

Das vorliegende Abenteuer geht von einer bemerkenswerten Hypothese aus: Muss es immer ein Dämon sein, dessen Geist in einem Seelentresor gefangen wird, um autarke sorbonnische Maschinen anzutreiben? Oder ist nicht auch die menschliche Seele zu so einem Kunststück in der Lage? Die Sorbonnikerin Antonia Wolkenbach ist fest davon überzeugt. Nachdem sie ihren Bruder während einer Seelenlichternte verloren hatte, gelang es ihr zwar, dessen entweichende Seele zu retten, doch seitdem sucht sie nach einem Weg, die Seele in einem mechanischen Körper einzubauen, um ihrem Bruder neues Leben zu schenken. Ihr Weg führte sie von Hamburg über Hoym bis nach Berlin, wo sie verschiedene Experimente vornahm, die sich aber über längere Zeit allesamt als Misserfolge entpuppten. Die Jäger nehmen die Spur Antonias auf und finden Stück für Stück heraus, welchen Weg sie einschlug, warum sie das alles macht und welchen endgültigen Plan sie verfolgt. Weil sie immer mehr den Einflüsterungen eines Dämons erliegt, stellt ihr Handeln eine große Gefahr dar. Sie muss gestoppt werden!

VORGESCHICHTE #1: DIE WOLKENBACHS

Die Forscherin Antonia Wolkenbach sucht nach einer Lösung, ihren verstorbenen Zwilling Bruder Vincent wieder ins Leben zurückzubringen, da sie immer noch eine tiefe Bindung zu ihm spürt. Der Lebensweg der beiden Geschwister war ihr ganzes Leben lang eng miteinander verknüpft. So heuerten beide früh bei der Faust-Gesellschaft an, um sich einerseits an Seelenerten zu beteiligen und andererseits möglichst viel sorbonnisches Wissen aufzuschnappen. Als Vincent als junger Lehrling bei der Faust-Gesellschaft seinen rechten Arm im Kampf verlor und durch einen mechanischen Arm ersetzen musste, entschied Antonia sich, sich freiwillig das linke Bein entfernen zu lassen und durch eine ebensolche Prothese zu ersetzen.

Doch das Duo hatte stets Schwierigkeiten im sozialen Umgang mit anderen Menschen, und es gab immer wieder Querelen mit anderen Mitgliedern der Faust-Gesellschaft. 1729 begaben die Zwillinge sich mit fünf anderen Ätherkrafttechnikern in Mecklenburg auf eine Seelenexpedition. Allerdings funktionierte die Gruppenzusammenarbeit von Anfang an nicht gut, und es kam zu fatalen Fehlern, die den Großteil der Gruppe das Leben kostete. Auch Vincent wurde tödlich verwundet. Antonia konnte seine Seele gerade rechtzeitig im Geistertresor der Seelenfalle einfangen. Sie ließ die Reste der arg dezimierten Gruppe im Stich und brachte nur den Geistertresor und den mechanischen Arm ihres Bruders nach Hamburg.

Lediglich zwei weitere Expeditionsteilnehmer, Serge Tampanion und Michaela Sonnentag, überlebten das Unglück und schleppten sich schwer verletzt nach Hamburg zurück.

In der Seestadt versuchte Antonia, eine Lösung zu finden, ihren verstorbenen Bruder, wenn irgend möglich wieder ins Leben zurückzuholen. Um ihr erstes Experiment nicht direkt an Vincents Geistertresor auszuprobieren, nutzte sie ihren Kumpanen Serge als Versuchsobjekt. Nach der misslungenen Seelenexpedition war dessen Gesundheitszustand kritisch, und weil keine Hoffnung auf Heilung bestand und Antonia ihn als Schuldigen für das Unglück sah, betrieb sie kurz eine Seelenfalle, während Serge in der Nähe verblutete, sodass seine Seele in dem Geistertresor der Seelenfalle gefangen wurde. Den Geistertresor mit der Seele von Serge baute Antonia als Steuerelement in eine wundersame Werkbank ein. Die nunmehr mit einer menschlichen Seele ausgestattete Machina war fortan in der Lage, passgenaue Zierelemente für Antonias Maschinen anzufertigen. Allerdings hat die beseelte Werkbank im Laufe der Zeit in den Verzierungen Hinweise auf das Unglück und den Mord versteckt.

Antonia verriet zwar nie, welche Seele sich in der wundersamen Werkbank befindet (andere Sorbonniker gehen von einer geisterhaft-dämonischen Präsenz aus), aber mit dieser Maschine als Referenz konnte sie weitere Aufträge annehmen. So war sie in den folgenden Jahren in der Lage, ihre Technik zum Einbau der Seelen Verstorbenen in Maschinen zu verfeinern: zunächst bei Fürst Lebrecht von Anhalt-Bernburg-Schaumburg-Hoym und seiner verstorbenen Geliebten Marie Kreisler, danach in Berlin mit General Peter von Blanckensee. Bei Antonias Maschinen handelt sich immer um Abwandlungen bereits vorliegender Konstruktionspläne, in denen sie Geistertresore als Steuerelement einbaut. Antonia versucht, jedes neue Konstrukt menschenähnlicher zu machen und ihre Technik zu verfeinern, um schließlich irgendwann ihren Bruder in ein perfektes Konstrukt einbauen zu können. Bei Antonias erstem Auftrag bei Fürst Lebrecht bildete sie die Tänzerin Marie als Projektion in einem Glaszylinder nach, der die junge Frau zwar detailliert lebensgroß darstellt, aber keine wirkliche menschliche Interaktion zulässt. Bei Peter von Blanckensee ging Antonia noch einen Schritt weiter und baute als Hülle für dessen Seele ein Andromechanikum, das schon menschenähnlicher, aber noch nicht perfekt ist.

Neben all diesen Schwierigkeiten übersieht Antonia, dass beim Einfangen von Seelen auch



ZEITTADEL

- 1729 Unglück in Mellen, bei dem Vincent und andere Jäger sterben. Michaela und Serge fliehen schwer verletzt nach Hamburg. Serge wird von Antonia getötet und in eine wundersame Werkbank eingebaut.
- 1730 Antonia nimmt in Hoym (im zersplitterten Fürstentum Anhalt) den Auftrag an, das dortige Theater mit Seelenlichttechnologie auszustatten. Als die Tänzerin Marie Kreisler erkrankt, fängt Antonia ihre Seele in einem Geisterresor ein und baut diesen in eine abgewandelte Laterna Memoria ein.
- 1731 Antonias weiterer Weg führt nach Spandau (bei Berlin), wo sie Kontakt zu dem greisen General Peter von Blanckensee aufnimmt.
- 1733 Etwa zwei Monate vor Beginn des Abenteuers stirbt Peter von Blanckensee. Antonia fängt dessen Seele ein und verbaut sie in einem Andromechanikum; danach zieht sie sich nach Hamburg zurück.

immer dämonische Essenz aus dem Äther mit eingeschlossen wird, wodurch die eingefangenen menschlichen Seelen mit der Zeit korrumpiert werden und die Konstrukte früher oder später ein dämonisches Eigenleben ergreifen. Antonia hält ihre eigenen Konstrukte zwar für halbwegs erfolgreich, ist aber mit keinem Ergebnis so zufrieden, dass sie es an ihrem Bruder anwenden möchte. Dessen Geisterresor hat sie mit einem provisorischen Konstrukt verbaut, das einer Krabbe ähnelt und mit dem mechanischen rechten Arm des Verstorbenen ausgestattet ist. Allerdings ist auch Vincents Seele korrumpiert worden, sodass der vermeintliche Geist des Bruders Antonia immer abstrusere Theorien einflüstert. Spätestens bei ihrem letzten Auftrag wird ihr klar, dass ihre Konstruktionen nie perfekt menschengleich sein können.

Doch Antonia gibt nicht auf. Immer mehr ihrem Wahn und den Einflüsterungen ihres „Bruders“ verfallen, sucht sie nach Mitteln und Wegen, um die unverfälschte Seele ihres Bruders wiederherzustellen. Die verdorbene Seele berichtet von einem fegefeuerartigen Ort, an dem sie geläutert und von dämonischen Einflüssen befreit werden könne. Nun trachtet Antonia danach, ein Portal zu diesem wundersamen Ort zu öffnen. Natürlich ist diese Theorie falsch und Antonia würde tatsächlich nur einen Weg in ein Höllenreich öffnen, wodurch massenweise Dämonen auf die Erde gelangen könnten.

Die Jäger folgen der Spur von Antonias letzten Aufträgen, um sie schließlich in Hamburg zu stellen. Dabei decken sie sowohl die Hintergründe der einzelnen Aufträge als auch Stück für Stück Antonias Geschichte auf.

DIE JÄGER

Das Abenteuer kann von Jägern ab Stufe 2 bestritten werden, wobei wir davon ausgehen, dass sie sich schon vor Spielstart einen Namen gemacht haben, so dass die Familie Anhalt-Bernburg auf sie aufmerksam wurde und sie um Hilfe bat. Da das Szenario etwas umfangreicher ist und verschiedene Lokationen abgeklappert werden, kannst du den Jägern zwischendurch einen Stufenaufstieg gönnen, etwa bis Stufe 5. Werden die Abenteuer in diesem Band als Kampagne gespielt, kannst du mit Abenteuer #2: Tickendes Leben fortfahren. Ein Konstrukteur in den Reihen der Jäger ist ratsam, ansonsten kann die Gruppe bunt gemischt auftreten.

Willst du das Abenteuer ausbauen, kannst du an den jeweiligen Schauplätzen zusätzliche Nebenabenteuer inszenieren oder auf den Reisen Begegnungen mit *Schaurigen Stätten der Sorbonnik* (siehe zweites Heft in dieser Box) einstreuen.

Episode 1 – Die sorbonnische Tänzerin

Fürst Lebrecht von Anhalt-Bernburg-Schaumburg-Hoym verliebte sich um 1729 nach drei unglücklichen Ehen in die Tänzerin Marie Kreisler. Er wollte den Ballsaal seines Schlosses in ein Theater mit neuester Seelenlichttechnologie umbauen und beauftragte dafür die als exzentrisch geltende, aber hochtalentiert Antonia Wolkenbach. Allerdings erkrankte seine Geliebte Marie 1730 unheilbar an einer Lungenkrankheit. Antonia schlug vor, die Seele der Tänzerin einzufangen und in eine nie alternde Maschine einzubauen. Der sorbonnische

Zwilling von Marie ist eine erweiterte Variante der Laterna Memoria, die die Tänzerin grünlich leuchtend in Lebensgröße darstellt. In einen etwa zwei Meter großen, mit alchemistischer Flüssigkeit gefüllten Glaszylinder wird die Gestalt der jungen Frau mit Seelenlichtlaternen projiziert. Der Rest der Technik, einschließlich des Geisterresors, ist im unteren Teil der Machina verbaut und mit Zierelementen abgedeckt. Die Projektion von Marie schwebt wie eine Nymphe im Wasser, wie zwischen Leben und Tod, und tanzt immer

wieder ihre beste Choreografie zu dem Ballettstück *Pygmalion*. Allerdings wurde auch diesmal dämonische Essenz beim Einfangen der Seele im Geistertresor eingeschlossen, die zunächst sehr schwach war und unbemerkt blieb, aber über die folgenden Jahre an Einfluss gewinnt.

1731 hatte Antonia alle Aufträge erfüllt und Fürst Lebrecht ließ sie ziehen. Er war so zufrieden mit ihrer Arbeit, dass er sie seinem Jugendfreund Peter von Blanckensee weiterempfahl. Über die nächsten zwei Jahre verfiel Lebrecht immer mehr dem Einfluss der sorbonnischen Tänzerin, die zwar nicht sprechen kann, sich aber mit Mimik und Gestik verständigt.

Der Körper der echten Marie starb, ihrer Seele beraubt, in ihrem Schlafzimmer, und Fürst Lebrecht ließ sie in ihrem Bett aufgebahrt liegen, von Rosen umgeben, aber ohne richtiges Begräbnis. Daher darf niemand den Seitenflügel des Schlosses betreten. Leid nährt die verdorbene Präsenz im Geistertresor, und sie gewinnt mit jedem verstrichenen Tag an Macht. Mittlerweile ist die Flüssigkeit im Glastank vom Einfluss des Seelenlichts und des Dämons völlig verseucht.

Halb wahnsinnig hat der Fürst den Plan geschmiedet, seine Marie offiziell zu ehelichen. Er lässt die Hochzeit planen und verschickt die ersten Einladungen an Familie und alte Freunde. Das bekam natürlich auch die Dienerschaft mit, die den Fürsten von seinem wahnsinnigen Vorhaben abbringen wollte. Bevor die Hausangestellten allerdings weitere Schritte einleiten konnten, vergiftete Lebrecht seine komplette Dienerschaft und versteckte die Leichen im Kellergewölbe. Das war vor etwa drei Wochen.

Seitdem verwahrlost Fürst Lebrecht zunehmend, körperlich wie geistig. Da seine Dienerschaft zumeist aus weiter entfernt liegenden Orten stammte und der Fürst zu einem eher kleinen Adelsgeschlecht mit geringen finanziellen Mitteln und einer überschaubaren Zahl von Angestellten gehört (jedenfalls nach Maßgabe absolutistischer Herrscher dieser Zeit), ist ihre Abwesenheit bislang noch nicht aufgefallen. Doch dieser Zustand wird nicht ewig anhalten.

Ungemach droht Lebrecht von seinem ältesten Sohn Viktor Amadeus und seiner Tochter Elisabeth Charlotte. Die beiden haben sich schon länger mit ihrem Vater zerstritten, sind aber mittlerweile besorgt und beunruhigt über die Nachrichten, die aus Hoym zu ihnen dringen. Denn auch sie haben einen Brief von Lebrecht erhalten, in dem er sie über seine bevorstehende Hochzeit mit Marie Kreisler informiert, die seine vierte Ehefrau werden soll – von der aber seit Jahren jede Spur fehlt.

Auf Schloss Bernburg halten die Kinder daher Familienrat und beschließen, eine Gruppe von Jägern und Sorbonnikern einzuladen, um die Sache von einer neutralen Partei untersuchen zu lassen.

ÜBERSICHT ÜBER DIE EPISODE

Die Jäger werden nach Bernburg eingeladen, um von den Kindern Fürst Lebrechts den Auftrag zu erhalten, nach ihm und seiner zukünftigen vierten Ehefrau zu sehen. Sie wollen eine neutrale Partei als Beobachter dorthin schicken, die entweder einen Betrug aufdeckt oder im schlimmsten Fall Fürst Lebrecht für verrückt und unmündig erklärt. Die Jäger reisen nach Hoym, um sich dort zunächst in der Stadt umzuhören oder direkt ins Schloss Hoym zu gehen, wo sie Lebrecht selbst treffen. Dort können sie die Funktionsweise der sorbonnischen Tänzerin verstehen, sich dem Dämon stellen und schließlich die nächsten Hinweise auf den Aufenthaltsort von Antonia erhalten.

ALTERNATIVER START

Da die Familienmitglieder weit verstreut leben, muss das Familientreffen nicht zwingend in Bernburg, sondern kann überall in Deutschen Landen stattfinden. So kannst du die Einstiegsszene in ein anderes laufendes Abenteuer einbauen oder direkt im Anschluss an ein Abenteuer inszenieren. Eventuell treffen die Jäger schon vorher eines der Familienmitglieder (siehe unten) oder retten es aus einer brenzligen Situation, was erklärt, warum sie sich später an diese Jäger um Hilfe wenden.

DAS FAMILIENTREFFEN IN BERNBURG

Auf Schloss Bernburg wird zu einem Krisentreffen der Familie Anhalt-Bernburg geladen. Möglicherweise kennen die Jäger sich schon von vorherigen Aufträgen, oder sie werden einzeln eingeladen und treffen sich erst zu diesem Auftrag. Alternativ haben sie eine Verbindung zu einem der vermissten Angestellten von Schloss Hoym und haben daher eine persönliche Motivation.

Auf Schloss Bernburg kommen die wichtigsten Familienmitglieder zusammen, um über Lebrecht, Fürst von Anhalt-Bernburg-Schaumburg-Hoym, zu sprechen, der scheinbar erneut geheiratet hat, sehr zum Unmut der Familie. Er hat seine Familie





HISTORIA: ANHALT



Das Fürstentum Anhalt ist seit 1570 aufgrund von Erbteilung in mehrere Gebiete aufgeteilt, was zu einem komplizierten Familiengeflecht mit vier Nebenlinien geführt hat: Anhalt-Zerbst, Anhalt-Dessau, Anhalt-Köthen und Anhalt-Bernburg. Allerdings wurde Anhalt-Bernburg zuletzt auf zwei Brüder aufgeteilt. Lebrecht, der jüngere Sohn, bekam das kleinere Stück mit Hoym, das ansonsten nur noch einige Dörfer umfasst und somit nahezu unbedeutend ist, auch wenn Lebrecht dem Hochadel entstammt. Nach dem Tod des älteren Bruders von Lebrecht ging der größere Teil von Anhalt-Bernburg an seinen Neffen Victor II. Friedrich. Lebrechts ältester Sohn aus erster Ehe Viktor I. Amadeus Adolf hätte als nächstes Anspruch auf Hoym. Er residiert zurzeit im weit entfernten Holzappel, das er von seiner Mutter geerbt hat. Allerdings hat Fürst Lebrecht auch noch weitere Kinder aus einer zweiten, nicht standesgemäßen Ehe mit Eberhardine Jacobe von Weede, die aber später zur Reichsgräfin erhoben wurde. Seine dritte Ehefrau war seine Hofmeisterin Sophie von Ingersleben, die allerdings 1726 nach nur einem Jahr Ehe starb.

(Fürst Lebrecht von Anhalt-Bernburg-Schaumburg-Hoym starb in der realen Welt 1727, aber in der Welt von HeXXen darf er weiterleben. Die Geschichte mit der Tänzerin Maria Kreisler ist daher pure Fiktion.)

nur per Brief über seine vierte Ehe informiert (siehe Handout #1). Gastgeber in Bernburg ist **Victor II. Friedrich**, der 33 Jahre alte Neffe von Lebrecht, der bemüht ist, die Familie zu stützen. **Viktor Amadeus Adolf** und **Elisabeth Charlotte** sind die ältesten Kinder Fürst Lebrechts. Sie hatten zuletzt keine gute Beziehung zu ihrem Vater und haben ihn schon seit zwei bzw. drei Jahren nicht mehr gesehen. Viktor Amadeus Adolf ist 40 Jahre alt und der Meinung, dass Marie Kreisler eine Hexe ist und den leichtgläubigen Vater verzaubert hat. Er hat Angst vor der Hexe, weshalb er nicht persönlich ins nahegelegene Hoym reist, um dort nach dem Rechten zu schauen.

Seine Schwester Elisabeth Charlotte ist 37 Jahre alt, unverheiratet und war zuletzt vor zwei Jahren auf Schloss Hoym. Damals machte sie auch Bekanntschaft mit der Konstrukteurin Antonia Wolkenbach. Nicht erst seit dieser Begegnung hält sie jede Form von Sorbonnik für Geldverschwendung. Auch sie hat Angst, das Anwesen ihres Vaters aufzusuchen, nicht weil sie glaubt, eine Hexe sei dort am Werk, sondern weil sie sich instinktiv vor den sorbonnischen Apparaten fürchtet.

