

Urlaub am Nebelmeer

© by Thorsten Buberl, buberl@erzicip.erzwiss.uni-hamburg.de

Worin eine arglose Touristengruppe nach Deutschland kommt und - darunter...

Spielvorbereitung

Alle im Spiel genannten Preise in deutscher Wahrung beziehen sich auf die Zeit nach dem Ende der Inflation (ca. 1925). Die Namen sind zum Teil authentisch, will sagen, die Personen lebten damals und hatten die beschriebenen Positionen inne. Andere sind aus der Gegenwart in die Zeit zurckversetzt (z.B. Gaube hie der Besitzer des Bahnhofshotels 1980). Wiederum andere sind frei erfunden, bzw. waren zum damaligen Zeitpunkt wahrscheinlich nicht in Meldorf. (Z.B. Helmut Schmidt, Emil Nolde) Aber alle genannten Lokalitaten (sofern sie sich auf den "Nicht - Cthulhu - Bereich" beziehen) sind real. Das Innere des Hotels, besonders des Obergeschosses musste ich jedoch den Spielanforderungen (Zimmerzahl und Gre) anpassen.

Jeder Charakter erhalt vom Spielleiter folgende "Geschenke":

Zusatztliche Sprachkenntnis

Je Charakter 1 + 1/2, die volle Sprachkenntnis wird ermittelt durch 50+1W20, die halbe durch 25+1W10.

Deutsch Lesen/schreiben

Deutsch Sprechen

Plattdeutsch Lesen/schreiben

Plattdeutsch Sprechen

Friesisch Lesen/schreiben

Friesisch Sprechen

SPIELLEITERINFORMATION

Die Spieler sollten die freie Wahl der Sprachen haben. Es bleibt anzumerken, dass in Dithmarschen kein Mensch Friesisch spricht, ja dass die Friesen sogar die "Erzfeinde" der Dithmarscher sind. Dies brauchen die Charaktere aber nicht unbedingt zu wissen (hehe).

Hobbys und damit verbundene Fertigkeiten

Je Charakter ein Hobby. Der Spielleiter sollte die Hobbys an seine Spieler mglichst fair verteilen. Falls die Gruppe kleiner ist, sollten die Hobbys von hinten her weggelassen werden. Es knnen auch eigene Hobbys entwickelt werden, die jedoch in die Gegend passen mssen (also nicht Bergsteigen o..). Auch sollten die Hobbys Freiluftaktivitaten sein, warum, dass erklart sich spater. Ein anderes Hobby sei beispielsweise Architektur (Meldorf hat viele schne, alte Huser und eine groe gotische Backsteinkirche).

Hobby	Spezialfertigkeit	Fertigkeit	Material / Besitz
Ornithologie	Ornithologie 1W100	Zoologie min.1/2 Ornithologie -Wert	Fernglas, Taschenlampe, Stift, Papier
Malerei (Landschaft +Huser)	Malen 1W100 Skat 50 + 1w20	Karten herstellen + 1/2 Malen - Wert, Chemie + 1W20	Staffelei, Farben, Skizzenblock, Bleistifte
Wandern		Karten lesen + 2W20	Stockdeggen, Stiefel, Lampe
Segeln	Segeln 1W100(mindestens 30 %)	jede Nautische Fertigkeit 1/2 Segeln - Wert	kleines Segelboot (Wert \$ 2000), Schiffsausrstung
Bosseln	Bosseln 1W100 Skat 50 + 1W20	Werfen + 3W20 Springen +1W20	Sportkleidung, Regenschirm, 3 Bosselkugeln

Bemerkungen: Zum Bosseln sei anzumerken, dass dies nicht eine typisch norddeutsche Sportart ist, sondern unter anderem auch in Irland bekannt ist. Es geht dabei darum, eine kleine, bleigefllt Kugel entweder mglichst weit zu werfen (zu bosseln), oder mit mglichst wenig Wrfen ein bestimmtes Ziel zu erreichen. Dabei geht es hufig quer ber die Stoppelfelder und Graben (deshalb die Springen - Fertigkeit). Die Chemie -

Fertigkeit beim Hobbymaler mag vielleicht überraschen, aber ein Maler sollte meiner Meinung nach durchaus in der Lage sein, seine Farben selbst herzustellen.

2. Spielablauf

MITTWOCH

ANKUNFT

Die Charaktere kommen an einem schönen Mittwoch, Ende September 192-, in Meldorf einer Kleinstadt in Dithmarschen (Holstein) an. Sie haben Zimmer im Bahnhofshotel gebucht. Es ist eigentlich keine Saison, aber für ihre jeweiligen Hobbys ist gerade die richtige Zeit. Der Zug erreicht Meldorf um 14 Uhr 34. Die Charaktere treffen sich an der Rezeption des Bahnhofshotels. Der Segler (falls vorhanden) trifft erst gegen 15 Uhr ein. Er kommt mit der Droschke vom Hafen (ca. 4 km westlich der Stadt). An der Rezeption werden sie von Peter Gaube, dem Hotelier, begrüßt. Sie schreiben sich ein und der Hotelbesitzer ruft seine Söhne, die das Gepäck auf die Zimmer schaffen. (Bemerkung: Die Spieler haben recht freie Auswahl, was die Zimmer betrifft. Die Preise in dem Hotel sind niedrig (Nach der Währungsreform ca. 2 RM pro Nacht, inkl. Frühstück, ein Bier kostet 25 Pfennige.) Der Rest des Tages, an dem es gegen 18 Uhr dunkel wird, dient im wesentlichen dazu, den Charakteren die im Hotel befindlichen Nichtspielercharaktere vorzustellen. (Alle NSC siehe Anhang)

