

# Schlangenbrut

**ein CoC-Abenteuer für die 20er Jahre  
von Tim Scharnweber ©**

präsentiert vom Arkham Chronicle <http://chronicle.freepage.de>

## Idee und Hintergrund

Eine Handvoll Wissenschaftler und Magier aus dem Volk der Schlangenleute (vgl. Serpentpeople) führen gentechnische Experimente an den Bewohnern eines kleinen Fischerdorfs namens „Cliff's End“ durch. Ihr Ziel ist es eine Kreuzung zwischen Mensch und Schlangenleuten zu erreichen, um zu verhindern, daß ihr Zweig des Schlangenvolkes ausstirbt. Sie sind die letzten Überlebenden einer Gruppe nicht degenerierter Schlangenleute, die versuchen das magische und wissenschaftliche Erbe ihrer Vorfahren zu bewahren bzw. wiederzuentdecken. Da der Gruppe kein Weibchen angehört und sie keinen Kontakt zu anderen Angehörigen ihres Volkes haben (Sie vermeiden bewußt den Kontakt zu ihren degenerierten Verwandten, weil sie diese verabscheuen.), sucht die Gruppe nach einer anderen Möglichkeit sich fortzupflanzen.

Die Schlangenleute halten sich meist in einem weitläufigen Höhlensystem auf, das sich durch die Klippen bei Cliff's End zieht.

Ihr treuester menschlicher Diener ist ein ehrgeiziger Wissenschaftler, den sie mit einer Droge willfährig gemacht haben. Dr. Havel Banister (ein Frankenstein-Typ) wohnt in einem Herrenhaus oben auf den Klippen.

In der Dorfbevölkerung gibt es schon seit geraumer Zeit einen heidnischen Kult, der im Geheimen neben dem christlichen ausgeübt wurde. Dabei lassen sich die Schlangenleute wie Götter verehren. Der Kult schließt gelegentliche Menschenopfer mit ein, denn die Schlangenleute brauchen Säuglinge und gebärfähige Frauen für ihre gentechnischen Experimente.

## Cliff's End

Der (fiktive) Ort Cliff's End liegt etwa 70 km nördlich von Boston an der Atlantikküste und ziemlich genau in der Mitte zwischen den beiden Kleinstädten Gloucester und Newburyport (vgl. Atlas). Die gut ausgebaute Hauptverkehrsstraße entlang der amerikanischen Ostküste passiert den Ort in ca. 8 km Entfernung. Von dieser Schnellstraße zweigt eine schmale Straße Richtung Cliff's End ab, die in sehr schlechtem Zustand ist. Die Straße windet sich durch einen dichten Wald, vorbei an einem Sumpfgebiet bis nach Cliff's End. Diese Straße ist die einzige Möglichkeit den Ort auf dem Landweg zu erreichen. Die Abgeschiedenheit wird durch das Fehlen von elektrischem Strom und einer telefonischen oder telegraphischen Verbindung zur übrigen Welt verstärkt.

Der Ort hat seinen Namen von den steilen Felsenklippen, die sich nördlich der Ansiedlung bis zu 100 m hoch erheben. Die Klippen, das Meer, der Wald und die vielen Seen machen zusammen eine wunderschöne Landschaft aus. Gerade wenn im Frühling und Sommer zahlreiche Büsche und unterschiedlichste Pflanzen blühen und das Meer friedlich und blauglitzernd vor der Küste liegt, kann man sich leicht in dieses kleine Fleckchen Erde verlieben. Anders sieht es dagegen bei stürmischem, regnerischen Wetter aus, wenn das Meer sich wütend und mit großem Donnern gegen die Klippen wirft. Angesichts solcher Naturgewalten fühlt man sich als Mensch eher klein und unwohl. Auch des nachts ist einem die Gegend manchmal nicht ganz geheuer. Besonders an Abenden im Frühjahr und im Herbst kommt es häufig vor, das vom Meer und den Seen dichte Nebelschwaden aufsteigen, welche die Sicht auf wenige Meter beschränkt und gleichzeitig jedes laute Geräusch zu dämpfen scheinen.

In der Mitte des 19. Jahrhunderts erlebte Cliff's End so etwas wie ein kurzes goldenes Zeitalter. Die örtliche Woll- und Lederfabrik brachte Arbeit und Auskommen für viele hundert Menschen. Gleichzeitig entdeckte die Bostoner High Society, wegen des rustikalen Charmes des gepflegten Ortes und der malerischen Landschaft rund um die Klippen, Cliff's End für sich. Jede Familie an der Ostküste, die etwas auf sich hielt und über die nötigen finanziellen Mittel verfügte baute auf der Klippe eine großzügige Sommerresidenz, die möglichst die des Nachbarn an Luxus und Eleganz überflügeln sollte. Zeitweise wurden für Baugrundstücke auf der Klippe Preise verlangt wie in Manhattan. Die großartigen Sommerfeste auf den Klippen gehörten mit zu den wichtigsten gesellschaftlichen Ereignissen, zu der jeder der in der Gesellschaft von Boston etwas galt -oder gern gelten wollte - versuchte eingeladen zu werden. Zu dieser Zeit verfügte Cliff's End über ein Theater, eine kleine Schule, mehrere Hotels und Gaststätten, den Frachthafen der Fabrik sowie über einen elitären Yachtclub. Diese Blütezeit fand allerdings fast schlagartig ein Ende: Zum einen wurde die Wollmanufaktur geschlossen. Der Grund dafür war augenscheinlich Mißwirtschaft der Besitzerfamilie Ferguson. Hinzu kam aber eine Serie von merkwürdigen Unglücken und Schicksalsschlägen. Das schlimmste davon, war zweifellos der Ausbruch einer rätselhaften Schafseuche, die alle Herden der Fergusons und auch die der übrigen Hirten der umliegenden Gegenden bis auf das letzte Tier hinwegraffte. Da Ferguson nicht genügend Ersatzwolle heranschaffen konnte, er vertraglich aber zur Lieferung verpflichtet war, blieb ihm nur die Möglichkeit seinen Bankrott anzumelden, da er nicht in der Lage war die fälligen Strafen wegen Lieferversäumnis zu bezahlen. Der Käufer des Betriebs (die Konkurrenz in New York) hatte kein Interesse daran den Betrieb fortzuführen und schloß die Fabrik. Mit einem Schlag verloren zwei Drittel der Bewohner ihr Einkommen. Fast gleichzeitig erlosch das Interesse der Bostoner Gesellschaft an der Gegend und dem Ort. Auch hierzu trugen einige Unglücksfälle bei, einige sogar mit Todesfolge. Der tragischste ereignete sich bei einem großen Sommerfest der Hudsonfamilie: Zwei Kinder entdeckten beim Spielen ein Schlangennest mit Vipern. Die Kinder, sowie deren Gouvernante, die den Kindern zu Hilfe eilte, erlagen kurze Zeit später mehreren Schlangenbissen. Das war das letzte Fest, das seitdem auf den Klippen stattfand.

