



DAS BLUTRITUAL

**DEMO ABENTEUER VON DER SPIEL '09 IN ESSEN
VON MARKUS PLÖTZ**

Das Blutritual ist ein kurzes und schnelles Abenteuer für 3-5 neue Geisterjäger. Je nach Geschwindigkeit und Spielstil Ihrer Gruppe sollte das Abenteuer nicht mehr als 2 Stunden dauern und eignet sich somit perfekt, um einen kurzen Abend zu bestreiten oder neue Spieler in die Welt der Abenteuerspiele einzuführen.

Die Vorlesetexte sind speziell auf die im Grundbuch aufgeführten Beispielcharaktere zugeschnitten, lassen sich aber ohne viel Mühe auch auf jede andere Gruppe anpassen.

Im Abenteuer ist es an den Geisterjägern, das Wiederauferstehen eines vor vielen Jahren verschütteten Vampirs Namens Lord Dreadmoor zu verhindern oder ihn zu stoppen, bevor er zu seiner vollen Macht zurückfindet. Hierfür müssen sie in das entlegene Dörfchen Entwick reisen und dort mit etwas Geduld der etwas skurrilen Alten Emmy die notwendigen Informationen über die Hintergründe der Ereignisse entlocken. Im Endkampf schließlich werden sie auf die untoten Vasallen des Lords und unter Umständen auch auf ihn persönlich treffen.

DAS SCHICKSAL IST UNS WOHL GEWOGEN

Da es sich bei diesem Abenteuer nur um ein einziges Kapitel handelt, erhält jeder Geisterjäger zu Beginn nur

Seele + 1 Schicksalspunkte.

Dafür muss er nichts tun. Die Punkte kann er während des Abenteuers ausgeben oder ansparen, ganz wie er will und wie die Situation es erfordert.

ablauf

SZENE 1: POWELL BITTET ZUM KAFFEE

SZENE 2: ERMITTLUNGEN IM DORF

SZENE 3: DAS ANWESEN DER DREADMOORS

SIE SIND POWELL

Dieser Fall ist für Sie schwer einzuschätzen, da es bisher keine festen Beweise dafür gibt, dass er wirklich übernatürlichen Ursprungs ist. Vielleicht handelt es sich tatsächlich um eine ganz normale Entführungsgeschichte. Aber als Vorgesetzter können Sie das natürlich nicht gegenüber Ihren Leuten zugeben, sie müssen schließlich Sicherheit ausstrahlen. Was ihnen Sorge macht ist die Unsicherheit, ob Ihr Team für diesen Auftrag geeignet ist, sollte es sich wirklich um einen normalen Entführungsfall handeln. Hoffentlich bringen sie die armen Menschen sicher wieder nach Hause.

POWELL IN STICHPUNKTEN

- Seien sie selbstsicher.
- Beantworten sie die Fragen der Geisterjäger und schicken sie sie zügig auf den Weg, die Entführten schweben vielleicht in Lebensgefahr.

SZENE 1: BESPRECHUNG MIT POWELL

WAS HIER GESCHIEHT:

In dieser Szene werden die Charaktere von Superintendent Powell auf eine Mission ins das Dörfchen Entwick geschickt, in dem 10 Menschen entführt wurden. Die Geisterjäger sollen herausfinden was dort vor sich geht und wenn möglich die Entführungsoffer finden und befreien.

EIN ANRUF VOM CHEF

Im Büro von Inspektor Griffin klingelt das Telefon, als dieser gerade zum dritten Mal versucht, den Bericht über den letzten Fall anzufangen. Na ja, manchmal hat man eben einfach Glück.

„Griffin“.

„Inspektor“, meldet sich die unverkennbare Stimme von Superintendent Powell, „gut, dass ich Sie erreiche. Bitte trommeln Sie Ihr Team zusammen, ich möchte Sie in einer Stunde in meinem Büro sehen.“

„Das hört sich aber dringend an. Darf man fragen worum es geht, Sir?“

„Eine wichtige und überaus eilige Angelegenheit. Also verträdeln Sie keine Zeit. Ich erwarte Sie in 59 Minuten. Ach und bevor ich es vergesse: ich bekomme noch einen Bericht von Ihnen. Seien sie doch so nett und bringen Sie ihn mit.“

Klick.

Verdammt, manche Sachen vergisst dieser Mann einfach nie.

Nach ein paar kurzen Telefonaten seid ihr alle auf dem Weg und findet euch schließlich im Büro von Superintendent Powell ein. Eine kurze Begrüßung untereinander, dann winkt euch seine Sekretärin schon hinein. Wie immer liegt der Raum im Halbdunkel und der Mann hinter dem Schreibtisch wirft Magentabletten ein, als wäre es Popcorn. Nichts Besonderes wie es scheint, nur der übliche Weltuntergang.

„Schön, dass Sie es alle so schnell einrichten konnten“, sagt Powell, als ihr Platz nehmt. „Wir haben augenscheinlich eine ernste Angelegenheit in Wales. Die dortige Polizei hat sich an Scotland Yard gewandt, nachdem sie mit den Problemen vor Ort nicht mehr weiterkam.“

Ihr blickt euren Chef erwartungsvoll an, als dieser eine kurze Pause macht, um einen Schluck magenfreundlichen Wassers zu nehmen.



