



Die Nürnberger hängen keinen

Ein Abenteuer für H. P. Lovecrafts CTHULHU
von Peter Schott

Präsentiert von
<http://www.arkham-chronicle.de>



Die Nürnberger hängen keinen!

Ein Cthulhu-Abenteuer
von Peter Schott

<i>Nürnberg - ein kurzer Überblick</i>	<i>III</i>
<i>Nürnberg in den 20er Jahren</i>	<i>IV</i>
<i>Die Nürnberger.....</i>	<i>V</i>
<i>Das Tor nach Leng.....</i>	<i>V</i>
<i>Auftritt der Spieler.....</i>	<i>VI</i>
<i>Zeitlich festgelegte Ereignisse.....</i>	<i>VIII</i>
<i>Ermittlungen in Nürnberg.....</i>	<i>VIII</i>
Die betroffenen Familien	VIII
Die Schulhefte	X
Der Eppelinsprung.....	XI
Zeitungen.....	XII
Die Polizei	XII
Die Schule	XIII
Bei Nacht	XIII
<i>Heinrich Glaubner</i>	<i>XIV</i>
<i>Die Felsengänge</i>	<i>XV</i>
<i>Leng</i>	<i>XVIII</i>
Das Prähistorische Monasterium.....	XVIII
Die Hochebene von Leng.....	XX
Das Tor nach Nürnberg	XXI
<i>Das Ende?.....</i>	<i>XXI</i>
<i>Spieldaten</i>	<i>XXIII</i>
<i>Neue Sprüche</i>	<i>XXVIII</i>
<i>Quellen.....</i>	<i>XXVIII</i>
<i>Gruß</i>	<i>XXIX</i>



Die Nürnberger hängen keinen!

Ein Cthulhu-Abenteuer
von Peter Schott

Die Nürnberger hängen keinen ist ein Call of Cthulhu Szenario in Nürnberg im Jahre 1927 um die Weihnachtszeit. Erfahrung der Charaktere mit dem Cthulhu-Mythos ist mit Sicherheit hilfreich, aber nicht notwendig. Auf übermäßige Bewaffnung kann ebenso verzichtet werden. Dies ist auf keinen Fall eine Splatterorgie, und ich persönlich lege wesentlich mehr Wert auf Rollenspiel und Flair als auf die Anzahl erlegter Monstrositäten.

Um dem Spielleiter die Arbeit zu erleichtern, folgen zunächst einige allgemeine, aber wichtige Informationen über Nürnberg, bevor das eigentliche Szenario beschrieben wird. Handouts und Bilder befinden sich im Anhang.

Nürnberg - ein kurzer Überblick

Nürnberg wurde im Jahre 1050 n.C. erstmalig urkundlich erwähnt, als Kaiser Heinrich III. bei einem Reichstag in „Nourenberc“ der Leibeigenen Sigena die Freiheit schenkt. Schnell entwickelte sich die Stadt zu einer der bedeutendsten des Reiches und erhielt 1219 von Kaiser Friedrich II. den Status der freien Reichsstadt. Insbesondere seine geographische Lage ziemlich genau im Zentrum Europas ließen den Handel erblühen, und die Nürnberger Patrizierfamilien, bald als Pfeffersäcke verschrien, unterhielten Handelsbeziehungen zu allen europäischen Metropolen wie Hamburg, Paris, Prag und Venedig.

Die Blütezeit erlebte Nürnberg um 1500, kurz nachdem es den Nürnbergern 1427 gelungen war, von den Hohenzollern, die seit 1192 Inhaber der Burggrafschaft Nürnberg waren, die Burg und viele Rechte zu erwerben. Handel, Kunst und Handwerk befanden sich auf dem Höhepunkt. Insbesondere zu erwähnen wären der Maler Albrecht Dürer (1471-1528), die Bildhauer Veit Stoß (1447-1533) und Adam Kraft (1460-1508) und der Erzgießer Peter Vischer (1487-1528). In Nürnberg wurde der erste Globus durch Martin Behaim (1459-1507) hergestellt, sowie die erste Taschenuhr durch Peter Henlein (1485-1542), was einem Wunder der Feinmechanik gleichkam. Der Reformation schloß sich Nürnberg 1524 an. Die Wirren des 30jährigen Krieges und die Verlagerung der Welthandelswege ließen die Bedeutung Nürnbergs schrumpfen, bis es schließlich 1806 durch Napoleon dem Königreich Bayern zugeschlagen wurde.

1835 fuhr die erste deutsche Eisenbahn, der sogenannte Adler (ein Import aus England, einschließlich dem Lokführer Wilson) zwischen Nürnberg und seiner kleineren Schwesterstadt Fürth. Durch die Ansiedlung von Industrie, insbesondere Maschinenbau (z.B. 1837 Maschinenfabrik Klett & Co, später umbenannt in M.A.N.) und Elektrotechnik (u.a. 1873 Schuckert & Co, jetzt Siemens), erreichte Nürnberg Ende des 19. Jahrhunderts eine weitere, wenn auch kleinere, Blütezeit.

Neben der bereits erwähnten Industrie war (und ist) Nürnberg bekannt für (Metall-) Spielzeug, Bleistifte und Nahrungsmittel wie den weltbekannten Nürnberger Lebkuchen, den kurzen Rostbratwürsten (etwa so lang wie ein kleiner Finger) und Bier.

Nürnberg ist eine der wenigen Städte Deutschlands, die sich ihr mittelalterliches Stadtbild erhalten konnten, und die einzige deutsche Stadt, deren Altstadt immer noch lückenlos von der Stadtmauer umgeben wird. Die Altstadt Nürnbergs ist durch den Fluß Pegnitz in die südliche Lorenzer und die nördliche Sebaldler Altstadt geteilt (benannt nach den jeweils größten Kirchen in diesen Stadtteilen), wobei sich letztere relativ steil zur Burg hin erhebt, die am nordöstlichen Ende der Altstadt über Nürnberg thront.



Nürnberg in den 20er Jahren

Obwohl Nürnberg, unter anderem durch Arbeitsbeschaffungsprogramme, die Inflation 1923 relativ gut überstanden hatte, stellte Nürnberg in den 20ern eine politisch tief polarisierte Stadt dar. Regiert wurde Nürnberg von 1920 bis 1933 von Hermann Luppe, einem Gründungsmitglied der liberalen Deutschen Demokratischen Partei (DDP) und - interessanterweise - gebürtigem Kieler. Obwohl sich Luppe während seiner gesamten Regierungszeit auf Mehrheiten der staatstragenden MSPD und USPD (ab 1924 wieder zur SPD vereinigt) verlassen konnte (die DDP selbst errang nur ca 5%), was ihm den Vorwurf eines heimlichen Sozialisten einbrachte, wählte Nürnberg nicht nur mit einem doppelt so hohen Stimmenanteil wie der Rest des Reiches die KPD, sondern stellte auch ein stabiles Wählerpotential zwischen 10% und 25% für den völkischen Block, zu dem auch die NSDAP unter dem Volksschullehrer Julius Streicher gehörte. Julius Streicher hatte 1922, also recht früh, die NSDAP-Ortsgruppe Nürnberg gegründet und gab seit 1923 das antisemitische Hetzblatt „Der Stürmer“ heraus. Sein Wahlkampfstil bestand im wesentlichen aus persönlichen Beleidigungen seiner Konkurrenten. So verlor er zwei Verleumdungsklagen gegen Luppe was aber seiner Popularität keinen Abbruch tat. Es kann damit gerechnet werden, daß sich die Anhängerschaft der Nazis in Nürnberg nicht nur aus Arbeitern rekrutierte, sondern auch teile der Mittelschicht umfaßte. Mit Sicherheit stand der Stadtkommissar Heinrich Gareis nicht auf der Seite der Weimarer Republik, was er unter anderem während des Kapp-Putsches 1920 unter Beweis stellte. Im August 1927 und auch 1929 fanden Reichsparteitage der NSDAP im pittoresken Rahmen Nürnbergs statt, die aber weniger wegen ihrer politischen Bedeutung, als wegen der Ausschreitungen rechter Schläger der SA und SS und der Zusammenstöße zwischen rechts- und linksgerichteter Arbeiter, zum Teil mit Schußwaffengebrauch, Beachtung fanden. Besonders die Hinterlassung der Unterkünfte in unordentlichem oder verwüstetem Zustand war den Veranstaltern ein Dorn im Auge, konnte so doch schlecht der „saubere und ordentliche arische Herrenmensch“ vorgeführt werden.

Zu den erfreulicheren Dingen gehören die Erfolge des damals legendären Fussballclubs, der 1920, 1921, 1924, 1925 und 1927 die Deutsche Meisterschaft errang und mit den Spielern des Erzfeindes Spielvereinigung Fürth fast ausschließlich die Deutsche Nationalmannschaft stellte.

Zu den kulturellen Einrichtungen gehörten neben zahlreichen Museen (u.a. dem bekannten Germanischen Nationalmuseum), Oper, mehreren Theatern, Varietétheatern, Konzertsälen und Lichtspielhäusern der damals einzige Tiergarten Bayerns im Luitpoldhain.

Nürnbergs Bevölkerung wuchs von 332.000 bei Kriegen auf 412.000 im Jahre 1931, was unter anderem auf zahlreiche Eingemeindungen zurückzuführen ist. Gleichzeitig verringerte sich die Einwohnerzahl der Altstadt wie in anderen Großstädten auch von 52.810 auf 46.200, zeigte also die Tendenz der Bildung einer City. Nürnberg war gut mit - im deutschen Vergleich sehr billigen - Straßenbahnen und Buslinien erschlossen, seit 1922 bestand der Militärflughafen Fürth-Atzenhof, auf dem 1928 1.057 Inlands- und 278 Auslandsflüge starteten. Selbstverständlich verfügte Nürnberg als Eisenbahnknotenpunkt über einen großen und vielbenutzten Bahnhof, der im Übrigen nicht mit dem Bahnhof des Adlers identisch ist, denn dieser fuhr von einem Platz namens Plärrer Richtung Fürth, die Strecke wurde nichts ins deutsche Eisenbahnnetz integriert, sondern bestand als Straßenbahnlinie 1 fort.

Mit dem Palast-Hotel Fürstenhof, Bahnhofstr. 1-3, oder dem Victoria-Hotel, Königstr. 80, stehen dem Besucher zwei Hotels ersten Ranges zur Verfügung, für den leichteren Geldbeutel tut es auch das Deutscher Hof, Frauentorgraben 29 (übrigens Hitlers Stammhotel in



Nürnberg) oder das Deutsche Kaiser, Königstr. 55. Daneben gibt es natürlich weitere Hotels aller Preisklassen und unzählige Pensionen.

Die Nürnberger

Die Nürnberger und die Franken allgemein sind kein Fremden gegenüber aufgeschlossener Menschenschlag, sondern eher grummelig, mißtrauisch und wenig begeisterungsfähig. Es wird eine ganze Weile dauern, bevor ein waschechter Franke aus sich herausgeht, und dann auch meist unter dem Einfluß alkoholischer Getränke. Häufiger wird es der Fremde erleben, daß sich hinter seinem Rücken über ihn unterhalten wird.

Die gebürtigen Nürnberger sprechen den fränkischen Dialekt, der von Gästen, insbesondere von Norddeutschen, bisweilen schwer verstanden wird, was schon einen *Deutsch verstehen* Wurf nötig machen kann, und der sich deutlich vom Bayerischen unterscheidet. Mit der Bezeichnung eines Franken als Bayern kann man sich dann auch eine Menge Ärger einhandeln. Wichtig bei der Imitation des fränkischen Dialekts sind das Fehlen harter Konsonanten (d.h. p wird zu b, t zu d, k zu g) und die Lautverschiebung einiger Vokale (a zu o, o zu u, i zu e, ei zu a), das teilweise Verschlucken der letzten Silbe und die ständige Benutzung des sinnlosen Betonungskürzels *fei* und des Ausrufs des Erstaunens *Allmäächd*.

Ein Beispiel:

Wichdigg beim Nachmachn von dem frängischen Dialeggd is fei des Fehl'n von die harddn Buchstahm, da wo des harde be zum weichn be und des hardde de zum weichn de wern und so, waßt scho, und des ma die Selbsdlaude a weng anners ausspricht, und fei sogoar des deilweise Verschluggn von der letzt'n Silb'n. Alles gloar, odder net?

Während Nürnberg auf fränkisch *Nämberch* heißt, sprechen Angehörige der gebildeteren Schichten häufig von ihrer Heimatstadt als der *Noris*.

