

HIRNRISIG

von Gerrit »Wrzlpfimt« Ansmann

Das vorliegende Abenteuer für *CTHULHU NOW* dürfte vornehmlich für Einsteigerrunden geeignet sein, da es ziemlich kurz und intensiv ist und praktisch keinerlei Anforderungen an die Charaktere stellt. Dennoch werden einige Charakter-Prototypen vorgeschlagen, um das Abenteuer facettenreicher zu gestalten. Es wird empfohlen, mit einem bis vier Charakteren zu spielen. Da unvorhersehbare Handlungen der Charaktere wahrscheinlich sind, sollte der Spielleiter über etwas Improvisationstalent verfügen. Das Abenteuer ist im Deutschland der Gegenwart angesiedelt, kann aber mit minimalem Aufwand in jede andere Industrienation verlagert sowie bis in die Mitte der Neunziger vorverlegt werden.

Überblick

Vorgeschichte

Irgendwann in seiner Jugend stieß Gustav Leuchtenberg auf ein hyperboräisches Artefakt: eine Brille, die ihn in die Dimension der Desh (siehe Kasten) sehen ließ. Seitdem arbeitete er besessen an dem Vorhaben, diesen Wesen ein Portal in unsere Welt zu eröffnen, und nach einigen Jahren mühseliger Recherche gelangte er tatsächlich an einige Fragmente aus dem Buch des Eibon¹, welche ihm offenbarten, dass der Weg über das menschliche Gehirn führt. Angespornet von seinem Ziel gelang es ihm, sein Abitur nachzuholen und ein Medizinstudium durchzuziehen. Als Facharzt für Neurochirurgie an einem Universitätsklinikum hatte er schließlich nicht nur umfassende Kenntnisse über das menschliche Denkorgan erlangt, sondern auch einen guten Zugang zu Menschen mit ungewöhnlichen Gehirnen.

Und so verbrachte er die letzten zwei Jahre mit der Suche nach einem geeigneten Menschen, die erfolgreich bei Jacob Fischer endete, einem Studenten, der an einem Tumor im Frontallappen litt, welcher

bei ihm zu spontanen Panikanfällen führte – und sein Gehirn besonders empfänglich für die Desh machte. Diesen Zustand intensivierte Dr. Leuchtenberg noch, indem er anstelle des Tumors einen gesunden Abschnitt aus Fischers Gehirn herausoperierte. Einen Tag später, kurz vor Beginn des Abenteuers, entführte der wahnsinnige Arzt seinen bewusstlosen Patienten, öffnete seine Schädeldecke erneut und machte sein Gehirn durch gezielte elektrische Stimulation endlich zu einem Portal für die Desh.

Während ein Kopf normalerweise nur wenigen Desh als Pforte in unsere Dimension dienen kann, bevor der erlittene Schaden zu verheerend ist, kann das Portal in Fischers Gehirn wegen seiner geöff-

Die Desh

Bei den Desh handelt es sich um molchartige Wesen, die in verschiedensten Größen und Formen auftreten können. Auf den ersten Blick wird ihre Außerirdischkeit vor allem durch ihre metallischen Augen offenbar, von denen sie mehrere besitzen, die in einem Halbkreis angeordnet sind. Sie gelangen normalerweise nur über Portale in Gestalt geeigneter Gehirne in unsere Dimension, deren Erinnerungen sich dann auf ihren durchscheinenden Körpern darstellen. Desh fallen ihre Opfer mit äußerst weiten und schnellen Sprüngen an und beißen sie anschließend.

Eine detaillierte Beschreibung der Desh findet sich im *MALLEUS MONSTRORUM* auf S. 53 ff. Zusätzlich zu den dort beschriebenen Eigenschaften wird ihnen in diesem Abenteuer eine Unsichtbarkeit für heutige Kameras sowie eine Empfindlichkeit für gewisse elektromagnetische Felder angedichtet, die sie zum einen die Charaktere während des MRT-Experiments verschonen lässt und zum anderen ihre Lebensdauer in unserer Dimension in der Gegenwart verkürzt.

¹Siehe S. 25 ff. im *NECRONOMICON* oder S. 244 f. im *SPIELLEITERHANDBUCH*.

neten Schädeldecke gewaltfrei durchschritten werden. Und so quollen massenweise Desh in unsere Dimension und versetzten die Umgebung des »Zentrums für Nervenheilkunde« in heillooses Chaos. Im Zentrum selbst ist inzwischen eine relative Ruhe eingekehrt, da mittlerweile die Dimension der Desh in Umgebung des Portals geleert ist und fast alle Menschen, die sich ursprünglich dort befanden, geflohen sind oder getötet wurden.

Die einzigen Ausnahmen bilden Dr. Leuchtenberg und Jacob Fischer, die wegen ihres Nutzens für die Desh von diesen verschont werden, sowie die Charaktere. Letztere befanden sich während des Desasters im Hochmagnetfeld des MRT, weswegen sie weder von den Desh behelligt wurden noch die Geschehnisse bemerken konnten. Doch nun ist das Experiment zu Ende und sie sollten beginnen zu ahnen, dass etwas nicht stimmt.

Einstieg

Über die Charaktere

Allen Charakteren ist gemein, dass sie gleichzeitig als freiwillige Versuchspersonen an einem medizinischen Experiment teilnehmen, mit dem versucht wird, neue Kenntnisse über die Funktionsweise des menschlichen Gehirns zu erlangen. Zu diesem Zweck soll die Verteilung des Blutsauerstoffs im Gehirn der Probanden eine Stunde lang mit einem MRT (siehe Kasten) aufgezeichnet werden, während sie gewisse Aufgaben lösen. Die Charaktere sollten hierzu keine extremen medizinischen Auffälligkeiten aufweisen und wegen des MRTs keinerlei nicht-entfernbares Metall im oder am Körper haben (z. B. Zahnprothesen, Schmuck oder Tätowierungen mit metallhaltiger Farbe).

Die wahrscheinlichsten Motivationen für einen Charakter, an dem Experiment teilzunehmen, dürfen sein:

- Er kennt einen der beteiligten Wissenschaftler, der ihn darum gebeten hat.
- Ihn locken die 40 € Aufwandsentschädigung.
- Er hat als Student oder Absolvent einer naturwissenschaftlich-technischen Disziplin fachliches Interesse.
- Ihn reizt die CD mit Strukturbildern seines Gehirns, die er nach dem Experiment erhält.

Im Kasten »Spezielle Charakterprototypen« finden sich noch ein paar weitere, eher ungewöhnlichere Motivationen.