„Dem Bericht zufolge sind in den letzten Nächten 10 Personen aus dem verschlafenen Dörfchen Entwick verschwunden. Es gibt bis dato keine Hinweise auf die Entführer, und die örtlichen Beamten tapen völlig im Dunkeln.“

„Soweit so gut, Sir, aber darf man fragen, was unsere Abteilung damit zu tun hat? Wir ermitteln inzwischen doch nicht bei einfachen Entführungsfällen, oder?“

„Nein, das natürlich nicht. Aber sehen sie sich doch bitte diese Fotos an.“

Der Superintendent schiebt euch einige Fotos über den Tisch. Sie zeigen Aufnahmen, die aus den Häusern der Entführungsoffer stammen. Auf jedem ist ein komplexes Muster aus Symbolen zu sehen, das an die weiße Wand gezeichnet wurde, mit einer roten Farbe.

„Ja, Ladies and Gentlemen, das ist Blut. Was sagen sie dazu?“

WER ÜBERNIMMT WELCHE HERAUSFOR- DERUNG?

Dies ist den Spielern völlig frei gestellt und kann von ihnen gerne besprochen und gemeinsam entschieden werden.

WICHTIG

Jeder darf sich nur einer Herausforderung stellen!

Die Tatortfotos

Eine wirklich gute Frage von Powell. Um herauszufinden, was den Geisterjägern bei der Analyse der Fotos auffällt darf jeder von ihnen versuchen eine der beiden folgenden Herausforderungen zu bestehen:

HERAUSFORDERUNG AUF GEIST+OKKULTISMUS (2) ODER GEIST+WISSEN (2)

Erfolg Okkultismus:

Das Muster enthält eine Reihe okkultur Symbole, die allesamt der mittelalterlichen Alchimistenschule zugeordnet werden können. Sie scheinen sich ausschließlich um den Vitae, den Lebenssaft, zu drehen und stellen verschiedene, ineinander greifende Teile eines großen Rituals dar, dass sich mit Rache und Wiederkehr beschäftigt. Das sieht nicht gut aus!

Erfolg Wissen:

Im Zentrum des Musters sind jeweils zwei Symbole zu erkennen, die keinen okkulten Hintergrund haben. Das eine ist das klassische Familienwappen (stilisiert und nicht eindeutig zu erkennen) einer englischen Adelsfamilie. Das andere sieht aus wie eine einfachere Version in der Art, wie angesehene bürgerliche Familien sie früher benutzten. Kein echtes Wappen, mehr eine Art Familiensymbol (z.B. ein Hammer für eine Steinmetz-Familie). Leider könnt ihr keines der Symbole direkt mit einer euch bekannten Familie in Verbindung bringen.

Misserfolg Okkultismus oder Wissen:

Tja, wirklich unangenehme Sache und stimmt, die Bilder sehen tatsächlich seltsam aus.

SONST NOCH FRAGEN?

In der folgenden Unterhaltung mit Powell, können die Geisterjäger noch folgendes in Erfahrung bringen:

- Das Blut an den Wänden war das Blut der Entführten.
- Es gab keine Lösegeldforderungen oder ähnliches.
- Das Sinclair-Team ist gerade mit einem anderen Einsatz beschäftigt, ansonsten hätte Powell sie auf den Fall angesetzt (aber das sagt er ja immer).

UND LOS GEHT'S

Nachdem alles gesagt wurde verabschiedet Powell das Team mit den folgenden Worten:

„Gut, Herrschaften, dann möchte ich sie jetzt bitten, sich umgehend auf den Weg zu machen. In der Garage steht ein Wagen für sie bereit. Finden Sie heraus was dort vor sich geht und bringen Sie die Entführten wieder nach Hause.“

Nachdem er noch einen Schluck stilles Wasser zu sich genommen hat, fügt Powell mit ernster Stimme hinzu: „Viel Glück. Sie werden es brauchen.“

SZENE 2: ERMITTLUNGEN IM DORF

WAS HIER GESCHIEHT:

Nach der Ankunft In Entwick treffen die Geisterjäger auf Inspektor Timmons, bekommen die Möglichkeit einige Nachforschungen anzustellen und treffen schließlich auf die Alte Emmy, die sie über die Hintergründe der Ereignisse aufklärt.

UNTERWEGS IN WALES

Nach einigen Stunden Fahrt erreicht ihr das Dorf Entwick. Auf den ersten Blick kann man sich kaum vorstellen, dass hier etwas Schlimmeres passieren könnte als ein Nachbarschaftsstreit über die Höhe des Gartenzauns oder das Drama einer entlaufenen Katze. Doch wenn man näher hinsieht, entdeckt man die Angst in den Augen der Bewohner. Die Sorge um das, was ihrer Gemeinde widerfahren ist, steht den Menschen förmlich ins Gesicht geschrieben.

Zunächst lenkt ihr euren Wagen in Richtung der örtlichen Polizeidienststelle. Als ihr gerade geparkt habt, kommt euch schon ein rundlicher Mann Anfang 50 aus dem Eingang entgegen. „Guten Tag, Sie müssen die Kollegen vom Yard sein. Mein Name ist Inspektor Timmons, ich bin zuständig für die Ermittlungen. Soll heißen, ich war es, bis ich Sie angefordert habe. Willkommen in Entwick.“

2

DO YOU
BELIEVE THIS ?