Cliff's End wurde schnell von der Außenwelt vergessen. Weder große Straßen noch die Eisenbahn erschlossen den Ort jemals. Die meisten Menschen zogen fort und die welche blieben verarmten. Der schmucke Ort verfiel zusehends und ist zur Zeit des Geschehens ein

Platz von Verfall und Trostlosigkeit. Von der Fischerei alleine können die verbliebenen 300 Seelen nicht leben. Einige verdienen sich ein Zubrot durch das Sammeln von Strandgut (angeblich). Laut den Legenden sank vor über 200 Jahren eine spanische Galeone vor der Küste von Cliff's End, die über und über mit Edelsteinen beladen gewesen sein soll. Starke Stürme sollen manchmal den ein oder anderen Smaragd oder Rubin an den Strand spülen. In Wirklichkeit stammen die Edelsteine von den Schlangenleuten, die auf diesem Wege etwas zum Erhalt ihrer „Zuchtobjekte“ tun.

Natürlich zeichnen die Schlangenleute für den Niedergang von Cliff's End verantwortlich. Gerade als der Ort aufblühte entdeckten die Schlangenleute ein altes und längst vergessenes magisches Portal ihres Volkes, das sie in eine Grotte unter der Klippe brachte. Sie entschieden, daß der Ort ohne den Trubel und die Aufmerksamkeit von außen ideal für ihre Experimente wäre. Also sabotierten sie Ferguson & Ferguson, vergifteten die Schafe und vertrieben die High Society aus Boston. Die verbliebenen Menschen brachten sie schnell in den Griff durch das Verbreiten von Furcht und ein Serum, das den freien Willen der Menschen beschnitt.

## Der Kult

Der Kult wurde von den Schlangenleuten kurz nach der „Eroberung“ des Ortes ins Leben gerufen. Der einzige Zweck des Kultes ist es Angst zu säen, das Selbstvertrauen der Dorfbewohner zu untergraben und sie am selbständigen Denken zu hindern. Er ist die Organisation, mit der die Schlangenleute die Kontrolle über ihre Zuchtobjekte ausüben.

Die Dorfbewohner treffen sich jeden Monat bei Vollmond in einer großen Höhle unter der Klippe. Hierzu treffen sich alle Erwachsenen kurz nach Einbruch der Dunkelheit am Hafen, steigen, sobald sie vollzählig sind, in bereitliegende Fischerboote und fahren um die Klippe herum zu einer Bucht mit einem schmalen Sandstrand. Der Strand ist von oben nicht zu sehen, da an dieser Stelle die Felswände überhängenden. Im Schatten der zerklüfteten Felswand hebt sich der kleine Eingang zum Versammlungsraum des Kultes kaum von Hintergrund ab, so daß ein zufällig vorbeifahrendes Schiff nichts auffälliges Bemerkend würde. Die Zeremonien werden von fünf Priestern geleitet: Alle tragen weite Roben mit Kapuzen, Schlangenmasken, die ihr Gesicht verbergen und einen kunstvoll geschnitzten Stab, um dessen oberes Ende sich eine goldene Schlange windet. Bei vier Priestern ist die Kutte aus einem schweren, dunkelroten Stoff gefertigt und die Gesichtsmaske ist aus poliertem Kupfer. Die Robe des Obersten Priesters besteht aus einem silbrig schimmernden Stoff und passende dazu eine silberne Maske. Die Identität der Priester im roten Gewand ist allgemein bekannt, wohingegen niemand genau weiß wer sich hinter der Silbermaske des Obersten Priesters verbirgt. Die Feierlichkeiten werden optisch immer sehr ansprechend umgesetzt, wobei die Schlangenleute hin und wieder mit kleinen magischen Taschenspielertricks für dramatische Effekte sorgen. Der Höhepunkt der Kultfeiern ist das Opfer. Entweder wird ein Tier auf den Altar rituell getötet oder - was in jüngerer Zeit immer öfter vorkommt – ein Mitglied der Gemeinde wird den Priestern lebend übergeben, damit es für Versuchszwecke mißbraucht werden kann. Die Feier dauert ca. zwei Stunden.

## Die Höhlen unter den Klippen

Die Klippen von Cliff's End sind von Höhlen und Gängen durchzogen, wie ein schweizer Emmentaler von den berühmten Löchern. Die meisten dieser Hohlräume sind natürlichen Ursprungs. Stellenweise wurden enge Bereiche erweitert oder Verbindungsstollen herausgehauen. Das Höhlensystem erstreckt sich bis weit unter den Meeresspiegel. Manche der tieferen Gänge haben einen direkten Zugang zum Meer und sind dadurch mit Wasser vollgelaufen, aber der größte Teil ist ohne Tauchausrüstung begehbar. Einige Gänge ziehen sich auch bis nach Cliff's End hinunter, sind aber nicht passierbar, da alle voller Wasser sind. Die Nutzung des Höhlensystems reicht bis in vormenschliche Zeiten zurück, was unter anderem ein magisches Tor in einer der tieferen Höhlen belegt. Seit die Menschheit angefangen hat sich über die Erde zu verbreiten, gab es immer wieder Stämme und Volksgruppen, welche die Höhlen als Versteck oder als Kultstätte verwendeten. In jüngerer Zeit, kurz nach der Entdeckung des amerikanischen Kontinents, fanden Piraten und Schmuggler Zuflucht in den verzweigten Gängen.

Manche Häuser, die auf der Klippe erbaut wurden, stehen direkt über unterirdischen Räumen, die als Kellererweiterung Verwendung fanden. In der Regel ist von diesen Kellern der Zugang in das Höhlensystem möglich. Insgesamt gibt es vier Orte, wo der Einstieg in die Höhlen von der Klippe aus möglich ist:

### 1. Banisters Villa (das Hudson Anwesen):

Vgl. den Abschnitt über Dr. Banister für Details

### 2. Fergusons Haus

Die Höhlen unter dem Fergusonanwesen sind relativ groß und weitläufig. Zu Zeiten als der Ferguson Clan noch zahlreich war, wurden diese Höhlen zum Lagern von Lebensmitteln, Wein und zum Abstellen ausrangierter Möbelstücke benutzt. Damals waren die beiden großen benutzten Höhlen vom Rest des Gangsystems durch eine Ziegelsteinmauer getrennt, die aber mittlerweile fast ganz eingefallen ist. Heute wird nur noch die Höhle direkt unter dem Haus als „Tiefkeller“ benutzt. Ein Zugang aus dem Höhlensystem ist aber nicht möglich, da die Fergusons schon vor Jahrzehnten eine mächtige Stahltür (einem Safe würde diese Tür Ehre machen) eingebaut haben, die nur auf der Innenseite ein Schlüsselloch und einen Türgriff aufweist. Zum Höhlensystem hin bietet die Tür nur eine stählerne, leicht verrostete Fläche dar. Um die Tür mit Gewalt zu öffnen bräuchte man schweres Gerät und viel Zeit. Den einzigen Schlüssel zu dieser Tür trägt Ferguson immer bei sich und gibt ihn auch niemals aus der Hand.

### 3. Potters Haus (das Sommerhaus der Familie Phillips)

Der Keller des Phillips Hauses wurde damals direkt aus dem Felsen gesprengt. Dabei wurde eine Öffnung in das Höhlensystem freigelegt, die allerdings gleich wieder zugemauert wurde. Ssishlass alias Potter entfernte die Mauer und versteckte den Eingang hinter einer Bretterwand.

