

EBENHOLZ

EBENHOLZ

Ein Multigruppen-Oneshot-Abenteuer für *Horror Pen-and-Paper-Rollenspiele* in den 20ern und jenseits der Zeit.

Spielerzahl pro Gruppe: 4 + 1 Spielleiter

Komplexität: Einfach

Angedachte Spieldauer: 4 - 6 Stunden

Autor

Stefan Dieckhoff

Idee

Timothee Büttner & Stefan Dieckhoff

Charakterbögen & Handouts

Moritz Wagner

Bebilderung

André Frenzer via pixabay.com

EBENHOLZ IN WENIGEN ZEILEN	4
DER AUTOR ÜBER EBENHOLZ	4
WIE IST DIESES ABENTEUER ZU NUTZEN?	5
TIPPS, TRICKS UND HINWEISE ZUM SPIELLEITEN	6
DIE VORGESCHICHTE	9
PRAG 1400	9
DIE 20ER UND AM ENDE DER ZEIT	11
DER ALTE FLUCH	13
BIBLIOTHEK – CLEMENTINUM - RECHERCHEPART	13
DER ALTE MANN	14
DIE KLEINEN DINGE	14
DAS KABARETT	14
DIE HANDLUNG	17
AUFTAKT - EIN UNERKLÄRLICHER FUND	17
AUF DEM DACHBODEN	18
NOVÉ MĚSTO	19
IM WALD	20
JERWISH 1403 AD	23
DER UNTERGANG	24
ABSCHLUSS	25

CHARAKTERE **27**

RECHERCHE **29**

JERWISH	29
EBENHOLZSCHATULLE	29
DAS ERBE AUF DEM DACHBODEN	29
CARTAPHILUS / DER EWIGE JUDE	30
DAS BLATT IN DER EBENHOLZSCHATULLE (HANDOUT #1)	30
DAS KOCHBUCH AUF DEM DACHBODEN (HANDOUT #2)	30

MENSCHEN **31**

<i>AVIGDOR KUČERA, 71 JAHRE ALT, RABBINER DES DORFES JERWISH</i>	31
<i>MORDEKAI, AVIGDOR KUČERAS 22 JÄHRIGER GEHILFE</i>	31

KREATUREN **32**

<i>DER ALTE MANN, SENDBOTE DES TERRORS</i>	32
<i>DAS HAARIGE WESEN, WAHRE GESTALT DES ALTEN MANNES</i>	33

ARTEFAKTE **34**

<i>DIE EBENHOLZSCHATULLE</i>	34
------------------------------	----

HANDOUTS **35**

EBENHOLZ IN WENIGEN ZEILEN

Scheinbar zufällig finden die Charaktere im Wald ein altes Artefakt, das sie vor ein unlösbares Rätsel stellt. Wie ist es möglich, dass sie das Artefakt nie gesehen haben, es aber dennoch Informationen genau für sie enthält? Ur-alte Flüche, gottlose Rituale und Dinge, die nur die Zeit besiegen kann', stehen im Fokus dieses Abenteuers.

Ebenhholz stellt das Prequel und den zweiten Teil zu dem Abenteuer *Block B* dar. Es befasst sich insbesondere mit dem Gebrauch von Metawissen (also dem Wissen, das der Spieler hat, aber nicht der Charakter) und erschafft somit ein ganz besonderes Horrorerlebnis.

Des Weiteren ist *Ebenhholz* als Multigruppenabenteuer für Conventions gedacht, kann aber auch mit nur einer Gruppe gespielt werden.

DER AUTOR ÜBER EBENHOLZ

Der Originalplot dieses Abenteuers entstand durch die Feder von Timothee Büttner bereits bevor die Hand an *Block B* gelegt wurde. Als *Block B* dann das erste Mal (damals auf Basis von ein paar Handzetteln) gespielt wurde, entstand die Idee, die Abenteuer zu verknüpfen. Dies begründet auch den komplett unterschiedlichen Stil.

Nachdem der Autor *Block B* niedergeschrieben hatte, fing er mit den Arbeiten an *Ebenhholz* an. Dabei stieß er auf viele große Probleme. Insbesondere stellte er fest, dass er die 20er eigentlich gar nicht so toll fand. Dazu kamen einige Vorkommnisse in der Entwicklung des Spieles *Call of Cthulhu*, die zu einer massiven Abneigung des Autors gegenüber dem System führten. Das ist auch einer der Gründe, warum *Ebenhholz* ohne Spielwerte für *Call of Cthulhu* daherkommt (eventuell werden diese noch von jemandem nachgeliefert).

Ebenhholz selbst wird für den Leser unerwartet sein! Wenn er den gleichen Stil wie in *Block B* erwartet, wird er sogar enttäuscht sein. Das liegt daran,

dass sich *Ebenholz* nicht als Fortsetzung von *Block B* versteht. *Ebenholz* ist etwas Eigenes ... Es spielt in einer eigenen Zeit mit einer eigenen Form des Horrors. Sehr viel wurde in die Hände der Spielleitung gelegt. Sowohl die Interpretation des Horrors als auch der Spielwelt. *Block B* hat durch seinen Gefängnishintergrund ein sehr festgelegtes ‚*Look and Feel*‘. Die 20er können aber viel mehr. Sie können Horror sein, sie können aber auch eine spaßige Reise in die Goldenen 20er sein. Und wer bin ich, dass ich das irgendjemandem vorschreibe?

WIE IST DIESES ABENTEUER ZU NUTZEN?

Die Grundidee ist es, das Abenteuer in Prag spielen zu lassen. Allerdings ist es absichtlich sehr allgemein gefasst. So kann es in jeder beliebigen Region auf der Welt spielen. Im Abenteuer *Block B* wird die *Ebenholzschatulle* in Rumänien gefunden. Daher macht es Sinn, dieses Abenteuer in Böhmen oder dem Balkan spielen zu lassen.

Das Abenteuer selbst folgt nur einer Struktur ohne viel Details. Es ist am Spielleiter die einzelnen Szenen mit Details und Leben zu füllen. Klassische Kaufabenteuer sind gerne mit viel Prosa gefüllt, die der Spielleiter am Ende meistens zu 95% ignoriert. Die Prosa ist beim Suchen nach Informationen sogar eher hinderlich.

Es wird auffallen, dass das Abenteuer keinerlei Spielwerte aufzeigt. Es wurde ursprünglich für *Call of Cthulhu* entwickelt. Allerdings findet der Autor, dass es schade wäre, sich auf ein System festzulegen. Und insbesondere für *Call of Cthulhu* können Proben und Spielwerte sehr leicht improvisiert werden. Es sollte für Anhänger von *Block B* also ein Leichtes sein, hier anzuknüpfen.

Zwei der Charaktere sind sowohl weiblich als auch männlich spielbar. Die Hintergründe und Spielwerte sind also für beide Geschlechter zu finden. Es ist nicht möglich die Charaktere in beiden Geschlechtern gleichzeitig zu spielen!

Es wurden Spielwerte für *Call of Cthulhu Edition 6* mitgeliefert. Sollte das Abenteuer in einem anderen System bespielt werden, müssen die Ausrüstungsgegenstände von den *Edition 6* Charakterbögen übertragen werden. Sie sind ein integraler Bestandteil des Abenteuers.

DER MULTIGRUPPENANSATZ

Dieses Abenteuer versteht sich als Multigruppenabenteuer, allerdings nicht im klassischen Sinne. Es ist nicht dafür gedacht, von mehreren Gruppen parallel bespielt zu werden, um dann in einem epischen Showdown den Sieger zu ermitteln. Es ist eher so gedacht, dass das Abenteuer sich in einer Zeitschleife wiederholt, bei der eine jede Gruppe ihren Nachfolgern Hinweise hinterlassen kann, um ihnen zum Ziel zu verhelfen. Das bedeutet, das Abenteuer wird nacheinander von verschiedenen Gruppen bespielt, welche durch ein Handout Absprachemöglichkeiten haben.