SIE SIND TIMMONS

Sie sind wirklich froh, endlich die Unterstützung vom Yard zu erhalten. Dieser Fall ist einfach eine Nummer zu groß für Sie. Meine Güte, 10 Entführte! Noch ein paar mehr und das Dorf wird demnächst von der Landkarte gestrichen.

Allerdings glauben Sie nicht an einen übernatürlichen Hintergrund, so ein Schwachsinn! Sie wollten doch keine Kaffeesatzleser sondern Spezialisten, die Ihnen helfen können die Entführten zu finden!

TIMMONS IN STICHPUNKTEN

- Sie sind ein bemühter, aber überforderter Dorfpolizist.
- Lehnen Sie alle übernatürlichen Ideen zunächst kategorisch ab.
- Wenn Sie aber überzeugt sind, dass die Kollegen sich nach Kräften bemühen, werden Sie das selbe tun.

Timmons Motivation

Timmons steht den Geisterjägern mit Freuden Rede und Antwort, er ist wirklich froh, dass jemand gekommen ist, der ihm die Verantwortung abnimmt. Das kann jeder Geisterjäger mit der folgenden Herausforderung erkennen:

HERAUSFORDERUNG AUF SEELE+INTUITION (1)

Erfolg:

Timmons ist augenscheinlich wirklich froh euch zu sehen. Der Mann strahlt wie ein Honigkuchenpferd das man von einer schweren Last befreit hat.

Misserfolg:

Die Geisterjäger merken nichts weiter.

Unterhaltung mit Timmons

Leider kann der Inspektor den Geisterjägern nicht viel Neues mitteilen:

- Keines der Häuser, in das eingebrochen wurde, weist Einbruchsspuren auf. Die Türen waren zum Teil sogar noch von innen verschlossen.
- Bei den Opfern handelt es sich in allen fünf Fällen um Ehepaare, allerdings sehr unterschiedlichen Alters.

Wenn die Spieler beginnen, mit übernatürlichen Hintergründen zu argumentieren, wird Timmons skeptisch. Er wusste nicht, dass er Hilfe aus der „Spezialabteilung“ erhalten sollte. Er selbst dachte an Spezialisten für Entführungsfälle.

Um seine Ablehnung zu überwinden und sich seine Unterstützung zu sichern, muss einem der Charaktere die folgende Herausforderung gelingen. Allerdings darf sich jeder Geisterjäger an der Herausforderung versuchen:

HERAUSFORDERUNG AUF SEELE+CHARISMA (3)

Erfolg:

Timmons runzelt zwar etwas skeptisch die Stirn, aber die Jungs machen eigentlich einen kompetenten Eindruck und wenn sie vom Yard geschickt wurden, werden sie schon wissen was sie tun.

Er wird die Geisterjäger nach Kräften unterstützen.

Misserfolg:

„Sie wollen mich wohl auf den Arm nehmen“, gibt er mit Zorn geschwängerter Stimme von sich. „Bitte entschuldigen Sie mich für einen Augenblick“.

Er geht in sein Büro und führt ein längeres Telefonat mit seinen Vorgesetzten. Danach kehrt er resigniert zu den „Spinnern“ zurück und erfüllt seine Pflicht. Allerdings lässt er sie seine Ablehnung deutlich spüren.

Was können die Geisterjäger alles machen?

In Entwick können die Geisterjäger jetzt verschiedenen Spuren nachgehen. Sie können:

- Die Tatorte besuchen
- Die Hintergründe der entführten Familien untersuchen
- Sich über die Geschichte des Dorfs informieren

Die Reihenfolge in der die Geisterjäger vorgehen ist hierbei komplett irrelevant. Die ersten beiden Möglichkeiten sind optional und können von den Geisterjägern untersucht werden, wenn sie daran denken. Weisen Sie sie also nicht explizit darauf hin, es sei denn, die Geisterjäger haben einen „Geistesblitz“.

Die letzte Möglichkeit dagegen ist zwingend für den Übergang zu Szene 3. Wenn die Geisterjäger nicht von selbst darauf kommen, sollte Inspektor Timmons sie früher oder später auf die Alte Emmy hinweisen, schließlich reden die Herrschaften doch ständig von irgendwelchem Hokus Pokus.

DIE TATORTE UNTERSUCHEN

Ihr untersucht die Tatorte akribisch nach Spuren. Überall bietet sich das selbe Bild. Seltsame Symbole aus getrocknetem Blut an der größten Wand des Hauses, aber keine offensichtlichen Kampf- oder Einbruchsspuren.

Jeder Geisterjäger kann versuchen die folgende Herausforderung zu meistern, um mehr herauszufinden. Lesen Sie alle Ergebnisse bis zur höchsten erreichten Zahl an Erfolgen vor:

HERAUSFORDERUNG AUF GEIST+NACHFORSCHUNG (HIER HilFT EINE SPURENSICHERUNGS-AUSRÜSTUNG)

WIE SIND DIE ENT- FÜHRUNGEN VONSTAT- TEN GEGANGEN?

Die Vasallen von Lord Dreadmoor haben die Häuser tatsächlich über die gekippten Fenster betreten (in dem sie sich in Nebel verwandelt haben), ihre Opfer betäubt und durch die Fenster nach draußen geschafft. Anschließend hat einer von ihnen mit Blut die Symbole an die Wand gezeichnet, das Fenster wieder gekippt und das Schlafzimmer als Nebel verlassen.