Das Experiment selbst findet an einem Samstag statt, da dann die anderweitige Auslastung der MRT-Geräte geringer ist als über der Woche.

Vor dem Experiment

Bevor es losgeht, müssen die Charaktere zunächst einen Fragebogen und einige Bürokratie ausfüllen. Dann können sie gegebenenfalls Wertsachen und insbesondere alles Metall mit Körperkontakt in einer Umkleide einschließen und werden ein paar Räume weiter in den Vorraum der MRTs geleitet. Diese befinden sich aus Gründen der Statik im Keller oder im nicht unterkellerten Erdgeschoss.

An den Vorraum sind mehrere Räume angeschlossen, in denen sich jeweils ein MRT befindet. Es gibt einen Tomograph pro Charakter, mindestens jedoch zwei. Jeder MRT-Raum kann über eine schwere Metalltür erreicht werden und über ein Fenster eingesehen werden, das von einem Metallgitter überzogen ist (zur Abschirmung der Wechselfelder während der Messung). Vor jedem dieser Fenster steht mindestens ein Computer mit zwei Bildschirmen, über den das MRT gesteuert werden kann. Keiner der Räume hat nach draußen führende Fenster. Neben jeder Tür zu einem MRT befindet sich ein Notausknopf mit Plastikabdeckung, der durch ein Piktogramm eines durchgestrichenen Magneten gekennzeichnet ist, und an den Türen selbst hängen Listen mit Warnhinweisen. Auffällig ist auch ein Feuerlöscher mit einem nicht zu übersehenden Hinweis, dass er nur nach Betätigung des Notausschalters in einen MRT-Raum gebracht werden darf. Daneben ist ein Foto von einem Stuhl, der in ein MRT gezogen wurde, sowie ein Zeitungsausschnitt, der von dem Tod eines Kindes berichtet, verursacht durch eine Gasflasche, die fahrlässigerweise zu nahe an das MRT gebracht wurde, in dem es lag.

Der Gruppe sollte genug Zeit in diesem Raum gegeben werden, dass sie diese Details wahrnehmen kann und ihr das Versuchspersonal einige der technischen Details (siehe Kasten) über MRTs erzählen kann. Insbesondere von dem permanent aktiven Magnetfeld sollten die Charaktere spätestens jetzt erfahren.

Hierzu und um die kommenden Ereignisse für die Charaktere unangenehm zu gestalten, kann das Experiment um eine simultane EEG-Aufzeichnung erweitert werden. Dafür müssen Elektroden gleichmäßig auf der Kopfhaut der Charaktere angebracht werden, wobei eine spezielle Paste zum Einsatz kommt, die den leitenden Kontakt zwischen der

Über Magnetresonanztomographen

Von außen gesehen sind die in diesem Abenteuer auftauchenden Magnetresonanztomographen (oder auch Kernspintomographen) große, plastikverkleidete Quader mit einem zylindrischen Loch in der Mitte, das gerade Platz für einen Menschen lässt. Trotz dieser äußeren Schlichtheit dürften in kaum einem anderen serienmäßig hergestellten Gerät derart viele technische und wissenschaftliche Errungenschaften vereint sein.

Von diesen ist für das Abenteuer allerdings nur das starke Magnetfeld von Bedeutung, über das die Charaktere auch vor dem Experiment durch das Personal aufgeklärt werden. Seine Stärke beträgt bis zu 3 Tesla, was ungefähr ein Tausendfaches der Stärke herkömmlicher Permanentmagneten ist. Zu seiner Erzeugung werden Spulen eingesetzt, die mit flüssigem Helium auf 4 K (-269 °C) gekühlt werden, sodass sie supraleitend (d. h., ohne elektrischen Widerstand) sind. Fällt diese Kühlung aus, bricht einige Zeit später das Magnetfeld plötzlich zusammen, die Spulen erhitzen sich stark und das Helium verdampft schlagartig, weswegen es abgelassen werden muss. Wegen dieses Verlusts des Kühlmittels zieht ein derartiger Ausfall des Magnetfelds fünfstellige Kosten nach sich. Dies ist zusammen mit der Tatsache, dass wegen der Supraleitung keine Energie zum Erhalt des Magnetfeld-erzeugenden Stroms aufgebracht werden muss, Grund dafür, dass das

Magnetfeld praktisch nie ausgeschaltet wird.

Das Messverfahren selbst basiert auf dem Verhalten von Atomkernen in diesem Magnetfeld, hängt aber nicht mit Kernreaktionen zusammen, welche in Kernkraftwerken oder Kernwaffen genutzt werden. Seine Funktionsweise ist für dieses Abenteuer ohne Bedeutung. Während einer Messung erzeugt das MRT einen erheblichen Lärm, der sich je nach Art der Untersuchung als Hämmern, Rattern oder Fiepen manifestiert.

Während die Messungen selbst nach aktuellem Erkenntnisstand ungefährlich sind, birgt ein MRT doch diverse subtile Gefahren für unachtsame Nutzer. Die größte hiervon ist die starke Kraft, die das Magnetfeld auf ferromagnetische Materialien (hierzu gehören z. B. Eisen und viele Stahlsorten) ausübt. So können ganze Gasflaschen mit tödlicher Wucht in die Messröhre gezogen werden. Ein weiteres Risiko stellen gut leitende, ausgedehnte Gegenstände (z. B. Kabel) dar, die sich bei ungünstiger Anordnung durch die nur während einer Messung aktiven magnetischen Wechselfelder stark erhitzen und dadurch Verbrennungen verursachen können. Eindrucksvolle Darstellungen dieser Gefahren finden sich u. a. auf <http://www.simplyphysics.com> und <http://www.radiologie-sachsen.com/www/galerie/sicherheit.html>.

Kopfoberfläche und der Elektrode gewährleisten soll. Nicht nur ruiniert dies jede Frisur, auch nimmt die Justage der Elektroden einige Zeit in Anspruch, während derer die Gruppe den gewünschten Informationen ausgesetzt ist.

Anschließend werden den Charakteren Ohrenstöpsel gereicht und sie werden jeweils in einen MRT-Raum geführt, wo sie sich auf der aus dem MRT herausgefahrenen Liege niederlassen sollen. Dort wird eine spezielle Messspule über ihren Kopf gestülpt und sie bekommen einen Taster auf den Bauch gelegt, mit dem sie während des Experiments das Personal alarmieren können. Schließlich wird jeder Proband noch mit einigen Interaktionsgeräten bestückt, abhängig von der genauen Art des Experiments, z. B. eine Videobrille, Kopfhörer, ein Mikrofon oder Handtaster. Wird zusätzlich ein EEG aufgezeichnet, wird hierfür noch ein weiteres Gerät hinter jeden Charakter in die Röhre gestellt. Die Anzahl der eingesetzten Apparaturen sollte der

Spielleiter unter Berücksichtigung der Spieler abwägen: Auf der einen Seite verstärken die eingesetzten Geräte das Gefühl der Eingesperrtheit und Abgeschlossenheit im Versuchsaufbau und erschweren den Ausbruch aus diesem, auf der anderen Seite werden den Spielern in diesem Abenteuer auch sonst schon viele technische Details zugemutet.