Das Tor nach Leng

Die Nürnberger hängen keinen konfrontiert die Charaktere (wieder einmal) mit den Machenschaften Nyarlathoteps, des kriechenden Chaos. Tritt Nyarlathotep andernorts als zerstörerische und blutrünstige Kraft auf, so gibt es auch mächtige Anhänger dieses vorzeitlichen Gottes, die wesentlich subtiler vorgehen. Einer davon ist Heinrich Glaubner, seines Zeichens Lehrer an der Volksschule Marienort in Nürnberg, wenn auch nicht daran gezweifelt werden sollte, daß dieser Mann schon wesentlich mehr gesehen hat als die Mauern und Gassen Nürnbergs und des Deutschen Reiches. Was zieht nun so einen Mann nach ausgerechnet nach Nürnberg? Es ist ein Tor in die Traumlande, genauer gesagt auf die schreckliche, öde Ebene von Leng, in der die Fastmenschlichen seit Äonen obskur tanzen und springen, ein Tor, das nun schon Jahrtausende neben dem Burgberg in der Luft hängt, unbemerkt von den meisten Bewohnern dieser Gegend. Nur hin und wieder beeinflusste es das Leben einiger weniger Begabter, Künstler zumeist, die dann Kunstwerke ungeahnter Intensität, aber morbider Prägung schufen (z.B. Dürers *Ritter, Tod und Teufel* oder das *Sebaldugrab* von Peter Vischer).

Wer dieses Tor erschuf, oder zu welchen Zwecken, ob es gar Nyarlathotep selbst war, verliert sich in den Anfängen der menschlichen Geschichtsschreibung. Ob das eine oder andere Mythosbuch hierüber Aufschluß gibt, bleibt dem Spielleiter überlassen, da in diesem Szenario aber keine solchen auftauchen, spielt das auch eher eine untergeordnete Rolle. Das Wissen um dieses Tor und die konkreten Anrufungen, die zu einer gefahrlosen Beschreitung notwendig sind, gingen mit dem Raubritter Epplein verloren. Um den Raubritter Epplein rankt sich ein fränkischer Sagenzyklus, in der Epplein als Schlitzohr und gewitzter, aber



Die Nürnberger hängen keinen!

Ein Cthulhu-Abenteuer
von Peter Schott

nicht böser Mensch dargestellt wird. Die bekannteste Sage beschreibt Epeleins Sprung auf einem Pferd in (manchmal auch über) den Burggraben, um seiner Hinrichtung zu entgehen. Tatsächlich hat sich diese Geschichte auch fast so zugetragen. Der einzige Unterschied bestand darin, daß Epelein nicht auf einem Pferd entkam, sondern kurz vor dem Sprung einen Shantak, einen jener garstigen, pferdeähnlichen Riesenvögel, die die Gebirge um Leng bewachen, zwang, in sein Roß einzufahren, womit er dann den Sprung durch das Traumtor wagte. Die zurückgebliebenen Nürnberger, und nicht jeder hatte das Schauspiel mit eigenen Augen verfolgen können, erschrecken sich sehr, und der Vorgang wurde vertuscht, die wenigen, die reden wollten, mundtot gemacht. Auf diese Weise entstand die heutige Sage. Epelein wurde mit noch stärkerem Nachdruck gejagt und 9 Jahre später, 1381, in Neumarkt in der Oberpfalz gehängt. Epelein soll damals bereits über 70 Jahre alt gewesen sein.

Das Tor wurde erst 1925 von Heinrich Glaubner wiederentdeckt, nachdem er einige ausgedehnte Reisen durch die Traumlande der Erde (und darüber hinaus) gemacht hatte und bei einer Audienz mit dem Hohepriester mit der gelben Seidenmaske, der in einem prähistorischen Kloster über Leng haust und das kriechende Chaos huldigt, auf diese Zusammenhänge aufmerksam gemacht wurde. Allein die Tatsache, daß seit dem Besuch Epeleins in den Traumlanden über 500 Jahre vergangen sind, und die Zeit in den Traumlanden um ein Vielfaches schneller verstreicht, gibt einem zu denken, da der Hohepriester mit der gelben Seidenmaske immer noch derselbe ist...

Welches Abkommen Heinrich Glaubner mit dem Hohepriester traf, oder ob es überhaupt ein solches gab, wird wohl immer unbekannt bleiben. Jedenfalls beschloß Herr Glaubner, die besten und begabtesten Kinder durch dieses Tor zu schicken, wo sie sich auf der anderen Seite langsam in die fastmenschlichen Sklaven der Mondbestien zu verwandeln würden. Daß er bei aller Vorbereitung einen kleinen Fehler beging, nachdem nur das Traumselbst der Kinder hinüber nach Leng wechseln würde, während das wache Selbst in dieser Welt zurückbleibt und damit im Burggraben zerschellt, war Heinrich Glaubner zwar nicht bewußt, er nahm es aber billigend in Kauf. Zumindest aber bildet das den Aufhänger dieses Abenteuers für unsere Spieler.

Auftritt der Spieler

Nürnberg ist im Aufruhr. Schon der dritte Knabe stürzte sich innerhalb einer Woche ohne Vorwarnung in den Burggraben! Und das zur Weihnachtszeit, wo in Nürnberg wegen des weltberühmten Christkindlesmarktes eh der Teufel los ist. Solche und ähnliche Artikel erscheinen im Dezember 1927 in jedem Nürnberger Lokalblatt. Auch große deutsche Zeitungen bringen kurze Meldungen über diese mysteriösen Reihenselbstmorde. Zeitungsartikel befinden sich im Anhang als Handout #1, #2, #3 und #4.

Folgende Möglichkeiten für den Einstieg der Spielercharaktere ergeben sich:

- Einer (oder mehrere) Spieler sind professionelle Ermittler, etwa Privatdetektive oder Psychologen. Wenn die Charaktere keine Nürnberger sind, so sollten sie über einen überregionalen Ruf verfügen. Albrecht Grungert, der Vater des dritten toten Jungen Hubertus Grungert, wendet sich hilfeschend an diesen Charakter, da er den Selbstmord seines Jungen nicht verstehen kann. Aufgabe der Spieler ist es, Gründe für den Selbstmord zu finden.
- Einer, besser mehrere, Spieler sind Freunde von Albrecht Grungert. In diesem Fall erreicht sie ein Telegramm, Handout #6, falls sie nicht in Nürnberg wohnen, ansonsten reicht natürlich ein Brief oder ein Telefonanruf.



Die Nürnberger hängen keinen!

Ein Cthulhu-Abenteuer
von Peter Schott

- Einer oder mehrere der Spieler sind Nürnberger und haben selber Kinder, möglicherweise sogar an der Volksschule Marientor, keinesfalls aber in der Klasse Heinrich Glaubers, und machen sich verständlicherweise Sorgen, wobei die die Nachforschungen nicht der Polizei alleine überlassen wollen.
- Es handelt sich bei der Gruppe um Veteranen im Umgang mit dem Mythos, die bei solchen Zeitungsartikel und ähnlichen Meldungen und Gerüchten sofort Lunte riechen und sich aus eigener Motivation an die Nachforschungen machen. Das ist der wohl unwahrscheinlichste Ansatz.

Für nicht ortsansässige Charaktere muß zunächst eine Unterkunft gefunden werden. In der Weihnachtszeit ist Nürnberg wegen des Christkindlesmarktes touristisch überlaufen, so daß man dabei einige Probleme haben könnte, außer in den Nobelhotels, die eigentlich nie voll ausgebucht sind. Falls die Charaktere im Auftrag Grungerts unterwegs sind, hat er sich bereits um die Unterkunft gekümmert und die Charaktere im Deutscher Kaiser einquartiert, eine Adresse, die insbesondere von Kaufleuten gerne frequentiert wird und mit der man nicht unzufrieden sein kann.

Nürnberg liegt tief verschneit, und fast jede Nacht fällt neuer Schnee, so daß Spurensuchen nachts nicht sonderlich schwer ist, sollte sich einmal die Gelegenheit ergeben. An jeder Straßenecke werden heiße Maronis verkauft, und der Christkindlesmarkt, die „Stadt aus Tuch und Holz“ auf dem Hauptmarkt, wäre durchaus einen Besuch wert, wenn man nicht mit ernsteren Dingen beschäftigt wäre. Feilgehalten werden neben Lebkuchen, Magenbrot und anderen Weihnachtsspezialitäten Nürnberger Rostbratwürste („Drei im Weggla“), Glühwein (so daß man schon tagsüber immer wieder auf Betrunkene trifft), Christbaum- und Krippenschmuck (z.B. die Rauschgoldengel, deren Flügel aus Blattgold bestehen), Spielwaren und Zwetschgenmännle.

Der Transport innerhalb von Nürnberg kann problemlos mit der bereits erwähnten Straßenbahn erfolgen, für verwöhntere Charaktere oder Nachts bieten sich Mietdroschken bzw. -kraftwagen an. Die Nürnberger Altstadt durchmißt etwas mehr als einen Kilometer, so daß die meisten Strecken ohnehin zu Fuß zurückgelegt werden.



Zeitlich festgelegte Ereignisse

Dieses Szenario sieht folgenden Zeitplan vor, der natürlich je nach Aktionen der Charaktere geändert werden muß.

Freitag, 9.12.27	Sebastian Pröbstlein stürzt sich gegen Mitternacht in den Burggraben
Sonntag, 11.12.27, 3. Advent	Hartmut Hölzle stürzt sich gegen 3 Uhr morgens in den Burggraben
Mittwoch, 13.12.27	Hubertus Grungert stürzt sich gegen halb 2 Uhr morgens in den Burggraben
Donnerstag, 14.12.27	Die Spielercharaktere werden alarmiert.
Freitag, 15.12.27	Auswärtige Charaktere treffen in Nürnberg ein. Die Polizei beginnt, nachts das Gelände um den Eppeleinsprung abzusperren.
Samstag, 17.12.27	Karl-Heinz Weinzierl wird von einem Shantak gegen halb ein Uhr nachts in den Burggraben gestürzt.
Montag, 19.12.27	Jesaja Silberhorn wird von einem Shantak gegen vier Uhr morgens in den Burggraben gestürzt.
Donnerstag, 22.12.27	Paul Sachs wird von einem Shantak gegen 3 Uhr morgens in den Burggraben gestürzt.
Weihnachtszeit 1928	Die Ereignisse wiederholen sich mit der neuen Klasse Heinrich Glaubners.
Anfang 1929	Heinrich Glaubner verläßt Nürnberg mit unbekanntem Ziel irgendwo in Arabien.

Ermittlungen in Nürnberg

Die betroffenen Familien

- *Constantin und Rita Pröbstlein* wohnen in einer kleinen Wohnung der Theatergasse 7. Constantin arbeitet als Straßenbahnfahrer, Rita verrichtet einfache Näharbeiten daheim. Sebastian war ihr einziges Kind und ihr ganzer Stolz, da es, obwohl beide Eltern nicht eben aus dem Bildungsbürgertum stammen, deutliche Zeichen für Hochbegabung erkennen ließ und den Eltern bereits angedeutet wurde, daß es eines Tages die Oberrealschule würde besuchen können. Seit dem überraschenden Selbstmord ihres Sohnes ist für die beiden eine Welt zusammengebrochen. Karl gibt sich dem Alkohol hin und kann bei geeignetem Nachfragen in einer der Bierhallen der Stadt gefunden werden, z.B. im Marientorzwinger, direkt an der Schule Marientor. Lallend wird er jedem berichten, was für ein toller Kerl sein „Bou“ ist und daß er es einmal den Kerlen von der Regierung zeigen wird. Offensichtlich hat Constantin den Tod seines Jungen nicht realisiert. Nur ein Wurf auf *Psychologie* und geduldiges Zuhören werden ihm entlocken können, daß er noch mit der „Sechser“ auf Schicht war und Rita bereits schlief als „das“ passierte. Danach wird er zusammenbrechen. Rita selbst ist Fremden gegenüber äußerst mißtrauisch und wird die Tür nicht öffnen.
- *Wilhelm und Gertrud Hölzle* bewohnen ein stattliches Fachwerkhaus in der Vorderen Beckschlagergasse 15. Wilhelm ist Großhändler für Schreibwaren und Stadtrat für die NSDAP, Gertrud ist Hausfrau und Mutter der drei älteren Geschwister Franz (16), Hilda (12)



Die Nürnberger hängen keinen!

Ein Cthulhu-Abenteuer
von Peter Schott

und Heinrich (11). Wilhelm wird die Charaktere gerne sprechen wollen, wenn er erfährt, daß sie an der Aufklärung der Selbstmorde interessiert sind und nicht von der Presse kommen. Mit offensichtlichen Ausländern und Juden wird er jedoch kein Wort wechseln. Solange die Charaktere sich seine Schimpftiraden auf Oberbürgermeister Lubbe anhören und prinzipiell seinen politischen Ansichten zustimmen, ist Wilhelm durchaus bereit, ihnen alle Hilfe angedeihen zu lassen, der er fähig ist. Insbesondere im Umgang mit einigen Offiziellen, wie etwa der Polizei, kann es den Spielern Tür und Tor öffnen, sich auf Herrn Hölzle zu berufen. Andere mögen von der Nennung dieses Namens abgestoßen werden. Zum Abend des Selbstmordes hat er nicht viel beizusteuern, seine Frau gibt an, daß sie jemanden die Treppe hinunter hat gehen hören, diese Person ob der nachtschlafenden Zeit aber für ihren Mann hielt. Wenn es Wilhelm plausibel erscheint, läßt er die Spieler auch in die Schulhefte seines Sohnes schauen. Dort können sie nach einem *Muttersprache/Deutsch lesen* Wurf die Handouts #7 und #8 entdecken.

