Zwei Tage im Sommer

Der 2nd-System-Meister

23. September 2005

Inhaltsverzeichnis

1 Zum Geleit… 3
- 1.1 Das Szenario . . . 3
- 1.2 Die Spielercharaktere . . . 3
- 1.3 Erfolg und Mißerfolg . . . 4

2 Wie alles beginnt 4

3 Es treten auf… 5
- 3.1 Daniel Henkelfried . . . 6
- 3.2 Die fünf atlantischen Magier . . . 6
- 3.3 Okkultisten . . . 7
- 3.4 Bert Hollfried . . . 7
- 3.5 Penelope Tharis . . . 8
- 3.6 Frank von Mertzen . . . 8
- 3.7 Das Ehepaar von Weihenfeld . . . 9

4 Das Haus Daniel Henkelfrieds 10
- 4.1 Die beiden Gästezimmer (Erdgeschoss) . . . 10
- 4.2 Abstellkammer (Erdgeschoss) . . . 10
- 4.3 Das Bad (Erdgeschoss) . . . 10
- 4.4 Die Toilette (Erdgeschoss) . . . 10
- 4.5 Der Mittelraum (Erdgeschoss) . . . 10
- 4.6 Die Küche (Erdgeschoss) . . . 11
- 4.7 Die Speisekammer (Erdgeschoss) . . . 11
- 4.8 Der Speisesaal (Erdgeschoss) . . . 11
- 4.9 Die Bibliothek (Obergeschoss) . . . 11
- 4.10 Die Ballustrade (Obergeschoss) . . . 12
- 4.11 Der Ritualraum (Obergeschoss) . . . 12
- 4.12 Das Schlafzimmer (Obergeschoss) . . . 12
- 4.13 Das Studierzimmer (Obergschoss) . . . 12
- 4.14 Der Keller (Ohne Abbildung) . . . 13

5 Das Geschehen 13

A Anhang – Artefakte und Schriften 14
- A.1 Das Buch *Dzyantische Weisheiten* . . . 14
- A.2 Das Ritual Daniel Henkelfrieds . . . 15
- A.3 Das Ritual *Verhänge / Beende Wacher Tod* . . . 15

Die Einladungskarte 17

1 Zum Geleit...

Dieses *Call of Cthulhu*-Szenario spielt in Deutschland, genauer gesagt im Bremen des Jahres 1923. Die Spielerzahl sollte auf fünf begrenzt sein.

1.1 Das Szenario

In diesem Abenteuer geht es um Leichen im Keller; dieses ist sowohl im übertragenem als auch im wörtlichen Sinne zu verstehen:

Im Jahre 1922 stößt der Bremer Okkultist David Henkelfried im Keller seines frisch geerbten Hauses auf die Überreste von fünf atlantischen Magiern. Zu seiner großen Überraschung stellt er fest, daß ihre Körper tot, ihre Geister jedoch lebendig sind. Aufgrund seiner Studien zum Thema Telepathie gelingt es ihm, mit ihnen Kontakt auf zu nehmen. Im Austausch gegen uraltes Wissen und Macht bietet er an, ihnen den Körpertausch mit hochrangigen Mitgliedern der Gesellschaft zu ermöglichen. Kandidaten in ausreichend hohen Positionen mit genügend dunklen Punkten in ihrer vergangenheit sind schnell gefunden, und so bereitet er das Ritual vor.

Da hierfür zwei Tage Zeit und eine Menge menschliches Material benötigt werden, veranstaltet der findige Okkultist an einem Juni-Wochenende eine zweitägige Orgie. Hier hat er – neben den durch Erpressung herzitierten Opfern – Personen eingeladen, von denen ihm bekannt ist, daß sie Orgien und okkulten Messen nicht abgeneigt sind. (In den 20er Jahren des letzten Jahrhunderts ist das kein Problem – der Okkultismus ist in der Oberschicht durchaus salongfähig.) Im Laufe der folgenden zwei Tage nutzt er die arglos Feiernden, um die erforderlichen Rituale durch zu führen. Dadurch wechseln die Geister ihre Besitzer.

1.2 Die Spielercharaktere

Auch die Spieler sind bei dieser Orgie anwesend. Durch Zufall bemekren sie, dass einige der Gäste nicht freiwillig anwesend sind. In Folge ist es ihre Aufgabe, heraus zu finden, um was es bei der Veranstaltung tatsächlich geht, und das Ritual zu verhindern.

Als Charakter kommt jeder im Grundregelwerk behandelte Beruf und jede Nationalität in Frage, solange der Charakter sich auf Deutsch verständigen kann (und – natürlich – zum Zeitpunkt des Szenarios aus irgend einem plausiblen Grund in Deutschland ist). Weiter müssen alle Charaktere entweder als Gäste Frage kommen, oder jemanden kennen, über den sie dorthin kommen (möglichst einen anderen Spielercharakter). Alternativ könnten auch die Opfer mit Spielern besetzt werden.

1.3 Erfolg und Mißerfolg

Das Zeil des Szenarios ist es natürlich, das Ritual zu verhindern. Wenn das den Charakteren gelingt (und ihnen klar ist, was sie da verhindert haben), gewinnen sie 1W10 Punkte geistige Stabilität zurück.