Die Familie des Hoteliers:

Peter Gaube, 50. Ein typischer Gastwirt recht dick, kräftig, aber gutmütig. Hanna 49, seine Frau. Matrone, sehr wuchtig. Jan, 27, ältester Sohn. Wirkt ständig geistesabwesend, was daher rührt, dass er Opiumraucher ist. Das weiß aber keiner. Nils, 25, zweiter Sohn. Schlank, schön, wirkt weich, ein wahrer Don Juan. Weibliche Charaktere, seid auf der Hut! Johannes, 23, jüngster Sohn. Er ist sehr scheu und zurückhaltend, ist aber hochintelligent. Petra, 20, Tochter. Sie ist eine wahre Schönheit und außerdem recht geschickt. Ein männlicher Charakter könnte sich leicht verlieben.

DER ABEND

Der Schankraum

Am Abend werden im Schankraum (der Salon ist den Hotelgästen vorbehalten) folgende Kneipengäste sitzen: Otto König, 35, Bauer aus einem Nachbardorf (Bargenstedt). Er ist absolut besoffen, wie fast immer. Harm Petersen, 50, Bauer. Er sieht aus wie 70. Spricht nur platt und spielt für sein Leben gerne Skat. Claus Wieben, 30, Landmaschinenschlosser. Er ist recht einfältig, ja fast dumm, spielt aber trotzdem gut Skat. Hauke Johannsen, 46, Tagelöhner. Er kommt viel herum, erzählt also viele Geschichten. Abergläubisch. Er spielt mit den beiden anderen Skat.

Der Salon

Im Salon sitzen die übrigen Hotelgäste:

Emil Hansen, (??), aus Nolde. Eben jener berühmte Maler Emil Nolde. (Sein Alter ist dem Jahr anzupassen. 1920 war er 54 Jahre alt) Er ist ein naturverbundener Mensch mit einem Interesse für das Okkulte - Spukhafte, für exotische und phantastisch - visionäre Dinge. (Aber trotz dieser Interessen wird er wohl nicht an den Abenteuern der Charaktere teilnehmen, ist aber bestimmt zu

einem Gespräch über Okkultismus bereit.) Außerdem sollte noch eine Familie mit einem Kind hier sein, das in der späteren Bundesrepublik prominent wird (z.B. Helmut Schmidt).

Der weitere Verlauf des Abends sei in den Ermessensspielraum des Spielleiters gelegt. Die Charaktere sollten jedoch zumindest sich gegenseitig kennen lernen und auch allen Mitgliedern der Familie Gaube vorgestellt werden. Auch sollten sie sich im Hotel weitestgehend auskennen.

DONNERSTAG

Beim Blick aus dem Fenster werden die Charaktere feststellen, dass draußen extrem dichter Nebel herrscht, so dass alle für diesen Tag geplanten Aktivitäten (zumindest was die Ausübung der Hobbys betrifft) nicht durchführbar sind. Der Hotelbesitzer entschuldigt sich beim Frühstück für das (in dieser Gegend und zu dieser Jahreszeit nicht untypische) Wetter. Er macht den Charakteren jedoch einige Vorschläge für ihre Freizeitgestaltung

Besichtigung des sogenannten Domes

Besuch im Dithmarscher Landesmuseum

Benutzung der öffentlichen Badeanstalt (Bütje - Bad)

Besuch der Museumsweberei

Besuch des Alt - Dithmarscher Bauernhauses

Die Charaktere sollten sich hier für eine der Möglichkeiten entscheiden.

Beim Verlassen des Hotels schenkt Peter Gaube ihnen noch einen Stadtplan. Er zeigt ihnen auch auf den Plan die einzelnen Lokalitäten. Die Charaktere machen jetzt ihren Fertigkeitswurf "Karten Lesen". Gelingt dieser nicht, so erhalten sie den Stadtplan Nr.1. (Ist der Wurf sogar sehr hoch, so gibt es u.U. nur die Karte Nr. 4.) Wenn der Wurf bestanden wurde, so erhalten sie die Karten Nr. 1 & 2; war der Wurf weniger als ½ der Fertigkeit, so gibt es zusätzlich noch die Karte Nr. 3. (Bemerkung: Die Karten sind Originalstadtpläne von Meldorf aus den 20er Jahren. Ich fand es günstiger, diese Situation mit den Karten zu lösen, anstatt nur den Fertigkeitswurf über das Auffinden der gesuchten Ziele entscheiden zu lassen, da es etwas Realität und Leben ins Spiel bringt.)

DIE SCHAUPLÄTZE

Alt - Dithmarscher Bauernhaus

Dient als Museum. Eintritt 40 Pfennig (inkl. Führung). Der Besucher erhält einen guten Einblick in die bäuerliche Arbeits- und Lebenswelt der vorindustriellen Zeit. Insgesamt ist es hier zwar interessant, aber für das eigentliche Abenteuer ohne Bedeutung.

Bütje - Bad

Öffentliche Badeanstalt (Bemerkung: In der damaligen Zeit war es nicht üblich, ein Badezimmer im Haus zu haben. Vielmehr gab es vielfach solche öffentlichen Badeanstalten. Diese hatten neben der hygienischen auch eine gewisse soziale Funktion, vergleichbar der, die Badeanstalten in der Antike besaßen, obwohl es in den 20er Jahren bereits stark nachließ.)