Beide schildern den Jägern die Gerüchte, die aus Schloss Hoym zu ihnen gedrungen sind (siehe unten), und bieten eine Belohnung von 300 Gulden pro Jäger an, wenn diese nach Fürst Lebrecht sehen und die Hintergründe der Hochzeit ergründen. Viktor Amadeus Adolf drängt die Jäger, nach Spuren von Hexenwerk zu suchen, während seine Schwester Elisabeth Charlotte glaubt, dass das angewendete Seelenlicht bei ihrem Vater zu einem schleichenden Wahnsinn führt. Fragt man sie, warum sie nicht selbst auf Schloss Hoym vorbeischaue, werden sie erst Ausreden aufführen (keine Zeit, geschäftliche Verpflichtungen, Hochzeit des Schwippschwagers der Tante mütterlicherseits etc.), aber womöglich wird deutlich, dass sie sich schlicht fürchten – vor Hexenwerk und Seelenlicht. Eine Probe auf Recherche (-1) kann eine angespannte Körperhaltung offenbaren, die auf Furcht hindeutet.

Folgende Gerüchte können bei der Unterhaltung mit den Kindern und Verwandten oder mit anderen Bekannten Fürst Lebrechts gestreut werden.

- ◆ Fürst Lebrecht war schon immer begeistert von Seelenlichttechnologie. Allerdings sieht er eher einen repräsentativen Nutzen als praktische Vorteile darin.
- ◆ Der Fürst hat sich schon früher Hals über Kopf in neue Ehen gestürzt. Seine zweiten und dritten Ehefrauen waren zwar schön, aber nicht standesgemäß. Eine weitere Hochzeit mit einer

Tänzerin geht aber doch zu weit. Sie ist sicher eine Hexe und hat ihn verzaubert.

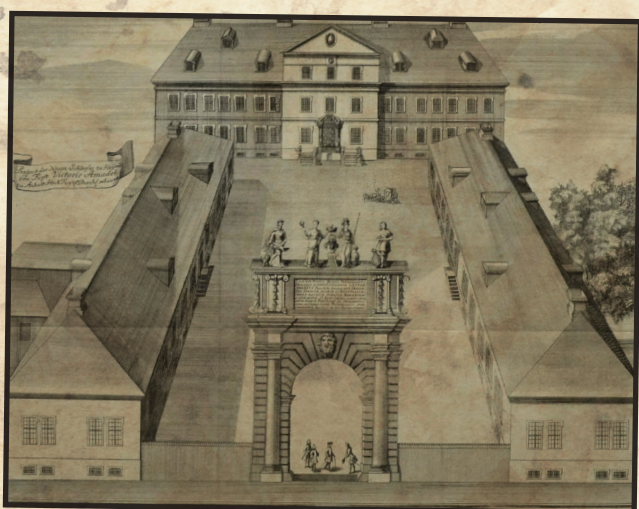
- ◆ Marie Kreisler wurde vor 1730 noch lebend gesehen, aber dann wurde sie scheinbar schwer krank. Was mit der erkrankten Tänzerin geschehen ist, kann niemand sagen. Auch die Diener haben sie seit Monaten nicht mehr gesehen.
- ◆ Elisabeth Charlotte berichtet, dass sie bei ihrem letzten Besuch vor zwei Jahren einen sorbonnischen Apparat erleben konnte, der die Tänzerin darstellte: „Es sah aus wie Zauberei, aber die Konstrukteurin Antonia Wolkenbach wollte mich davon überzeugen, dass es nur eine Maschine sei. Ich glaube trotzdem, dass sich diese Frau Wolkenbach der Zauberei bedient hat.“
- ◆ Auf Schloss Hoym gehen seltsame Dinge vor sich. Einige Bedienstete sind verschwunden, und man hat nie wieder etwas von ihnen gehört.

REISE NACH HOYM

Möglicherweise wollen die Jäger sich zuerst in der Stadt Hoym umhören. Auch hier erhalten sie besorgte Nachrichten über Fürst Lebrecht, der sich mit allen und jedem zerstritten hat und völlig isoliert auf seinem Schloss Hoym lebt. Da er aber immer noch der Landesfürst ist, traut sich niemand, sich ihm entgegenzustellen oder ihm zu widersprechen. Außerdem können hier weitere Aussagen aus der Gerüchteleiste oben in Erfahrung gebracht werden. Zusätzlich zu den Gerüchten können die Jäger erfahren, dass es bereits seit Wochen keinen Kontakt mehr zu dem Fürsten gibt und auch die Dienerschaft das Schloss nicht mehr verlassen hat.

SZENE – SCHLOSS HOYM

Schloss Hoym liegt am Rand der kleinen Stadt und besteht aus einem Haupthaus und zwei Seitenflügeln, die vermutlich u-förmig einen Innenhof umgeben. Eine Mauer schließt das U jedoch an der vierten Seite ab, sodass ihr nicht in den Hof schauen könnt. Inmitten der Mauer befindet sich ein auffallend überdimensioniertes, reich geschmücktes, steinernes Hofportal. Die darin eingelassene schwere Holztür ist verschlossen.



Klopfen die Jäger mit dem Türklopfer am Hofportal an, kommen keine Diener. Auch sonst erfolgt keine Reaktion. Allerdings ist die Tür unverschlossen und kann leicht aufzogen werden. In diesem Fall fällt der Blick in einen menschenleeren Ehrenhof.

SZENE – DER EHRENHOF

Wie schon von außen zu erahnen, wird der Hof von einem u-förmigen Gebäudeensemble umschlossen. Links und rechts befinden sich einstöckige Wirtschaftsgebäude, die nicht mit dem Haupthaus verbunden sind. Das Haupthaus weist zwei Obergeschosse sowie ein Dachgeschoss auf. Das Gebäude ist etwa sechzig Meter breit und schneidet somit im Vergleich mit anderen hochherrschaftlichen Schlössern eher bescheiden ab. Überhaupt macht die Anlage einen verlassenen Eindruck. Das Pflaster des Hofes ist hier und da von Unkraut überwuchert.

Die Haupttür ist verschlossen, auf Klopfen reagiert niemand. Lauschen die Jäger an der Tür, vernehmen sie leise, blechern klingende Musik. Um sich Zugang zu verschaffen, müssen die Jäger das Schloss knacken (Fingerfertigkeit, -4) oder es irgendwie aufstemmen (Muskelspiel, -2; entsprechendes Werkzeug findet sich in den unverschlossenen Wirtschaftsgebäuden). Auf der anderen Gebäudeseite gibt es einen Hintereingang für die Dienerschaft, der unverschlossen ist. Innerhalb des Schlosses sind die Türen nicht abgeschlossen, mit einer Ausnahme: Ein Zimmer im Obergeschoss des Hauptgebäudes ist nicht zugänglich, die Tür ist abgeschlossen (siehe S. 11).

SZENE – IM SCHLOSS

Kein Geräusch dringt an eure Ohren, als ihr das Schloss betretet. Die Luft riecht abgestanden und muffig. Die prachtvoll eingerichteten Räume mit Stuckdecken, Statuen und Gemälden wirken unordentlich und etwas schmutzig. Aus der Ferne dringt blechern klingende Musik an eure Ohren.

Der 64-jährige Fürst Lebrecht hat mit dem Alter zunehmend Schwierigkeiten mit dem Gehör und reagiert daher nicht auf das Klopfen der Jäger. Denn tatsächlich ist er ganz allein in der großen Anlage. Er wird erst auf die Jäger reagieren, wenn sie innerhalb des Schlosses nach ihm rufen oder der Musik folgen (die von der sorbonnischen Drehorgel aus dem Ballsaal stammt, siehe unten).

Dann kommt der Hausherr ihnen mit schlurpenden Schritten entgegen.

SZENE – DER HAUSHERR

Anhand seiner gehobenen Kleidung könnt ihr erahnen, dass es sich bei dem älteren Mittsechziger um den Hausherrn handelt, Fürst Lebrecht von Anhalt-Bernburg-Schaumburg-Hoym. Er macht einen verwahrlosten und verwirrten Eindruck; seine Kleidung ist schmutzig, und unter seiner Perücke schaut verfilztes Haar hervor. Er begrüßt euch mit leerem Blick: „Ah, ihr seid gekommen, um der Vorführung beizuwohnen. Kommt, kommt, das Stück startet in Kürze.“

In seinem beginnenden Wahnsinn geht Lebrecht davon aus, dass die Jäger gekommen sind, um die berühmte Tänzerin Marie Kreisler zu sehen. Erklären die Jäger sich einverstanden, führt er sie zunächst in einen Salon, wo er exquisiten Rotwein in verstaubte Kristallgläser füllt. Sprechen die Jäger ihn an, wird er wenig Sinnvolles von sich geben. Offensichtlich nimmt er die Realität nur noch verzerrt wahr. Er bezeichnet sich selbst als wiedergeborener Pygmalion. Jägern, denen eine Probe auf Akademisches Wissen (-3) gelingt, haben den Namen schon einmal in Verbindung mit antiken griechischen Geschichten gehört. Dabei handelte es sich um einen Künstler, der auf Zypern lebte und

den Frauen abgeschworen hatte. Statt lebender Frauen führte er eine „Beziehung“ mit einer von ihm selbst geschaffenen und sehr lebensecht wirkenden Elfenbeinstatue. Am Ende gewährten die Götter Pygmalion seinen innigsten Wunsch und ließen die Statue lebendig werden. Was all das aber mit der aktuellen Situation auf Schloss Hoym zu tun hat, dürfte sich erst später erschließen. Lebrechts Sinne sind derart getrübt, dass er die Jäger



**Fürst
Lebrecht**

nicht als Fremde erkennt. Er wird sie fragen, wie sie mit ihm verwandt sind, aber jede Antwort, und sei sie noch so abstrus, hat er Augenblicke später wieder vergessen.

Spricht man ihn auf seine bevorstehende Hochzeit an, wirkt Lebrecht glücklicher und fröhlicher. Dieses Ereignis scheint er jedenfalls nicht vergessen zu haben, wenngleich er keine Details wie Datum oder Liste der Gäste nennen kann. Sprechen die Jäger seine zukünftige Gemahlin an, schluckt er rasch den Inhalt seines Weinglases herunter und geleitet die Jäger in Richtung des Ballsaals.

SZENE – DURCH DAS SCHLOSS

Der Fürst führt euch quer durch das Schloss, und je weiter ihr vordringt, umso mehr wird das Ausmaß der Vernachlässigung deutlich: Schimmelige Essensreste liegen herum, angebrannte Bücher und Dokumente mit Wachssiegeln wurden offenbar als Brennmaterial in Kaminen genutzt und manchmal erkennt ihr die huschenden Bewegungen von Mäusen oder gar Ratten.

Auf dem Weg können die Jäger versuchen, noch mehr Informationen aus dem Fürsten herauszukitzeln, etwa warum es im Schloss keinerlei Bedienstete mehr gibt. Auch hierauf wird der Fürst jedoch nur ausweichend antworten. Er scheint gar nicht wahrzunehmen, in welchem Zustand sich sein Schloss befindet und dass gar keine Diener mehr anwesend sind. Schließlich öffnet er eine große Doppeltür, die in einen einstmals prachtvollen Saal führt.

SZENE – DER BALLSAAL

Der große Saal war früher sicherlich ein beeindruckender Ballsaal. Große Spiegel hängen an den Wänden gegenüber von wandhohen Fenstern. Jetzt spiegeln sie nur den Dreck und die Staubbüden an der Stuckdecke wider. Die Fenster sind größtenteils mit schweren Vorhängen zugezogen, an denen sich Spinnweben gebildet haben. An einer der beiden Stirnseiten des Saals wurde ein hölzernes Podest aufgebaut, das offenbar als Theaterbühne fungiert. Es weist einen Vorhang auf und kann mithilfe moderner Seelenlichtlaternen ausgeleuchtet werden. Über ein mechanisches Pult, das viele Hebel aufweist und von dem zahlreiche Kordeln und Seile abgehen, scheint die Bühnentechnik gesteuert werden zu können. Überall haben sich Pfützen von Seelenschlacke gesammelt und es riecht nach einem Gemisch aus Schwefel und Ozon. Daneben steht eine massive sorbonnische

Drehorgel, die wie von Geisterhand spielt, außen an den Pfeifen hat sich Rauhreif niedergeschlagen und dunkel grünliche Seelenschlacke drückt sich aus allen Anschlussstellen. Direkt vor der Bühne befindet sich eine einzelne Reihe gepolsterter Stühle für Zuschauer. Im Zentrum der Bühne steht ein zwei Meter hoher Glaszylinder; eingefasst in Verzierungen aus Messing. Seelenschlacke tropft von der Bühne. Der Zylinder ist mit einer leicht grünlich leuchtenden Flüssigkeit gefüllt, und darin schwebt die Gestalt einer Frau, die sich leicht dreht. Ihr vermeint wispernde Stimmen zu vernehmen, aber versteht nicht, was sie sagen. Die zierliche Frau trägt ein edles Tanzkostüm.

Fürst Lebrecht wird die Gestalt im Glaszylinder als seine zukünftige Ehefrau Marie Kreisler vorstellen. Nähern sich die Jäger dem Zylinder, haben sie den Eindruck, dass die Gestalt gar nicht real ist; sie wirkt eher wie eine durchscheinende Schattenprojektion. Doch etwas stimmt nicht mit dieser Projektion. Sie wirkt plastisch und real, nicht wie ein Schatten, der auf eine Fläche geworfen wird. Und sie bewegt sich langsam und grazil, scheint in einem Tanz gefangen zu sein. Versuchen die Jäger mit der Tänzerin zu interagieren (jetzt oder später), bekommen sie den Eindruck, dass die Figur den Augenkontakt sucht. Ihre Mimik nimmt einen gequälten Ausdruck an, und während sie sich immerzu dreht, scheinen ihre Gesten zu variieren. Kommen die Jäger nicht von selbst darauf, entscheidet eine Probe auf Recherche (-2), ob einer von ihnen die Erkenntnis hat, dass die Figur scheinbar Kontakt zur Außenwelt aufnehmen will. Das ist korrekt, nur dass die Seele von Marie Kreisler schon längst nicht mehr menschlich ist, sondern von dämonischer Essenz durchdrungen wird. Schaut ein Jäger ganz, ganz genau hin und gelingt ihm eine Probe auf Aufmerksamkeit (-3), hat er kurz den Eindruck, der Ausdruck von Qual würde sich in etwas Finsteres und Hämisches verwandeln – hier blitzt der Dämon kurz durch, der sich aber rasch wieder unter Kontrolle haben wird. Er trachtet danach, sein sorbonnisches Gefängnis zu verlassen. Das schafft er jedoch nicht allein, denn er braucht Hilfe von außen. Bei Lebrecht hat er es versucht, doch in seinem Wahn erkennt dieser nicht, was der Dämon von ihm will. Mit den Jägern kann das Wesen sein perfides Spiel spielen.

Sollten die Jäger zu lange mit der Figur interagieren, wird der Fürst sie bald verscheuchen und dabei sehr eifersüchtig wirken. Sollte ein Jäger an dieser Stelle eine Waffe ziehen und den Glaszylinder zerstören (was jederzeit geschehen kann), springt die Handlung direkt zu „Der Dämon wird befreit“. Lebrecht wird ein solches Vorgehen



natürlich verhindern wollen und sich todesmutig auf den Angreifer werfen.

Verhalten sich die Jäger friedlich, wird der Fürst darauf bestehen, dass sie die Vorstellung anschauen, wobei er offen lässt, welches Stück gezeigt wird. Er murmelt nur irgendetwas von Pygmalion und seiner Elfenbeinstatue und bittet die Jäger, auf den bequemen Stühlen Platz zu nehmen, während er selbst an der Drehorgel hantiert.

SZENE – DAS STÜCK

Die Drehorgel wechselt ihre Melodie, und auch die Figur im Glaszylinder ändert ihren Tanz. Sie immer noch drehend zeigt sie eine Reihe sich immer wieder wiederholender Tanzschritte. Erst wenn der Fürst erneut die Drehorgel bedient und die Melodie sich ändert, wechseln auch die Schritte. Nach einer guten halben Stunde ist die Vorführung beendet und der Fürst scheint selig zu sein.

Im Anschluss an die Vorführung bittet Lebrecht seine Gäste, ihm doch am Abend Gesellschaft zu leisten. Natürlich stünden vorbereitete Gästezimmer zur Verfügung. Sie sollten sich nur an Heinrich wenden, seinen Kammerdiener, er werde sich um alles weitere kümmern (er realisiert nicht, dass Heinrich schon lange tot im Keller liegt, doch dazu unten mehr). Im Grunde können die Jäger, falls sie das wollen, sich in jedem beliebigen Zimmer einquartieren und dabei auch das Schloss erkunden (siehe unten). Alle Zimmer sind verwahrlost und staubig; Mäuse und anderes Ungeziefer haben sich breit gemacht und versprechen einen unangenehmen Aufenthalt im Schloss.

DAS SCHLOSS ERKUNDEN

Der Aufenthalt der Jäger auf Schloss Hoym ist offen gestaltet. Folgt das Abenteuer dem roten Faden, können die Jäger sich nach der denkwürdigen Vorstellung im Ballsaal frei im Gebäude umsehen und einige seiner schrecklicheren Geheimnisse erkunden. Ob der Fürst die Jäger einfach ignoriert oder von ihnen eingesperrt wurde, ob der Dämon sich bereits befreien konnte oder noch

seiner Rettung harrt, hängt allein von den Entscheidungen der Jäger ab und ist für den Fortgang des Abenteuers nicht entscheidend. In jedem Fall sollten die Jäger aber erkennen, dass das, was sich langsam im Zylinder dreht, keineswegs eine lebendige Frau ist, und zudem sollten sie Hinweise auf Antonia Wolkenbachs Wirken finden, um zur nächsten Station, Berlin, weiterzureisen zu können.

GEHEIMNISSE DES BALLSAALS

Nach der Vorführung zieht Lebrecht sich in seinen Salon zurück, was es den Jägern ermöglicht, sich noch einmal genau im Saal umzusehen. Womöglich fällt ihnen erst jetzt auf, dass die Figur im Glaszylinder Kontakt zur Außenwelt sucht (siehe oben). Doch das sind nicht alle Geheimnisse, die der Ballsaal enthält.

Laterna Memoria: Untersuchen die Jäger den Glaszylinder, fällt ihnen mithilfe einer gelungenen Probe auf Akademisches Wissen (–3) auf, dass es sich dabei um eine abgewandelte Laterna Memoria handelt. Jäger mit der Rolle Konstrukteur erkennen die Machina nach einer kurzen Untersuchung automatisch. Anders als bei einer gewöhnlichen Laterna Memoria werden die gespeicherten Erinnerungen nicht auf eine Wand projiziert, sondern in die Flüssigkeit im Glas, bei der es sich wohl um eine Art Seelenschlacke-Destillat handelt. Das erklärt allerdings nicht, warum die Figur im Glas auf ihre Umgebung reagiert, als sei sie ein lebendiges Wesen.

