

DIE SCHLUCHT



EINLEITUNG

Dieses als One-Shot gedachte Abenteuer ist im Outback Australiens der Gegenwart angesiedelt. Es ist in einem Zeitrahmen von zwei bis vier Stunden durchaus zu absolvieren. In dessen Konzeption dürfte das Abenteuer einzigartig sein, denn statt einer normalen Gruppe werden sich genau zwei Spieler gegen die Widrigkeiten behaupten müssen, die der Spielleiter ihnen entgegenbringt. Im Fokus steht die Survival-Komponente, und die kleine Gruppe wird mit Mühen versuchen müssen, dem Schrecken des abgelegenen Outbacks zu trotzen und womöglich gar aus der Todesfalle des Canyons zu entkommen.

Tatsächlich verbirgt sich eine weitere Raffinesse hinter der Fassade eines loyalen Gruppengefüges. Während Jesse Sullen ohne Gedächtnis und Orientierung in der kleinen Schlucht verunglückt, ist Jack Aterlapis in Wirklichkeit gar nicht real und wird von Jesse bloß halluziniert! Dadurch ergeben

sich natürlich hohe Anforderungen an den Spieler von Jack, dem im Anhang einige nützliche Hinweise gegeben werden, um nicht sofort aufzufliegen. Auch der Spielleiter hat keine leichte Aufgabe, denn er muss in einem sehr offen angelegten Szenario immer den Überblick behalten und versuchen, die tragische Dramaturgie aufrechtzuerhalten. Jesse könnte hingegen gar von einem Neuling gespielt werden, auch wenn dies nicht unbedingt empfehlenswert ist, da das Szenario doch sehr speziell ist.

Im Großen und Ganzen steigt und fällt die Tragik des Abenteuers mit einem perfekten oder weniger perfekten Zusammenspiel von dem unwissenden Jesse, dem berechnenden Jack und dem im Notfall improvisierenden Spielleiter. Der Einstieg ist direkt und ohne Umschweife, ab dann ist kaum abzusehen, was passieren wird und ob jemand dem Grauen zu entrinnen vermag, da alles von den Spielern abhängt.

HINTERGRUND FÜR DEN SPIELLEITER

Die Hintergründe dieses Abenteuers reichen zurück bis in die Zeit, in der die Große Rasse von Yith ihren Geist in die Körper der kegelförmigen Wesen versetzt haben, um die Erde zu bevölkern. Die verfeindete Rasse der Flugkraken oder fliegenden Polypen wurden nach erbitterten Kämpfen in unterirdische Stollen gedrängt und mittels schwarzer Runensäulen gefangen gehalten, sodass sie das Tageslicht nie wieder erblicken mögen.

Die kegelförmige Rasse ist vergangen und mit ihr das Wissen über die wahre Natur jener schwarzen Monolithen, die in ganz Australien im Outback verborgen liegen. Einzig die Aborigines wissen um das schützende, aber auch unheilvolle Wesen dieser Artefakte aus altvorderer Zeit. Sie meiden diese Orte aus Furcht und obgleich sie die Säulen durchaus vernichten könnten, so fürchten sie das Übel, das dadurch im Erdreich verbannt wird.

Ein alter Aborigine aber wies als einziger nach vielen ereignislosen Jahrhunderten aus nur ihm bekannten Gründen einem aufstrebenden Ethnologen, Jesse Sullen, den Ort des schwarzen Obelisken. Jesse, der noch vor kurzem seinen Sohn Jack bei einem tragischen Unfall ertrinken gesehen hatte, ging alleine in die Nähe des Monolithen und wurde gleich von seiner hypnotischen Kraft in den Bann gezogen.

Der Monolith gaukelte ihm vor, sein Sohn könne wieder zum Leben erweckt werden und die Schuld, die Jesse auf sich lasten sieht, getilgt werden. Die Lösung war ganz einfach: Er solle Briefe schreiben an Personen, über die der Monolith ungeahntes Wissen verfügte, um sie über den Highway zum Canyon zu locken. Waren sie einmal in näherer Reichweite, lenkte der Monolith sie mittels Trugbilder verschiedenster Art über den Rand des Canyons in ihr Verderben. Jesse schälte deren mehr oder weniger lebendige Überreste schließlich aus den Autos und opferte ihr Fleisch in einem fauligen Becken unterirdischen Wassers in seinem Geheimraum hinter einer dornigen Hecke aus Gestrüpp. Aus den Knochen der Opfer fertigte er

neue Werkzeuge und auch Spielsachen, da er in seinem Wahn glaubte, seinen Sohn, wenn er denn wieder unter ihm weilte, damit beschwichtigen zu können.

Ging er durch die Dornenwand vor dem Geheimraum, so stellte er sich immer vor, die Geißelungen seines Körpers seien Teil der Buße, die er tat, und die Opferung im Becken sei für die Wiedererweckung seines Sohns. Insgesamt liegt die Wiedererweckung seines Sohns nicht in der Macht des Monolithen, doch dieser brauchte etwas, um Jesses restlichen Verstand dieses aufgezwungene irrationale Verhalten begreifbar zu machen.

Die Intention der Steinsäule ist die, der Großen Rasse von Yith ein Signal zu senden, den Bannkreis zu erneuern. Da diese aber ihren Geist weit in die Zukunft gesendet haben, um dort die Erde zu bevölkern, ist dieses Unterfangen hoffnungslos. Nichtsdestotrotz fehlt nach drei Jahren der Kontrolle über Jesse noch genau ein Opfer, um dem Signal zu neuer Stärke zu verhelfen. Wer wäre da besser geeignet als Jesse Sullen selbst?

Tatsächlich schrieb er den letzten verhängnisvollen Brief an sich selber und lockte sein rationales Selbst, über das der Monolith keine Gewalt hat und welches nach wie vor einen unerschütterlichen Selbsterhaltungstrieb besitzt, über den Highway in den Canyon.

Mehr oder weniger zum Glück für Jesse überlebte er den Absturz in die Todesfalle relativ unbeschadet und so trat Plan B des Monolithen in Kraft. Er manifestierte sich in Jack Aterlapis (lateinisch: schwarzer/unheilvoller Stein) und versucht nun alles Mögliche, um Jesse heimtückisch in sein Verderben zu locken. Physische Gewalt hat der Monolith nur eingeschränkt über das Wetter und Tiere, elektronischen Geräten entzieht der Monolith die Ladung nach kürzester Zeit.

Nun liegt es an Jesse, das Geheimnis um das eigene Selbst zu ergründen und den Canyon zu überleben. Oder wird er sich gar angesichts der Taten, die er vollbrachte, entscheiden, dass sein Tod tatsächlich verdient ist? Es wird sich zeigen!

EINSTIEG

Dies ist eine ausformulierte Möglichkeit des Einstiegs für Jesse, doch kann der Spielleiter nach seinem Geschmack auch etwas Eigenes in die Richtung formulieren:

Deine Sicht ist tiefschwarz, als wärest du in ein Gefäß voller Tinte getaucht worden, und tatsächlich hörst du in weiter, weiter Ferne ein hohles Tropfen. Es treibt dich in den Wahnsinn! Immer dieser eine Tropfen! Doch du bist wie paralysiert, bewegen ist unmöglich, und so bleibt dir nichts übrig, als zu warten.

Du hast keine Erinnerung, wie du hierhergekommen ist oder wer du überhaupt bist, doch an eines kannst du dich erinnern: brennende Schmerzen. Aber in dieser Tintenwolke sind sie zunächst fort ...

Plötzlich spürst du etwas rau Klebriges in deinem Gesicht, und da reißt du die Augen auf, und trotz der blendenden Sonne erkennst du ein scheußliches Maul faulig blutiger Zähne! Du schreckst zurück und merkst, dass du fixiert worden bist! Wer könnte dich festgeschnallt haben?

Du siehst dich um und realisierst, wo du dich befindest. Neben dir blinkt ein Navi die letzten Sekunden, bevor der Akku endgültig den Geist aufgibt. Vor dir befindet sich die zerschmetterte Frontscheibe deines Wagens, durch deren Loch ein struppiger Hund dich aus deinem Delirium geweckt hat. Draußen ist nichts als hoch aufragende rötliche Steilwände eines Canyons.

Du spürst Blut deinen Arm heruntertropfen und merkst, dass eine dolchartige Scherbe sich direkt in deinen Oberarm gebohrt hat und pochende Schmerzen durch deinen Körper sendet.

Was also willst du tun?

An dieser Stelle sollte zunächst Jesse die Möglichkeit gegeben werden, zu entscheiden, was für Prioritäten er setzt. Allerdings ist zu diesem Zeitpunkt die letzte Möglichkeit, die im Navi eingespeicherte Route einzusehen (Karte #1).



Jesses Wunde ist tief, und die Scherbe sitzt fest. Ob sie wirklich herausgezogen werden sollte, muss im Ermessen des Spielers liegen. Jedenfalls birgt eine gewisse Vorbereitung (Desinfektion der Wunde vorher und nachher, Blutpresse und Ähnliches) den Vorteil, die Gefahr einer Infektion und eine Verschlimmerung der Schmerzen einzudämmen. Der Hund wird nach kurzer Zeit jaulend vom Auto springen und seinen Marsch mit blutigen Pfoten zu einer nahegelegenen Stelle des Canyons antreten.

Ist sich Jesse über die Lage bewusstgeworden, so kann Jack ans Auto treten und eine erste Konversation stattfinden. Sollte Jesse Fragen über seine Identität haben, so wird Jack einige wenige Informationen haben, um glaubhaft zu erscheinen. Was er nicht weiß, ist dem Unfall zuzuschreiben.

In den Hosentaschen findet Jesse ein Smartphone (dessen Pin den Tag und den Monat seiner Geburt entspricht, für diese Infos muss er Jack befragen!),

das jedoch nach kurzem Kontakt mit wem auch immer den Geist aufgibt. Insgesamt bleiben höchstens ein, zwei Minuten Zeit, etwas Sinnvolles damit anzufangen. Wird es später benutzt, so wird der Akku leer sein. Ein Portemonnaie hat nur Jack dabei, doch drinnen befinden sich außer ein paar australischen Dollar nur ein Familienfoto, auf dem er sehr viel jünger aussieht und mit einer Frau und einem Sohn zusammensteht.

Nachdem die Taschen gesichtet worden sind, mag die Sichtung des Canyons beginnen. Dabei ist jedoch zu beachten, dass Jesse den ganzen Tag nichts gegessen hat und es bereits ungefähr 16 Uhr ist. In der brütenden Hitze von fast 35°C im Schatten kommt auch der Durst nicht allzu knapp.

Ungereimtheiten, die Jesse auffallen könnten:

- Warum schloss Jack die Autotür hinter sich, wenn er in einem Canyon verunglückt ist? Der Gurt ist ebenfalls ordentlich hinter dem Sitz, was eher unüblich für ein Opfer dieser Umstände ist.
- Wie konnte Jack bei so einem Unfall so glimpflich davorkommen? Außer Schmutz an der Kleidung hat er keinen Kratzer abbekommen.
- Sollte die Route des Navis entdeckt worden sein, könnte Jesse sich fragen, warum außer ein paar leeren Trinkflaschen und Müll von Rasthausessen keinerlei Gepäck oder Proviant eingepackt worden ist.
- Sucht Jesse in seinem Handy nach Jacks Handynummer, wird er keine finden. Auch Anruflisten enthalten weder Jack, noch

den eventuell erwähnten Auftraggeber Damien Robert Fosters.

