DER TOTENZUG

Der 2nd-System-Meister

13. September 2005

Inhaltsverzeichnis

1 Zum Geleit... 2
1.1 Das Szenario 2
1.2 Die Spielercharaktere 3
1.3 Erfolg oder Mißerfolg 3

2 Einst im wilden Westen... 4
2.1 Der Beginn 4
2.2 Informationen 4
2.3 Die Abmachung 5

3 Der Westen ist weit... 5
3.1 Der Treck 5
3.2 Die Kavetta-Steppe 5
3.3 Das Lager der Sonaverez-Indianer 6
3.4 Die Höhle des Ghouls 6

4 Die Akteure 6
4.1 Der Treck der Davider 6
4.2 Der Stamm der Sonaverez-Indianer 9
4.3 Der Ghoul Arichez 10

5 Geschehnisse 11

A Anhang — Zauber 13
A.1 Das *Pulver der Reinheit* 14
A.2 Der *Gesang des Ghoules* 14

1 Zum Geleit...

Dieses *Call of Cthulhu*-Szenario spielt im Wilden Westen. Der Ort ist egal, irgendwo in Nord-Amerika. Eine wichtige Einstimmung auf das Genres ist sicherlich, sich alle drei Winnetou-Streifen [2, 3, 4] reinzuziehen — am besten an einem Stück...

1.1 Das Szenario

In irgend einem Jahr in der großen Ära des wilden, wilden Westens schloß ein verzweifelter Medizinmann namens Arichez einen Packt mit Nyarlathothep; er wurde darauf zum Ghoul, behielt aber seine magischen Kräfte.

Er versetzte die komplette Kavetta-Steppe in Angst und Schrecken und vertrieb alle dort wohnenden. Einzig die Sonaverez-Indianer, die sich seiner zu wehren wußte und es genoss, in einem von Weißen freien Gebiet zu wohnen, blieben.

Jahre später sind Ghoul und Indianerstamm immer noch dort. Da sonst niemand in der Steppe wohnt, ist der Ghoul inzwischen sehr, sehr hungrig. Just in diesem Moment ist ein Treck gläubiger Davider aus den Weiten der Prärie unterwegs in den Osten. Ihre Ladung besteht aus etwa 50 Leichen; ihr Glaube gebietet es ihnen, diese erst in ihre Haupthalle zu bringen, damit sie dort von einem Hohepriester ihres Ordens eingesegnet und danach auf einem eigens dafür hergerichteten Friedhof beigesetzt werden können. Bei diesem frommen Unternehmen müssen sie leider auch durch die besagte Steppe – zur großen Begeisterung des Ghouls Arichez; voller Begeisterung ruft der die Leichen eine nach der anderen zu sich. Bedauerlicher Weise bringen die Zombies auf ihrem Weg zu ihm alles um, was ihnen in den Weg gerät.

Die ganze Angelegenheit erregt verständlicher Weise den Ärger der Indianer; Nachdem der Ghoul sich bereits eine Woche sattgefressen und den Stamm geschadet hat, fällt dieser über die bedauernswerten Davider her und massakriert sie alle.

1.2 Die Spielercharaktere

Die Spielercharaktere werden am Anfang des Szenarios durch die Davider angeheuert, um den Treck zu beschützen. Entsprechend sollte die Charakterauswahl auch aussehen. Ihre Aufgabe ist es, den Indianer-Stamm ruhig zu stellen und den Ghoul aufzuspüren. Dabei stellt sich das Problem, daß zumindest der Medizinmann des Stammes die Präsenz des Ghoules gar nicht so verkehrt findet...

1.3 Erfolg oder Mißerfolg

Falls die Charaktere den Treck auf irgend eine Weise wohlbehütet aus dem Schlamassel hohlen, bringt ihnen das 1W3 Punkte geistige Stabilität. Das Vernichten des Ghoules ist weitere 1W6+2 Punkte wert. Falls der Treck vernichtet wird, die Charaktere aber davon kommen, verlieren sie jeder 1W10 Punkte.