Erfolge	Auswirkung
2	<i>Ihr kommt zu denselben Schlüssen wie der Inspektor und sein Team. In die Häuser wurde eindeutig nicht eingebrochen. Die Entführer sind augenscheinlich nicht auf herkömmlichem Wege eingedrungen, auch wenn in jedem Haus das Schlafzimmerfenster gekippt war. Außerdem scheinen sich die Opfer kaum gewehrt zu haben, denn nirgendwo finden sich intensivere Kampfspuren als durchwühlte Betten. Eine Erkenntnis lässt euch aber aufatmen. Die Menge Blut an den Wänden ist gering und hat in keinem Falle ausgereicht um den Opfern ernsthaft Schaden zuzufügen. Aller Wahrscheinlichkeit nach, sind sie noch am Leben.</i>
3	<i>In einem der Häuser findet ihr aber zu guter Letzt doch noch etwas Ungewöhnliches, ein kleines leicht verkohltes Kreuz an einer Halskette, unter dem zerwühlten Ehebett. Ob das unansehnliche Schmuckstück aber wirklich etwas mit dem aktuellen Fall zu tun hat, lässt sich augenblicklich unmöglich sagen.</i> <i>Dies eröffnet den Geisterjägern im Endkampf die Gruppenaktion „Das Verkohlte Kreuz“ (Szene 3).</i>

Misserfolg:

Die Spurensicherung hat ganze Arbeit geleistet und nichts übersehen. Ihr könnt der Einschätzung von Inspektor Timmons nur zustimmen. Die Entführer sind auf unbekanntem Wege eingedrungen und haben die Opfer irgendwie aus den Häusern geschafft.

DIE HINTERGRÜNDE DER ENTFÜHRTEN FAMILIEN UNTERSUCHEN

Nach einem Gespräch mit Inspektor Timmons bezüglich der familiären Hintergründe der Familien habt ihr folgendes herausgefunden. Alle hatten ihre Wurzeln in Entwick und waren angesehene und geschätzte Mitglieder der Gemeinde. Augenscheinlich hatte keiner von ihnen eine dunkle Vergangenheit, verfügte über eine große Summe Geld oder hatte irgendwelche Feinde.

Lassen Sie jeden Geisterjäger die folgende Herausforderung durchführen, um zusätzlich noch weitere Informationen zu finden:

HERAUSFORDERUNG AUF GEIST+NACHFORSCHUNG (2)

Erfolg:

Nach einem kurzen Besuch beim Ortsvorsteher und einem Blick in die Akten, konntet ihr feststellen, dass die Stammbäume der Familien sich über etliche Jahrhunderte in die Vergangenheit erstrecken. Wahrscheinlich gehörten die Ahnen der Entführten zu den ersten Bewohnern dieses Dörfchens.

Misserfolg:

Mehr von Interesse gibt es in dieser Richtung leider nicht. Scheint sich um eine Sackgasse zu handeln.

ÜBER DIE GESCHICHTE DES DORFES INFORMIEREN

Ja, es gibt eine Person, die sich mit der Geschichte von Entwick, seinen Legenden und seinen Geheimnissen auskennt, die Alte Emmy. Eine Einsiedlerin, die am Rande des Dorfes in einem windschiefen Hexenhäuschen lebt. Hierüber wird Inspektor Timmons die Geisterjäger auch gerne informieren, wenn sie daran denken ihn danach zu fragen.

Wenn die Geisterjäger die Alte Emmy aufsuchen, lesen Sie bitte die folgende Beschreibung vor:

Ihr nähert euch der windschiefen Hütte am Rand des Dorfs. Ihr würdet es nicht beschwören wollen, aber ihr seid euch ziemlich sicher, dass Hänsel und Gretel genau dieses Hexenhäuschen schon mal im Wald gefunden haben und bitterkalt ist es heute auch wieder.

Nachdem ihr geklopft habt, dauert es einen Augenblick bis eine kleine runzlige Frau euch die Tür öffnet, augenscheinlich hat sich das Märchen

SIE SIND DIE ALTE EMMY

Sie leben seit unzähligen Jahren am Dorfrand und sind im Laufe der Zeit ein wenig seltsam geworden. Antworten Sie auf Fragen mit einer Gegenfrage oder wahlweise auch mit einem völlig unpassenden Zitat. Kichern Sie hier und da ein wenig und tun Sie alles, damit die Geisterjäger sich mehr als einmal fragen ob die Alte Emmy in Wahrheit aus der örtlichen Psychiatrie entsprungen ist, nur um im nächsten Satz wieder als intelligente und weise alte Dame zu erscheinen. Tja, das Alter macht uns wirklich zu seltsamen Menschen.

DIE ALTE EMMY IN STICHPUNKTEN

- Seien Sie ein wenig senil.
- Geben Sie die weise Alte des Dorfes.
- Vergessen Sie nicht immer wieder Tee und Plätzchen anzubieten.

geirrt, die Hexe lebt immer noch.

„Ah, Besuch, wie schön. Kommen Sie herein, ich habe schon mal einen Tee aufgesetzt“. Wurdet ihr etwa erwartet? „Nehmen Sie Platz und entschuldigen Sie die Unordnung“. Eigentlich ein nettes Angebot, aber wohin sollte man sich hier setzen? Überall liegen die unterschiedlichsten Dinge, Bücher, Zeitschriften, Töpfe und Pfannen, dazwischen allerlei Porzellanfiguren und Selbstgebasteltes.