TIPPS, TRICKS UND HINWEISE ZUM SPIELLEITEN

Dieses Abenteuer ist auf den ersten Blick sehr einfach aufgebaut. Es hat einen konstant ansteigenden Spannungsbogen und scheinbar keine größeren Überraschungen. Beim genaueren Hinschauen wird aber auffallen, dass die Charaktere mit vielen Details versehen wurden. Dies sind Anker welche sowohl den Spielern Ansätze für gutes Rollenspiel bieten sollen, aber auch direkt den Plot beeinflussen können. Folgende „Nebenschauplätze“ können sich auftun:

- **Der ewige Jude**
Der Werfelcharakter ist der einzige Jüdische Charakter in der Runde. Sein persönlicher Hintergrund ist sehr düster und verweist auf „den ewigen Juden“. Dies wird noch einmal im Kabarett (Kapitel: Das Kabarett) aufgegriffen. Er wird davon ausgehen, dass die ganze Geschichte direkt mit ihm zu tun hat. Bestärkt kann das ganze wiederum durch vermeidlichen Drogenkonsum werden. Es

bietet sich für den Spielleiter an, insbesondere die Einnahme der Drogen direkt mit zusätzlichen Horrorsszenen und Psychotrips zu verbinden die genau auf den Mythos des „ewigen Juden“ abzielen.

- Havel gegen Prochazka
Beide Charaktere bieten von Haus aus eine paranoide Spielweise an. Der Fund der Waffe auf Urbans Dachboden könnte bei beiden Charakteren ein geheimnisvolles Spiel in ein aggressives Spiel umwandeln. Insbesondere Havel wird sich auf Grund seines Hintergrundes Moralisch im Recht sehen die Gruppe anzuführen. Dies kann dann im Laufe der Zeit in unkontrollierte Auseinandersetzungen umschlagen. Es liegt am Spielleiter hier die richtige Mitte zu finden. Zum einen sollten beide Beteiligten ein spannendes Spiel erleben und zum anderen sollte sich nicht der ganze Abend um gegenseitige Sabotage drehen.
- Urbans Problem
Urban hat ein fischartiges Wesen im Keller. Dies wird nur dann dramatisch, wenn die anderen Charaktere zu Besuch kommen (was sehr unwahrscheinlich ist). Um dem Spieler ein gutes Gefühl der Situation zu geben, sollte der Spielleiter Chancen nutzen Soloszenen in Urbans Haus zu Spielen. Dies kann, sofern geschickt gemacht, durchaus auch am Spieltisch mit den anderen Spielern geschehen. Es lohnt sich, wenn der Spielleiter sich in Andeutungen ergeht („Du gehst vorm im Schlafengehen noch schnell in den Keller ... zur Fütterung.“ „Du hast Schwierigkeiten bei dem Gestank ... einzuschlafen ...“ „Dein letzter ängstlicher Gedanke vor dem Einschlafen gilt deiner ... wunder ... schönen ... Frau“)

Außerdem sollte der Spielleiter noch folgendes beachten. Dieses Abenteuer lebt nicht von großen Monstern mit möglichst vielen Tentakeln. Dieses Abenteuer lebt von den kleinen Dingen. Der Spielleiter sollte daher möglichst viele Möglichkeiten nutzen um den Spielern immer wieder eine Gruselstimmung zu vermitteln. Dies bedarf einiger Improvisation. Dabei gilt: Der Horror ist wichtiger als das 100% einhalten des Plots. Ungereimtheiten im Plot wirken sich meistens positiv auf die Atmosphäre aus.

Und zu guter Letzt: Nachdem die Charaktere im 14. Jahrhundert angekommen sind, sollte das Spiel möglichst schnell zu einem Ende gebracht werden. Denn dann wird die Stimmung sehr schnell absacken.

Sollte der Weg eines Multigruppenabenteuers gewählt werden, sollte der Spielleiter moderierend eingreifen, wenn es darum geht das Handout ab zu ändern. Als direkten Lösungshinweis sollte nur „Rette Mordekai“ aufgeschrieben werden. Ansonsten bieten sich aber allerhand verworrene Kritzeleien, Gedichte auf Altgriechisch, Beschwörungsformeln und Keltische Runen an ... Es hilft sicherlich die Spieler auf den Geisteszustand ihrer Charaktere hin zu weisen.



DIE VORGESCHICHTE

Die Ereignisse dieses Abenteuers zu beschreiben, gestaltet sich als nicht ganz einfach, da es sich um ein Zeitparadoxon handelt. Es gibt eine Version der Vorgeschichte, die sich durch die Intervention der Charaktere ändern wird bzw. geändert hat. Natürlich könnte sich der Leser an dieser Stelle fragen wie es zwei Versionen der Geschichte geben kann, wenn sie sich doch selbst ändert. Oder er fragt sich, warum die Charaktere nicht in eine Art unendliche Zeitschleife geraten ... oder so. Dies kann einen Menschen durchaus in den Wahnsinn treiben.

Tatsächlich handelt es sich um eine Art ‚*selbst erfüllende Prophezeiung*‘ in der die Charaktere sich selbst aus der Vergangenheit eine Nachricht schicken, um sich davor zu bewahren, den gleichen Fehler noch einmal zu machen. Dadurch haben sich die Charaktere unwissentlich in eine Art Zeitschleife gefangen, aus der es auszubrechen gilt. Natürlich werden die Spieler dies nicht als eine wirkliche Schleife wahrnehmen ... Immerhin sollte ihnen im Laufe des Abenteuers besagter Ausbruch gelingen.

PRAG 1400

Im Jahre 1398 ist *Avigdor Kučera* der Rabbi von *Jerwish*, einer kleinen jüdischen Siedlung in der Nähe Prags. Zu dieser Zeit ist er bereits 12 Jahre Rabbiner in diesem Dorf und liebt es innig. Er sieht sich selbst als eine Art Schutzfigur, welche die Gemeinde zusammenhält und bei Streit für Frieden sorgt. Er hilft bei den Geburten, pflegt die Kranken und beerdigt die Toten. Er berät bei Problemen und lehrt die Kinder, sofern es die oft harte Arbeit zulässt. Doch in besagtem Jahr hält eine schreckliche Dürre Einzug in das *Königreich Böhmen* und verlangt über fünf Jahre einen hohen Zoll von den Menschen. Jeden Tag betet *Avigdor* für das Heil seiner Gemeinde, doch nach zwei harten Wintern beschließt er zu handeln.

Über zwei Jahre recherchiert er, bereist Wien, Jerusalem und sogar Rom auf der Suche nach Erleuchtung. Am Ende wird er fündig und findet in der staubigen Niederschrift einer Kabbala seine ersehnte Hilfe. Doch das Schicksal meint es wieder nicht gut mit ihm und stellt ihm eine Falle. Bei

der Hilfe handelt es sich auf den ersten Blick um eine Anrufung, die dem *Anrufer* unendliches Glück bescheren soll ... doch des Glückes Preis wird nicht erwähnt.

Zurück in *Jerwish* macht er sich ans Werk und, ohne zu wissen was ihn wirklich erwartet, vollzieht er sein düsteres Ritual. Unwissentlich beschwört er einen Avatar *Nyarlathoteps*, der in der Gestalt eines russischen Klerikers erscheint. *Nyarlathotep* schlägt *Avigdor* einen Handel vor: *Avigdor* erhält eine Schatulle, die - solange man sie nicht öffnet - unendliches Glück beschert. Dafür muss er aber jeden dritten Neumond ein Kind ermorden und *Nyarlathotep* opfern.

Angewidert von dem Vorschlag lehnt *Avigdor* zunächst ab ...

Doch in dem kommenden Monat verhungern zwei Familien und selbst *Avigdors* geschätzter Lehrling *Mordekai* fällt ins Delirium.

Nach langem Zögern beschließt der Rabbi, das Ritual noch einmal zu vollziehen, um seine Gemeinde zu retten ... und nimmt den Handel diesmal an.