- *Albrecht und Klara Grungert* besitzen ein Eisenwarengeschäft in der Adlerstraße 37 und wohnen mit ihrem zweiten Sohn Werner (11) direkt über ihrem Laden. Diese beiden kommen als Auftraggeber beziehungsweise Freunde der Gruppe in Frage. Da ihr Geschäft aber jede freie Minute verschlingt, können sie bei den konkreten Nachforschungen nur wenig helfen. Albrecht und Klara sind beide konservativ, was Lebensführung angeht, treue DDP-Wähler, und tief betrübt wegen dem Verlust ihres Sohnes, den sie sich nicht erklären können. Sie bedrängen die Spielergruppe, herauszufinden, ob sein Selbstmord ohne jeden Abschiedsbrief mit seinen Schulkameraden, mit seinen Leistungen in der Schule (die jedoch sehr gut waren), mit ihnen als Eltern oder mit was auch immer zu tun hatte. Natürlich sind sie bereit, etwaige Spesen zu übernehmen, und professionelle Hilfe angemessen (wenn auch nicht großzügig) zu entlohnen. Zum Abend des Selbstmordes können die Grungerts nur angeben, daß sie Hubertus morgens nicht in seinem Zimmer vorfanden, in dem er abends schlafend gelegen hatte, da sind sich die Eheleute einig. Sie verständigten sofort die Polizei, die aber wohl zu spät kam. Von der Schule hatte Hubertus nie etwas außergewöhnliches berichtet, vom neuen Lehrer Glaubner war er regelrecht begeistert. Selbstverständlich lassen die Grungerts die Charaktere auch in die Schulhefte schauen, wo sie nach einem *Muttersprache/Deutsch lesen* Wurf auf die Handouts #7 und #8 aufmerksam werden, da diese sich von dem sonst sehr sachlichen und korrekten Ton unterscheiden, den Lehrer Glaubner anschlägt. Die Grungerts können sich die Abweichung in der Epplein Sage nicht erklären, haben aber bis jetzt nicht in die Schulhefte geschaut und somit nichts gemerkt. Albrecht möchte über den Stand der Ermittlungen regelmäßig unterrichtet werden. Der Laden verfügt über ein Telefon, so daß die Spieler dafür nicht unbedingt persönlich vorstellig werden müssen.

- *Kathrin Weinzierl* verlor ihren Mann letztes Jahr nach kurzer Krankheit und lebt vom einem ansehnlichen Vermögen, daß er ihr hinterlassen hat. Dennoch genießt die gutaussehende Witwe, die in der Blumenstraße 17 kurz außerhalb der Altstadt in einer modernen Wohnung wohnt, offensichtlich das Leben und die Möglichkeiten, die ihr als Frau in den wilden 20ern erstmalig offenstehen. Sie scheint nicht sonderlich beeindruckt vom Tod ihres Sohnes, der sich tatsächlich eher als Behinderung ihres Lebensstils herausstellte. Bereitwillig empfängt sie Besucher, besonders männliche, kann aber zur Nacht des Selbstmordes nur zum besten geben, daß sie irgendwann einmal Fensterschlagen aus dem Kinderzimmer hörte und nachsehen ging. Von ihrem Sohn fehlte jede Spur, die Fensterläden klapperten im Wind, im Schneetreiben vor dem Fenster (im 2. Stockwerk!) war nichts zu entdecken, das Fenster war offenbar ohne Gewaltanwendung von innen geöffnet worden. Wie Ihr Sohn die 2 Stockwerke herunterklettern konnte, noch dazu mit nichts als dem Nachthemd



bekleidet, ist ihr ein Rätsel. Hören sich die Charaktere auch bei den Nachbarn um, so erfahren sie zwar nichts über die fragliche Nacht, aber so manche Gerüchte über Frau Weinzierl, die nicht sonderlich gut gelitten ist. Der Vorwurf, sie habe ihren Mann vergiftet, ist allerdings aus der Luft gegriffen und unwahr.

- *Ephraim und Anna Silberhorn* sind Juden und wohnen unweit der Synagoge in der Tucher Straße 36. Ephraim arbeitet als Kellner im renommierten koscheren Restaurant Plaut an der Mauthalle. Neben Jesaja lebt noch das kleine, aber quirlige Töchterchen Rebekka (5) in dem Haushalt. Solange die Spieler taktvoll auftreten, werden sie eingelassen und höflich behandelt. Fällt irgendwann einmal der Name Hölzle, ist es mit der Freundlichkeit allerdings vorbei und den Charakteren wird sehr deutlich die Tür gewiesen. Die Eltern haben in der Nacht nichts absonderliches vernommen, sondern wurden von der verstörten Rebekka geweckt, die sich mit Jesaja ein Zimmer teilt. Demzufolge hätte Jesaja komische Geräusche gemacht und dann das Fenster geöffnet. Rebekka hatte unglaubliche Angst und versteckte sich unter der Bettdecke, hörte dann ein heiseres Krächzen und das Flappen wie von riesigen Flügeln. Als sie einige Zeit später doch unter der Decke hervorlugte, war Jesaja verschwunden und das Fenster stand sperrangelweit offen. Rebekka wird diese Geschichte keinesfalls selbst erzählen. Kommt die Sprache darauf, während sie im Zimmer ist, versteckt sie sich unter wimmernd unter dem Rock ihrer Mutter, worauf diese bald das Gespräch mit den Spielern abbrechen wird.

- *Friedhelm und Petra Sachs* sind arbeitslos und vegetieren mehr schlecht als Recht in ihrer kleinen Dachgeschoßwohnung in der Neuen Gasse 27 dahin. Um ihr einziges Kind Paul haben sie sich kaum gekümmert, obwohl es auch hier Anzeichen von Hochbegabung gab. Beide sahen deutlich den Shantak, den Paul im Schlaf beschwor, um sich von ihm davontragen zu lassen, was ihrem Geisteszustand nicht gerade zuträglich war. Sie reagieren vollkommen apathisch auf versuche, mit ihnen zu kommunizieren, und verrichten nur noch rein mechanisch die Anforderung, die das Leben an sie stellt, wie Türen öffnen, Kochen etc. Mit einem *Psychoanalyse* Wurf kann man sie immerhin soweit bringen, mit ausdruckslosen Augen etwas von einem riesigen Ding vor dem Fenster zu flüstern, etwas mit einem durchdringenden Blick und roten Augen, etwas, was den Paul mitnahm, wie ein Storch, genau, das muß es sein, er wird noch mal geboren, zu anderen Leuten durch den Kamin geworfen, genau.... Beide gehören in eine geschlossene Anstalt. Legen es die Charaktere darauf an, so können sie auch die Wohnung vor den Augen der Wahnsinnigen untersuchen und die Schulhefte finden, die wieder dieselben Einträge aufweisen wie die der anderen Opfer (Handouts #7 und #8).

Die Schulhefte

Neben zahlreichen anderen Eintragungen finden sich bei einem gelungenen *Muttersprache/Deutsch lesen* Wurf in den Schulheften das Diktat „Epelein von Geilingen“ (Handout #7), das eine bemerkenswerte Abweichung zur gewöhnlichen Epeleinsage beinhaltet. Wird das Diktat mit einem Schulheft eines anderen Schülers aus der Klasse Heinrich Glaubners verglichen, der nicht zu den Opfern zählt, so kommt hier erstaunlicherweise die altbekannte Epeleinsage zum Vorschein (Handout #9). Das Diktat der Opfer ist jedesmal fehlerfrei, während in den Diktaten der Schulkameraden der eine oder andere Rechtschreibfehler zu finden ist. Offensichtlich wurde das Diktat noch nicht korrigiert.



Ein weiterer *Muttersprache/Deutsch lesen* Wurf findet (in allen Heften) Handout #8. Diese Passage enthält den Zauberspruch *Kontakt zu Shantak* (siehe neue Zauber), der unbewußt von Charakteren gelernt wird, denen beim ersten Durchlesen ein Wurf auf den niedrigeren Wert IN×1 oder MA×1 gelingt. Diesen Fakt sollte der Spielleiter für sich behalten und den Spielern erst bei passender Gelegenheit eröffnen, wenn sich diese bereits in den Traumlanden befinden (vielleicht dann nach einem gelungenem RW: *Idee*).

Der Epeleinsprung

Die Sage um den Epeleinsprung (vgl. Handout #9) ist so gut wie jedem Nürnberger und auch vielen Zugezogenen in der einen oder anderen Form bekannt. Auch in den meisten Reiseführern ist die Sage kurz abgedruckt. Umfassende Information kann in der Stadtbibliothek oder der Bibliothek des germanischen Nationalmuseums eingeholt werden, wobei oft schon eine Unterhaltung mit dem Bibliothekar reicht. Neben dem bereits erwähnten Sagenzyklus kann auch der Standort der ehemaligen Burg Drameusel des Raubritters Epelein in der fränkischen Schweiz über dem Wiesental bei Muggendorf in Erfahrung gebracht werden. Da die Burg aber nach der Ergreifung Epeleins im Jahre 1381 von den Nürnbergern vollständig geschleift wurde (warum nur?), lohnt der zweistündige Ausflug dorthin nicht, da es nichts mehr zu entdecken gibt. Angeblich haben die Nürnberger die Kosten der Hinrichtung Epeleins in Neumarkt von 1000 Gulden bis heute nicht beglichen.

Die Mauer, über die Epelein angeblich gesetzt sein soll, kann tagsüber problemlos besichtigt werden. Der Burggraben hat hier eine Breite von etwa 30 Metern und eine Tiefe von über 10 Metern, so daß ein Sturz in aller Regel fatal (5W6 TP) abläuft. Auf der Mauer sind den Touristen zuliebe in der Zwischenzeit (interessanterweise 2 weit voneinander entfernte) Hufabdrücke in die Mauer gemeißelt worden. Gebildete Bürger sind sich einig, daß, falls Epelein hier tatsächlich gesprungen sein sollte, der Burggraben damals unmöglich so breit gewesen sein kann. Von dem Tor in die Traumlande ist nichts zu entdecken. Sollte ein Charakter tatsächlich springen, so landet sein Traumselbst (siehe „Leng“) in den Traumlanden, während sein wacher Körper in den Burggraben stürzt.

Ab dem 15.12. riegelt die Polizei nachts die Burgmauer an dieser Stelle ab, um weitere Selbstmorde zu verhindern. Die Bewachung ist nicht sonderlich streng, sie besteht aus einer Doppelstreife Polizisten, die hier herumlungert und sich langweilt. Erwachsene ohne Begleitung von Kindern können den Epeleinsprung nach einem Wurf auf *Überreden* ohne Probleme auch Nachts in Augenschein nehmen. Leider ist auch dann nichts Besonderliches zu entdecken. Ab dem Zeitpunkt der Abriegelung rufen die Opfer über den in ihren Schulheften vorhandenen Spruch einen Shantak, der sie einem Storch gleich greift und durch das Tor schleudert. Wie durch ein Wunder entgeht der Shantak jedesmal dem Augenmerk der Polizeibeamten, die sich die weiteren Selbstmorde nicht erklären können, da sie ja immer nur den Burgberg, nicht aber den Himmel im Auge behalten. Aufmerksame Charaktere jedoch können den Shantak beobachten, falls ihnen in den fraglichen Nächten ein Wurf auf *Verborgenes erkennen* gelingt. Sollten sie bei Sinnen (0/W6 Stabilitätsverlust) bleiben, haben die eventuell die Chance, den Shantak mit Schußwaffen anzugreifen. Ob das das Leben des Jungen rettet, der dann eben nicht in den Burggraben fällt, sondern woanders herabstürzt, sei dahingestellt.



Zeitungen

Nürnberg verfügt über mehrere Zeitungen unterschiedlichster politischer Couleur. Dazu gehören neben anderen die „Fränkische Tagespost“ und die „Nürnberger Zeitung“ (demokratisch, staatstragend, also mehr oder weniger SPD-nah), die „Morgenpresse“ (Boulevard), der „Fränkische Kurier“ (konservativ-nationalistisch) und „Der Stürmer“ (demagogisches und antisemitisches NSDAP-Hetzblatt).

In welchen Zeitungen die Artikel erscheinen, spielt keine Rolle, einzig der Stil müßte der entsprechenden Zeitung angepaßt werden. Handouts #2,#3 und #4 beschreiben die Todesstürze der Schüler in der lokalen Tagespresse und erscheinen in jeder Zeitung auf den ersten drei Seiten, sind also nicht zu übersehen. Selbstverständlich werden hier nicht alle Artikel präsentiert, die zu den Selbstmorden erscheinen, aber es sollte keine großen Umstände machen, weitere zu improvisieren. Handout #5 wird nur nach einem *Verborgenes erkennen* Wurf gefunden, falls nach Artikeln mit ungewöhnlichem Inhalt gesucht wird, oder automatisch, falls gezielt nach Meldungen über Vögel oder Flugungetümen Ausschau gehalten wird.