#### 4. Der Schuppen des verrückten John Fosters.

Die Rückwand des Schuppens bildet eine niedrige Felswand. Nähert man sich dem Schuppen, fällt einem vielleicht ein leichter Geruch nach Verwesung auf. Alarmierte Ermittler, die daraufhin in die Hütte einbrechen (die Bretterbude ist nur mit einem primitiven Schloß versehen), entdecken sofort, daß der Geruch von einer großen, in den Boden eingelassenen Truhe kommt. In der Truhe befinden sich in Salz eingelegte Innereien und Körperteile (echt eklig), die langsam vor sich hin verwesen (Sanitycheck durch Schreck: 1D3-1). Beim genaueren Hinsehen zeigt sich, daß es sich um tierische Überreste handelt, wahrscheinlich Schafe und Kühe. Die hinter Wand besteht aus rohem unbearbeitetem Fels, der an einer Stelle von einer unregelmäßigen mannsgroßen Öffnung durchbrochen ist. Eine rohe, scheinbar selbstgezimmerter Tür mit einfachen Schloß verhindert, daß man einen Blick ins Innere des Berges tun kann. Hinter der Tür führt ein Gang in einigen Windungen abwärts. Nach ca. 30m erweitert sich der Tunnel zu einer kleinen Kammer. In dieser Höhle werden die Tiere für die Schlangenleute gehalten, bis diese kommen und sie auffressen. Foster kümmert sich um die Tiere und hält die Höhle sauber. Durch die Gehege fließt ein schmales Rinnsal, das aus einer Wand entspringt und in einem kleinen Loch am anderen Ende der Höhle verschwindet. Aus der Höhle der Tiere führt ein Weg in das Höhlensystem unter den Klippen. Der Zugang ist eine Geheimtür, die im Zwielicht einer mitgebrachten Lampe wie ein Stück Felswand aussieht (Spot hidden: -20% für das Entdecken der Tür und ein weiterer Wurf, um den verborgenen Öffnungsmechanismus zu finden)

Die Anzahl der Gänge unter den Klippen ist enorm und die vielen Abzweigungen und Biegungen machen eine Orientierung schwierig. An manchen Stellen wird die Höhlenerkundung auch gefährlich, z.B. wenn die Ermittler auf senkrecht abfallende Schächte stoßen, die ihnen nur einen Zentimeter breiten Steg lassen, um weiter vorzudringen.

Es gibt zwei Besonderheiten zu entdecken: Die eine ist der Kultraum mit dem Altar und sich anschließenden Räumlichkeiten, die die Priester zur Aufbewahrung einiger zeremonieller Gegenstände nutzen. Das andere ist die Höhle, wo sich das Tor ins Reich der Schlangenleute befindet. Der Eingang zu dieser Höhle ist gut geschützt: Auf dem Boden ist mit einem weißen Kreidestift ein kompliziertes Muster aufgezeichnet in dessen Zentrum sich ein menschlicher Kopf und ein Herz befinden. Es sind die Überreste von Edward Fine. Die Schlangenleute haben seinen Geist mit einem Zauber gezwungen für sie den Eingang zu bewachen. Dies äußert sich bei Eindringlingen mit einem zunehmenden Gefühl von Unwohlsein und Beklemmung je weiter sie sich dem Eingang nähern. Will man ihn passieren oder nahe genug herankommen, um den Kopf zu entfernen, muß dem Zauber widerstanden werden (Wurf gegen Power x3). Mißlingt der Wurf, flieht der Charakter in wilder Panik aus der Höhle und ist für mindestens einen Tag nicht bereit sich dem grauenhaften Ort erneut zu nähern (erneuter Wurf gegen Power x3). Gelingt es jedoch den Kopf oder das Herz aus der Zeichnung zu entfernen, ist der Zauber gebrochen und alle seine Auswirkungen mit ihm. In der Höhle dahinter, die zur Hälfte mit einem unterirdischen See gefüllt ist, befindet sich eine Art Podest aus schwarzem sehr harten Stein. Auf dem Podest sind zentimetertief komplexe Muster und Zeichen in den Stein eingeritzt. Will man sich diese genauer ansehen, verschwimmen sie vor den Augen und leichte Schwindelgefühle setzen ein. Steigt man auf das niedrige Podest,

gelangt man auf die andere Seite des Tores, an einen Ort tief unter der Erde (Kosten: 1 Magiepunkt). Weit gelangen die Entdecker aber nicht, da sie sofort von einer wilden Horde Ghasts angegriffen werden, die ihnen nur den Rückweg durch das Tor als Fluchtmöglichkeit offen lassen (Sackgasse).

## Personen

### Francisca Turlington:

Eine zierliche Frau von 80 Jahren aus der wohlhabenden, in Boston ansässigen Familie Turlington. Nach dem Tod ihres Mannes vor 20 Jahren wollte sie nicht mehr in Boston bleiben, wo alles sie an ihren Mann und somit ihren Verlust erinnerte. So zog sie sich in das alte Sommerhaus der Familie in Cliff's End zurück, wo sie Erinnerungen an viele glückliche Tage ihrer Kindheit wachrufen kann. Sie verläßt so gut wie nie das Haus und gilt als harmlose aber leicht verrückte alte Frau. Das mag daher kommen, daß sie mehr in der Vergangenheit als in der Gegenwart lebt.

Sie wird von dem treuen Dienerehepaar Jake und Margrat Brown versorgt, die beide um die 60 sind.

Selten erhält sie Besuch von ihrer 36 jährigen Enkeltochter (Sara Bright).

### Samuel Georg Ferguson

Er ist der letzte aus der Familie Ferguson, 56 Jahre alt und Enkel von William Ferguson, unter dessen Leitung damals die Fabrik geschlossen werden mußte. Er wohnt mit seinem alten Diener James Waters im ehemals prächtigen Herrenhaus der Fergusons, das auf einem Hügel auf der Klippe gebaut wurde. Wegen seiner dicken Steinmauern und seines etwas klotzigen Aussehens wird das Gebäude im Dorf spöttische „Ferguson Castle“ genannt. Wer weiß, ob die Familie Ferguson, die vor mehr als 200 Jahren aus Schottland eingewandert war, bei der Erbauung ihres neuen Heims nicht wirklich an eine Burg aus den schottischen Highlands gedacht hat. Die ersten Fergusons kauften große Flächen Land im ganzen Umkreis, begannen mit der Schafzucht und bald darauf fingen sie an die Wolle selber zu verarbeiten. Somit waren die Fergusons lange Zeit die Hauptarbeitgeber in der sonst ärmlichen Region.

Nach dem Ruin der Familie zogen die meisten Mitglieder nach Boston oder New York, um dort Arbeit und Einkommen zu suchen. Die verbliebenen Erben hatten bis auf das Haus alles verkaufen müssen und lebten von dem bescheidenen Vermögen, das Samuels Großmutter in die Familie eingebracht hatte.

Samuels Eltern starben früh und ihn zog es nie weg aus seiner Behausung bei Cliff's End. So wurde er zum mißtrauischen Sonderling, der alle Fremden mit vorgehaltener Waffe verjagt. Desweiteren erzählt er von Dämonen, die hier ihr Unwesen treiben, kleine Kinder fressen und zudem seine Familie ruiniert hätten. Aufgrund solcher Äußerungen halten ihn die meisten Leute, die mit ihm zu tun hatten für leicht verrückt.