Das alte Mütterchen kommt mit einem Tablett aus der Küche zurück und reicht jedem von euch eine dampfende Tasse Tee. Das tut gut. „So, dann wollen wir mal“, gackert die Alte, „was kann ich denn für die Herrschaften von der Polizei tun?“. Woher weiß die das denn jetzt schon wieder? „Noch jemand einen Keks?“

Den Geisterjägern steht eine unterhaltsame Zeit mit einem wechselweise senilen und hochintelligenten Mütterchen bevor. Spielen Sie diese Szene so lange und so intensiv aus, wie sie Ihnen und Ihren Spielern Freude bereitet.

Wenn Sie die Szene nach Herzenslust ausgespielt haben, bitten Sie die Geisterjäger um die folgende Herausforderung:

HERAUSFORDERUNG AUF SEELE+CHARISMA (2)

Diese Herausforderung darf nur von einem Geisterjäger durchgeführt werden, aber welcher dies ist, darf die Gruppe selbst entscheiden.

Erfolg:

Abrupt setzt sich die Alte Emmy auf und schaut auf die Uhr. „Meine Güte, schon so spät? Dann muss ich mich jetzt aber ranhalten und Ihnen die Geschichte Entwicks erzählen.“ Sie beugt sich nach vorne und schaut euch ernst an.

„Der Adelige, der einst über den Landstrich herrschte, war ein grausamer und böser Mensch. Manche behaupteten sogar, dass er gar kein Mensch war, sondern ein Vampir, der mit dem Teufel im Bunde stand.

Immer wieder verschwanden Menschen, und die Bewohner trauten sich schon bald nicht mehr im Dunkeln auf die Straße, aus Angst vor dem, was die Nacht brachte. Nur die Kutsche des Lord Dreadmoor fuhr jede Nacht von seinem Anwesen hinaus und suchte nach einsamen Wanderrern und anderen unvorsichtigen Seelen, die sie ihrem Herren bringen konnte um dessen Blutdurst zu stillen.

Doch der Schrecken, den der böse Lord über die Region brachte, machte aus den Männern des Dorfes nicht nur zitternde Lämmer, sondern aus einigen auch erbitterte Gegner. Fünf von ihnen brachen eines Nachts auf, um dem Treiben ein Ende zu bereiten. Und tatsächlich stellten sie den Lord und seine Vasallen just in dem Moment, als diese ein unheiliges Ritual im Hof des Anwesens der Dreadmoors zelebrierten. Mit dem Mut der Verzweiflung und dem Überraschungsmoment auf ihrer Seite gelang es ihnen, den Lord in den Brunnen zu stürzen und den Großteil seiner Anhänger zu töten.

Doch bevor er in den Tiefen des Schachts versank, schwor der Lord den Männern noch Rache und verfluchte ihre Ahnen, die ihm eines Tages das Blut liefern würden, um von den Toten aufzuerstehen.“

Misserfolg:

Die Alte Emmy schaut euch skeptisch an und schaut auf die Uhr. „Na ja, wir haben ja noch ein wenig Zeit. Noch jemand Tee oder einen Keks?“

Setzen Sie das Gespräch mit den Geisterjägern fort und seien Sie noch ein wenig seniler und skurriler als bisher. Nachdem Sie ihre Spieler noch ein wenig um den Verstand gebracht haben, lassen Sie sie die Herausforderung nochmals durchführen (ohne Abzüge).

Da war doch noch mehr

Sobald die Geisterjäger über die Hintergründe der Ereignisse im Bilde sind, können sie sich noch zusätzliche Hilfe sichern. Jedem Geisterjäger steht die folgende Herausforderung zu:

HERAUSFORDERUNG AUF SEELE+INTUITION (2)

Erfolg:

Ihr seid euch sicher, dass die Alte Emmy euch etwas verschweigt. Was das genau ist, könnt ihr aber nicht sagen.

Wenn die Geisterjäger sie direkt darauf ansprechen, wird sie sich ein wenig winden und schließlich erklären:

„Angeblich soll Lord Dreadmoor wiederkehren, wenn alle direkten Nachfahren seiner Häsher verschwunden sind. Und die Entführten aus dem Dorf sind genau das, die direkten Nachfahren der mutigen Seelen, die den Schrecken besiegt.“

Wenn Sie dem Grauen ein Ende bereiten wollen, müssen Sie das alte Anwesen der Dreadmoors aufsuchen und dort das Blutritual aufhalten, dass heute um Mitternacht vollzogen wird. Nehmen Sie das hier mit, es wird ihnen helfen.“

Sie überreicht euch eine Kette mit einem Amulett, in das mit grobem Werkzeug fünf Symbole eingeritzt wurden. Ihr erkennt in ihnen die fünf Familiensymbole von den Blutmustern aus den Wohnungen der Entführten.

„Dieses Amulett besiegelte den Bund der Fünf, und wenn Sie es im Kampf gegen Lord Dreadmoor einsetzen, wird es ihre Seelen zur Hilfe rufen.“

Dies eröffnet den Geisterjägern im Endkampf die Gruppenaktion „Die Seelen der Fünf“ (Szene 3).