Die Redaktionen der einzelnen Zeitungen, wie auch die Reporter, haben den Fällen nichts hinzuzufügen. Möglicherweise heftet sich jedoch einer der Journalisten, Peter Gsteiner von der Morgenpresse, an die Fersen der Spielercharaktere, um an eine gute Story zu gelangen. Diese Gestalt könnte dann in allen möglichen und unmöglichen Situationen auftauchen, zunächst unheimlich wirken, vielleicht aber in kritischen Fällen auch zur Rettung der Gruppe beitragen. Gesetzesüberschreitungen der Spieler werden aber in so einem Fall sicher in der nächsten Ausgabe erscheinen, was die Recherchen nicht gerade erleichtert.

Die Polizei

Die Nürnberger Polizei steht vor einem Rätsel, was die Reihenselbstmorde angeht. Außerdem ist sie es leid, neugierigen Journalisten oder Privatpersonen Rede und Antwort stehen zu müssen. Nur mit guten Kontakten, z.B. einer Referenz Wilhelm Hölzles, oder einem gelungenen Wurf auf *Kreditwürdigkeit* mag es den Charakteren gelingen, an die Akten zu kommen.

Festgestellte Todesursache war jeweils ein Sturz aus großer Höhe, weitere Gewalteinwirkung konnten nur bei Karl-Heinz Weinzierl, Jesaja Silberhorn und Paul Sachs zu Protokoll gegeben werden. Hierbei handelt es sich um vier regelmäßige Hautabschürfung und dementsprechende Beschädigungen der Kleidung an jeder Schulter, die für sich aber nicht letal sind. Dies sind natürlich die Klauenspuren der Shantaks, was der Polizei aber nicht bewußt ist und mit Sicherheit als irres Gerede abgestempelt werden würde. Diese weiteren Verletzungen wurden peinlich genau vor der Presse versteckt und würden mit Sicherheit zu weiteren Schlagzeilen führen, sollten sie bekannt werden. Können die Spielercharaktere für den Bruch der Geheimhaltung verantwortlich werden, so endet auf der Stelle jede Kooperation der Nürnberger Polizei, und ein Verfahren wird gegen die Spieler eingeleitet.

Identifiziert wurden die Leichen jeweils von den Eltern, im Falle Hubertus Grungerts und Karl-Heinz Weinzierls nur aufgrund von Körperform und getragener Kleidung, da diese beiden mit dem Kopf voran in den Graben stürzten, was ihr Gesicht bis zu Unkenntlichkeit deformierte.



Die Schule

Die Volksschule Marienort ist eine neue Schule und wurde erst kurz nach der Jahrhundertwende auf dem extra dafür zugeschütteten Stadtgraben gebaut. Nicht eben zur Verschönerung des Stadtbildes, wenn man nach der Meinung vieler Nürnberger geht. Fremde werden auf dem Schulhof nicht gerne gesehen, so daß sich die Spieler etwas überlegen werden müssen, wenn sie mit bestimmten Schülern, etwa den Klassenkameraden der Opfer, sprechen wollen. Natürlich gehen die Meinungen der Jungen auseinander, was Beliebtheit und Sympathie für ihre Mitschüler betrifft. Hört man aufmerksam zu, so wird einem (eventuell erst nach einem gelungenen RW: *Idee*) auffallen, daß es sich bei allen Opfern um die Klassenbesten gehandelt hat. Hartmut und Jesaja haßten sich, wobei sie vermutlich nur die Gefühle ihrer Eltern gegeneinander übernahmen, und prügeln sich häufig. Ansonsten waren die Opfer eher verhaltensunauffällig, was nicht heißt, daß es sich hier ausschließlich um angepaßte Knaben handelt, die nicht der einen oder anderen Schelmerei aufgeschlossen gewesen wären. Insbesondere Sebastian (Basti) machte hier durch die eine oder andere Aktion auf sich aufmerksam, da er es immer wieder schaffte, durch kleine mechanische Spielereien (z.B. Stuhl ansägen) die Lehrerschaft zu foppen, ohne dafür belangt werden zu können. Auf die Selbstmorde angesprochen, reagieren die Kinder betroffen und kleinlaut, was aber schnell wieder vergessen ist, wenn das Thema gewechselt wird. Der Spielleiter sollte unbedingt darauf achten, daß einige Opfer zur Zeit des Besuchs der Spieler noch leben!

Der neue Lehrer, Herr Glaubner, ist sowohl bei Schülern als auch bei Eltern und im Lehrerkollegium sehr beliebt. Bei den Schülern schätzt man insbesondere seine ungewöhnlichen Einfälle, wie die Scharade zur Eisenbahn (Handout #8), die unvergessen ist, und seine Nachsicht gegenüber Frechheiten, die er meist mit einem seltsamen Lächeln um den Mund zur Kenntnis nimmt, aber nicht bestraft. Seine Kollegen kennen ihn als äußerst gebildeten, schlagfertigen und eloquenten Mann und wundern sich hinter vorgehaltener Hand, warum er „nur“ Volksschullehrer geworden ist und nicht wenigstens Ministerialdirektor. Wird Heinrich Glaubner von den Spielern selbst angesprochen, so wird er sich mit mangelnder Zeit entschuldigen, aber die Gruppe diesen Abend in seine Wohnung am Paniersplatz 20 einladen (siehe „Heinrich Glaubner“).

Bei Nacht

Sollten die Spieler bei Nacht einmal durch Nürnberg stromern, so bieten sich (neben Schneegestöber) folgende zwei mundane Begegnungen an:

- Faschistische oder kommunistische Schlägertruppe

Diese ausschließlich aus Angehörigen der Unterschicht bestehende Gruppe ist auf der Suche nach dem jeweiligen Klassenfeind. Wenn es sich bei den Charakteren offensichtlich um einen solchen handelt, ist Ärger vorprogrammiert, ansonsten sollte diese Begegnung harmlos ablaufen. Die Schlägergruppen sind im Übrigen in der Regel NICHT betrunken, sondern eher diszipliniert und gefährlich.

- Der Rauschgoldengel

Über der Plobenhofstraße am südöstlichen Ende des Hauptmarktes hängt wie zu jedem Weihnachten ein riesiger Rauschgoldengel. Nachts bei Wind und schlechtem Licht kann er durchaus für ein fliegendes Monstrum gehalten werden, insbesondere dann, wenn den



Charakteren bereits ein Shantak begegnet ist. Sollten die Charaktere Ausschau nach einer Bedrohung aus der Luft halten, so verlieren sie nach einem mißlungenen Wurf auf *Verborgenes erkennen* 0/1 gS. Die Würfe sollte der Spielleiter heimlich durchführen, um dann vielleicht den Spielern, die einen der beiden Würfe geschafft haben, auf einem Zettel die Wahrheit mitzuteilen, während er den Pechvögeln eröffnen sollte, daß sie es mit einem Monster zu tun haben. Das kann zu sehr amüsanten Reaktionen führen.

Heinrich Glaubner

Heinrich Glaubner erscheint als ein wohlgestalter, junger Mann Anfang 30. Er ist stets glattrasiert und trägt seine längeren, dunklen Haare tadellos frisiert, aber seine Haut wirkt ölig und etwas zu dunkel, um als Nordeuropäer durchgehen zu können. Er spricht leise, aber klar und ohne jeden Dialekt, und seine grauen Augen wirken dabei durchdringend, aber nicht unfreundlich. Um seine Mundwinkel spielt häufig ein unergründliches Lächeln. Heinrich Glaubner trägt stets einen dunklen Anzug, einen schwarzen Mantel und schwarze Lederhandschuhe, dazu einen Gehstock mit einem silbernen Adlerkopf als Knauf. Der Gehstock verbirgt einen ausgezeichneten Degen in seinem Schaft.

Wie lange dieser mächtige Zauberer schon in den Diensten Nyarlathoteps steht, steht (im wahrsten Sinne des Wortes) in den Sternen, aber wie bereits erwähnt handelt es sich bei ihm nicht um einen Mann, der im Vordergrund mit blutigen Händen für seine finsternen Gott agiert, sondern Gefallen daran findet, die Menschheit ganz langsam in ihr Verderben zu führen. Mit den Jahren hat er sich eine gewisse Arroganz gegenüber seinen Mitmenschen angewöhnt, die man ihm aber in der Regel nicht anmerkt und auf die nur anhand von einigen wenigen zynischen Kommentaren geschlossen werden kann. Heinrich Glaubner liebt es, mit seinen Mitmenschen zu spielen, und das ist auch der Grund, warum er die Gruppe zu sich nach Hause einlädt, in ein Haus übrigens, daß als eines der schönsten Fachwerkhäuser Nürnbergs gilt, 1472 erbaut wurde, und in dem er das zweite Obergeschoß bewohnt. Bei seinen Spielen hat Heinrich Glaubner im Übrigen nicht immer gewonnen, und das ist auch eines der wenigen Dinge, die ihn an der Menschheit überhaupt noch interessiert: angemessene Gegner.

Bei einem Besuch der Charaktere wird er diese ausgesprochen höflich empfangen, wobei er es sich nicht nehmen läßt, jeden Charaktere perfekt in dessen Muttersprache zu begrüßen, auch wenn dieser noch kein Wort von sich gegeben hat(!). Er wird eine gute Flasche Rotwein öffnen und auf die Fragen der Spieler warten. Die Opfer beschreibt er als gute, aufmerksame Schüler, scheint aber keinen Funken von Mitleid oder Trauer zu spüren. Mit versteinertem, fast gelangweilten Gesicht mag er auch von dem einen oder anderen Lausbubenstreich berichten, der Anderen die Lachtränen in die Augen treiben würde. Auf die Abweichungen in der Epeleinsage reagiert er offenbar überrascht, und wird sie als weiteren Streich abtun. Die Scharade beschreibt er als pädagogisches Experiment, worauf sich ein längerer, sachlicher Vortrag über eine notwendige Reform im deutschen Schulwesen anschließt, um die Schüler besser auf die Welt, *wie sie wirklich ist* (hier ein kurzer Anflug eines spöttischen Lächelns), vorzubereiten. Wirre Andeutungen über den Cthulhu Mythos seitens der Spieler nimmt er interessiert zur Kenntnis, und setzt sie in bezug zu bekannten griechischen oder germanische Mythenzyklen. Herr Glaubner macht den Eindruck eines umfassend gebildeten Mannes, und auch zu den exotischsten Themen weiß er das eine oder andere, was den Spielern bisher unbekannt war. Tatsächlich scheint dieser Mann für das Volksschullehramt völlig überqualifiziert zu sein. Glaubner ist ein hervorragender Schauspieler, und nur ein kritischer Erfolg auf *Psychologie* kann den Spielern einen Hinweis auf seine tatsächliche Gemütslage liefern, wenn er Wert darauf legt, diese zu verstecken. Obwohl Glaubner ein mehr als



Die Nürnberger hängen keinen!

Ein Cthulhu-Abenteuer
von Peter Schott

kompetenter Zauberer ist, scheut er den Einsatz von auffälliger Magie in der Öffentlichkeit, wie es seiner Natur als subtilem Verführer entspricht. Sollte er sich allerdings in Gefahr befinden, oder weiß er keine Zeugen in seiner Nähe, so verliert er diese Hemmungen rasch. Keinesfalls läßt er es sich nehmen, die Charaktere mit dem *Schwarzen Willen des Thoth* zu belegen (siehe „Neue Zauber“), wie er es auch mit seiner Schulklasse jeden Tag macht. Erliegt einer der Spieler diesem Zauber, und *gelingt* ihm in der folgenden Nacht ein Wurf MA×1, so wird er versuchen, sich unter dem Einfluß der Suggestion Glaubners schlafwandelnd in den Burggraben zu stürzen. Ob er dabei an den Polizeibeamten vorbeikommt, hängt von seinem Verhältnis mit eben diesen ab, oder ob ihm (in Trance) ein Wurf auf *Überreden* gelingt. Sollte er den Spruch *Kontakt zu Shantak* (zum Beispiel aus den Schulheften) beherrschen, wird er auch von der Möglichkeit Gebrauch machen, von einem Shantak dorthin getragen zu werden. In diesem Fall steht das Fenster im Zimmer des Charakters sperrangelweit offen, andere Hausbewohner haben nach einem Wurf auf *Horchen* während der Beschwörung die Möglichkeit, Gegenmaßnahmen welcher Art auch immer einzuleiten. Unvermittelt in Leng aufzuwachen kostet den Charakter W3/W10 Punkte gS.