In Wirklichkeit ist Ferguson wohl die einzige Person in Cliff's End, die sich nicht unter die Knute der Schlangenleute hat bringen lassen. Das eröffnet die Möglichkeit Ferguson als „Notbremse“ für das Abenteuer zu benutzen. Im allgemeinen ist Ferguson zu paranoid, um

sich irgend jemandem anzuvertrauen. Aber falls es den Charakteren gelingt Ferguson glaubhaft davon zu überzeugen, daß sie nichts mit dem Kult zu tun haben und gegen die Häscher der Schlangenleute vorgehen wollen, könnte Ferguson sich bereit erklären ihnen zu helfen. Das kann auf vielfältige Weise geschehen: Er kennt alle Menschen im Ort und kann zumindest die vier im Ort bekannten Priester des Kultes beim Namen nennen. Weiterhin kennt er die Gegend und auch die Höhlen unter Cliff's End, weil er dort als Junge ab und an herumgeturnt ist (Vom Keller des Hauses gibt es einen verschlossenen Eingang zu den Höhlen.). Und wenn das nicht reicht: In seinem Verfolgungswahn hat Ferguson im Laufe der vergangenen Jahrzehnte ein wahres Waffenlager in seinem Keller angehäuft, darunter auch einige Kisten Dynamit. Sein Motto: „Bevor die mich kriegen spreng ich lieber den ganzen Berg in die Luft!“

Aber Vorsicht: Sein Diener James Waters, der alle Besorgungen für Samuel Ferguson erledigt, ist ein Spion des Schlangenkults, der aufpassen soll, daß der „alte Verrückte keine Dummheiten macht“.

#### *Ssishlass der Älteste alias Randolph Potter*

Er ist der Oberste der fünf Schlangenleute. Mit magischen Mitteln hat er es geschafft seine Lebensspanne erheblich über das natürliche Maß hinaus zu verlängern. Allmählich aber hat er den Punkt erreicht, wo seine diversen Zauber und Mittel seinen endgültigen Tod nicht mehr lange hinauszögern können. Seine Zeit läuft also bald ab und er hat bisher noch keinen Nachkommen zeugen können, an den er sein Status und sein Wissen weitervererben könnte. Seine Hoffnungen richten sich darauf, daß die Kreuzungsversuche zwischen Mensch und Schlangenvolk bald erfolgreich sein werden und er sich mit einer jungen Hybride paaren kann (Entgegen anders lautender Überlieferungen können Schlangenleute mit normalen Menschen keine Kinder haben – dazu sind die Rassen zu verschieden!)

Ssishlass ist ein Meister der Illusion und ein guter Kenner des menschlichen Wesens. Deshalb wagt er es auch mitten unter ihnen zu leben. Er gibt sich als Randolph Potter aus, einem zurückgezogen lebenden Anthropologen und Ethnologen. Tatsächlich gab es mal einen „echten“ Randolph Potter, der um 1889 in das leerstehende Haus der Familie Philips zog. Ssishlass hat Potter lange Zeit beobachtet und studiert, ihn schließlich umgebracht und seine Gestalt angenommen. Da Potter keine näheren Angehörigen mehr hatte, vermißte ihn niemand. Skeptische Charaktere, die genauer nachforschen, könnten sich wundern, daß Mr. Potter immer noch aussieht, als wäre er ein rüstiger 70er, obwohl er schon 66 war, als er von der Familie Philips das Haus mietete und das obwohl das schon über 30 Jahre zurückliegt.

Jeder im Ort hält ihn für einen freundlichen alten Mann, der für jeden ein nettes Wort hat und jederzeit bereit ist seinen „Mitmenschen“ zu helfen, wenn es in seiner Macht steht.

Randolph Potter lebt mit der jungen Dienstmagd Suzanne, einem sehr schüchternen Mädchen von 17 Jahren, zusammen. Suzanne scheint unter einer seltsamen Hautkrankheit zu leiden, die stellenweise ihre Haut schuppig erscheinen läßt. Potter stellt es immer so dar, als hätte er das arme Geschöpf vor dem abergläubischen Dorfpöbel gerettet, der das Kind ohne sein Eingreifen wahrscheinlich in der Wildnis ausgesetzt oder umgebracht hätte. In Wirklichkeit ist Suzanne das erste und bislang einzige lebensfähige Kreuzungsprodukt der Schlangenleute.

Unglücklicherweise ist sie scheinbar schwachsinnig und möglicherweise steril, denn bis jetzt hat sie noch keine Anzeichen von Fruchtbarkeit gezeigt. Deshalb gehen die Zuchtbemühungen mit vermehrter Anstrengung weiter.

Vielleicht werden die Ermittler zufälligerweise eines Abends Zeuge, wie Schreie von Suzanne dumpf aus dem Haus Potters dringen. Ssishlass versucht wieder einmal sich mit der sich heftig wehrenden Suzanne zu paaren. Befragt man den „netten und liebenswerten“ Mister Potter später nach dem Grund dieser Schreie wird er sich natürlich eine gute Erklärung ausdenken (schlechte Träume, Nervenzusammenbruch,...).

STR 10	CON 10	SIZ 10	INT 21	POW 20
DEX 12			Move 7	HP 10

### Doktor Havel Banister (38)

Dr. Banister ist ein ehrgeiziger Mediziner Ende 30. Ursprünglich kam er tatsächlich nur nach Cliff's End, weil er von den häufigen Mißbildungen der Menschen in der Gegend gehört hatte (Die Untersuchung solcher Mißbildungen und die Klärung deren Ursachen ist sein Forschungsgebiet.) Die Schlangenleute erkannten schnell sein Potential und anstatt ihn zu beseitigen machten sie ihn zu ihrem Diener. Sein Ehrgeiz würde Banister wahrscheinlich sogar dazu treiben den Schlangenleuten freiwillig zu helfen, nur um an ihrem Wissen teilhaben zu können. Dieser Ehrgeiz hat ihn auch dazu gebracht seine Forschungsergebnisse, die er bei der Untersuchung der beobachteten Deformationen erhalten hat, in wissenschaftlichen Zeitungen zu veröffentlichen – obwohl ihm klar gewesen sein muß, daß dieses Aufmerksamkeit auf ihn und seine Herren lenken könnte.

Die Aufgaben von Banister sind vielfältig:

- Er assistiert den Schlangenleuten bei der Durchführung ihrer Experimente und überwacht sie, wenn seine Herren anderweitig beschäftigt sind..
- Er besorgt Werkzeuge und Materialien, die die Schlangenleute selbst nur unter großen Schwierigkeiten oder gar nicht beschaffen könnten.
- Er übernimmt die Aufgabe eines praktischen Arztes in der Bevölkerung. So gewinnt er das Vertrauen der Menschen und kann besser beobachten, wie einige der Befruchtungsexperimente funktioniert haben.
- Er sammelt die Überreste mißglückter Experimente ein (meist Fehlgeburten) und führt sie weiteren Untersuchungen zu.
- Er ist Oberster Priester des Schlangenkults. Da er aber zu den Kultfeiern in silberner Robe und mit Schlangenmaske erscheint, ist das niemand im Dorf mit Gewissheit bekannt. In dieser Funktion bestimmt er die „Opfer“ – meist junge Frauen, die bei den Experimenten eingesetzt werden sollen. In jüngster Zeit wird allmonatlich ein Opfer verlangt, denn die Zeit drängt für Ssishlass.