Das Experiment

Ist die Gruppe schließlich vollständig präpariert, kann das Experiment beginnen. Wie es sich genau gestaltet, ist der Willkür des Spielleiters überlassen und spielt für das Abenteuer keine Rolle: So kann von den Probanden lediglich verlangt werden, dass sie sich Bilder ansehen oder Geräuschen lauschen, oder sie werden vor komplexe Gedächtnis- oder Denkaufgaben gestellt, bei denen sie mündlich oder via Knopfdruck Antworten geben müssen. Bei mehreren Charakteren bietet es sich an, dass die-

Spezielle Charakterprototypen

Um das Charakterspiel interessanter zu gestalten und die Konflikte der Charaktere mit den im Abenteuer auftauchenden Problemen zu verstärken, können die hier vorgestellten speziell auf das Abenteuer zugeschnittenen Charakteraspekte genutzt werden. Sie sind nicht an einen bestimmten Beruf gebunden und sind daher nicht zu vorgefertigten Charakteren ausgearbeitet.

Der **Hypochonder** leidet an Halluzinationen, die er einem Hirntumor zuschreibt. Diesen konnte bisher jedoch kein Arzt finden und so nutzt er das Experiment als zusätzliche Untersuchung seines Gehirns, deren Bilder er sogar selbst unter die Lupe nehmen kann. Er bietet sich als Opfer für Kopfschmerzen durch die Untersuchung an und die ersten Begegnungen mit den Dersh sollten ihm als Halluzinationen dargestellt werden. Der Spieler sollte natürlich nie erfahren, dass sein Charakter körperlich kerngesund ist.

Der **Klaustrophobiker** hat eine erfolgreiche Therapie hinter sich und bewältigt Fahrstühle mittlerweile mit Bravour. Um seine Phobie endgültig zu den Akten legen zu können, nimmt er an dem MRT-Experiment teil. Das Versuchspersonal weiß davon und sein Therapeut steht auf Abruf bereit. Um einen vorzeitigen Abbruch des Experiments durch diesen Charakter zu vermeiden, sollte der Spielleiter die volle Kontrolle über die Phobie haben oder diese erst mit dem Ende des

Experiments an den Spieler abtreten. Dieser Charakter kann treibendes Element der Gruppe sein, wenn es darum geht, die MRT-Räumlichkeiten zu verlassen.

Der **Religiöse** dürfte unter allen Umständen versuchen, Jacob Fischer am Leben zu erhalten, und seine ganz eigene Meinung zu den Fragmenten aus dem Buch des Eibon haben. Außerdem könnte er die Ereignisse zunächst mit der Apokalypse in Verbindung bringen und z. B. angesichts des Verschwindens der meisten Menschen an die Entrückung denken (eine Bibelauslegung, gemäß derer mit Einsatz der Endzeit alle Rechtgläubigen plötzlich in den Himmel gebracht werden). Letzteres funktioniert um so besser, je mehr entsprechende Kenntnisse der Spieler hat.

Der **Übervorsichtige** ist arbeitslos, seitdem er durch Missachtung von Vorschriften einen größeren Sachschaden in seinem Betrieb verursacht hat. Seitdem lässt er nichts mehr anbrennen und dürfte sich daher an diversen möglichen Handlungen der Gruppe stoßen, z. B. dass sie als ungeschulte Laien mit Spezialgeräten oder Patienten hantieren. Spätestens eine Notabschaltung eines MRT sollte ihm ausgesprochen widerstreben (denn er hat vorher deren Kosten recherchiert). Seine Teilnahmemotivation ist die Aufwandsentschädigung.

se ein simples Spiel gegeneinander spielen müssen (wobei ihr Abschneiden die Höhe der Aufwandsentschädigung beeinflusst), was dann auch erklärt, dass alle das Experiment gleichzeitig beginnen.

Während des Experiments selbst sollte der Spielleiter die Isolation der Charaktere betonen: Der Lärm des Tomographen übertönt alle Geräusche, die eventuell von außen zu den Charakteren durchdringen könnten, und selbst wenn sie keine Brille tragen, können die Charaktere mangels Bewegungsspielraum nicht einmal ihre eigenen Füße sehen. Da das Experiment selbst vollkommen automatisch abläuft, ist die einzige Verbindung der Charaktere zur Außenwelt der Alarmknopf auf ihrem Bauch.

Auch nicht vernachlässigt werden sollte die Tatsache, dass ein solches Experiment mit diversen Unannehmlichkeiten aufwarten kann: So kann die Charaktere das unstillbare Bedürfnis befallen, sich umzudrehen oder die Arme von sich zu strecken.

Oder ein Juckreiz, leichter Harndrang, eine drückende Falte in der Kleidung oder eine zu hohe oder zu niedrige Temperatur plagen sie. Schließlich wäre da noch das Rattern, Fiepen und Hämmern des MRT, das leicht auf das Gemüt schlagen kann, wenn es nicht gar Kopfschmerzen hervorruft. Auch die Enge in der Messröhre kann einen derartigen Effekt haben.

Bei allen Zumutungen, denen die Charaktere ausgesetzt werden, sollte der Spielleiter allerdings versuchen zu vermeiden, dass sie das Experiment allzu vorzeitig beenden wollen. Falls doch, sind die Dersh halt etwas schneller darin gewesen, das Gebäude »abzufertigen«.

Nach dem Ende des eigentlichen Versuchs wird den Charakteren (über Videobrille oder Kopfhörer) ein einige Minuten dauernder Strukturscan und schließlich das Ende des Experiments angekündigt; sie werden gebeten, ruhig liegen zu bleiben, bis sie durch das Personal befreit werden.

Zurückgelassen

Als das Experiment beendet ist, ist das Personal allerdings schon längst geflohen oder von den Desh getötet worden und hat dabei insbesondere die Charaktere vergessen. Ein Betätigen des Alarmknopfs hat keinerlei Wirkung und so werden die Charaktere früher oder später versuchen, sich selbst aus dem Experiment zu befreien.