2 Einst im wilden Westen...

Das ganze Debakel beginnt in einer kleinen Stadt, irgend wo im wilden Westen. Aus irgend einem Grund befinden sich alle Charaktere im Saloon — was keineswegs ungewöhnlich ist, denn was soll ein Revolverheld, ein Cowboy oder ein Kopfgeldjäger denn anderes tun als sich eben dort herumtreiben? Vielleicht läßt sich ja eine kleine Schlägerrei anzetteln, um sie schon einmal zusammen zu bringen. Werte für potentielle Gegner finden sich in 5, S. 11.

2.1 Der Beginn

Irgend wann erscheint der Treckführer Martin Howlers mit einigen seiner Gefährten im Saloon. Unter anderem begleiten ihn drei von den Totenwächtern, was ihm die Aufmerksamkeit der meisten Saloon-Besucher sichert. Nachdem er einen Whisky getrunken hat, erhebt er die Stimme und ruft laut: „Gibt es in diesem schäbigen Nest ein paar anständige Männer, die bereit sind, unseren Treck durch die Kavetta-Steppe zu führen?“ Die meisten Besucher, die zu Anfang interessiert aufgesehen haben, gehen daraufhin sehr schnell ihren bisherigen Beschäftigungen nach. Dies ist nun die ideale Gelegenheit, sich als wahrer Held zu zeigen und sich diesen wagemutigen Männern anzuschließen!

2.2 Informationen

Da vielleicht der eine oder andere Held doch aus diesem Nest kommt, kann er über die folgenden Informationen verfügen, wobei sie sehr genau überlegen sollten, welche davon er tatsächlich hat:

- Die Kavetta-Steppe hat einen ausgesprochen schlechten Ruf, selbst unter Indianern. Irgend etwas Böses soll es dort geben, doch was es ist, weiß keiner so genau.
- Nichts desto trotz gibt es einen kleinen Indianer-Stamm, der es dort aushällt.
- Die Sonaverez haben es sich in diesem Gebiet gemütlich gemacht, weil die Bleichgesichter es dort nicht besonders lange aushalten. Sie gelten als friedlich, solange sie in Ruhe gelassen werden.
- Die Sonaverez sind ein Unterstamm der Siox-Indinaer. Selbst die Siox befinden, der Stamm sei etwas eigenartig.

2.3 Die Abmachung

Sollten sich die Helden bereit finden, den Treck zu begleiten (und davon gehen wir aus, denn es sind *Helden*!), ist Martin überglücklich. Bislang hat er, wie er sagt, nur Feiglinge gefunden. Er betont immer wieder, wie froh seine Leute sein werden, eine zusätzliche Bedeckung erfahrener Westmänner dabei zu haben, und wie wichtig es sei, daß die Ladung unbeschadet ankäme. Erst auf intensive Nachfragen wird er bekannt geben, daß es sich bei letzterer um etwa 50 Leichen handelt...

Die Abmachung, die er mit den Helden trifft, besagt, daß sie den Treck beschützen, gelegendlich auf die Jagd gehen und sich bei Bedarf anderweitig nützlich machen und dafür pro Tag $4,50 und bei Ankunft in der nächsten größeren Stadt nochmals $150 erhalten. Angesichts des schlechten Rufes der Steppe ein durchaus realistischer Preis. Für die Dauer des Auftrages können sie auf einem der Wagen mitfahren oder sich Pferde leihen, so sie selbst keine besitzen. Für Waffen und Munition müssen sie allerdings selbst sorgen.

3 Der Westen ist weit...

...doch nur ein kleiner Teil wird in diesem Szenario benötigt; die Handlung beschränkt sich auf den Treck selbst, die Steppe, das darin befindliche Indinaerlager und die Höhle des Ghoules.

3.1 Der Treck

Der Treck besteht aus etwa 40 Wagen. Von diesen sind 30 ganz gewöhnliche Zeltwagen, doch zehn von ihnen sind mit dunkelblauen Planen bespannt. Davon abgesehen scheint es sich auf den ersten Blick um einen ganz gewöhnlichen Treck zu handeln. Erst näheres Hinsehen offenbarrt ein paar Unregelmäßigkeiten:

Wie jeder erfahrene Westmann weiß, bestehen Familien innerhalb eines Trecks meistens aus einer Frau, einem Mann, zwei Kindern und eventuell den Großeltern. In diesem Fall scheint der Mann jedoch sehr häufig zu fehlen, und der älteste Sohn oder der Großvater hällt die Zügel.