Banister verfügt über eine umfangreiche Sammlung von in Alkohol eingelegten Scheußlichkeiten, die einen Einblick in seine perverse Natur zulassen. In der Hauptsache handelt es sich dabei um Embryonen, aber auch Kleinkinder sind dabei, die alle das Ergebnis mißlungener Kreuzungsversuche sind. Teilweise läßt sich ganz klar der Einfluß der



Schlangengene erkennen: Schuppen, Schlitzpupillen, Giftzähne, ein Schlangenkopf, Reptilienklauen,... (Wer Alien IV gesehen hat, hat eine ungefähre Idee, wie es in den Regalen aussehen könnte.) Interessierten Besuchern zeigt er die Sammlung gerne, wobei er behauptet, die Mißbildungen seien ein lokales Phänomen, das er wissenschaftlich zu ergründen sucht. Dieses Gruselkabinett ist nichts für zarte Gemüter: Bei mißglücktem Sanity-Wurf erfolgt der Verlust von 1D3 Punkten Sanity.

Die Villa, die Banister bewohnt, ist für eine Person viel zu groß. Die meisten der ca. 35 Räume des großen Herrenhauses betritt Banister nie und sie befinden sich noch im gleichen Zustand, wie die Hudsons diese vor 40 Jahren verlassen haben (Möbel mit Laken abgedeckt, Spinnenweben, dicke Staubschichten, stickige, modrige Luft). Banister benutzt nur einen Teil des Erdgeschosses (Salon, Bibliothek, Praxis, Küche, Speiseraum, Zimmer des Dienstpersonals). Im ersten Stock befindet sich sein Arbeitszimmer (mit Blick aufs Meer) und ein großzügiges Schlafzimmer. Im Arbeitszimmer bewahrt Banister seine persönlichen Gegenstände und Bücher auf, hauptsächlich medizinische Fachbücher. Im Keller befinden sich die Vorratsräume, einige Abstellräume und die zwei großen, stets verschlossenen Räume, wo Banister seine Sammlung aufbewahrt. Im hinteren der beiden Räume befindet sich, versteckt unter einem abgewetzten Perserteppich eine hölzerne, verriegelte Falltür, die in die Höhle unter dem Haus führt. In dieser Höhle werden die genetischen Experimente der Schlangenleute durchgeführt. Was man dort vorfindet, ist zutiefst abstoßend und wird einen geistig gesunden Menschen sicherlich belasten (Sanitywurf). Schwangere Frauen (und ein junger Mann) werden wie Tiere in Käfigen gehalten, andere sind auf Tischen festgeschnallt und zahlreiche Schläuche befördern Flüssigkeiten in die geschwollenen Bäuche. Zum Teil mißgestaltete Säuglinge werden in Brutkästen am Leben gehalten und ebenfalls mit merkwürdigen Flüssigkeiten vollgepumpt. Aus diesen „Versuchsanordnungen“ spricht die totale Menschenverachtung der Schlangenleute. Von diesem Raum aus führt eine Geheimtür (ein Stück Felswand, die gedreht werden kann) in das Höhlensystem. Die Entriegelung der Tür auf der Laborseite erfolgt, indem man auf eine bestimmte Bodenfließe am Rand des Raumes tritt. Auf der Höhlenseite kann man die Tür öffnen, wenn man einen künstlichen Stalagmiten ein Stückchen dreht.

Doktor Banister ist ein fleissiger Schüler der Schlangemenschen. Neben dem Erlernen ihrer genetischen Manipulationskünste, lernt Banister noch deren Schrift und Sprache, was er als Oberster Priester auch beherrschen sollte. Zur Übung hat er eine Abschrift der Geschichte des Schlangenvolkes angefertigt, die im Original von Ssishlass verfaßt worden war. Das Besondere: Neben die komplexe Zeichensprache der Schlangenleute hat Banister die englische Übersetzung geschrieben. Das Buch heißt „Yigs verlorene Kinder“ und das Lesen bringt 5 Punkte Mythoswissen ein und einen Sanityverlust von 1W6-1. Jemand, der anhand des Buches die Schrift der Schlangenleute erlernen möchte, braucht mindestens fünf Monate intensiven Studiums dafür, da die Schrift recht kompliziert und Banisters Abschrift von Fehlern und Ungenauigkeiten durchsetzt ist. Dafür gelingt es ihm aber den Schluß des Buches, den Banister nicht übersetzt hat zu entziffern. Es handelt sich dabei um ein kurzes Ritual mit dem der Zauber, der in die Schlangenstöcke der Priester eingearbeitet wurde, aktiviert werden kann. Er wird genannt „Biß der Schlange“. Nach kurzer Konzentration und inbrünstiger Anrufung des Schlangengottes Yig kann man diesen Zauber aus dem

Schlangenstock hervorbringen. Er wirkt wie ein Geschoß und Personen, die getroffen werden erleiden 1W4 Punkte Schaden und werden für 5W10 Stunden vollständig paralysiert. Dabei werden die Lebensfunktionen des Opfers fast auf null gebracht, so daß es bei oberflächlicher Betrachtung für tot gehalten werden könnte. Die Freisetzung des Zaubers kostet 7 Magiepunkte und jemand der sich des öfteren dieses Zaubers bedient, wird immer stärker von Yig fasziniert und beeindruckt sein, bis er ihn irgendwann selbst verehrt.

### Pater Martin Stone (52)

Bis vor wenigen Monaten war er noch der Vertreter der Geistlichkeit in Cliff's End. Er hat vermutet, daß seine Schäfchen noch andere anbeten als den christliche Gott. Ein deutliches Indiz für ihn waren Anzeichen von Mißbildungen, die bei vielen Kindern zu beobachten waren.

Einmal in einer Vollmondnacht gelang es den Menschen von Cliff's End nicht den Pastor abzulenken und so beobachtete er, wie ein Großteil seiner Gemeinde sich am Hafen traf, Boote bestieg und mit den Schiffen um die Klippen herum fuhren und schließlich im Dunkeln verschwanden, um erst viel später wiederzukommen.

In der darauffolgenden Sonntagspredigt brachte der empörte Pater Stone zur Sprache, was er gesehen hatte und was er davon hielt. Noch am Abend desselben Tages wäre er fast in seiner Kirche von einer großen Königscobra gebissen worden. In seiner Panik erschlägt er die Schlange mit einem schweren eisernen Kruzifix, das auf dem Altar stand. Daraufhin trat der Schlangenmensch, der das Tier geschickt hatte, aus einer dunklen Ecke, wo er verborgen dem Geschehen zugesehen hatte, um Stone persönlich zu töten. Doch dieser verliert beim Anblick des Reptilienmannes, den er für die Personifizierung des Teufels hält, völlig den Verstand. In seiner Raserei schlägt er den Schlangenmann mit dem Kruzifix nieder und flieht aus der Kirche. In blinder Panik rennt der Pater aus Cliff's End, kämpft sich durch den Wald Richtung Norden bis er auf die große Küstenstraße kommt, wo er in ein Auto läuft. Der Fahrer nimmt den Bewußtlosen mit in die nächste Stadt.

Als Stone im Krankenhaus wieder zu sich kommt und von seinen Erlebnissen erzählt, glaubt ihm keiner seine Begegnung mit dem Satan. Er wird für verrückt erklärt und in das nächstgelegene Sanatorium eingeliefert.