Zunächst funktioniert alles so wie es soll. Die Dürre endet und *Jerwish* scheint gerettet. Doch ein halbes Jahr und 6 Neumonde später erträgt *Avigdor* seine Bürde nicht mehr und weiht seinen treuen Lehrling in sein düsteres Geheimnis ein. Dieser reagiert mit Unverständnis und es kommt wie es kommen musste. Der Lehrling entwendet die Schatulle und möchte sie von *Jerwish* fortbringen, in der Hoffnung, dass der Preis auf ein anderes Dorf überspringt oder gar ganz aufgehoben wird. Doch bei seiner Flucht passiert etwas Schreckliches: Er stirbt und öffnet versehentlich die Schatulle.

Zu dieser Zeit passiert noch etwas anderes: Die Charaktere kommen, durch ein missverstandenes Ritual, in die Vergangenheit, gerade rechtzeitig um das Drama mit zu erleben. Leider schaffen sie es nicht, den jungen Lehrling aufzuhalten und erleben den Untergang *Jerwishes* in voller Härte. Durch das Öffnen der Schatulle erscheint ein grausamer Dämon (das *haarige Wesen*, bekannt aus *Block B*) und treibt die Dorfbewohner in den Untergang. Fortan gelten das Dorf und sein Umland als verflucht und wird von allen Menschen gemieden. So gerät es in Vergessenheit und verschwindet von Landkarten und aus Geschichtsbüchern.

Zusammen mit *Avigdor*, dem seltsamen Rabbi, gelingt allerdings den Charakteren die Flucht aus dem Dorf. Doch dieser ist so am Boden zerstört, dass er seinen Glauben verliert und bis zu seinem Tode kein Wort mehr spricht.

So fassen die Charaktere einen mutigen Plan: Sie müssen sich selbst Nachrichten durch die Zeit, schicken um ihnen die Möglichkeit zu geben, das Schicksal *Jerwishes* abzuwenden. Doch wie sollten sie dies unternehmen? Sie wissen, wie sie selbst durch die Zeit nach *Jerwish* gekommen sind und platzieren Anweisungen, die nur sie finden und verstehen können, um es das nächste Mal endlich richtig zu machen.

Nach unzählbaren Versuchen (wie sollten sie auch Zählbar sein?) gelingt es ihnen, die Formel so zu modifizieren, dass die Charaktere früher in der Vergangenheit ankommen und noch die Chance haben, die Schatulle geschlossen zu halten.

DIE 20ER UND AM ENDE DER ZEIT

Die Charaktere finden eine seltsame Schatulle aus *Ebenholz* im Wald. Darin befindet sich eine an sie selbst gerichtete Nachricht mit Hinweisen, die perfekt auf sie passen. Sie folgen den Hinweisen bis hin zu einem verfallenen Dorf namens *Jerwish*, in dem es angeblich spuken soll (und auch tatsächlich spukt). Teil der Hinweise ist auch ein seltsames Ritual, welches die Charaktere überraschend in das 14. Jahrhundert schickt. Hier können die Charaktere einen Konflikt zwischen *Avigdor* und seinem Gehilfen miterleben.

Am Ende stiehlt der Gehilfe die *Ebenholzschatulle*. Doch bei seiner Flucht geschieht ein Unfall und die Schatulle wird geöffnet. Das Böse entkommt und das Dorf wird verwüstet.

Die Charaktere können zusammen mit *Avigdor* entkommen. Doch dieser ist so am Boden zerstört, dass er nie wieder spricht.

Nun ist es an den Charakteren, das Zeitparadoxon für sie arbeiten zu lassen. Sie kommen dahinter, dass sie sich die Rätselkette selbst durch die Zeit

geschickt haben, um sich selbst erst nach *Jerwish* zu locken. Es ist nun an ihnen das *Handout* so zu modifizieren, dass sie bei einem neuen Versuch mehr Erfolg haben.

Am Ende werden sie es schaffen, den Diebstahl zu verhindern und die Schatulle unter Verschluss zu halten. Das Einschweißen in Metallbänder erscheint vielversprechend.



DER ALTE FLUCH

Mit dem Öffnen der Ebenholzschatulle (und erst mit dem Öffnen!) und dem Übergang der Schatulle in den Besitz der Charaktere, lösen sie das Grauen aufs Neue aus. Der Fluch springt auf sie über und der *alte Mann* wird versuchen, sie in den Wahnsinn zu treiben. Es ist am Spielleiter, im Laufe des Abenteuers immer wieder mysteriöse und gruselige Situationen zu schaffen mit denen er den Charakteren und den dahinterstehenden Spielern ordentlich das Fürchten lehrt. An dieser Stelle sollen dem Spielleiter ein paar Ideen an die Hand gegeben werden, die er frei verwenden oder erweitern kann. Dabei muss klar sein: Der Horror ist kein reiner Selbstzweck. Er dient insbesondere dazu, die Spieler zu motivieren, bis zum Ende weiter zu gehen und das Ritual zu sprechen. Sollten sie vorher abbrechen, ist der Spielleiter über das Ziel hinausgeschossen.

In der Überschrift finden sie direkt Vorschläge, wo und in welcher Situation sie die Sequenzen einbringen könnten.

BIBLIOTHEK – CLEMENTINUM - RECHERCHEPART

Der Bibliothekar in der Bibliothek ist der *alte Mann*. Die Charaktere werden ihn nicht erkennen ... die Spieler schon. Er führt die Charaktere durch die altehrwürdigen Gänge bis in eine Abteilung mit dem Titel „ältere Bücher und Unbestimmtes“. Die Spieler werden später nicht mehr in der Lage sein, den Weg in diesen Bereich noch einmal zu finden. Viele der Buchtitel sind in den Charakteren unbekannt Sprachen geschrieben und zeigen verstörende Aufdrucke. Manche sind sogar mit einem Schloss fest verschlossen. Den Charakteren legt er ein Buch mit einem Titel in einer unbekannt Sprache vor. Auf dem Einband befindet sich ein Globus. Der Inhalt des Buches ist jedoch eher unerwartet. Auf den Seiten befinden sich offensichtlich die verstörenden Bilder eines wahnsinnigen Veterans aus dem Ersten Weltkrieg (Die Werke eines *Otto Dix* können Inspiration geben). Hier werden Gewalt und Verstümmelung in größter Detailtreue dargestellt, besser als es jede Kamera könnte. Nachdem sich die Charaktere dazu äußern wird der *alte Mann* ihnen das Buch aushändigen, das sie wirklich benötigen.

DER ALTE MANN

Der *alte Mann* wird den Charakteren in verschiedener Form immer wieder begegnen. Dies kann sowohl in Prag als auch in *Nové Město* sein. So wird er beispielsweise an einem Gartenzaun stehen und die Charaktere unverblümt angaffen. Er wird als Rezeptionist hinter einem Hoteltresen stehen und ein seltsames Gespräch mit den Charakteren führen. Als Bettler wird er die Charaktere anbetteln und eventuell einen seltsamen Kommentar fallen lassen. Der Spielleiter sollte ihn immer dann auftauchen lassen, wenn er das Gefühl hat, dass der Spannungsbogen einsacken könnte.

DIE KLEINEN DINGE

Die Charaktere werden auch mit kleineren Dingen konfrontiert. Verendete Tiere im Kühlergrill. Ein Gesicht, scheinbar zufällig vom Kaffeesatz gebildet. Ein guter Freund, der den Charakter nicht wiedererkennt. Ein Telefon das immer wieder klingelt und dann aber nur eine tote Leitung durchstellt.

DAS KABARETT

Michal hat Freikarten für das Kabarett. Dort sollten die Charaktere auch gerne hingehen.

Beschreiben Sie eine angenehme Abendveranstaltung mit wenig Glamour und viel politischem Humor (Prager Bürgermeister geht fremd. Der Franzmann fällt im Ruhrgebiet ein. Die Bolschewiki etc.). Die Zuschauer sitzen an kleinen Tischgruppen. Essen und Getränke werden an die Tische serviert. Rauch steht in der Luft.

Zwischen dem normalen politischen Kabarett werden zwei Szenen eingeschoben. Diese werden nur von den Charakteren wahrgenommen. Auch die Beleuchtung scheint falsch. Es wirkt fast so, als wäre die Aufführung nur für die Charaktere bestimmt. Niemand sonst kann sich daran erinnern. Auch die Schauspieler scheinen danach wie vom Erdboden verschluckt und niemand kann sich an sie erinnern.