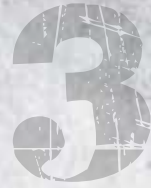
Misserfolg:

Na fein, dann ist ja wohl alles gesagt worden. Und wehe ihr müsst heute noch einen einzigen Keks essen.

JETZT GEHT'S LOS!

Sobald die Geisterjäger die Alte Emmy verlassen, stellen sie fest, dass die Dunkelheit bereits hereingebrochen ist und sie sich so bald wie möglich aufmachen sollten. Das Anwesen der Dreadmoors ist schließlich nur noch eine Ruine tief im Wald, schlecht zu erreichen und selbst den Einheimischen unheimlich.

SZENE 3: DAS ANWESEN DER DREADMOORS



WAS HIER GESCHIEHT:

In der letzten Szene des Abenteuers erreichen die Geisterjäger das zerfallene Anwesen des Lord Dreadmoor, wo dessen Vasallen gerade versuchen ihn wieder zum Leben zu erwecken. Es kommt zum Endkampf, in dessen Verlauf unter Umständen auch der Lord selbst wieder in Erscheinung tritt.

ALLEIN IM DUNKLEN WALD

Ihr musstet euch den Weg durch den Wald förmlich freikämpfen. Das Anwesen der Dreadmoors ist nicht über eine normale Straße zu erreichen und auch der Trampelpfad wurde augenscheinlich schon seit Jahren nicht mehr benutzt. Wer zum Teufel kommt auf die Idee, sich so tief in einem unzugänglichen Wald niederzulassen?

Was mit etwas Tageslicht deutlich einfacher gewesen wäre, hat sich im Schein eurer Taschenlampen zu einer wahren Nachtwanderung durch die grüne Hölle gewandelt. Vor euch zeichnen sich einige Ruinen in der Dunkelheit ab, aber zum Glück stehen die Bäume hier weniger dicht und aus dem Innenhof des Anwesens erstrahlt das flackernde Licht eines Feuers.

Als ob das noch nicht genug wäre, um den unheimlichen Charakter dieser Nacht zu unterstreichen, hört ihr auch noch einen seltsamen Gesang, der immer wieder von einem Wimmern oder Schluchzen durchdrungen wird. Irgendetwas Schlimmes geht hier vor, aber immerhin scheinen die Entführten noch am Leben zu sein!

An dieser Stelle sollte den Geisterjägern klar sein, dass es kein Zurück mehr gibt. Es bleibt nur die Frage wie sie vorgehen wollen. Direkt durch die Mitte oder mit Bedacht anschleichen und den besten Moment zum Zuschlagen abwarten.

Auf leisen Sohlen

Jeder der Geisterjäger der sich anschleichen möchte muss die folgende Herausforderung bestehen, um unbemerkt zu bleiben:

HERAUSFORDERUNG AUF GEIST+HEIMLICHKEIT (2)

Die Spieler können sich vor der Herausforderung entscheiden, wer daran teilnehmen soll und wer nicht. Alle, die nicht teilnehmen, bleiben am Rande des Anwesens zurück und werden am Endkampf erst ab der zweiten Runde teilnehmen können. Teilen Sie dies Ihren Spielern aber im Vorfeld nicht mit, das werden sie schon noch früh genug erfahren.

DERSELBE TEXT?

Richtig, hier wird in beiden Fällen derselbe Text vorgelesen. Die Geisterjäger schleichen sich an und haben im ersten Moment keine Ahnung ob sie entdeckt wurden oder nicht. Der Unterschied besteht nur im Ablauf des Endkampfes und ob dem Erzähler eine weitere Erzähleraktion zur Verfügung steht oder nicht.

Erfolg/Misserfolg:

Ihr schleicht durch die Ruinen des Dreadmoor-Anwesens, weicht Ratten und anderem Ungeziefer aus, und kommt langsam zum Innenhof, von dem sowohl der Feuerschein als auch der Gesang herrühren.

Im flackernden Schein erwartet euch eine erschreckende Szenerie. Rund um einen alten und zerfallenen Brunnen hängen die Entführungsoffer von grob in den Boden getriebenen Pfählen. Ihre Füße sind an das obere Ende gebunden, so dass sie kopfüber nach unten hängen. Einige scheinen ohnmächtig zu sein, aber die meisten versuchen durch ihre Knebel zu schreien oder zu wimmern. Alle sind mit etlichen kleinen Schnittwunden übersät, aus denen langsam Blut sickert.

In einem Kreis um sie herum stehen (ANZAHL DER GEISTERJÄGER) Gestalten in roten Kutten. Ihre Hände haben sie gen Himmel erhoben und alle singen in einer euch nicht bekannten Sprache. Abrupt bricht der Gesang ab und die Kuttenträger ziehen lange Messer aus ihrem Gürtel. Als sie den entsetzten Ausdruck in den Gesichtern ihrer Opfer sehen, fangen sie gackernd an zu lachen.

„Endlich ist es soweit“, verkündet einer von ihnen. „Das Blut der Ahnen der Fünf wird fließen und Lord Dreadmoor wird seinem kalten Grab entsteigen.“ Die Gestalten werfen ihre Kapuzen zurück und ihr seht bleiche Gesichter und spitze Zähne – Vampire! Verdammt, jetzt wird es aber wirklich Zeit, den Blutsaugern einen Pfahl in die Rippen zu jagen!