Zierelemente: Jeder Jäger, der den Glaszylinder untersucht, wird feststellen, dass die metallenen Zierelemente besonders kunstvoll gestaltet sind – wie die Handschrift eines Künstlers. An einer Stelle prangen die Initialen „A. W.“, vermutlich das Kürzel des Erschaffers bzw. der Erschafferin (Antonia Wolkenbach). Darüber hinaus führt eine wahre Buchstabenkolonne aus weiteren As und Ws kreuz und quer über die verschnörkelten Zierelemente Raureif hat sich auf den Buchstaben niedergeschlagen und der Zylinder ist eiskalt, ohne dass er an sich beschlägt. Jäger entdecken insgesamt 190 Buchstaben (immer nur As und Ws in wechselnder Zusammensetzung) und können dabei feststellen, dass es größere Lücken gibt, wie bei einem Text, in dem einzelne Wörter voneinander getrennt werden. Die Buchstabenkolonne ergibt einen Text, der mittels des Bacon-Chiffre verschlüsselt wurde. Um den Text zu entschlüsseln, müssen sie das Dechiffrierbuch in Antonias Werkstatt finden (siehe

HISTORIA: BACON-CHIFFRE



Das von Francis Bacon (1561–1626) entwickelte kryptografische Verfahren ordnet Fünferketten von Buchstaben einem anderen Buchstaben des Alphabets zu. In diesem Fall könnte beispielsweise die Buchstabenkette aaaaw dem Buchstaben B entsprechen, awaww dem Buchstaben L. Dabei kann die Nachricht in einem beliebigen anderen Text eingebaut sein (das Verfahren, eine Geheimbotschaft in einem normalen Text zu verstecken, wird als Steganografie bezeichnet). Die benutzten Buchstaben müssen nur auf irgendeine Weise kenntlich gemacht werden, z. B. mittels Groß-/Kleinschreibung oder winziger Schnörkel an den Buchstaben. Der Code basiert auf einem 5-Bit-Binärkode und kann mit einer Dechiffriertabelle entschlüsselt werden. In diesem Abenteuer wird die zweite Version des Bacon-Chiffres verwendet, da in der ersten Version auf Grund des Schreibstils des frühen 17. Jahrhunderts die Buchstaben i/j und v/w identisch waren.

unten) oder eine Probe (-5) auf Akademisches Wissen (4 Erfolge) muss gelingen. Wird der Text mithilfe des Codes entschlüsselt, ergeben sich folgende Wörter: „Serge – Antonia – du – Mörderin – Rette – mich – Vincent.“

Stadtansicht: In der Mitte des Zierelement befindet sich eine kunstvoll eingravierte Ansicht einer Stadt. Jäger, die aus Hamburg und Umgebung stammen, können die Stadt sofort als Hamburg erkennen, alle anderen sehen nur, dass es sich um eine Hafenstadt handeln muss; es kann also nicht Hoym sein.

DAS ABGESCHLOSSENE ZIMMER

Innerhalb des Schlosses sind alle Türen unversperrt – bis auf eine einzige. Diese führt ins Schlafzimmer von Marie Kreisler. Den Schlüssel hat Lebrecht in seiner Tasche, doch das Schloss kann auch mit einer Probe auf Fingerfertigkeit (-2) geknackt werden. Misslingt der Versuch, können Jäger die Tür lediglich eintreten (Muskelspiel, -4), was natürlich den Hausherrn auf den Plan ruft (wenn dieser nicht tot, gefesselt, eingesperrt oder abgelenkt wurde), oder die Fassade erklimmen und eines der Fenster aufhebeln (Akrobatik, -2 und Fingerfertigkeit, -2).

Verschafft man sich Zugang zum Schlafzimmer, kommt einem sofort ein muffiger Gestank entgegen. Auf einem riesigen Bett liegt die Leiche einer Frau in aristokratischer Kleidung. Dem Geruch und dem Zustand der Leiche nach ist sie schon vor ein paar Jahren verstorben; sie wirkt wie mumifiziert. Das Zimmer ist zudem über und über mit vertrockneten Rosensträußen verziert. Offenbar hörte Fürst Lebrecht irgendwann auf, Marie in ihrem Zimmer zu besuchen, und ließ sie und die Blumen dort einfach liegen, ohne sich weiter zu kümmern. Falls die Jäger die Leiche untersuchen wollen, zeigt sich, dass sie durch einen Stich ins Herz ermordet wurde. Dass es sich um Marie handelt, können die Jäger errahnen.

DER KELLER

Durchsuchen die Jäger den Keller des Schlosses, finden sie in einem der Gewölberäume die Leichen der Bediensteten, die Fürst Lebrecht umgebracht hat. Die Leichen sind jünger als die von Marie; der Gestank, der von ihnen ausgeht, ist kaum zu ertragen. Zudem sind sie von Ratten zerfressen, und die nasskalte Luft im Keller ließ sie schneller zerfallen und schimmeln. Der Anblick kann selbst erfahrene Jäger würgen lassen. Die Diener wurden durch Gift umgebracht, doch das lässt sich nicht mehr nachweisen. Es erscheint allerdings logisch, da die Leichen keine Wunden durch Waffen

aufweisen und offenbar allesamt zum gleichen Zeitpunkt ums Leben kamen – wäre es anders, hätte man den wahnsinnigen Fürsten vermutlich überwältigen oder zumeist sein Heil in der Flucht suchen können.

DIE WERKSTATT

Die Werkstatt befindet sich im Obergeschoss eines der Seitentrakte des Schlosses, der darüber hinaus Lagerräume, Wohnkammern der Dienerschaft, Küche und einen Speisesaal für die Diener aufweist. Im Speisesaal finden sich noch ein paar Leichen von Dienern, die Lebrecht offenbar übersehen oder vergessen hat. Ihr Tod am Essenstisch ist ein weiteres Indiz für die Verwendung von Gift. Die Werkstatt selbst besteht im vorderen Teil aus gewöhnlichen Werkbänken, Werkzeugen und Geräten, wie sie für allerhand Reparaturen in einem herrschaftlichen Schloss verwendet werden. Im hinteren Bereich wurde vieles weggeräumt und umgebaut; man erkennt aber noch typischen



sorbonnischen Schrott, eingetrocknete Pfützen von Seelenschlacke, Werkzeuge zur Metallbearbeitung und ein paar alte Werkzeuge für sorbonnische Spezialarbeiten, die meist von den Tüftlern selbst angefertigt werden und deren Funktion selbst für andere Konstrukteure rätselhaft ist.

Es ist zwar Jahre her, dass Antonia hier war, doch es lassen sich noch einige lose Blätter und Konstruktionspläne finden, darunter Bedienungsanleitungen für die Bühnenmechanik, die Seelenlichtlaternen, die sorbonnische Drehorgel und nicht zuletzt die Laterna Memoria. Auf letztere hat jemand (Antonia) geschrieben: „Schön, aber stumm. Kann einen wahren Menschen nicht ersetzen.“

Schauen sich die Jäger intensiv in der Werkstatt um, fällt ihnen ein Zettel auf, auf denen Fünferketten von As und Ws notiert sind – der zur Entschlüsselung der des Chiffres notwendige Schlüssel (siehe oben).

ARBEITSZIMMER

Das Arbeitszimmer ist vollgestopft mit Geschäftsbüchern, losen Blättern, Abakussen, Schmierzetteln mit allerhand Berechnungen und vielem mehr. Verwendet ein Jäger eine FZA, um sich einen Überblick über das Zahlenchaos zu machen, kann er den Eindruck bekommen, dass es um die Finanzkraft des Fürstentums nicht gut bestellt ist. Offenbar lässt Lebrecht schon seit Jahren seine Geschäfte schleifen, überlässt alles seinen oft überforderten Sekretären und schiebt wichtige Entscheidungen auf die lange Bank.

Große Summen verschlangen der Bau des Schlosses Hoym, das 1721 fertiggestellt wurde, sowie diverse kleine militärische Aktionen. Hinzu kamen enorme Ausgaben für die sorbonnische Bühne, die bereits 1730 zu einer deutlichen Schrumpfung des Hofstaats auf Schloss Hoym führten. Als Empfängerin einer erklecklichen Summe ist hier eine Frau Antonia Wolkenbach aufgeführt.

FÜRSTLICHE SUITE

Dem Fürsten steht ein eigener Wohntrakt zur Verfügung, der etwas bequemer eingerichtet ist als die anderen, eher repräsentativen Räume. Diese Räumlichkeiten wirken bewohnt – und sind noch schmutziger und verwahrloster als die übrigen. Auf der Oberfläche eines Sekretärs stapeln sich diverse persönliche Briefe des Fürsten, darunter eine Menge noch unverschickter Einladungen zur Hochzeitsfeier.

Zwischen all den Dokumenten befinden sich zwei Briefe von Interesse. Bei einem handelt es sich um einen Brief von General Peter von Blanckensee, der einen Hinweis auf Antonia Wolkenbach

enthält sowie Andeutungen über ein „neues Leben“ macht (siehe Handout #2). Der andere Brief ist eine Einladung zu einer Militärparade in Spandau, abgeschickt vom Gouverneur der Zitadelle Friedrich Wilhelm II. von Schleswig-Holstein-Sonderburg-Beck. Dieser Brief wurde bereits vor drei Wochen abgeschickt (als die Diener noch lebten und den Brief entgegennehmen konnten) und die Parade wird in einigen Tagen stattfinden.

DER DÄMON WIRD BEFREIT

Der Dämon, der mittlerweile über rund zwei Jahre im Glaszylinder der Laterna Memoria zu einem Geschöpf der Nacht gereift ist, trachtet danach, sein Gefängnis zu verlassen, ist aber noch nicht stark genug, um dies aus eigener Kraft zu schaffen. In den Jägern sieht er willkommene Helfer für seinen finsternen Plan.

Im Grunde ist der Plan einfach: Die Jäger müssen lediglich den Glaszylinder zerstören oder irgendwie öffnen bzw. die umgebaute Laterna Memoria manipulieren. In diesem Fall kann der Dämon entweichen, was zu einem Kampf führen wird. Dazu wird der Dämon verschiedene Methoden anwenden. Zunächst wird er versuchen, die Projektion der Maria Kreisler (bei der es sich strenggenommen nur um eine Aufzeichnung ihrer Erinnerungen handelt) sich so bewegen zu lassen, dass die Jäger den Eindruck bekommen, dass sie Qualen erleidet und daher befreit werden muss. Der Dämon kann zu diesem Zweck ausschließlich die Mittel von Gestik und Mimik verwenden.

Außerhalb seines Glaszylinders kann der Dämon nur minimal agieren, indem er Objekte innerhalb des Schlosses bewegt. So kann er beispielsweise mittels klappernder Fensterläden Geräusche erzeugen oder Türen quietschend von Geisterhand aufgehen lassen. Auf diese Weise kann er die Jäger durch das verflucht wirkende Schloss lenken, etwa in den Keller, falls sie diesen nicht aus eigenem Antrieb aufsuchen, oder in Antonias nunmehr verlassene Werkstatt. Im Ballsaal könnte er die schweren Vorhänge bewegen oder die Seelenlichtlaternen flackern lassen. Konkrete Hinweise wie „Rettet mich!“ wird er nur dann anwenden können, wenn wirklich keine anderen Methoden fruchten. In diesem Fall werden sich beispielsweise Papierfetzen in Lebrechts Arbeitszimmer zu den Buchstaben zusammensetzen.

Allerdings ist es auch denkbar, dass die Jäger auf keinen dieser Hinweise eingehen und die Laterna Memoria nicht anrühren. In diesem Fall bleibt der Dämon zwar eingekerkert, wird aber irgendwann Kontrolle über den Geist des Fürsten

ausüben und ihn zu unsäglichen Dingen treiben – das bekommen die Jäger dann aber allenfalls am Rande mit, denn sie werden vermutlich weitergezogen sein.

Öffnen/zerstören/manipulieren die Jäger jedoch die Laterna Memoria, kommt es zu folgender Szene:

SZENE – DER DÄMON BRICHT AUS

Die Flüssigkeit im Innern des Glaszylinders beginnt zu brodeln und quillt erst langsam, dann immer schneller aus der neu geschaffenen Öffnung nach außen. Ihr könnt euren Atem sehen und es wird schlagartig kälter im Raum. Dünne Eiskristalle bilden sich auf allen Flächen. Ein fauliger Geruch breitet sich aus. Die Schattenprojektion flackert kurz, dann nimmt sie die feste, stoffliche Gestalt der Tänzerin an, nur dass ihr Gesicht wie das einer Vettel verzerrt ist, sich ihre Haare wie Schlangen bewegen und ihre Finger in Krallen enden. Unter ohrenbetäubendem Kreischen beginnt die Maschine grün zu glühen, und mehrere Schattenprojektionen der jungen Frau tanzen nun flackernd und abgehackt über die Wände, die Decke und den Boden; dabei strecken sie ihre schwarzen Klauen nach euch aus, und ihr realisiert, dass diese Projektionen euch durchaus berühren können.



ÜBERSICHT ÜBER DEN KAMPF


- ◆ Marie Kreislers dämonischer Zwilling
- ◆ Schattenprojektionen
- ◆ Umgebungseffekt: Die Maschine anhalten

MARIE KREISLERS DÄMONISCHER ZWILLING


(Dämon, Widernatürlich, Anführer 2)


KKR 5, ATH 10, GES 7, WIL 10, WIS 5, SIN 5


LEP: Jz x 20 | PW: 0


INI: 12 | Handlungen: 

ANGRIFFE


 **Berührung/Blick der Schatten** Angriff 12, Schaden 1 + *Bandenmarkierung* (INI 0: Bandengegner vom Typ Schattenprojektionen binden sich automatisch an markierten Jäger bis zum erlaubten Maximum)

 **Berührung/Blick der Angst** Angriff 12, Schaden 1 + *Malus* (1 pro Angriffserfolge [Furcht])

 **Berührung/Blick des Todes** Angriff 12, Schaden 1 + *Lebenskraftentzug* (-1 Coup und -1 Idee für je 2 Angriffserfolge)

 **Belebtes Objekt** Angriff 12, Schaden 5

EIGENSCHAFTEN

- ◆ **Anfällig** (heiliger Schaden)
- ◆ **Ätherischer Körper** (-3 Schaden durch Waffen; immun gegen alle anhaltenden Einflüsse)
- ◆ **Chaotisches Verhalten** (INI 0: : neue Bindung)
- ◆ **Einflussheilung** (INI 0: 1 LEP pro Malusstufen aller Jäger)
- ◆ **Fehlerfrei** und fehlerhaft (nach beliebiger Probe von Gegner oder Jäger: Wiederhole Probe, das zweite Ergebnis zählt, 1 HEX)



- ◆ **HEX-Macht** (Jz + 1 HEX bei Start)
- ◆ **HEX-Reaktion** (1 HEX, sobald ein Jäger 1 Rage oder 1 Quintessenz anwendet)
- ◆ **HEX-Wachstum** (Jz - 1 HEX in INI 0)
- ◆ **Lebensverbindung** (LEP sinken nie auf 0, solange Laterna Memoria existiert, bei LEP 1: -3 auf alle Proben)
- ◆ **Schweber** (Freistehend: immun gegen Nahkampfangriffe; Nahkampf: gebunden)
- ◆ **Wahrer Name** (Ist Name bekannt: ✨: 2 Erfolge)

HANDLUNGSKRÄFTE

- ◆ **Aura der Schatten** (☞|☞ : Einmal pro Kampf: 5 Schattenmarker werden platziert; alle Jäger erleiden Malus in Höhe der Schattenmarker, nicht reduzierbar; INI 0: -1 Schattenmarker; Kosten: 3 HEX)
- ◆ **Beschwörung** (☞|☞ : Schattenprojektionen (3 für 1 HEX))
- ◆ **Fluch der Rache** (☞|☞ : 12 gegen Mystisches Wissen, mind. 1 Differenzerfolg für Nsc: Jäger erleidet bei Angriff gegen Fluchwirker 1 Blutw. Ge, wirkt bis Kampfende oder Tod des Fluchwirkers, 1 HEX pro Ziel (Gruppe))
- ◆ **Geistschlag** (☞|☞ : 12 gegen Geistesstärke, Schaden 2 Ge pro Differenzerfolg, 1 HEX (Einzeln))
- ◆ **Leid ausnutzen** (☞|☞ : 1 anhaltender Einfluss eines Jägers wird auf die maximale Höhe gesetzt, 2 HEX (Einzeln))

BEUTEGUT: Jz x 110 Gulden

Typischer Umgebungseffekte: Die Maschine anhalten, s.u.

SCHATTENPROJEKTION

(Geistwesen, Widernatürlich, Bande 1)

LEP: 5 | INI: 4 | BEUTEGUT: keines

☞ Berührung der Schatten Erfolge 3, Schaden 1 Sc

- ◆ **Anfällig** (heiliger Schaden)
- ◆ **Ätherischer Körper** (-5 Schaden durch Waffen; immun gegen alle anhaltenden Einflüsse)

UMGEBUNGSEFFEKT:

DAS KONSTRUKT ABSCHALTEN

Solange die Laterna Memoria existiert, kann Marie Kreislers dämonischer Zwillings nicht vernichtet werden. Selbst wenn die Maschine durch den Einsatz von Gewalt seitens der Jäger beschädigt

wurde, wird sie zu sorbonnischem, infernaln Leben erwachen. Die Jäger sollten erkennen, dass sie den Dämon nur dann besiegen können, wenn sie die Maschine unwiederbringlich zerstören. Kommen sie nicht selbst zu dieser Erkenntnis, sollte die HeXXenmeisterin etwas nachhelfen und die Verbindung zwischen Dämon, Schattenprojektionen und Machina deutlich machen, z. B. durch grau leuchtende nebelartige Schlieren in der Luft, die die Beteiligten verbinden. Das Konstrukt hat Jz x 10 LEP und einen PW von 5. Wird das Konstrukt von einem Waffenangriff getroffen, reduzieren sich einerseits ihre LEP entsprechend dem angerichteten Schaden, andererseits wird sofort 1 Schattenprojektion aufgestellt (unabhängig vom angerichteten Schaden), die so handelt, als wäre sie per Beschwörung herbeigerufen worden. Die HeXXenmeisterin sollte den Dämon keine weiteren Schattenprojektionen beschwören lassen, wenn bereits Bandengegner dieser Art anwesend sind (siehe Richtlinien zur Beschwörung in *Buch der Regeln* 2), sonst könnte das Kampfgebiet mit diesen Gegnern überflutet werden. Clevere Jäger werden das sorbonnische Konstrukt nur mit schweren Waffen attackieren, um möglichst viel Schaden bei wenig erzeugten Bandengegnern anzurichten. Um die Schwierigkeit des Kampfes anzupassen, kannst du PW oder LEP des Geräts reduzieren bzw. erhöhen.