3.2 Die Kavetta-Steppe

Das Gebiet, welches mit diesem Namen umschrieben wird, besteht größtenteils tatsächlich aus Steppe. Kleine Büsche und Bäume so wie jede Men-

ge Steppengraß bestimmen die Landschaft. Im Osten wir das Gebiet durch ein Gebirge eingegrenzt, der Westen grenzt an das Jagdgebiet der *ausgesprochen* unfreundlichen Siox-Indianer. Die Durchquerung geschieht von Süden nach Norden und dauert normaler Weise etwa fünf Tage. bevor die Steppe erreicht wird, müssen zunächst etwa vier Tage normalen Weges bewältigt werden.

Neben dieser eintönigen Landschaft finden sich verstreut einige Felsbrocken und mehrere kleine Wäldchen. In einem dieser Wäldchen hat der Indianerstamm sein Lager aufgeschlagen, etwa 10 Meilen weiter der Goul.

3.3 Das Lager der Sonaverez-Indianer

Das Lager der Indianer besteht aus kleinen Lehmhütten und unter Einbeziehung der Bäume errichteten Tierfellzelten. In der Mitte steht der unverzichtliche Materpfahl, etwa 100 Meter entfernt findet sich eine verbrannte Fläche. Hier entledigen sich die Sonaverez ihrer Toten.

3.4 Die Höhle des Ghouls

Arichez wohnt in einer kleinen Höhle, etwa in der Mitte der Steppe. Die Höhle ist (für Menschen...) nicht besonders wohnlich; überal liegen Knochen, in der Mitte findet sich eine Feuerstelle. (Die braucht er nicht zum kochen, sondern für seine Zauber.) Die einfachste Methode, den Ghoul loß zu werden, besteht darin, eine Stange Dynamit oder ähnliches in die Höhle zu werfen.

4 Die Akteure

Wärend des Szenarios müssen sich die Charaktere mit einigen anderen Gestalten herumärgern; abgesehen von Monstern und Banditen-Statisten, die einfach universell eingesetzt werden können und an der entsprechenden Stelle der Handlung aufgelistet wurden, sind das die Davider, der Stamm der Sonaverez-Indinaer und der Ghoul Arichez.

4.1 Der Treck der Davider

Diese etwas obskure Sekte hat sich aus den Mormonen, den Christen und irgend welchen vermutlich ägyptischen Einflüssen entwickelt. Es gibt bei ihnen keine Kleiderordnung, und sie leben in Monogamie. Gewalt ist ihnen zu wieder. Keiner von ihnen käme auf den Gedanken, eine Waffe

zu tragen. Eine Ausnahme bilden die sogenannten Patches und die Totenwächter. Mit Patch wird jemand bezeichnet, der erst später zu den Davidern gefunden hat und nun für sie Geschäfte mit Nicht-Davidern abschließt. Da die Davider ansich zwar sehr friedliebend sind, aber durchaus wissen, daß ihre Religion nicht von allen Bewohnern des Westens wohlwollend betrachtet wird, erlauben sie diesen Leuten in äußerster Notwehr den Einsatz von Gewalt.

Ein weiterer, sehr wichtiger Punkt ist der Totenkult. Ein Verstorbener kann nur nach der Einsegnung durch einen Priester zur Ruhe gebettet werden. Ist der Verstorbene durch ein Unglück gestorben, sieht die Sache anders aus: Er muß zu einem Hohepriester des Ordens gebracht werden, um in einem der Ordenshäuser in einem komplexen Ritual gereinigt und beigesetzt zu werden. Da das Seelenheil der Toten einen sehr großen Stellenwert einnimmt, gibt es die sogenannten Totenwächter. Diese werden eingesetzt, um die Körper der Verstorbenen notfalls mit ihrem Leben zu schützen.