Öffnungszeiten: 9 - 17 Uhr

Beim Betreten des Bades werden die Charaktere am Empfang von Bademeister Carl Lindecke begrüßt. Er fragt sie nach ihren Wünschen. Falls die Charaktere sich nur zu einer Dusche entschließen, so fordert er sie auf zu warten. Im Wartezimmer weist er sie auf die Zeitung hin. Sollten sich die Charaktere zu einem Wannen- oder gar Luxusbad durchringen, dann gibt er ihnen

die Zeitung beim Baden.

Preise:	
Wannenbad I. Klasse	0,60 RM
Wannenbad II. Klasse	0,40 RM
Einzelbrause	0,15 RM
Volksbrause	0,10 RM
Luxusbäder:	
Dampfbad mit Massage	2,50 RM
Heißluft mit Massage	2,50 RM
Elektrisches Lichtbad	3,00 RM
Sonstiges	
Badelaken (leihen)	0,15 RM
Frottierhandtuch	0,10 RM
Seife	0,05 RM

Zeitungsinhalt: Neben einigen belanglosen Berichten findet sich auch folgender: (*Bemerkung:* Der Bericht sollte erst nach erfolgreichem Fertigkeitswurf gefunden werden.)

"Noch immer keine Spur von verschwundenem Mädchen! Von der in der Nacht zum vergangen Sonntag verschwundenen Petra A. aus Meldorf fehlt bislang jede Spur. Sie war auf dem Weg von ihrer Freundin, welche am Weiderbaum wohnt, nach Hause. Zum Zeitpunkt ihres Verschwindens war sie bekleidet mit einem grünen Kleid und beigefarbenem Mantel. Die Polizei schließt ein Gewaltverbrechen nicht aus. Für sachdienliche Hinweise, die zum Auffinden des Mädchens führen, ist eine Belohnung von 200 RM ausgesetzt. Hinweise bitte an das Polizeirevier in Meldorf, Ruf 524."

SPIELLEITERINFORMATION

Das Mädchen ist tot. Sie wurde von einer ortsansässigen Zaubererin als Opfer für Nyogtha benutzt.

Dithmarscher Landesmuseum

Eintritt: 0,50 RM (+ 0,10 RM für eine Führung)

Ausstellungsstücke

Erdgeschoss:

Swyn'scher Pesel (Wohn- und Arbeitsraum des Großbauern Marcus Swyn)

Ausstellung von altem Tafelsilber und Silberschmuck

Einige Exponate über 1500 (Jahr des Sieges der Dithmarscher Bauern über ein Heer des Dänischen Königs) (Schlachtenplan, Waffen, Totenschädel u.ä.)

Obergeschoss:

Siedlungen der Steinzeit (bei Albersdorf)

Dithmarscher Burgen im Modell (Steller Burg, Marienburg (Dellbrück))

Schaubilder und Modelle über die Entwicklung des Deichbaus

Alte Prospekte der Meldorfer Domorgel(n)

Vitrinen mit allerlei altem Kram (Schlüssel, Bücher etc.)

Dom

Auf dem Weg zum Dom sollte die Stimmung noch einmal ordentlich dramatisiert werden (Nebel, trübes Licht). Der Spielleiter sollte die Stimme senken, damit die Spieler merken, dass gleich etwas unheimliches passiert. Dann sollte unvermittelt ein "Horchen" - Wurf angekündigt werden, die Spannung soll steigen. Die Charaktere sollten solange Horchen -Würfe machen, bis alle

bestanden haben. (Dabei so langsam die Nerven der Spieler bloßlegen!) Wenn alle gut horchen einen lauten, hohen Schrei ausstoßen. Die Reaktionen auskosten, dann durch Ornithologie - oder Zoologiefertigkeiten den Ursprung des Schreis eindeutig als eine Möwe identifizieren. (Bemerkung: Der Schrei wirkt besonders gut bei Charakteren oder Spielern, die bereits Ähnliches zum Beispiel von Byakhee gehört haben!)

Im Dom begrüßt der Küster Hugo Katterfeldt, die vermutlich noch immer sehr erschreckten Charaktere. Der Küster ist sehr freundlich und macht gerne eine (kostenlose) Führung durch die Kirche. Er zeigt z.B. einige alte Altäre, die Orgel, alte , in den Fußboden eingelassene Grabplatten.

Außerdem erzählt er folgende Geschichte: (Bemerkung: Er spricht hochdeutsch, so dass alle Anwesenden ihn ohne Fertigkeitwurf verstehen. Das haben sie nach dem Schreck mit der Möwe auch verdient.) "Und diese Tür hier ist eigentlich das letzte Geheimnis hier im Dom, das ich bislang noch nicht lüften konnte. Wohin sie führt weiß keiner. Es gibt da ein Gerücht, dass es von hier aus zwei Geheimgänge geben soll. Der eine zum ehemaligen Kloster und der andere zur ehemaligen Küste, die früher in etwa dort war, wo heute die Chaussee-Straße liegt. Die Eingänge sollen vermauert sein, so dass niemand sie bislang finden konnte. Und diese Tür hier soll der dritte Eingang sein. Aber auch sie ist verschlossen. Einen Schlüssel gibt es nicht, und auch mit Gewalt ist es noch keinem gelungen, sie zu öffnen. Als ich vor etlichen Jahren hier anfang, da habe ich es auch mal probiert. Ich war damals stärker als ich es heute bin. Das Einzige, was mir beim Versuch sie aufzukriegen, gelungen ist, ist dies hier-." (Er zeigt ein verbogenes Stemmisen) "Man bräuchte wohl Dynamit, aber dies hier ist ein Gotteshaus, da sollte man so was nicht machen."