- Der Umstand, dass alle elektronischen Geräte (inklusive der Autobatterie) nach so kurzer Zeit den Geist aufgeben, ist äußerst ungewöhnlich. (Der Monolith entzieht ihnen die Energie.)
- Wenn Jesse sich mustert, bevor er den Wagen verlässt, wird er Spuren des rötlichen Sandes an seinen Schuhen und in seinem Wagen auffinden. (Diesen Wagen nutzte er natürlich immer, wenn er ein neues Opfer in die Schlucht gelockt hatte. Der Sand im Wagen ist ein Zeugnis von seiner letzten Tour in den Canyon.)
- Sollte sich Jesse ausdrücklich im Spiegel betrachten, so wird ihm eine gewisse Ähnlichkeit zu Jack auffallen, als wäre er die jüngere, agilere Version seines Mitreisenden. (Er halluziniert die Erscheinung des Monolithen, wie er selber aussieht, da er sich unterbewusst seiner irrationalen mörderischen Seite bewusst ist.)
- Wo ist seine Brieftasche inklusive Führerschein und Personalausweis? Wenn er tatsächlich zu einem offiziellen Auftrag unterwegs war, müsste er eigentlich das Portemonnaie haben! (In seiner Nachlässigkeit hat er das Portemonnaie schlicht vergessen, da seine rationale Seite zu sehr vom von dem Brief irritiert war. Mehr als etwas Bargeld hat er auf dem Weg nicht zur Verfügung gehabt.)

DER CANYON

Der Boden des Canyons besteht aus lockerem, rötlichem Staub, der geradezu nach Feuchtigkeit lechzt. Vereinzelt finden sich Büschel von trockenem Gras oder Sträuchern, die komplett erstarrt und tot wirken. Ab und an fängern sich auch rötliche und duftende Wurzeln aus dem scharfkantigen Fels, die beim Verzehr oder Verbrennen starke halluzinogene Eigenschaften aufweisen.

Die rauen, rötlich braunen Wände der Schlucht sind steil und ragen über die eigentliche Schlucht

hinaus. Es bedarf nur eines Quäntchens an gesundem Menschenverstand, um zu erkennen, dass ohne spezielle Ausrüstung und Erfahrung *klettern* glatter Selbstmord ist. Vom Umfang her ist der Canyon etwa so groß wie ein Fußballstadion.

Schon nach kürzester Zeit werden drei flimmernde Silhouetten am blauen Himmel auszumachen sein, die sich mit einem *leichten* Wurf auf *Verborgenes erkennen* als Geier herausstellen.

DIE ABSTURZSTELLE UND JESSES WAGEN

Unter den zertrümmerten Resten von Jesses silbernen Toyota befinden sich sonnengebräunte, splittrige Holzfragmente, die einst wohl ein Gerüst gebildet haben. An manchen Teilen sind rostige Stacheldrahtteile und Nägel montiert worden. Jesse könnte die *Idee* haben, das letztere nicht allzu alt sein können. Zumindest nicht so alt wie das Holz.

Beim Untersuchen des Wagens fällt ohne Umschweife das in einer Ansammlung von Blut und Glasscherben befindliche Stück Papier auf, dass wohl durch die Windschutzscheibe auf den Vorderbereich des Autos gesegelt ist. Die eine Hälfte ist zwar noch zu lesen, der Rest ist jedoch zu sehr vom Blut durchtränkt (Handout-Schlucht #1).

Wird jetzt erst das Navi geprüft, so ist der Akku bereits leer und die Route verloren. In einem Fach daneben lassen sich einige alte Pfefferminzkaugummis, eine zerquetschte Schachtel Zigaretten entdecken wie auch ein Feuerzeug, das nach spätestens drei Benutzungen den Geist aufgeben wird.

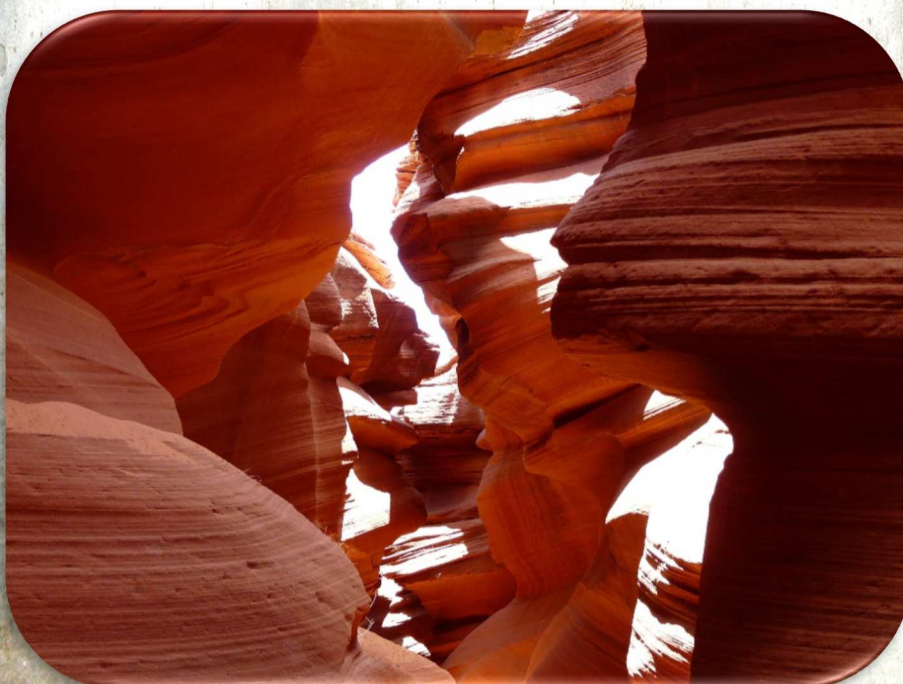
Im Handschuhfach gibt es Taschentücher, Kugelschreiber, die Fahrzeugpapiere, einen in dieser Situation grotesk anmutenden Regenschirm und eine Karte der Gold Coast Australiens. Neben leeren Trinkflaschen, Müll von Rasthausessen, einem Montierhebel und einem Ersatzreifen ist der Toyota jedoch leer.

Hält man Ausschau nach dem Hund, so findet man ihn etwas weiter entfernt im Staub kauern und Blut von seinen zerschnittenen Pfoten leckend. Wer *Verborgenes* zu erkennen weiß, sieht einen zerfransten Faden um den Hals des Hundes. Der Blick des Hundes ist zwar friedlich, aber in ihm erkennt man mit einem gelungenen Wurf auf *Psychologie*, wie gequält das magere Tier ab und an mit den Augen rollt. Offenbar plagen ihn nicht nur seine Verletzungen! Sollte jemand sich ihm nähern, wird der Hund zu erkennen geben, dass er alleine bleiben will und wenn Jesse dem nicht nachkommt, so wird er auch anfangen zu beißen.

Da die weitere Sicht auf den Canyon durch eine Steinformation verdeckt ist, empfiehlt es sich, tiefer in den Canyon einzudringen.

Ungereimtheiten, die Jesse auffallen könnten:

- Warum sind die Nägel im Gegensatz zum Holz relativ neu? (Jesse hat das Gerüst zum Betreten und Verlassen der Schlucht im Laufe der Zeit immer wieder nachbessern müssen und verwendete dazu die neuen Nägel.)
- Was hat es mit dem Faden am Hals des Hundes auf sich? (Jesse fand den Hund im Canyon und fütterte diesen regelmäßig mit dem Fleisch seiner Opfer, da dieser wie er selbst auch Gefangener der Schlucht war. Als kleines Zeichen der Anerkennung verlieh er seinem Begleiter dieses Halsband.)



DIE AUTOWRACKS

Die schrottplatzgleiche Ansammlung der Autowracks wirkt, als seien sie übereinander gekracht. Mehrere von der Wucht abgerissene Autoteile und Glasscherben finden sich um die Autos herum. Einige davon sind scharf und lang und könnten als improvisierte Knüppel oder Messer dienen. Das Material ist jedoch durch die Sonne

unglaublich heiß und wer Metall unbedacht berührt oder auch nur streift, zieht sich eine leichte Verbrennung und vielleicht eine Brandblase zusätzlich zum Verlust von einem Trefferpunkt zu.

Die einzelnen Autos sind in ganz unterschiedlicher Verfassung, was Jesse auf die *Idee* bringen könnte, dass sie in regelmäßigen Intervallen in die Schlucht gestürzt sind. Die Scheiben der Autos sind allesamt eingeschlagen, doch die meisten der Scherben sind innen zu finden. *Verborgenes erkennen* fördert zudem die Erkenntnis zutage, dass die Autotüren nicht nur von dem Unfall aufgehebelt worden sein können, sondern die speziellen Lackschäden auf äußere Krafteinwirkung hinweisen.

Näheres Erkunden der oberen und hinteren Wracks sollte einige *Kletter-* oder *Geschicklichkeitswürfe* erfordern, um sich nicht an rostigen und scharfkantigen Autoteilen zu verfangen. Misslingt einer der Würfe, so bleibt der Charakter hängen und zieht sich 1W3 Trefferpunktverluste zu und steht nun vor der Aufgabe, wie er sich aus dem Trümmerfeld wieder herausmanövrieren möchte. Auch auf die Hitze der Metallteile sei an dieser Stelle noch einmal hingewiesen.

Zwischen den Autos mag der Charakter auf von der Sonne und dem Staub mumifizierte Leichenteile der früheren Insassen der Wagen stoßen, was einen STA-Verlust von 0/1W3 und leichte Übelkeit nach sich zieht.

Was die Charaktere in den Wracks finden, entscheidet der Spielleiter (und auch seine Einschätzung, wie schwer er es den Spielern machen möchte). Im Anhang sind eine Auswahl an möglichen Gegenständen parat gestellt, aus denen der Spielleiter auswählen oder auch -würfeln kann.

Auffällig ist jedoch insbesondere noch ein gelber Schulbus mit der Aufschrift „Pembroke School“. Die Tür ist nur einen Spalt offen und um ohne Verbrennungen hineinzugelangen, wird ein GEx4 nötig. Drinnen steckt der Schlüssel mit einem kecken Fuchsschwanz noch im Zündschloss (aber natürlich ist die Autobatterie leer). In einer staubigen Jacke findet sich ein fast leerer Flachmann mit billigem Fusel und eine Karte vom Outback, die aber den Spielern nicht helfen dürfte, da kein Standort eingetragen worden ist.

Natürlich steht an fast jedem Platz eine kleine Schultasche mit Schreibutensilien, Schulheften

und Ähnlichem. Sogar das ein oder andere Handy lässt sich finden, doch ist der Akku in jedem Fall verbraucht. Das Essen in den Lunchboxen ist natürlich längst von einem weißen Flaum von Schimmel überzogen.