Schafft es einer der Charaktere, das Schlafzimmer Heinrich Glaubners in Augenschein zu nehmen (etwa durch einen vorgetäuschten Gang zur Toilette), so kann er eine einzige kompromittierende Entdeckung machen: Auf dem akkurat gemachten Bett liegt eine durchgehende Staubschicht! Glaubner scheint das Bett noch nie benutzt zu haben. Diese Beobachtung ist korrekt, verbringt Glaubner doch jede Nacht in den Traumlanden, um entweder den Fortgang seiner Experimente mit den jungen Schülern zu beobachten, mit dem Hohepriester hinter der gelben Seidenmaske zu konferieren oder einfach durch die Traumlande zu streifen, um weiteres, unheiliges Wissen anzuhäufen. Dazu hat er ein Tor angefertigt, das von den Felsengängen (siehe dort) unter Nürnberg direkt in jenes prähistorische Monasterium über Leng führt, in dem der grausige Hohepriester haust. In die Felsengänge gelangt Herr Glaubner durch sein Kellerabteil, das einen zugemauerten Zugang zu den Felsengängen aufwies, den Glaubner freilegte. Dieser ist nun schlicht mit einem an der Wand befestigten Leintuch verborgen.

Befragt man Nachbarn (oder Vermieter) nach Heinrich Glaubner, so ist der Junggeselle wohlgekommen. Er ist nie auffällig geworden, bezahlt seine Miete pünktlich und gilt als hilfsbereit. Man muß schon sehr genau fragen, um aus dem Pensionär Peter Huchowsky im Erdgeschoß herauszubekommen, daß er es seltsam fand, Herrn Glaubner einmal um 5 Uhr früh die Treppe vom Keller heraufsteigen zu sehen. Das tut Glaubner zwar jeden Morgen, aber für gewöhnlich schläft das Haus dann noch. Da eine Stunde in den Traumlanden etwa einer Woche in der wachen Welt entspricht, sieht man Glaubner die allnächtlichen Ausflüge nicht an, da er in den Traumlanden selbst genug Ruhe findet, so er dies wünscht.

Die Felsengänge

Die Felsengänge unter Nürnberg sind eine Folge eines Gesetzes aus dem Mittelalter, daß den Nürnbergern Bierausschank nur dann gestattet wurde, wenn dieses auch auf eigenem Grund und Boden gebraut worden war. Da Bier - mit einem wesentlich geringeren Alkoholanteil als heute - damals zu den Grundnahrungsmitteln gehörte und sich niemand den lukrativen Ausschank entgehen lassen wollte, begannen die Wirte, ihre Keller zu vergrößern und unter den bereits vorhandenen Kellern weitere anzulegen. Als auch dieser Platz nicht ausreichte, kaufte man von nebenan gelegenen Häusern das Recht, unter diesen ebenfalls Keller anzulegen, und so wuchs ein unterirdisches Gangsystem, das natürlich auch an vielen Stellen mit den Kellern der Nachbarn verbunden wurde. Der gesamte Burgberg, das heißt die nördliche Sebalder Altstadt zwischen Neutor, Burg, Paniersplatz und Hirschelgasse (auf der



Die Nürnberger hängen keinen!

Ein Cthulhu-Abenteuer
von Peter Schott

Spielleiterkarte farbig unterlegt) gleicht einem Schweizer Käse mit teilweise bis zu 4 Sohlen, von denen nie eine vernünftige Karte angefertigt wurde. Dazu kommen die mittelalterlichen, unterirdischen Wasserleitungen in die Stadt, die nicht mehr in Betrieb sind, geheime Fluchtwege aus Rathaus und Burg sowie Durchgänge in die Kanalisation, die prinzipiell tiefer liegt. Die Felsengänge weisen das ganze Jahr über eine nahezu konstante Temperatur von um die 10 °C auf, was sich natürlich zum Bierbrauen hervorragend eignet. In den 20ern wird in den Kellern kein Bier mehr gebraut, aber man kann davon ausgehen, daß die Felsengänge neben gewöhnlichen Kellern, Abstellplatz für Gerümpel, gewerblicher Nutzung wie durch „Gurken-Harrer“ in der Albrecht Dürer Straße, der hier seine Gurken einlegt, auch Unterschlupf für Landstreicher und lichtscheues Gesindel aller Art bieten, insbesondere, da sie den meisten Nürnbergern selbst unbekannt sind. In den 40er Jahren werden die Felsengänge größtenteils zu Luftschutzkellern ausgebaut werden, der Rest kann heute noch besichtigt werde.

Einstiege in die Felsengänge gibt es viele, so gut wie in jedem zweiten Haus in der nördlichen Sebalder Altstadt, doch kann man sich leicht hier unten verirren, wenn einem kein Wurf auf *Navigation* gelingt oder andere Hilfsmittel benutzt werden. Wieder an die Oberfläche zu gelangen ist einfach, nur eben nicht unbedingt da, wo man es gewünscht hätte. Um das Tor zu finden, das Heinrich Glaubner hier in die Traumlande aufgestoßen hat, gibt es prinzipiell folgende Möglichkeiten:

- Verfolgung

Man folgt Glaubner bei seinem allnächtlichen Ausflug in die Traumlande von seinem Keller aus. Dazu ist *pro Charakter* ein gelungener Wurf auf *Schleichen* oder *Verbergen* notwendig. Bemerkt Glaubner die Charaktere, so wird er zunächst versuchen, diese abzuschütteln, indem er einfach schneller geht. Um ihm immer noch zu folgen (und dabei unentdeckt zu bleiben, denn Glaubner macht nicht den Anschein, er hätte die Charaktere entdeckt), ist nun zusätzlich ein Wurf auf *Verborgenes erkennen* vonnöten. Kann er die Spieler nicht abschütteln, so durchschreitet er unerschrocken das Traumtor, da er sich sicher ist, daß sich die Spieler in der labyrinthischen Anlage des uralten Monasteriums verlaufen werden.

- Die Ghoule

Stolpern die Spieler durch die Keller, etwa, weil sie Glaubner verloren haben, so hören sie nach einem Wurf auf *Horchen* vor ihnen miependes Geplapper und schlurfende Schritte. Gelingt der Wurf nicht, so stoßen sie unvermittelt auf zwei Ghoule, hundartige Bestien in zerschlissenen, verschimmelten Gewändern, die sich auf der Suche nach etwas Eßbaren in die Felsengänge verirrt haben. Die Ghoule sind genauso überrascht wie die Spieler und verhalten sich zunächst abwartend. Sollten die Charaktere die Ghoule angreifen oder sonstige überhastet Aktionen unternehmen, wovon zumindest nach einem mißlungenen Wurf auf geistige Stabilität (gS-Verlust beim Anblick der Ghoule: 0/W6) auszugehen ist, ist es mit der Freundlichkeit vorbei. Ansonsten kann sich durchaus mit den Ghoulen unterhalten werden, sobald sich ein Spieler dazu überwinden kann, wozu wiederum ein gelungener Wurf auf gS notwendig ist. Die Ghoule werden zuhören, falls dem redenden Charakter ein Wurf auf *Überzeugen* oder *Überreden* gelingt oder ihm die miepende Sprache der Ghoule vertraut ist. Die Ghoule selbst sprechen gut genug Deutsch, um eine Verständigung zu ermöglichen. Auf Herrn Glaubner, seltsame Vorkommnisse oder gar Leng angesprochen, wirken sie zunächst überrascht, können dann aber von einem Gang berichten, aus dem bisweilen schreckliche Flötentöne hinüber wehen und in den des Öfteren ein Mann verschwindet, der den Ghoulen nicht ganz geheuer ist (und das muß man sich erst einmal vorstellen!). Die Ghoule sind auch



Die Nürnberger hängen keinen!

Ein Cthulhu-Abenteuer
von Peter Schott

durchaus bereit, die Spieler zu diesem Gang zu führen, aber nur, wenn sie mit etwas Eßbarem entlohnt werden, jawohl, mit einer menschlichen Leiche! Wie die Charaktere an diese Leiche kommen, bleibt ihnen selbst überlassen, die Ghoule sind bereit, sich am nächsten Tag wieder an der selben Stelle mit den Spielern zu treffen. Nürnberg verfügt über zahlreiche Friedhöfe, der Altstadt am nächsten liegt der kleinere Johannfriedhof, auf dem auch zahlreiche Prominente liegen, etwa 1 km östlich vom Neutor. In dieselbe Richtung, aber erst nach einem weiteren Kilometer, liegt der neue, riesige Westfriedhof, der auch zum teil bewaldet ist, ebenso wie der ebenfalls neue, riesige Südfriedhof, von der Altstadt ca 5 km südlich. Auf den beiden letzteren kann man zwar unbemerkt zu werke gehen, dafür hat man aber den Nachteil des längeren Transportweges. Welche Probleme den Charakteren hier in den Weg gelegt werden, bleibt dem Spielleiter überlassen, das Ausgraben einer Leiche zur Nachtzeit sollte aber nicht ohne einen Verlust von 0/W3 gS vonstatten gehen. Haben die Ghoule erst einmal ihren Leichenschmaus erhalten, führen sie die Charaktere rasch zu dem Gang, in dem das Tor liegt. Sie wagen jedoch nicht, diesen zu betreten, und verabschieden sich hier (bereites schmatzend) von den Charakteren.

- Zufall

Um durch Zufall auf den richtigen Gang zu stoßen, muß dem Charakter mit dem niedrigsten Glückswert ein halbiertes RW: *Glück* gelingen, der täglich einmal wiederholt werden kann.

Aus dem Gang mit dem Tor weht ein modriger Geruch. In den ersten Metern sind einige Runen in die Sandsteinwand eingraviert, unter ihnen das *Ältere Zeichen*, das mit einem *Cthulhu Mythos* Wurf identifiziert werden kann. Heinrich Glaubner brachte dieses hier an, um Kreaturen aus den Traumlanden keinen freien Zugang in die Wache Welt zu ermöglichen. Der Übergang in die Traumlande geht allmählich, der Sandstein geht in Basalt über, und bald zeigen sich die ersten Reliefs an den Wänden, mit denen das gesamte vorzeitliche Kloster von Leng geschmückt ist. Während die Charaktere in die Traumlande vordringen, verlieren sie 4 Magiepunkte und 1 Punkt gS, was der Spielleiter ihnen aber nicht sofort erklären sollte. Auch verwandeln sich Gegenstände moderner Machart in solche, wie sie in den Traumlanden vorherrschen. Da die Spieler aber nicht die warmen, angenehmen Inneren Traumlande betreten, sondern die düsteren Äußeren, bekommen auch alle ihrer Gegenstände ein solches, morbides Flair. Eine Taschenlampe etwa verwandelt sich nicht in eine schucke Öllampe, sondern in eine rauschende, stinkende Pechfackel, eine Pistole vielleicht in einen Krummdolch aus geschwärztem Stahl, in dessen Beingriff Totenköpfe eingraviert sind, deren schwarze Obsidianaugen böse blitzen. Auch diese Veränderung sollte den Spielern nicht sofort mitgeteilt werden, in unseren Träumen nehmen wir unlogische Ortswechsel und andere Verschiebungen ja auch einfach hin. Vielmehr könnte das etwa so aussehen:

Spieler: Ich sehe mir dieses Relief näher an.

Spielleiter: Als Du Dich hinunterbeugst, um das Relief besser auszuleuchten, beißt Dir der Qualm deiner Fackel in die Augen.

Spieler: Qualm? Fackel?

Spielleiter: Ja, die Fackel, die Du schon die ganze Zeit trägst.

Oder:

Spieler: Ich schieße auf dieses Monstrum.

Spielleiter: [würfelt] Dein Dolch verfehlt nur knapp dessen Bein und rutscht scheppernd aus dem Sichtfeld.

Spieler: Hä?

Nun ist der Zeitpunkt gekommen, den Spielern 0/W3 gS abzuziehen. Ein Wurf auf *Cthulhu Mythos* oder *Traumwissen* verrät den Charakteren, daß sie sich nun in den Traumlanden befinden.



Leng

Das folgende Kapitel gliedert sich in der wahrscheinlichen Reihenfolge, in der die Charaktere Leng besuchen, also zunächst das vorzeitliche Kloster, dann die eigentliche Hochebene und zuletzt die Schlucht, in der das Tor über dem Burgraben endet. Eine grobe Übersichtskarte der Hochebene befindet sich bei den Handouts. Entfernungen in den Traumlanden anzugeben ist allerdings sinnlos, da sie sich, eben wie im Traum, von Augenblick zu Augenblick ändern können, und mag einem eben noch ein Geländemerkmale unerreichbar weit entfernt vorgekommen sein, so steht man mit einem Mal direkt davor. Derartige Verschiebungen sind in den Traumlanden vollkommen normal und kosten keine geistige Stabilität.