SPIELLEITERINFORMATION

Falls die Charaktere versuchen sollten, die Tür zu öffnen: Sie hat eine Stärke von 35. Und selbst wenn es gelingen sollte, dahinter ist der Eingang zugemauert!)

(*Bemerkung:* Hugo Katterfeldt (so hieß der Küster am Meldorfer Dom um 1925 wirklich) erzählt hier die "Wahrheit". Die beiden Geheimgänge gibt es wirklich. Einmal wurden Teile davon gefunden, darin versteckt waren Heiligenbildnisse, die vor der Reformation gerettet werden sollten.)

Die Museumsweberei

Die Museumsweberei ist in einem ehemaligen Pastorat untergebracht. Gewebt wird auf Lochkarten gesteuerten Großwebstühlen aus dem 18. Jahrhundert. Eine Führung durch die Weberei kostet 0,60 RM. Wenn einem der Charaktere ein Wurf "Verborgenes Erkennen" gelingt, so findet er ein altes Pergament hinter einen der Webstühle. Auf diesem Pergament ist ein Stadtplan von Meldorf zu sehen, in den unterirdischen Gängen (und, zwar mehr als nur zwei) eingezeichnet sind.

SPIELLEITERINFORMATION "DAS PERGAMENT"

Einige mögliche Eingänge in das Tunnellabyrinth

1. Dom (nicht benutzbar)
2. ehemaliges Kloster (insgesamt 3 Eingänge in verschiedenen Kellern)
3. Altes Lehmhaus (Wohnhaus der "Zaubererin", siehe dort)
4. Logenhaus des Guttemplerordens (Abstinenzler!) (im Haus ist rund um die Uhr Betrieb, für Nichtmitglieder und Frauen verboten)

5. Holländerei (Restaurant, Eingang im Keller durch ein leeres Weinfass)
6. Friedhof (1/2 Jahr altes Grab, müsste aufgegraben werden)
7. Mühlenberg der Nordermühle (Eingang verschüttet)
8. Stadtapotheke (Empfohlener Eingang, Apotheker ist ein "weiser Mann", der den Charakteren gerne hilft (Johannes Boje)
9. Sehr weit im Osten (Marienburg, ca. 10 km östlich)

Außerdem gibt es noch etliche andere Eingänge, die zum Teil unzugänglich sind. Auch gibt es Eingänge, die noch nicht auf der Karte eingezeichnet sind (z.B. auch im Schuppen des Bahnhofshotels). Das gesamte Gangsystem ist viele Jahrhunderte alt. Die Teile, die direkt unter der Innenstadt liegen, sind von Menschen gebaut, wohingegen gerade die langen Gänge, die aus der Stadt hinausführen, von Ghulen gegraben wurden. Diese benutzen die Gänge, um zum Friedhof zu gelangen. Außerdem sind sie mit der Zaubererin "befreundet".

FREITAG

Es ist immer noch neblig. Die Charaktere sollten mittlerweile die oben genannten Hinweise (Zeitung, Karte, Geschichte aus dem Dom) erhalten haben. Wenn nicht, so ist am Vormittag noch etwas Zeit, ihnen dazu Gelegenheit zu geben. Auf alle Fälle werden sie Nachforschungen über verschiedene Dinge anstellen wollen. Dazu sei besonders das Rathaus (Einwohnermeldeamt) empfohlen.

RATHAUS

Der Beamte hier ist sehr freundlich. Es genügt, ihn halbwegs von der eigenen Seriosität zu überzeugen, um Einblick in das Melderegister zu erhalten. Er gibt freiwillig Hilfestellung, um die Bewohner gewisser Gebäude festzustellen.

Altes Lehmhaus

Wiebke Hansen	(seit 35 Jahren, Alter 50) davor:
Johann Hansen	1845-1890
Margarete Hansen	1812-1845
Johann Hansen	1767-1812
Andrea Hansen	1738-1767
Johann Hansen	1699-1738
Miriam Hansen	1649-1699
Johann Hansen	1610-1649
Gundula Hansen	1565-1610
Johann Hansen	1545-1565
Hans Hansen	(seit 1516, der Erbauer)

SPIELLEITERINFORMATION

Alle waren Zaubermeister, die diese Tradition an ihr Kind weitergaben. Die Kinder wurden im Alter von 20 Jahren im Haus aufgenommen, nachdem sie vorher von "normalen" Pflegeeltern aufgezogen wurden. Nun begann für sie eine 10jährige Lehrzeit, in der sie in die Geheimnisse der schwarzen Magie eingeführt wurden. Anschließend wurde das Haus an das Kind überschrieben, der alte Zaubermeister wohnte noch einige Jahre im Haus. Auch die derzeitige Besitzerin des Hauses hält an dieser Tradition fest, der Sohn Johann soll in den nächsten Tagen (am Samstag) einziehen. Dies könnte z.B. die Charaktere dazu bringen, endlich die lange Kette skrupelloser Zauberer(innen) zu unterbrechen!

Stadtapotheke

Johannes Boje, Apotheker seit 34 Jahren, Alter 68

Bahnhofshotel

Peter Gaube, seit 1919 in Meldorf, stammt aus Hannover

Neben dem Einwohnermeldeamt ist im Rathaus auch noch eine öffentliche Bibliothek. Hier könnten interessierte Charaktere in alten Büchern eventuell Hinweise erhalten, dass die o.g. Hansens als Zaubererinnen und Zauberer verrufen waren.