Da es vor etwa zwei Monaten zu einem Bergwerksunglück in ihrem Dorf gekommen ist, sind jetzt praktisch alle verbleibenden Enwohner mit ihren Leichen auf den Weg nach Boston, wo eine ihrer Haupthallen steht.

Treckführer Martin Howler: Martin Howler, seines Zeichens der Patch des Zuges, ist etwa 30 Jahre alt. Er ist etwa 1,70 Meter groß, hat dunkelgrüne Augen, rotblonde Haare und einen Stoppelbart. Bevor der zu den Davidern kam, war er in seiner Stadt ein gefürchteter Pistolero, und schnell ist er immer noch. Er setzt diese Fertigkeit jedoch nur im äußersten Notfall ein, um seinen Treck zu schützen. Sein gesamtes Handeln ist davon bestimmt, die Davider in die nächste Stadt zu geleiten. Dem zur Folge ist er den Charakteren gegenüber sehr freundlich — immerhin unterstützen sie ihn bei seiner Aufgabe. Sollte jedoch einer von ihnen sich daneben benehmen, kann das schnell zu üblen Folgen führen!

ST	12	**KO**	13	**GR**	14	**IN**	15	**MA**	12
GE	15	**ER**	14	**BI**	10	**gS**	60	**TP**	13

Fertigkeiten: Astronomie 30%, Ausweichen 80%, Erste Hilfe 70%, Indianisch (Apachen) 20%, Faust 85%, Gewehr 70%, Kreditwürdigkeit 70%, Messer 75%, Pistole 80%, Reiten 90%, Schnellziehen 75%, Wagenfahren 60%

Der Mann trägt ein großes Bowie-Messer und zwei Pistolen am Gürtel. Über dem Rücken hat er eine Winchester.

Die restlichen Reisenden: Die restlichen Davider sind nicht anders, als

andere Menschen, die auf Trecks gehen: einige sind freundlich, andere sind eher eigenbrödlerisch, manche der jungen Mädchen machen den Helden schöne Augen und einige der Bengel würden sich am liebsten mit ihnen duellieren. Die Erwachsenen leben natürlich alle nach den Grundsätzen der Sekte, das bedeutet, sie sind nett, freundlich und hilfsbereit. Dies sind typische Werte:

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

Fertigkeiten: Erste Hilfe 50%, Faust 45%, Gewehr 40%, Kreditwürdigkeit 30%, Reiten 30%, Wagenfahren 20%[1]

Die Totenwächter: Bei dieser zehn Mann starken Truppe handelt es sich um ausgesprochen kräftige Kerle. Sie tragen alle blaugefärbte Hosen, graue Hemden, blaue Westen mit roten Zierstreifen und einen blauen Umhang mit roter Innenseite — ein Aufzug, der im Westen für Aufsehen sorgt! Ihre Bewaffnung besteht aus je einem gezacktem Säbel, einem ausgesprochen unfreundlich aussehendem Messer und einem Gewehr.

Ihre Haltung ist die von religiösen Fanatikern: Sie bringen die Toten zu ihrem Bestimmungsort, alles andere ist nicht von Interesse. Sie lassen es nicht zu, daß sich andere als die Angehörigen der Verstorbenen den Leichen nähern.

Der Anführer ist der etwa 50 Jahre alte Jim Sounders. Er ist so etwas wie ein Priester und hällt auch die Gottesdienste des Trecks ab. Er hat graue Haare, grüne Augen, ist etwas hager und gute 1,80 Meter groß. Im Folgenden seine Werte:

ST	10	**KO**	15	**GR**	11	**IN**	15	**MA**	16
GE	14	**ER**	15	**BI**	12	**gS**	80	**TP**	13

Fertigkeiten: Bibliotheksbenutzung 50%, Faust 65%, Gewehr 60%, Latein 40%, Medizin 40%, Messer 80%, Okkultismus (christlich) 30%, Pistole 50%, Psychologie 40%, Reiten 40%, Überzeugen 90%

Seine Gefolgsleute sind alle zwischen 20 und 30 Jahren. Sie wurden für den Kampf ausgebildet; da es bei den Davidern jedoch niemanden gibt, der sich sonderlich gut damit auskennt, will das nicht ebsonders viel heißen...