Das Prähistorische Monasterium

Dieses Bauwerk steht schon länger über Leng, als das kollektive Bewußtsein der Menschheit zurückreicht, so lange, daß es selbst die Pnakotischen Manuskripte als vorzeitlich bezeichnen. Das Innere, in das die Spieler so unvermittelt eintreten, besteht aus einem Gewirr beengender Gänge, die sich ohne erkennbares Ziel durch das Basaltmassiv winden. Kammern, deren Decke man kaum erahnen kann, wechseln sich mit Gängen ab, in denen man den Kopf einziehen muß. Und überall ist da die Kälte und irgendwo außerhalb des Fackelscheins ein häßliches Kriechen und Schlürfen. Treppenfluchten wechseln sich ab mit glitschigen Rampen, und in der Luft hängt ein abgestandener, metallischer Geruch. Die Wände zieren Fresken und Reliefs, auf denen die Fastmenschlichen von Leng zur Zeit ihrer Glorie abgebildet sind, wie sie in den Mauern großer Pfahlstädte tanzen und vor den schrecklichen, schleimigen Dingen niederknien, die in schwarzen Galeeren vom Mond kamen, um sie zu versklaven. Andere Fresken zeigen merkwürdige Höhlen auf den höchsten Gipfeln eines Bergmassivs, in denen die gummiartigen Dunkeldürren flattern, vor denen selbst die Shantakvögel die Flucht ergreifen, tiefe Täler, in denen die behörnten Fastmenschlichen gegen gigantische Purpurspinnen in den Krieg ziehen, und dergleichen mehr. Immer wieder kehrt auch ein Reiter auf einem gigantischen Shantak, der über einer Schlucht zu schweben scheint. Aus den Klauen des Shantaks regnen Kinderkörper auf die Hochebene von Leng nieder. Aufmerksames Studium der Fresken erhöht das *Traumwissen* um 8% und den *Cthulhu Mythos* um 2%, bringt aber den Verlust von W6 gS. Selbst wenn man nur an den Wänden vorbeigeht, nimmt man genug auf, um das *Traumwissen* um 3% zu steigern und die geistige Stabilität um 1/W3 zu senken.

Die Charaktere werden bald die Orientierung verlieren, und selbst, wenn sie versuchen, ihren Weg zu markieren, finden sie nur zum Tor zurück, falls Ihnen ein Wurf auf *Navigation* kritisch gelingt. Es ist, wie als wenn ihnen das Kloster selbst auf böartige Weise den Weg zurück versperren will. Manchmal kommt es sogar vor, daß sich die Charaktere, nachdem sie in einem Gang, der sie offenbar nicht weiterbringt, umgekehrt sind, in einem Raum wiederfinden, den sie mit Sicherheit vorher nicht durchquert haben.

Irren die Spieler lange genug in der Tempelanlage herum, die wie ausgestorben wirkt, hören sie von irgendwoher eine leise, winselnde Flötenmelodie. Gehen die Spieler dieser zermürbenden Melodie nach, erreichen sie nach einiger Zeit den Thronsaal des Monasteriums. Dieser erscheint wie eine Gruft, in deren Mitte sich eine gähnende, kreisrunde Grube auftut, die von sechs verderblich befleckten Steinaltären umstanden wird, von denen fahl glimmende Kräuter eine beißenden Qualm zur Decke aufsteigen lassen. Auf der gegenüberliegenden Seite hockt auf einem goldenen Thron, zu dem fünf Steinstufen



Die Nürnberger hängen keinen!

Ein Cthulhu-Abenteuer
von Peter Schott

heraufführen, die plumpe Gestalt des Hohenpriesters in einer gelben, rotdurchwirkten Seidenrobe mit einer gelben Seidenmaske vor dem Gesicht. Erhellte wird die riesige Krypta nur von einem flackernden Öllämpchen, in dessen Licht sich Heinrich Glaubner aus der Dunkelheit schält, der vor dem Thron kniet und eine winzige, fleckige Silberflöte bläst. Eben hebt der Hohepriester auch eine beschnitzte, beinerne Flöte, um ihm zu antworten, als die Charaktere im Zwielficht erkennen können, daß es keine Hand ist, mit der er diese Flöte hält, sondern eine weiche, schimmelige Pfote. Die ganze Szenerie kostet jeden Zuschauer 1/W6 gS.

War Heinrich Glaubner vorgewarnt, weil er die Charaktere schon in den Felsengängen bemerkte, so stürzen aus der Dunkelheit etliche Fastmenschliche von Leng, bewaffnet mit Speeren, um die Spieler zu ergreifen. Ihre einzige Chance besteht nur in heillosen Flucht, wobei die Tempelanlage für die Fastmenschlichen genauso unübersichtlich ist wie für die Charaktere, so daß sie ihre Verfolger rasch abschütteln können und nur vereinzelt Scharmützel mit einigen wenigen Männern von Leng befürchten müssen. Sollte aber doch der eine oder andere Charakter gefangen werden, so werden sie unter Anrufung Nyarlathoteps in den bodenlosen Schacht im Thronsaal geworfen, der bis in die Tiefen der Unterwelt reicht, wo die Dhole schändlich wühlen.

Konnten sie der Aufmerksamkeit Heinrich Glaubners in der Wachen Welt entgehen, so haben sie zunächst die Initiative für sich, allerdings werden Ihre Fackeln nicht lange unbemerkt bleiben. Sowohl der Hohepriester, der seinen Thron nie verläßt, als auch Heinrich Glaubner sind äußerst mächtige Zauberer, so daß die Charaktere bei einem Frontalangriff einige Opfer wohl bereits einige Verluste erleiden, bevor Glaubner und der Hohepriester überhaupt in die Reichweite ihrer Waffen geraten sind (schließlich verfügen die Spieler nicht mehr über Schußwaffen!). Ein bevorzugter Spruch wäre etwa ein *Donnerwirbler*, der einen Charakter in den endlosen Schacht reißt, oder einige schrille Töne auf einer Flöte, worauf sich die schreckliche Fratze eines *hetzenden Schreckens* aus der rauchgeschwängerten Kuppel der Krypta schiebt. In so einem Fall wird den Überlebenden wohl auch nur die kopflose Flucht in das Wirrwarr der uralten Gänge bleiben. Herr Glaubner wird sie nicht verfolgen.

Möglicherweise wollen die Charaktere auch Glaubner auflauern, wenn dieser den Thronsaal verläßt. Dessen „Gespräch“ mit dem Hohepriester aber scheint sich wahre Ewigkeiten hinzuziehen, und es gehört schon ein gelungener Wurf auf *geistige Stabilität* dazu, um dem Gewinsel der Flöten solange zuzuhören und sich nicht außer Hörweite zurückziehen zu müssen.

Egal, ob sich die Charaktere nun noch in der Nähe des Thronsaals herumdrücken oder nach ihrer Flucht irgendwo schale Luft schnappen, droht ihnen der nächste Schock: Ihre Fackeln brennen aus! Plötzlich in absoluter Dunkelheit inmitten des prähistorischen Monasteriums zu stehen und nun mit überwachem Horchsinn dieses Kriechen und Schlürfen wahrnehmen zu müssen, kostet sie noch einmal 1/W6 gS. Mit dem Verlust des Lichts geht auch der Verlust des letzten Rests an Orientierungssinn einher, und wie als wäre es abgemacht gewesen, verstummen auch die Flötentöne, die einem wenigstens noch den Weg zum Thronsaal gewiesen hätten. Nachdem die Charaktere nun weitere Minuten, Stunden oder Tage, denn die Zeit verliert hier jede Gültigkeit, in den Gängen des Tempels herumgestolpert oder -gekrochen sind, gibt unter Ihnen überraschend der Boden nach, und über schleimige, glitschige Röhren rutschen sie, wie vormals Randolph Carter, schwindelerregend in die Tiefe,



bis der Berg sie auf die Hochebene von Leng ausspuckt. Etwas benommen, aber wenigstens wieder bei Tages(?) -Licht, können sie sich nun aufrappeln und umsehen.

Die Hochebene von Leng

Über der öden Ebene von Leng geht die Sonne der Traumlande niemals auf. Sie liegt im ewigen Zwielficht, das rötlich phosphoreszierende Wolken am Himmel abgeben, die über den Onyx- und Basaltgebirgen hängen, die Leng ringsum umgeben. Es ist windig und bitterkalt. Am nördlichen Ende von Leng erhebt sich drohend der Berg, in dem das prähistorische Kloster brütend mit unzähligen schmalen Fensteröffnungen über die Ebene wacht. Daß den Charakteren nicht ein einziger solcher Fensterschlitz untergekommen ist, beweist nur noch einmal, wie weitläufig sich das Kloster in den Berg erstreckt. Das es noch wesentlich mehr solcher Röhrenöffnungen gibt, durch das die Spieler auf die Ebene von Leng gelangt sind, darf nicht bezweifelt werden, in Sicht befindet sich allerdings keine.

Die Ebene, auf der immer wieder riesige Gesteinsbrocken liegen, als wären diese aus großer Höhe herabgeregnet, wird von unregelmäßigen, tiefen Klüften durchzogen. In großer Entfernung kann über einer dieser Schluchten eine auffällige Hängebrücke ausgemacht werden, die im Wind schwingt. Von irgendwoher dringen Trommeln über dem Wind an die Ohren der Spieler, die Anthropologen unter ihnen vielleicht an die Rituale afrikanischer Naturvölker erinnern.

Wagen sich die Spieler über die Hängebrücke, der zwar einige Bretter fehlen (woher das Holz stammt, bleibt ein Rätsel, da sich auf der gesamten Hochebene von Leng kein einziges Anzeichen für Pflanzenbewuchs zeigt), die aber dennoch hält, obwohl sie bedenklich ächzt, können sie auf ein Dorf aus Steinhütten herabblicken. Auf den Plätzen zwischen den Hütten tanzen und taumeln in grotesken Verrenkungen die Fastmenschlichen um große Freudenfeuer. Scharfzügelte Charaktere können nach einem Wurf auf *Verborgenes erkennen* bereits jetzt auf dem größten Platz einen Käfig erspähen, in dem kleinere Humanoide eingesperrt sind. Einige der offensichtlichen Gefangenen winden sich im Takt der Trommeln, andere liegen oder stehen regungslos da. Bei den Eingesperrten handelt es sich natürlich um das Traumselbst der Jungen aus der Klasse Heinrich Glaubners, die auf der anderen Seite des Tores von den Fastmenschlichen eingesammelt und eingesperrt wurden. In dem großen Käfig, in denen die Jungen nur von mystischem Mondwein, der in jenen riesigen Rubinen gereicht wird, die überall in den Traumlanden berühmt und berüchtigt sind, und seltsamen Pilzen leben müssen, geht eine seltsame Metamorphose mit ihnen vor. Ihre Münder verbreitern sich, langsam bilden sich Verhornungen am Kopf, die mit der Zeit zu zwei stattlichen Hörnern heranwachsen, die Zehen krümmen sich ein, bis sie verwachsen und Hufe bilden, und schon nach wenigen Tagen können die Männer von Leng ein neues Mitglied ihrer Rasse in ihrer Mitte begrüßen. Jeden Tag verlieren die Jungen W10 gS, wobei sich die gerade beschriebenen Deformationen in dieser Reihenfolge jeweils nach dem Verlust eines Viertels der ursprünglichen geistigen Stabilität voll ausgebildet haben. Sinkt die gS auf 0, ist der Verstand des Jungen endgültig ausgelöscht und er zu einem vollwertigen Fastmenschlichen geworden.

Wie und ob die Charaktere die Jungen retten wollen, bleibt ihnen überlassen. Möglich wäre zum Beispiel eine spektakuläre Rettung mittels eines beschworenen Shantaks, eine



Die Nürnberger hängen keinen!

Ein Cthulhu-Abenteuer
von Peter Schott

Ablenkungsaktion oder auch ein überraschender Sturmangriff. Sollte es sich bei den Charakteren um erfahrenere Träumer handeln, so ist sicher auch ein Einsatz von *Träumen* denkbar. Während ihrer absurden Tänze zu Ehren Nyarlathoteps sind die Fastmenschlichen nicht sonderlich aufmerksam, und Wachen gibt es auch keine. Zu Beachten ist jedenfalls, daß die Kinder sich ihren potentiellen Rettern nicht freudestrahlend anschließen werden, so sie bereits geistig umnachtet sind, sondern eher apathisch sabbernd in der Ecke stehen, oder gar aktiv und schreiend Widerstand leisten, wenn sie schon mehr als drei Viertel ihrer geistigen Stabilität eingebüßt haben.

Das Tor nach Nürnberg

Wenn die Charaktere in der Nähe des Dorfes umherschleichen, wird Ihnen irgendeinmal der feine Geruch nach Lebkuchen in die Nase steigen, etwas, das hier so gar nicht hinpassen will. Gehen die Charaktere dem fremden und doch so vertrauten Geruch nach, so erblicken sie bald ein kleines Blechspielzeugauto, das an ihnen vorbeifährt und an einem Stein hängenbleibt, wo es ein Rad verliert. Solche verstörenden Anblicke werden häufiger, bis die Charakter auf einem Hügelchen direkt neben einer tiefen Schlucht in eine Schlacht zwischen zwei riesigen Zinnsoldatenheeren stolpern, die sich hier abschlachten, nur um sich wieder geradezubiegen und erneut in die Schlacht zu ziehen. Das Pfeifen und Stampfen einer Spielzeugdampfmaschine ist zu hören. Über all dem hängt schwer der Geruch nach Lebkuchen, gebrannten Mandeln und Zuckerwatte, als mit einem scharfen Knacken ein Blechflieger in der Luft etwa ein halben Meter hinter der Abbruchkante der Schlucht erscheint und trudelnd abstürzt. Genau hier befindet sich der Ausgang des Tores über dem Burgraben in Nürnberg, und eben deshalb manifestieren sich in dieser Gegend auch die Träume der Nürnberger Kinder, besonders um die Weihnachtszeit. Hier landen auch die Körper der Opfer, wo sie nach einiger Zeit von den Fastmenschlichen in Empfang genommen werden, und sollte ein Charakter die Frechheit besessen haben, einfach in den Burgraben zu springen, so ist er ebenfalls hier angekommen. Der Anblick der bizarren, aber nicht bössartigen Umgebung des Tores kostet die Charaktere 0/1 gS.