Findige Spieler könnten allerdings auf die *Idee* kommen, in dem Außenverstauraum nach Ess- oder Trinkbarem zu suchen. Dafür müssen sie mit dem Schlüssel und ein wenig *Kletterei* über die heißen Autowracks zur Außenwand des Busses steigen und die Luke öffnen, ohne sich zu verbrennen. Drinnen werden sie belohnt mit brütend heißer Luft und zwei Bierkästen, in denen noch genau eine Flasche warmen Bieres der Trinksucht des Busfahrers überlebt hat. Ob sich dieser Aufwand gelohnt hat, wissen nur die ausgedörrten Charaktere selbst zu beurteilen.

Ungereimtheiten, die Jesse auffallen könnten:

- Warum wurden die Autos von außen aufgestemmt? Lebt in dieser Schlucht etwa jemand?
- Warum sind die meisten Scherben innen im Auto zu finden?

DER MONOLITH

Bei dem Monolithen handelt sich um eine große, onyxschwarze Säule, deren oberes Ende wegen der flimmernden Luft kaum klar auszumachen ist. Unlesbare Symbole ranken sich wie eine Spirale über die glatte Oberfläche, die keinerlei Risse aufweist und bei Berührung erstaunlich kühl erscheint. Ein *leichter* Wurf auf *Fremdsprache (Aborigine)* fördert zutage, dass diese Säule keineswegs den Ureinwohnern Australiens zuzuschreiben ist.

Hinter dem Monolithen ragt eine bröcklige Barrikade auf, die den Weg aus dem Canyon blockiert und die nur mit einem kritischen Erfolg einer *Kletterprobe* und ausreichend Ausrüstung bestiegen werden kann. Wer sein Glück versucht und abstürzt, muss mit harten Strafen in Form von dem Verlust von 1W6 + 1 TP rechnen.

Tatsächlich bietet diese Barrikade den wahrscheinlichsten Ausstieg aus dem Canyon, denn mithilfe des Dynamits aus dem Geheimraum ist es durchaus möglich, den Weg frei zu sprengen und den Weg in den Outback Australiens anzutreten (siehe: Mögliche Enden).

Ungereimtheiten, die Jesse auffallen könnten:

- Von wem wurde er erbaut? Was ist sein Nutzen?
- Was für ein schwarzes Material bleibt in der Sonne kühl?

DAS BODENLOSE LOCH

Selbst bei idealem Sonnenlicht ist der Boden dieses etwa schirmgroßen Lochs nicht auszuloten. Sollte man eine Fackel oder Leuchtstäbe in die Tiefe werfen, dann dauert es einige Zeit, bis das Licht so klein geschrumpft ist, dass es nicht mehr zu sehen ist.

Am Rand des Loches ist es merklich kühler als irgendwo sonst. Das mag an dem klammen Lufthauch liegen, der mal mehr mal weniger stark pfeifend aus dem Loch dringt.

Das Loch bietet einen Eingang in den Untergrund, von dem aus die Charaktere eine Möglichkeit haben, zum Finale fortzuschreiten. Dies jedoch nur als ein letzter Ausweg, denn der Abstieg ist gefährlich. Nur mit Kletterausrüstung und einigen gelungenen *Geschicklichkeits-* und *Kletterwürfe* ist der Abstieg unbeschadet zu überstehen.

Ungereimtheiten, die Jesse auffallen könnten:

- Der Wind pfeift manchmal so, dass es nicht mehr so klingt, als würde er nur vom Wind herrühren. Aber was könnte im Untergrund lauern?

DIE UNTERIRDISCHE WELT

Zunächst ist es hier stockdunkel. Das einzige Licht kommt von dem Eingang in diese unterirdische Welt. Im Vergleich zu draußen ist es hier sehr kühl. Ab und an weht ein unangenehmer Luftzug durch diese Tunnel und bläst aus verschiedenen sich ändernden Richtungen. Manchmal klingt es wie ein weit entferntes Phänomen, dann plötzlich wie ein ohrenbetäubendes Pfeifen.

Aufgrund der Dunkelheit wird sich der Charakter (es sei denn, er hat sich vorsorglich um eine Lichtquelle gekümmert) nur voran tasten können. Die Steinwände sind unglaublich rau und in regelmäßigen Abständen lassen sich am Boden fünf regelmäßige Kuhlen von unbekannter Herkunft erfühlen, die in einem regelmäßigen

Kreis angeordnet sind.

Nach einigem klaustrophobischen Umherirren wird der Charakter beinahe das Gefühl bekommen, ein wenig sehen zu können. Das liegt an dem leicht fluoreszierenden Moos, das in unregelmäßigen Abständen an den Wänden wächst.

Wie genau dieser Untergrund aussieht, liegt im Ermessen des Spielleiters und hängt von der bisherigen Dynamik des Abenteuers ab. Klar ist jedenfalls, dass sich der Charakter durch labyrinthartige Gänge bewegen wird, das widernatürliche Pfeifen immer im Nacken spürend, und keinen Anhaltspunkt auf eine Orientierung als den ständig die Richtung wechselnden Luftzug. Irgendwann mag der Charakter schließlich auf die Ursache des Pfeifens stoßen: einen fliegenden Polypen (siehe Anhang)!

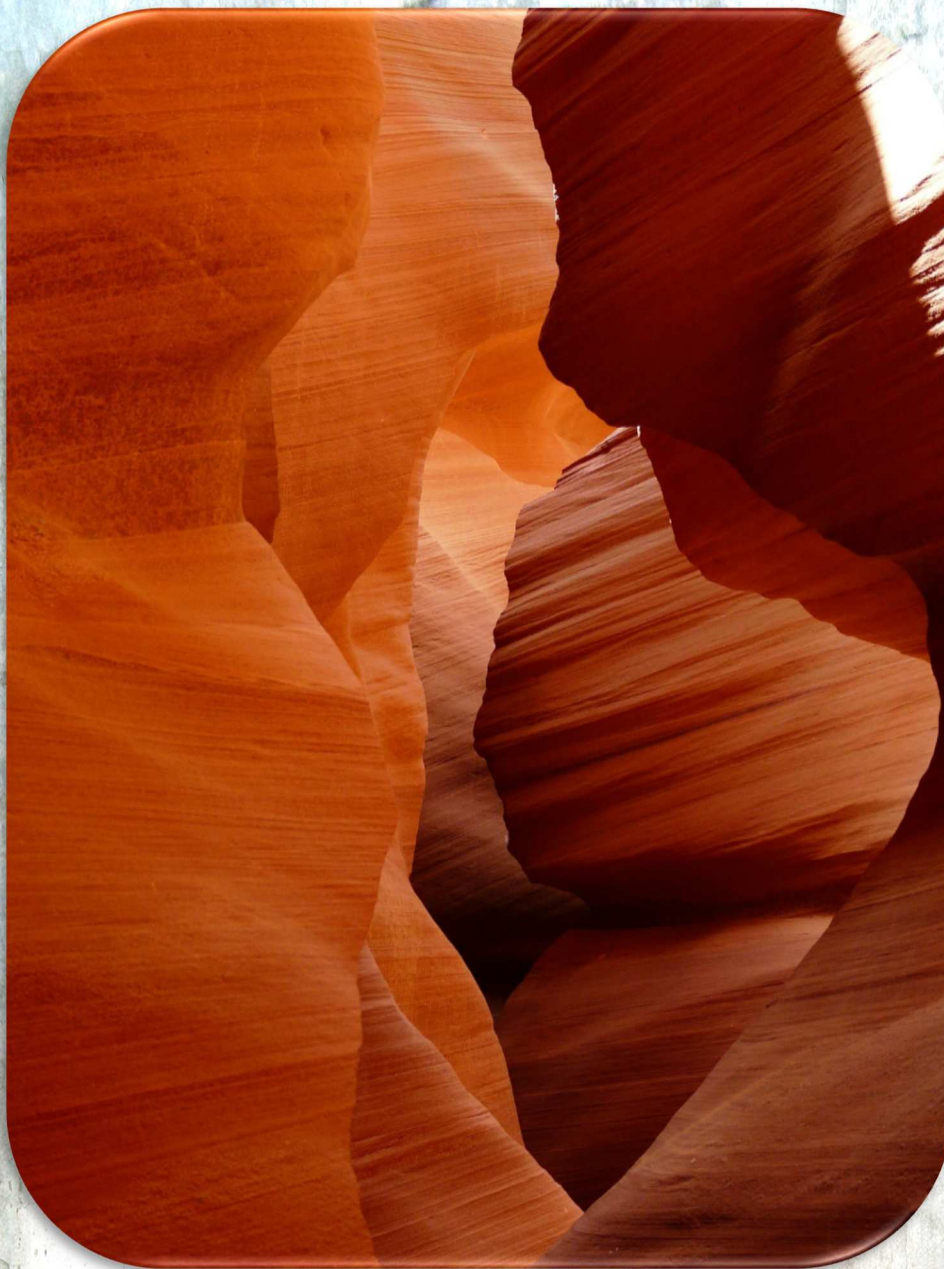
Wer dem grauenhaften Wesen zu entkommen vermag, könnte nach einer aberwitzigen Hetzjagd auf eine rettende Lichtsäule treffen, die einen tiefschwarzen überfluteten Gang erleuchtet. Der Gang, den der Charakter gerade nimmt, endet an diesem Becken. Wahlweise, wenn der Charakter bereits genug ausgestanden hat, könnte sich auch mit einem Wurf auf *Verborgenes erkennen* links im Schatten neben dem Becken eine bröckelige Wand auftun, die mit vernünftiger Ausrüstung durchaus freizuräumen ist und einen Weg aus dem Canyon bereithält (siehe: Mögliche Enden)!

Doch im Regelfall wird der Charakter wohl oder übel mit dem überfluteten Gang vorliebnehmen, da das Loch, das das Licht spendet, endlos weit oben zu sein scheint. Im morastig stinkenden, schwarzen Wasser wird klar, dass es sich um einen Tunnel handelt, der wahrscheinlich ein anderes Ende und hoffentlich Rettung vor der abscheuerregenden Kreatur bietet, die dem Spieler nach wie vor folgt.

Ein, vielleicht zwei gelungene *Schwimmenwürfe* mögen den Charakter durch das ranzige Gewässer zum anderen Ende befördern: dem geheimen Raum.

DER AMEISENHAUFEN

Ein schier unglaublich riesiges Nest von eifrigen und besonders fetten Ameisen, die sich in einer großen Kolonne an den Überresten des Lagerfeuers laben. Sollte ein Wurf auf *Biologie* gelingen, so stellen sich die Biester als Bulldoggenameisen heraus, die, wie der Charakter weiß, vormals in den südlichen Gegenden Australiens anzutreffen sind.



Der Haufen selber besteht aus Resten von abgestorbenen Sträuchern und feingemahlenem Sand der Wände, auf dem unzählige der Insekten wuseln. Ein Händchen *Verborgenes* zu erkennen hilft, um ein halb im Ameisenhügel steckendes Stück Papier auszumachen. Jenes ist nur durch einen ordentlichen Wurf auf *Klettern* und der Risikobereitschaft zu schaffen, die beißenden Viecher in seiner Kleidung zu wissen. Es bietet sich an, an dieser Stelle trickreicher vorzugehen. Ist die Hürde gemeistert, erhält der Charakter als Belohnung den Zeitungsartikel (Handout-Schlucht #2).