Hierbei sollten sie sich schon *geschickt* anstellen, um nicht einen Punkt Schaden durch Prellungen oder Verrenkungen zu erleiden. Außerdem kann es schnell passieren, dass ihnen plötzlich der Kopfhörer oder die EEG-Haube vom Kopf gerissen wird oder sie sich fast ein Mikrofon ins Auge rammen, falls sie die Existenz dieser Geräte vergessen haben.

Befreite Charaktere werden den Kontrollraum unbesetzt vorfinden. Die Kontrollbildschirme verkünden das Ende des Experiments sowie gegebenenfalls, dass ein Alarmknopf betätigt wurde. Charaktere, die sich noch im Tomographen befinden, können nun herausgefahren werden (die Bedienung ist selbsterklärend).

Im Auge des Sturms

Haben sich die Charaktere erst einmal befreit, hängt der weitere Verlauf des Abenteuers im Wesentlichen von ihren Entscheidungen ab. Die einzigen Rahmenpunkte sind, dass sie von der Empfindlichkeit der Desh für Magnetfelder erfahren und sich letztendlich in Dr. Leuchtenbergs Büro oder zu Jacob Fischer im Zimmer daneben begeben. Außerdem sollte ihnen ein Verlassen des Gebäudes nicht allzu schmackhaft gemacht werden. Im Folgenden werden mögliche Ereignisse im Detail behandelt.

Erste Begegnungen mit den Desh

Auf den Fluren herrscht auf den ersten Blick gährende Leere und Totenstille und in direkter Umgebung der MRT-Räume befinden sich auch keinerlei Desh. Gehen die Charaktere vorsichtig vor und schauen in alle Ecken und Seitengänge, werden sie die Desh wahrscheinlich zuerst erblicken. Anderenfalls wird die erste Begegnung voraussichtlich daraus bestehen, dass ein Charakter von einem niederen Desh angefallen wird. Generell bewegen sich Desh zunächst mit langsamen Schritten auf den nächstbesten Menschen zu und setzen zum Sprung an, sobald freie Bahn besteht.

Obwohl sich die Desh einem MRT (mit aktivem Magnetfeld) normalerweise nicht freiwillig um

mehr als 10 m nähern, kann dies durch einen Sprung durchaus passieren. In diesem Fall springen sie sofort zurück in die Richtung, aus der sie gekommen sind. Dies liegt allerdings nur daran, dass die Desh die Präsenz des Magnetfeldes (auf eine das menschliche Wissen übersteigende Weise) spüren, und nicht etwa daran, dass sie Schaden nähmen. Letzteres ist erst bei einer Nähe von weniger als etwa zwei Metern der Fall, die einen Desh innerhalb einer Minute tötet. Nähert sich ein Desh (oder seine Leiche) einem MRT noch weiter, wird er durch das Magnetfeld sichtbar verzerrt, nicht aber von diesem angezogen. Dieser Anblick kostet 1/1W4 STA und, da dieses Phänomen den Erkenntnissen der modernen *Physik* widerspricht, zusätzliche 1/1W4 STA für Charaktere mit entsprechendem Wissen. Sofern es die Umstände erlauben, sollten die Charaktere zumindest einmal erleben, dass ein Desh vor der Nähe der MRTs abgeschreckt wird.

Die Menge und Stärke der Desh, mit denen die Charaktere konfrontiert werden, sollte zumindest in den unteren Stockwerken der Klinik so bemessen sein, dass die Gruppe mit leichten Verletzungen davonkommt, sich aber einer Gefährlichkeit größerer Horden von Desh bewusst wird.

Der Draht nach draußen

Die Telefone in der Klinik sowie Mobiltelefone funktionieren weiterhin, allerdings sind die Rettungsdienste völlig überlastet und nicht Herr der Lage, sodass sie sich kaum um die Belange der Charaktere kümmern können. Geben sie nicht an, in akuter Gefahr zu schweben, wird ihnen lediglich geraten, sich ruhig zu verhalten und abzuwarten. Anderenfalls wird ihnen spätestens, sobald sie ihre Position angeben, mitgeteilt, dass sie zurzeit außer Reichweite der Einsatzkräfte sind.

Die Rechner im MRT-Vorraum sind an das Internet angeschlossen, worüber die Charaktere von Nachrichtenseiten erfahren können, dass eine weitläufige Umgebung der Klinik von irgendeiner Katastrophe betroffen sei, über die allerdings noch keine weiteren Details bekannt seien, außer dass Menschen aus dem betroffenen Bereich geflohen seien. Es gibt einige Bilder von panischen Menschen, Autostaus und Kolonnen von Rettungswagen zu sehen, aber nichts, das auf die Desh hindeutet.

Wenn mit ihnen auch nicht die Kavallerie gerufen werden kann, sollten diese Kommunikationsmittel nicht unterschätzt werden. So ging eine (*CTHULHU*-erfahrene) Testgruppe, die sie völlig ignoriert hatte, lange Zeit davon aus, die einzigen

verbleibenden Menschen überhaupt zu sein. Andere Gruppen hingegen ließen sich via Telefon von einem Facharzt aus einer anderen Stadt bei der medizinischen Versorgung Jacob Fischers helfen (s. u.).

Die Klinik

Alle Testgruppen wollten die Umkleide aufsuchen, um ihre eingeschlossenen Habseligkeiten wieder an sich zu nehmen. Daran ist prinzipiell nichts auszusetzen, jedoch könnten die Charaktere einige böse Überraschung erleben, sollten sie sich im Folgenden wieder einem MRT nähern.

In der Umkleide sowie anderen Räumen der Klinik, insbesondere in Patientenzimmern, können die Charaktere gegebenenfalls von Bissspuren übersäte Leichen (1/1W4+1 STA) oder gar völlig verängstigte Überlebende finden, die sich verbarrikadiert haben. Die meisten Räume sind jedoch leer oder verschlossen. Gelegentlich finden sich auch von den Desh aufgebrochene Türen und andere Verwüstungen.