Um zurück nach Nürnberg zu kommen, müssen die Spieler nun den Sprung in die Schlucht wagen, in etwa an der Stelle, an der das Flugzeug erschien. Nach einem kurzen Farbrausch und einem Gefühl der Orientierungslosigkeit landen die Spieler wieder in Nürnberg beim Epeleinsprung, wenn sie einen RW: *Glück* bestehen, innerhalb, sonst außerhalb der Mauer, wo sie zwar geistesgegenwärtig die Mauerkrone ergreifen können, sich nun aber an der vereisten Mauer hochziehen müssen. Dies erfordert eine Kraftprobe ST gegen die eigene GR. Sollte es ihnen nicht gelingen und nicht rechtzeitig Hilfe kommen, so stürzen sie, und dieses Mal endgültig, die ca. 30 m in den Burgraben: 5W6 TP. Falls Polizei die Ankunft der Spieler beobachtet, so werden sie wohl die eine oder andere Frage beantworten müssen. Die Benutzung des Tores kostet abermals 4 Magiepunkte und 1 Punkt gS.

Das Ende?

Den Spielern kann es gelingen, einige oder alle der angeblich toten Jungen in die Wache Welt zurückzuholen. Die Deformationen bleiben, auch wenn einige von ihnen chirurgisch entfernter sind, und der Geisteszustand der meisten Kinder läßt es angeraten erscheinen, diese psychiatrisch zu behandeln. Was die Charaktere den jeweiligen Eltern erzählen, und wie sie



Die Nürnberger hängen keinen!

Ein Cthulhu-Abenteuer
von Peter Schott

ihnen überhaupt begreifbar machen, daß ihr Sohn doch nicht tot ist, steht in den Sternen. Die Hölzles werden ihr Kind auf keinen Fall annehmen, falls es irgendwelche Deformationen davongetragen hat.

Das Tor in den Felsengängen kann verhältnismäßig einfach geschlossen werden, so die Charaktere dies wünschen (und es überhaupt - nach einem gelungenen Wurf auf *Karten Zeichnen*, der täglich wiederholt werden kann - wiederfinden) . Dazu genügt ein *Älteres Zeichen*, Sprengen des Ganges oder auch einfaches Zumauern.

Das Tor über dem Burggraben ist nicht so einfach zu entfernen, da es naheliegenderweise nicht so gut zugänglich ist und darüber hinaus von einem wesentlich mächtigeren Wesen erschaffen wurde. Die Suche nach einem Ritual, mit der auch dieses Tor vernichtet werden kann, die die Charaktere tief in die Traumlande der Erde reisen läßt, könnte der Aufhänger zu einem weiteren Abenteuer sein.

Für jedes aus den Traumlanden gerettete, nicht völlig wahnsinnige Kind erhält jeder Charakter W3 Punkte gS, und allein die Rückkehr in die Wache Welt ist W6 Punkte gS wert. Das Schließen des Tores in den Felsengängen bringt den Charakteren je nach Effektivität zwischen W3 und W6 gS, ein Verschluß des Tores über dem Burggraben wäre sicherlich weitere W8 gS wert. Aufgrund der Erfahrungen der Charaktere in Leng steigt der *Traumwissen* Wert jedes Charakters um 5%.

Heinrich Glaubner ist kein Idiot und weiß, daß sein Plan zunächst durchkreuzt wurde. Schon lange bevor die Charaktere in die Wache Welt zurückkehren, verschwindet er spurlos. Einige Tage später jedoch erreicht jeden Charakter ein Telegramm aus Paris, in dem (wieder in der jeweiligen Muttersprache) nur folgende Worte stehen:

WIR WERDEN UNS WIEDERSEHEN

Und das werden sie...



Spieldaten

Es folgen die Spieldaten der wichtigeren Nichtspielercharaktere. Es werden nur herausragende oder besondere Fertigkeiten angegeben. Alle Angaben verstehen sich zu Anfang des Spieles, insbesondere die Angabe der gS.

Heinrich Glaubner, Volksschullehrer und Magier, (angeblich) 32

ST	KO	GR	GE	IN	BI	ER	MA	gS	T
12	16	15	15	18	28	17	24	0	14

Angriffe:

Degen 75% Schaden: W6+1

Fertigkeiten:

Cthulhu Mythos 77%, Träumen 75%, Traumwissen 87%, Okkultismus 74%, Geschichte 89%, Überzeugen 82%, Überreden 84%, Kreditwürdigkeit 71%, Psychologie 90%, Ausweichen 78%, Horchen 53%, Verborgenes erkennen 58%, Flöte spielen 54%

Sprachen (Sprechen & Verstehen / Schreiben & Lesen):

Deutsch 100%/100%, Englisch 100%/100%, Französisch 100%/100%, Italienisch 100%/100%, Spanisch 100%/100%, Portugiesisch 100%/100%, Russisch 100%/100%, Arabisch 100%/100%, Latein 100%/100%, Altgriechisch 50%/100%, Chinesisch 60%/60%

Sprüche:

Älteres Zeichen, Beschwöre/Binde Hetzenden Schrecken, Beschwöre/Binde Diener der Anderen Götter, Beschwöre/Binde Dimensionsschlurfer, Rufe Azathoth, Kontakt zu Nyarlathotep, Furchtbarer Fluch des Azathoth, Verschrumpeln, Voorisches Zeichen, Erschaffe Tor, Schwarzer Wille des Thoth*

Sprüche aus den Traumlanden:

Kontakt zu Mondbestie, Kontakt zu Shantak*, Anathema, Dunkle Wand, Donnerwirbler, Der eherne Geist, Das lebende Kreuz, Verteidigung, Wandelndes Nichts

* neuer Spruch



Die Nürnberger hängen keinen!

Ein Cthulhu-Abenteuer
von Peter Schott

Die Opfer:

- 1) Sebastian Pröbstlein, Schüler, 9
- 2) Hartmut Hölzle, Schüler, 9
- 3) Hubertus Grungert, Schüler, 8
- 4) Karl-Heinz Weinzierl, Schüler, 9
- 5) Jesaja Silberhorn, Schüler, 9
- 6) Paul Sachs, 8

#	ST	KO	GR	GE	IN	BI	ER	MA	gS	T
1	5	8	4	16	18	4	12	17	85	6
2	4	7	5	9	17	4	10	17	85	6
3	4	8	4	14	17	4	13	18	90	6
4	4	10	5	10	17	4	16	16	80	7
5	4	7	4	13	18	5	9	17	85	5
6	3	7	4	12	17	4	10	17	85	5

Angriffe:

Keine über Grundchance

Fertigkeiten:

- 1) Mechanische Reparaturen 70%

Sprachen (Sprechen & Verstehen / Schreiben & Lesen):

- 5) Jiddisch 80%/-, Hebräisch 40%/20%

Sprüche:

Kontakt zu Shantak*



Die Eltern:

- 1) Constantin Pröbstlein, Straßenbahnfahrer, 32
- 2) Rita Pröbstlein, Näherin, 28
- 3) Wilhelm Hölzle, Großhändler und Nationalsozialist, 43
- 4) Gertrud Hölzle, Hausfrau, 38
- 5) Albrecht Grungert, Händler und Auftraggeber, 38
- 6) Klara Grungert, Händlerin, 34
- 7) Kathrin Weinzierl, wilde Witwe, 32
- 8) Ephraim Silberhorn, Kellner, 38
- 9) Anna Silberhorn, Hausfrau, 37
- 10) Friedhelm Sachs, Arbeitsloser, 29
- 11) Petra Sachs, Arbeitslose, 28

#	ST	KO	GR	GE	IN	BI	ER	MA	gS	T
1	16	17	16	15	13	8	12	6	30	16
2	9	16	11	17	12	7	11	14	70	13
3	14	11	17	9	14	15	10	15	75	14
4	10	9	14	12	12	13	14	14	70	11
5	14	15	15	14	15	12	13	15	75	15
6	12	15	12	15	16	13	12	13	65	13
7	10	14	12	14	15	14	17	14	70	13
8	10	12	13	15	15	12	9	14	70	12
9	10	14	13	13	13	13	14	16	80	13
10	15	10	14	12	14	5	10	5	25	12
11	10	12	11	13	11	5	9	6	30	11

Angriffe:

- 1) Faust 71% Schaden: W3+W6
- 3) Jagdgewehr 55% Schaden: W8
- 10) Faust 80% Schaden: W3+W4

Fertigkeiten:

- 1) Straßenbahn fahren 68%, Saufen 86%
- 2) Nähen 72%
- 3) Kreditwürdigkeit 74%, Überreden 60%, Überzeugen 52%, Feilschen 74%
- 5) Kreditwürdigkeit 52%, Feilschen 72%
- 6) Kreditwürdigkeit 48% Feilschen 65%
- 7) Überreden 84%, Verführen 72%, Tanzen 68%
- 8) Überreden 63%

Sprachen (Sprechen & Verstehen / Schreiben & Lesen):

- 5) Englisch 39%/50%
- 6) Englisch 43%/38%, Französisch 38%/25%
- 7) Französisch 72%/60%
- 8) Englisch 40%/20%, Jiddisch 75%/-, Hebräisch 50%/52%
- 9) Jiddisch 65%/-, Hebräisch 64%/72%



Peter Gsteiner, Klatschreporter, 29

ST	KO	GR	GE	IN	BI	ER	MA	gS	T
14	17	13	16	15	14	11	13	65	15

Angriffe:

Keine über Grundchance

Fertigkeiten:

Horchen 74%, Verborgenes erkennen 79%, Verbergen 42%, Überreden 73%

Sprachen (Sprechen & Verstehen / Schreiben & Lesen):

Englisch 58%/48%, Französisch 43%/32%, Russisch 38%/20%

typischer Nazi- oder Kommischläger, ca. 25

ST	KO	GR	GE	IN	BI	ER	MA	gS	T
16	16	15	13	9	8	10	7	35	15

Angriffe:

Faust 80% Schaden: W3+W4

Stahlrohr 63% Schaden: W8+W4

Messer 52% Schaden: W4+W4

Zwei Ghoule

#	ST	KO	GR	GE	IN	BI	ER	MA	gS	T
1	18	12	14	10	14	-	-	15	-	13
2	17	15	15	12	13	-	-	12	-	15

Angriffe:

Biß 30% Schaden: W6+W4

Klauen (2x) 30% Schaden: W6+W4

Fertigkeiten:

Horchen 70%, Klettern 85%, Schleichen 80%, Springen 75%, Verbergen 60%, Verborgenes erkennen 50%

Sprachen (Sprechen & Verstehen / Schreiben & Lesen):

1) Deutsch 35%/-

2) Deutsch 23%/-

Sprüche:

1) Furchtbarer Fluch des Azathoth, Kontakt zu Ghoulen, Beschwöre/Binde Dunkeldürren

Rüstung:

Schußwaffen verursachen nur halben Schaden

gS-Verlust:

0/W6



Der Hohepriester mit der gelben Seidenmaske, Mondbestie, uralt

ST	KO	GR	GE	IN	BI	ER	MA	gS	T
17	15	23	8	22	-	-	39	-	19

Angriffe:

Keine

Fertigkeiten:

Flöte spielen 100%, Traumwissen 95%, Cthulhu Mythos 95%

Sprüche:

Beschwöre/Binde Hetzenden Schrecken, Beschwöre/ Binde Diener der Anderen Götter, Kontakt zu Nyarlathotep, Rufe Azathoth, Furchtbarer Fluch des Azathoth

Sprüche aus den Traumlanden:

Alle im Regelbuch aufgeführten, sowie Kontakt zu Shantak*

Rüstung:

Schußwaffen richten nur minimalen Schaden an

gS-Verlust:

ohne Maske: 0/W8, nur eine Klaue: 0/W3

typischer Shantak

ST	KO	GR	GE	IN	BI	ER	MA	gS	T
34	13	50	10	3	-	-	11	-	32

Angriffe:

Biß 55% Schaden: W6+4W6

Rüstung:

9 (Haut)

gS-Verlust:

0/W6

typischer Fastmenschlicher von Leng

ST	KO	GR	GE	IN	BI	ER	MA	gS	T
10	11	13	11	13	-	7	11	-	12

Angriffe:

Speer 25% Schaden: W8+1

gS-Verlust:

ohne Verkleidung (wie etwa auf der Hochebene von Leng selbst): 0/W4



Neue Sprüche

Schwarzer Wille des Thoth

Mit diesem Spruch kann der Zauberer Suggestionen ins Unterbewußtsein seines Opfer einpflanzen. Der Zauber zeigt seinen Effekt, sobald das Opfer eingeschlafen sind und sein Verstand so näher an den Gefilden Azathoths dümpelt. Dann muß dem Opfer ein Wurf auf den niedrigeren Wert $IN \times 1$ oder $MA \times 1$ *gelingen*, was die Kraft des Unterbewußtseins widerspiegelt. Gelingt dieser Wurf, wird das Opfer schlafwandelnd den Suggestionen des Zauberers erliegen und diese sinngemäß ausführen, wobei sein eigener Verstand auf Hochtouren arbeitet. Die Erfüllung der Suggestion ist also immer vom Opfer abhängig, und dieses versucht, ihr auf seine Art möglichst nahe zu kommen. Die Suggestionen können durchaus selbstmörderischer Art sein, wie es in diesem Szenario vorgestellt wird. dem Opfer ist nicht anzusehen, daß es schlafwandelt, es hat seine Augen offen (wenn auch mit einem seltsam leeren Blick), und kann sprechen. Sollte es dennoch geweckt werden, z.B. durch einen lauten Knall oder einen Schlag auf den Kopf, so ist es einige Zeit orientierungslos und kann sich nur mit einem RW: *Idee* schemenhaft an das erinnern, was es unter dem Einfluß des Zaubers tat. Gelingt der Wurf $IN \times 1$ oder $MA \times 1$ nicht, so träumt das Opfer zwar von der Suggestion, führt sie aber nicht aus.