Ungereimtheiten, die Jesse auffallen könnten:

- Warum liegt dort ein Zeitungsbericht? (Ursprünglich sollte der Zeitungsbericht im Lagerfeuer verbrannt werden, doch hat Jesse diesen fallen gelassen. Die Ameisen nutzen das Papier schließlich für ihren Bau und reagieren sehr zornig, wenn man sie bestiehlt.)

DAS LAGERFEUER

Im kohlgigen Unrat dieser Feuerstelle finden sich verkohlte Papier-, Holz- und Stoffreste sowie eine zähe, schwarze Substanz, die an verbrannte Koteletts erinnert. Auch Knochensplitter und -werkzeuge sind hier zu finden. Ein ekeleregend fruchtiger Geruch von gammeligem Fleisch dringt aus von Maden bevölkerten Konservendosen. Die Kolonne aus Ungeziefer vom nahegelegenen Ameisenhaufen ist im Augenblick dabei, die verbrannten Stückchen in den Bau zu schaffen.

Insgesamt scheinen die verbrannten Dinge unterschiedlichen Alters zu sein, was darauf schließen lässt, dass es häufiger in Gebrauch ist.

Etwas abseits des Lagerfeuers findet sich auch ein vom Wind herangewehter, zerknüllter Zettel (Handout-Schlucht #3). Selbstredend lässt sich der im Handout genannte Ford bei den Autowracks leicht ausfindig machen, um an die Waffe zu gelangen.

Ungereimtheiten, die Jesse auffallen könnten:

- Müsste im Canyon nicht jemand wohnen, um das Feuer zu erklären?
- Warum wurden diese ganzen Dinge verbrannt? (Im Endeffekt schluckt das Feuer alle Sachen, deren Jesse sich entledigen will.)
- Warum liegt dort wieder so ein merkwürdiger Brief? (Bei der letzten Müllentsorgung von Jesse hat dieser den zerknüllten Zettel verloren und ihn übersehen.)

DORNIGE STRÄUCHER UND GESTRÜPP

Es handelt sich um eine wahre Wand aus hartnäckigen Sträuchern, die scheinbar vor einer Steinwand stehen. Doch tatsächlich verbirgt sich dahinter ein versteckter Eingang zum Geheimraum, der nur mit STx4 und dem Verlust von 1W3 Trefferpunkten erreichen lässt. Spitzfindige Spieler werden versuchen, die trockenen Sträucher niederzubrennen, was auch kein schweres Unterfangen darstellt. Allerdings dauert es mindesten eineinhalb Stunden, bis das Feuer komplett heruntergebrannt ist.

Um den Charakter bei fortgeschrittener Spieldauer sanft auf die *Idee* zu bringen, durch das kratzende Gestrüpp zu gehen, könnten einem Kleidungsfetzen auffallen, die in der Dornenhecke hängengeblieben sind. Auch wäre es möglich, einen leichten Lufthauch durch die Sträucher zu beschreiben, um auf einen möglichen Durchgang hinzudeuten.

Rechts neben der Dornenhecke gurgelt ein schmutziges und modrig riechendes Rinnsal aus bräunlichem Wasser, das weder abgekocht, noch roh zum Verzehr geeignet ist. Wer es doch vor lauter Durst wagt, muss KOx3 bestehen, ansonsten kommt ihm die Brühe mitsamt dem Mageninhalt wieder hoch. Danach ist der der Durst und der Hunger schlimmer als je zuvor.

Ungereimtheiten, die Jesse auffallen könnten:

- Kleidungsfetzen weisen darauf hin, dass jemand versucht hat, die Dornenhecke zu passieren. Warum?
- Sieht Jesse an sich genauer herunter, so

erkennt er mehrere verheilte und unverheilte, fadenartige Narben, die ihn darauf bringen könnten, dass er schon einmal hier war.

GEHEIMER WERK- UND LAGERRAUM

An diesem Ort entbrennt idealerweise das Finale. Auf welchem Weg die Charaktere auch immer hierhin kommen, ist relativ irrelevant. Bevor der Spieler zur Erkundung des Raumes ansetzt, sollte erst einmal alles genau beschrieben werden, da sich ab dem Zeitpunkt der Enthüllungen eine gewisse Hektik in den überschlagenden Ereignissen mit Sicherheit entwickeln wird.

Bei dem Raum handelt es sich um eine relativ große Grotte, die außer dem Eingang vom Canyon noch ein fauliges Becken schwarzen Wassers enthält, aus dem glitschige Festkörper herausragen, die sich als Fleischbrocken entpuppen und den Charakteren einen *Stabilitätswurf* (STA 1/1W4) wie auch KOx3 abverlangen, damit der Charakter nicht die Kontrolle über seinen Magen verliert. Neben dem Becken wartet gleich das nächste Grauen in Form von einer losen Ansammlung von Knochen und Schädeln, in die kindliche Symbole wie kleine Kängurus, Monde, Sonnen, Sterne und Ähnliches eingeritzt worden sind (STA 0/1). Aus manchen Knochen wurden gar Spielzeuge geschnitzt und fein säuberlich am Becken aufgereiht.

Möbliert ist der Raum mit zwei Schränken, in denen sich ebenfalls die Knochenspielzeuge und auch Werkzeuge finden, in der Mitte ein Tisch mit einer vollen Petroleumlampe und einer leeren Schreibmaschine, um welche zerknüllte Briefe liegen (Handout-Schlucht #4), und in einer Ecke eine ausgerüstete Werkbank, die auch mit Vorschlaghammer, Brecheisen und Ähnlichem ausgerüstet ist. Es lassen sich außerdem insgesamt acht Stangen funktionierender Dynamits und auch ein Fernzünder erspähen.

Charaktere könnten die *verborgene* Schrift hinter einem der Schränke *erkennen* und mit STx4 den klapprigen Schrank beiseite räumen. *Fremdsprache (Aborigine)* enthüllt schließlich die Übersetzung (Handout-Schlucht # 5).

Wird die Werkbank etwas näher untersucht, so

findet sich ein weißes Pulver (gemahlene Knochensplinter) auf der Arbeitsfläche. Auch das verloren geglaubte Wildlederportemonnaie von Jesse findet sich in diesem Raum samt Ausweis, Familienfotos (mit seinem Sohn Jack) und einigen australischen Dollars.

Ungereimtheiten, die Jesse auffallen könnten:

- Da sich im Idealfall hier alle offenen Enden zu einem Gesamtkontext zusammenfügen sollten, bleibt nur die Frage: Wie wird alles enden? Kann Jesse mit der Schuld leben?

IM LAUFE DER ZEIT

Um die Charaktere bei Laune (oder auch auf Trab) zu halten, werden im Folgenden einige mögliche Ereignisse beschrieben, die der Spielleiter verwenden könnte:

- Der Durst und der Hunger werden immer schlimmer. Wenn dem nicht entgegengewirkt wird, sind Abzüge auf physische Werte durchaus vorzuschlagen. Auch sehr surreale Halluzinationen sind nicht abwegig, die im Wesentlichen alles als Thema haben könnten. Falls Jesse sich bereits laut Gedanken darüber macht, was es mit dem Canyon auf sich haben könnte, könnten mittels der Halluzinationen falsche Fährten gelegt werden.
- Der Hund im Canyon unterliegt dem Bann des Monolithen, doch aus irgendeinem Grund (womöglich aus Zuneigung) behält er auch als Tier beschränkt Kontrolle über sein Handeln. Dieser Umstand wird sich jedoch im Laufe des Abenteuers (bis spätestens zum zweiten Tag) ändern. Aus Hunger, Durst und Verzweiflung angesichts des fremden Einflusses wird er versuchen, sich selber zu fressen und sein Blut wie auch sein eigenes Fleisch zu verzehren. Nichtsdestotrotz schließen sich die Wunden durch den bizarren Einfluss des Monolithen pro Tag um 1W3 TP. Zum Laufen ist er trotzdem kaum noch fähig, weswegen sein Fell schon bald von Kot und Blut besudelt sein wird. Insgesamt bietet er einen fürchterlichen Anblick (STA 0/1), doch viel erschreckender ist der Umstand, dass er sich unter der Kontrolle des Monolithen nicht abgeneigt sieht, Jesse aus dem Hinterhalt anzufallen.
- Jeden Tag rücken die Geier näher, doch bewahrt sich der Monolith diese drei

stummen Peiniger bis zuletzt auf. Ihr ewiger Flug kann den ganzen Tag beobachtet werden und dürfte die Moral der Gruppe durchaus zermürben.

- Aus dem „bodenlosen“ Loch dröhnt ein unheilschwangeres Pfeifen gefolgt von einem scharfen, klammen Luftzug.
- Fliegenschwärme nisten sich in den Wunden von Tier und Mensch ein und plagen sie ohne Unterlass.
- Da der Monolith auch Gewalt über das Wetter hat, kann er über einen Tag hinweg mittels der elektrischen Energie, die er gespeichert hat (spieltechnisch ein unerschöpflicher Vorrat), das Wetter beeinflussen. Regen oder auch Sandstürme bieten in diesen Fällen interessante Survival-Aspekte. Auch die Hitze kann noch bis zu 45°C ansteigen.
- In den Nächten im Outback wird es üblicherweise im Vergleich recht kalt (um die 10-15°C). Decken, Lagerfeuer oder Ähnliches werden benötigt, um nicht krank zu werden.
- Am Mittag des zweiten Tages ist ein Polizeihubschrauber zu hören, der geradewegs über den Canyon fliegt. Aufgrund der unnatürlichen elektromagnetischen Spannung im Gebiet des Monolithen wird der Hubschrauber abstürzen und die Chance bieten, neue Verpflegung und Ausrüstung zu bekommen (siehe Anhang für Ideen der Fundstücke). Die Gefahr dabei ist jedoch, dass der Hubschrauber schon wenige Minuten später explodieren wird, sodass sich Jesse sehr zu beeilen hat. Zu beachten ist, dass durch diesen für Jesse scheinbar positiven Zufall der Monolith mit der

letzten Seele gespeist wird (der Pilot kommt durch den Absturz in jedem Fall um). Auswirkungen wird dies jedoch außer vielleicht einer ominösen Lichtshow beim Aussenden des Signals keine Auswirkungen auf das Spiel haben. Nichtsdestotrotz hat der Monolith noch Anreiz genug, Jesse zu töten, da dieser ihm in seiner Lage noch gefährlich werden

könnte.

- Bei Ohnmachtsanfällen oder bei normalem Schlaf empfiehlt es sich, Träume einzuflechten, die die Spannung am Leben erhalten. Selbstredend kann sich der Spielleiter spontan oder auch schon vorher weitere Träume ausdenken oder die vorhandenen anpassen, wenn sie nicht in den Verlauf der Session passen.

