

# Die Leiche im Moor

*Eine Detektivgeschichte mit unheimlichem Einschlag*

von André „Seanchui“ Frenzer

*Das folgende Abenteuer wurde von der Kurzgeschichte **Philip Maloney – Die Leiche im Moor** von Roger Graf inspiriert. In weiten Teilen verläuft es auch genauso, wie in der Kurzgeschichte beschrieben – nur das Finale wurde verändert, um dem Cthulhu-Mythos Eintritt in die Geschichte zu gestatten. Auf den übernatürlichen Teil verzichtend lässt sich das Szenario auch recht problemlos für Detektivrollenspiele wie „Private Eye“ verwenden.*

## Das Szenario in Kürze

Die Charaktere werden beauftragt, ein verschwundenes Mädchen zu finden. Auf ihrer Suche treffen sie auf ein einsam gelegenes Dorf inmitten der Eifel. Zur gleichen Zeit findet eine geologische Exkursion der nahegelegenen Universität Aachen eine Moorleiche unweit des Dorfes. Ab hier überschlagen sich die Ereignisse – es kommt zu Selbstmorden im Dorf, die Charaktere erhalten anonyme Hinweise, Menschen verschwinden. Entschlüsseln die Charaktere alle Hinweise richtig, enthüllen sie ein Verbrechen, das Jahrzehnte zurückliegt. Doch dann werden Mächte entfesselt, die für alle Beteiligten tödlich werden können...

## Die Vorgeschichte

Die Geschichte dieses Szenarios beginnt 1899. Köbes Hilgers, seines Zeichens 1. Bürger des Dörfchens Bütgenbach mitten in der tiefsten Eifel, kam bereits in jungen Jahren durch das Sägewerk seines Vaters zu bescheidenem Reichtum. Als sein alter Herr verstarb, und er neben dem Sägewerk auch das Bürgermeisteramt erben sollte, entschied er sich für eine letzte

Urlaubsreise. Er kratzte sein gesamtes Ersparnis zusammen und reiste in die britische Kolonie Indien, wo er zwei Monate blieb. Dort fand er falsche Freunde, die ihn in Geheimnisse einweihten, die seinen einfachen Verstand rasch überforderten. Sie machten ihn zum Teil eines Rituals, während dem sie ihn dem Schreienden Schlangler, einem abstoßenden Avatar Nyarlathoteps opfern wollten. Doch Nyarlathoteps Wege sind für die Menschen unergründlich; so nahm er sich die Leiber der Verräter und schenkte Hilgers die Gunst, das Ritual in seinem Gedächtnis zu behalten. So könnte Hilgers ihn rufen, wann immer er ihn bräuchte.

Obwohl sichtlich zerrüttet nach seinem Aufenthalt in Indien, übernahm Köbes Hilgers nach seiner Rückkehr die Ämter seines Vaters. In den nächsten zwei Jahren schien er sich auch gut zu erholen. Dann kam ein Prospektor nach Bütgenbach, der im Auftrag der Kreisverwaltung das Moor vermessen sollte. Ein Staudamm war geplant, die umliegenden Bäche sollten umgeleitet werden, das Moor und die umliegenden Wälder würden überflutet werden. Die Bütgenbacher traf das wie ein Schock, waren doch Torfstechen und die harte Arbeit im Sägewerk ihre einzigen Einnahmequellen. Auf einer Dorfversammlung unterbreitete Köbes Hilgers seinen Freunden, dass er wohl eine Lösung für das Problem kannte. Die Bütgenbacher machten sich in dieser Nacht zu einer verschworenen Gemeinschaft, die den Mord an dem Prospektor gemeinsam decken würden. Hilgers traf sich mit dem Beamten am Moor, rief den Schreienden Schlangler herbei und überließ den geschockten Prospektor seinem

Schicksal. Seine panischen Schreie hallten noch bis Bütgenbach, doch niemand kam ihm zur Hilfe. Noch Tage später war ein grausiges Geheul in den umliegenden Mooren zu hören, bis es eines Nachts einfach ausblieb und nie wieder vernommen wurde.

Entgegen der Befürchtungen der Dorfbewohner blieb eine intensive Untersuchung des Vorfalls aus. Die Leiche des Prospektors wurde nie gefunden, eine polizeiliche Suche blieb sehr oberflächlich. Bald kehrte wieder Normalität in das Dorf ein und niemand sprach mehr von den Ereignissen in jener Nacht, damals, 1901...