ST	14	**KO**	13	**GR**	14	**IN**	12	**MA**	13
GE	14	**ER**	13	**BI**	10	**gS**	70	**TP**	13

Fertigkeiten: Faust 80%, Gewehr 60%, Messer 40%, Okkultismus (christlich) 10%, Pistole 55%, Reiten 80%, Säbel 50%

[1] Die Fahrer haben natürlich mehr, da gelten 40%

4.2 Der Stamm der Sonaverez-Indianer

Bei diesem Stamm handelt es sich um eine Abart der Siox-Indianer. Er kam vor etwa vier Jahren hierher, nachdem sich die Furcht der Weißen vor der Steppe herumgesprochen hatte. In den alten Legenden des Stammes ist von einem alten Bösen die Rede, welches sich von den Resten erschlagener Krieger ernährt. Daher kam der Medizinmann des Stammes, Sprechende Tatze, auf den Gedanekn, alle Toten einfach zu verbrennen.

Hatte der Ghoul zunächst noch leichtes Spiel, gingen ihm schon bald die Vorräte aus; nicht nur, daß die Indianer ihre Toten verbrannten, sie sorgten auch dafür, daß Fremde der Steppe fern blieben.

Die wichtigsten Personen in diesem Lager sind der Häuptling *Fliegendes Beil* und sein Medizinmann *Sprechende Tatze*.

Häuptling Fliegendes Beil: Der Häuptling ist eine imposante Figur: Er ist etwa 1,75 Meter groß, ausgesprochen Muskelbepackt, vieleicht 35 Jahre alt und dunkelhaarig. Im Nahkampf ist er ein gefährlicher Gegner, doch seine eigentliche Spezialität ist das Werfen des Tommerhawkes. Daher stammt auch sein Name.

Der Häuptling mag keine Weißen. Er wird alles in seiner Macht stehende tun, um die Eindringlinge loß zu werden. Falls alles nichts hilft, befielt er seinen Kriegern den Angriff.

ST	16	**KO**	16	**GR**	14	**IN**	13	**MA**	14
GE	17	**ER**	14	**BI**	5	**gS**	70	**TP**	15

Fertigkeiten: Ausweichen 80%, Bogen 80%, Englisch 20%, Fährtenlesen 90%, Faust 80%, Messer 80%, Reiten 85%, Schnellziehen 100%, Speer 75%, Tommerhawk 90%, Werfen 110%

Das Wurfbeil des Häuptlings richtet 1W6+1W4+2 an Schaden an, geworfen wird der W4 halbiert. Der Wurfspeer verursacht im Nahkampf 1W6+1, geworfen 1W8 Punkte Schaden.

Medizinmann Sprechende Tatze: Der kleinwüchsige, vieleicht 60 Jahre alte Mann mit den weißen Haaren hüllt sich stets in ein Bärenfell. Er spricht sehr leise. Nach dem Häuptling ist er die wichtigste Person im Lager. Er war es, der sich an die Legenden seiner Vorfahren erinnerte, und er kam auf die Idee, die Leichen zu verbrennen. Ebenso wie seine Stammesgenossen mag er keine Weißen; er vertritt die Ansicht, daß es nur von Nutzem sein könne, die ungebetenen Gäste loß zu werden. Falls er erfährt, daß die Charaktere gedenken, den Ghoul zu töten, wird er versuchen, sie daran zu hindern; ihm ist klar, daß es

ohne den Ghoul nur eine Frage der Zeit ist, bis die verhaßten Bleichgesichter auch die Steppe heimsuchen.