Wenn mindestens einer der Geisterjäger bei der Herausforderung versagt, wird die Gruppe entdeckt und dem Erzähler steht die Erzähleraktion „In der Falle“ zur Verfügung, die er auch direkt einsetzen kann.

DER KAMPF BEGINNT!

- Jedem Geisterjäger steht eine Herausforderung auf **GEIST + OK-KULTISMUS (3)** zu. Wenn wenigstens einem von ihnen die Herausforderung gelingt, legt der Erzähler die Monsterkarte „Vasallen von Lord Dreadmoor“ aus.
- Der Spieler links vom Erzähler wird Startspieler.

ERZÄHLERAKTIONEN

In der Falle

- IESP

„Oh, unsere Gäste sind eingetroffen“, gackert einer der Blutsauger und dreht sich zu den Geisterjägern um.

Von einem Augenblick zum nächsten werden die Geisterjäger, die versucht haben, sich anzuschleichen, von einem fast körperlich greifbaren Nebel eingehüllt. Jedem von ihnen muss eine **Herausforderung Seele + Willenskraft (2)** gelingen, oder er kann in der ersten Kampfrunde nicht angreifen.

Kann nur vor der ersten Kampfrunde eingesetzt werden.

Erhebt euch, meine Diener

- IESP

Die Leichen der im Kampf gegen die Fünf getöteten Diener des Lord Dreadmoor erheben sich zu einem zweiten, untoten Leben.

Für jeden Geisterjäger erscheinen zwei Zombies (Grundbuch Seite 201), die aber erst ab der nächsten Runde agieren können.

Manöver: Verteilen sich gleichmäßig auf die Geisterjäger, ausgehend vom Startspieler.

Kann vor Beginn einer beliebigen Kampfrunde eingesetzt werden, darf aber nur benutzt werden, sobald Lord Dreadmoor erwacht ist. Dies kostet den Lord seine Handlung in der laufenden Runde.

GRUPPENAKTIONEN

Das verkohlte Kreuz

+ IESP

„Na, wer von euch möchte die Macht dieses Kreuzes noch einmal schmecken?“

Der Vampir, der sich bei der Entführung an diesem Kreuz seine Hand verbrannte, stößt einen Schreckensschrei aus und wendet sich zur Flucht. Einer der „Vasallen von Lord Dreadmoor“ wird entfernt.

„Seht her, ihr Ausgeburten der Hölle!“

Aus dem Amulett lösen sich die leuchtenden Schemen der Fünf und fahren unter die Untoten wie Rachegeister.

Jeder Spieler darf einen **Angriff Geweiht** mit **6 Würfeln** gegen einen Gegner seiner Wahl durchführen.

ALLGEMEINES ZUM KAMPFABLAUF

Geisterjäger, die sich angeschlichen haben, dürfen ab der ersten Runde agieren. Die anderen Geisterjäger stoßen später dazu und handeln erst ab der zweiten Runde. Wenn das Anschleichen erfolgreich war, dürfen die Vampire in der ersten Runde nicht handeln. Sollte dagegen mindestens einer der Geisterjäger seine Herausforderung auf Heimlichkeit nicht erfolgreich abgelegt haben, dann greifen die Vampire in der ersten Runde normal an und konzentrieren ihre Angriffe auf den oder die Geisterjäger, die bereits anwesend sind (sprich die Geisterjäger die versucht haben sich anzuschleichen), was sehr unangenehm werden kann!

Haben die Geisterjäger auf alle Heimlichkeit verzichtet, können sie die Vampire auch nicht überraschen. Dem Erzähler steht die Erzähleraktion „In der Falle“ zur Verfügung und die Vampire können ab der ersten Runde normal agieren. Dafür sind die Geisterjäger aber auch nicht voneinander getrennt und können sich gemeinsam verteidigen.

VASALLEN VON LORD DREADMOOR

Hierbei handelt sich um Vampire, die schon vor Hunderten von Jahren dem Gefolge von Lord Dreadmoor angehörten. Es gibt einen Vampir pro Geisterjäger.

Vasallen von Lord Dreadmoor

Schwächen: Geweiht, Magisch, Feuer, Pflock

Angriff 2 (gegen Körper+Widerstand), **Schaden** 1 (sie greifen mit ihren langen Dolchen an), **Verteidigung** 2, **Ausdauer** 3, **Okkult** 3

MANÖVER

Die Vampire verteilen sich ausgehend vom Startspieler gleichmäßig auf die Geisterjäger.

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Geübte Nahkämpfer

Nahkampf

Jeder Geisterjäger, der ohne Nahkampf-Waffe gegen diese Vampire antritt, muss bei jeder Herausforderung Körper + Widerstand einen seiner Erfolge erneut würfeln.

LORD DREADMOOR ERWACHT!

Auch wenn die auserwählten Opfer nicht von seinen Vasallen umgebracht wurden, reicht ihr auf den Boden tropfendes Blut aus, um ihn aus seinem Jahrhunderte andauernden Schlaf zu erwecken.

Am Ende der dritten Kampfrunde bitte folgenden Text vorlesen:

Der Boden erbebt und wie durch die Kraft einer Explosion werden die Steine, die den alten Brunnen in der Hofmitte verstopft hatten, zur Seite gesprengt. Dann erhebt sich ein lang gezogenes Stöhnen aus dem Schacht, gefolgt von etwas, das sich wie ein gewaltiger Flügelschlag anhört.