Falls alle Magier in unsere Zeit kommen, werden sie innerhalb der nächsten zwei Jahre aus Bremen eine Stadt des Schreckens machen. Aufgrund ihrer enormen magischen Kräfte dürfte es so gut wie unmöglich sein, sie mit herkömmlichen Mitteln aufzuhalten. Somit ist Deutschland um einen Stadtstaat (Staatsform: Magokratie) reicher. Charaktere, die das überleben, verlieren ob der Kenntnis, daß sie das ganze hätten verhindern können, 1W10+2 Punkte geistiger Stabilität.

2 Wie alles beginnt

Für die Spieler beginnt es damit, daß am 4. Juni ihnen oder einem ihrer Bekannten eine Einladung (fünf Einladungen zum Ausschneiden finden sich am Ande des Abenteuers) zugestellt wird. Besonders interessant dürfte die Rückseite sein, auf der einige der geladenen Gäste aufgefürht sind. Da die Orgie erst eine Woche später stattfindet, haben die Spieler-Charaktere genügend Zeit, Informationen diese Gäste und den Veranstalter zu sammeln. Folgendes können sie dabei herausfinden:

Markus Hertenfeld: Hochschulangehörige können wissen, daß Markus Mathematik studiert. Kenner der okkulten Szene kennen ihn als Mitglied verschiedener Zirkel.

Hanna Kusang: Kenner der okkuklten Szene wissen, daß dieses Medium erst vor kurzem in Bremen erschienen ist. Es wird vermutet, daß ihre Eltern Asiaten sind.

Bert Hollfried: Gesellschaftlich aktiven Charakteren ist bekannt, daß Bert Hollfried ein bedeutender Wirtschaftskapitän in Bremen ist. Ihm gehören unter anderem die Hollfried-Werke, bei denen er etwa 1000 Arbeiter beschäftigt.

Penelope Tharis: Gesellschaftlich aktive Charaktere können wissen, daß diese Dame vor kurzem in den oberen gesellschaftlichen Kreisen erschienen und angeblich eine reiche, alleinstehende Witwe aus Griechenland ist.

Rudolf Misken: Kenner der okkulten Szene können Rudolf Misken als einen leicht für Zeremonien zu begeistern Schlosser kennen.

Daria von Fürstenfeld: Die Gräfin steht in dem Ruf, sich ihre Zeit häufig mit okkuklten Spielerein zu vertreiben.

Fritz Domheim: Hochschulangehörige können wissen, daß Fritz Domheim Medizin und Psychologie im höherem Semester studiert. Kenner der okkulten Szene kennen ihn als Mitglied verschiedener Zirkel.

Maria Holsten: Auch Maria ist Studentin, und zwar der Geschichte. Sie nimmt häufiger an Seancen teil.

Frank von Mertzen: Nur in den höchsten Kreisen ist bekannt, daß von Mertzen einer der reichsten Männer Deutschlands ist. Auch wenn keiner weiß, wie er dazu kam, steht seine Integrität außer Frage.

Irene Hornich: Kennern der okkulten Szene ist bekannt, daß Irene Hornich ein bekanntes Medium und eine angesehene Astronomin ist.

Gustav Karajonow: In der höheren Gesellschaft ist dieser Sohn eines reichen russischen Händlers erst seid Kurzem bekannt. Kenner der okkulten Szene wissen, daß er häufig Seancen besucht.

Das Ehepaar von Weihenstein: Irmintraut und Herbert von Weihenstein sind als reiche und angesehene Mitglieder der höheren Gesellschaft bekannt. Sie verfügen über große Stücke Land im Bremer Umland.

Das Ehepaar von Ansimmen: Karla und Friedrich von Ansimmen entstammen einer alten hamburger Landjunker-Familie. Bekannt sind sie wegen ihrer ausschweifenden Feste.

Der Gastgeber – Daniel Henkelfried: Charaktere mit mindestens 40% in Okkultismus wissen, daß er ein angesehener Okkultist ist, der unter anderem einige Bücher zum Thema Telepathie verfasste. Seid er vor etwa einem Jahr von seinem Vater, auch einem bekannten Okkultisten, ein Haus erbte, ist es still um ihn geworden.

3 Es treten auf…

Im Laufe der Feierlichkeit werden den Spielercharakteren eine ganze Reihe merkwürdiger Gestalten über den Weg laufen. Neben den diversen geladenen Okkultisten verschiedenster Strömungen sind das insbesondere die fünf Ehrengäste und der Gastgeber.

3.1 Daniel Henkelfried

Henkelfried ist etwa 1,80 Meter groß und ziemlich hager. Seine Haare sind dunkelbraun, seine Augen stahlgrau. Er trägt einen ockergelben Anzug.

Geboren wurde der Sohn des Okkultisten Martin L. Henkelfried im Jahre 1890 in Frankfurt (Main). Er besuchte auf Wunsch seiner Mutter, die ihn vor dem schlechten Einfluß des Vaters bewahren wollte, eine Privatschule in Bayern. Zum großen Ärger seiner Lehrer beschäftigte sich Daniel jedoch häufig mit schwarzer Magie. Das führte schließlich zu seinem Ausschluß. Etwa um diese Zeit verstarb auch seine Mutter.