Würde man ihn aufsuchen und ihn über die Vorfälle in Cliff's End befragen erhält man einige Andeutungen über merkwürdige Vorgänge im Ort: die „Satansfeiern“ bei Vollmond, die Mißbildungen als Resultat für das Buhlen mit dem Satan, das perverse Interesse Dr. Banisters an den Mißbildungen,...

Stone hat allerdings völlig den Sinn für die Realität verloren und wird alles aus seiner eigenen verzerrten Sicht darstellen. Er glaubt, die Tage des Jüngsten Gerichts wären nahe, wo der Widersacher abermals über die Erde wandelt. Mehrmals am Tag hält er leidenschaftliche Messen im Gemeinschaftsraum der Anstalt ab, um so viele Seelen wie nur möglich zu retten, bevor die Welt untergeht. Ein Investigator, der mit dem Pater spricht wird den missionarischen Eifer des Priesters ertragen müssen.

### Pater Thomas Jakob (35)

Er ist der Nachfolger von Pater Stone. Die Schlangenleute haben jeden weiteren Ärger mit Kirchenvertreter vermeiden wollen und den Priester sofort nach seiner Ankunft seines freien Willens beraubt und ihn zu einem der fünf Priester gemacht, die in jeder Vollmondnacht die heidnischen Feiern anleiten.

Pater Jakob ist ein kleiner, schwächlicher Mann mit Brille, der einen sympathischen Eindruck macht. Er lebt mit seiner Haushälterin Margret Hopper im Pfarrhaus. Fragt man ihn nach merkwürdigen Begebenheiten in Cliff's End hat er für alles eine vernünftige Erklärung (z.B.: Inzucht für die Mißbildungen, mentale Instabilität seines Vorgängers für dessen phantastischen Beobachtungen,...).

STR 8	CON 9	SIZ 9	INT 15	POW 13
DEX 9	APP 15	EDU 18	SAN 22	HP 9

### Benjamin Dexter (43)

Er ist ebenfalls einer der fünf Priester. Ansonsten gehört ihm der Gemischtwarenladen, die einzige Einkaufsmöglichkeit in Cliff's End. Er ist der einzige Dorfbewohner, der regelmäßig Kontakt zur Außenwelt hat. Mit seinem Lastwagen bringt er jeden Arbeitstag den Fang der Fischer auf den Markt nach Gloucester und verkauft ihn dort. Ebenso ist er es, der die gelegentlich „gefundenen“ Edelsteine bei einem Juwelier in Gloucester verkauft. In Gloucester und Newburyport ist er auch noch aus einem anderen Grund bekannt: Einmal im Monat kauft er im städtischen Tierheim sämtliche Hunde und Katzen und bringt diese nach Cliff's End, wo diese als Lebendfutter für die Schlangenleute dienen. Dexter selber ist ein mürrischer, unnahbarer Mensch, der Fremden gegenüber abweisend und unfreundlich reagiert. Ganz anders ist da sein Gehilfe, John Barns, der Dexter im Laden vertritt. Er ist ein naiver, ein wenig einfältiger Bursche von 21 Jahren, der sich gerne mal zu einer Plauderei hinreißen läßt.

STR 15	CON 14	SIZ 13	INT 13	POW 7
DEX 10	APP 9	EDU 15	SAN 15	HP 15

**Damage Bonus:** +1D4

### Arthur Bland (34)

Er ist Bürgermeister und Polizist in einer Person. Die ganze behördliche Gewalt liegt also in seinen Händen. Obendrein trägt er bei den Feiern in den Höhlen unter den Klippen ebenfalls eines der roten Priestergewänder.

Bland ist Fremden gegenüber abweisend und wenig freundlich. Auch in der Dorfgemeinschaft hat er sich durch seine stark ausgeprägte opportunistische Art viele Feinde gemacht. Doch diese Feindschaften werden im Hintergrund gehalten, da Bland noch mehr gefürchtet als gehaßt wird. Gilt es einen Dorfbewohner zu bestrafen, betrauen die Schlangenleute Bland mit dieser Aufgabe. Braucht er noch Unterstützung durch rohe Gewalt, dann holt er sich den Schmied John Tyson zu Hilfe.

STR 13	CON 12	SIZ 11	INT 15	POW 10
DEX 11	APP 11	EDU 15	SAN 25	HP 12

### John Tyson (25)

John Tyson, genannt „Big Bad John“, ist der Schmied im Dorf. Da es außer dem Lastwagen des Gemischtwarenhändlers keine Automobile im Ort gibt und Pferdefuhrwerke stattdessen sämtliche Transportarbeiten erledigen, hat Tyson genug Arbeit. Er ist ein Berg von einem Mensch mit fast übermenschlichen Kräften. Bei ihm trifft das alte Vorurteil „viel Kraft aber dafür nix im Kopf“ zu. Tyson ist wirklich nicht der schlaueste, aber er weiß es. Deshalb versucht er seine Unterlegenheit im geistigen Bereich zu kompensieren, indem er seine „klügeren“ Mitmenschen schikaniert.

Tyson gehört erst zu den rotgewandeten Priestern seit sein Vorgänger Edward Fine mit seiner schwangeren Frau Marie versucht hatte, vor den Schlangenleuten zu fliehen.

STR 19	CON 17	SIZ 18	INT 8	POW 5
DEX 13	APP 9	EDU 7	SAN 14	HP 18

**Damage Bonus:** +1D6

### Edward Fine (& Marie Fine)

Edward Fine war der Lehrer der kleinen Schule von Cliff's End. Darüber hinaus gehörte er lange Zeit auch zu den fünf Priestern des Schlangenkultes. Seine Loyalität den Schlangenleuten gegenüber endete in dem Moment, als ihm klar wurde, daß sie auch vor seiner schwangeren Frau Marie nicht halt machen würden und sie in einer der nächsten Vollmondnächte als Opfer verlangen würden. Um seine Frau und sein Kind zu retten, beschloß Fine aus Cliff's End zu fliehen. Die Flucht gelang und das Ehepaar Fine arrangierte alles für ihre Auswanderung nach Australien. In Arkham suchte Edward einen alten Studienfreund auf (Dave Steinberg), den er um Geld bat. Eventuell versucht er seinen Schlangentab in einem Trödel- oder Antiquitätenladen zu Geld zu machen. Auf dem Rückweg zum Hotel wurde er von Bland und Tyson, die ihm aufgelauret hatten auf dem Campus der Miskatonic University überwältigt und ermordet. Die beiden Kultisten aus Cliff's End entführten anschließend die völlig verängstigte Marie Fine aus dem Hotel und behaupteten den verwirrten Hotelangestellten gegenüber Verwandte der Frau zu sein.

Marie Fine wird im Keller des Rathauses, der ursprünglich als Gefängnis ausgelegt worden war (gleichzeitig Blands Wohnhaus) festgehalten. Beim nächsten Vollmond soll sie offiziell den Schlangenleuten übergeben werden.

Die Fines lebten direkt im kleinen Schulgebäude. Bei einer Hausdurchsuchung kann man im Keller eine Geheimkammer finden: Unter dem festgestampften Lehmbooden befindet sich eine Falltür (Es klingt hohl, wenn man an dieser Stelle fest auftritt.). Entfernt man die Lehmschicht und öffnet man die Tür gelangt man in einen kleinen Raum. Die einzigen Gegenstände von Interesse sind eine kupferne Schlangenmaske und eine rote Robe, die beweisen, daß Fine auch etwas mit dem Kult zu tun hatte.