Waffen improvisieren

Neben Besenstilen, Feuerlöschern, Stuhlbeinen, Skalpelln u. Ä. können die Charaktere früher oder später das Verlangen verspüren, sich einen tragbaren Magneten zu bauen. In diesem Fall können ihnen spätestens nach einem *einfachen Wurf* auf *Physik* oder *elektrische Reparaturen* oder einer kurzen Recherche im Internet (ohne Wurf), die folgenden Optionen verraten werden:

Ein **Permanentmagnet** wird erzeugt, indem man ferromagnetisches Material (z. B. Eisen oder viele Stahlsorten) in ein Magnetfeld bringt. Eine den Charakteren schon in der Einleitung dargelegte Möglichkeit wäre, einen Feuerlöscher o. Ä. in ein MRT zu bringen. Verfahren die Charaktere hierbei allerdings nicht vorsichtig, können sie sich leicht verletzen. Wer eine Gasflasche z. B. mit bloßen Händen ins MRT trägt, muss schon *geschickt* sein, um sich keine leichten Verletzungen zuzuziehen, wenn ihm der Feuerlöscher aus der Hand gezogen wird (1W3 TP durch Schürfwunden, verrenkte Hände o. Ä.). Gut geeignete Gegenstände (Richtlinie: mehr als 1 kg magnetisierbares Material) können nur noch aus einem MRT entfernt werden, dessen Magnetfeld ausgeschaltet wurde.

Umständlicher wäre es, einen **Elektromagneten** zu bauen, der im Wesentlichen eine stromdurchflossene Spule ist (idealerweise mit ferromagnetischem »Kern«). Um eine hinreichend starke Variante eines solchen in Betrieb zu nehmen, müssen sowohl *elektrische Reparaturen* investiert werden als auch eini-

ges an Zeit, um die nötigen Bauteile zusammensuchen. Eine solche Apparatur birgt außerdem die Nachteile, dass sie ständig mit Strom versorgt werden muss und sich leicht erhitzen kann.

Beiderlei Magnete halten die Desh auf ein bis zwei Meter Abstand und schlagen diese in die Flucht, sollten sie ihm durch einen Sprung näher kommen. Die Verzerrung, die Desh in Nähe eines solchen Magneten erfahren, ist jedoch geringer und betrifft nur die dem Magneten nächstgelegenen Körperteile, sodass sie nur bei einem reglosen Desh beobachtbar ist.

Vor der Tür

Die Notausgangsschilder führen die Charaktere in der Regel zu einer undurchsichtigen Doppeltür mit Panikverschluss, die nur von innen öffnbar ist. Weitere Alternativen, das Gebäude zu verlassen, sind Fenster oder der Haupteingang, durch den die Charaktere das Gebäude betreten haben.

Draußen bietet sich den Charakteren in allen Fällen das gleiche Bild: Es herrscht eine deutlich höhere Dichte an Desh als im Gebäude, einige menschliche Leichen sind zu sehen, Autos stehen kreuz und quer, Fensterscheiben sind zerbrochen und aus der Ferne ist Sirenenengeheul zu hören. Nach einigen Sekunden vor der Tür werden die nächstgelegenen Desh auf die Charaktere aufmerksam und fallen sie kurze Zeit später an, während sich weiter entfernte Desh langsam nähern. Generell ziehen auch Charaktere, die sich länger in Nähe eines Fensters oder einer Tür nach draußen aufhalten, Desh an. Diese versuchen dann die Barriere z. B. durch Kratzen oder Rammen zu zerstören, was ihnen auch nach einigen Minuten gelingt, sofern die Charaktere nicht geflohen sind oder es sich um eine solide gemauerte Wand handelt.

Beobachten die Charaktere die Geschehnisse draußen hinreichend lange, wird ihnen auffallen, dass im Durchschnitt alle 20 Sekunden ein Desh scheinbar aus einem der oberen Stockwerke der Klinik auf die Straße oder benachbarte Gebäude springt. Dabei handelt es sich um Desh, die frisch das Portal durchschritten haben und die Klinik durch das mittlerweile zerborstene Fenster von Jacob Fischers Zimmer direkt verlassen haben.

Dr. Gustav Leuchtenberg

1,75 m, 41 Jahre alt, schlank, blond, kurze Haare, Dreitagebart

ST 9 GR 12 IN 14 BI 20 TP 10
KO 8 GE 15 MA 10 ER 10 STA 0

Fertigkeiten: Begeisterung Versprühen 78%, Cthulhu-Mythos 12%, Elektrische Reparaturen 31%, Erste Hilfe 66%, Handwerk: Neurochirurgie 73%, Medizin 79%, Pharmazie 40%, Psychologie 42%, Tarnen 33%

Angriffe: Faustschlag 50%, Schaden 1W3; Skalpellen 30%, Schaden 1W4+1

Zauber: Nebel von Releh, Voorisches Zeichen

Zitate: *Alle sind weg? Dann würde ich mal vermuten, dass sie feiern. — Bitte: Schauen Sie ruhig hindurch. Obwohl es ja mittlerweile unnötig ist, da sie diese Wunder jetzt ja auch ohne Brille sehen können. — Tja, das war wohl abzusehen: Jede Änderung, so positiv sie auch sein mag, stößt auf Widerstand. — Angefallen und gebissen? Wenn ein Hund Sie fröhlich ablecken möchte, schreien Sie vermutlich auch erstmal nach der Leine, statt zu überlegen, was er eigentlich möchte. — Was fällt Ihnen ein, eines dieser Wesen kaltblütig zu ermorden?! Sie werden schon noch sehen, was Sie davon haben. Ich für meinen Teil habe auf jeden Fall genug Zeit mit Ihnen verschwendet. — Nun, ich bin dann mal mich den den Journalisten stellen.*

Der Doktor tritt auf

Früher oder später wird Dr. Leuchtenberg den Charakteren begegnen. Dem Spielleiter wird empfohlen sich dieses Zusammentreffen aufzubewahren um eine festgefahrene oder eintönige Situation aufzulösen, z. B. falls sich die Spielercharaktere irgendwo verschanzt haben, in der Diskussion über das weitere Vorgehen festgefahren sind oder zu einer systematischen Tötung aller Dësh übergegangen sind. Ein weiterer Zweck dieser Begegnung ist es, die Charaktere mit Informationen zu versorgen.