AURA DER SCHATTEN

Der Nsc ruft im Kampfgebiet eine Aura der Schatten hervor, in der alle Lichter erlöschen. Der Nsc selbst ist hingegen in der Lage, in der Aura auf eine gewisse Weise zu „sehen“ oder seine Umgebung mit anderen Sinnen wahrzunehmen. Das gilt auch für herbeigerufene Untergebene. Wird die Aura aktiviert, lege 5 Schattenmarker aus. Alle Jäger im Spielgebiet erleiden sofort 1 Malusstufe pro ausliegendem Schattenmarker. Dieser Einfluss kann jedoch nicht reduziert werden, solange Schattenmarker ausliegen. Jeweils in INI 0 wird 1 Schattenmarker entfernt; dementsprechend sinkt der Malus. Die Aura der Schatten kann nur einmal pro Kampf gewirkt werden. **Ziele:** Umgebung, **Kosten:** 3 HEX, **Syntax:** **Aura der Schatten** (☞|☞ : Einmal pro Kampf: 5 Schattenmarker werden platziert; alle Jäger erleiden Malus in Höhe der Schattenmarker, nicht reduzierbar; INI 0: -1 Schattenmarker; Kosten: 3 HEX)

EINFLUSSHEILUNG





Der Nsc ernährt sich von der Furcht und der Panik, von Schmerz und Leid in den Jägern ringsum. Er regeneriert in INI 0 je 1 LEP für jede Einflussstufe

eines bestimmten, in der Syntax angegebenen Einflusses. Ist beispielsweise in der Syntax der Einfluss „Malus“ aufgeführt, heilt er 1 LP für alle Malusstufen aller Jäger. **Syntax: Einflussheilung** (INI 0: 1 LEP pro Einflussstufe X aller Jäger)

FEHLERFREI UND FEHLERHAFT

Der Gegner kann jederzeit eigene Fehler rückgängig machen oder dem Gegner Fehler aufzwingen. Sobald die HeXXenmeisterin für den Nsc eine Probe ausführte oder ein Spieler für einen Jäger eine Probe ausführte, kann die HeXXenmeisterin 1 HEX opfern und die Probe wiederholen bzw. wiederholen lassen. Das zweite Ergebnis zählt. **Syntax: Fehlerfrei und fehlerhaft** (nach beliebiger Probe von Gegner oder Jäger: Wiederhole Probe, das zweite Ergebnis zählt, 1 HEX)

FLUCH DER RACHE

Der Nsc verflucht einen oder mehrere Jäger. Das erfordert eine - oder -Handlung, 1 HEX pro Ziel sowie eine vergleichende Probe WIL + AS gegen Mystisches Wissen der betroffenen Jäger. Gelingt die Probe zugunsten des Nsc (1 Erfolg reicht dazu aus), leidet der Jäger für den Rest des Kampfes bzw. bis zum Tod des Fluchwirkers unter dem Fluch der Rache. Immer dann, wenn er den Wirker des Fluchs attackiert (gleichgültig oder im Nahkampf oder Fernkampf), erleidet er selbst 1 Blutwürfel Geistschaden. **Ziele:** Gruppe, **Kosten:** 1 HEX pro Ziel, **Syntax: Fluch der Rache** (  : x gegen Mystisches Wissen, mind. 1 Differenzerfolg für Nsc: Jäger erleidet bei Angriff gegen Fluchwirker 1 Blutw. Ge, wirkt bis Kampfbende oder Tod des Fluchwirkers, 1 HEX pro Ziel (Gruppe))

+ Bandenmarkierung (Bandengegner)

Trifft ein Angriff mit Bandenmarkierung einen Jäger, so wird dieser für eine bestimmte Art von Bandengegnern markiert. Diese Bandengegner können sich in INI 0 frei aus ihrer Bindung lösen und sich stattdessen an den markierten Jäger binden – solange die Regel der maximalen Bindungen eingehalten wird. Da die Bewegung in INI 0 stattfindet, können Jägerkräfte wie Leibgarde o. Ä. nicht eingesetzt werden, um die Gegner auf einen anderen Jäger zu lenken. Es kann immer nur ein Jäger eine solche Markierung aufweisen; wird ein anderer Jäger auf diese Weise

markiert, verliert der vorherige Jäger seine Markierung. **Syntax: + Bandenmarkierung** (INI 0: Bandengegner vom Typ X binden sich automatisch an markierten Jäger bis zum erlaubten Maximum)

KONFRONTATION MIT DEM FÜRSTEN

Fürst Lebrecht ist nach dem Kampf gegen den Dämon und dem vermeintlichen Tod seiner geliebten Marie völlig außer Fassung und murmelt immer wieder ihren Namen vor sich hin. Nehmen sich die Jäger einen Moment Zeit, um ihn zu beruhigen (mit beruhigenden Worten, einer Ohrfeige oder einem Schnaps), kann er ihnen erklären, dass Antonia Wolkenbach die Machina baute, und den Jägern ihre Werkstatt zeigen (wenn sie diese nicht bereits aufgesucht haben). Im Gespräch mit dem Fürsten wird klar, dass er davon ausging, dass Wolkenbach nicht nur die Erinnerungen seiner geliebten Marie mithilfe der Laterna Memoria am Leben gehalten habe, sondern ihr ganzes Wesen, ihren Charakter, ihre Seele. Er teilt den Jägern mit, dass es sich Antonia zur Lebensaufgabe gemacht habe, einen wahrhaften sorbonnischen Zwilling zu erschaffen, in dem sie den Geist eines Menschen auf künstliche Weise am Leben halten kann. Diese Information ist vor allem dann wichtig, wenn die Jäger noch einen kleinen Schubser brauchen, um Antonia zu finden – und von weiteren törichten Versuchen abzuhalten.

ENDE DES ABSCHNITTS

Wie auch immer der Aufenthalt auf Schloss Hoym ausgegangen ist, sollten die Jäger Hinweise erhalten haben, dass Antonia Wolkenbach etwas mit dem Dämon zu tun hat und dass sie nach ihrem Wirken in Hoym nach Berlin bzw. Spandau weiterzog. Der Brief von Peter von Blanckensee deutet zudem darauf an, dass sie dort ihr Lebenswerk, einen „sorbonnischen Zwilling“ zu erschaffen, weiter verfolgte.

Bevor die Jäger dieser Spur folgen, können sie zurück nach Bernburg reisen, um den Verwandten von Lebrecht Bericht zu erstatten und den mittlerweile geistig umnachteten Fürsten in fürsorgliche Hände zu geben. Dort erhalten sie auch ihre Bezahlung. Über Peter von Blanckensee wissen die Verwandten nicht viel, außer, dass es sich um einen alten Militärkamerad aus Vaters früherer Betätigung beim Heer handelt. Sie wissen, dass von Blanckensee mittlerweile an einigen Altersgebrechen leidet, kennen aber keine Details.

Episode 2 – General „Blitzpeter“

Nachdem Antonia Wolkenbach 1731 ihre Zelte in Hoym abgebrochen hatte, ging sie auf Empfehlung von Fürst Lebrecht von Anhalt-Bernburg-Schaumburg-Hoym nach Berlin, wo sie offiziell ihre Dienste der Gewehrmanufaktur in der Zitadelle Spandau anbot, inoffiziell aber an einer „Heilung“ für den stark angeschlagenen General Peter von Blanckensee arbeitete. Inspiriert von dem scheinbaren Erfolg des sorbonnischen Zwillings der Tänzerin Marie Kreisler wollte der alternde General ebenfalls unsterblich werden.

Da die preußische Armee zwar weiter wächst, es aber länger keine größeren Kriegseinsätze gegeben hat (sieht man von Scharmützeln in Ostpreußen und an der Grenze zu Rabenschwarz ab), fehlt es an kriegserprobten Männern mit Sinn für Strategie. So hoffte General Peter von Blanckensee, genannt „Blitzpeter“, auch zukünftig seinem König als Stratege und Berater zur Verfügung stehen zu können.

Da er schon 74 Jahre alt war und sein Lebensende kommen sah, opferte von Blanckensee sich freiwillig für das nächste Experiment von Antonia. Den sorbonnischen Zwilling des Generals baute sie als lebensgroßes Andromechanikum mit Kommunikationsmöglichkeiten, um einfacheren Maschinen und menschlichen Soldaten auf dem Schlachtfeld Befehle zurufen zu können. Antonias Werkstatt befand sich in den Gemäuern der Zitadelle Spandau, wo sie ungestört arbeiten konnte, aber auch mit Material von der benachbarten Gewehrfabrik ausgestattet wurde. Die beiden Inhaber der Gewehrfabrik, Gottfried Adolph Daum und David Splitgerber, beobachteten Antonia bei der Erschaffung des Andromechanikums, in der Hoffnung, möglichst viel von ihr lernen zu können, da sie bis dato nur in der Lage waren, Machinae mit ganz einfachen Funktionen zu produzieren.

Während Antonia die beiden Konstrukteure in die Erschaffung der Machina einband und sich tatkräftig von ihnen helfen ließ, hielt sie jedoch den Plan, von Blanckensees Seele in das Seelengefäß des Andromechanikums zu transferieren, vor den Herren geheim. So übersah sie, dass die sorbonnische Werkstatt mit dem veränderten Geist von Serge Tampanion wieder einmal ein Eigenleben ergriff und Zerteile mit einer geheimen Botschaft in das Andromechanikum einbaute.

Zunächst verlief dessen Konstruktion recht erfolgreich. Der General starb vor etwa drei Monaten, doch Antonia konnte wie geplant im Moment des Todes seine Seele einfangen und in das

Seelengefäß transferieren. Dass das Experiment geglückt war, zeigte sich alsbald an den Marotten, die das Andromechanikum an den Tag legte. So hatte der General Zeit seines Lebens viel Pfeife geraucht; eine schlechte Angewohnheit, die auch das Andromechanikum nicht ablegen hat können. Um Abhilfe zu schaffen, wurde ihm eine kleine Metallpfeife gegeben.

Jedoch zeigte das Andromechanikum auch einige eher verstörende Charakteristiken; so hatte es Probleme damit, Vergangenheit und Gegenwart zu unterscheiden. Mehr und mehr wurde Antonia klar, dass auch dieses Andromechanikum nur eine schlechte Kopie des ursprünglichen Menschen war und nur einen Teil seiner Persönlichkeit und Erinnerungen enthielt. Als sie dann Fürst Lebrechts Einladung zu dessen Hochzeit mit Marie Kreisler erhielt, wurde ihr bewusst, dass auch dieser Sorbonnische Zwilling einen schlechten Einfluss auf seine Umgebung ausübt. Bevor alles aufliegen konnte, packte Antonia ihre Sachen und floh zurück in ihre Heimat Hamburg.

Das alles geschah vor einer Militärparade, bei dem der andromechanische General präsentiert werden soll. Die beiden Geschäftsführer der Gewehrmanufaktur gehen davon aus, dass der Sorbonnische General funktionsfähig ist und nur ein paar „Kinderkrankheiten“ auszumerzen sind. Eine Einladung zur Parade erhielt auch Fürst Lebrecht. Sobald die Jäger die Einladung auf Schloss Hoym finden und sich auf den Weg machen, sind es nur noch wenige Tage bis zur Parade.

ÜBERSICHT ÜBER DIE EPISODE

Nach ihrem Eintreffen in Spandau könnten die Jäger sich zunächst in der Stadt, in der Zitadelle oder in der Gewehrfabrik umhören. Allerdings ist alles und jeder emsig mit den Vorbereitungen für die Militärparade beschäftigt. Als Zuschauer können sie bei der Parade schließlich beobachten, wie der andromechanische General außer Kontrolle gerät. Nach dem Kampf können sie in Befragungen und Ermittlungen Hinweise auf Antonias Vergangenheit bekommen.



ANKUNFT IN SPANDAU

Der Ort Spandau liegt nur wenige Kilometer westlich von Berlin an der Stelle, wo die Spree in die Havel mündet. Am Westufer liegt die Stadt mit ihren Stadtmauern, in der Mitte der Flussmündung liegt die Zitadelle Spandau, die eine eigene Insel bildet, und auf der östlichen Uferseite ist die Gewehrmanufaktur entstanden. Die Gewehrmanufaktur nutzt die Nähe zu Berlin, aber auch die Wasserkraft und die Schifffahrt auf Spree und Havel, über die die Fabrik mit ihrer Zweigstelle in Potsdam verbunden ist.

Ziehen die Jäger vor ihrem Besuch in der Zitadelle Erkundigungen in der Stadt ein, können sie eine Massenbefragung durchführen (1 FZA, Probe auf Praktisches Wissen).

Peter von Blanckensee (1 Erfolg): General Peter von Blanckensee ist unter den Einwohnern wohl bekannt. Er galt als Veteran zahlreicher Schlachten und Scharmützel, enger Freund des Königs und talentierter Stratege. Es sei ein Jammer, dass er vor drei Monaten verstarb.

Wie ist er gestorben (1 Erfolg, erfordert Peter von Blanckensee): Angeblich war es ein natürlicher Tod; von Blanckensee war schon weit über Siebzig. Er wurde auf dem Friedhof von Spandau beigesetzt.

Mehr zu von Blanckensee (1 Erfolg, erfordert Peter von Blanckensee): Über seine Familie ist wenig bekannt. Angeblich hatte er keine Kinder. Offenkundig hatte er sich ganz dem Königreich Preußen und dem Heer verschrieben. Vor seinem Tod habe er in der Zitadelle gelebt, aber auch die Gewehrmanufaktur gerne besucht. Wenden die Jäger 1 weiteren Erfolg auf, können sie das seltene Gerücht aufschnappen, dass der alternde Soldat nicht mehr ganz richtig im Kopf war und manchmal darüber sprach, wie er dem Tod ein Schnippen schlagen wollte. Es ist allerdings unbekannt, wie er sich das vorstellte.

Zitadelle (1 Erfolg): In der Zitadelle sind nicht nur preußische Soldaten der Infanterie und der Kavallerie stationiert, sondern es werden dort auch immer wieder Waffentests durchgeführt. Viele der Waffen werden von der nahegelegenen Gewehrmanufaktur geliefert. Man

munkelt, dass die Fabrik Experimente mit sorbonnischen Waffen durchführt.

Gewehrmanufaktur (1 Erfolg, Wichtig): Die Gewehrmanufaktur befindet sich am Ostufer der Havel, nicht weit von der Zitadelle entfernt. Inhaber sind Gottfried Adolph Daum und David Splitgerber. Sie stellen im Auftrag des Königs Waffen her, darunter auch experimentelle sorbonnische Waffen. Man munkelt, dass ihnen jüngst ein spektakulärer Durchbruch gelungen sei; eine ganz besondere Machina soll im Rahmen der morgigen Militärparade vorgeführt werden. Diese Machina habe irgendetwas mit dem jüngst verstorbenen Peter von Blanckensee zu tun, was genau, ist jedoch unbekannt. Diese Information ist wichtig für das Abenteuer, denn sie appelliert an die Neugier der Jäger und drängt sie dazu, der Parade beizuwohnen.

Antonia Wolkenbach (2 Erfolg): Der Name ist nicht sehr bekannt, weshalb diese Information 2 Erfolge kostet. Die wenigen, die ihn kennen, wissen, dass es sich dabei um eine Sorbonnikerin handelt, die im Auftrag der Zitadelle und/oder der Gewehrmanufaktur Experimente durchführte. Wenn sie sich in der Stadt blicken ließ, hatte sie üblicherweise eine merkwürdige Apparatur in Gestalt einer Krabbe aus Metall dabei, die sich offenbar eigenständig bewegte. Nicht allein wegen dieser „teuflischen Maschine“ machten die meisten Menschen einen großen Bogen um sie.

Tote erwecken (1 Erfolg, erfordert Antonia Wolkenbach): Manch ein Einwohner Spandaus will wissen, dass die Sorbonnikern Tote wiedererweckte, die danach in den Kriegsdienst gepresst worden seien. Dieses Gerücht ist allerdings falsch. Die HeXXenmeisterin kann weitere (falsche) Gerüchte ersinnen und in Umlauf bringen.

ERSTER BESUCH IN DER ZITADELLE

Haben die Jäger sich etwas in der Stadt umgehört (oder auch nicht), wird einer ihrer ersten Anlaufpunkte die Zitadelle sein.

SZENE – ZITADELLE IN DER HAVEL

Bei der Zitadelle handelt es sich um ein mächtiges, quadratisches Bauwerk mitten in der Havel, nur wenige Meter von Spreemündung entfernt. An allen vier Ecken ragen speerspitzenartige Bastionen aus dem komplett von Wasser umschlossenem Gebäude. Um die Bastion zu erreichen, muss man zuerst über eine Brücke auf eine vorgelagerte, ebenfalls befestigte Insel gehen und gelangt von dort aus über eine weitere Brücke zum Zitadellentor. Rings um die Zitadelle sieht man immer wieder Soldaten,



die patrouillieren, in größeren Kolonnen marschieren oder auch einfach nur eine Pfeife rauchen und sich unterhalten.

Die Sicherheitsvorkehrungen an der Zitadelle sind aktuell lax, da keine Gefahr droht, dennoch werden Jäger höflich am Tor der Zitadelle abgewiesen. Kommen sie mit den Wachmännern oder anderen Soldaten ins Gespräch, erfahren sie, dass am nächsten Tag (oder an einem anderen, wenn die HeXXenmeisterin das möchte) eine große Militärparade angesetzt ist, zu der mehrere Dutzend geladene Gäste erwartet werden. Die meisten stammten aus dem Militär, aber es seien auch Waffenkonstrukteure, Industrielle und Finanziers dabei, die sich für die neueste Waffentechnologie interessieren.

Die Jäger stehen nicht auf der Einladungsliste, und alle Versuche, mit hochrangigeren Offizieren oder dem Gouverneur Friedrich Wilhelm II. von Schleswig-Holstein-Sonderburg-Beck persönlich in Kontakt zu kommen, werden höflich, aber bestimmt abgewiesen.

ERSTER BESUCH IN DER GEWEHRFABRIK

Von der Gewehrfabrik können die Jäger im Laufe der Massenbefragung erfahren bzw. wenn sie sich gezielt nach Antonia von Wolkenbach bzw. General Peter von Blanckensee umhören.

SZENE – DIE GEWEHRFABRIK

In Sichtlinie zur Zitadelle, am östlichen Ufer der Havel, liegt ein ausgedehntes und von einer hohen Ziegelsteinmauer umgebenes Areal. Außerhalb des Areals vernimmt man das typische Schnaufen und Rattern seelenlichtbetriebener Maschinen. In der Luft hängt ein unangenehm beißender Geruch nach Ozon und Schwefel. Auf der Havel erkennt ihr einzelne Pfützen von Seelenschlacke. Es gibt zwei Eingänge zu dem großen Areal, doch beide werden von preußischen Soldaten bewacht.