### Brian und Eric Walsh

Die beiden Brüder leben am Hang der Klippe in einem kleinen Hof, zu dem noch ein großer Stall und eine Scheune gehören. Sie versorgen praktisch das ganze Dorf mit Gras und Stroh. In ihrer Koppel weiden die Pferde aller Dorfbewohner, die über keinen eigenen Stall verfügen.

### John Foster (67)

Er ist ein heruntergekommener und verückter Tagelöhner, der außerhalb von Cliff's End in einer Hütte mit einem Bretterschuppen in der Nähe wohnt. Er versorgt das Lebendfutter der Schlangenleute, das er in einer Höhle hält, deren Eingang sich im Schuppen befindet. Aus Foster dürften die Ermittler kaum ein vernünftiges Wort herausbekommen: Höchstens unverständliche Warnungen und Drohungen.

### Jack Barker (& Agatha Barker)

Ihm gehört das einzige verbliebene Gasthaus in Cliff's End, das Seewind, das er zusammen mit seiner Frau führt. Barker vermietet auch Zimmer zu unverschämten Preisen. Die Zimmer sind nahezu unzumutbar, denn das letzte Mal daß ein Gast in diesen Räumen übernachtet hat liegt schon Jahre zurück und seitdem wurden die Zimmer weder benutzt noch in Stand gehalten. Mr. Barker ist das ziemlich egal: Wem etwas nicht paßt, den zwingt er nicht dazubleiben. Barker ist eine recht unsympathische Erscheinung: Fett und ungepflegt mit aufgedunsenem Gesicht und Wurstfingern. Er ist unfreundlich (das ist seine Natur), aber harmlos. In der Wirtschaft treffen sich nachmittags einige Einwohner von Cliff's End, um dort zusammen bei wortarmen Gesprächen ihr Bier zu trinken.

### Shannon & Sandra Dunn

Er ist Holzfäller und Tischler. Die Dunns haben schon ein Kind an die Schlangenleute verloren.

### **Mögliche Einstiege in das Abenteuer**

- Zeitungsartikel oder wissenschaftliche Abhandlungen (von Banister selber) über häufige Mißbildungen in der Region um Cliff's End.
- Ein Reporter oder Schriftsteller könnte den Auftrag erhalten für die Gesellschaftskolumne über den Aufstieg und Fall des Ortes Cliff's End zu recherchieren.
- Das ungeklärte Verschwinden eines Reporters in Cliff's End (Mark Banks von der Boston Tribune)
- Das Verschwinden eines jungen Arztes (Barney Webster), der mit Dr. Banister über dessen Forschung sprechen wollte (angeblich hat er sich freiwillig zum Militär im Auslandseinsatz gemeldet – er war aber Pazifist)
- Edward Fine begegnet einem der Charaktere am Abend seines gewaltsamen Todes (z.B. könnte er in einem Geschäft oder Trödeladen versuchen seinen Schlangenstab zu Geld zu machen – natürlich würden Bland und Tyson in einem solchen Fall versuchen den Stab zurückzubekommen)

- Ist ein Ermittler Polizist, so könnte er mit der Aufklärung des Mordfalls an Edward Fine beauftragt werden und nach Cliff's End geschickt werden, um vor Ort Erkundigungen über das Opfer einzuholen.
- Oder der Freund Fines, Dave Steinberg, den er kurz vor seinem Tod noch besucht hatte, ersucht die Ermittler um Aufklärung der Umstände.
- Patrick Darcy, ein verarmter Adliger, bittet einen der Ermittler (der eventuell ein Bekannter oder ein Freund ist) in das Sommerhaus seines Onkels in Cliff's End zu fahren und dort eine Liste der verbliebenen Einrichtungsgegenstände, die verkauft werden könnten, zu erstellen.

### **Lösungsmöglichkeiten**

- Brutale Haudraufmethode: Sprengen der Höhlen mit Fergusons Hilfe.
- Befreiung von Mrs. Fine und mit ihr als Zeugin zur Polizei gehen.
- Den Kopf von Mr. Fine den Behörden in Arkham vorlegen zusammen mit einer Liste der Täter.

### **Vorschläge für Handouts**

Boston Telegraf, 14. August 1866

#### Tödliches Picknick in Cliff's End

Letztes Wochenende fand auf dem Anwesen des Sommerhauses der Familie Hudson in Cliff's End eine der berühmten Sommerfeste statt. Wie jedes Jahr war auch dieses Mal die gesamte Bostoner Prominenz zu Tanz und Essen unter freiem Himmel geladen. Das strahlende Wetter versprach eine gelungene Feier. Doch gegen 16 Uhr nachmittags wurde die frohe Runde durch gellende Schreie aufgestört. Die beiden Kinder der Reedereifamilie Thomson waren beim Spielen am Rande des Grundstücks auf ein Vipernest gestoßen. Sowohl die Kinder als auch die Gouvernante, die diese retten wollte, erhielten mehrere Schlangenbisse in Arme und Beine. Alle drei Gebissenen starben wenig später an den Folgen des extrem starken Schlangengiftes. Nach Dr. Turlington, der ebenfalls auf dem Fest anwesend war, gab es keine Möglichkeit die Unglücklichen zu retten. Der Schock saß bei allen Teilnehmern tief und an eine Fortführung der Feierlichkeiten war nicht zu denken.

Später erklärte Prof. Phillips, ebenfalls ein geladener Gast und Lehrstuhlinhaber am Biologischen Institut der Universität Boston, daß es sich bei den Reptilien um extrem giftigen Goldkopfnattern gehandelt habe. Diese seien sehr selten und kommen normalerweise in diesen Breiten nicht vor.

Nach diesem tragischen Unfall erwägt Mr. Hudson den Verkauf des Anwesens, da er wohl nie mehr über sein Grundstück gehen könne ohne an diesen schrecklichen Nachmittag und die bedauernswerten Opfer zu denken.

Boston Telegraf, 28. Dezember 1865

Ferguson & Ferguson melden Konkurs an

Das traditionsreiche Familienunternehmen Ferguson & Ferguson in Cliff's End sahen sich diesen Monat dazu gezwungen ihren Bankrott einzugestehen. Die älteste und größte Woll- und Ledermanufaktur an der Ostküste, deren Gründung auf das Jahr 1749 zurückgeht, hat in jüngster Zeit erhebliche Verluste eingefahren, die die Gläubigerbanken der Familie Ferguson nicht mehr länger stunden wollten. Aller Besitz der Familie soll zur Begleichung der Schulden verkauft werden.

Hinter Ferguson & Ferguson liegt ein Jahr, das überschattet wurde von kleineren und größeren Unglücken, die in ihrer Gesamtheit schon einer Heimsuchung gleichkommen. Die wohl schlimmsten Schicksalsschläge waren der Brand der neugebauten Fertigungshalle und die ungeklärte Seuche, die alle Schafe der Region, vor allem die riesigen Herden der Fergusons, bis auf das letzte Tier hinweggerafft hatte.