Szene 1: Ein Mann mit einem Mini-Jesuskreuz über der Schulter schleppt sich über die Bühne (*Jesus* von Nazareth auf dem Kreuzigungsgang). Ein/e andere/r Mann/Frau (abhängig vom Geschlecht des Werfel-Charakters) läuft ihm hinterher und beleidigt und beschimpft ihn abgrundtief. Dies auf dem untersten Gossenniveau. Nach einigen Minuten bleibt *Jesus* stehen, zeigt auf den Mann/die Frau und ruft laut: „Ich verfluche dich! Du sollst der ewige Jude sein! Du Brunnenvergifter! Ewig wird dein Leiden sein und niemals endend dein Tod!“ Der Vorhang schließt sich und das „normale“ Programm fährt fort.

Szene 2: Ein *alter Mann* mit Zylinder moderiert die Szene an. „Dies ist was euch alle erwartet. Seht mit offenen Augen den Untergang!“ Auf der Bühne sind jeweils links und rechts Gitterstäbe (wie eine angedeutete Zelle oder ein Zaun eines Arbeitslagers), mit stilisiertem Stacheldrahtzaun darüber aufgebaut. Hinter jedem Gitter verbirgt sich eine Gruppe aus je 4 Personen. Sie bewegen sich seltsam wie Marionetten an Bindfäden ... verdrehen ihre Arme seltsam und tanzen komische Tänze. Dabei scheint die eine Gruppe immer die Bewegungen der anderen nachzuahmen. Der *alte Mann* mit Zylinder läuft zwischen den Zellen hin und her, tanzt fröhlich, fährt mit dem Gehstock über die Gitterstäbe (so wie ein Wärter mit einem Schlagstock über die Gitterstäbe einer Zelle). Die Szene endet, als die Darsteller sich scheinbar in Ekstase unwirklich zu verrenken beginnen, in Winkeln zu denen der menschliche Körper nicht in der Lage sein sollte.

*Sie ward geschaffen, Unheil anzustiften,
Zu locken, zu verführen, zu vergiften -
Zu morden, ohne dass es einer spürt.*

Frank Wedekind

DIE HANDLUNG

AUFTAKT - EIN UNERKLÄRLICHER FUND

Kurzbeschreibung: Die Charaktere finden im Wald eine ebenhölzerne Schatulle (Die *Ebenholzschatulle*) mit seltsamen Notizen.

Aufhänger: Die Charaktere sind Mitglieder der ‚Naturfreunde Prag‘. Auf einer gemeinsamen Wanderung stoßen sie auf ein altes Artefakt.

Szene 1: Es ist Samstag, der 14. Juni des Jahres 1923. Bei einer Wanderung durch den Wald werden die Charaktere auf etwas Ungewöhnliches aufmerksam. In der Nähe einer kleinen Felsformation haben Wildschweine etwas aus der Erde gewühlt. Halb aus der Erde ragend, finden sie eine glänzende und von der Witterung scheinbar verschont gebliebene Schatulle aus Ebenholz (*Ebenholzschatulle*). Darin finden sie einen Zettel mit den Namen der Charaktere und scheinbar zusammenhanglosen Nummern (*Handout#1*). *Jakup/Aneta Urban* kann dies aber mit einem Erbstück auf dem heimischen Dachboden in Verbindung bringen.

Optional: Der Leichenfund. Um etwas mehr Dramatik in das Geschehen zu bringen, könnte bei der Schatulle auch eine Leiche gefunden werden. Hierbei könnte es sich um eine Person öffentlichen Interesses handeln, die sich insgeheim in esoterischen Kreisen bewegt. Dies wird sicherlich zu einigen Logikbrüchen führen (die mit einem Zeitparadoxon dennoch erklärlich wären), würde aber insbesondere sehr viel Würze in einen potentiellen Rechercheartikel bringen. So könnte der Teil auf dem Dachboden des Charakters (*Handout#2*) auch in der Wohnung des Toten oder sogar Ende einer längeren Rätselkette durch die ganze Stadt sein.

Verknüpfungen: Die Charaktere werden sich nun aufmachen, den zweiten Teil von *Handout#1* zu finden und alles zusammenzufügen.

AUF DEM DACHBODEN

Kurzbeschreibung: Die Charaktere werden nun auf einem Dachboden stöbern und voller Erstaunen den Fund aus dem Wald mit einem Erbstück in Verbindung bringen.

Aufhänger: Die Motivation der Spieler sollte sich direkt aus dem Fund im Wald ergeben.

Szene 1: Auf dem Dachboden der *Urbans* finden die Charaktere ein altes Rezeptbuch. Eine Seite ist *Handout#2*, welches eindeutig markiert zu *Handout#1* passt. Es handelt sich um ein Kochrezept aus einem alten Rezeptbuch von *Urbans* Großeltern. Es ist *Jakup/Aneta* unmöglich, zu sagen, von wem genau es stammt oder wie lange es sich schon im Besitz der Familie befindet. Aber er/sie vermutet, dass es noch von den Großeltern stammt.

Außerdem ist auf dem Dachboden ein alter, angerosteter Revolver (Nagant M1895, mit Munition, funktionstüchtig) in einem Glaskasten zu finden, der auch zu dem Erbe gehört. Nur *Havel* weiß zu sagen, dass dieser Revolvertyp erst seit Kurzem hergestellt wird und genau dem Typ entspricht, den er selbst nutzt.

Szene 2: Nachdem die Charaktere das Papier zusammenfügen, erkennen sie ein klares Muster. Es handelt sich um die Beschreibung eines alten Dorfes namens *Jerwish* und der Anweisung, dort einen Text am Brunnen zu verlesen, um einen alten Fluch zu brechen.

Verknüpfung: Die Charaktere werden nun über das Dorf *Jerwish* recherchieren (mehr dazu im Kapitel: *Recherche*). Dies wird sie nach *Nové Město* bringen. Ein Ort ganz in der Nähe der Ruinen von *Jerwish*.

Der Ursprung des Zeitreiserials bleibt im Verborgenen. Es kann sein, dass es irgendwann vor langer Zeit (oder in ferner Zukunft) in einem düsteren Buch gefunden und dann auf das Papier gebannt wurde. Zum Zeitpunkt des Abenteuers ist es aber eher eine selbsterfüllende Prophezeiung, dessen Ursprung den Spielern mit Sicherheit viel Kopfzerbrechen bereiten wird.

NOVÉ MĚSTO

Kurzbeschreibung: *Nové Město* ist der Ausgangspunkt für die Wanderung nach *Jerwish*. Die Spieler stoßen auf Misstrauen und Abneigung. Nur der örtliche Rabbi ist bereit, ihnen zu helfen.

Aufhänger: Die Expedition nach *Jerwish* führt die Charaktere unweigerlich nach *Nové Město*. Es befindet sich wenige Stunden Fußmarsch von den Ruinen *Jerwishes* entfernt und ist die nächste Siedlung.

Szene 1: Die Charaktere erreichen *Nové Město* wahrscheinlich mit dem Auto. In dem kleinen Dorf wohnt eine verschlossene jüdische Gemeinde aus ungefähr 100 Seelen. Ihnen schlägt eine Mischung aus Misstrauen und Abneigung gegen alle Fremden entgegen. Als Kontaktperson gereicht ihnen *Eloy Lemberger*, ein Rabbiner mit deutschen Wurzeln. Manche Kinder, die zwar misstrauisch sind, aber noch nicht die Abneigung (oder Weisheit) der Alten verinnerlicht haben, können schwierige Informanten sein.

Szene 2: Der Rabbiner weiß zu berichten, dass sich niemand den alten Ruinen (*Jerwish*) nähert. Selbst er kennt den alten Namen des Dorfes nicht. Die Dorfbewohner sagen, dass ein alter Fluch auf dem Gebiet liege. Der Rabbi glaubt zwar nicht an Flüche, glaubt aber auch nicht, dass in der Gegend um die Ruinen alles mit rechten Dingen zugeht. Den Kindern ist es sogar streng verboten, in die Ruinen zu gehen. Sie haben es natürlich dennoch versucht und sind sich nun sicher, dass es dort spukt (der Spielleiter mag hier einen Tropfen Wahrheit mit vielen Fantasiegeschichten vermischen).