Auch hier kommen die Jäger ohne Weiteres nicht weiter. Die Soldaten lassen die Jäger nicht hinein. Sollten diese sich allerdings als Konstrukteure ausgeben, als Bekannte von Antonia Wolkenbach, ihre Erlebnisse in Hoym andeuten oder sonstige Ausreden oder Lügen vorbringen, erklärt sich der wortführende Wachmann bereit, einen der Inhaber zu rufen. Wenig später empfängt Gottfried Adolph Daum (Mitte 50, rundliches Gesicht, weiße Perücke, wird stets von einem aufdringlichen Mops begleitet) die Jäger in seinem

nüchtern eingerichteten Büro. Angesichts der morgigen Parade und der Vorführung von General Blitzpeter ist Daum sehr in Eile und wirkt auch etwas nervös.

Wir sind auf der Suche nach Antonia Wolkenbach. „Ja, sie war hier. Bis vor wenigen Wochen. Aber sie verließ uns übereilt. Einen Grund kann ich nicht nennen.“

Woran hat sie gearbeitet? „Ein Geheimprojekt. Wir nennen es den Sorbonnischen General. Ich kann keine Details nennen, nur, dass er morgen in der Zitadelle vorgestellt wird.“

War auch General von Blanckensee an dem Projekt beteiligt? „Ja. Er stellte auch den Kontakt zu Wolkenbach her, wohl aufgrund einer Empfehlung eines alten Freundes aus Militärzeiten.“

Viel mehr bekommen die Jäger nicht aus Daum heraus. Er vertröstet sie, indem er ihnen verspricht, sie auf die Gästeliste der Militärparade setzen zu lassen. Die Jäger sollen sich morgen, kurz vor vier Uhr nachmittags, am Eingang der Zitadelle einfinden. Alles andere werde dann seinen Weg gehen.

ANDERE MÖGLICHKEITEN

Womöglich haben die Jäger eigene Ideen, um der Militärparade beiwohnen zu können. Das Treffen mit Gottfried Adolph Daum ist nicht zwingend vor der Parade notwendig, dazu wird es auch danach noch automatisch kommen. Die Jäger könnten sich als hochdekorierte Offiziere oder Adelige mit militärischem Hintergrund ausgeben (mit der entsprechenden Aufmachung ist das nur ein geringes Problem), sich in das Gefolge eines anderen Adligen einschleichen oder sich als Arbeiter von Splitterber & Daum ausgeben. Zwar existiert eine Liste für geladene Gäste, doch wird der Andrang zur Parade so groß sein, dass diese Liste eher als Richtlinie gehandhabt werden wird. Allgemein sollte die HeXXenmeisterin den Jägern keine allzu großen Hürden in den Weg stellen, denn das Abenteuer nimmt während der Militärparade seinen Lauf, und es ist wichtig, dass alle Jäger dabei anwesend sind.

DIE PARADE IN DER ZITADELLE

Schaffen es die Jäger, sich zur Parade in die Zitadelle zu begeben, stehen sie vor folgender Szene:

SZENE – IN DER ZITADELLE

Das Zentrum der Zitadelle bildet ein großer, rechteckiger, gepflasterter Hof, auf dem sich weitere kleinere Gebäude befinden, zwischen denen aber viel Platz besteht. Angesichts der vielen hundert Soldaten und Gäste, die sich derzeit hier eingefunden haben, wirkt der Platz jedoch fast schon beengt.

Zudem wurde mit Holzzäunen ein Teil des Platzes abgeriegelt, um den preußische Soldaten stramm in Hahbachtstellung stehen und sich kaum rühren. An einer Seite wurde eine stabile Tribüne aufgebaut, auf der sich fast ausschließlich Männer und Frauen wahlweise in Offiziersuniformen oder in aristokratischer Kleidung niederlassen.

Auch wenn die Jäger eine Einladung von Gottfried Adolph Daum haben, gelten sie noch lange nicht als Ehrengäste, daher bleibt ihnen ein Sitz auf der Tribüne verwehrt und sie müssen sich unter die vielen Menschen begeben, die sich entlang der Holzzäune hinter den stramm stehenden Soldaten aufgestellt haben. Pünktlich um 16 Uhr beginnt die Vorstellung.

SZENE – DIE PARADE BEGINNT

Trompeten ertönen, und das Publikum begibt sich auf seine Plätze. Schon marschiert der erste Trupp preußischer Soldaten über den Hof. Nach und nach werden verschiedene Waffengattungen vorgestellt. Musketen neuester Fertigung feuern Salven ab, Kanonenschüsse donnern durch den Hof. Ein Raunen geht durch die Menge, als seelenlichtbetriebene Soldaten etwas holprig und ungelenk über das Kopfsteinpflaster marschieren, die von einem Offizier stolz als preußische Kampf-Konstrukt angekündigt werden. Zum Höhepunkt der Vorstellung wird eine Kampfdemonstration angekündigt. Dazu stellt sich eine Gruppe Infanteristen, bewaffnet lediglich mit Säbeln, in Kampfposition auf. Zu ihnen gesellt sich unter dem höflichen Beifall des Publikums ein älterer Mann in der Uniform eines Generals.

Von den Umstehenden können die Jäger erfahren, dass es sich bei dem General um Friedrich Wilhelm II. von Schleswig-Holstein-Sonderburg-Beck handelt, den Gouverneur der Zitadelle.

SZENE – DER SORBONNISCHE GENERAL

Ein Raunen geht durch die Zuschauer, als ein Offizier mithilfe eines Sprechrohrs einen besondere Art von Gegner ankündigt. Begleitet von seltsamen summen- den Geräuschen bewegt sich ein rein sorbonnischer Geselle auf den Kampfplatz, auf den ersten Blick menschenähnlich, doch bei genauerem Hinsehen innen weitgehend hohl – ein mechanisches Gerüst. Anders als die Konstrukte bewegt es sich sicher und fast schon elegant. Auf dem Kopf der Maschine wurde ein Dreispitz aus Metall installiert; an ihrer Brust baumeln

preußische Orden. An einer Hand ist eine Tabakpfeife fest installiert. Die Gestalt führt die Pfeife zum mundförmigen Schlitz am metallenen Gesicht und nimmt tatsächlich einen Zug. Der Offizier stellt die Maschine voller Stolz als „Sorbonnischen General“ vor.

Konstrukteure unter den Jägern erkennen die Maschine auf den ersten Blick als Andromechanikum. Befinden sich keine Konstrukteure unter den Jägern, können sie den Begriff aus dem Publikum aufschnappen. Nur kurz nach der Vorstellung des Sorbonnischen Generals kommt es zum Schaukampf: Die Soldaten unter Friedrich Wilhelm II. von Schleswig-Holstein-Sonderburg-Beck stürzen sich auf das Andromechanikum, das alle Säbelattacken jedoch problemlos abwehrt oder ihnen geschmeidig ausweicht. Doch nach einigen Minuten ändert sich das Verhalten der Machina.

SZENE – GENERAL BLITZPETER GREIFT AN

Die Angriffe der Soldaten nahmen unter Anweisung des Gouverneurs an Vehemenz zu, und der sogenannte Sorbonnische General scheint langsam Probleme zu bekommen, sich der Angriffe zu erwehren. Immer häufiger zieht er an seiner fest installierten Pfeife, sodass der Tabakgeruch durchsetzt mit Ozon und Schwefel bis zu euch herüber dringt und der Rauch Teile des Hofes einnebelt. Aus dem Mundschlitz der Machina ertönt eine blecherne Stimme: „Die Schweden kommen! Tötet sie! Tötet sie alle!“ Plötzlich ertönen Schreie aus dem Publikum. Als ihr euch umschaut, erkennt ihr die preußischen Kampf-Konstrukte, die wild um sich schlagend in den Hof eingefallen sind. Sie wirken nicht mehr ungelenk und unsicher, sondern scheinen von grimmigem Zorn erfüllt zu sein.



Alles geht im Chaos unter, und obwohl die Zitadelle gut mit erfahrenen Soldaten bestückt ist, sorgen die in Panik umherlaufenden Menschen dafür, dass so etwas wie eine geordnete Verteidigung nicht aufgebaut werden kann. Spätestens als die Jäger miterleben, wie ein junger Rekrut ganz in ihrer Nähe von drei Kampf-Konstrukten niedergemetzelt wird, sollten sie in den Kampf eingreifen.



ÜBERSICHT ÜBER DEN KAMPF

- ◆ Beseeltes Andromechanikum („Sorbonnischer General“)
- ◆ Jz x 2 Waffen-Servitoren („Preußische Kampf-Konstrukte“)
- ◆ **Umgebungseffekt:** Gestaffelter Kampfablauf
- ◆ **Umgebungseffekt:** Menschenmasse

UMGEBUNGSEFFEKT: GESTAFFELTER KAMPFABLAUF

Die Jäger bekommen es zunächst mit Jz x 2 Waffen-Servitoren zu tun (alias: Preußische Kampf-Servitoren). Diese Bandenmitglieder der Stufe 3 sollten auch erfahrenere Jäger für einige Zeit aufhalten; haben die Jäger aber allzu leichtes Spiel, kann die HeXXenmeisterin in INI 0 noch eine zweite Welle von Jz x 2 oder Jz Waffen-Servitoren hinzufügen. Sobald die Zahl der Servitoren auf 0 oder nahezu 0 dezimiert wurde, erscheint der Sorbonnische General. Er hat die Werte eines beseelten Andromechanikums, kann aber keinen Sorbonnikschrott beschwören, sondern stattdessen für je 1 Hex 2 Waffen-Servitoren (so als habe er Höhere Beschwörung). Auch er wird er nicht von Jz Beseeltem Sorbonnikschritt begleitet, sondern von Jz – 1 Waffen-Servitoren; platziere diese, sobald der General erscheint. Beachte, dass die Waffen-Servitoren mithilfe ihrer Eigenschaft Wache Jäger abfangen können, die sich auf den General zubewegen. Der General selbst wird anfangs versuchen, aus der Distanz zu agieren.

UMGEBUNGSEFFEKT: MENSCHENMASSE

Dieser Umgebungseffekt wird im *Buch der Regeln 2* beschrieben. Wende den Effekt nur in den ersten zwei oder drei Kampfunden an, danach dürfte sich die panische Menge zerstreut haben.

NACH DEM KAMPF

Sobald der Sorbonnische General besiegt ist, endet der Spuk. Alle anderen Servitoren schalten sich gleichzeitig ab, einige brechen zusammen, andere bleiben einfach an Ort und Stelle stehen. Aus dem Mund des Generals tönen noch ein paar letzte Worte, unterbrochen durch Knistern: „Die Schweden überrennen uns. Rückzug! Rückzug!“ Dann zucken noch einige grüne Funken über die metallene Hülle, bis das grüne Leuchten aus dem Brustbereich schließlich erlischt. Der General rührt sich nicht mehr.

Kurze Zeit später legt sich die Panik unter den noch verbliebenen Zuschauern und Soldaten.

Gouverneur Friedrich Wilhelm wendet sich an die Jäger. Er kann sich die Fehlfunktion des Sorbonnischen Generals nicht erklären, vermutet Sabotage: „Jemand hat das zu verantworten, da bin ich mir ganz sicher“. Er bittet die Jäger darum, sich der Sache anzunehmen, immerhin hätten sie unter Beweis gestellt, dass sie nicht auf Seite des vermeintlichen Saboteurs stehen (den es in Wahrheit aber nicht gibt). Er bietet den Jägern insgesamt Jz x 200 Gulden sowie freien Zugang zu allen Bereichen der Zitadelle an, sollten sie den Saboteur finden, verweist allerdings früh darauf, dass der Sorbonnische General in der Gewehrmanufaktur Splitgerber & Daum hergestellt wurde. Der Gouverneur hat keine Ahnung, dass der Sorbonnische General die Seele des Verstorbenen Peter von Blankensee in sich trägt. Er erwähnt allerdings, dass der General von seinen Leuten den Spitznamen „General Blitzpeter“ erhalten habe; eine Hommage an den kürzlich verstorbenen Peter von Blankensee, den man ebenfalls so nannte.

Mit Antonia von Wolkenbach pflegte der Gouverneur nur rein geschäftliche Kontakte. Spricht man ihn auf Antonia an, beschreibt er sie als „äußerst kompetent“, aber auch als „getrieben von einem unerreichbaren Ziel“. Um welches Ziel es sich handelt, weiß er jedoch nicht.

DIE SUCHE NACH DEM „SABOTEUR“

Alle Spuren führen zur Gewehrfabrik. Dorthin werden die Überreste des Sorbonnischen Generals gebracht. Wollen die Jäger das Andromechanikum noch vor Ort untersuchen, wird ihnen nichts Außergewöhnliches auffallen – mit einer Ausnahme: Auch diese Machina weist ähnliche Zierelemente auf wie schon die Laterna Memoria aus Hoym, darunter die Ansicht einer Hafenstadt und die Initialen „A. W.“. Auch ein chiffrierter Text aus den Buchstaben A und W taucht hier auf (siehe oben Seite 10), ist allerdings vor allem im Innern der Konstruktion zu erkennen. Um ihn zu lesen, müsste man das Mechanikum auseinanderbauen, was nur in einer Werkstatt geschehen kann.

GESPRÄCH MIT DEN VERANTWORTLICHEN

Gottfried Adolph Daum und David Splitgerber erklären sich nun bereit, alles zu sagen, was sie über den Sorbonnischen General wissen, schließlich müssen sie befürchten, dass diese Katastrophe negative Auswirkungen auf ihren Geschäftsbetrieb haben wird. Wie selbstverständlich verwenden sie dabei den Begriff „General Blitzpeter“ für das Andromechanikum und geben zu, dass es sich nicht um ein gewöhnliches Andromechanikum handelt.

Was ist hier überhaupt geschehen? „Es war von Anfang an von Blanckensees Idee. Er war alt und krank und sah sein Ende kommen. Irgendwann hatte er die fixe Idee, ewig weiterzuleben, indem er seine Seele in ein Andromechanikum transferieren lässt. Auf diese Idee hatte ihn wohl ein alter Kamerad aus Hoym gebracht, der mithilfe der Konstrukteurin Antonia Wolkenbach beachtliche Erfolge erzielt hatte. Wir ließen Frau Wolkenbach herbringen und richteten ihr eine eigene Werkstatt in der Fabrik ein. Die Zusammenarbeit war sehr profitabel. Zwar erfuhren wir nicht, auf welche Weise Frau Wolkenbach die Seele des Generals einfangen wollte, doch sie beteiligte unsere fähigsten Konstrukteure am Bau des Andromechanikums. Sie ist wirklich ein Genie, und ihr Wissen wird uns noch sehr zugute kommen.“

Das Andromechanikum hat also wirklich von Blanckensees Seele? „Davon gehen wir fest aus. General von Blanckensee war passionierter Raucher, Mitglied im elitären Tabakskollegium von König Friedrich Wilhelm. Diese Marotte konnte er wohl auch in seinem Metallkörper nicht ablegen, also installierten wir die Pfeife an seiner Hand. Doch für uns war das ein Zeichen, dass sich tatsächlich der Geist des Generals in dem Geistertresor befindet – auch wenn Wolkenbach da schon nicht mehr anwesend war.“

Antonia Wolkenbach ging fort? „Ja, schon vor einigen Wochen. Die Arbeiten am Sorbonnischen General waren abgeschlossen, und eigentlich sollte Wolkenbach noch der Parade beiwohnen – um den ihr gebührenden Ruhm zu empfangen. Doch sie verließ uns über Nacht. Nahm nur ihre Wunderbare Werkbank mit und ihren krebsartigen metallischen Begleiter. Alles andere ist noch da.“

War etwas Besonderes an ihrer Werkbank oder ihrem Begleiter? „Frau Wolkenbach tendierte dazu, ihre Apparate wie Menschen zu behandeln. Das zeigte sie vor allem bei dieser Werkbank, die sie manchmal mit dem Namen Serge anredete. Ihren mechanischen Begleiter nannte sie Vincent.“

Wo lebte sie? „Sie war in der Zitadelle einquartiert. Ebenso wie General von Blanckensee. Dort hatte sie eine weitere persönliche Werkstatt, und wir glauben, dass sie dort die Seele von Blanckensees extrahierte.“

Was hat es mit den Buchstaben auf den Zierteilen auf sich? „Ja, seltsam, nicht wahr? Ich habe Wolkenbachs Werk genau studiert, und dabei sind mir die Zeichenkolonnen mit A und W auch aufgefallen. Ich hatte gehofft, sie enthielten wichtige Hinweise auf die Funktionsweise der Maschine, und habe Wochen gebraucht, um sie zu

dechiffrieren. Allerdings bedeutet der Code nur sinnlose Wörter, die absolut nichts mit dem General zu tun haben. Ich glaube, es handelt sich um eine Fehlfunktion ihrer Werkbank.“

Auch Gottfried Adolph Daum und David Splitgerber bieten den Jägern eine Belohnung über 250 Gulden pro Person für das Auffinden von Antonia Wolkenbach an. Sie halten die Konstrukteurin zwar nicht für eine Saboteurin, erhoffen sich von ihr aber Antworten darauf, warum das Experiment scheiterte. Äußern die Jäger den Wunsch, Wolkenbachs Arbeitsstätte zu sehen, wird man sie quer durch die lärmende Fabrik in ein kleineres, einzeln stehendes Gebäude führen. Es ist verschlossen, doch einer der Mitarbeiter hat den Schlüssel.

SZENE – DIE WERKSTATT

Das Gebäude besteht aus einem einzigen großen Raum, der teilweise durch eine hölzerne Zwischentage separiert wird. Er wirkt leergeräumt und sauber, weist aber noch eine Vielzahl von Werkbänken auf. An wenigen Stellen ist noch getrocknete Seelenschlacke zu erkennen. Alle Werkzeuge wurden ordentlich sortiert.

In dieser Werkstatt findet sich nichts von Interesse, doch die Jäger können hier das zerstörte Andromechanikum untersuchen. Mithilfe der Werkzeuge lassen sich die Panzerplatten leicht entfernen. Dabei kommt nicht nur eine Abfolge von As und Ws zum Vorschein, sondern auch ein weiteres eingraviertes Bild.

◆ **Der Code:** Wird der Code mithilfe des in Hoym gefundenen Schlüssels dechiffriert, kommen folgende Worte zum Vorschein: „Serge – Michaela – rette – mich – Mellen.“

◆ **Die Gravur:** Das Bild zeigt eine ländliche Szene von einem See mit einem Wald, rechts ein einfaches Bauernhaus, links ein Baum auf einem Hügel. Wenn man die Zeichnung um 180 Grad dreht (fällt einem Jäger auf, dem eine Probe auf Aufmerksamkeit –4 gelingt), wirkt das Bild wie der Kopf einer dämonischen Kreatur.

PERSÖNLICHE WERKSTATT UND WOHNRÄUME

Suchen die Jäger Wolkenbachs persönliche Werkstatt und Wohnräume innerhalb der Zitadelle auf (das kann schon direkt nach dem Kampf gegen den Sorbonnischen General geschehen), finden sie nicht viel Aufschlussreiches. Auch hier wurde alles bereits gesäubert. Die Hinterlassenschaften Wolkenbachs wurden in einer Truhe verstaut.