TRÄUME

#1: „Der Junge“

Nachdem Jesse tief eingeschlafen (oder ins Delirium gefallen) ist, vernimmt er den Hilferuf eines kleinen Jungens. Da es fast stockduster (womöglich für ihn ein seltsamer Umstand, wenn es zuvor Tag war?) und Jack verschwunden ist, kann er sich bloß nach vorne tasten und erfährt mit einem misslungenen *Glückswurf* eine Schrecksekunde, als er am „bodenlosen“ Loch zum Stehen kommt und fast in die Schwärze gestürzt wäre.

Eine kleine bleiche Hand klammert sich an eben jenen Rand der Öffnung und von unten erklingt das desolote Wimmern eines Kindes: „Jesse, Jesse! Hi-Hilf mir!“ Sobald das Kind geboren ist, erkennt Jesse, was er da aus der Tiefe gezogen hat, eine aufgequollene glitschige Kinderleiche mit zum höhnischen Grinsen verzerrtem Mund, die einen *Stabilitätsverlust* zur Folge hat (STA 1/1W4). Vor Schreck paralysiert wird Jesse mit ihm in den finsternen kalten Untergrund gezogen, wo nichts als schaurige Kälte residiert!

#2: „Der Hund“

Ein Knurren ertönt und als Jesse die Augen aufschlägt, ist nichts als klaustrophobische Schwärze um ihn herum. Der Gestank von Unrat und kupfrig riechendem Blut ist allgegenwärtig. Sollte Jesse versuchen, sich zu *orientieren*, wird seine Hand auf etwas klebrig Pelziges stoßen, dass ihn wahrscheinlich innehalten lässt (STA 0/1).

Je mehr sich die Paranoia zuspitzt, desto bedrohlicher wirkt das Knurren, bis sich plötzlich heiße Fänge in sein Fleisch bohren. Nun riecht Jesse nicht nur das fremde Blut, er riecht sein Blut und der Gestank ist unerträglich! Der Boden unter seinen Füßen gibt nach und er taucht ein in einen Pfuhl schüttelnden Ekels, der mehr als alles zuvor nach Kot und Fäulnis stinkt. Von unten zerren Reißfänge nach ihm und ziehen ihn immer weiter in die Tiefe (STA 0/1W3). Über ihm steht Jack beleuchtet vom Sternenhimmel und versucht verzweifelt, ihm eine Hand zu reichen, doch Jesses Lungen beginnen sich bereits mit dem Dung zu füllen. Er schmeckt sogar kleine Festkörper in seinem Mund.

Immer tiefer sinkt er herab, bis Jack nur noch ein vages Schemen ist und letztlich ist das Ertrinken beinahe ein Segen (STA 1/1W4).

#3: „Der Brief“

Jesse findet sich am Steuer eines Autos wieder und sieht auf dem Beifahrersitz ein Stück Papier liegen. Er kann nichts tun, als einem endlosen Highway durch die Ödnis zu folgen. Die Straße macht nun einen Knick, aber er fährt trotzdem immer geradeaus und gibt zudem noch Gas. Kurz bevor der Canyon zu sehen ist, wird er aus der Trance befreit und kann versuchen das Steuer herumzureißen, doch ist es ohnehin bereits zu spät. Das Auto kracht über den Rand, reißt ein Holzgerüst mit und nach einem gefühlt endlosen Fall, wird die Szenerie beim Aufprall von Schwärze gefressen (STA 1/1W2). Das einzige, was er nun wie durch Watte hört ist Jacks Stimme: „Jesse? Gott, lebst du noch?“ Dann wacht er auf.

MÖGLICHE ENDEN

Über das genaue Ende kann man nur spekulieren, doch seien hier noch einige Orientierungen für den Spielleiter an die Hand gegeben.

Es liegt nahe, das Dynamit aus dem Geheimraum auf irgendeine Art zu nutzen. Das Dynamit könnte verwendet werden, um den Monolithen in die Luft zu sprengen (falls Jesse die Warnung des Aborigines im Geheimraum nicht entziffern konnte), was zwar den sofortigen Kontrollverlust des Monolithen über alle Tiere und Menschen wie auch das Wetter zur Folge hätte, doch dafür gleichzeitig die fliegenden Polypen aus ihrem unterirdischen Gefängnis befreien dürfte. Die Chancen ständen äußerst schlecht, auch nur gegen einen von ihnen irgendwie anzukommen.

Eine sinnigere Möglichkeit wäre, die Geröllwand hinter dem Monolithen zu sprengen, um sich aus dem Canyon zu retten. Bis Jesse jedoch den nicht minder lebenswidrigen Outback betritt, hat er mit hartem Widerstand seines Gegenspielers zu rechnen.

Eine dritte Möglichkeit besteht in der Erkundung der unterirdischen Welt (in der der Monolith

übrigens keinen Einfluss hat) mit dem Dynamit, sodass Jesse beim wassergefluteten Tunnel die bröcklige Wand sprengen könnte. In dem Fall dürften jedoch spätestens dann die fliegenden Polypen aufgescheucht werden oder die Tunneldecke könnte unter der Explosion herunterkrachen.

Natürlich ist es gut möglich, dass Jesse mit viel Erfindungsgabe einen viel besseren Weg aus seinem sicheren Verderben findet. In dem Fall sollte der Spielleiter versuchen, umsichtig zu erwägen, ob die Möglichkeit logisch funktionieren könnte. Gute Ideen sollten dabei auf jeden Fall mit Erfolg belohnt werden.

Wenn Jesse einmal aus dem Canyon geflohen ist, wird er von seiner Voraussicht sehr profitieren. Falls er früh genug aufs Navi geschaut hat, stehen die Chancen gut, dass er in richtiger Richtung zu einer Stadt marschieren kann. Verpflegung ist natürlich äußerst hilfreich, falls lange Zeit kein Gewässer in der Nähe ist.

IM OUTBACK (OPTIONAL):

Nach dem eigentlichen Entkommen Jesses kann der Spielleiter wahlweise auch noch die beschwerliche Reise in die Zivilisation spielen. Auf der Reise werden ähnliche Verhältnisse herrschen wie im Canyon selbst. Eine tödliche Vielfalt wilder Tiere, die extreme Wetterlage, trockene Savannen und karge Bergmassive werden Jesse seinen Trip zu einer wahren Pilgerfahrt des Grauens machen.

Mit etwas *Glück* und einem gütigen Spielleiter trifft Jesse kurz vor seinem Ende auf der Straße tatsächlich auf einen Fahrer, der für ihn anhält und ihn nicht im Staub stehen lässt. Auch Polizeihubschrauber wären denkbar, da sie nach den kürzlich Vermissten (und eventuell sogar nach Jesse selbst?) suchen. Sollte Jesse vor dem Mittag des zweiten Tages aus dem Canyon entkommen,

besteht eine sehr große Chance, dass der eigentlich abstürzende Helikopter seine Rettung verspricht.

Was auch immer geschieht, so wird Jesse von den Erinnerungen an seine Sünden bis zum Ende gebrandmarkt sein, was sich auch in seinen Alpträumen widerspiegelt.

Zu dieser optionalen Variante des Abschlusses sei allerdings ergänzt, dass es der Dramaturgie schaden könnte, nach den Enthüllungen im Canyon noch einen kräftezehrenden Marsch durch den Outback durchzustehen. Es bietet sich allerdings an, dieses optionale Ende zu spielen, falls Jesses Spieler dank seiner Genialität viel zu früh und in den Augen des Spielleiters viel zu leicht aus dem Canyon entwischt ist oder der Sinn nach weiterer Survival-Action steht.

SPIELTESTBERICHT:

Die zwei Spieltests haben gezeigt, wie erfinderisch Spieler werden können. Hier können natürlich nur die größten Erfahrungen resümiert werden. Beide Spieltests haben circa dreieinhalb Stunden gedauert und sind mit erfahrenen wie auch unerfahreneren Spielern gespielt worden.

Ein Jesse plünderte, ehe er das Auto über das Loch in der Front verließ, den gesamten Wagen (Rückspiegel abgeschraubt, Sicherungskasten demontiert, Plastikflaschen aufgesammelt), um später ein Feuer entfachen und Wasser befördern zu können. Der Hund wurde in beiden Fällen zunächst ignoriert und es wurde sich auf das Überleben beziehungsweise die Erkundung der fremden Umgebung fokussiert.

Es wurde in beiden Fällen zunächst sein Glück in den Autowracks gesucht, in denen sich probeweise verschiedene Gegenstände haben finden lassen. Die eine Gruppe fand unter anderem Decken und ein Feuerzeug, die andere ein Giftschlangennest und Heroinspritzen zusätzlich zu nützlichen Sachen wie Knicklichtern.

Da die Scherbe mehr und mehr zu schaffen machte, entschlossen beide Gruppen im Laufe der Zeit, Jesses Arm zu versorgen. Doch weder der Alkohol aus dem Bus noch eine Blutpresse half über die ungeheure Pein hinweg, die beim Entfernen der Scherbe resultierten. An dieser Stelle fielen beide Jesses in Ohnmacht und erwachten erst, als die Sonne tiefer am Horizont stand. Da es in den Nächten Australiens ein wenig frisch werden kann, musste ein Feuer her.

Mit den gefundenen Materialien wurde die Feuerstelle gebaut (unter anderem aus Blech der Autowracks und Holz der Gerüste an Jesses Wagen), das Ekelwasser von der Quelle abgekocht und einerseits eine Schlange gebraten und andererseits ein Pfefferminzkaugummi gegessen. Leider wurde das meiste wieder ausgewürgt, da das Brackwasser auch nach dem Kochvorgang nahezu ungenießbar blieb.

Nach einer traumreichen Nacht (der Jack der Gruppe mit den Heroinspritzen hatte Jesse versichert, es handle sich um Morphium) wurde der Rest des Canyons erkundet. Der Ameisenhaufen wurde bei einer Gruppe so umschifft, dass sie eine ihrer Decken über den Haufen warfen und sich aus Ersatzreifen eine Art Podest gebastelt hatten. So konnte mühelos der Zeitungsbericht geborgen werden. Die Attacke des Hundes war kräftezehrend, doch wenigstens konnte mit dem infizierten Fleisch des Tieres der ärgste Hunger bezwungen werden.

Nach einigem Hadern (und der genialen Überredungskunst der beiden Jacks) entschlossen sich die Jesses, die Untergrundexpedition zu wagen, und das obwohl in einer Gruppe Jesse einen Geheimgang hinter der Dornenhecke vermutete und extra dafür das Gestrüpp angezündet hatte. Beide stürzten jedoch beim Abstieg ab und erlebten so eine angepasste Version des „Hunde“-Alptrahms. Die Spannung stieg, man erwartete das Unerwartete und als schließlich der fliegende Polyp zum Vorschein kam, galt nur noch der Kampf ums nackte Überleben. Etwas Würfelglück trieb beide Jesses zu dem Wasserbecken und darüber hinaus in den Geheimraum. Die Enthüllungen trafen sie völlig unvorbereitet wie ein Schlag in den Magen.

Ein Jesse rannte wie von Sinnen aus der Grotte, nur um sich in einem selbst entfachten Hölleninferno wiederzufinden: eben die Dornenhecke, die er vor seinem Abstieg entzündete! Panisch stürmte er zu der schmutzigen Quelle, um seinen brennenden Leib zu löschen, doch fand seinen Tod schließlich in dem Verwesungswasser seiner Opfer, während Jack über ihm triumphierend grinste.