Er lernte fortan bei Privatlehrern und seinem Vater. Später zog er nach Bremen, wo er unter anderem ein sehr beachtetes Buch über Telepathie verfaßte. Mit seinem Vater stand er in engem Kontakt.

Nach dessen Tod fand er im geerbten Haus die atlantischen Magier. Durch sie erfuhr er von einer Macht, welche die ihm bekannte Magie vollkommen überstieg. Des weiteren vermittelten sie ihm Kontakte zu einigen Magiern, welche diese Macht nutzen. Hieraus resultierte der bereits beschriebene Plan. Sollte er tatsächlich funktionieren, wird Daniel oberster Verwalter des atlantischen Protektorates Bremen werden.

ST	12	**KO**	16	**GR**	14	**IN**	17	**MA**	17
GE	14	**ER**	14	**BI**	19	**gS**	30	**TP**	15

Fertigkeiten: Astronomie 73%, Atlantisch 16%, Bibliotheksbenutzung 77%, Chemie 80%, Cthulhu-Mythos 30%, Deutsch 60%, Geschichtskenntnisse 60%, Latein 40 %, Okkultismus 90%
Zauber: Körpertausch, Telepathie, Kontakt zu Opfern des Wachen Schlafes

3.2 Die fünf atlantischen Magier

Obschon es sich bei ihnen um die eigentlichen Hauptpersonen handelt, läßt sich wenig über sie sagen. Alle fünf wurden nach dem Versuch, die Macht in Atlantis zu übernehmen, zur Strafe mit dem *Wachen Tod* belegt. Ihre Körper wurden von einem Fischkutter gefunden und zunächst nach Hamburg, später von M. Henkelfried nach Bremen gebracht; der Okkultist war sich ihrer Bedeutung zwar bewußt, konnte ihr Rätsel jedoch nicht lösen. Schließlich gelang es seinem Sohn, Kontakt herzustellen. Ihr Aussehen entspricht dem von fünf uralten, vermoderten Leichen. Der Anblick kostet 1/1W4+1 Punkte gS.

Die fünf gedenken, Daniel Henkelfried tatsächlich als ihren Stadthalter zu verwenden und Bremen in eine gigantische Kultstätte umzuwandeln. Mit Hilfe der ihnen dann zu Gebote stehenden Macht gedenken sie, sich so viel von der Welt wir möglich Untertan zu machen.

3.3 Okkultisten

Bei den geladenen Gästen handelt es sich – abgesehen von den fünf Ehrengästen und einer gewissen Sulaika – ausschließlich um Vertreter der okkulten Szene. Sollten Sie in ihrer Runde bereits den einen oder anderen deutschen Okkultisten eingeführt haben, fühlen Sie sich frei, ihn auftauchen zu lassen…

Alle Gäste unterhalten sich angeregt über diverse Themen (eta die Magei der Goethis, Schlangenmagie, Channeling…), viele sind auch eifrig dabei, das eine oder andere okkulte Ritual durchzuführen. Von diesen ist allerdings keines weiter Bedeutungsvoll. Improvisieren Sie einfach eine bunte Mischung aus Orgie, schwarzer Messe und einer ignoranten Schulklasse! Als typsiches Beispiel mag die Versammlung aus Neil Gaimans *Sandman Midnight Theater* [3] dienen.

3.4 Bert Hollfried

Hollfried ist ein kleingewachsener, älterer Herr. Er hat einen weißgrauen Haarkranz. Seine wäßrig-blauen Augen liegen hinter einer Brille. Er trägt einen dezent-grauen Anzug von einer Schlichtheit, die sich die Meisten Menschen nicht leisten können. Ein blütenweißes Taschentuch lugt stets aus seiner Brusttasche. Er ist immer höflich und spricht ein wenig leise.

Als Gebieter über einen Großteil der Hollenfried-Werke kann er es sich leisten, großzügig zu sein: Für gewöhnlich entrichtet er große Spenden an diverse Gemeinnützige Vereinigungen. Die wenigsten wissen, daß er damit versucht, seine früheren Fehler auszugleichen:

In seiner Jugend diente der Sohn einer mittellosen Familie innerhalb einer Söldnereinheit im Kongo. Dort war er an mehreren Einsätzen beteiligt, die nicht mehr als die normalen Kriegsuntaten, sondern nur noch als Völkermord bezeichnet werden können. Da bei diesem Unterfangen auch sehr viele Europäer den Tod fanden, würden diese Taten selbst 1920 für Aufsehen sorgen. Sollte davon jemals etwas an die Öffendlichkeit dringen, würde sich die sogenannte bessere Gesellschaft (inklusive seiner Geschäftspartner) von ihm distanzieren.

Mit Okkultismus hat er überhaupt nichts zu tun. Hätte Henkelfried ihn nicht auf seine Vergangenheit hingewiesen, dann wäre er mit Sicherheit nicht erschienen. Allerdings kann er sich der Faszination dieser aus seiner Sicht morbiden Gesellschaft nicht verschließen.

Sollte er bei dieser Episode überleben, dann wird er vermutlich seine Vergangenheit offenbaren und in den Ruhestand treten.