Sollten die Charaktere sich jetzt so langsam dazu entschließen, das unterirdische Gangsystem zu erkunden, so könnte der Spielleiter sie durch einen Wink mit dem Zaunpfahl (und wenn es sein muss, mit dem Telegraphenmast) auf die Stadtapotheke aufmerksam machen.

DER APOTHEKER JOHANNES BOJE

Wenn die Charaktere ihm begegnen, so werden sie im normalen Gespräch feststellen, dass er ständig freundlich lächelt und sehr nachsichtig und ruhig auch auf überhektische Charaktere reagiert. Er duzt alle, ohne Ansehen des Alters oder der gesellschaftlichen Stellung. Sprechen die Charaktere ihn jedoch auf Okkultismus, die Familie Hansen oder sonstige ungewöhnliche Dinge an, so wird er unvermittelt ernst. Er schaut die Betreffenden durchdringend an, ob sie würdig sind, von ihm Informationen zu erhalten. (Bemerkung: Spielergruppen, die zu ihm kommen sind mit ziemlicher Sicherheit würdig. Einzelne, die bereits einen gewissen Hang angedeutet haben, sich eher der dunklen Seite des Mythos zugeneigt zu zeigen, werden von ihm zweifelsohne abgewiesen werden. In diesem Fall würde er vorgeben, nichts zu wissen.) Sind die Charaktere würdig, so schließt der Apotheker sein Geschäft und bittet die Anwesenden in ein Hinterzimmer. Dieser Raum ist erkennbar sein Studierzimmer. An den Wänden sind lange Bücherreihen, einige verschlossene Schränke, am Fenster, welches vergittert ist, steht ein großer Schreibtisch, davor ein Stuhl, in welche sich Johannes Boje setzt. Er fordert auch die anderen zum Sitzen auf. Bevor einer anfangen kann, Fragen zu stellen, sagt der Apotheker: "Nun, und was habt ihr bislang über unsere kleine Stadt herausgefunden?" Darauf hin wird sich ein Gespräch entwickeln, wobei Boje nur soweit Informationen gibt, dass alle Charaktere folgenden Wissensstand haben:

- Es gibt unter der Stadt ein weitverzweigtes Gangsystem, das im 16. Jahrhundert angelegt wurde. (Bemerkung: Falls die Charaktere nicht im Besitz der Karte sind (weil sie z.B. nicht in der Weberei waren), so sollte J.B. diese Karte jetzt hervorholen.)

- In dem alten Lehmhaus am Nordermarkt wohnt eine Zaubererin, die es zu bekämpfen gilt. J.B. möchte dies zwar auch, er hat jedoch bislang keinen Weg gefunden, dies zu realisieren (Einmal davon abgesehen, dass er als "Weiser" es verabscheut zu töten). Er ist bestrebt, die Tradition der Zauberei in der Familie Hansen zu unterbinden. (Bemerkung: Die Zaubererin ist auch ursächlich am Verschwinden junger Mädchen aus der Umgebung beteiligt, welche sie als Opfer für Nyogtha benutzt, um so in den Besitz neuer Zauber zu gelangen.)

- Das Gangsystem unter der Stadt wird von Ghulen dazu benutzt, sich auf dem Friedhof mit Nahrung zu versorgen. (Bemerkung: Diese Information besitzt nur J.B. Er würde dieses makabre Treiben gerne unterbinden. Zu diesem Zweck hat er ein Älteres Zeichen hergestellt, welches er gerne an der Grenze des Gangsystems zu den Wohnstätten der Ghule anbringen würde. Er weiß bloß noch nicht, wo genau diese sich befinden.) (Spielleiterinformation: Diese Grenze befindet sich sehr weit südlich von Meldorf. Vgl. Kap. "In den Gängen")

Nach dem Gespräch sollte noch dafür gesorgt werden, dass die Charaktere die Möglichkeit erhalten, Besorgungen zu machen, um sich auf das Abenteuer in den Gängen vorzubereiten. (Sie

wollen doch wohl hoffentlich für den Apotheker diese anstrengende Aufgabe erledigen, oder???) In Meldorf gibt es durchaus die Möglichkeit, Feuer? und andere Waffen zu kaufen. (Hier sollte der SL einfühlend und unter Umständen nicht zu kleinlich sein, wichtig ist jedoch auch, dass sich keine Mini - Armee bildet. Es sollte darauf geachtet werden, dass 1. genügend Licht 2. angemessene "Hilfsmittel" (Brecheisen, Schaufeln etc.) vorhanden sind.

Wenn der SL Lust auf ein wenig Action hat, so sollte er die Spieler auch mit Dynamit versorgen. Dies garantiert bei kluger Anwendung: geringes Chaos, aber doch recht gute Möglichkeiten, das Spiel voranzutreiben, oder bei extensiver Anwendung: großes Chaos, und eine Menge Spaß für Spieler und SL (weniger für die Charaktere, die entweder draufgehen oder im Knast landen!)

Die Möglichkeit zum Einkaufen sollte auf alle Fälle auch gegeben sein, wenn die .Spieler so blöde sind, trotz aller Tipps nicht den Weg über den Apotheker zu nehmen.