ST	10	**KO**	12	**GR**	10	**IN**	16	**MA**	17
GE	13	**ER**	14	**BI**	10	**gS**	75	**TP**	11

Fertigkeiten: Astronomie 80%, Ausweichen 60%, Englisch 40%, Erste Hilfe 80%, Geschichtskunde 40%, Medizin 80%, Messer 60%, Okkultismus (Stamm) 90%, Reiten 70%, Tommerhawk 60%
Zauber: Das Pulver der Reinheit (siehe A.1, S. 14)

Sonstige Stammesmitglieder: Die restlichen Indianer sind. . . , na ja, halt die Indianer-Statisten, die in allen Western hinlänglich vorkommen und mit Gebrüll tolle Angriffe reiten und von den heldenhaften Helden von ihren Pferden geschossen werden. . .

ST	14	**KO**	14	**GR**	13	**IN**	13	**MA**	13
GE	15	**ER**	13	**BI**	5	**gS**	65	**TP**	13

Fertigkeiten: Ausweichen 80%, Bogen 70%, Fährtenlesen 80%, Faust 70%, Messer 70%, Reiten 80%, Speer 60%, Tommerhawk 70%, Werfen 70%

Natürlich gibt es auch hier Unterschiede — Scouts sind vermutlich bessere Fährtenleser, aber für ihren Verwendungszweck reicht diese „Uniformierung“ aus.

4.3 Der Ghoul Arichez

Vor vielen Jahren war Arichez der Medizinmann eines kleinen Indianerstammes. Als die weiße Bedrohung näher rückte, rief er seine alten Götter an und wurde von Nyarlathothep selbst erhört. Mit diesem schloß er einen Handl ab: Sein Stamm würde niemals sterben und so viele Weiße, wie ihnen möglich wäre, vertilgen. In der selben Nacht mutierte Arichez zum Ghoul, erschlug seine Stammesmitglieder und verspeiste sie; so lebt der Stamm praktisch in ihm weiter, und er selbst vertilgte in den folgenden Jahren tatsächlich eine ganze Reihe von Weißen.

Mit der Zeit wurde Arichez immer stärker, seine bereits zu Schamanenzeiten beachtlichen Zauber gewannen an Reichweite und Stärke. Es gelang ihm in kürzester Zeit, die Steppe in einen ausgesprochen schlechten Ruf zu bringen. Dadurch wurde jedoch seine Narungszufuhr unterbrochen. Aufgrund seines Paktes mit Nyarlathothep stirbt er dadurch nicht; er wird lediglich schwächer.

Dann kamen irgend wann die Sonaverez-Indianer. Leider hatten die aus Überlieferungen erfahren, daß in der Steppe ein *Böser Geist, der seine*

Stärke aus den Leibern der Verstorbenen zieht wohnt. Daher verbrannten sie ihre Toten.

Ein normaldenkender Mensch kann sich die Freude des Ghoules sicher nicht vorstellen, als er einen Treck mit 50 Leichen bemerkte! Arichez Plan sieht nun vor, die Leichen nach und nach mit dem *Gesang des Ghoules* (siehe A.2, S. 14) zu sich zu rufen. Durch das Verspeisen gewinnt er jeweils 1W4 Magiepunkte.

Durch diese Stärkung beginnt er, langsam die Kontrolle über die in der Steppe lebenden Tiere an sich zu reißen. Außerdem ruft er Byakees und ähnliches Mythos-Zeug, um für Ablenkung zu sorgen.

ST	20	**KO**	12	**GR**	12	**IN**	13	**MP**	5*
GE	12	**ER**	4	**BI**	5	**gS**	0	**TP**	12

* Wird durch die Leichen mehr, siehe A.2, S. 14

Fertigkeiten: Graben 80%, Klaue 40%, Verborgenes erkennen 60%, Verstekken 60%, Schleichen 80%

Zauber: Befehle Tieren [1, S. 225], Furchtbarer Fluch des Azathoth [1, S. 232], Gesang des Ghoules (siehe A.2, S. 14), Rufe / Binde Byakee / Hunting Horror [1, S. 244f.]

Der Ghoul richtet mit seinen Klauen 1W6+1W4 Punkte Schaden an. Feuer- und Projektilwaffen haben abgerundet-halbe Wirkung gegen ihn. Es kostet 0/1W6 Punkte geistige Stabilität, ihn zu sehen.