Der Doktor trägt einen weißen Kittel, ein Namensschild und insbesondere die Brille. Diese erinnert an eine Steampunk-Schweißer-Schutzbrille und besteht aus einem bronzenen Metall mit hyperboräischen Verzierungen. Außerdem verfügt sie über ein zusätzliches Paar verdunkelter Gläser, die vor die eigentlichen, durchsichtigen Gläser geklappt werden können. Diese Zusatzgläser sind es, die einen Blick in die Dimension der Dësh ermög-

lichen, und Charaktere, die sie länger begutachten, meinen in den Gläsern Bewegungen zu erkennen. Wenn jemand durch die Brille mit heruntergeklappten Gläsern blickt, schaut er in die Dimension der Dësh. Dabei handelt es sich um einen Raum, der bis auf die in ihm schwimmenden Kreaturen leer ist. Wer sich länger umschaute, erkennt zudem, dass sich einige Dësh um die Köpfe lebender Menschen sammeln und dass in einem der oberen Stockwerke der Klinik eine Art Loch in die ansonsten weitestgehend gleichmäßig verteilten Dësh gerissen ist. Im Zentrum dieses »Loches« befindet sich das Portal durch Jacob Fischers Kopf, durch das bereits alle Dësh der näheren Umgebung gewandert sind. Wer diesen Bereich länger beobachtet, kann sehen, wie durchschnittlich alle 20 Sekunden ein Dësh in das Zentrum des Loches bewegt und verschwindet. Dësh, die sich bereits in unserer Welt befinden, sind durch die Spezialgläser nicht sichtbar. Ein Blick in die Dimension der Dësh kostet 1/1W6 STA, zuzüglich eventueller Stabilitätsverluste durch das Erblicken der Dësh als solcher.

Dr. Leuchtenberg selbst strahlt über beide Ohren und möchte mit den Charakteren über den Erfolg seines Experiments reden und wie wunderbar er es findet, dass die Pforten jetzt geöffnet seien. Er redet in klaren Sätzen und geht auch auf die Charaktere ein, wird aber nicht auch nur ansatzweise eingestehen, Fehler begangen zu haben. Sprechen die Charaktere ihn auf seine Brille an, bietet er sie ihnen an, um einen Blick hindurch zu werfen. Zu Gewalt oder Zaubern wird er nur greifen, wenn er angegriffen wird und eine Chance auf Erfolg oder Flucht sieht. Sieht er das Gespräch als beendet an, wird er sich daran machen, das Gebäude zu verlassen, um sich der Welt zu präsentieren. Hatten die Charaktere bisher keine Gelegenheit, Dësh vor den MRTs zurückschrecken zu sehen, bietet es sich an, seinen Weg nach draußen an den MRTs vorbeizuführen. Spätestens vor der Tür wird es den Charakteren schwerfallen, ihm zu folgen, da er im Gegensatz zu ihnen nicht von den Dësh angegriffen wird. Seine Werte und einige mögliche Zitate finden sich im Kasten anbei.

Leuchtenbergs Büro

Leuchtenbergs Büro befindet sich in einem der oberen Stockwerke des Gebäudes, was die Charaktere über den im Eingangsbereich der Klinik aushängenden Raumplan oder den Internetauftritt der Klinik herausfinden können. Zusätzlich könnte das durch die Brille beobachtbare Loch in der Dësh-

Population sowie die dort aus dem Gebäude springenden Desh das Augenmerk der Charaktere dorthin lenken.

Auf dem Flur, auf dem das Büro (sowie das Zimmer mit Jacob Fischer) liegt, ist die Desh-Population deutlich höher, sodass die Charaktere gut daran tun, improvisierte Waffen oder einen starken Magneten dabei zu haben.

Das Büro selbst ist 2 m×4 m groß und über eine Glastür zu erreichen. Ein längerer Blick aus dem Fenster offenbart nicht nur das Chaos, das die Stadt befallen hat, sondern auch die gelegentlich aus einem nicht weit entfernten Zimmer springenden Desh. Die Wände sind mit Schränken bedeckt, die Akten sowie medizinische Fachliteratur enthalten, aber auch einige Bücher über alte Sprachen und Frühgeschichte. Die abenteuerrelevanten Gegenstände befinden sich jedoch auf dem mäßig unordentlichen Schreibtisch:

Dabei handelt es sich zum einen um einen großen, unbeschrifteten **Aktenordner**, der augenscheinlich diverse Kopien aus Akten von ca. 30 Patienten sowie Strukturbilder von Gehirnen enthält, alles auf die letzten zwei Jahre datiert. Mit *Wissen* können die meisten aufgeführten Leiden als Gehirnerkrankungen identifiziert werden, mit *Medizin* alle. Zu den meisten Patienten existiert nur eine Handvoll kopierter Seiten, wobei der Doktor auf die jeweils letzte mit einem roten Stift »ungeeignet« geschrieben hat. Zu einigen Patienten existiert mehr Material, unter anderem auch Photos, die durch die Brille aufgenommen wurden. Diese zeigen eine Anhäufung von Desh, wie sie für einen Menschen normal ist. Bei einigen dieser Patienten gibt es Notizen in rot: »Affinität hat nach Operation abgenommen.« Am Ende des Ordners finden sich schließlich mehrere Dutzend Papiere zu Jacob Fischer. Dabei handelt es sich neben den normalen Akten und einer Personalausweiskopie um diverse Hirnscans mit Markierungen sowie mehrere Photos durch die Brille, die Versammlungen ungewöhnlich vieler Desh zeigen. Es gibt massig Notizen, von denen dem medizinischen Laien folgende ins Auge stechen: »Werde Affinität durch Operation weiter erhöhen.«; »... entfernt. Patient nach Operation auf meine Station verlegt.« (mit dem gestrigen Datum); »Elektrische Stimulation erfolgreich.« Mit *Medizin* lässt sich verstehen, dass der Patient an einem Gehirntumor im Frontallappen litt, bei einer Operation aber gezielt ein gesunder Teil dieses Gehirnabschnitts entfernt wurde. Der Teil der Notizen über den Zweck dieser Vorgänge bleibt jedoch unverständlich. Möchte der Spielleiter einen weiteren

Leuchtenbergs Sammlung von Fragmenten aus dem Buch des Eibon

Bei den Fragmenten handelt es sich um alles, dessen der Doktor über die Desh und verwandte Themen habhaft werden konnte. Obwohl viele Abschnitte mehrfach vorliegen (in verschiedenen Sprachen), ist die Sammlung nicht vollständig. Größtenteils handelt es sich um gestohlene oder legal erworbene Handschriften, einiges liegt aber auch nur in Form von Kopien vor. Wegen des schlechten Zustands, der verschiedenen Sprachen sowie des Mangels an Einbettung in den Zusammenhang ist eine Lektüre selbst für Mythostext-Verhältnisse mühevoll.

Sprachen: *Altgriechisch, Latein, Mittelfranzösisch (13. Jh.), Englisch (15. Jh.)*

Stabilitätsverlust: 1W3/1W6

Cthulhu-Mythoswissen: +5%

Studierdauer: 24 Wochen / 48 Stunden bei Querlesen

Zauber: *Erschaffe Tor, Kontakt zu Yog-Sothoth, Nebel von Releh, Verzaubere Kohlepfanne, Voorisches Zeichen*

Besonderheiten: Die Lektüre führt zu einem Haken in *Okkultismus*.