ST	11	**KO**	12	**GR**	10	**IN**	17	**MA**	13
GE	14	**ER**	11	**BI**	18	**gS**	55	**TP**	12

Fertigkeiten: Buchführung 70%, Deutsch 80%, Französisch 60%, Kreditwürdigkeit 112%, Konzernführung 95%

3.5 Penelope Tharis

Die junge Frau hat lange, glatte, schwarze Haare und dunkelbraune Augen. Sie ist etwa 1,60 groß und ziemlich schlank. Meist trägt sie rote, fließende Gewänder, die für eine deutschen Frau zu offenherzig wären.

Penelope verfügt tatsächlichüber ein beträchtliches Vermögen, doch Griechin ist sie nicht. Tatsächlich begann sie ihre Kariere in München im horizontalen Gewerbe. Ihre Mutter, Dirne wie sie selbst, kam vielleicht tatsächlich aus Griechenland, doch wer kann das schon sagen?

Durch einen Beischlafdiebstahl gelangte Eva Pemmen (wie sie damals hieß) in den Besitz einer Konzertkarte. Dort lernte sie einen reichen Mann kennen, dem sie vorspielte, eine verarmte Adelige zu sein. Sie lebten etwa zwei Jahre in glücklicher Ehe, bis er dahinter kam, wo sie herstammte. Aus diesem Grund vergiftete sie ihn.

Sie wechselte ihre Identität und nahm das Vermögen mit. Als holländische Gräfing gelang es ihr, den selben Trick nochmals zu wiederholen. In dieser Rolle lernte sie auch Griechisch.

Diese Rolle sollte ihre endgültige sein. Doch dann trat Herr Henkelfried an sie heran.

ST	12	**KO**	15	**GR**	10	**IN**	12	**MA**	13
GE	15	**ER**	17	**BI**	13	**gS**	65	**TP**	13

Fertigkeiten: Deutsch 45%, Chemie 30%, Flöte 30%, Griechisch 32%, Kreditwürdigkeit 50%, Schöne Künste 70%

3.6 Frank von Mertzen

Von Mertzen ist klein, dick, blauäugig und rothaarig. Meistens trägt er die Kleidung eines Hafenarbeiters. Sein Auftreten ist stets jovial. Keiner würde in ihm einen der reichsten Männer Deutschlands vermuten, und doch ist sein Vermögen weit jeder Schätzung. Durch Spenden, bei denen sein Name nicht genannt werden sollte, gelang es ihm, sich innerhalb der höchsten Kreise den Ruf eines *dezenten Wohltäters* zu verschaffen.

Niemand käme auf den Gedanken, seinen Reichtum zu hinterfragen, und das ist auch gut so – das meiste Geld entstammt der Schmuggelei. Den Grundstock seines Vermögens legte er Anfangs dieses Jahrhunderts mit dem Schmuggel entführter deutscher Frauen in den Balkan.

Bis heute ist es ihm gelungen, diese Aktionen zu verschleiern oder alle Beteiligten aus dem Weg zu räumen. Um so erstaunter war er, als Herr Henkelfried ihm mitteilte, daß er über die Hintergründe informiert sei.

ST	11	**KO**	10	**GR**	15	**IN**	16	**MA**	10
GE	12	**ER**	13	**BI**	14	**gS**	50	**TP**	13

Fertigkeiten: Buchführung 60%, Deutsch 80%, , Kreditwürdigkeit 60%, Kroatisch 50%, Rhetorik 60%, Überreden 80%

3.7 Das Ehepaar von Weihenfeld

Die von Weihenfelds sind zwei Mitdreißiger. Beide sind etwa 1,60 Meter groß. Wärend Irmintraut filigran und ein wenig ausgedtrocknet erscheint, ist Herbert von massivem Körperbau. Beide haben dunkelblonde Haare. Irmintrauts Augen sind bernsteinfarbend, Herberts dagegen braun.

Die höhere Gesellschaft steht den beiden ein wenig zwiespältig gegenüber. Irmintraut ist überaus zänkisch, und Herbert duldet keine Ansichten neben den seinen. Auf der anderen Seite sind die beiden vollkommen unbestechlich und für ihren regen Kampf gegen Unzucht und Sittenverfall bekannt. Weiter sind die beiden auch in der Kirche sehr aktiv. Ihr alter Adelstitel und die große Menge Land in ihrem Besitz tragen ebenfalls zu ihrem Ansehen mit bei.

Pikanter Weise beschäftigen sich diese beiden in ihrer Freizeit mit sadistischen Spielen, zu welchen ihre Bediensteten herhalten müssen. Vor kurzem ist das junges Dienstmädchen Martina Hoops dabei gestorben. Die Angst vor einer Enthüllung wog sogar schwerer als die vor der aus dem Besuch einer solchen Orgie resultierende Rufschädigung.