Ein interessierter Käufer für die Fabrik wäre die New Yorker Firma *Leatherpride*, die der größte Konkurrent von Ferguson & Ferguson gewesen ist.

Gloucester Gazette, 5. September 1865

Das Schafsterben geht weiter

Die geheimnisvolle Seuche, die seit einigen Wochen unter den Schafherden in der Umgebung wütet greift weiter um sich. Alle Maßnahmen, die von den verzweifelten Ranchern unternommen wurden, um ihre Tiere zu retten waren vergeblich. Im Gegenteil hat es den Anschein, als würde sich die Seuche immer schneller ausbreiten. Mittlerweile ist mancherorts so schlimm, daß die Menschen nicht mehr mit dem Verbrennen der verendeten Tiere nachkommen und die Kadaver auf den Wiesen verrotten oder von Aaskrähen und wilden Hunden gefressen werden. Für viele Menschen, deren einzige Erwerbsquelle die Schafzucht ist, steht eine schwere Zeit bevor. Besonders schwer trifft es die Familie Ferguson, die wohl die größten Herden in weitem Umkreis besitzt.

Experten aus Boston, Arkham und New York sind angesichts der Seuche völlig ratlos und können das Schafsterben nicht erklären.

Es bleibt also nur die Hoffnung, daß diese fürchterliche Seuche von alleine zum Stillstand kommt.

Gloucester Gazette, Datum: vor einigen Monaten

Pater von Teufeln vertrieben !

Einen fürchterlicher Schrecken erlebte vorgestern Arnold Smith aus Gloucester, als ihm spät abends auf seiner Heimfahrt ein zerlumpter Mann, der scheinbar einen schweren Knüppel bei sich trug, auf der Höhe von Cliff's End vor sein Automobil sprang. Mr. Smith war zu überrascht, um einen Zusammenstoß zu vermeiden. Als guter Christenmensch stieg Mr. Smith sofort aus seinem Fahrzeug aus, um nach dem Gesundheitszustand des Unglücklichen zu sehen. Dabei erlebte er den nächsten Schrecken, den der am Boden liegende war arg zerschunden, was nicht allein vom Zusammenprall mit dem Wagen und dem anschließenden Sturz herrühren konnte: Hände und Gesicht waren zerkratzt und blutig und die Kleidung hing

in Fetzten an dem Bewußtlosen. Der vermeintliche Knüppel, den Mr. Smith gesehen zu haben glaubte, stellte sich als eisernes Kruzifix heraus, das dem Angefahrenen aus den Händen geglitten war. Später gestand Mr. Smith unserem Reporter, daß hätte er in der Kleidung des Mannes nicht die Reste eines Priestergewandes erkennen können, er es nicht gewagt hätte sich des Verunglückten anzunehmen. So stellte Mr. Smith fest, daß der Mann am Leben war, lud ihn in sein Fahrzeug und brachte ihn zu Dr. Barnes nach Gloucester. Dieser erkannte in dem Mann sofort den Geistlichen des kleinen Fischerdorfes Cliff's End, Pater Martin Stone. Eine ärztliche Untersuchung des Geistlichen ergab, daß er außer Kratzern und einigen Prellungen keine Verletzungen davongetragen hatte. Am darauffolgenden Tag erkundigte sich unser Reporter beim wieder zu sich gekommenen Pater nach dem Hergang der Ereignisse. Der Pater behauptete daraufhin voller Überzeugung, daß ihm der leibhaftige Satan in seiner eigenen Kirche erschienen sei, um ihn zu holen. Mit einem Kruzifix habe er den Unheiligen zurückschlagen können und sei dann voller Panik aus der Kirche gestürzt. An alles weitere könne er sich nicht mehr erinnern.

Am Nachmittag wurde der Geistliche von Dr. Barnes in das Asyl für nervlich angegriffene Menschen „Barmherzigkeit Gottes“ unweit von Gloucester überstellt, damit er sich dort unter fachkundiger Betreuung von seinem Schock erholen kann.

Arkham Advertiser, Spielzeit

#### Bestialischer Mord in der Universität

Gestern am späten Abend wurde auf dem Campus der Miskatonic University die kopflose Leiche eines Mannes gefunden. Eine Studentin, die noch bis elf Uhr abends in der Bibliothek gearbeitet hatte stolperte als sie quer über den Campus ging über die halb hinter einem Busch verborgene Leiche. Die junge Frau erlitt einen schweren Schock und befindet sich momentan in ärztlicher Betreuung.

Laut Angaben der Polizei wurde dem Mann nicht nur der Kopf abgetrennt sondern auch noch das Herz entnommen. Die Polizei schloß daraus, daß das Opfer möglicherweise rituell hingerichtet wurde. Der Polizeichef wörtlich: „Das ist in dieser xxx Gegend gar nicht so selten, wie man vielleicht annehmen sollte. Man könnte schon fast von einem Routinefall sprechen.“ Trotzdem ist die Brutalität der Tat verabscheuenswürdig. Der Pathologe berichtet, das die Verstümmelung der Leiche wahrscheinlich mit einem stumpfen Messer und roher Gewalt vorgenommen wurde.

Was die Identität des Mannes angeht tappen die Behörden im Dunkeln. Wahrscheinlich wurde das Opfer beraubt, denn weder Geld noch Papiere konnten bei der Leiche gefunden werden. Einziger Anhaltspunkt ist eine telegraphische Bestätigung für die Reservierung von zwei Schiffskarten der Blessed Crossing Line ab Boston nach Australien, die das Opfer in seiner Jackentasche bei sich trug. Nachforschungen bei der Schifffahrtsgesellschaft dauern zur Stunde noch an.



Arkham Advertiser, Spielzeit

Identität der kopflosen Leiche geklärt – Neue Fragen

Die Polizei hat vermutlich die Identität der kopflosen Leiche, die gestern von einer Studentin auf dem Campus der Miskatonic University gefunden worden war aufgeklärt. Die Schiffstickets, die in Boston für eine Überfahrt nach Australien hinterlegt worden waren lauten auf die Namen Edward und Marie Fine. Unglücklicherweise sind die Fines in Arkham unbekannt und in keiner Gaststätte und keinem Hotel waren Leute dieses Namens gemeldet. Weitere Nachforschungen der Polizei legen aber den Verdacht nahe, daß die Fines unter dem Namen Smith im Hotel Miskatonic abgestiegen sind. Eine Identifizierung der Leiche ist aufgrund deren schlechten Zustands nur schlecht möglich, doch stimmt Kleidung und Gestalt des Toten mit der Beschreibung von „Mr. Smith“ überein, die der Portier des Hotel Miskatonic der Polizei gegeben hat. Zu gerne hätte die Polizei mit Mrs. Smith gesprochen, die wahrscheinlich als einzige in der Lage gewesen wäre, die Frage der Identität des Toten zufriedenstellend zu beantworten. Doch wurde die Frau, die sich als Mrs Smith ausgab noch in der Mordnacht von zwei Männern abgeholt, die sich als ihre Verwandten ausgaben. Die Identität dieser Männer ist den Behörden ebenfalls unbekannt. Was aber wirklich in jener Nacht geschah und warum ist rätselhafter als jemals zuvor.

Die Polizei bittet alle Bürger, die Mr. Smith/Fine lebend angetroffen haben oder seine Frau mit deren Verwandten gesehen haben um Mithilfe.

# Karte von Cliff's End