Der andere Jesse zündete im Geheimraum panisch das Dynamit, vorsorglich, um Jack zum Schweigen zu bringen. Draußen kämpfte er sich mit viel Würfelpech gerade so durch die Dornen und wurde vom Hund unter der Kontrolle des Monolithen empfangen. Zwar konnte er mit seinem Vorschlaghammer den Hund eine Weile fernhalten, doch weiteres Würfelpech besiegelten seinen Tod durch eine aufgebissene Kehle und einem abermals teuflisch spottenden Jack.

ANHANG

Autowrackfundstücke:

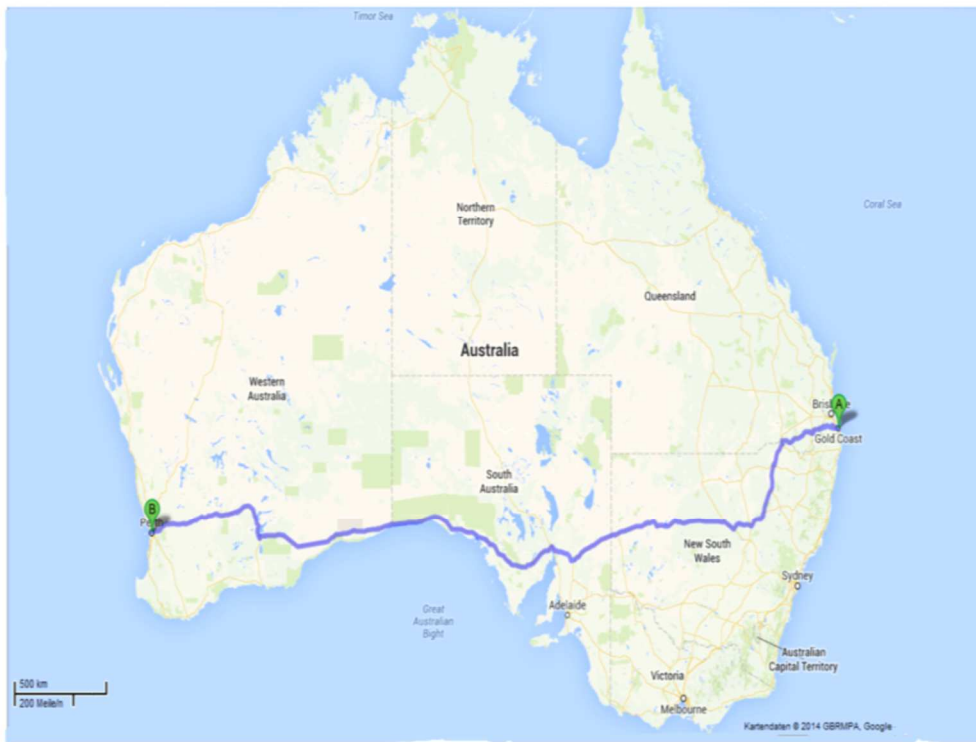
Es folgt eine Auflistung möglicher Fundstücke in den Autowracks. Der Spielleiter ist dazu aufgerufen, die Liste um eigene Gegenstände zu ergänzen, um ein noch interessanteres Spielerlebnis zu bekommen. Die Zahl der gefundenen Gegenstände kann variieren, weswegen auf eine genaue Angabe zumeist verzichtet wird.

- (verrottetes) Seil
- Leuchtpistole (2 Schuss)
- Knicklicht
- Heroinspritzen samt Heroin
- Landkarten
- Handtaschen (mit eventuell nützlichem Kleinkram)
- Feuerzeug
- (schmutzige) Decke
- Glasscherben in verschiedensten Variationen
- Erste-Hilfe-Paket (zum Beispiel mit Desinfektionsmittel, Faden, Nadel, Verband, Pflaster, etc.)
- leere Navis
- Schlangennester
- Ersatzreifen
- Verlängerungskabel (15 m) auf Rolle
- Werkzeuge aus Knochen (Messer, Sägen, etc.)
- mumifizierte Leichenteile
- [nur in Emilys blauen Ford, der schwer zu erreichen ist, da er oben aufliegt] 38.er Revolver (6 Schuss)

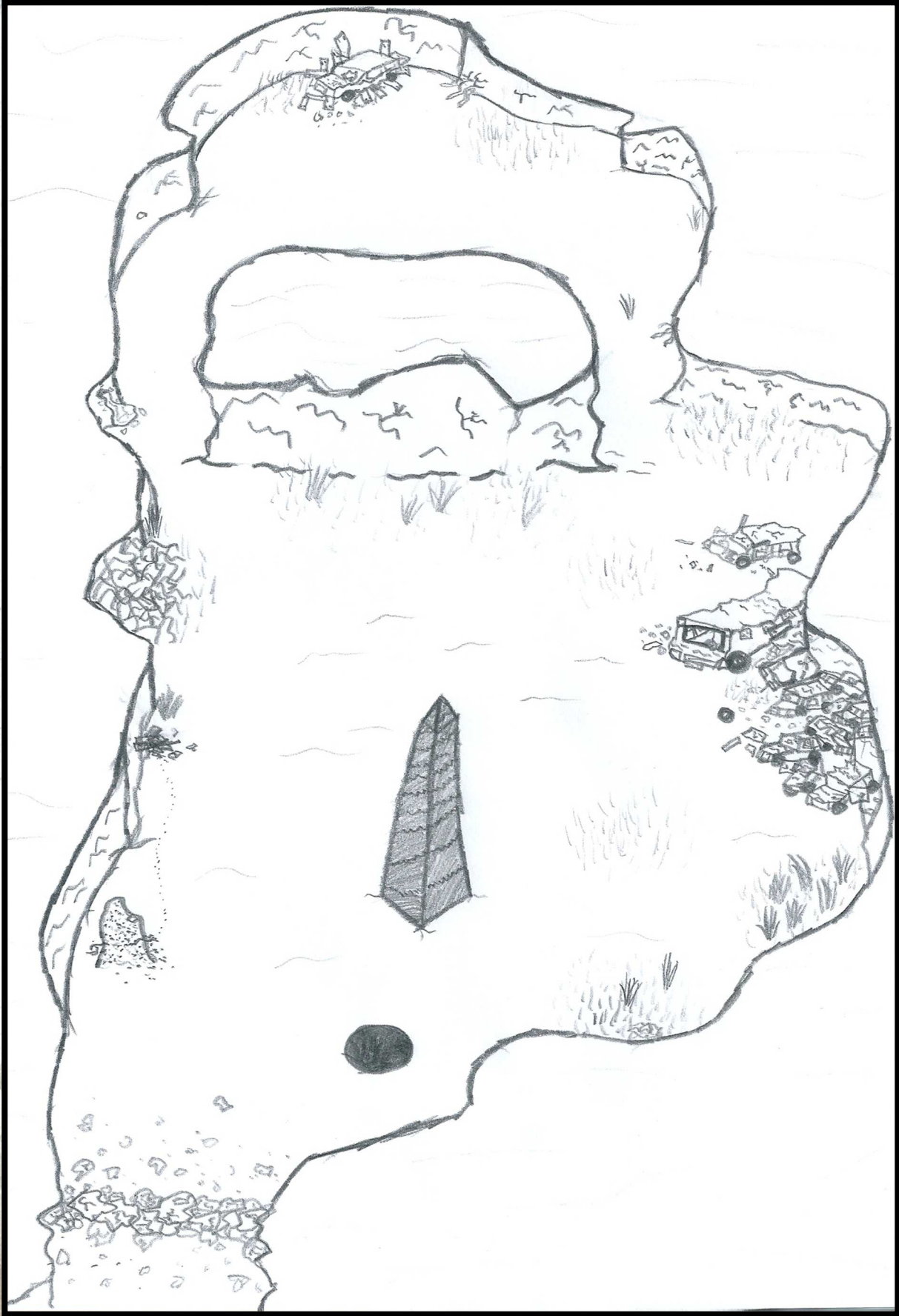
Hubschrauberfundstücke:

- großer Feuerlöschbehälter
- Nachtsichtgerät am Fliegerhelm
- Fernglas
- Seilwinde mit Lasthaken
- Lunchbox und Trinken des Piloten
- Notarztkoffer
- Handfunkgerät
- Krankentrage

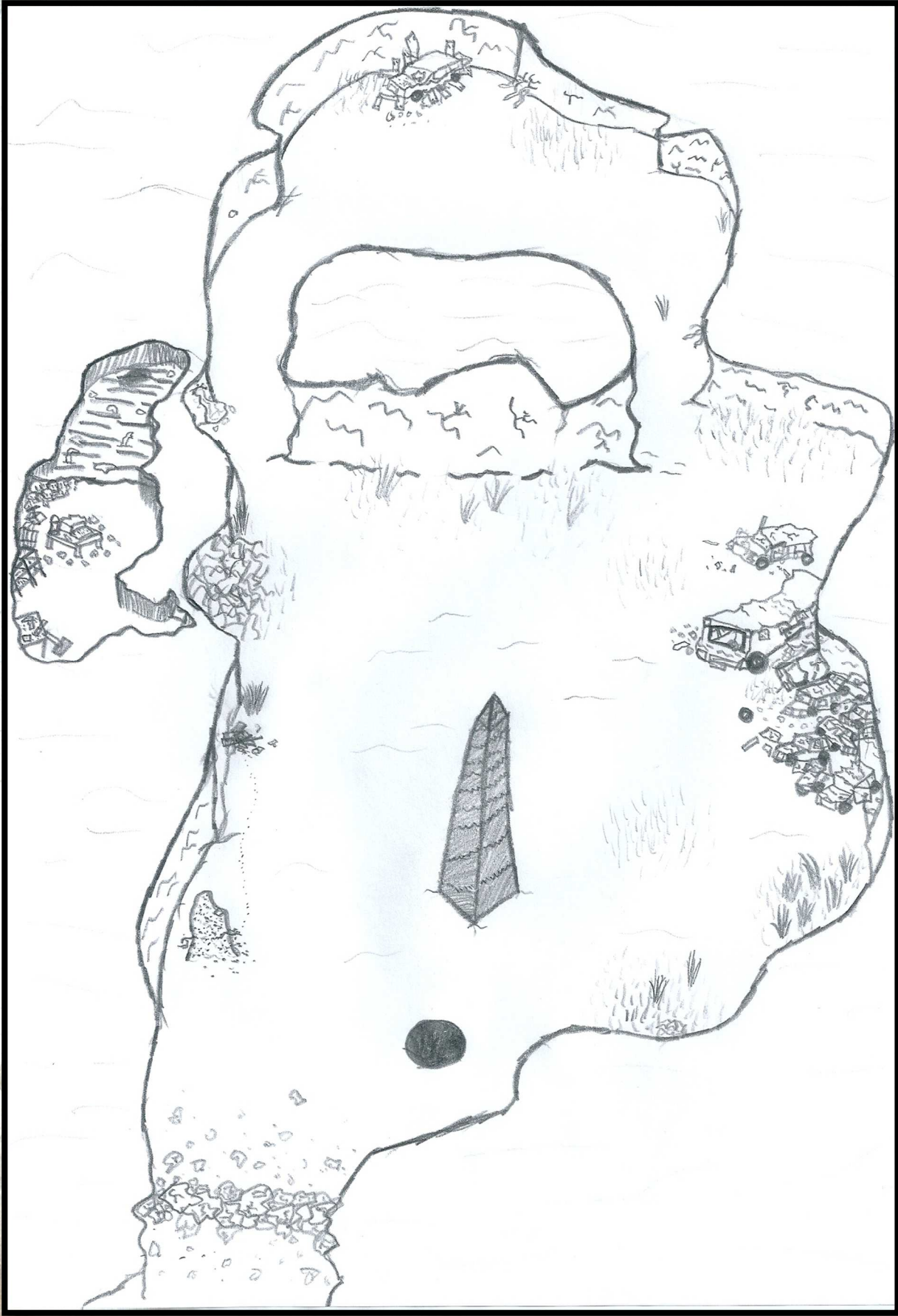
KARTE NAVI:



KARTE DER SCHLUCHT
FÜR SPIELER:



KARTE DER SCHLUCHT
FÜR SPIELLEITER:



HANDOUTS:

HANDOUT-SCHLUCHT #1

Hallo Jesse,

wir sind uns kaum begegnet, und trotzdem kenne ich dich besser, als du dich kennst. Du bist zerfressen von Schuldgefühlen, verleumdest deine Tugendhaftigkeit, gibst dich äußerlich jedoch unschuldig.