Herbert Weihenfeld

ST	12	**KO**	14	**GR**	14	**IN**	13	**MA**	13
GE	11	**ER**	10	**BI**	16	**gS**	65	**TP**	14

Fertigkeiten: Deutsch 57%, Kirchengeschichte 40%, Kreditwürdigkeit 70%, Latein 20%, Rechthaben[1] 80%, Reiten 50%, Rhetorik 45%, Überreden 47%

Irmintraut Weihenfeld

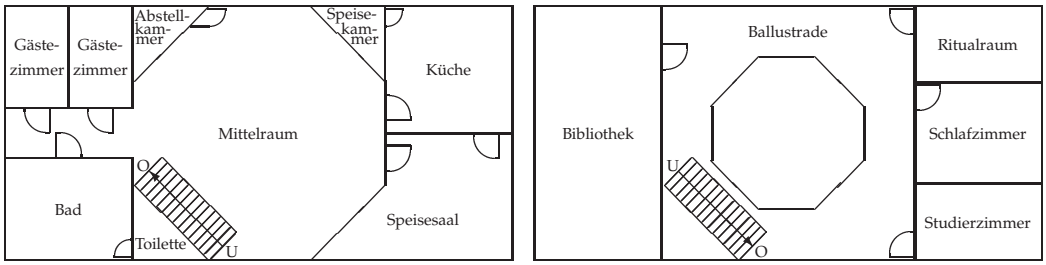
ST	14	**KO**	12	**GR**	10	**IN**	14	**MA**	14
GE	12	**ER**	12	**BI**	16	**gS**	70	**TP**	11

Fertigkeiten: Feilschen 70%, Deutsch 61%, , Kreditwürdigkeit 66%, Rhetorik 61%, Überreden 55%

[1] so lange auf seinen Standpunkt beharren, bis der Gegner aufgibt…

4 Das Haus Daniel Henkelfrieds

Bei dem Haus handelt es sich um ein ziemlich großes Backsteinhaus. Es hat zwei Etagen und eine Grundfläche von 20×10 Metern. In der Mitte erhebt sich eine Kuppel.



Erdgeschoss Obergeschoss

4.1 Die beiden Gästezimmer (Erdgeschoss)

Die Zimmer sind $2,5 \times 4$ Meter groß und enthalten lediglich je ein Etagenbett und einen Schrank. Sie sind mit einer einfachen Raufasertapete tapeziert.

4.2 Abstellkammer (Erdgeschoss)

Der Raum ist zur Zeit leer.

4.3 Das Bad (Erdgeschoss)

Der Raum ist mit 5×4 Metern recht groß. Ein großes, in den grauen Marmorboden eingelassenes Becken mit mehreren Hähnen sowie einige Schränke mit Zubehör sind der einzige Inhalt. Auch die Wände sind mit Marmor (allerdings grünen) verkleidet.

4.4 Die Toilette (Erdgeschoss)

Ein gefließter Raum mit zwei wassergespülten Toilette und Waschbecken.

4.5 Der Mittelraum (Erdgeschoss)

Der Hauptraum der Veranstaltung liegt zentral in der Mitte des Hauses. Er ist achteckig und hat einen Durchmesser von 10 Metern. Die einzelnen

sind jeweils etwas länger als 4 Meter.[2] Er geht über beide Stockwerke und wird von einer blauen Glaßkuppel überdacht. Im Nordosten führt eine Treppe in die erste Etage. Der Boden wird durch ein großes Pentagram verziert, in der Mitte steht ein Springbrunnen. Über den ganzen Raum sind Pflanzen, Tischchen und Stühle verteilt. An der Norseite wurde ein Altar errichtet.

Der Altar verfügt über ein ausgeklügeltes System von Trichtern und Röhren, der jede auf dem Altar vergossene Flüssigkeit in den unter diesem Raum liegenden Keller leitet. Außerdem ist er auf kaum wahrzunehmenden Schienen montiert – er läßt sich um etwa einen Meter verschieben und gibt so den Blick auf eine Falltür frei.

4.6 Die Küche (Erdgeschoss)

Die Küche ist 5×5 Meter groß und enthällt alles, was benötigt wird, um die Gäste dieser Feierlichkeit versorgen zu können. Daniel hat extra drei Köche angeheuert, die sich um die Zubereitung kümmern. Die Wände sind dunkelgrün gefließt.

4.7 Die Speisekammer (Erdgeschoss)

Ein kühler Raum, in dem alle möglichen Speisen lagern. Er ist ebenfalls gefließt und wird über vier nackte Glühbirnen beleuchtet

4.8 Der Speisesaal (Erdgeschoss)

Der Saal hat eine Breite von 5 Metern, an der Nordwand eine Länge von 5 und an der Südwand eine von etwa 8 Metern. In der Süd-Westlichen Ecke befindet sich ein Schrank. In der Mitte stehen zwei schwerer Eichentisch mit einem Stühl an jedem Ende und sechsen an jeder Seite. In der Nordwand befindet sich neben der Tür eine Durchreiche. Die Wände wurden mit einer dünnen Schicht Steine verschiedenster Art und größe verputzt, was dem Raum im Zusammenhang mit den aufgehängten Tüchern (mit magischen Symbolen) ein wenig an eine heidnische Hölhe erinnern lässt.

4.9 Die Bibliothek (Obergeschoss)

Zwei Lesetische und einige Regale Bilden die Einrichtung. Die Wände sind mit Holz vertäfelt. Jeder Lesetisch hat eine Leselampe, ansonsten

[2] Wer's ganz genau wissen will: es sind 4.14 Meter.

wird der Raum durch eine Hängelampe an der Decke gedämpft beleuchtet. Die Bücher sind Standartwerke des Okkultismus (die großen und kleinen Schlüssel Salomons [2, 6], diverse Crowley-Schriften [1, z.B.]...). Außerdem findet sich dort ein Werk namens *Dzyantische Weisheiten* (näheres siehe A.1, S. 14). Freundlicher Weise hat Henkelfired die Passagen über die Zauberer und die Rituale zum Wachen Tod markiert, so daß heir nicht die vollen acht, sondern eine dem Spielleiter genehme Zahl an Stunden zum Studium benötigt werden.