5 Geschehnisse

Noch bevor der Treck die Steppe erreicht, wird er von etwa 20 Strauchdieben überfallen. Die dachten sich, daß das Verschwinden des Trecks nicht weiter auffallen dürfte – er verschwindet ja sowieso in das verfluchte Gebiet. Wenn Sie wollen, können ja ein paar Gestalten aus dem Saloon (siehe 2, S. 4) dabei sein lassen, mit denen die Charaktere sich bereits angelegt haben. Auf jeden Fall sollte das nicht zu schwer sein. Sobald mehr als die Hälfte der Banditen erledigt ist, sucht der Rest das Weite.

ST	13	**KO**	13	**GR**	13	**IN**	12	**MA**	11
GE	14	**ER**	11	**BI**	6	**gS**	55	**TP**	13

Fertigkeiten: Faust 80%, Messer 60%, Pistole 60%, Reiten 60%

Die Totenwächter mischen sich nicht in den Kampf ein; sie schützen die Leichen. Zu etwas anderem sind sie nicht zu gebrauchen!

Sobald der Treck die Steppe erreicht hat, bekommen das verschiedene Parteien mit. Die Indianer zum Beispiel, die sich jedoch der Hoffnung hingeben, die Bleichgesichter schnell wieder verschwinden zu sehen. Und der Ghoul. Der sendet als erstes seine Späher aus – und kann sein Glück

kaum fassen, gleich so viele Leichen frei Haus geliefert zu bekommen. Um die Übersichtlichkeit zu herhöhen, wurden die Ereignisse nach Tagen und Nächten geordnet aufgeführt.

1. Tag Die Steppe wird erreicht. Es bleibt alles friedlich. Gegen Abend wird der Treck von einem Kundschafter der Sonaverez entdeckt. Der erstattet gleich seinem Häubtling bericht.

1. Nacht Die Indianer observieren den Treck, achten jedoch darauf, nicht entdeckt zu werden. Der Ghoul wittert frische Leichen und verläßt die Steppe, um sich an den Wegelagerern gütlich zu tun. Das führt dazu, daß seine Magiepunktzahl je nach Getöteten ansteigt.

2. Tag Müde, aber mit sich zufrieden, schleppt sich Arichez zurück. Die Indianer bemerken davon nichts, da sie einige Warnungen aus Tierknochen aufstellen, wohl in der Hoffnung, den Treck damit zu verscheuchen. Ein besonders wagemutiger Trupp versucht, mit fünf Indianern einen der Begleiter zu fangen. Sollte das wiedererwartend gelingen, landet der am Marterpfahl.

2. Nacht Arichez stimmt seinen *Gesang des Ghoules* an. Da Zeitgleich die Indianer einen Angriff starten (nichts wildes, es soll die Eindringlinge nur verscheuchen!) oder die Helden gerade ihren Kameraden befreien, bemerkt niemand, daß eine der Leichen aufsteht, einen der Totenwächter erschlägt und sich von Dannen macht. Die Totenwächter lösen kurze Zeit später Alarm aus.

3. Tag Der Ghoul, nun wiederum gestärkt, bewirkt erst einmal einen Angriff auf das Indianerlager durch einige Bären; er kann es gar nicht erwarten, es diesen Futterneidern heimzuzahlen. Die Indianer geben den Bleichgesichtern die Schuld und bereiten sich auf einen Angriff für den nächsten Tag vor. Einige von ihnen reiten loß und heben Fallen auf dem Weg aus.

3. Nacht Erneut bewirkt der Ghoul seinen Zauber. Dieses mal wird die Leiche von einem der Totenwächter bemerkt. Der arme Kerl ist mit der Situation vollkommen überfordert und weiß nicht, was er tun soll. Die Leiche erschlägt ihn und verschwindet in der Dunkelheit. Falls einige der Charaktere ihr folgen wollen, wird ihnen abgeraten; das sei wegen der Indianer zu gefährlich.