IN DEN GÄNGEN

Am Freitagabend, nach dem Gespräch mit dem Apotheker, findet sich die Gruppe im Haus des J.B. ein. Dieser erläutert kurz, dass er am Nachmittag völlig vergessen hatte, dass er heute Notfallbereitschaft hat. Er entschuldigt sich hierfür und erläutert, dass die Gruppe trotzdem, auch ohne ihn, den Abstieg in die Gänge wagen soll. Er führt sie in den Keller an eine Falltür. Diese öffnet er geräuschlos. Denn gibt er demjenigen Charakter mit dem höchsten MAN eine ca. 20 x 15 cm große Bleiplatte, die in ein Stück Stoff gewickelt ist. Er sagt dazu?. "Dies ist ein sehr mächtiges Artefakt, das den Aasfressern den Zutritt zu unserer Stadt verwehren soll. Bitte legt es dorthin, wo ihr Zugang zu unserer Welt ist. , (Bemerkung: Dies ist das o.g. Ältere Zeichen.) (Bemerkung: Sollten die Charaktere einen anderen Eingang ins Labyrinth nehmen, z.B. den in der Holländerei oder jenen, welcher sich im Schuppen des Bahnhofshotels befindet, so begegnen sie mit recht hoher Wahrscheinlichkeit dem Apotheker in den Gängen. Dieses Treffen auszumalen sei dem Spielleiter überlassen. Es könnte jedoch recht interessant sein.)

Nun beginnt der Abstieg der Charaktere. Nachdem sie durch die Falltür gestiegen sind (Es sind Eisentritte in die Wand eingelassen, FW: Klettern), erreichen sie den Boden. Der Gang, in dem sie sich befinden, ist so schmal, dass sie nur einzeln hintereinander gehen können. Die Wände der Gänge unter dem Meldorfer Stadtgebiet sind gemauert. Sie sind sehr feucht, am Boden, der ebenfalls gemauert ist, sind einige Pfützen. Der Boden ist insgesamt recht uneben. Alle Gänge sind im wesentlichen gleich. Ein Unterschied besteht jedoch zwischen den Seitengängen, die zu den einzelnen Ausgängen führen, und den Hauptgängen (Dom - Kloster, Dom - Weg nach Süden, Dom - Weg nach Norden). Die Hauptgänge sind so breit, dass bequem zwei Leute nebeneinander gehen können.

Bemerkung: Die untenstehende Beschreibung geht davon aus, dass die Gruppe den Einstieg über die Apotheke wählt. Da dies meiner Erfahrung nach durchaus nicht immer der Einstieg in das Gangsystem ist, muss der SL aufpassen, dass er sich bei den Gängen nicht verhaspelt.

Je nachdem, welchen Weg die Gruppe wählt ergeben sich verschiedene Situationen:

Dom

Unter dem Dom kommen die Charaktere in eine Halle, ca. 5 x 10 m, die erkennbar eine alte Krypta ist. Hier ist auch ein kleiner Andachtsraum (separat, nach Norden von der Krypta abzweigend). Ein Gang führt nach Westen, einer nach Osten, einer nach Süden. In Krypta selbst sind nur einige leere Nischen in den Wänden. Der Andachtsraum ist mit einer Eisentür verschlossen. Diese aufzubrechen erfordert einen FW: Mechanische Reparatur sowie ein Wurf STK gegen die STK der Tür (20). Gelingt es, die Tür zu öffnen, so finden die Charaktere einen schlichten Andachtsraum. Es gibt einen einfachen, christlichen Altar mit einem steinernen Kreuz.

Sonst nichts (oder was haben die Spieler sonst erwartet ?).

Richtung Osten (vom Dom aus)

erster Weg links

Sackgasse. In den Wänden sind kleine Nischen, in denen Totenschädel liegen, darunter stehen jeweils Namen (Bemerkung: Dies ist der Gang, in dem die Mönche des Klosters bestattet wurden, bevor irgendwann dazu übergegangen wurde, sie einfach zu begraben.)

erster Weg rechts

Museumsweberei, der Gang endet an einer Mauer, die offensichtlich erst später hinzugefügt wurde.

Zweiter links

Links

endet in einem Schacht, der nach oben führt. (FW: Klettern) Oben befindet sich ein Deckel aus Holz, der nicht beweglich ist.

Gerade aus

Der Weg endet an einer Tür. Diese lässt sich nicht ohne weiteres öffnen. (FW: Mech.Rep.; Widerstandswurf STK gg. STK 22 der Tür (max. 2 Pers. gleichzeitig) Gelingt alles, so ertönt ein sehr lautes Geschepper, hinter der Tür war ein Schrank, die Gruppe ist im Abstellkeller des Gymnasiums.

Rechts

Der Weg endet an einem völlig zugeschüttetem Brunnenschacht.

Dritter links

Bis zur Abzweigung nach rechts ist auch dieser Gang gemauert. Die Abzweigung endet nach wenigen Metern an einer Mauer. Den Gang geradeaus folgend ändert sich die Beschaffenheit der Wände. Dieser Seitengang ist nicht gemauert, sondern eher wie ein altes Bergwerk abgestützt. Der Weg führt zum Friedhof. Am Ende wird er sich vielfach verzweigen. In diesen Abzweigungen besteht jeweils eine 20 %ige Wahrscheinlichkeit, 1W3 Ghule beim Abendmahl zu überraschen.

Ende des Hauptganges

Links

Tür (s.o., STK der Tür:12), dahinter Keller des ehemaligen Klosters, leer. Oben am Treppenaufgang ist er zugemauert.

Rechts

Der kurze Seitengang endet an einer Mauer.

Nach dem Knick führt ein langer Gang Richtung Osten.