Dieser Zauber kann auf eine größere Menschenmenge gleichzeitig gesprochen werde, solange sie sich im Blickfeld des Zauberers befindet. Die Suggestionen für jedes einzelne Opfer sind dann dieselben. Einziges Zeichen für den Zauber ist ein kurzes, dunkles Aufblitzen in den Augen des Zauberers. Der Zauber kostet 10 Magiepunkte und W6 gS. Dem Zauberer muß eine Kraftprobe MA gegen MA gegen jedes einzelne Opfer gelingen, sonst zeigt der Zauber keine Wirkung.

Kontakt zu Shantak

Dieser Zauber ist ein gewöhnlicher Kontaktzauber und kostet 3 Magiepunkte und W3 gS. Er funktioniert nur in den Traumlanden oder in der Nähe von Toren in die Traumlande. Aus großer Höhe stürzt sich ein Shantak auf den Zaubernden herab und wird sich mit seiner schauerlich krächzenden stimme mit ihm unterhalten. In der Regel ist er bereit, dem zaubernden einen Wunsch zu erfüllen, sofern diesem eine Kraftprobe MA gegen MA des Shantaks gelingt. Shantaks werden meist als Reittiere gerufen.

Quellen

- Endres / Fleischmann: Nürnbergs Weg in die Moderne, Nürnberg 1996
- Griebens Reiseführer 62: Nürnberg und Umgebung, Berlin 1923
- Illustrierter Führer durch Nürnberg, Nürnberg 1920
- Nürnberger Erinnerungen 1, Nürnberg 1987⁶
- Sagen und Schwänke aus Franken, Konstanz, 1971
- Lovecraft: Die Traumsuche nach dem unbekanntem Kadath, in: Die Katzen von Ulthar, Frankfurt am Main 1980



Die Nürnberger hängen keinen!

Ein Cthulhu-Abenteuer
von Peter Schott

Gruß

Ich grüße alle Spielleiter und Spieler, die sich daran machen, etwas von dem Schatten über Nürnberg zu nehmen. Bei weiteren Fragen zu Nürnberg, Kritikpunkten an diesem Abenteuer oder einfach nur so schickt eine Mail an peter.die.nase@web.de. Ftagn!



Handouts

ORWÄRTS

Zentralorgan der Sozialdemokr

Rätselhafte Selbstmorde

Nürnberg - Schon der dritte Schuljunge stürzte sich innerhalb einer Woche von der Nürnberger Burgmauer in den sicheren Tod. Die Polizei steht vor einem Rätsel. Oberbürgermeister Lubbe (DDP) dazu: „Unser Mitleid gilt den Familien der Toten. Dennoch erfüllt es mich mit Sorge, wie sich diese Meldungen auf den Fremdenverkehr zur Weihnachtszeit auswirken könnten.“

#1: Artikel in der Vorwärts vom 14.12.27

Morgenp

Sind die Störche schon zurück?

Gestern Nacht wurde von mehreren Beobachtern über Nürnberg ein großer, weißer Vogel entdeckt, der offenbar ein Bündel unter sich trug. Sollte doch mehr an der Sage von den Störchen, die die Kinder bringen, dran sein, als wie bislang angenommen haben? Wir berichten weiter.

#5: Artikel in der Morgenpresse vom 18.12.27

10.12.27, Samstag
20 Pfennig

Fränkische Tagespost

Aktuell und zuverlässig

Schuljunge stürzt in den Burggraben

Nürnberg - wie soeben bekannt wurde, stürzte gestern nacht der Nürnberger Schuljunge Sebastian Pröbstlein, 9, vom sogenannten Epeleinsprung an der Burgmauer in den Burggraben. Seine Leiche wurde noch gestern nacht von Spaziergängern gefunden. Da es keine weiteren Anzeichen von Gewaltanwendung gibt, geht die Polizei von einem Selbstmord aus. Zeugen werden dringend gebeten, sich an die örtlichen Polizeiwachen zu wenden. Sebastian war an seiner Schule, der Volksschule Marientor, wohlgelitten, und erschien immer fröhlich und aufgeweckt, wie uns sein Lehrer, Heinrich Glaubner, bestätigte. Die Eltern stehen noch unter Schock und konnten noch nicht befragt werden. Wir wünschen Ihnen das Beste.

#2: Artikel in der Fränkischen Tagespost vom 10.12.27



Morg

Wieder ein Selbstmord

Nachdem bereits am Freitag und am Sonntag zwei Schuljungen aus Nürnberg den Freitod im Burggraben gesucht haben (Wir berichteten), gibt es nun einen weiteren Toten an der selben Stelle zu beklagen. Hubertus Grungert, der mit den anderen beiden in die Klasse 3c an der Marientorschule ging, sprang aus ungeklärter Ursache in den Burggraben. Vater Albrecht Grungert dazu: „Wenn ich den kriege, der meinen Jungen so weit getrieben hat, dann kriegt er es mit mir zu tun.“ Unterdessen berät die Polizei mögliche Absperrmaßnahmen am Epeleinsprung, um Schlimmeres zu verhindern. Das hätte auch etwas früher kommen können, Herr Gareis.

r Kurier

Erneuter Todessprung - Schläft die Polizei?

Trotzdem der Abschnitt der Nürnberger Burgmauer, der als „Epeleinsprung“ bekannt ist, seit letztem Freitag von der Polizei überwacht wird, gelang es dem neunjährigen Jungen Karl-Heinz Weinzierl in der Nacht auf Samstag, sich an der Streife vorbei in den Tod zu stürzen. Nach der Aussage des diensthabenden Wachtmeisters Ferdinand Kunzl, er habe nichts gesehen, sondern nur ein Flattern wie von einem großen Vogel gehört, stellt sich uns die Frage, ob Herr Kunzl in jener Nacht nicht eher dem Bier als seiner Aufgabe zugetan war. Wir fordern eine verstärkte Bewachung der Burgmauer und eine lückenlose Aufklärung der Todesfälle.

#3: Artikel aus der Morgenpresse vom 14.12.27

#4: Artikel aus Fränkischen Kurier vom 19.12.27

SELBSTMORD MEINES SOHNES • STOP • UNGEKLÄRTE
UMSTÄNDE • STOP • KOMMT NACH NÜRNBERG • STOP •
ZIMMER IM DEUTSCHEN KAISER GEBUCHT • STOP •
A GRUNGERT

#6: Telegramm Albrecht Grungerts



Diktat am 6. Dezember 1927

Epelein von Geilingen

Der Erzfeind der Nürnberger war der Epelein von Geilingen. Im ganzen Land raunte man sich seine Stückchen auf Kosten der Pfeffersäcke zu, und die Reichsstädter erboste der Spott ebenso sehr wie die Kaufmannswägen, die der Strauchritter ihnen wegfieng. Einmal ging der Iose Vogel den Nürnbergern aber doch ins Garn. Einstimmig verurteilte man den Epelein zum Tod durch den Strang. Eine Gnade wollte man aber auch ihm nicht versagen. Wie jeder andere arme Sünder durfte er einen letzten Wunsch aussprechen. Da bat der Epelein, man solle ihm als einen fränkischen Reitersmann auf seinem guten alten Pferd zum Hochgericht reiten lassen. Die Ratsherren schüttelten erst bedenklich die Köpfe. Dann aber sagten sie sich, durch die eisernen Spieße unserer Stadtknechte kommt er nimmermehr. Als nun in heller Früh das Armsünderglöcklein läutete, ritt der Epelein hoch zu Roß langsam im Kreis noch einmal um den Richtplatz. Auf drei Seiten stand das gaffende Volk, und davor starrten die Spieße der festen Soldknechte dichtgedrängt wie die jungen Bäume im Wald. Da, wo die Mauer aufragte, stand keiner der Spießgesellen, denn hier fiel der Burggraben jäh in die Tiefe. Der Epelein dachte sich „Sterben mußst du so oder so. Du hast schon manchen waghalsigen ritt hinter dir“, und so gab er vor der Mauer seinem Gaul plötzlich die Sporen, das Tier breitete seine Schwingen aus und flog über den Graben, hinüber nach jenem Land, daß sich Leng nennt. Den Bürgern und Soldaten aber, die sich in ohnmächtiger Wut oben auf der Mauer drängten, rief er höhnisch zu: „Hei, die Nürnberger hängen keinen, die hätten ihn denn zuvor!“

#7: abgewandelte Epeleinsage aus dem Schulheft eines Opfers

Die Eisenbahn

Die erste Eisenbahn in Deutschland fuhr 1835 zwischen Nürnberg und Fürth. Die Lokomotive nannte man Adler, wie überhaupt die Eisenbahn manchmal Flügelrad oder Stahlroß heißt.

Die Eisenbahn werden wir durch mehrere Schüler darstellen.

Es macht im Chor:

Der Kessel: Chuchuchuchu

Die Schubstangen: Schantackschantack

Der Heizer: Uffschippuffschipp

Die Räder: Brommbrommbromm

Die Kesselpfeife: Iiiiiiiiääääää

#8: Scharade zur Eisenbahn aus dem Schulheft eines Schülers



Diktat am 6. Dezember 1927

Eppelein von Geilingen

Der Erzfeind der Nürnberger war der Eppelein von Geilingen. Im ganzen Land raunte man sich seine Stückchen auf Kosten der Pfeffersäcke zu, und die Reichsstätter erboste der Spott ebenso sehr wie die Kaufmannswägen, die der Strauchritter ihnen wegging.

Einmal ging der lose Vogel den Nürnbergern aber doch ins Garn. Einstimmig verurteilte man den Eppelein zum Tod durch den Strang. Eine Gnade wollte man aber auch ihm nicht versagen. Wie jeder andere arme Sünder durfte er einen letzten Wunsch aussprechen. Da baht der Eppelein, man solle ihm als einen fränkischen Reitersmann auf seinem guten alten Pferd zum Hochgericht reiten lassen. Die Ratsherren schüttelten erst bedenklich die Köpfe. Dann aber sagten sie sich, durch die eisernen Spieße unserer Stadtknechte kommt er nimmermehr.

Als nun in heller Früh das Armsünderglöcklein läutete, ritt der Eppelein hoch zu Roß langsam im Kreis noch einmal um den Richtplatz. Auf drei Seiten stand das gaffende Volk, und davor starrten die Spieße der festen Soldknechte dichtgedrängt wie die jungen Bäume im Wald. Da, wo die Mauer anfragte, stand keiner der Spiesgesellen, denn hier fiel der Burggraben jäh in die Tiefe. Der Eppelein dachte sich „Sterben mußt du so oder so. Du hast schon manchen waghalsigen Ritt hinter dir“, und so gab er vor der Mauer seinem Gaul plötzlich die Sporen, das Tier bäumte sich hoch und riß den Reiter über die Mauer hinab in die Tiefe. Dort aber hatten die Nürnberger eben begonnen einen Sumpf trokenzulegen, und wie durch ein Wunder blieben Eppelein und sein Gaul beim Sturz unverletzt. Rasch schwang er sich wieder in den Sattel und jagte davon. Den Bürgern und Soldaten aber, die sich in ohnmächtiger Wut oben auf der Mauer drängten, rief er hönisch zu: „Hei, die Nürnberger hängen keinen, sie hätten ihn denn zuvor!“

#9: Original Eppeleinsage aus dem Schulheft eines Klassenkameraden eines der Opfers