Anmerkung: Die Informationen, welche die Spieler in diesem Dorf bekommen können, dienen nur der Atmosphäre. Der Spielleiter muss aufpassen, dass er die Charaktere nicht zu früh erschreckt und davon abhält, Richtung *Jerwish* aufzubrechen.

Verknüpfung: Getrieben durch die Abneigung und Anfeindung werden die Charaktere nicht lange in dem kleinen Dorf bleiben, sondern schnell nach *Jerwish* aufbrechen.

IM WALD

Kurzbeschreibung: Im Wald um *Jerwish* ereignen sich die ersten Seltsamkeiten. Umso näher sie den Ruinen kommen, umso unheimlicher wird es. Zu guter Letzt sehen sie eine Erscheinung eines alten Rabbiners, der einen Pakt mit einem alten Russen eingeht.

Aufhänger: Dieser Abschnitt ereignet sich während des Fußmarschs nach *Jerwish*.

Die folgenden Szenen sind frei aneinander zu reihen. Die hier vorgeschlagene Reihenfolge hat sich in der Vergangenheit einfach als sehr erfolgreich erwiesen. Szenen können nach Belieben hinzugefügt oder weggelassen werden. Nur die beiden Szenen im Bachbett mit *Avigdor* und dem *alten Mann* müssen stattfinden.

Szene 1: Noch bevor die Charaktere in den Wald kommen, tritt ein abgemagertes Pferd auf die Wiese und bricht zusammen. Wenn die Charaktere nähertreten sehen sie, dass es eindeutig im Sterben liegt und offensichtlich verhungert ist.

Szene 2: Nach und nach wird der Wald immer düsterer und trockener. Die Tierwelt fängt an, sich seltsam zu benehmen und wird im Allgemeinen weniger.

WAS GESCHIEHT HIER?

Jerwish ist, verursacht durch das Zeitparadoxon, das Zentrum einer Zeit-anomalie. Je näher die Charaktere dem Dorf kommen, desto mehr verschmilzt die Gegenwart mit der Vergangenheit.

Der Spielleiter sollte diese Effekte langsam zunehmen lassen, bis am Ende Gegenwart und Vergangenheit nicht mehr zu unterscheiden sind. Wenn die Charaktere dann am Ende die Formel sprechen, sollte ihnen gar nicht direkt auffallen, dass sie eine Zeitreise begangen haben.

Man muss dabei aber unterscheiden, dass es Effekte gibt die der *alte Mann* verursacht, und Effekte, die durch das Zeitparadoxon erzeugt werden. Diese sollten unterschiedlich dargestellt werden. Der *alte Mann* ist z.B. für die Dürre und die allgemeine Verdorbenheit des Waldes verantwortlich. Das Zeitparadoxon erlaubt Einblicke in eine Zeit, in welcher der Wald noch nicht verdorben war. Damals war der Wald entweder vertrocknet (vor *Avigdors* Pakt) oder grün und freundlich (nach *Avigdors* Pakt).

Szene 3: Die Charaktere treten an einen ausgetrockneten Bachlauf. Im Bachlauf steht ein alter Rabbiner (*Avigdor*). Es gibt kein Geräusch obwohl er scheinbar laut die Tora rezitiert. Nach kurzer Zeit erscheint ein zweiter alter, in Felle gekleideter Mann (*der alte Mann*). Obwohl man keinen Laut hört, scheinen beide Personen miteinander zu verhandeln. An einem Zeitpunkt schreckt der Rabbiner zurück und die Szene faltet sich aus der Realität.

Szene 4: Die Charaktere treten total unvermittelt auf eine Pferdekoppel (die einfach aus dem Nichts zu erscheinen scheint). Die Pferde scheinen ungewöhnlich dürr und krank. Das Gras ist braun und vertrocknet. Wenn sie näher an die Pferde treten, scheint sich das Bild aus der Realität zu falten.

Szene 5: Erneut treten die Charaktere in ein trockenes Bachbett. Die Blätter an den Bäumen sind welk. Alles wirkt tot. Im Bachbett steht wieder ein lautlos betender Rabbiner (*Avigdor*). Diesmal wirkt er noch blasser und abgemagert als vorher. Erneut erscheint der in Felle gekleidete Mann. Ohne

dass ein Laut zu hören ist, scheinen beide zu verhandeln. Nach einer Weile überreicht der *alte Mann* dem Rabbiner eine Schatulle (Die *Ebenholzschatulle*). Der *alte Mann* verblasst. Wasser beginnt den Bach entlang zu fließen. Die Szene entfaltet sich aus der Realität.

Szene 6: Im Wald rufen mehrere Menschen nach einem Kind mit dem Namen Aron. Scheinbar wird er vermisst. Die Menschen dazu sind nicht zu sehen.

Szene 7: Die Charaktere hören das Hämmern von Werkzeug. Auf große Entfernung können sie vor sich den Bau einer neuen Scheune beobachten. Vor der Scheune ist eine Festtafel aufgebaut.

Szene 8: Die Charaktere kommen an ein Bauernhaus. Es scheint bewohnt zu sein. Beim genaueren Hinsehen sieht alles zwar gepflegt aus, aber auch als wäre es aus dem falschen Jahrhundert (aus dem 14. um genau zu sein). Wenn die Charaktere an die Tür klopfen, macht ein junger Mann in bäuerlicher Kleidung auf. Er sieht die Charaktere an und fragt „Ja?“, bevor die Szene sich der Realität entfaltet.

Szene 9: Eine Frau begegnet den Charakteren im Wald und ruft den Namen ihrer Tochter „Enlina“. Als sie die Charaktere sieht, ruft sie verzweifelt: „Habt ihr Elina gesehen? Sie ist seit letztem Neumond verschwunden!“ Bevor die Charaktere reagieren können, verschwindet sie hinter einem Baum und ist weg.

Szene 10: Unvermittelt stößt einer der Charaktere mit dem Fuß gegen die Reste einer alten Mauer. Sie haben das Dorf *Jerwish* erreicht. Hier ist offensichtlich das Epizentrum der Zeitanomalie. Immer wieder erscheinen Häuser, wo eben noch Ruinen waren. Dorfbewohner interagieren mit den Charakteren und verschwinden unvermittelt.

Gleichzeitig ist das Ruinendorf so vom Wirken des *alten Mannes* verdorben, dass es nicht zum Verweilen einlädt. Lange Weiden wachsen aus den Ruinen. Der Boden wirkt gleichzeitig sumpfig und unfruchtbar. Kaum ein Licht dringt durch das verdorbene Blattwerk.

Irgendwo im Gebüsch (der 20er Jahre) bewegt sich etwas Großes und brüllt seinen Schlachtruf (das *haarige Wesen*). Wenn die Charaktere sich zu

viel Zeit lassen, kann es angreifen. Allerdings kann eine direkte Konfrontation ein Atmosphärenkiller sein.

Verknüpfung: Mit dem Vorlesen der Zeilen am Brunnen beginnt der Übergang in das nächste Kapitel.

JERWISH 1403 AD

Kurzbeschreibung: Die Spieler landen im 14. Jahrhundert, werden Zeuge einer Beerdigung und eines Streits zwischen *Avigdor Kučera* und seinem Gehilfen *Mordekai*.

Aufhänger: Die Spieler werden durch ihre Unwissenheit in das Jahr 1403 geworfen. Die genaue Jahreszahl werden sie nie erfahren. Allerdings wird ihnen mit einem Blick auf Land und Leute sofort klar, dass es nicht mehr die Gegenwart ist.

Alle Gegenstände, welche die Charaktere am Körper tragen wandern in der Zeit mit. Die einzige Ausnahme bildet die *Ebenholzschatulle*.

Szene 1: Die Charaktere kommen in *Jerwish* des Jahres 1403 wieder zu sich. Dieses Dorf erfreut sich noch der vollen Blüte. Von Horror und Monstern ist keine Spur. Doch sie können eine Beerdigungszeremonie von der Synagoge zum Friedhof beobachten. Offensichtlich wird ein Kind zu Grabe getragen.