Auf dem Rand des Brunnens steht eine Gestalt in einem zerfetzten und vermoderten schwarzen Gehrock. Ihre Augen sind Blut unterlaufen und man kann die Gier, die dieses Monstrum umgibt, fast körperlich spüren. Lord Dreadmoor ist erwacht!

Lord Dreadmoor

Schwächen: Geweiht, Magisch, Feuer

Angriff 3 (gegen Körper+Widerstand), **Schaden 1** (greift mit seinen Krallenhänden an), **Verteidigung 3**, **Ausdauer** Anzahl der Geisterjäger, **Okkult 3**

MANÖVER

Der Lord hat HUNGER! Er greift immer den Geisterjäger mit den wenigsten verbleibenden Ausdauerpunkten an. Bei Gleichstand wählt er den Geisterjäger, der näher am Startspieler sitzt (im Uhrzeigersinn).

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Wachsende Kräfte

Regeneration

Wenn der Lord den Geisterjägern insgesamt 2 Punkte Schaden zugefügt hat, verjüngt sich seine Gestalt sichtlich und seine Bewegungen werden eleganter ... und tödlicher. Alle Herausforderungen gegen den Lord erleiden einen Malus von -1.

KEINE SCHWÄCHE GEGEN PFLÖCKE?

Lord Dreadmoor ist um einiges mächtiger als seine Diener und hat im Laufe der Jahrhunderte viele Kräfte entwickelt. Eine Immunität gegen Pflöcke gehört aber nicht dazu, diese liegt einzig im aktuellen Zustand seines Körpers begründet, der durch die Jahrhunderte des Schlafs faktisch hart wie Stein ist. Sobald er aber wieder genügend Blut zu sich genommen hat, wird er diesen vorübergehenden Schutz wieder verlieren...im Gegenzug aber seine anderen Kräfte zurück erlangen. Wollen wir hoffen, dass es nicht soweit kommt. Jedem Charakter der beim Erscheinen von Lord Dreadmoor seine Herausforderung auf **Geist + Okkultismus** besteht, wird dies ebenfalls realisieren.

Wie im Grundbuch (Seite 195).

Beim Erscheinen von Lord Dreadmoor steht allen Geisterjägern sofort die übliche Herausforderung auf **Geist + Okkultismus** zu, um seine Stärken und Schwächen richtig einschätzen zu können (sprich um seine Monsterkarte offen ausgelegt zu bekommen).

EPILOG: NACHBESPRECHUNG

WICHTIG: Die Unterstrichene Passage nur vorlesen, wenn die Geisterjäger die Herausforderung „Da war doch noch mehr“ bei der alten Emmy bestanden haben!

Wow, was für ein Höllenritt!

Auf der Fahrt zurück nach London lasst ihr die Ereignisse noch einmal Revue passieren. Es war zwar von Anfang an abzusehen, dass es sich um eine ernste Angelegenheit handeln würde, aber dass ihr es direkt mit einer ausgewachsenen mittelalterlichen Vampirsekte zu tun bekommen würdet, hättet ihr euch auch nicht träumen lassen.

Offenbar hatten sich die geflohenen Vasallen des Lord Dreadmoor all die Jahre versteckt gehalten und auf den passenden Moment zum Zuschlagen gewartet, um ihren Meister wiederzuerwecken. In Entwick erinnerte sich natürlich längst schon niemand mehr an die alten Schauermärchen. Das heißt, niemand außer der Alten Emmy. Zum Glück kannte die etwas seltsame alte Frau noch die Legenden und hatte sogar das Amulett, das die fünf mutigen Männer damals als Zeichen ihrer Tat gefertigt hatten, aufbewahrt.

Nur so war es euch möglich, das Versteck der Vampirbrut aufzustöbern und ihren Machenschaften ein Ende zu bereiten, und zwar für immer. Die Vampire wurden vernichtet und selbst Lord Dreadmoor ist endgültig zu Staub zerfallen. Ein voller Erfolg also, aber noch viel schwerer wiegt eure Freude darüber, dass ihre alle Entführten retten konntet. Sie waren verletzt und standen unter Schock, doch keiner von ihnen musste sein Leben lassen.

Bleibt nur die Frage, warum die Vasallen gerade jetzt zugeschlagen haben. Es gab keinen offensichtlichen Grund dafür, jedenfalls keinen, den ihr erkennen konntet. Vielleicht hat es wirklich etwas mit dem Erwachen dieses mysteriösen Superdämons zu tun, von dem Powell und Sinclair immer erzählen?

Wie dem auch sei, für heute ist der Tag auf jeden Fall gerettet und auch euer ewig griesgrämiger Chef wird nicht umhinkommen, euch doch einmal zu loben. Und wie oft kommt das schon vor?

DIE BELOHNUNG

Die Geisterjäger haben Lord Dreadmoor und seine Vasallen endgültig vernichtet und sogar noch die entführten Dorfbewohner gerettet. Eine wahrlich stolze Leistung, für die jeder von ihnen **4 SP** erhält. Anschließend werden wie üblich alle verbliebenen SP in AP umgewandelt, für die die Spieler ihre Geisterjäger mit neuen Fertigkeiten, besonderen Eigenschaften oder Ausrüstung ausstatten können (siehe Grundbuch Seite 97).

belohnung