4.10 Die Ballustrade (Obergeschoss)

In einem 10×10 meter großen Raum in der Mitte des Obergeschosses läuft ein weißgefließter Gang um ein achteckiges Geländer, welches einen Durchblick auf den Mittelraum erlaubt. Auch hier stehen Pflanzen und Stühle. Eine Treppe geht hinunter in den Mittelraum.

4.11 Der Ritualraum (Obergeschoss)

In diesem 5×3 Meter großen Raum hällt Daniel ür gewöhnlich Rituale ab, die mit Luft-Elementaren oder ähnlichem zu tun haben. Für die Feierlichkeit wurde der Raum vollkommen ausgeräumt, so daß jeder Gast, der das möchte, hier sein eigenes Ritual abhalten kann. Der aum ist mit Holz vertäfelt und hat einen fleckigen Holzfußboden. Beleuchtet wird er durch aufgestellte Kerzenständer.

4.12 Das Schlafzimmer (Obergeschoss)

Der Schlafraum ist 5×4 Meter groß. Seine Wände sind mit Tüchern verhängt. In seiner Mitte steht ein sehr großes Doppelbett, an den Wänden befinden sich zwei Regale mit Trivialliteratur. Neben dem Bett steht ein Nachtschrank. Beleuchtet wird der Raum durch eine kleine Lampe an der Decke und wahlweise zwei Leselampen am Kopfende des Bettes. (Die Einrichtung stammt übrigens nicht von Daniel selbst, sondern seinen Eltern.)

4.13 Das Studierzimmer (Obergschoss)

Ein Schreibtisch und mehrere Schränke bilden die Einrichtung des Zimmers. Es ist mit Holz vertäfelt und wird über einen Deckenleuchter oder die Lampen auf dem Schreibtisch beleuchtet. Den Unterlagen auf dem

Schreibtisch ist zu entnehmen, daß Henkelfried in letzter Zeit einen regen Briefkontakt mit einer gewissen Asenath Waite hatte. Einige der Aufzeichnungen lassen darauf schließen, daß er mit Hilfe der *Dzyantischen Weisheiten* (siehe A.1, S. 14), seines eigenen Werkes und einiger der Briefe ein komplexes Ritual erarbeitet hat (siehe A.2, S. 15). Das Ritual ansich fehlt jedoch (da er es bei sich trägt). Ebenfalls auf dem Schreibtisch liegen ein ausgeschnittener Artikel aus der *Bremer Tageszeitung* und ein Brief. In dem Artikel wird kurz über das Auffinden einer weiblichen Leiche, die sich aufgrund der starken Verstümmellungen nicht erkennen ließ, aber offenbar mit Zangen, Peitschen und ähnlichen Dingen maltretiert wurde, berichtet. Der Brief ist die Antwort eines Ehepaars Hoops, das bestätigt, daß ihre Tochter Martina bei den Weihenfelds arbeitet und sich seid etwa zwei Monaten nicht mehr gemeldet hätte (siehe 3.7, S. 9).

Im Schreibtisch selbst findet sich ein Ausschnitt aus einer afrikanischen Zeitung, in welcher (auf Französisch) ein Massaker unter Oberst Hollheimer beschrieben wird (siehe 3.4, S. 7). Außerdem gibt es eine polizeiliche Akte des Falles Pemmen (siehe 3.5, S. 8).

4.14 Der Keller (Ohne Abbildung)

Unter dem Altar führt eine Leiter in eine etwa 5×5 Meter große Kammer. In jeder Ecke und in der Mitte befindet sich eine etwa 2×1 Meter große Pritsche auf der jeweils ein verrotteter Leichnahm liegt. Über ein kompliziertes Röhrensystem wird jegliches auf dem Altar vergossenes Blut hier heruntergeleitet und füllt ein die Pritschen verbindendes Pentagram.

5 Das Geschehen

Sobald am Samstag die Tore geöffnet werden, ströhmen nach und nach die Okkultisten herbei. Sobald alle Gäste erschienen sind, schließt sich die Tür und läßt sich nicht mehr öffnen.

Die Orgie beginnt mit einer Rede des Gastgebers. Hier verkündet er, daß bis zum nächsten Tag um 23 Uhr die Türen verschlossen bleiben und Zeremonien zu ehren des Sommers abgehalten werden sollen. Damit beginnt die Orgie. Die Okkultisten verteilen sich über den runden Raum nebst Ballustrade, den Speisesaal und die Bibliothek. Einige ziehen sich später auch in die Gästezimmer, das Schlafzimmer oder gar in das große Bad zurück. Die Unterhaltungen drehen sich zumeist um das Okkulte. Das meiste ist für okkult ungebildete Charaktere einfacher Blödsinn.

Die fünf Ehrengäste halten sich ein wenig abseits. Interessant ist ein Gespräch zwischen dem Ehepaar von Weihenfeld, in welchem Irmintraut sich bei ihrem Mann über die Feier beschwert, und er sie mit den Worten „Du weißt doch, was passiert, wenn er redet!“ ruhigstellt.