In dem Gang nach Osten

gerade aus

Endet in einem Schacht. (Bemerkung Es geht hier an die Oberfläche, jedoch man kommt direkt unter der Bahnlinie heraus. Es bleibt dem Spielleiter überlassen, ob gerade ein Zug fährt, oder nicht. Hier wäre eine gute Möglichkeit, das Spiel abrupt zu beenden.)

Rechts

Dieser Gang endet in zwei Ausgängen:

- 1. zugemauert an einer Kellerwand des Bahnhofshotels. (dieser Gang ist auf der Karte eingezeichnet!)*
- 2. in Trittstufen an der Gangwand, welche in die Scheune des Hotels führen. (FW: Klettern) oben ist eine einfache Stahlplatte, welche leicht zu öffnen ist.*

Links

Dieser Weg führt ca. 10 km weit nach Osten. Hier wimmelt es nur so von Ratten. (50 % Chance, dass sie angreifen. Beim Angriff 1W3 Rattenrudel pro Spieler)

Richtung Westen (vom Dom aus)

Seitengang links

zum Albersberg: endet in einer schrägen Falltür, die von außen ca. 10 cm mit Erde bedeckt ist. (von innen leicht zu öffnen, von außen unmöglich)

Hauptgang rechts

Geradeaus

schmaler Nebengang führt geradeaus zum Alten Lehmhaus (in den Keller der Zaubererin, siehe dort) rechts

Ende im Keller des Logenhauses der Guttempler. Fest verschlossene Tür.

Hauptgang links

Geradeaus

endet in einem leeren alten Weinfass im Keller der Holländerei.

Abzweigung rechts, sehr langer Gang

erste links

Verschütteter Eingang am Mühlenberg der Nordermühle.

Geradeaus

Gang führt nach Norden. Er geht immer tiefer, macht einige Schlenker, es gibt diverse Seitengänge, die jedoch daran zu erkennen sind, dass sie deutlich schmaler sind. Nach ca. 2 km gelangen die Charaktere in eine große Höhle. Die Charaktere stehen auf einem Vorsprung. Sie blicken in absolute Dunkelheit, der Schein ihrer Lampen verliert sich im Nichts. (Bemerkung: Die Höhle ist rund, sie hat einen Durchmesser von etwa 4 km. Der Vorsprung befindet sich ca. 100 m unter der Decke. Insgesamt ist die Gruppe jetzt etwa 200 m unter der Erdoberfläche. Der Boden der Höhle ist noch etwa 600 m weiter unten.) Die Wände sind absolut glatt, es führt kein Weg nach unten. Hier opfern die Zauberer(innen) die jungen Frauen für Nyogtha, der die Opfer unten in Empfang nimmt und dafür Zauber lehrt.

Gang Richtung Süden (vom Dom aus)

Seitengang rechts

Apotheke

Seitengang links

Geradeaus

Endet in einer Tür (STK 25) im Weinkeller des Hauptpastorates

Rechts

mündet im Hauptgang

Hauptgang

Links

Endet in einer zugemauerten Tür im Keller des Pastorates Geest

Geradeaus

Trifft wieder mit Seitengang zusammen. Der Gang ändert seine Beschaffenheit. Er geht immer weiter nach unten und endet in den "Wohnbereichen" der Ghule. Hier sollte das Ältere Zeichen angebracht werden, wenn die Charaktere weitergehen, besteht ständig eine gewisse Gefahr, einer Gruppe (1W3) von Ghulen zu begegnen. Diese Gefahr steigt mit dem weiteren Vordringen. Wie groß die Gefahr ist, liegt in Ermessen des Spielleiters. Durch den Wohnbereich der Ghule könnten die Charaktere körperlich in die Traumlande überwechseln, dies jedoch nur, wenn sie einen Ghul als Führer finden.

DAS ALTE LEHMHAUS

Es ist naturgemäß leicht, in den Keller einzudringen. Im Haus befindet sich nur die alte Wiebke Hansen (siehe Anhang). Im Anhang ist auch eine näher Beschreibung des Kellers. Das Haus hat außer dem Keller nur noch ein Erdgeschoss. In diesem sind drei Räume: ein Wohnzimmer, ein Schlafzimmer und eine Küche. Ein Klo gibt es im Hof (Plumpsklo!). Das Wohnzimmer ist eingerichtet, wie man es bei einer Hexe/Wahrsagerin/Zigeunerin erwartet (mit Tüchern ausgehängt, eine Kristallkugel auf dem Tisch etc.). Im Schlafzimmer steht ein Doppelbett. Die eine Hälfte ist frisch bezogen und unbenutzt. Falls die SC zögern und erst am Sonnabend (oder später) das Haus erkunden, so ist bereits der Sohn von Wiebke Hansen hier miteingezogen.

SPIELLEITERINFO

Die Zaubererin ist nicht leicht umzubringen, da sie zum einen ein Amulett besitzt, das einen "Schutzschirm" (1 Meter Radius) bildet, der sämtliche Metallgegenstände (in beide Richtungen)

reflektiert. Zum zweiten besitzt sie einen Ring, der sie unsichtbar macht.

Anhang

Die wichtigen Nichtspielercharaktere

DER APOTHEKER JOHANNES BOJE

Der Apotheker ist ein „weiser Mann“, wie er im Buche steht (Ich meine damit das alte Cthulhu - Quellen - Buch, Deutsch von Hobby - Products 1. Auflage 1988, S. 50f.). Er ist 68 Jahre alt.