Ich habe ihn ertrinken sehen. Und ich habe dich gesehen. Ein Unfall mag anders aussehen, meinst du nicht auch?

Nimm dein Auto und fahre die [mit Blut zur Unkenntlichkeit getränkt]

HANDOUT-SCHLUCHT #2

**Suche nach verschollenen Kindern geht weiter:
Kein Hinweis für Entführung!**

Bereits zwei Wochen ist es her, dass ein Schulbus voller Internatskinder sein ursprüngliches Ziel, den „Karijini-Nationalpark“ in Karijini, nicht erreichte. Sechzehn Schüler, zwei Lehrpersonen und der Busfahrer des „Pembroke School“-Internats in Adelaide gelten weiterhin als verschollen. Trotz einer ausgiebigen Suchaktionen an und auf der vorgegebenen Reiseroute seitens der Behörden gibt es keine Spur von den Verschollenen und eine Ortung des in den Schulbus eingebauten GPS-Senders blieb bis auf Weiteres erfolglos.

Der Busfahrer Norman Oswald James ist des dringenden Tatverdachts schuldig, für das Verschwinden der Kinder verantwortlich zu sein. Die Polizei schließt nicht aus, dass er den gesamten Bus mit der Intention entführt haben könnte, ein Lösegeld zu erpressen. Jedoch blieb eine Rückmeldung des Täters bis zum heutigen Tage aus.

Seitens einiger Bekannter wurde Norman James als „verzweifelter Trinker“ beschrieben, der „einen Hang zu Wutausbrüchen“ habe. Dieses Fehlverhalten sei der Schulleitung der „Pembroke School“ seit einiger Zeit bereits bekannt gewesen, die Schulleitung entschied sich jedoch, den Busfahrer weiterhin anzustellen, da sie so

HANDOUT-SCHLUCHT #3

Hallo Emily,

ich weiß, was du bist, und ich kann es gerne der Öffentlichkeit preisgeben. Sie werden mir glauben, keine Sorge. Ich habe Fotos von dir und deinen Kunden, und ich finde eigentlich, dass du dich nicht zu schämen brauchst. Das aufreizende Kleid, das du trägst und indem du dich immer fühlst, als wärst du die größte Sünderin von allen, steht dir ziemlich gut. Aber was wird Norton sagen? Die kleine Tessy?

Vor mir brauchst du keine Angst zu haben, Emily. Betrachte mich wie eine deiner Liebhaften: harmlos, zweifellos pervers, aber durchaus willig, den Mund zu halten. Polizei brauchen wir zwei nicht, du weißt, was letztes Mal geschehen ist, als du auf ihren Schutz gebaut hast.

Da nimm lieber deine kleine Spielzeugpistole mit, die du immer zum Schutz bei dir trägst, wenn du „ausgehst“. Oder frag doch gleich deine Freundin, Joey, ob sie auch mitkommen möchte. In deinem hübschen, blauen Ford, indem du immer deine Kunden „bedienst“, ist doch wohl genug Platz für euch zwei. Nähere Informationen zu meinem Aufenthaltsort bekommst du nach und nach, damit du nicht auf abwegige Ideen kommst.

Leidenschaftlich,
Deine teuerste Liebschaft

HANDOUT-SCHLUCHT #4

Hallo Jesse,

wir sind uns kaum begegnet und trotzdem kenne ich dich besser, als du dich kennst. Du bist zerfressen von Schuldgefühlen, verleumdest deine Tugendhaftigkeit, gibst dich äußerlich jedoch unschuldig. Du hast mich ertrinken lassen. Und ich habe dich gesehen. Ein Unfall mag anders aussehen, meinst du nicht auch?

Nimm dein Auto und fahre die Route, die ich in dein Navi programmiert habe. Wenn die Zeit gekommen ist, wirst du wissen, was zu tun ist. Du bist das letzte Teil, das fehlt, und das weißt du. Ich bin deine Gnade, die Erlösung, die Fürbitte, die du solange ersehnt hast. Lass sie dir nicht entgehen. Diese Chance. Du hast mir sehr wehgetan, Jesse, du bist an allem schuld. Nun nimm diese Chance an und stirb, um mich endgültig verleugnen zu können. Das ist doch, was du immer wolltest, oder nicht? Willst du nicht auch all die Menschen vergessen, die du in diese Schlucht gelockt hast? Ich war es nicht der dich dazu trieb. In Wirklichkeit hättest du alles getan, um mich vergessen zu können, oder?

Jack

HANDOUT-SCHLUCHT #5

Der Monolith lockte mich hier hinunter. Die Ältesten hatten recht. Niemand darf sich dem Canyon nähern. Die Sonne prallt auf meine Haut, und ich bin beinahe traurig, am Leben zu sein. Er wühlt in meinem Verstand, und ich bin froh, wenigstens bis in die Höhle vorgedrungen zu sein. Selbst wenn meine Kräfte mich nicht bald verließen, könnte ich den Monolithen nicht zerstören! Zwar bringt er Übles, doch er hält gleichsam noch Übleres gefangen. Dieses Pfeifen! Dieses grauenhafte Pfeifen! Bevor mich der Canyon erledigt, wenn dies denn sein Begehrt ist, nehme ich selber mein Leben. Ich hoffe, ich werde den Übergang in die Traumzeit auch an diesem unheilvollen Ort bewältigen!

Tue nichts Unbedachtes, Fremder! Es könnte unser aller Verderben beschwören!

JESSE SULLEN

ST 16 KO 14 GR 16 IN 11 MA 9
GE 10 ER 12 BI 12

Wissenswurf 60%
Ideenwurf 55%
Glückswurf 45%

Geistige Stabilität:
45

Trefferpunkte:
15

Schadensbonus:
+1W4

Angriff: Faustfeuerwaffe 23%, Faustschlag 60%
(1W3 + Sb), Kopfstoß 15% (1W4 + Sb), Fußtritt
45% (1W6 + Sb), Ringen 40%

Fertigkeiten:

Anthropologie 79%, Archäologie 28%,
Ausweichen 26%, Elektrische Reparaturen 21%,
Erste Hilfe 34%, Fremdsprache (Aborigine) 46%,
Horchen 38%, Klettern 34%, Mechanische
Reparaturen 20%, Muttersprache (Englisch) 65%,
Naturkunde 22%, Psychologie 14%, Schleichen
25%, Schwimmen 31%, Springen 25%, Überreden
17%, Überzeugen 27%, Verborgenes erkennen
48%, Werfen 25%

PROF. DR. JACK ATERLAPIS

Kunstprofessor

ST 9 KO 12 GR 11 IN 17 MA 15
GE 8 ER 10 BI 14

Wissenswurf 70%
Ideenwurf 85%
Glückswurf 75%

Geistige Stabilität:
75

Trefferpunkte:
12

Schadensbonus:
-

Angriff:

Faustschlag 50% (1W3 + Sb), Kopfstoß 10% (1W4
+ Sb), Fußtritt 25% (1W6 + Sb), Ringen 25%

Fertigkeiten:

Astronomie 19%, Ausweichen 16%, Elektrische
Reparaturen 14%, Fahren (Auto) 35%,
Fremdsprache (Französisch) 56%,
Geschichtskennntnisse 32%, Horchen 27%, Klettern
18%, Kunst (Malerei) 82%, Muttersprache
(Englisch) 75%, Okkultismus 22%, Orientierung
34%, Schleichen 15%, Springen 25%, Überreden
42%, Überzeugen 38%, Verbergen 20%,
Verborgenes erkennen 52%

ZUSATZINFORMATIONEN ZU JACK ATERLAPIS UND JESSE SULLEN:

Wie ihr euch zum ersten Mal begegnet seid:

- ▲ vor drei Jahren über die kooperative Zusammenarbeit
- ▲ Du brauchtest Hilfe zur Einordnung von Aborigine-Kunst; Jesse ist ein anerkannter Spezialist an der Universität.

Wo seid ihr angestellt?

- ▲ Griffith University - Gold Coast
- ▲ Du bist Kunstprofessor; Jesse ist Ethnologe (Spezialgebiet: Aborigine-Kultur).

Euer Auftrag:

- ▲ Auftrag nach Perth reisen → beauftragt von einem gewissen Damien Robert Fosters (von dem du nichts vorher gehört hast, klingt ominös) für Aborigine-Kunst

Euer Aufenthaltsort:

- ▲ Ab Port Augusta, Australien, mehrere Stunden der Straße folgen → Keine Ahnung, wo genau ihr seid, du hattest geschlafen, als ihr plötzlich von der Straße abgekommen seid!

Verwandte:

Jack Aterlapis

- ▲ Frau: Amelia Aterlapis
- ▲ Sohn: Jack Jr.

Jesse Sullen

- ▲ Frau: Holly Sullen
- ▲ Sohn: ist verstorben und Jesse wirkte immer, als würde er nicht darüber reden wollen („Du hast mir den Namen deines Sohns nie verraten.“)

Alter:

- ▲ Jesse: 33 Jahre alt, geb. 19.9.1981
- ▲ Jack: 36 Jahre alt, geb. 1.12.1978, ist ausgemergelt und verbraucht → sieht aus wie Mitte 50

GRUNDINFORMATIONEN FÜR JACK

Dieses Abenteuer wird hohe Ansprüche an dich stellen, denn der Charakter, den du spielst, ist nicht wirklich real. Tatsächlich ist er nur eine Einbildung von Jesse, die er aufgrund des Einflusses eines mysteriösen Monolithen halluziniert. Im Prinzip bist du der Avatar des Monolithen! Da sich Jesses Rationalität dem uneingeschränkten Einfluss deiner Macht entzieht, hast du verschiedene Möglichkeiten, dein Ziel zu erreichen, dass da lautet, Jesse innerhalb des Canyons zu töten, um ein Signal an deine Erbauer senden zu können. Er ist die letzte Seele, die du dafür brauchst.