### Die Kulisse

Die Eifel ist ein grenzüberschreitendes Mittelgebirge im Westen Deutschlands sowie im Osten Belgiens und Luxemburgs. Sie ist Teil des Rheinischen Schiefergebirges. Die Eifel ist abseits der Täler eine schwach wellige Hochebene, aus der langgezogene Bergrücken und einzelne Berge hervorragen. Die meisten dieser Erhebungen erreichen keine großen Höhen gegenüber ihrer Umgebung, einige jedoch, wie etwa der „Schwarze Mann“ in der Schnee-Eifel, sind allseits schon von weitem als lang gezogene, bewaldete Höhenrücken oder sich deutlich absetzende Hügelspitzen zu erkennen. Das Wetter zeigt sich meist kalt und unfreundlich.



Die Eifler Bevölkerung führt nach dem Großen Krieg einen steten Kampf ums Überleben. Die Ortschaften haben noch niemals Industrialisierung gesehen, elektrisches Licht ist praktisch nirgends zu finden, die Häuser bestehen aus Lehm. Hygiene ist ein Fremdwort, es grassieren Epidemien. Die Menschen halten sich mit Torfstechen, Holzfällen oder einfacher Handwerksarbeit über Wasser.

Das Dorf Bütgenbach ist rein fiktiv, besteht nur aus ein paar wenigen, teils zerfallenen Bauernhäusern, einem Sägewerk, in dem die meisten Bütgenbacher ihre Arbeit gefunden haben sowie einer kleinen Hütte, die als Versammlungsort und Schankraum für die wenigen Feierlichkeiten im Jahr dient. Hier können auch die wenigen Durchreisenden, die es nach Bütgenbach verschlägt, gegen kleines Geld übernachten.

Für weiterführende Informationen zum Leben in der Eifel in den 1920ern sei dem Spielleiter die Cthuloide Welten, Ausgabe 4 ans Herz gelegt, in der er einen ausführlichen Regionalia-Artikel findet.

### Einführung

Es ist Ende 1921. Die Charaktere erhalten auf die eine oder andere Weise den Auftrag, nach der verschwundenen Gretel Heinrichs zu suchen. Vielleicht führt einer der Charaktere eine Privatdetektei, vielleicht sind sie auch schon als Problemlöser in der Stadt bekannt, vielleicht kennen sie auch den Vater von Gretel aus einem früheren Abenteuer. Gretel Heinrichs ist ein Kind aus gutem Hause, doch gelangweilt von dem Leben in einem „goldenen Käfig“ und von zu Hause fortgelaufen. Gegen ein großzügiges Honorar sollen die Charaktere das Mädchen wiederfinden. Zuletzt wurde sie auf dem Bahnsteig gesehen, wo sie einen Zug nach

Monschau bestieg. Den Charakteren wird – falls nötig – vom reichen Auftraggeber ein Automobil zur Verfügung gestellt, damit sie quer durch die Eifel fahrend rasch Monschau erreichen können, um dort ihre Ermittlungen aufzunehmen. Dies führt die Charaktere dann am Abend des ersten Tages (natürlich zufällig) in das kleine Dorf Bütgenbach.

Da Gretel Heinrichs im gesamten Szenario keine Rolle mehr spielt und nur als Aufhänger dient, kann sie natürlich durch den Spielleiter beliebig ausgetauscht werden. Womöglich findet sich eine persönlichere Motivation für die Charaktere, in die Eifel zu reisen und dort dann in Bütgenbach zu übernachten.

### Die Leiche im Moor

Den Charakteren werden von den Bütgenbachern Schlafquartiere in der Dorfhalle hergerichtet, insofern sie bereit sind einen kleinen Obolus zu entrichten. Dort übernachten im Moment auch ein Professor aus Aachen sowie zwei seiner Studenten, die Bodenproben in den umliegenden Torfmooren entnehmen. Kaum dass die Charaktere ihre bescheidenen Quartiere bezogen haben, poltert auch bereits ein sichtlich aufgeregter Herr mit dünnem Schnauzer und Monokel herein. Er murmelt etwas von einer Sensation, stellt sich den verblüfften Charakteren als Professor Michelt vor und bittet die Charaktere dann hinaus, um ihnen eine wissenschaftliche Sensation zu präsentieren. Draußen warten bereits seine zwei Studenten mit einer Plane, auf der eine äußerst unansehnliche Moorleiche (0/1 STA) drapiert ist. Gerade beim Entnehmen von Bodenproben hätten sie diese Moorleiche entdeckt, führt Michelt aus. Er sei zwar Geologe, aber sich absolut sicher, dass dies für seine Professorenkollegen aus Aachen einen sensationellen Fund darstellen muss.