Szene 2: Die Charaktere treffen auf eine anfangs misstrauische aber dann freundliche jüdische Gemeinde. Nachdem sie sich das Vertrauen der Dörfler erst einmal erarbeitet haben, können sie sich Kost und Logis mit ehrlicher Arbeit (z.B. auf dem Feld) verdienen. Sie können herausfinden, dass vor 3 Monden und zuvor auch vor 3 Monden bereits einmal ein Kind tot gefunden wurde.

Szene 3: Relativ früh nach der Beerdigung können die Spieler einen Streit zwischen dem Rabbi *Avigdor Kučera* und seinem Gehilfen *Mordekai* beobachten. *Mordekai* hat herausgefunden, dass *Avigdor* hinter den toten

Kindern steckt (*Avigdor* hat die Kinder vergiftet) und stellt ihn zur Rede. *Avigdor* erklärt *Mordekai* alles. Auch die *Ebenholzschatulle*.

Anmerkung: Es ist nicht klar, wie genau sich die Spieler in dieser Szene verhalten werden. Eigentlich müssen nur zwei Dinge passieren: Es muss einen Streit zwischen *Mordekai* und *Avigdor* geben und *Mordekai* muss die Schatulle stehlen. Auf seiner Flucht erleidet *Mordekai* einen Unfall und das *haarige Wesen* beginnt mit dem Morden.

Verknüpfung: *Mordekai* wird nun die *Ebenholzschatulle* stehlen und *Jerwish* dem Untergang weihen.

DER UNTERGANG

Kurzbeschreibung: *Mordekai* stiehlt die *Ebenholzschatulle*. Auf seiner Flucht öffnet er sie versehentlich und das Unheil bricht mit voller Wucht über *Jerwish* herein.

Szene 1: *Mordekai* stiehlt heimlich die *Schatulle* aus einem Geheimversteck in der Synagoge. Die Charaktere und *Avigdor* bemerken den Diebstahl nur kurze Zeit später und verfolgen den jungen Gehilfen.

Mordekais Motiv ist einfach. Er glaubt, dass der Fluch nicht an einen Ort, sondern die Schatulle gebunden ist. Seine Hoffnung ist, wenn er sie nur weit genug von *Jerwish* wegbringen würde, wäre das Dorf sicher und es müsste kein Kind mehr getötet werden. Im Prinzip hat er mit dieser Theorie sogar Recht.

Szene 2: Gejagt von den Charakteren bricht *Mordekai* im Wald unglücklich in ein Erdloch (oder stolpert über eine Wurzel) und lässt die Schatulle fallen. Sofort bricht das *haarige Wesen* aus dem Wald und tötet ihn bestialisch. Den Spielern bleibt nichts als hilflos zuzusehen. Danach wendet sich *das haarige Wesen* gegen das Dorf. Die Spieler können nur die Schatulle an sich nehmen. Und sich mit *Avigdor* in Sicherheit bringen.

Szene 3: Das Dorf brennt vor den Augen der Charaktere bis auf die Grundmauern ab. Die Synagoge ist von außen verbarrikadiert und von drinnen kommen laute Todesschreie. Jede Hilfe für die darin verbrennenden Dorfbewohner kommt zu spät.

Szene 4: *Avigdor* wird durch die Geschehnisse eindeutig wahnsinnig. In tiefer Trauer um sein Dorf und den gestorbenen *Mordekai* ist er außerstande, das Wesen in die Schatulle zu bannen. Etwas (das können die Charaktere herausfinden) zu dem er normalerweise durchaus in der Lage wäre. Was ihm jedoch unmöglich erscheint, ist die Schatulle zu vernichten oder den Handel rückgängig zu machen. Man könnte nur die Schatulle verschließen und das Öffnen verhindern.

Abschluss

Beim ersten Durchlauf wird *Mordekai* mit Sicherheit die Schatulle stehlen und das Unglück wird wie beschrieben seinen Lauf nehmen. Die Verwirrung der Spieler wird an der Stelle zu groß sein, um adäquat reagieren zu können. Aber: Die Charaktere haben die Notizen aus der Schatulle (bzw. das Erbstück [*Handout#1* & *Handout#2*]), die ja im Jahre 1920 genau in ihren Händen landen wird. Findige Spieler werden auf die Idee kommen, dass sie selbst die Schatulle und das Ritual darin versteckt haben. Somit haben sie die Möglichkeit, die Ausgangsbedingungen des Abenteuers nachträglich zu beeinflussen.

Der Spielleiter sollte den Spielern klar machen, dass sie nur minimale Änderungen vornehmen dürfen und die Schatulle genau dort platzieren sollten, wo sie gefunden wurde. Eine mögliche Änderung (und das ist die vorgesehene Schnittstelle zu einer anderen Spielergruppe) ist es, Notizen (möglichst cthuloid und kryptisch) auf dem Handout zu hinterlassen, so dass die Charaktere sich selbst Tipps geben können.

Je nachdem, wie der Spielleiter verfahren möchte, könnte er dieselbe Spielgruppe mit dem geänderten Handout noch einmal Teile des Abenteuers spielen lassen. Jedoch wird dies wahrscheinlich nur gering spannend sein. Interessanter ist es, eine andere Gruppe mit dem geänderten Handout

auszustatten und das ganze Abenteuer spielen zu lassen. Wenn dann die zweite Gruppe auch nicht zum Ziel kommt, könnte er sogar noch eine dritte anhängen usw. Die Spieler sollten in diesem Fall die Änderungen mit dem Spielleiter abstimmen.

Ziel ist es, dass entweder die Schatulle nie geöffnet wird oder das zumindest *Mordekai* überlebt. Die maximale Dramatik wird erreicht, wenn die Schatulle geöffnet wird, aber *Mordekai* überlebt.

In diesem Fall werden *Avigdor* und *Mordekai* zusammen einen Weg finden das Böse zu bannen. *Jerwish* bleibt zerstört, aber die Schatulle wird geschlossen und das zeitlose Grauen verschwindet. Anschließend werden sie die Schatulle in Metallbänder schmieden, um sie für immer geschlossen zu halten. Erst ~90 Jahre später wird sie bei einem Einbruch wieder geöffnet und das Grauen wütet im Staatsgefängnis von Main.

Selbstverständlich ist es auch eine Möglichkeit, dass die Charaktere geschlossen beschließen, gar keine Hinweise auszulegen. Allerdings sollte ein Spieler, der sich selbst beerbt, damit ein größeres Problem haben. Denn so etwas könnte an die Existenz in unserem Zeitgefüge gehen.

In diesem Abenteuer ist keine Rückkehr aus dem 14. Jahrhundert geplant. Wie weiter oben bereits erwähnt, werden verschiedene Erbstücke die Zeit überdauern (Pistole, Kochrezept, Schatulle mit Rätsel). Und dies bedeutet, dass die Charaktere jemanden zum beerben brauchen. Dieser Ansatz könnte allerdings zu weiteren Abenteuern im 14. Jahrhundert einladen bei denen wir dem Spielleiter keine Grenzen aufzeigen möchten.

CHARAKTERE

Dem Spielleiter wird explizit nahegelegt, sich ausgiebig mit den Hintergründen der Charaktere zu befassen. Einige zusätzliche Ergänzungen, welche die Spieler über ihre Charaktere nicht wissen, sollen hier noch einmal angebracht werden.

Michal Procházka ist ein in der Russischen Republik gesuchter Deserteur. Was er nicht weiß: seine Familie wurde schon lange inhaftiert.

Dabei ging es um den russischen Bürgerkrieg der nach dem Ende des Zarentums ganz Russland erfasst.

ROTE- UND WEISSE ARMEE

Nach dem Fall des Zarentums übernehmen die Bolschewiki die Macht. Unzufriedene, Zarentreue und politisch anders Denkende schließen sich zusammen, um gegen die neue Regierung zu Felde zu führen. Der Kampf zwischen der Roten- und der Weißen Armee entbrennt und kostet (nach Schätzungen) 800.000 Soldaten und 10 Mio. Zivilisten das Leben.