Das Problem dahinter ist allerdings das folgende: Physisch hast du als Jack keinerlei Macht, wirst allerdings von Tieren nicht wahrgenommen. Du wirst also versuchen müssen, Jesse mittels geschickter Redekunst passiv und aktiv zu manipulieren.

Auf keinen Fall solltest du dich vorschnell enttarnen lassen (zum Beispiel durchgeschlagen oder gezogen werden oder Ähnliches; leichte Berührungen sind allerdings erlaubt) und den Vorteil der Subtilität deines Vorgehens zu schnell zu verspielen. Der Canyon, in dem ihr euch wiederfindet, ist absolut lebensfeindlich und bietet zahlreiche Möglichkeiten, Jesse, ohne dass er es bemerkt, in sein Verderben zu locken.

Schließlich handelt es sich um ein Survival-Abenteuer in einer lebenswidrigen Umgebung, sodass du auf Zeit ohnehin gewinnst. Es sei denn, Jesse ist klug genug, allen Gefahren zu trotzen und den Canyon zu überleben.

Jesse hat seine Erinnerungen der Vergangenheit zu deinem Glück bei dem Unfall verloren. Nutze auf seine Nachfragen deine paar Informationen so, dass es realistisch erscheint. Denke dir auch ruhig eigene Dinge aus, um ihn zu manipulieren, aber verzettle dich nicht. Im Laufe der Zeit wird es auch einige Möglichkeiten für Jesse geben, zu realisieren, wer oder eher was du in Wirklichkeit bist.

JACKS

VORGEHENS-MÖGLICHKEITEN

- ▲ Da es des Nachts im australischen Outback sehr kalt werden kann, könntest du Jesse einreden, dir die einzige Decke zu überlassen, da du in deinem sowieso schon sehr geschwächten Zustand sonst unterkühlen würdest. Dies ist natürlich nur ein Trick, um Jesse selbst zu schwächen, ja, ihn sogar erfrieren zu lassen.
- ▲ Sollte es der Sache dienlich sein, manövriere dich aus heiklen Situationen, indem du behauptest, du hättest Herzleiden (hohen Blutdruck), Drogen- oder Alkoholprobleme und deren Symptome, Angst vor Körpersäften und Schmutz oder Ähnlichem.
- ▲ Die Werte deines Charakters sind absichtlich schlechter als die von Jesse. Sollte er wollen, dass du physisch aktiv wirst, kannst du ihn vielleicht mit dem Verweis auf deine miserablen Fähigkeiten von seiner Idee abbringen.
- ▲ Wahnsinn ist immer gut, vor allem in diesem Abenteuer. Es werden dir einige Möglichkeiten im Canyon begegnen, die dir erlauben, Jesse halluzinieren zu lassen. Halte Ausschau und nutze die Gelegenheit.
- ▲ Es ist sehr förderlich, solltest du Jesse geschickt dazu bringen, riskante Wagnisse einzugehen. Aber beachte, dass er auch misstrauisch werden könnte, wenn du zu direkt bist.
- ▲ Es wird dir ein tiefes Loch im Abenteuer begegnen. Es sei so viel gesagt, dass es, so unwirtlich es auch erscheinen mag, die Möglichkeit bietet, sich Jesse zu entledigen. Allerdings besteht auch die Gefahr, dass er durch das Loch entkommen könnte. Nutze das Loch also erst, wenn alle anderen Wege bereits verbraucht sind.
- ▲ Passiv verbrauchst du natürlich Vorräte, deren Verschwinden durch etwaige Wahnvorstellungen seitens Jesse zu erklären sind. Getränke, die du trinkst, versickern ungesehen im Boden, Nahrung

bleibt liegen und wird später von irgendwelchen Tieren weggefressen. Jesse merkt von solcherlei Dingen nichts.

WAS PASSIERT,

WENN DIE MASKEN FALLEN?

In einem geheimen Raum im Canyon befindet sich ein Brief, der Jesse deine wahre Natur wahrscheinlich enthüllen wird, und das Finale einläutet. Egal, wo du dich befindest, du erscheinst grinsend neben Jesse und kannst ihm noch einen moralzermürbenden Monolog halten, bevor das Finale zu toben beginnt. Hier eine Möglichkeit als Hilfestellung:

„Jesse Sullen, du warst verblendet durch deine Versuche, die Schuld an allem von dir zu weisen. Ich gebe dir – ich BIN – deine Möglichkeit, Buße zu tun! Tritt nach draußen und stelle dich deiner Schuld. Vielleicht findest du dort Trost und Vergessen.“

Sobald das Finale entbrennt, schlüpfst du tatsächlich in die Rolle des Monolithen, was dir einige interessante Fähigkeiten verleiht.

Da der Monolith ein sehr mächtiges Konstrukt ist, ist er in der Lage, Tiere zu kontrollieren, mit denen du Jesse nach eigenem Ermessen das Leben schwermachen kannst. Folgende Tiere stehen zur Verfügung:

- ▲ Drei Geier, die sich eignen, einen frontalen Angriff zu starten.
- ▲ Der Hund, der sich dafür eignet, Aufgaben zu übernehmen und womöglich als Joker in deiner Hinterhand zu bleiben.
- ▲ Ein Heuschreckenschwarm, der sich dafür eignet, Jesse zu verwirren oder zu bewegen, während er sich versucht, den Schwarm fernzuhalten.
- ▲ Schwarm an Bulldoggenameisen, der sich im Falle der Fortsetzung der Survivalkomponente dazu eignet, Jesse in der Nacht zu attackieren oder während er bewusstlos ist.
- ▲ Giftschlangen von den Autowracks, die sich ebenfalls dazu eignen, Jesse zu überraschen.
- ▲ Dingos, die von oberhalb der Schlucht selbstmörderisch in den Canyon springen und hauptsächlich Stabilitätsverluste

erzwingen. Unten angekommen werde sie kaum zu einer Attacke fähig sein.

Der Fairness halber darfst du immer nur eine der Tiergattungen kontrollieren und sollte Jesse diesen Angriff überleben, so sollte vor der nächsten Offensive ein bisschen Zeit verstreichen. Die Kämpfe werden mehr oder weniger normal abgehalten, nur dass du in die Rolle der Tiere schlüpfst und attackierst. Nach 24 Stunden heilt sich ein Tier, dessen Trefferpunkte nicht unter null gesunken sind, um 1W3 TP.

Sollte sich die Gelegenheit bieten, darfst du auch das Wetter nach Beginn des Finales beeinflussen, um Vorteile daraus zu ziehen:

- ▲ Aus heiterem Himmel fängt es plötzlich

an, in Strömen zu regnen. Vielleicht wird dadurch sogar ein zum Schutz entfachtes Lagerfeuer gelöscht?

- ▲ Auch wenn er über dem Canyon wüten wird, kannst du einen lokalen Sandsturm entfachen, der die Sonne bedeckt und Sand teilweise in den Canyon peitscht.
- ▲ Die wohl sinnvollste Art einen planlosen Jesse subtil zu töten, ist die Hitze, die du heraufbeschwören kannst (bis zu 45°C). Die erbarmungslosen Sonnenstrahlen werden Jesse in den Zugzwang treiben und für dich angreifbar machen.

PROFILE:

DER MONOLITH

Ein Konstrukt, das aus einem massiven, fremdartigen Gestein gebaut wurde, und nach der Vollendung seines Notsignals strebt. Die Größe der Säule ist (ob aufgrund der Sonne oder übersinnlicher Eigenschaften ist nicht klar) kaum abzuschätzen, da die Spitze am Himmel verschwimmt.

Der Monolith ist in der Lage, elektrischen Geräten im Umkreis des Canyons den Strom zu entziehen und mittels der daraus resultierenden Spannungen, ein für Funk und Elektronik unverträgliches Störfeld zu errichten. Auch das Wetter kann der Monolith manipulieren, um seinem Ziel näher zu kommen. Doch pro Tag ist nur ein Wetterwechsel möglich und nicht jedes Wetter birgt nur Vorteile.

Die Hauptkraft des Monolithen ist jedoch seine Fähigkeit, niedere Lebensformen wie Tiere zu befehligen und höheren Lebewesen wie Menschen eine Scheinrealität bis zu einem gewissen Maße vorzugaukeln. Es liegt jedoch nicht in seiner Macht, Jesse zum Suizid zu zwingen, da sich eine rationale Seite von Jesse des fremdartigen Einflusses bewusst ist.

Ebenfalls kann der Monolith kontrollierte Lebensformen um 1W3 TP pro Tag heilen, nicht jedoch, wenn ihre Trefferpunkte bereits unter Null gefallen sind.

GEIER

Vorboten des Todes

ST 6 KO 8 GR 7 MA 7
GE 8

Trefferpunkte: 8

Angriff:

Mit dem Schnabel beißen 30% (1W3), Picken 45% (1W2), Flügelschlag 35% (erst Betäubung wegen Desorientierung des Opfers) → Krallen 40% (1W3)

HUND

Ehemals treuer Begleiter

ST 7 KO 11 GR 5 MA 6
GE 12

Trefferpunkte: 8

Angriff:

Biss 30% (1W6)

HEUSCHRECKENSCHWARM

Die 8. Plage

- Sie sind für 2W6 Runden da.
- Einziger zuverlässiger Schutz: Verschanzen!
- Jede Runde verliert das Opfer einen Trefferpunkt und sieht sich orientierungslos in dem Schwarm.
- Fressen Kleidung vom Körper!

BULLDOGGEN-

AMEISENSCHWARM

Ungeziefer

- Sobald sie am Körper sind, muss das Opfer solange GEx5 versuchen, bis er besteht. Anschließend muss er solange GEx4 versuchen, bis er versteht. Dasselbe auch noch mit GEx3. Erst dann ist er von dem gesamten Schwarm befreit!
- Die Bisse brennen und jucken gleichermaßen. Jede Runde, die das Opfer noch von Ameisen eingehüllt ist, verliert es einen Trefferpunkt.

GIFTSCHLANGEN

Reißfänge des Canyons

ST 1 KO 11 GR 2 MA 5
GE 16

Trefferpunkte: 6

Angriff:

Biss 50% (1) & Gift der POT 13

Folgende Auswahl an Wirkungen könnte das Gift haben: Erbrechen, Fieber, Kopfschmerzen, Krämpfe, Kreislaufschock, Muskelschwäche, Sehstörungen, Übelkeit.

DINGOS

Aufopferungsvolle Klippenspringer

ST 6 KO 13 GR 6 MA 4
GE 10

Trefferpunkte: 8

Angriff:

Biss 30% (1W6), Auf Jesse landen* 10% (1W6+1)

*Nur beim Springen in den Tod. Anschließend kriechen nur die wenigsten Dingos überhaupt noch vorwärts.

Eine Gruppe von Dingos vor sich in den Tod stürzen zu sehen, dürfte aufgrund des widernatürlichen Verhaltens einen *Stabilitätswurf* erfordern (0/1W3).

FLIEGENDER POLYP

Sturmerzeuger

(siehe *Malleus Monstrorum* S. 74)