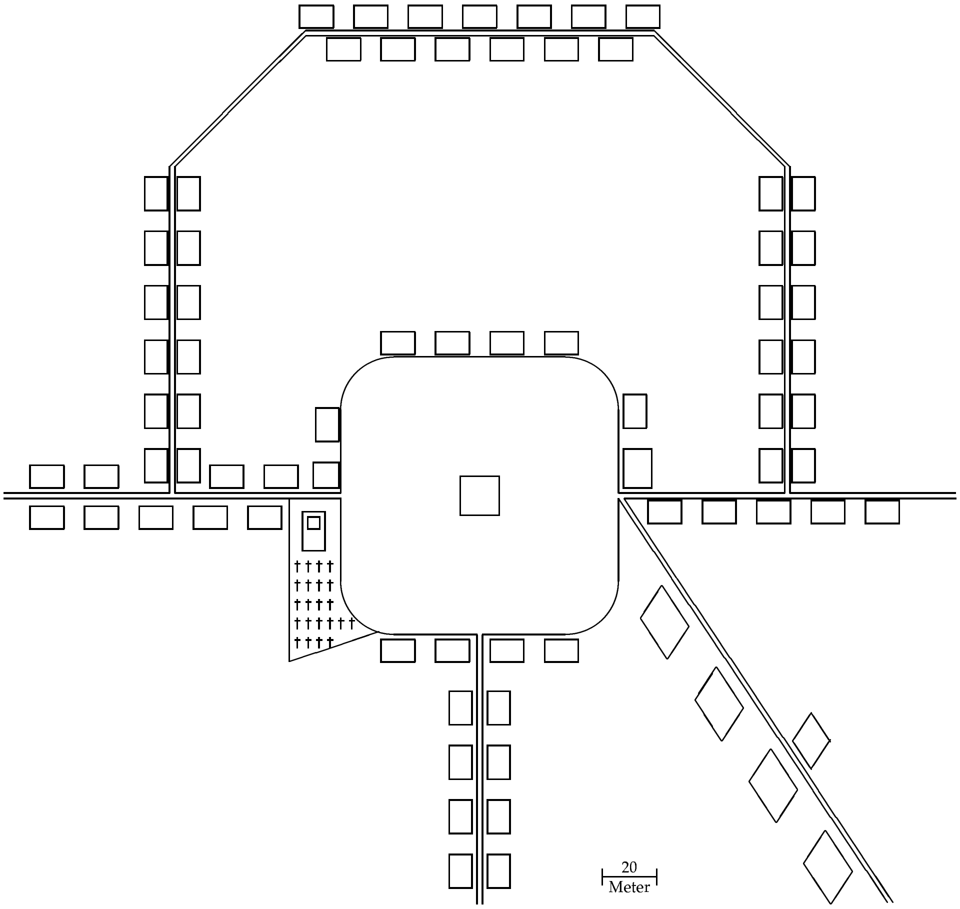

Abbildung B.2: Das Dorf

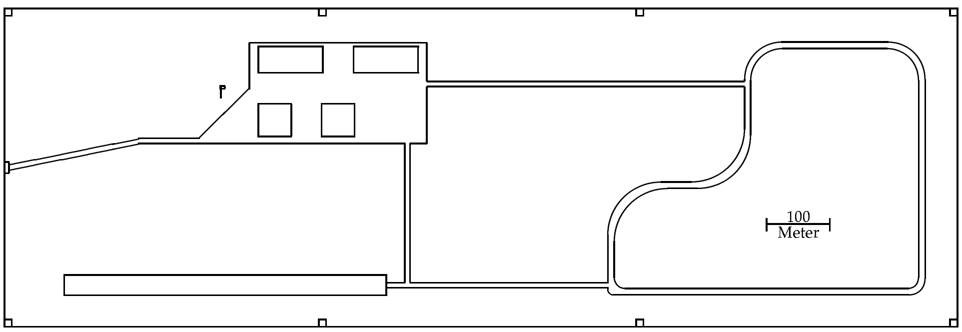

Abbildung B.3: Der Militätstützpunkt

Die Legende von Kursafl

Eins gab es unter den Dämonenfürsten auch Kursafl; er war ein großer Baron und kommandierte drei Legionen von Geistern. Sein war das Wissen um Pestilenzien und langes Leben. All seine Macht hatte er in seinen Schädelstab gebunden.

Kursafl versah seine Aufgaben nicht immer mit den erforderlichen Ernst; mehr als einmal konnte ein Dorf, welches von ihm verwüstet werden sollte, sich durch eine holde Maid oder einige Fässer Bier freikaufen. Fürwahr, hätte er Ijob schlagen sollen, es wäre niemals zu dessen Buch gekommen. „Sie feierten über mehrere Tage, und aller Schaden wart in seinem Geldbeutel und seinem Keller.“ Zu mehr hätte es vermutlich nicht gereicht. Aber nun, der Herr hat für jeden seiner Diener eine Aufgabe, und sicherlch auch für Kursafl. Vielleicht auch nicht, denn wie hätte der Dämon verschwinden können?

Es ist überliefert, dass Kursafl von einem Menschen gerufen und gebannt wurde. Doch war es kein zweiter Salomon, kein finsterer, mächtiger Faust, kein Insitore, nein, es war der Legende nach ein Kurpfuscher! Dieser bemächtigte sich des Stabs und bannte Kursafl an einen unbekannten Ort. Es wird gemunkelt, dass jener Mensch das ewige Leben erhielt, und das er alle, für die er Verantwortung hat mit den Flüchen Kursafls schlagen kann; der 29te Dämon aus den Calviculae soll offenbart haben, dass der Fürst in tiefster Tiefe in einen Grantblock eingeschlossen wurde. Dort sitzte er, gewahrt der Dinge, die sich an der Oberwelt ereignen und wartet auf den Tag, an dem ihn ein Unwissender seinen Stab zurück gibt und ihn damit freisetzt, Astaroth soll weiter haben verlauten lassen, dass die Magie des Schädelstabs nur dem Banner nutzt. Erst, wenn der Stab in Kursafls Besitz zurück kommt, werden die Früchte der Beschwörung verdorren.

Kursafl war von großer Gestalt, groß, rot und mit Hörnern. Durch sein wahrhaft nicht sehr dezentes Vorgehen mag es sein, dass ihm das allgemene Bild des Teufels, wie viele ungebildete es in ihren Köpfen haben, zu verdanken ist.

Literatur- und Filmverzeichnis

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

[2] DER 2nd-SYSTEM-MEISTER: *College Days*. Ein Chill / Tales from the Crypt-Abenteuer für 6 Spieler. `http://www.Dreibund.de`, 2006, enthält sechs Spielercharaktere.

[3] HILL, WALTER: *Die letzten Amerikaner*, 1984. e-m-s new media AG, 2004. RC2 DVD.

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

[5] LANGE, MICHAEL: *Der Fluch der Zigeuner*, Folge 25 der Serie *Buffy im Bann der Dämonen*, 1997. Auf: *Season Two: Episode 13 – 22*, Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc., 2001. Enthällt O.-Ton mit ausbl. dt. Ut. RC2 DVD.

[6] MATHERS, SAMUELL LIDELL MACGREGOR (Herausgeber): *Clavicula Salomonis (The Key of Solomon the King)*. Weiser Books, 2006.

[7] MATHERS, SAMUELL LIDELL MACGREGOR und ALEISTER CROWLEY (Herausgeber): *The Goethia – Clavicula Salomonis Regis (The Lesser Key of Solomon the King)*. Samuel Weiser, Inc., 2 Auflage, 1997.