In der Truhe finden sich einige Aufzeichnungen über das Projekt „General Blitzpeter“. Der Großteil der Aufzeichnungen besteht aus Konstruktionsplänen und Berechnungen. Gegen Ende erwähnt Wolkenbach, dass die Seelenextraktion von Peter von Blanckensee gelang, aber: *„Der Sorbonnische General verhält sich in jeglicher Hinsicht so, wie es der General tun würde. Doch es gibt einige eklatante Unterschiede. So scheint der Blitzpeter einige Probleme mit der Einordnung von Erinnerungen zu haben. Mitunter wähnt er sich inmitten des Kriegs gegen die Schweden. Auch wird er hin und wieder von Jähzorn übermannt, eine Charaktereigenschaft, die von Blanckensee meines Wissens nicht hatte. Ich befürchte, bei der Übertragung der Seele ist mir ein Fehler unterlaufen. Schon wieder! Die Seele wurde durch einen bösen Geist aus dem Äther korrumpiert, einen Geist, der seine Umwelt manipuliert, so wie es auch Fürst Lebrecht aus Hoym erlebte. Wenn das herauskommt, bin ich hier nicht sicher.“*

Außerdem hat Antonia ein Buch hinterlassen, in dem sie dem Zustand zufolge viel schmökerte. Es ist das Werk *De l'infinito, universo e mondi* von Giordano Bruno.

Episode 3 – Mellen

Die in Spandau entdeckten Hinweise deuten auf die Ortschaft Mellen hin. Folgen die Jäger dieser Spur, erfahren sie vor allem mehr über die Hintergründe von Antonias Handeln. Nebenbei können sie die Dorfbewohner vor einer grausamen Bestie beschützen. Der Kampf gegen das Ungeheuer ist optional; auch wenn er nicht stattfindet, können die Jäger nach Hamburg weiterziehen.

HINTERGRUND

Im Jahre 1729 kam eine Seelenlicht-Expedition der Faust-Gesellschaft in das kleine Dorf am sumpfigen Ufersaum des Magdeburger Meeres, um hier – abseits der großen Städte – mithilfe einer Seelenfalle Seelenlicht zu ernten. Der Plan bestand darin, mehrere Dörfer abzuklappen, sich zumindest grob über die Umgebung zu informieren und anhand der Berichte der Einwohner die besten „Fanggründe“ für den Einsatz der Seelenfallen zu ermitteln. Die Expedition setzte sich aus sieben Personen zusammen: Antonia und Vincent Wolkenbach, Serge Tampanion, Michaela Sonntag sowie drei weiteren Söldnern und Technikern der Faust-Gesellschaft.

Von Anfang an herrschte Missstimmung in der Gruppe. Streitigkeiten und Kompetenzgerangel

ENDE DER EPISODE

Die Jäger sollten sich nun sicher sein, dass Antonia tatsächlich den Geist sterbender Menschen einfängt und in autarke Maschinen einbaut. Eventuell ahnen sie, dass die verborgenen Nachrichten auf den Zierelementen nicht von ihr angefertigt wurden, sondern von der Wunderbaren Werkbank, von Wolkenbach als „Serge“ bezeichnet. Zudem haben sie die Namen Vincent und Michaela in Erfahrung gebracht, ohne genau zu wissen, um wen es sich dabei handelt. Der entscheidende Hinweis ist jedoch „Mellen“. Orte mit diesem Namen gibt es zwar mehrere in Deutschen Landen, der einzige in der Nähe liegt jedoch in Brandenburger Gebiet an der Nordküste der Magdeburger See, etwa 50 Kilometer (Luftlinie) südlich von Schwerin und 130 Kilometer (Luftlinie) nordwestlich von Spandau, somit auf halbem Weg Richtung Hamburg. Selbst wenn die Jäger glauben, in Hamburg weitere Spuren der Konstrukteurin zu finden, sollte ein Abstecher nach Mellen Sinn ergeben.

prägten das Zusammensein; keine Spur von einer gut eingespielten Mannschaft. Nach einiger Zeit entschied sich die Expedition, eine abgelegene Position am Rande des Dorfes Mellen zu beziehen. Serge Tampanion war ausgesendet worden, um sich bei den Dorfbewohnern über Besonderheiten der Umgebung zu informieren, allerdings konnte der schüchterne Theoretiker zwar mathematische Rätsel lösen, aber soziale Interaktion lag ihm weniger. Den Dorfbewohnern erschien der junge Serge seltsam, und sie schickten ihn zu ihrer Belustigung in den nächsten Schweinestall. Sonst wäre ihm eventuell das verschüttete Hünengrab am Rande des Dorfes aufgefallen.

Vor einigen Jahrzehnten waren die Dorfbewohner von Plünderern aus den nahegelegenen Räuberstaaten attackiert worden. Einige Dörfler flohen zu ihrem Schutz in die uralte Grabkammer des vorchristlichen Grabes, wurden aber von den Plünderern entdeckt und grausam hingerichtet. Die Leichen blieben im Grab. Ihre Seelen aber sind unruhig und warten nur darauf, angerufen zu werden, um sich an ihren damaligen Häschern (oder deren Nachkommen) zu rächen.

Als die Seelenfalle in Betrieb genommen wurde, waren die Söldner auf alle möglichen

Gefahren vorbereitet, nur nicht auf das Erscheinen der körperlosen Geister der ruhelosen Seelen, die wiederum große Mengen widernatürlicher Kreaturen aus dem Sumpf herbeiriefen. Die Expeditionsmitglieder mussten erkennen, dass der Standort schlecht gewählt war – die Existenz des Widernatürlichen war an dieser Stelle einfach zu stark für eine so kleine Gruppe. Zudem sorgte die schlechte Abstimmung innerhalb des Trupps dafür, dass sie weitaus weniger effektiv und schlagkräftig waren, als sie es hätten sein können.

Im Kampf wurde Vincent schwer verletzt. Antonia beschloss, die Seele ihres Bruders einzufangen, indem sie sie mithilfe der sorbonnischen Werkzeuge und Apparate der Expedition in ein Seelengefäß transferierte. Mit dem urnengroßen Bauteil setzte sie sich anschließend von der Gruppe ab, während diese noch verbissen gegen die anstürmenden Gegner kämpfte.

Antonia erfuhr erst später, dass fast alle Teilnehmer der Expedition nach ihrer Flucht ums Leben kamen. Nur Michaela und Serge konnten entkommen, wobei Serge so schwer verletzt wurde, dass er nur noch wenige Tage zu leben hatte.

Nach der katastrophal gescheiterten Expedition konnte sich das Böse ungehindert im Sumpf ausbreiten. Die Rachegeister zogen sich zwar in ihre Grabstätte zurück, aber die missratene Expedition hatte den Äther verwirbelt, was die Aufmerksamkeit einer noch jungen Tarasque auf sich zog, die sich in der Nähe niederließ. In den kommenden Jahren wuchs die Tarasque und bedroht inzwischen die umliegenden Dörfer. Momentan gibt sich das Monster noch damit zufrieden, vereinzelt Schafe der Einwohner zu reißen, aber es wird nicht lange dauern, bis es einen Geschmack für Menschenblut entwickelt.

ANREISE ZUM DORF

Der Reise der Jäger führt über weite Strecken über flaches Land, das zwar offiziell zur Mark Brandenburg gehört, dessen Bewohner aber allen Reisenden misstrauisch gegenüberstehen.

SZENE – IN DEN SUMPF

Wenn euch vorher schon aufgefallen ist, dass die Bewohner dieses Landstrichs fremde Reisende mit offenem Mund und finsternen Blicken anstarren,



spitzt sich dieses Verhalten auf der Landstraße von Lenzen nach Mellen zu. Die Bauern und Hirten auf den Feldern und Wiesen tuscheln und zeigen mit den Fingern in eure Richtung. Das Land wird zunehmend wilder, immer stärker ist es von Sumpfseen und Schilflandschaften geprägt. In trockeneren Bereichen werden Schafe und Rinder gehalten, hier und da wurde fruchtbares Ackerland durch Trockenlegung des allgegenwärtigen Sumpfes gewonnen.

Erreichen die Jäger schließlich Mellen, stoßen sie auf ein unscheinbares Kaff scheinbar mitten im Sumpf. Viele Häuser machen einen heruntergekommen Eindruck, aber die etwa drei Dutzend Einwohner wirken friedlich. Eine Herberge gibt es freilich nicht, und wenn die Jäger eine Übernachtungsmöglichkeit suchen, müssen sie mit einem Heuschaber Vorlieb nehmen. Für ein paar Münzen (in Unterhalt enthalten) können sie am gemeinsamen Mahl einer der Bauernfamilien teilnehmen.

SZENE – DAS DORF

Das Dorf Mellen erscheint auf den ersten Blick wie jedes andere Dorf auf dem platten Land. Niedrige Häuser reihen sich entlang einer Straße, und der Geruch von Kuhdung macht deutlich, wovon die Bauern hier leben. Auf der rechten Seite der Straße hinter den Häuserreihen liegt die dunkle Oberfläche eines Moorsees, dichter Wald lauert auf der gegenüberliegenden Uferseite.

INFORMATIONEN EINZIEHEN

Jäger können sich unters Volk mischen, um von den wortkargen Einwohnern einige Informationshappen zu bekommen. Eine Massenbefragung ist dazu nicht nötig, stattdessen werden die Jäger an Daniel Langheinrich verwiesen, einen der älteren Einwohner, der so etwas wie einen Sprecher darstellt.

Sagt Euch der Name Antonia Wolkenbach etwas? (Der Mann brummelt etwas.) „Wolkenbach nicht, aber von einer Antonia habe ich schon gehört. Sie gehörte zu den Leuten, die vor vier Jahren ins Dorf kamen. Solche Leute sind hier nicht willkommen. Seit dem unglücklichen Vorfall.“

Welcher Vorfall? „Der ereignete sich kurz nachdem diese Leute ins Dorf gekommen waren. Sieben Leute waren das, Männer und Frauen. Sie hatten eine schwere Maschine auf einem Wagen dabei und erkundigten sich über die

Umgebung. Dann schlugen sie etwas abseits von Mellen ihr Lager auf. Die folgende Nacht war furchtbar. Ein grünes Leuchten war im Sumpf zu sehen, dort, wo diese Leute ihr Lager hatten. Die Luft war erfüllt von unheimlichen Geräuschen. Heulen und Jaulen. Wie von Geistern und Toten und grausamen Monstern. Wir schlossen die Fensterläden und wagten uns nicht nach draußen. Am nächsten Tag war der Spuk vorbei.“

Was geschah danach? „Ein paar von uns schauten im Lager nach. Vier der Leute waren tot, einer lag im Sterben, eine ziemlich kräftige Frau hatte überlebt und schimpfte wie ein Rohrspatz über eine Antonia und nannte sie eine feige Verräterin. Sie bezahlte uns dafür, dass wir sie und den Schwerverletzten nach Hamburg brachten. Ihre Ausrüstung blieb im Sumpf zurück.“

Das sind sechs Leute, Ihr spracht aber von sieben. „Eine Person muss sich wohl abgesetzt haben. Diese Antonia. Die Verräterin.“

Habt Ihr Namen? „Nur von den beiden Überlebenden: Michaela Sonnentag und Serge Tampanion.“

Wisst Ihr noch, wohin in Hamburg Ihr sie brachtet? „Ich war selbst nicht dabei, aber Kurt kann euch sicher den Weg beschreiben.“

Daniel Langheinrich wird ein wenig herumdrucksen, aber früher oder später auf etwas zu sprechen kommen, das ihn schon die ganze Zeit beschäftigt. „Diese Nacht der Geister. Vor vier Jahren. Die hat etwas ausgelöst im Sumpf. Oder etwas angelockt. Es gibt eine Bestie dort draußen. Ein wildes Tier. Immer häufiger werden Schafe oder Rinder gerissen. Menschen zum Glück noch nicht, aber einige von uns befürchten, dass es immer größer wird. Und irgendwann über uns herfällt.“ Langheinrich vermutet, dass das Monster im Wald auf der anderen Seite des Moorsees lebt, ist sich aber nicht sicher. „Manchmal höre ich das Blöken meiner Schafe. Es scheint aus dem Wald zu kommen, aber es klingt seltsam verzerrt. Dann endet es abrupt.“

Langheinrich ist zu stolz, um die Jäger um Hilfe zu bitten, daher bleibt diese Bitte unausgesprochen – für erfahrene Jäger dürfte sie dennoch klar sein. Erklären sie sich bereit, sich um die Sache zu kümmern, dankt er ihnen vielmals. Eine Belohnung kann er ihnen jedoch nicht anbieten – die Dorfbewohner kommen gerade so über die Runden.

Erkundigen sich die Jäger nach dem Standort des Lagers, kann er ihnen den Weg beschreiben.

Fragen sie nach, was mit den vier Leichen geschah, verweist er sie auf den Friedhof des Dorfes.

FRIEDHOF

Der Dorffriedhof entpuppt sich als künstlich angelegter flacher Hügel, auf dem verrottende Kreuze und einige flechtenüberwachsene Grabsteine stehen. Die jüngeren Gräber sind mit Blumengebinden geschmückt. Auffälligkeiten gibt es keine.

Etwas abseits steckt ein Kreuz im Boden, das folgende Aufschrift trägt: „Vier unbekannte Männer. Gott sei ihrer Seele gnädig. 4. Mai 1729.“ Falls die Jäger ganz gründlich sein wollen, können sie die Leichen exhumieren und werden feststellen, dass naturgemäß nur noch die Knochen übrig geblieben sind. Vielfach sind sie gebrochen, und einem Skelett fehlt ein Arm (Vincent verlor seinen Arm schon vor dem Fiasko).

DAS ALTE LAGER

Die Teilnehmer der damaligen Expedition hatten ihr Lager in etwa 1,5 Kilometer Entfernung zum Dorf aufgestellt, aufgrund des flachen Landes und des niedrigen Bewuchses vom Dorf aus also noch gut sichtbar. Heute wird die Gegend gemieden, und wenn sich die Jäger dem Lager nähern, erkennen sie rasch, dass sich hier das typische, morastige, mit vielen flachen, stehenden Gewässern bedeckte Sumpfland ausbreitet. Bis auf eine Ausnahme: Ein einzelner solide wirkender Hügel ragt aus dem Sumpf. Er ist einige hundert Meter vom Lager entfernt.

SZENE – DAS LAGER

Vom Lager sind nicht viele Dinge erhalten geblieben: hier und da ein paar zerrissene Fetzen von Zeltstoff, die noch immer mit Heringen im Boden verankert sind. Das auffälligste Objekt ist eine etwa 1,5 Meter durchmessende, nunmehr zersplitterte Glaskugel, die von mehreren dünnen, metallenen Ringen umfasst wird. Kugel und Ringe sind etwa einen Fuß tief im morastigen Boden versunken.

Bei dem halb versunkenen mechanischen Gerät handelt es sich um die damals betriebene Seelenfalle, und jeder Jäger, der schon einmal eine solche Machina gesehen hat, mit der Faust-Gesellschaft zu tun hatte oder die Rolle Konstrukteur gewählt hat, erkennt dies auf den ersten Blick. Bei der Glaskugel handelt es sich um den Geistertresor, in dem beim Betrieb der Falle Sturmgeister aus dem Äther eingefangen werden. Der Geistertresor ist mitsamt den darum rotierenden Ringen

auf einem Sockel montiert, der inzwischen ganz im Boden versunken ist. Wird die Seelenfalle aus dem Boden ausgegraben, wird schnell deutlich, dass sie theoretisch noch funktionsfähig ist – da der Geistertresor aber zerstört ist, kann man damit keine Geister einfangen.

DER GRABHÜGEL

Die Jäger könnten sich auch für den Grabhügel interessieren.

SZENE – ÜBERWUCHERTE STEINE

Als ihr euch dem Hügel nähert, werden einige große Findlinge sichtbar, von denen nur die von Flechten und Moosen überwucherten Spitzen aus dem Morast zu ragen scheinen. Bei näherer Betrachtung sind zwölf Steine wie reglose Wächter um eine weitere zentrale Steingruppe angeordnet. In der Mitte bildet ein großer flacher Stein eine Art Dach.

Dass es sich um ein uraltes Grab handelt, kann jeder Jäger errahnen, dem eine Probe auf Akademisches Wissen (-1) gelingt. Ein Eingang in das Grab ist nicht zu erkennen, aber wenn die Jäger etwas Zeit investieren und die Steingruppe im Zentrum absuchen, finden sie hinter Pflanzen verborgen eine schmale Rampe. Das Innere besteht lediglich aus einer einzigen, niedrigen Höhle. Wenn die Jäger hier graben, werden sie menschliche Knochen finden, die aber 90 Jahre alt und schon fast zerfallen sind. Zu den Geschehnissen vor vier Jahren passen sie nicht.

DIE KREATUR JAGEN

Bei dem Wesen, das teilweise im Wald, aber auch im Moorsee selbst lebt, handelt es sich um eine noch junge Tarasque. Wie alle Tarasquen lebt auch diese vornehmlich im Wasser oder in Ufernähe. Sie gleicht einer Chimäre mit dem schwarz bemähten Kopf eines Löwen, dem Körper eines Bullen, den Krallen eines Bären, dem Panzer einer Schildkröte (jedoch mit Stacheln bewehrt) und einem Schwanz, der an die giftigen Schlangen des Orients erinnert. Eine ausgewachsene Tarasque ist so groß wie drei Ochsen, diese hier erreicht erst die halbe Größe.

Suchen die Jäger die Gegend ab, finden sie allenfalls Überreste gerissener Schafe und Spuren, die an die Tatzen eines Bären erinnern und auch ebenso groß sind. Die Spuren werden durch eine sich schlängelnde Schleifspur ergänzt, die nur von einem Schwanz stammen kann – Bären haben aber üblicherweise keine langen Schwänze.

Suchen die Jäger den Wald ab, können sie Büschel schwarzen Haares entdecken, das sicher nicht von den Schafen stammt, sowie einige Baumstämme, deren Rinde regelrecht abgeschabt wurde; ein Hinweis auf den schildkrötenartigen Panzer. Mit all diesen Hinweisen und einer gelungenen Probe auf Akademisches Wissen (-4) kann ein Jäger das Monster als Tarasque identifizieren und kennt somit alle seine Kräfte und Eigenschaften, was der Jägergruppe im Kampf einen Vorteil bringen kann.

Das Problem ist jedoch, dass sich die Tarasque nicht blicken lässt. Folgt man den Spuren, verschwinden diese im Sumpf, im Wald oder im Moorsee. Auch ein Köder in Form eines Schafs hilft wenig, da die Tarasque klug genug ist, solche plumpen Versuche zu durchschauen.

Die effektivste Methode, die Tarasque anzulocken, besteht darin, die Seelenfalle zu reparieren und zu aktivieren. Auch wenn der Geistertresor zerstört ist, würde die Seelenfalle trotzdem Geister und Kreaturen der Nacht anlocken. Vor vier Jahren wurde die Tarasque dadurch angelockt, warum sollte dies heute nicht erneut gelingen? Das Problem ist jedoch, dass die Seelenfalle damals wie heute nicht nur die Tarasque anlocken wird, sondern auch die im Grabhügel ruhenden Rachegeister – und vielleicht auch weitere Sumpfbewohner der finsternen Art.