Ebenfalls wichtig ist der Auftritt Sulaikas. Sie erscheint und spuckt von Mertzen ins Gesicht. Als er aufbegehrt, dreht sie sich um und geht; wie sie gern erklärt, verkaufte er sie in ihrer Kindheit in den Balkan.

Erst um 1 Uhr morgens passiert etwas interessantes – da vollführt Henkelfried das erste Menschenopfer. Das ganze wird als Channeling getarnt. Unbemerkt von den Zuschauern sticht Daniel dem Freiwilligen in den Rücken und läßt ihn ausbluten. Die Leiche wird als Erschöpft deklariert und in die Abstellkammer verfrachtet. Im Laufe der nächsten 8 Stunden werden noch vier weitere Gäste geopfert. Um Punkt 12 Uhr Mittags soll eine große Abschlußzeremonie stattfinden. Zur allgemeinen Stärkung wird dazu Wein gereicht. Bei den Opfern enthällt dieser ein starkes Betäubungsmittel. Um 13 Uhr beginnt das Ritual, welches um 14 Uhr damit endet, daß die Magier sich in ihren neuen Körpern erheben...

Es gibt sicher mehrere Wege, dieses Szenario zu lösen. Vermutlich werden die Charaktere zunächst herausfinden, wie die „Ehrengäste“ hierher gekommen sind. Nachdem *Wie?* stellt sich logischer Weise die Frage nach dem *Warum?*, welches über die Unterlagen Henkelfrieds zu den Magiern führt. Sobald der erste Tote zu beklagen ist (von dem die meisten Gäste nichts, wohl aber vermutlich die Spielercharaktere etwas mitbekommen) dürfte ihnen klar sein, daß es hier um mehr als nur eine Erpressung geht. Mit Hilfe der Aufzeichnungen in Henkelfrieds Arbeitszimmer und insbesondere des Zaubers *Beende Wachen Tod* (siehe A.3, S. 15) sollte es ihnen dann möglich sein, die Magier zu vernichten.

A Anhang – Artefakte und Schriften

In diesem Anhang finden sich alle Artefakte, Zauber oder Schriften, die in diesem Abenteuer auftauchen und nicht in einem anderen Quellenbuch zu finden sind.

A.1 Das Buch *Dzyantische Weisheiten*

Ein in blauegefärbtes Leder gebundenes Buch von 30×60 cm Größe. Es steht in der Bibliothek (siehe 4.9, S. 11).

Bei diesem im Okkultismus vollkommen unbekannten Buch handelt es sich um eine deutsche Sammlung verschiedener Auszüge und Ergänzun-

gen aus und zu dem *Book of Dzyan* [4, S. 46f]. Unter anderem beinhaltet es die Geschichte von den fünf Magiern, die für ihre Untaten in den Zustand des *Wachen Todes* versetzt wurden. Das Erlernen des Rituals etwa 4 Wochen, für das Gegenritual sind jedoch nur 1W6 Stunden nötig.

Verlust an gS: 1W3/1W6, Cthulhu-Mythos: +3, Studienzeit: 4 Wochen, Überfliegen: 8 Stunden, Zauber: Wecke Opfer des Wachen Todes (×4), Verhänge Wachen Tod (×2), Furchtbarer Fluch des Azathoth, Kontakt zu Cthulhu (×1)

A.2 Das Ritual Daniel Henkelfrieds

Dieses Ritual hat Henkelfried in langer Arbeit aus dem Ritual *Wecke Opfer des Wachen Todes* und seiner eifrigen Korrespondenz mit Asenath Waite [5, 7, S. 215] erstellt. Es erfordert fünf Blutopfer, mehrere Gesänge, Seelenkraft von mindetens 10 Beteiligten und — natürlich — für jedes Opfer einen Wirt. Alle als Spender einbezogenen Personen verlieren 1W10 Punkte Manna. Der Zauberer selbst verliert 1W8+2 Magiepunkte und 1W4 / 1W8 Punkte gS.

A.3 Das Ritual *Verhänge / Beende Wacher Tod*

Das Ritual zur Verhängung erfordert Blutopfer und ist für den Verlauf des Abenteuers unwichtig. Es führt dazu, daß der Geist des Opfers in seinem toten, niemals vollständig verrottenden Körper gefangen bleibt. Das Gehirn wird dadurch unverwundbar.

Das Gegenritual erfordert pro zu Erlösenden das Blut vierer Freiwilliger, wobei jeder 1 cl Blut über dem zu Erlösenden vergießen muß. Unter atlantischen Gesängen wird dann mit einem Messer ein Dreieck über die Brust des Opfers gezeichnet. Danach ist der Bann gebrochen. Das kostet den Sänger 1W8 Magiepunkte alle anderen einen. Weiter verliert jeder der anwesenden 1/1W3 Punkte gS. Falls das Opfer in einem bereits verrotteten Körper steckt, stirbt es unter großen Schmerzen. Alle Anwesenden verlieren bei diesem Anblick 1W4 / 1W8 Punkte gS.

Literatur

[1] AIWASS, NIEDERGESCHR. V. ALAISTER CROWLEY: *Liber Al vel Legis (Das Buch des GESETZES)*. Kersken-Canbaz-Verlag, 1993.