4. Tag Die Indianer greifen den Treck an. Daraus läßt sich sicher eine Menge machen; einige der Davider könnten gefangen werden, es müssen

Pläne für den Durchbruch gemacht werden, nun, es sollte die Charaktere bis gegen Abend beschäftigen. Zeitgleich versucht der Medizinmann einen Zauber gegen das erwachte Böse. Dieser überlieferte Zauber wirkt auch und hindert Arichez daran, dem Lager weiteren Schaden zuzufügen (s. A.1, S. 14).

4. Nacht Erneut schlägt der Ghoul zu. Dieses mal ruft er zwei oder drei Byakees herbei, um die Charaktere abzulenken, wärend sich eine weitere Leiche von dannen macht.

ST	19	**KO**	11	**GR**	17	**IN**	11	**Klaue**	35%	2W6
GE	14	**MA**	10	**TP**	15	**RS**	2	**Biß**	35%	1W6+S

Es kostet 1/1W6 Punkte geistige Stabilität, dieses Wesen zu sehen. Falls ein Byakee ein Opfer gebissen hat, saugt er pro Runde 1W6 Punkte Stärke bis zu dessen Tod.

Außerdem hat Arichez einen *Hetzenden Schrecken* gerufen. Der dringt in das Lager der Indianer ein, greift sich den Medizinmann und fliegt mit ihm ins All. Die Eißüberzogene Leiche kracht dann später zurück ins Lager (oder – falls die Charaktere noch nicht genug haben – in die Mitte des Trecks). Da die Charaktere das Biest nicht zu sehen bekommen und Arichez auch nur einen pro Monat beschwören kann, sind keine Werte erfroderlich.

5. Tag Der Häuptling ist ausgesprochen verärgert und kesselt mit seinen Männern den Treck ein. Alle Davider (und Helden) werden bis zum Abend niedergemetzelt, die Leichen verbrannt.

5. Nacht Als der Ghoul kommt, ist er ettäuscht, weil die Leichen weg sind.

Es gibt verschiedene Lösungen, die Situation beizulegen. Eine Zusammenarbeit mit den Indianern ist zwar schwierig, aber nicht unmöglich. Im Zweifelsfalle reicht es sicherlich aus, den Häuptling in einem ehrlichen Zweikampf zu besiegen – zumindest die Passage durch die Steppe sollte damit gesichert sein.

A Anhang — Zauber

Da zwei der in diesemSzenario vorkommenden Zauber speziell hierfür erdacht wurden, finden sie sich in keinem Quellenband. Daher wurden sie hier aufgeführt.

A.1 Das *Pulver der Reinheit*

Bei diesem Pulver handelt es sich um eine Abart des *Staubes von Suleiman* [1, S. 232]. Bei dieser Variante wird die Asche eines erschlagenen Kriegers statt des Mumienstaubs benutzt. Zudem ist es erforderlich, daß der Zaubernde selbst ein wenig Blut beisteuert. Die so aufgebaute Bariere ist nur so lange wirksam, wie der Verhänger auch lebt. Der dem Angreifer zugefügte Schaden beträgt auch hier 1W20.

A.2 Der *Gesang des Ghoules*

Bei diesem Zauber handelt es sich um einen langen, monotonen Gesang, der der Ghoul anstimmt, um Leichen zu sich zu rufen. Diese stehen dan auch tatsächlich auf und marschieren schnurstracks zum Ghoul. Falls sich ihnen jemand in den Weg stellt, greifen sie ihn an. Der Zauber kostet den Ghoul einen Magiepunkt.

Im Kampf haben die Leichen einen Angriffswert von 50%, sie verteidigen sich nicht. Sie richten mit ihren Schlägen jeweils 1W4+1W3 Punkte Schaden an. Der Anblick einer solchen Leiche kostet 0/1W6 Punkte gSt.

Literatur

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

[2] REINL, HARALD: *Winnetou*, Teil 1, 1963. Kinowelt Home Entertainment GmbH, 2000. RC2 DVD.

[3] REINL, HARALD: *Winnetou*, Teil 2, 1964. Kinowelt Home Entertainment GmbH, 2000. RC2 DVD.

[4] REINL, HARALD: *Winnetou*, Teil 3, 1965. Kinowelt Home Entertainment GmbH, 2000. RC2 DVD.