Im Laufe des Konflikts werden immer härtere Mittel gegen die eigene Bevölkerung eingesetzt, um Soldaten zwangszurekrutieren und die Industrie am Laufen zu halten. Im Verlauf des Krieges werden große Teile der Ukraine von der Weißen Armee erobert. Als die Industrie nicht die gewünschte Leistung erbringt, erfindet die Propaganda der Weißen Armee im Jahre 1919 eine jüdisch bolschewistische Verschwörung, welche zum Ziel hat, die Bemühungen der Weißen Armee zu unterminieren. Daraufhin werden insbesondere in der Ukraine Juden systematisch gejagt und getötet.

Jakup (Aneta) Urban hat seine Ehefrau mittels eines dunklen Rituals in einen von *Cthulhus* Lakaien verwandelt. Das aufgedunsene Wesen erkennt ihn schon lange nicht mehr wieder. Wenn es könnte, würde es ihn fressen! Doch die Gitterstäbe verhindern das. Eines Tages wird es in die Tiefen des Meeres nach R'lyeh zurückkehren, um *Cthulhu* zu dienen.

Peter Havel schreibt ein Tagebuch, das im Laufe der Trilogie weitere Bewandnis haben wird. Sein plötzliches Verschwinden bringt den Geheimdienst auf den Plan. Später wird das Tagebuch in den Archiven des KGB und dann FSB eingelagert.

Zuzana (Ondrej) Werfel hat bei ihrem Einbruch eine düstere Stimme gehört die ihr sagte, dass sie schon lange tot sei. Und im Prinzip ist sie das ja auch ... Sie starb im 14. Jahrhundert. Aus ihrer eigenen Sicht ist das aber noch ein bisschen hin.



RECHERCHE

Die Charaktere werden sicherlich versuchen, Nachforschungen anzustellen. Beim Spiel in Prag gibt es hierfür zahlreiche spannende Orte wie z.B. das Clementinum, aber auch passend zum Thema mehrere Synagogen mit eigenen Archiven.

JERWISH

Der Name *Jerwish* ist nirgends verzeichnet. Dort wo es sein sollte, befindet sich heutzutage ein ausgedehnter Wald. Aber auf Karten können die Charaktere herausfinden, dass heutzutage ein neues Dorf *Nové Město* in der Nähe liegt. Entsprechende Recherchen ergeben nicht viel, außer dass hier eine kleine jüdische Gemeinde ansässig ist. *Jerwish* bedeutet im Tschechischen „Jüdisch“. *Nové Město* bedeutet sinngemäß „Neustadt“.

EBENHOLZSCHATULLE

Die *Ebenholzschatulle* bleibt ein Mysterium. Besonders auffällig dürfte sein, dass die Schatulle keinen Kratzer hat und nicht zu altern scheint. Ihre Oberfläche wirkt nicht so, als hätte sie jemals irgendwo im Erdboden gelegen.

DAS ERBE AUF DEM DACHBODEN

Jakup/Aneta Urban wird versuchen sich zu erinnern, woher er das Erbstück hat. Tatsächlich hat er es als Teil einer größeren Menge verschiedener Erbstücke von seiner Großmutter erhalten. Wo sie es her hat, ist ihm nicht bekannt, aber er glaubt, es befindet sich schon immer in ihrem Familienbesitz. Er selbst hat es ziemlich ungesehen auf den Dachboden verbannt. Er glaubt, sich nur daran erinnern zu können, dass es schon sehr lange im Besitz seiner Familie ist.

CARTAPHILUS / DER EWIGE JUDE

Diese Information kann relativ leicht mit Bibliotheksrecherchen gefunden werden. Der Ewige Jude stammt aus alten christlichen Sagen. Hierbei verspottet und beleidigt ein Mensch Jesus Christus auf dem Gang zu seiner Kreuzigung. Hierfür wird er von Jesus verflucht, fortan unsterblich durch die Welt zu wandeln. Angeblich handelte es sich bei der Person um einen Juden, welcher nun für immer durch die Welt wandelt bis zum Jüngsten Gericht. Erst dann kann er sterben. Die Figur hat hierbei viele Namen. Einer davon ist ‚*der ewige Jude*‘ ein anderer ist ‚*Cartaphilus*‘.

Der geneigte Leser mag für mehr Details Wikipedia konsultieren.

DAS BLATT IN DER EBENHOLZSCHATULLE (HANDOUT #1)

Das Blatt ist in einer altertümlichen Schrift, scheinbar mit einem Federkiel, geschrieben worden. Das Papier scheint trotz Witterung und anderer Einflüsse sehr neu zu sein, als hätte es gerade erst jemand in die Schatulle gelegt. (tatsächlich hat die Schatulle einen konservierenden Effekt).

Das Symbol auf dem Blatt ist nicht zuzuordnen. Nur Urban kann es dem Kochbuch auf dem Dachboden zuordnen (er weiß, dass er es schon mal gesehen hat). Das Symbol selbst hat keine weitere Bedeutung.

DAS KOCHBUCH AUF DEM DACHBODEN (HANDOUT #2)

Es handelt sich um ein altes, handschriftlich verfasstes Kochbuch mit Familienrezepten. Das Buch selbst ist in einem dem Alter entsprechenden Zustand. Es wurde scheinbar gut behandelt, dennoch liegen einige Seiten nur noch lose darin. Hier und da ist ein Wasserfleck. Der Zustand des Papiers lässt auf ein sehr hohes Alter schließen. Findigen Charakteren wird aber die moderne Handschrift ins Auge springen. Sie entspricht nicht der Handschrift eines Charakters. (Es gilt zu bedenken: Die Person, die dieses Buch geschrieben hat, mag dem Namen nach einer der Charaktere sein, aber seine Hintergrundgeschichte ist womöglich entscheidend anders verlaufen. Entsprechend ist die Handschrift eine andere.)

MENSCHEN

AVIGDOR KUČERA, 71 JAHRE ALT, RABBINER DES DORFES JERWISH

Gebrechlicher Rabbiner. Von Sorgen eingefallenes Gesicht. Graue Schläfenlocken und Kippa.

Avigdor ist Rabbiner mit Leib und Seele. Das Einzige, was ihm noch wichtiger ist als seine geliebte Gemeinde, ist sein Gehilfe *Mordekai*, den er fast wie einen Sohn behandelt.

Avigdor wird den Charakteren freundlich begegnen, aber misstrauen. Insbesondere wenn es um die *Ebenholzschatulle* geht, wird er überzeugend sein Unwissen schauspielern.

Agenda: *Avigdor* hat einen Pakt mit dem Teufel *Nyarlathotep* geschlossen und das belastet ihn schwer. Aber er weiß was passiert, wenn er die Forderungen nicht erfüllt. Sein Dorf hat durch eine Dürre die Hälfte seiner Bevölkerung verloren und seit seinem Pakt geht es endlich wieder aufwärts. Dennoch zerreißt ihn der Handel innerlich. Er muss Kinder aus seinen Reihen opfern, um den Rest der Gemeinde am Leben zu halten.

MORDEKAI, AVIGDOR KUČERAS 22JÄHRIGER GEHILFE

Avigdors Schüler und Gehilfe. Traurig, ernst, sieht trotz allem der Zukunft entgegen.

Mordekai ist nicht nur *Avigdors* Schüler, sondern auch sein Gehilfe. Das gilt nicht nur in der Synagoge, sondern auch im Alltag. Er lernt viel und fleißig von *Avigdor* und unterstützt den gebrechlichen Mann dafür im Alltag. Er sieht in *Avigdor* eine Art Vaterfigur.

Agenda: Als er hinter *Avigdors* Pakt kommt, streiten die beiden zuerst. Doch anschließend beschließt er den Rabbiner von seiner Pflicht zu erlösen und das Dorf zu retten. Er stiehlt die Schatulle und stößt das Dorf damit in den Untergang.

KREATUREN

DER ALTE MANN, SENDBOTE DES TERRORS

Ein unscheinbarer alter Mann, dessen Gesicht von unsagbar vielen kleinen Falten dominiert wird. Bei seinem ersten Erscheinen ist er in Felle gekleidet. Aber er kann jede Gestalt annehmen, so es ihm dienlich ist.