Die Mienen der hinzuströmenden Bütgenbacher versteinern, als sie der Moorleiche angesichtig werden. Ein erfolgreicher Wurf auf *Psychologie* verrät ihre Angst. Dann strömen sie

alle zusammen in das Sägewerk, die verduzten Besucher alleine zurücklassend. Wer es schafft, an das Werk heran zu *schleichen*, der kann eine hitzige geführte Debatte unter den Bütgenbachern beobachten, versteht jedoch kein Wort. Danach strömen alle zurück in ihre Häuser, die weitere Nacht verläuft ereignislos.

### Noch eine Leiche

Am nächsten Morgen finden die Charaktere, die sich womöglich auf die Weiterreise begeben wollen, eine Nachricht an ihrem Automobil: „Wir sind alle in Gefahr. Helfen Sie uns! Sprechen Sie mit Hilgers!“ Wer dieser dringlichen Bitte folge leistet, hat die Möglichkeit eine weitere Leiche zu entdecken: Köbes Hilgers hat sich in der Diele seines Hauses erhängt. Durch die halb offene Tür kann man nicht nur seinen Leichnam langsam im Wind wiegend sehen (0/1W3 STA), auch ein junger Mann von vielleicht 19 Jahren hockt wimmernd unter dem Toten. Machen die Charaktere auf sich aufmerksam wird der junge Bursche aufspringen, sie mit fast übermenschlicher Kraft auf Seite stoßen und geradewegs in das Moor laufen und verschwinden.

### Die verschwundene Frau Krings

Eine mögliche Suche nach dem jungen Mann verläuft ergebnislos im Sande. Zurück im Dorf ist klar, dass sich die Nachricht vom Tod des alten Hilgers wie ein Lauffeuer unter den Dorfbewohnern ausgebreitet hat. Professor Michelt zeigt sich von der dörflichen Tragödie vorerst unbeeindruckt und beginnt den Abtransport der Moorleiche mit seinen beiden Studenten zu organisieren. Sollten die Charaktere nun auch wieder Aufbruchspläne verfolgen, können sie an ihrem Automobil den nächsten Zettel finden: „Kommen Sie zum Krings-Hof. Ich erkläre Ihnen alles.“

Zwar wird sich keiner der wortkargen Dörfler als sonderlich hilfreich bei der Suche nach den Krings erweisen, allerdings ist Bütgenbach klein



genug, so dass die Suche nach dem richtigen Haus nicht all zu lang dauern sollte. Dort öffnet ein unbeherrscht wirkender Mann mit schütterem Haar und hochrotem Gesicht, die Augen vom Alkohol verquollen, die Türe. Seine Frau sei in die Stadt gefahren, schon vorgestern. Sie sei nicht zu sprechen und andere Krings gäbe es hier im Dorf nicht. Nun sind also schon zwei Menschen verschwunden.

### Vom Suchen und Finden der Frau Krings

Professor Michelt hat zwischenzeitlich das Dorf verlassen. Die übrigen Dörfler werden die Charaktere in den nächsten Stunden zum Aufbruch drängen. Es gäbe hier nun immerhin einiges zu regeln, die Polizei müsste aufgesucht werden, eine Bestattung organisiert und so weiter und so fort. Ein weiteres Nachtquartier könne man den Fremden nicht anbieten, der Saal müsse nun für andere Zwecke genutzt werden.

Die Charaktere sollten nun aber nicht zu weit davonfahren; immerhin gilt es noch herauszufinden, was mit Frau Krings geschehen ist. Mittels *Schleichen* und *Verstecken* kann die Gruppe ihren Mann dabei beobachten, wie er einen Teller mit Essen und einen Krug in seinen Geräteschuppen trägt und den Schuppen gleich darauf wieder mit leeren Händen verlässt. Scheinbar hat er jemanden in seinem Schuppen zu verköstigen! Mittels *Schlosserarbeiten* oder *Mechanische Reparaturen* ist das rostige Vorhängeschloss auch schnell aufgebrochen – und die Charaktere können eine entkräftete aber dankbare Frau Krings (eine grauhaarige Frau mit verhutzelttem Gesicht und einfacher, bäuerlicher Kleidung) aus ihrer Gefangenschaft befreien.

### Trina Krings Geschichte

Trina Kring, wie sie sich vorstellt, erzählt den Charakteren nun (wie in ihren anonymen Botschaften versprochen) die Geschichte von



dem grausigen Mord an dem Prospektor, wie sie sich vor 20 Jahren in dem Dorf zugetragen hat. Sie berichtet von der geheimen Versammlung, dem Schwur unter den Einwohnern des Dorfes und von dem grausigen Geheul, das noch nächtelang bis Bütgenbach drang. Nun erklärt sich der Gruppe auch der Freitod des alten Hilgers, war er es doch, der den Prospektor damals umbrachte und nun Gefahr lief, für seine grausigen Taten zur Verantwortung gezogen zu werden. Doch auch die übrigen Dörfler sind mitschuldig und sollten der Polizeiobrigkeit gemeldet werden, so viel ist klar. Dann ertönt aus dem naheliegenden Moor ein bestialischer Schrei (1/1W6 STA).