Die Seelenfalle zum Laufen zu bringen, erfordert eine Sammelprobe auf Handwerken (-2, 1 FZA pro Probe), wobei Jz x 3 Erfolge benötigt werden. Konstrukteure führen die Probe mit einem Bonus von +2 aus. Einmal repariert, kann die Falle in Betrieb genommen werden. Die Metallräder beginnen sich zu drehen, erst langsam, dann immer schneller, bis man nur noch vage Umrisse erkennt und die Luft von einem geisterhaften, mechanischen Sirren erfüllt wird, das kilometerweit zu hören ist (im Dorf wird man sich nun in den Häusern verbarrikadieren).



ÜBERSICHT ÜBER DEN KAMPF

- ◆ Jz x 3 Hetzende Schemen^{BdR2} (Rachegeister)
 - ◆ Junge Tarasque
 - ◆ **Umgebungseffekt:** Gestaffelter Kampf
- Optionaler Umgebungseffekt: Seelenlichtfalle

JUNGE TARASQUE

(Dämon, Widernatürlich, Anführer 2)

Kkr 10, Ath 8, Ges 4, Wil 9, Wis 3, Sin 4

LEP: Jz x 15 | PW: 6

INI: 8 | Handlungen:

ANGRIFFE

- Biss** Angriff 12, Schaden 3+ innerer Schaden (1 für je 2 Angriffserfolge [Vergiftung])
- Schwanzschlag** Angriff 10, Schaden 6 + Mehrfachtreffer (2 Jäger)
- Giftatem** Angriff 10, Schaden 3 + innerer Schaden (1 für je 2 Angriffserfolge [Vergiftung]) + Flächentreffer (alle Jäger, ausweichen erlaubt)



EIGENSCHAFTEN

- ◆ **Anfällig** (heiliger Schaden)
- ◆ **HEX-Macht** (Jz – 1 HEX bei Start)
- ◆ **HEX-Reaktion** (1 HEX, sobald ein Angriff der Jäger trifft, aufgrund des Panzers aber keinen Schaden anrichtet)
- ◆ **HEX-Wachstum** (Jz – 1 HEX in INI 0)
- ◆ **Panzerisse** (–1 Pw dauerhaft, wenn ein Jäger auf seinem Angriffswurf 2 ✱ erwürfelt und diese aufbraucht)
- ◆ **Resistenz** (innerer Schaden)

Zusätzlich im Wasser:

- ◆ **Immunität** (äußerer Schaden, Malusstufen)

HANDLUNGSKRÄFTE

- ◆ **Fluch der Untätigkeit** (☞|☞ : 11 gegen Mystisches Wissen, mind. 1 Differenzerfolg für Nsc: Jäger kann in INI 0 keine Reduzierungsprobe ausführen, wirkt bis Kampfende oder Tod des Fluchwirkers, 1 HEX pro Ziel (Gruppe))
 - ◆ **Gift verschlingen** (☞|☞ : Alle Jäger verlieren alle inneren Schadensstufen, Nsc heilt +5 LEP/+1 HEX pro verlorener Stufe)
 - ◆ **Giftwolke** (☞|☞ : 1x pro Kampf: 1 innere Schadensstufe pro HEX [Vergiftung]), 1 HEX pro Schadensstufe)
 - ◆ **Terrorwelle (Löwenbrüllen)** (☞|☞ : 11 gegen Geistesstärke, 1 Malusstufe pro Differenzerfolg [Furcht]), 1 HEX pro Ziel (Gruppe))
 - ◆ **Wasserfontäne** (☞|☞ : 11 gegen Akrobatik, 1 Sc pro Differenzerfolg, –1 AP für je 2 Differenzerfolge, 1 HEX pro Ziel (Gruppe))
- Beute:** 300 Gulden (**BEUTEGUT:** Ingredienzen)

BEUTEGUT: Jz x 100 Gulden

Typische Umgebungseffekte: Wasserkampf, Morast

FLUCH DER UNTÄTIGKEIT

Der Nsc verflucht einen oder mehrere Jäger. Das erfordert eine ☞- oder ☞-Handlung, 1 HEX pro Ziel sowie eine vergleichende Probe WIL + AS gegen Mystisches Wissen der betroffenen Jägers. Gelingt die Probe zugunsten des Nsc (1 Erfolg reicht dazu aus), kann der jeweils betroffene

Jäger für den Rest des Kampfes oder bis zum Tod des Fluchwirkers keinerlei Reduzierungsproben ausführen. Betroffene Jäger können Einflüsse aber durch Hilfeleistung anderer Jäger reduzieren, und der Jäger darf selbst Hilfeleistung bei anderen Jägern leisten. **Ziele:** Gruppe, **Kosten:** 1 HEX pro Ziel, **Syntax:** **Fluch der Untätigkeit** (☞|☞ : x gegen Mystisches Wissen, mind. 1 Differenzerfolg für Nsc: Jäger kann in INI 0 keine Reduzierungsprobe ausführen, wirkt bis Kampfende oder Tod des Fluchwirkers, 1 HEX pro Ziel (Gruppe))

GIFT VERSCHLINGEN

Diese Kraft erlaubt es einem Nsc, Gifte und Krankheitserreger regelrecht in sich aufzusaugen und sich dadurch zu heilen. Sämtliche anwesenden Jäger verlieren bei Anwendung alle inneren Schadensstufen. Der Nsc heilt 5 LEP und generiert 1 HEX für jede auf diese Weise entfernte Stufe. **Ziele:** Gruppe, **Kosten:** 0, **Syntax:** **Gift verschlingen** (☞|☞ : Alle Jäger verlieren alle inneren Schadensstufen, Nsc heilt +5 LEP/+1 HEX pro verlorener Stufe)

UMGEBUNGSEFFEKT: GESTAFFELTER KAMPF

In der ersten Kampfrunde werden zunächst die Hetzenden Schemen angelockt, die aus Richtung des Grabhügels herbeiströmen und mit zorn-erfüllten Fratzen und ausgestreckten Knochenhänden die Jäger attackieren. Sind die Hetzenden Schemen besiegt, taucht die junge Tarasque auf, der eigentliche Feind, den es zu besiegen gilt.

OPTIONALER UMGEBUNGSEFFEKT:

SEELENLICHTFALLE

Wenn die HeXXenmeisterin möchte, kann sie den Kampf auch nach den Richtlinien des Seelenfallenbetriebs (siehe *Geheimnisse der Sorbonnik*) austragen und weitere Monster auftauchen lassen.

ENDE DER EPISODE

Falls die Jäger die Tarasque besiegen, werden die Dorfbewohner übergücklich sein und die Jäger als Helden feiern. Am wichtigsten ist jedoch, dass die Jäger nun erfahren haben, was vor vier Jahren geschah. Und sie haben eine heiße Spur zu Michaela Sonntag in Hamburg.

Episode 4 – Hamburg

In Hamburg kommt es schließlich zur finalen Begegnung mit Antonia Wolkenbach. Doch zuvor müssen die Jäger erst einmal der Spur zu Michaela Sonnentag folgen.

VORGESCHICHTE

Obwohl die Zwillinge Antonia und Vincent sehr umtriebig waren, so war Hamburg seit ihrer Jugend ihre Heimat. Hier absolvierten sie ihre Ausbildung bei der Faust-Gesellschaft und starteten ihre ersten Expeditionen. Nach dem Tod Vincents und der anderen Expeditionsteilnehmer vor vier Jahren hat Antonia einen Ruf als Sonderling und ging nie wieder mit anderen auf eine Seelenlicht-Expedition. Sie sparte genug Geld an, um eine kleine Werkstatt anzumieten, in der sie ungestört arbeiten kann.

Von der Seelenlicht-Expedition vor vier Jahren schafften es zwei weitere Expeditionsteilnehmer schwer verletzt nach Hamburg zurück: Michaela Sonnentag und Serge Tampanion. Antonia mied nach deren Rückkehr zunächst den Kontakt zu den beiden und suchte fieberhaft nach einer Möglichkeit, ihrem Bruder zu helfen. Nachdem sie gehört hatte, dass Serge vermutlich bald an Wundbrand sterben würde, fasste sie den Plan, ihn als erstes Versuchsobjekt zu benutzen, und entführte ihn eines Nachts, um seine Seele in einem Geistertresor einzufangen und in eine Maschine einzubauen.

Antonia nutzte dafür die erstbeste Machina, die ihr in ihrer Werkstatt zur Verfügung stand: eine Wundersame Werkbank. Da der Körper der Versuchsperson bei dieser Prozedur innerhalb weniger Stunden stirbt, entsorgte Antonia die Leiche von Serge im Hamburger Hafen.

Der dritten Überlebenden, Michaela Sonnentag, fiel zwar auf, dass Serge auf einmal verschwunden war, und sie hatte den Verdacht, dass Antonia (die „Verräterin“) etwas mit der Sache zu tun hatte, konnte aber nichts beweisen. Als Michaela Antonia zur Rede stellen wollte, war diese jedoch bereits verschwunden. Sie hatte einen Auftrag bei Fürst Lebrecht in Hoym angenommen und Hamburg in Eile verlassen. Aufgrund des Fiaskos in Mellen zutiefst verstört, hängte Michaela ihre Karriere als Jägerin an den Nagel. 1733 betreibt sie die Schenke Zum Grünen Hering im Hamburg.

JÜNGSTE EREIGNISSE

Nach ihrem letzten Auftrag in Spandau kehrte Antonia nach Hamburg zurück und quartierte sich

in ihrer alten Werkstatt ein. Um Streitigkeiten aus dem Weg zu gehen, hält sie sich bedeckt und tritt mit falschem Namen auf. Nach den Fehlschlägen in Hoym und Spandau und aufgrund der ständigen Einflüsterungen des Dämons, zu dem die Seele Vincents mutiert ist, glaubt sie, dass nur noch der umgebaute Ätherportalgenerator ihren Bruder zurückbringen kann. Als geeigneten Standort für den Generator hat sie ein ungenutztes Dachgeschoss in einem Gebäude ausgesucht, das die Faust-Gesellschaft früher einmal zur Ausbildung von Ätherkraft-Technikern nutzte, das inzwischen aber leer steht.

ABENTEUERABLAUF IN KÜRZE

In Hamburg werden sich die Jäger nach Antonia Wolkenbach und Michaela Sonnentag umhören müssen, bis sie auf die Spur zu Antonias Werkstatt kommen. Es gibt nur einen Weg, herauszufinden, wo sich die Werkstatt befindet: über Michaelas Schenke Zum Grünen Hering. In der Werkstatt können die Jäger Antonia zur Rede stellen und mit dem Geist von Serge in der Werkbank sprechen. Allerdings macht sich Vincents Mechanikum selbstständig und muss verfolgt werden, um zu verhindern, dass der Ätherportalgenerator aktiviert wird.

ANKUNFT IN HAMBURG

Die Jäger haben die Wahl, entweder mit dem Schiff nach Hamburg oder über den Landweg zu reisen und dann die Deichstraße vom Nordufer der Magdeburger See in die Stadt zu nutzen. So oder so erleben sie folgende Szene:

SZENE – IMPOSANT UND BEDRÜCKEND

Die Seestadt Hamburg mitten im Magdeburger Meer ist schon von weitem eine imposante Erscheinung: hohe Mauern, die der Flut trotzen, Schornsteine, die ständig rußigen Qualm ausstoßen, eine Unmenge an Schiffen, die im schwimmenden Hafen der Stadt vor Anker liegen. Innerhalb der Stadt herrscht eine bedrückende Enge: Die Gassen sind schmal, die Häuserreihen weisen kaum eine Lücke auf. Überall sind seelenlichtbetriebene Maschinen zu sehen, vor allem entlang der Stadtmauern, wo mächtige Seelenlichtpumpen ihren Dienst versehen. Kleine sorbonnische Werkstätten sind in der ganzen Stadt verteilt. Aufgrund der Enge der Straßenschluchten und dem allgegenwärtigen Ruß ist es stets dunkel in der Stadt, so dass die Seelenlichtlaternen schon am Tag leuchten.

Wenn die Jäger wollen, können sie während ihres Aufenthalts in Hamburg Informationen einziehen. Alternativ können sie auch direkt Michaela Sonnentag aufsuchen, deren Adresse sie in Mellen in Erfahrung gebracht haben.

INFORMATIONEN EINZIEHEN

Bei den fast 70.000 Einwohnern Hamburgs wird es nicht leicht sein, konkrete Informationen über Antonia Wolkenbach zu erhalten. Schnell werden die Jäger Misstrauen erregen oder sogar der Spionage bezichtigt werden, denn Hamburgs Sorbonniker stehen sich eher als erbitterte Konkurrenten gegenüber denn als Kollegen. Der Aufenthalt in Hamburg kann darüber hinaus zu beliebigen Nebenhandlungen führen. Einerseits könnte ein Sorbonniker einen Schlägertrupp aussenden, um den Jägern einzuheizen, andererseits könnten die Jäger aber auch für illegale Aktivitäten angeheuert werden, etwa die Besorgung von Bauplänen aus der Werkstatt eines Konkurrenten.

So oder so erfordert die Beschaffung von Informationen 1 FZA und eine Probe auf Praktisches Wissen.

Antonia Wolkenbach (1 Erfolg): Antonia Wolkenbach und ihr Bruder Vincent waren früher als die „sorbonnischen Zwillinge“ bekannt, nicht nur weil sie Geschwister waren, sondern weil sie beide sorbonnische Gliedmaßen hatten: Antonia ein Bein, Vincent einen Arm. Beide galten als schwierige Zeitgenossen, die Probleme hatten, mit anderen Menschen zusammenzuarbeiten.

Werkstatt (1 Erfolg, erfordert Antonia Wolkenbach): Antonia soll sich noch in der Stadt aufhalten und irgendwo eine geheime Werkstatt betreiben. Irgendwer wird ihr auch Nachschub an Material und Seelenlicht liefern, aber keiner will es gewesen sein.

Faust-Gesellschaft (1 Erfolg): Die beiden Geschwister waren lange für die Faust-Gesellschaft tätig und nahmen an mehreren Seelenlicht-Expeditionen teil. Dabei kam es immer wieder zu Problemen, und manche sagen, dass diese allein von den „Zwillingen“ ausgingen.

Tod Vincents (1 Erfolg): Vincent starb vor vier Jahren bei einer Seelenlicht-Expedition der Faust-Gesellschaft irgendwo im Osten. Danach tauchte Antonia wieder in Hamburg auf, allerdings nur kurz, bevor sie wieder verschwand.

Michaela Sonnentag (1 Erfolg): Sonnentag ist die einzige andere Überlebende jener katastrophal verlaufenen Expedition. Als sie nach Hamburg zurückkehrte, beschuldigte sie Antonia, Serge Tampanion umgebracht zu haben. Ihre Karriere als Jägerin hängte sie damals an den Nagel. Heute betreibt sie die Schenke *Zum Grünen Hering*.

Serge Tampanion (1 Erfolg, erfordert Michaela Sonnentag): Tatsächlich kehrte Serge von der Seelenlicht-Expedition zurück, war aber schwer verletzt. Er starb einige Tage später, vermutlich an seinen Wunden. Michaela Sonnentag ist jedoch anderer Meinung.

ZUM GRÜNEN HERING

Die Jäger besitzen zwar Sonnentags Wohnadresse, dort hält sich die ehemalige Jägerin aber nur selten auf. Viel häufiger ist sie in ihrem Gasthaus *Zum Grünen Hering* anzutreffen, oft bis tief in die Nacht. Klopfen die Jäger an Sonnentags Wohnungstür, können sie dies von Nachbarn erfahren, oder alternativ durch die Massenbefragung (siehe oben).

SCENE – SONNENTAGS GASTSTÄTTE

Das Gasthaus Zum Grünen Hering entpuppt sich als kleine Schankwirtschaft, die in einer verwinkelten Gasse, eingeklemmt in einer engen Häuserschlucht zu finden ist. Die dunklen, hohen Fassaden lassen kaum Tageslicht durch, und die Rauchwolken der Seelenlichtfabriken sorgen dafür, dass das Schild mit der Abbildung eines Herings nur schwer zu erkennen ist.



Michaela Sonnentag



Im Innern der Gaststätte erwartet die Jäger ein kleiner, kuscheliger Schankraum, angefüllt mit warmer, schnaps-gesättigter Luft. Der draußen herrschende Seelenlichtqualm wird hier drinnen von Tabakrauch abgelöst. Ausgeschenkt wird neben Bier auch Rum, importiert aus

der Neuen Welt. Die Wirtin, Michaela Sonnentag, hat zwar ihre Abenteurerkarriere an den Nagel gehängt, ist aber immer noch kräftig gebaut und wirkt sportlich. Man nimmt es ihr sofort ab, dass sie eine erfolgreiche Jägerin war. Allerdings verrät das Holzbein, warum sie es nicht mehr ist. Sie verlor ihr Bein bei jener unrühmlichen Seelenlicht-Expedition vor vier Jahren und hatte weder Geld noch Mittel, es durch eine bessere, vielleicht sogar sorbonnische Prothese ersetzen zu lassen. Zudem wollte sie nach der Expedition in Mellen nichts mehr mit Konstrukteuren und der Faust-Gesellschaft zu tun haben. Spricht man sie darauf an, erklärt sie, was damals vorgefallen ist (siehe Vorgeschichte).

Wird Sonnentag konkret auf den Verlauf der Seelenlicht-Expedition angesprochen, berichtet sie Folgendes: „Die Expedition stand von Anfang an unter keinem guten Stern. Die Geschwister Wolkenbach verstanden sich untereinander gut, aber kamen mit sonst niemandem zurecht. Ständig kam es zu Streit. Als wir die Seelenfalle aktivierten, wurden wir erwartungsgemäß angegriffen. Erst von Geistern oder Phantomen, danach von anderen Kreaturen aus dem Sumpf. Nichts Unübliches. Wir wären auch damit fertig geworden, wenn die Wolkenbachs nicht ständig gemosert hätten. Und dann passierte das Schlimmste: Vincent wurde schwer verletzt. Anstatt weiterzukämpfen, kümmerte sich Antonia um ihren Bruder. Sie holte eine Apparatur hervor, die ich vorher nie gesehen hatte. Damit tat sie irgendwas am Körper ihres Bruders. Was genau, konnte ich nicht sehen. Musste ja kämpfen. Aber mit zwei Kämpfern weniger gewannen die Gegner die Oberhand. Einer nach dem anderen fielen unsere Leute. Ich rief nach Antonia, erhielt aber keine Antwort. Erst später fand ich heraus, dass sie sich abgesetzt hatte. Mitten im Kampf! Die Verräterin. Am Ende waren nur noch Serge und ich übrig. Wir konnten die Seelenfalle nicht stoppen, also schoss

ich mit meiner Muskete darauf. Das brachte sie zum Stillstand, und der Spuk hatte ein Ende. Ich schleppte mich mit Serge zurück nach Mellen. Eine Wunde an meinem Bein hatte sich entzündet, aber Serge ging es noch dreckiger. Ich hoffte, dass ihn die Ärzte in Hamburg wieder zusammenflicken würden, und bat die Mellener, uns nach Hause zu bringen.“

Doch damit endet die Geschichte nicht. „Ein Arzt kümmerte sich um Serge. Mir musste er das Bein abnehmen. Daher war ich für einige Tage bettlägerig. Während dieser Zeit verschwand Serge. Jemand musste ihn entführt haben, denn er war so krank, dass er sich kaum selbst bewegen konnte. Ich bin mir sicher, dass Antonia dies zu verantworten hatte. Ich weiß nicht, was sie von Serge wollte, und als ich soweit genesen war, dass ich sie zur Rede stellen konnte, war sie nicht mehr auffindbar. Seitdem warte ich nur darauf, dass sie nach Hamburg zurückkehrt.“

Sonnentag kann den Jägern den Weg zu Wolkenbachs alter Werkstatt beschreiben, fügt aber hinzu, dass diese seit Jahren nicht benutzt werde. Sie schaue selbst ab und zu dort vorbei, für den Fall, dass ihre Rivalin zurückkehrt, zuletzt vor etwa einem Monat. Sie weiß nichts von Wolkenbachs übereilter Flucht aus Spandau und ihrer Rückkehr nach Hamburg.