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

[3] GAIMAN, NEIL und TED WAGNER: *Sandman Midnight Theater*. In: *Das Parlament der Krähen*, Band 11 der Reihe *Sandman*, Kapitel 4, Seiten 57–120. Feest USA / EHAPA Verlag GmbH, Stuttgart, 1998.

[4] HERBER, KEITH, WILLIAM DIETZE, BRIAN M. SAMMONS, CHARLES P. ZAGLANIS, LYNN WILLIS, SANDY PETERSON, KEVIN ROSS, SCOTT ANIOLOWSKI, SAM JOHNSON, STACY CLARK, PETER JEFFREY, LUCYA SZACHNOWSKI, JOHN B. MONROE, BRUCE BALLON und JOHN GALLORINI: *The Keeper's Compendium, Vol. 1*. Call of Cthulhu. Chaosium Inc., 2000.

[5] LOVECRAFT, HOWARD PHILLIPS: *The Thing at the Doorstep*. In: *Lovecraft Omnibus 3*, Kapitel 9, Seiten 302–334. HaperCollins*Publisher*, 1994.

[6] MATHERS, S. LIDELL MACGREGOR (Herausgeber): *Der Schlüssel Solomon*. Verlag Richard Schikowski, 1985.

[7] PETERSON, SANDY und WILLIS LYNN: *Call of Cthulhu*. Call of Cthulhu. Chaosium Inc., 6 Auflage, 2004.

Es wäre mir eine große Ehre, Sie, _____, am kommenden Samstag, den 9. Juni, in der Kaiser Franz Straße zu einer Feier zu Ehren des Sommers begrüßen zu können.

David Zenkelfried

Es wäre mir eine große Ehre, Sie, _____, am kommenden Samstag, den 9. Juni, in der Kaiser Franz Straße zu einer Feier zu Ehren des Sommers begrüßen zu können.

David Zenkelfried

Es wäre mir eine große Ehre, Sie, _____, am kommenden Samstag, den 9. Juni, in der Kaiser Franz Straße zu einer Feier zu Ehren des Sommers begrüßen zu können.

David Zenkelfried

Es wäre mir eine große Ehre, Sie, _____, am kommenden Samstag, den 9. Juni, in der Kaiser Franz Straße zu einer Feier zu Ehren des Sommers begrüßen zu können.

David Zenkelfried

Es wäre mir eine große Ehre, Sie, _____, am kommenden Samstag, den 9. Juni, in der Kaiser Franz Straße zu einer Feier zu Ehren des Sommers begrüßen zu können.

David Zenkelfried

Um Sie von der Redlich- und Wichtigkeit dieſer Veranſtaltung zu überzeugen, erlaube ich mir, ihnen einige Namen bereits eingegangener Zuſagen zu nennen: Markus Hertenfeld, Hanna Kuſang, Bert Holfried, Penelope Tharis, Rudolf Miſenk, Daria von Fürſtenfeld, Fritz Domheim, Maria Holſten, Frank von Mertzen, Irene Hornich, Guſtav Kajaronow, Irmintraut und Herbert von Wehenſtein, Karla und Friedrich von Anſimmen

Um Sie von der Redlich- und Wichtigkeit dieſer Veranſtaltung zu überzeugen, erlaube ich mir, ihnen einige Namen bereits eingegangener Zuſagen zu nennen: Markus Hertenfeld, Hanna Kuſang, Bert Holfried, Penelope Tharis, Rudolf Miſenk, Daria von Fürſtenfeld, Fritz Domheim, Maria Holſten, Frank von Mertzen, Irene Hornich, Guſtav Kajaronow, Irmintraut und Herbert von Wehenſtein, Karla und Friedrich von Anſimmen

Um Sie von der Redlich- und Wichtigkeit dieſer Veranſtaltung zu überzeugen, erlaube ich mir, ihnen einige Namen bereits eingegangener Zuſagen zu nennen: Markus Hertenfeld, Hanna Kuſang, Bert Holfried, Penelope Tharis, Rudolf Miſenk, Daria von Fürſtenfeld, Fritz Domheim, Maria Holſten, Frank von Mertzen, Irene Hornich, Guſtav Kajaronow, Irmintraut und Herbert von Wehenſtein, Karla und Friedrich von Anſimmen

Um Sie von der Redlich- und Wichtigkeit dieſer Veranſtaltung zu überzeugen, erlaube ich mir, ihnen einige Namen bereits eingegangener Zuſagen zu nennen: Markus Hertenfeld, Hanna Kuſang, Bert Holfried, Penelope Tharis, Rudolf Miſenk, Daria von Fürſtenfeld, Fritz Domheim, Maria Holſten, Frank von Mertzen, Irene Hornich, Guſtav Kajaronow, Irmintraut und Herbert von Wehenſtein, Karla und Friedrich von Anſimmen

Um Sie von der Redlich- und Wichtigkeit dieſer Veranſtaltung zu überzeugen, erlaube ich mir, ihnen einige Namen bereits eingegangener Zuſagen zu nennen: Markus Hertenfeld, Hanna Kuſang, Bert Holfried, Penelope Tharis, Rudolf Miſenk, Daria von Fürſtenfeld, Fritz Domheim, Maria Holſten, Frank von Mertzen, Irene Hornich, Guſtav Kajaronow, Irmintraut und Herbert von Wehenſtein, Karla und Friedrich von Anſimmen