STK	KON	KGR	GES	ERS	INT	MAN	AUS	STA
13	15	13	17	12	14	18	21	75

Johannes Boje ist, ungewöhnlicherweise für dieses kleine Kaff, bekennender Buddhist. Her beherrscht zwei ostasiatische Kampfkünste, Judo und Karate, mit jeweils 90%. Er hat bereits die Erleuchtung erlangt, und dabei auch die Fähigkeit des Träumens (mit 75%). Dadurch, dass er die Traumlande oft besucht hat, beträgt sein Traumwissen 32%. Sein Cthulhu - Mythos - Wissen beträgt 29%. Er kann Glyphen (40%), Griechisch (50%) und Latein (70%) lesen. Er besitzt folgende Mythos-Bücher / Schriften: Die „Unaussprechlichen Kulte“ (in Deutsch), das „Liber Ivonis“ (in Latein), das „De Vermis Mysteris“ (in Latein), eine Abschrift der „Eltdown Shards“ (in Glyphen) und eine Abschrift der „Ponape Scriptures“ (in Glyphen). Aus diesen Schriften hat er einige Zauber gelernt: Beschwören und Binden von Feuervampiren, Die Herstellung eines älteren Zeichens, das Brauen von Weltraummet (aus folgenden Zutaten: Mumia, frisch mit dem Blut einer Jungfrau vollgesogene Blutegel, menschlichem Sperma, Katzenhaare aus Ulthar und dem Speichel von Feuervampiren). Außerdem kann er einen „Traumtrunk“ herstellen, der jeden nach der Einnahme sofort in einen tiefen Schlaf fallen lässt, und dabei ein Betreten der Traumlande ermöglicht.

DIE HEXE WIEBKE HANSEN

Alter: 50

STK	KON	KGR	GES	ERS	INT	MAN	AUS	STA
8	10	7	12	1	9	15	16	0

Diese durch und durch böse Frau ist durch intensiven Kontakt mit dem Großen Alten Nyogotha und dadurch dass sie von ihrem Vater den Beruf geerbt hat, zu einer klassischen Hexe geworden. Sie kennt folgende Zauber: Anrufung von Nyogotha, Fluch des Azathoth, Kontakt zu Tiefen Wesen, Kontakt zu Ghulen und Tor erschaffen. Außerdem kann sie eine Reihe klassischer Hexentränke herstellen (Liebestrunk, Gift, Lähmendes Pulver, etc.). In ihrem Haus befindet sich im Keller eine Hexenküche. Auf einem Altar in einer Ecke stehen drei Statuen: eine große in der Mitte von Nyogotha, daneben zwei kleinere, links Cthulhu, rechts Vater Dagon. In der Mitte des Raumes ist ein Tisch mit zwei Leuchtern, darauf befinden sich einige Hexenzutaten. An der einen Wand befinden sich 2 Regale. Auf dem größeren sind weitere Zutaten und in Flaschen einige fertige Tränke (3*Liebestrunk, 3*Gift, 1 Dose Lähmendes Pulver, 1 Cremedose mit Antifaltencreme, sowie einige weitere Sachen, die der SL sich spontan ausdenken kann), in dem kleineren stehen folgende Bücher: das „Chaat Aquadingen“, die „unaussprechlichen Kulte“ und 10 Tagebücher, je eines der Vorfahren von Wiebke Hansen. Auf einem Pult in der Nähe des Tisches liegt aufgeschlagen das Buch „6. & 7. Buch Mose“. Alle genannten Bücher sind in Deutsch geschrieben, außer den Tagebüchern, die in Plattdeutsch geschrieben sind. An der Rückwand des Raumes ist eine Feuerstelle, auf der ein Kessel steht.

Unwichtigere Nichtspielercharaktere

(Wer nicht hier auftaucht, der/die ist bei Bedarf spontan zu erstellen!!!)

NAME	STK	KON	KGR	GES	ERS	INT	MAN	AUS	BESONDERHEITEN (ALTER)
Peter Gaube	11	11	15	13	12	9	9	12	Hotelier (50)
Hanna Gaube	16	10	14	16	10	11	8	8	seine Frau, sehr wuchtig, Matrone(49)
Jan Gaube	13	14	14	11	10	11	10	12	ältester Sohn, Rauschgiftsüchtig (27)
Nils Gaube	5	11	14	5	14	15	11	11	Don Juan (25)
Johannes Gaube	11	12	9	11	6	17	7	15	schüchtern, aber klug (23)
Petra Gaube	8	12	10	11	17	13	12	10	Diese ERS!! (20)
Harm Petersen	5	10	9	10	7	16	3	6	Bauer, Skatwert: 65 (50)
Claus Wieben	10	6	7	16	8	8	8	8	(30) Landmaschinenschlosser, dumm, Skatwert: 62
Hauke Johannsen	6	5	5	8	13	15	13	9	(46) Tagelöhner; Abergläubisch, erzählt gerne Geschichten und Geschichte; Skatwert: 58
Otto König	16	11	12	9	13	11	10	5	(35) immer besoffen aber nicht gewalttätig.
Emil Hansen (Nolde)	10	9	9	17	15	17	12	18	(59 = 1925) Berühmter Maler, Expressionist
Hugo Katterfeld	7	13	8	17	17	9	11	8	(40) Küster im Dom Christ
Helmut Schmidt	2	4	3	10	15	15	16	1	Späterer Bundeskanzler
Gustav Schmidt	14	13	6	9	15	11	9	18	Helmuts Vater, Lehrer (geb. 1889)
Isolde Schmidt	7	14	7	7	9	9	12	10	Mutter
Johann Hansen	9	8	10	12	14	15	17	8	Sohn der Hexe Wiebke Hansen, lebte bislang in Kiel, STA 85 (15)