Hintergrund: Ende des 14. Jahrhunderts erschafft *Nyarlahotep* die *Ebenholzschatulle* und damit auch den alten Mann. Immer wenn jemand die Schatulle öffnet, wird der *alte Mann* befreit und verbreitet Terror und Schrecken. Man könnte auch sagen, dass ein Fluch auf der Schatulle liegt und der *alte Mann* die Verkörperung dieses Fluches ist. Dabei verfolgt er tatsächlich ein relativ einfaches Ziel: Angetrieben von seiner Verachtung für die Unzulänglichkeit der ehemaligen Besitzer der Schatulle, nutzt er seinen unglaublichen Intellekt und seine grausamen Fähigkeiten, um seine Opfer nach und nach in den Wahnsinn zu treiben. Erst am Ende seines Werkes, wird er seinen Opfern als *haariges Wesen* begegnen und sie töten. Opfer sind hierbei die ehemaligen Besitzer der Schatulle und vor allem die Personen, welche die Schatulle öffneten oder daran beteiligt waren. Avigdor kann nur dem Wahnsinn entgehen, wenn auch Mordekai überlebt.

Sowohl der *alte Mann* als auch das *haarige Wesen* sind mit den Charakteren zur Verfügung stehenden Mitteln nicht zu verwunden.

Es wird empfohlen, den *alten Mann* nur unkonkret zu beschreiben. Am besten als „alten Mann mit vielen kleinen Falten im Gesicht“. Tatsächlich werden die Charaktere im Nachhinein nicht sagen können, ob es immer die gleiche Person war oder eine andere. „Es könnte sein, dass es die gleiche Person war.“ „Sie sehen sich eventuell ähnlich.“ ...

DAS HAARIGE WESEN, WAHRE GESTALT DES ALTEN MANNES

Ein 2,50 Meter großes, haariges, humanoides Wesen. Der ganze Körper ist mit einem langen, unnatürlich gleichmäßigen Fell bedeckt. Dem Gesicht fehlen Augen, Nase und Ohren. Nur ein gewaltiges, grinsendes Maul mit messerscharfen gelben Zähnen zieht sich von Wange zu Wange. Seine Angriffe unterstreicht es gerne mit einem heulenden Laut, der sich irgendwo zwischen einem tiefen Knurren und einem lauten Gurgeln befindet.

Hintergrund: Das *haarige Wesen* ist eine Inkarnationsform des *alten Mannes*. Er benutzt das *Wesen*, um sich körperlich zu verteidigen oder andere Lebewesen gezielt zu töten. Selbst hierbei wird er aber immer das Ziel des Psychoterrors vor Augen haben. Daher wird er sich nie in der Öffentlichkeit zum haarigen Wesen verwandeln und auch nur töten, wenn es dem Ziel des Psychoterrors dienlich ist. Gerne spielt er mit seinen Opfern perfide Spiele, die immer so aussehen, als hätten sie eine Chance.

Sowohl der *alte Mann* als auch das *haarige Wesen* sind mit den Charakteren zur Verfügung stehenden Mitteln nicht zu verwunden.

Sowie das *haarige Wesen* konkret beschrieben wird, wird es für die Spieler weltlich und entdämonisiert. Es empfiehlt sich, das *haarige Wesen* nur schemenhaft zu beschreiben. Die Spieler sollten es als großen, bulligen Schatten erleben. Am besten ist es, wenn die Spieler das Monster auch nur aus großer Entfernung sehen und es gar nicht zu einer direkten Konfrontation (die sie eh verlieren würden) kommt.

ARTEFAKTE

DIE EBENHOLZSCHATULLE

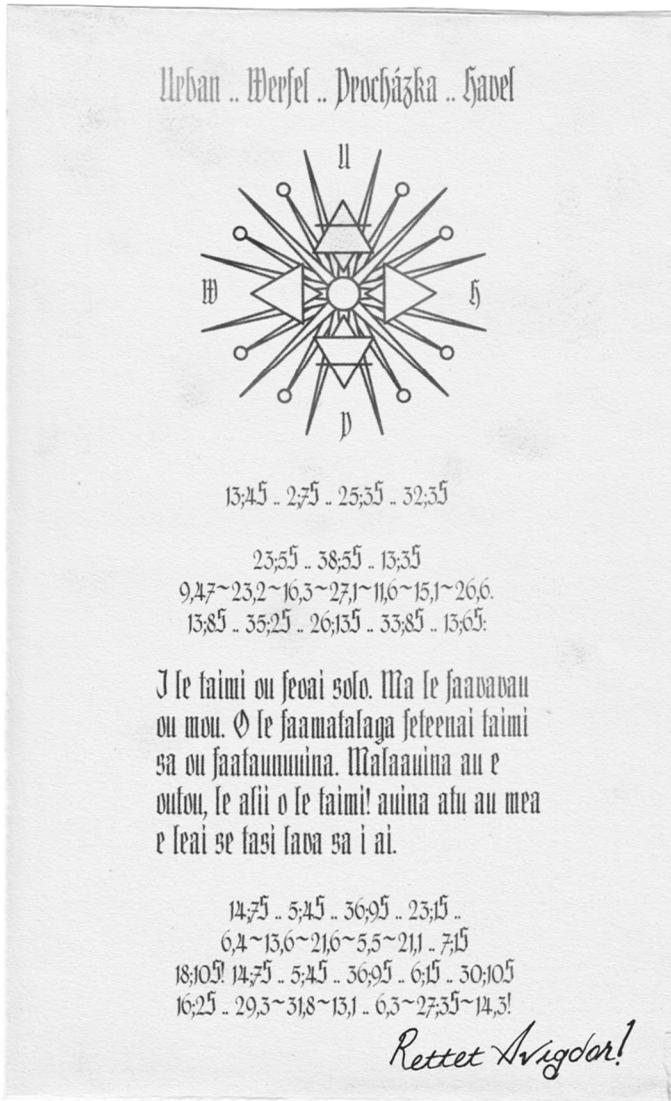
Im Jahre 1398 beschwört ein tschechischer (damals *Heiliges Römisches Reich*) Rabbi *Nyarlathotep* und bittet um Hilfe für sein Dorf. Hierfür erhält er die *Ebenholzschatulle*, welche ewiges Glück bringen soll, solange man sie nur nicht öffnet. Dies hat auch einen bestimmten Grund, denn an die Schatulle ist eine Art höheres Wesen (der *alte Mann*) gebunden, welches freibricht, wenn man sie öffnet. *Nyarlathotep* übergab die Schatulle unter zwei Bedingungen: Sie darf nie geöffnet werden und jeden dritten Neumond soll ein Kind dafür geopfert werden. Da *Mordekai* das Opfern nicht ertrug, versuchte er, die *Schatulle* fortzuschaffen, öffnete sie aber versehentlich, womit der *alte Mann* in Erscheinung trat und fast alle tötete. (Tatsächlich war das eine Lüge *Nyarlathoteps*. Es mussten nie Kinder geopfert werden, um den Fluch im Schach zu halten.)

Die Ebenholzschatulle selbst ist eine sehr schlichte, auf Hochglanz polierte, verschließbare Holzschatulle. Nach den Geschehnissen im Jahre 1921 wurde sie mit Metallbändern umwickelt und verschweißt. Im Jahre 2003, wird sie von ihrem Verschluss befreit und löst die Geschehnisse um den *Block B* aus.

Es ist so gut wie unmöglich, die *Ebenholzschatulle* zu vernichten. Selbst unter größter Krafteinwirkung bleibt sie unversehrt. Denkbare Möglichkeiten, sie zu vernichten, wären evtl. der Einsatz von Kernwaffen oder das Schießen in die Sonne. Und damit befassen wir uns ein anderes Mal.

HANDOUTS

Handout #1 gefunden in Ebenholzschatulle (Handout wird in Tschechisch dargestellt; Die tschechische Übersetzung von „Wort“ ist „Slovo“).



Handout #2 gefunden auf Dachboden von Urban, (Text in Tschechisch; zur erleichterten Spielbarkeit ins Deutsche übersetzt).