Hinweis in diese Richtung geben, kann auch eine Notiz darauf verweisen, dass die »Affinität« in einem MRT deutlich abnahm.

Auf dem Schreibtisch befindet sich ebenfalls ein Stapel von **Fragmenten aus dem Buch des Eibon**. Dabei handelt es sich größtenteils um mehrere Jahrhunderte alte Buchseiten mit handgeschriebenem Text sowie ein paar Photokopien von solchen. Sie haben in letzter Zeit eine relativ schlechte Behandlung erfahren und sind deshalb zum Teil zerrissen, zerbrochen oder zerbröseln. Die Sprachen der Texte reichen von *Altgriechisch* über *Latein* zu altem *Französisch* und altem *Englisch*. Wer die Texte grob überfliegt (ca. 10 Minuten), wird selbst mit einem Wurf auf die entsprechende Sprache nur ein häufiges Auftreten von Synonymen zu »Pforte«, »Kopf« und »Gehirn« feststellen können. Lediglich wer ein Lesen solcher Texte gewohnt ist, wird im Zeitrahmen des Abenteuers mehr herausfinden können. Sollten die Charaktere die Fragmente für eine spätere Lektüre mitnehmen, befinden sich die Werte in einem Kasten anbei.

Interessanter dürften für die Charaktere schon die **Zeichnungen** auf einem jüngeren Papier sein, die eine anatomische Zeichnung eines Desh enthal-

ten sowie eine Schaltskizze mit Anschluss an ein menschliches Gehirn². Wer sich mit *elektrischen Reparaturen* auskennt, wird Kurzschlüsse und andere augenscheinliche Unsinnigkeiten in der Schaltskizze erkennen.

Schließlich ist noch ein **Laptop** zu finden, auf dem sich der Inhalt der Akten in digitaler Form sowie Scans der Fragmente des Buchs des Eibon befinden. Außerdem gibt es ein Video, das einen Jacob Fischer zeigt, der anscheinend schlafend in einem Krankenhausbett liegt. Nach einigen Sekunden wird eine Linse der Brille vor die Kamera gehalten, sodass diese nun mehr die Dimension der Desh abbildet. Anstelle von Fischers Kopf zeigt sich nun ein wahres Knäuel von Desh. All diese Dateien können nach kurzer Suche gefunden werden.

Sollten sich Charaktere zu lange in diesem Zimmer aufhalten, kann der Spielleiter Desh oder den Doktor als Druckmittel auftauchen lassen.

Das Portal

Jacob Fischer liegt zwei Zimmer neben dem Büro des Doktors. Der Raum kann mit der Brille, den Notizen in Dr. Leuchtenbergs Akten, durch Beobachtung der aus dem Fenster springenden Desh oder durch eine kurze Suche gefunden werden.

Es handelt sich um ein geräumiges Patientenzimmer, in dessen Mitte ein Bett umgeben von diversen Apparaten steht, in dem der bewusstlose Jacob Fischer mit den Füßen in Richtung Tür liegt. Seine Schädelplatte wurde größtenteils geöffnet und zur Seite geklappt und in seinem offenliegenden Gehirn steckt eine Handvoll Elektroden (1/1W3 STA). Letztere sind mit einer Platine verbunden, die nach außen hin nur mit gewöhnlichen elektrischen und elektronischen Bauteilen bestückt zu sein scheint und über einen handelsüblichen Transformator mit Strom versorgt wird.

Wer die Schaltung genauer betrachtet und *elektrische Reparaturen* beherrscht³, verliert 0/1W2 STA, da sie eigentlich einen Kurzschluss produzieren müsste. Des Weiteren ist eine Reihe von Geräten an Jacob Fischer angeschlossen, von denen einige Lebensfunktionen wie Herzschlag, Blutdruck und Atmung überwachen, während sich die Funktion anderer Geräte den Charakteren nicht erschließen wird – klassische lebenserhaltende Geräte sind je-

doch nicht darunter. Außerdem wird ihm über einen Tropf eine durchsichtige Flüssigkeit infundiert, bei der es sich laut Beschriftung (und auch tatsächlich) um ein Narkosemittel handelt, was mit *Medizin* oder *Pharmazie* festgestellt werden kann. Fischer selbst ist bewusstlos, bleich und schweißgebadet, hat einen rasenden Puls und zuckt gelegentlich. Es bedarf keiner besonderen Kenntnisse, um seinen gesundheitlichen Zustand als schlecht einzuschätzen. Mit *Medizin* lässt sich zudem erkennen, dass vor Kurzem ein Teil des Gehirns operativ entfernt wurde und dass er an einem Hirntumor leidet.

Spieltechnisch hat Jacob Fischer noch 5 *Trefferpunkte*, von denen er jede halbe Stunde nach dem Eintreffen der Charaktere einen verliert.

Etwa einmal pro Minute schält sich ein Desh aus Fischers offenem Gehirn, als wäre dessen Oberfläche in Wirklichkeit eine Öffnung (1/1W6 STA). Haben die Charaktere *Glück*, handelt es sich um einen niederen Desh, ansonsten ist es ein höherer Desh. Befinden sich keine Charaktere in seinem Sichtfeld, springt er nach kurzer Zeit aus dem Fenster.

Eine Entfernung der Elektroden aus Fischers Gehirn bedarf *medizinischer* Kenntnisse oder Geschicklichkeit um nicht einen TP *Schaden* anzurichten. Dies oder eine Sperrung des Betäubungsmittelzuflusses ändern jedoch vorerst nichts an der Situation: Die Elektroden waren nur zur Öffnung des Portals, nicht aber zu dessen Erhaltung nötig und Fischer ist auch ohne Nachschub von Betäubungsmitteln noch einige Stunden bewusstlos. Wird ein Magnet an Fischers Kopf gehalten, schrecken niedere Desh zurück, höhere Desh versuchen hingegen schnell und mit Gewalt durchzubrechen, wobei sie Jacob Fischer jeweils einen *Trefferpunkt* abziehen.

Generell bestehen zwei Möglichkeiten, das Portal zu schließen. Die eine ist ein wie auch immer gearter Tod Jacob Fischers, die andere, ihn in ein MRT-Magnetfeld zu bringen. Letzteres erfordert, ihn von sämtlichen Geräten inklusive der Elektroden (s. o.) zu trennen, sowie, dass er von seinem Bett in die MRT-Liege getragen wird (das Bett wird vom MRT angezogen). Außerdem erhöht sich der Andrang von Desh durch das Portal zwischenzeitlich, da Jacob Fischer in einen Bereich bewegt wird, in dem sich mehr Desh auf der anderen Seite des Portals befinden. Bedarf das Finale einer zusätzlichen Dramatisierung, kann der Spielleiter Dr. Leuchtenberg zurückkehren und die Pläne der Charaktere torpedieren lassen.