### Das Finale

Trina Krings wird bleich, ihre Augen glasisg. „Da ist es wieder“ stößt sie hervor. „Wo ist Manes?“. Manes, erklärt sie auf Nachfrage, ist

der Sohn des alten Hilgers, der nach dem Tod seiner Frau alles war, was dem alten Mann noch geblieben war. Die Charaktere mögen nun ganz richtig schlussfolgern, dass Manes Hilgers der junge Mann war, dem sie beim erhängten Leichnam des Köbes Hilgers begegnet sind.

Manes ist von seinem Vater bereits vor Jahren in die finsternen Riten eingeweiht worden, die nötig sind, um den Schreienden Schlängler zu beschwören – „Falls es mal nötig sein sollte“, hat der geistig arg zerrüttete Köbes dann immer zu seinem Sohn gesagt. Und Manes hält es offensichtlich jetzt für nötig diesen außerweltlichen Schrecken als Waffe gegen die Charaktere einzusetzen.

Das Finale in der finsternen und nebelverhangenen Moorlandschaft rund um Bütgenbach mag sich nun auf verschiedene Arten gestalten: ist der junge Manes vielleicht doch gar nicht Herr der Kräfte, die er rief, und muss vor dem Schlängler gerettet werden? Oder hat es die Bestie doch auf die Charaktere abgesehen? Oder muss es gar nicht zu einem Kampf kommen, der Schlängler verschwindet wieder in die

Dimension, aus der er gerufen wurde? Wie auch immer, gelingt es den Charakteren das Rätsel des Dorfes zu entschlüsseln und die Täter zu überführen, erhalten sie 1W6 Punkte STA zurück. Dazu kommen weitere 1W3, wenn Manes Hilgers überlebt und man sicher sein kann, dass er den Rest seiner Tage in einer geschlossenen Anstalt verbringt.

### Ausklang

Zwei Dinge sind nun noch offen: Zurück in der Zivilisation wird die Gruppe wieder von ihrem eigentlichen Auftraggeber kontaktiert: Gretel Heinrichs hat sich wieder bei ihrer Familie eingefunden. Für ihre Mühen erhalten die Charaktere dennoch eine ansehnliche Entschädigung. In den nächsten Tagen können sie außerdem in der Tageszeitung den Bericht über einen sensationellen Fund der Universität Aachen lesen: eine über 300 Jahre alte Moorleiche wurde in der Eifel entdeckt – der Fund ist damit wissenschaftlich beeindruckend, hat jedoch nichts mit den Geschehnissen in Bütgenbach von 1901 zu tun...

### Anhang

#### Manes Hilgers

17 Jahre alt, schwarzhaarig und hager. Hat nach dem Tod seines Vaters einen gebrochenen Geist.

ST 10      KO 12      GR 12      IN 8

MA 12      GE 14      ER 10      BI 9

gS 13

**Trefferpunkte:** 12

**Magiepunkte:** 12

**Schadensbonus:** -

**Angriff:** Faustschlag 50%, Schaden 1W3

**Zauber:** Rufe Schreienden Schlängler

#### Namen in der Eifel

Zur Improvisation weiterer Dorfbewohner finden sich hier einige der gebräuchlichsten Namen in der Eifel:

**Männer:** Jupp, Jockel, Schorsch, Mättes, Pitt, Schäng oder Tünn

**Frauen:** Drüg oder Liss

**Nachnamen:** Berners, Dümmer, Heinen, Jost, Koll, Meyendriesch, Pleus, Reger, Wolter

## **Der Schreiende Schlängler**

Brüllende Bestie

ST 50 KO 65 GR 43

IN 18 MA 55 GE 25

**Bewegungsweite:** 18

**Trefferpunkte:** 60.

**Schadensbonus:** -

**Angriff:** Biss 75%, Schaden 3W6

**Panzerung:** Gewöhnliche Waffen verletzen ihn nicht chemische Stoffe, Magie und Feuer richten den üblichen Schaden an.

**Zauber:** keine

**Stabilitätsverlust:** 1/1W6 Punkte, wenn man die Schrei des Schlänglers hört, 1W6/2W10, wenn man ihn sieht.

**Beschreibung:** Eine große, schwarze Masse aus tropfenden, glitschigen Tentakeln und sabbernden, schreienden Mäulern. Er gleicht einer großen Säule lebender Würmer.