Beide Optionen führen dazu, dass sich der Strom der Desh durch das Portal sofort einstellt, was gegebenenfalls auch mit Hilfe der Brille überprüft wer-

²Im *MALLEUS MONSTRORUM* auf S. 53 ff. finden sich diese sowie zwei weitere mögliche Funde für die Spieler (Tonrelief und Tagebuch des Sir H. Poplan) als Handout.

³oder die entsprechende Probe bei der Schaltskizze geschafft hat

den kann. Möchte der Spielleiter den Charakteren eine weitere Möglichkeit einräumen, ihren Fortschritt zu überprüfen, kann das Portal durch die Brille als heller Punkt erkennbar sein, der durch erfolgreichen Gegenmaßnahmen deutlich schwächer wird (aber nie erlischt). Bereits in unsere Welt übergetretene Desh verschwinden jedoch erst nach und nach im Laufe der nächsten Stunden.

Bis dahin können sich die Charaktere gegebenenfalls um Fischers Gesundheit kümmern. Hierzu können sie z. B. durch intensive *Bibliotheks-/Internetnutzung* oder *Medizin* Wege finden, bis zu zwei *Trefferpunkte* wiederherzustellen. Effektiver ist es jedoch, via Telefon einen Experten für Hirnchirurgie hinzuzuziehen, welcher zusätzlich Ratschläge geben kann, wie Infektionen und andere Schäden durch das offene Gehirn vermieden werden können, was den regelmäßigen Trefferpunktsverlust stoppt.

Nachspiel

Etwa zwei Stunden nach dem Schließen der Portale erreichen die Einsatzkräfte die Klinik und übernehmen die medizinische Versorgung Jacob Fischers. Die Charaktere werden nach Bedarf medizinisch und psychiatrisch notversorgt. Möchten sie irgendwelche Gegenstände (z. B. die Funde aus Leuchtenbergs Büro, den Schaltkreis oder die Brille) mitnehmen, ist dies angesichts des vorherrschenden Chaos kein Problem.

Die Vorkommnisse werden im Nachhinein als spontane Massenpanik abgetan. Dies ist insofern berechtigt, dass die meisten Menschen tatsächlich überstürzt geflohen sind und nur wenige der Überlebenden tatsächlich einen Desh gesehen haben. Begünstigend kommt hinzu, dass von den Desh keine Bilder oder Videos existieren. Opfer mit ungewöhnlichen Bisswunden sowie Augenzeugenberichte von den Desh tauchen nur vereinzelt in den Medien auf.

Hat Jacob Fischer überlebt, wird ihm der Tumor entfernt, woraufhin er ein paar Monate im Koma liegt. Nach seinem Aufwachen ist er geistig schwerstbehindert. Doktor Leuchtenbergs Schicksal ist der Willkür des Spielleiters überlassen.

Die Charaktere erhalten 1W6 STA zurück, wenn sie das Portal zügig schließen konnten. Starb Jacob Fischer dabei, reduziert sich dies auf 1W3 STA (zuzüglich eines eventuellen Verlusts, wenn die Charaktere ihn aktiv getötet haben). Weitere 1W2 STA gebühren einem Charakter, der alles vernichtet

Spielerfahrungen

Statt eines einzelnen Spielberichts seien hier ein paar Erfahrungen aus sieben Runden zusammengetragen:

Einmal aus den MRTs ausgebrochen, ließ es sich keine Gruppe nehmen, einen kurzen Blick vor die Tür zu werfen. Nur eine Gruppe ließ es damit aber nicht auf sich beruhen und unternahm einen ausgiebigen Fluchtversuch, den sie erst nach intensiven Angriffen der Desh und den damit verbundenen Verletzungen aufgab.

Sehr vielfältig war hingegen der Umgang mit Dr. Leuchtenberg: Während eine Gruppe ihn ohne lang zu fackeln bewusstlos schlug, ließen andere ihn unbehelligt ziehen. Eine Gruppe ließ sich sogar von ihm überzeugen, dass die Desh sie wegen ihrer negativen Einstellung angriffen, und versuchte sein Büro lediglich mit positiver Energie bewaffnet zu erreichen, was sie nur durch Glück knapp überlebte^a.

Mit dem Rätsel, warum gerade sie verschont wurden, taten sich die meisten Gruppen recht schwer. Zwar ist ein einigermaßen erfolgreicher Abschluss des Abenteuers auch ohne Klärung dieser Frage möglich, aber deutlich schwieriger. Der Spielleiter sollte also nicht zu sehr mit Hinweisen auf die Magnetfeld-Empfindlichkeit der Desh geizen. Alle Gruppen kamen jedoch ohne größere Probleme auf den Trichter, dass irgendetwas Relevantes in den oberen Stockwerken der Klinik geschah. Um dort die entscheidenden Räume zu erreichen, wurde unter anderem ein zur fahrenden Festung umfunktioniertes Krankenhausbett eingesetzt.

Hatten die Spieler erst einmal Jakob Fischers Verwicklung in die Geschehnisse realisiert, kam es fast immer zu einem Konflikt um das weitere Vorgehen, bei dem sich auch oft der Einsatz des religiösen Prototypen auszahlte. Fünf Gruppen schafften es aber letztendlich, sein Leben zu retten.

Nach Einschätzung des Autors war eine Runde mit nur einem Spieler eine der besten.

^a Der Spielleiter durfte nach dieser Runde *Überzeugen* steigern.

oder sicher wegsperrt, was zur Öffnung des Portals beigetragen hat.

Anhang: Werte der Desh

Niedere Desh

ST 1+2W6 GR 1W6 IN 1W4
KO 1W6 GE 1+3W6 MA 1W3

Bewegungsweite: 6

Trefferpunkte: 1-6

Schadensbonus: –

Angriff: Greifen und zu Fall Bringen 35 %, Opfer fällt, falls ihm ein Wurf auf GE×3 misslingt.

Stabilitätsverlust: 0/1W3 STA

Höhere Desh

ST 3+4W6 GR 2W6 IN 2W6
KO 3W6 GE 1+6W6 MA 1+3W6

Bewegungsweite: 30

Trefferpunkte: 5-30

Schadensbonus: –

Angriff: Greifen und Festhalten 45 %; Biss (nach erfolgreichem Festhalten) 55 %, Schaden 1W10

Stabilitätsverlust: 1/1W4+1 STA