WOLKENBACHS WERKSTATT

Die Werkstatt Antonia Wolkenbachs liegt im Stadtviertel rund um die Kirche St. Jacobi. Es handelt sich um ein düsteres Viertel, durchzogen von schmalen, labyrinthartigen Gassen, die mitunter so eng sind, dass man kaum zu zweit nebeneinander gehen kann. Da die Baufläche in Hamburg knapp ist, wurden alle Hinterhöfe dicht zugebaut. Hier finden sich klapprige Buden armer Leute ebenso wie heruntergekommene Fabriken und Werkstätten. Überall liegt Unrat und Schutt herum.

Ohne die exakte Beschreibung Sonnentags wäre es unmöglich, den unscheinbaren Eingang der Werkstatt zu entdecken. Er liegt unter dem Straßenniveau und die Treppe, die hinab führt, ist angefüllt mit Abfall und wertlosen Resten von Baumaterial. Das Haus selbst ist alt, wind-schief und wie die umgebenden Häuser so verwinkelt gebaut, dass kaum ein rechter Winkel oder ein gleichmäßiger Grundriss zu erwarten sind.

Um über den Vordereingang in das Haus zu gelangen, müssen erst der Eingang freigeräumt sowie das Schloss geknackt oder aufgebrochen

werden (wenn die Jäger es nicht eilig haben, sind dazu keine Proben erforderlich). Antonia selbst benutzt einen versteckten Hintereingang, um ins Haus zu gelangen. Um diesen zu finden, müssen sie Jäger einen weiten Umweg machen und sich einen Weg durch das Gassenlabyrinth bahnen. Das erfordert eine Probe auf Recherche (-3) sowie eine weitere Probe auf Recherche (-3), um den versteckten Eingang zu entdecken.

Gleichgültig, welchen Eingang die Jäger nutzen, dringen sie in die untere Etage vor, die derzeit leer steht. Die Räume sind staubig und voll mit mechanischen Bauteilen. Fußspuren verraten aber, dass hier vor Kurzem jemand gewesen sein muss und den Weg über den Hinterausgang nahm. Folgt man den Fußspuren in die andere Richtung, enden sie vor einer Wand. Ganz offensichtlich weist die Wand eine Geheimtür auf, und eine erfolgreiche Probe auf Recherche (-2) bringt den Mechanismus zum Vorschein.

Sobald die Tür sich öffnet, ist ein deutliches, anhaltendes mechanisches Klackern zu hören. Folgen die Jäger dem Geräusch, stoßen sie auf ein tischgroßes Objekt, das von einem weißen Laken bedeckt ist. Man erkennt am Laken jedoch, dass sich darunter etwas bewegt. Es handelt sich um die Wundersame Werkbank, in die der Geist von Serge Tampanion transferiert wurde. Sie arbeitet unaufhörlich, woran auch das Laken nichts ändert, das Antonia über die Werkbank ausbreitete. Ziehen die Jäger es weg, sehen sie Folgendes:

SZENE – DIE WUNDERSAME WERKBANK

Unter dem Laken kommt ein offenbar mit Seelenlicht betriebene Werkbank zum Vorschein, die wie von Geisterhand unaufhörlich läuft, auch wenn sie immer und immer wieder dasselbe Blechstück bearbeitet. Die Werkbank ist im Stil eines Schreibsekretärs gehalten, in dessen unterem Teil hinter Klappen die Mechanik und der Seelenlichtmotor verborgen sind. Aus dem oberen Aufsatz ragen kleine mechanische Schwenkarme, die das Blechstück positionieren und schneiden können. In den Fächern liegen leere Blechstücke bereit sowie verschiedene Stiftwalzen, mit denen die Maschine offenbar gesteuert wird. Ein Arm graviert gerade Verzierungen ein, und diese bestehen aus ständigen Wiederholungen der

Buchstaben: WAAAW AAWAA WAAAA AAWWA AAWAA.

Nach der Bacon-Chiffre bedeutet die Buchstabenfolge schlicht „Serge“. Schauen sich die Jäger die Apparatur genauer an, finden sie im unteren Teil der Maschine ein fest verbautes Seelengefäß, die einer Urne aus Messing ähnelt. Dass es sich um ein Seelengefäß handelt, weiß ein Konstrukteur automatisch, anderen Jägern muss dazu eine Probe auf Akademisches Wissen (-5) gelingen. Ist die Urne identifiziert, weiß der betreffende Jäger auch, dass darin meistens Geistwesen gefangen sind, die das Gerät eigenständig steuern können. Dass diese Wesen oftmals dämonischer Natur sind, ist den meisten Jägern klar.

Bei genauerer Betrachtung (Handwerk, -2) kann man noch feststellen, dass die Werkbank bereits einige Macken hat und vermutlich nicht mehr lange gut laufen wird. Theoretisch kann ein begabter Konstrukteur sogar mit dem Geist von Serge kommunizieren. Er muss dazu die Stiftwalzen entsprechend einsetzen oder neu herstellen. Die Maschine antwortet, indem sie As und Ws in ein Blech stanzt. Um den Mechanismus zu begreifen, muss einem Konstrukteur eine Probe auf Akademisches Wissen (-3) gelingen, wobei Serge stets nur in wenigen Worten antwortet. Serge weiß nicht viel mehr als Michaela, aber er kann die letzte Lücke füllen und beschreiben, dass er von Antonia aus dem Krankenbett entführt wurde. Sie legte ihm seltsame kalte Schläuche an den Nacken an. Dann fühlte er einen stechenden Schmerz und fand sich in der Werkbank wieder.

In Ermangelung von Sinnesorganen konnte Serge seine Umgebung nicht wahrnehmen und deshalb wenig zu den späteren Ereignissen beitragen. Er konnte nur versuchen, auf seine Lage aufmerksam zu machen,



indem er geheime Botschaften in die von ihm hergestellten Zierelemente einbaute. Dafür benutzte er dieselbe Chiffre wie Wolkenbach für die Stiftwalzen. Serge war klar, dass die Konstrukteurin jederzeit den Code lesen konnte, aber einen anderen Ausweg sah er nicht.

Der gefangene Geist wird die Jäger bitten, seine Seele zu befreien, indem sie das urnenartige Seelengefäß aufbrechen. Was danach kommt, weiß er nicht. Vielleicht die Freiheit eines Geistes oder endgültige Erlösung. Wie die Jäger mit Serge verfahren, liegt allein bei ihnen und hat keine Auswirkungen auf den weiteren Verlauf des Abenteuers.

OBERE ETAGE

Vom Erdgeschoss führt kein Weg ins Obergeschoss. Eine einstmals existierende Holzterrasse wurde offenbar entfernt. Um nach oben zu kommen, verwendete Wolkenbach zuletzt eine andere Methode: Sie ließ ihren mechanischen Begleiter an der Fassade nach oben klettern, der sie dann mithilfe eines Seils nach oben zog. Die Fassade auf der Seite des Hinterausgangs ist daher deutlich mit Kratzspuren überzogen, die erst vor kurzer Zeit erzeugt wurden.

Die Jäger können entweder an der Außenfassade oder im zerstörten Treppenhaus nach oben klettern, was eine Probe auf Akrobatik (-3) erfordert (bei Misslingen 1 Blutwürfel Schmerschaden). Nehmen sie sich etwas Zeit, können sie auch aus den herumliegenden Materialien eine Leiter bauen, was zwar keine Probe erfordert, aber womöglich Antonias Aufmerksamkeit erregt, die sich aktuell im Obergeschoss aufhält.

SZENE – OBERE ETAGE

Auch diese Etage ist voll mit sorbonnischen Apparaten, Werkzeugen, Bauplänen an den Wänden, halb fertiggestellten Machinae und einer unfassbaren Menge undefinierbaren Zeugs. Nur wirkt hier alles aufgeräumt und weniger staubig.

Wolkenbach befindet sich in einem der hinteren Räume. Dort ist sie in ihre Bücher vertieft und stellt mathematische Berechnungen an. An einer Zimmerwand hat sie etliche Zettel mit Berechnungen, Bauteilen und Notizen angepinnt. Verhalten sich die Jäger leise, bemerkt sie Wolkenbach erst gar nicht, sollte ihnen jedoch die Probe auf Akrobatik misslingen, erzeugten sie so viel Lärm, dass die Konstrukteurin sofort alarmiert ist. So oder so wird sie den Jägern gegenüber zwar

misstrauisch sein, aber nicht feindselig. Zu einem Kampf kommt es nur, wenn die Jäger von sich aus attackieren. Ergreifen die Jäger die Chance, ein paar Worte mit ihr zu wechseln, könnte sich folgendes Gespräch entwickeln.

Was habt Ihr eigentlich vor? „Der Tod meines Bruders hat mir gezeigt, wie verletzlich und schwach wir sind. Auch wenn unsere Seele stark ist. Ich hatte in Mellen zufälligerweise ein Seelengefäß dabei, in dem ich einen Geist einfangen wollte, der durch die Seelenfalle angelockt wurde. Ich war zu naiv. Die von einer Seelenfalle eingefangenen Geister sind nur mindere Geister, nichts, was für die Steuerung einer autarken Machina ausreichen würde. Doch während ich versuchte, einen Geist einzufangen, achtete ich nicht auf Vincent. Ich hätte ihn beschützen müssen, als grässliche untote Sumpfwesen ihn attackierten. So musste ich mitansehen, wie er tödlich verletzt wurde. Ich konnte die Kreaturen abwehren, aber für Vincent war es zu spät. Aber ich hatte noch dieses Seelengefäß in der Hand. Also schloss ich es an Vincents Nacken an und siehe da: Es füllte sich. Ich hatte die Seele meines Bruders gerettet.“

Wie ging es weiter? „Ich versuchte, für die Seele einen adäquaten sorbonnischen Körper herzustellen. Doch meine Kenntnisse waren noch nicht ausreichend. Also stellte ich Experimente an.“

Zuerst mit Serge Tampanion? „Ja. Er lag im Sterben. Hätte vielleicht noch wenige Tage zu leben gehabt. Ich transferierte seine Seele in ein Seelengefäß und baute es in die Wundersame Werkbank ein. Ich wollte sehen, wie es möglich sein könnte, dass die Seele mit der Außenwelt interagiert. Das klappte. Allerdings schlichen sich bei ihm auch schnell Fehler ein und er fing an, irgendwelche chiffrierten Wörter einzugravieren. Nichts was meine Auftraggeber gestört hätte, aber da wurde mir klar, dass ich mit meiner Forschung noch nicht am Ziel war.“

Doch dann war Michaela Sonnentag hinter Euch her? „Ich musste aus Hamburg fliehen, nahm eine Stelle bei Fürst Lebrecht in Hoym an. Ich entwickelte für ihn erst eine sorbonnische Bühne, während ich gleichzeitig für meinen Bruder einen neuen Körper entwickelte. Es war ein kruder erster Versuch, aber immerhin konnte sich Vincent in seinem neuen krebsartigen Körper frei bewegen und kommunizieren. Da wusste ich noch nicht, dass etwas schief gelaufen war.“

Etwas war schief gelaufen? (Sie seufzt schwer). „Als ich Vincents Seele einfiel, muss sie

verdorben worden sein. Durch die Geister, einen aufgewirbelten Äther – was weiß ich. Ich bemerkte einen zunehmend finsternen Charakterzug, den er vorher nicht hatte. Doch ich war zu sehr mit der Tänzerin beschäftigt, um mich damit zu befassen.“

Was geschah mit der Tänzerin? „Marie Kreisler war sterbenskrank, und Fürst Lebrecht bat mich darum, wenigstens ihre Erinnerungen zu bewahren. Ich erschuf eine Laterna Memoria, ging aber einen Schritt weiter. Ich fing nicht nur ihre Erinnerungen auf, sondern auch ihr Wesen. Ihr Körper starb, aber ihre Seele wurde aufbewahrt. Jedoch – wie ich erst viel später erfuhr, war auch dieses Experiment gescheitert. Die Seele war verdorben und übte einen schädlichen Einfluss auf den Fürsten aus. Ich war froh, dass mich Lebrecht aus seinen Diensten entließ und nach Spandau gehen ließ.“

Was geschah in Spandau? „In Spandau versuchte ich erstmals, einen besseren Körper für Vincent zu bauen. In der Gewehrfabrik hatte ich viel mehr Möglichkeiten als in Hoym. General von Blanckensee lag im Sterben. Er hatte von Lebrecht erfahren, dass es möglich sei, den Geist eines Menschen in einen mechanischen Körper zu transferieren. Der General Blitzpeter war mein Meisterwerk. Doch ich erkannte, dass wieder etwas nicht stimmte. Das Andromechanikum entwickelte seltsame Charakterzüge. Ganz ehrlich, Peter von Blanckensee war schon zu Lebzeiten nicht mehr ganz frisch im Kopf. Ich hatte die Befürchtung, dass auch dieses Experiment gescheitert war, also zog ich weiter. Zurück nach Hamburg.“

Was plant Ihr nun? „Ich halte an meinem ursprünglichen Ziel fest, meinen Bruder zu retten. Seine Seele mag verdorben worden sein, aber es gibt noch eine letzte Möglichkeit: Ich muss meinen Bruder aus einer der Ätherwelten holen.“

Eine was? Ätherwelt? „Seid Ihr mit der Theorie von Giordano Bruno vertraut? Demnach gibt es außer unserer Welt viele weitere Welten. Hinter dem Schleier verborgen. Die Wächterbund-Gelehrten der Prager Burg forschen seit vielen Jahren daran. Und zumindest eine dieser Welten ist uns bekannt: Die Hölle! Jene Sphäre, aus der Asmodäus zu uns gekommen ist. Wenn es die Hölle gibt, warum nicht auch das Paradies?“

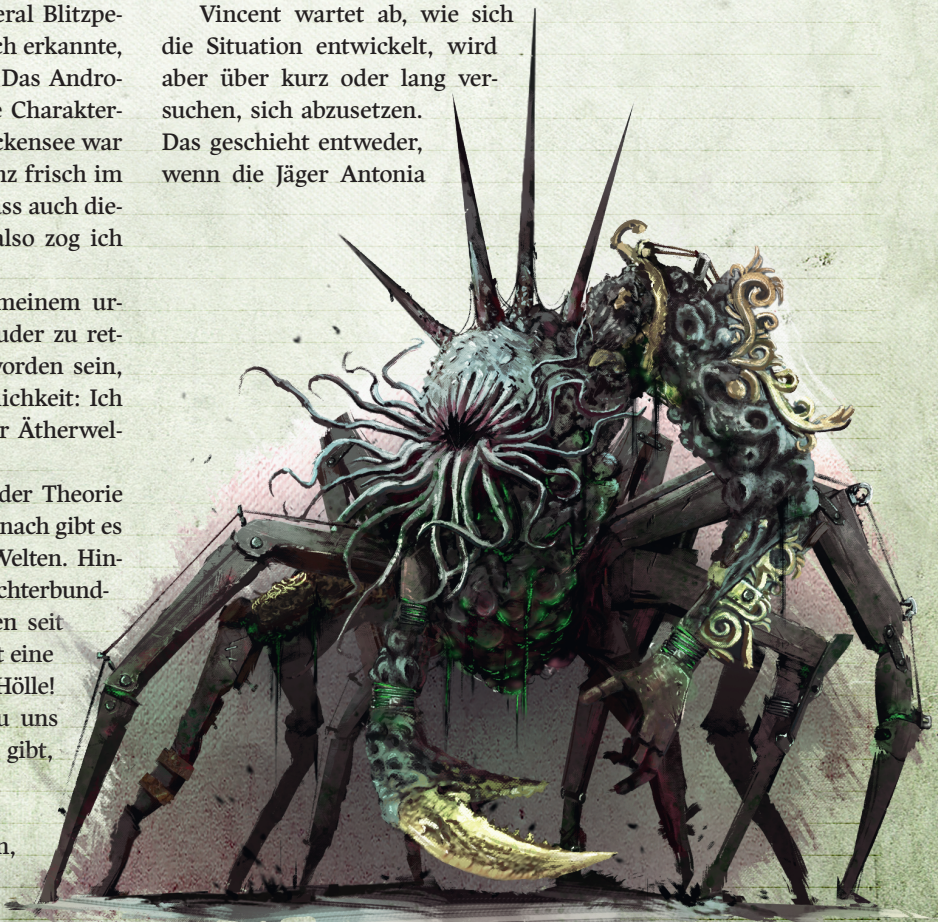
An dieser Stelle angekommen, glimmt das Feuer des Wahnsinns in ihren Augen. Sie ist davon überzeugt,

Vincent oder zumindest seine reine unverdorbene Seele aus einer „Anderswelt“ holen zu können. Den Begriff „Anderswelt“ kennt sie allerdings nicht, wird stattdessen Begriffe wie „Sphären“, „Kontinua“ oder eben „Ätherwelten“ benutzen. Zudem glaubt sie, dass sie mithilfe einer geeigneten Machina den Kontakt zu jener Welt herstellen kann. Sie habe die „transdimensionalen Koordinaten“ bereits ermittelt und beginnt immer ausschweifender und zusammenhangloser zu schwafeln. Spätestens jetzt sollte deutlich werden, dass sie nahe davor ist, ihren Verstand zu verlieren. Oder diese Schwelle bereits überschritten hat.

VINCENTS SORBONNISCHER ZWILLING

Während die Jäger sich mit ihr unterhalten, hört Vincent aufmerksam zu. Er hält sich etwas abseits auf, wo er nicht auf Anhieb auffällt. Die etwa einen Meter hohe Apparatur, in die Vincents Geist eingebaut wurde, ist mit zehn krabbenhaften Beinen ausgestattet und weist einen humanoiden Prothesenarm auf. Der mit einer Metallhülle geschützte Geistertresor thront in der Mitte. Aus dem Innern der Machina strömt das grüne Licht eines Seelenlichtmotors, das aber erst dann hell leuchtet, wenn die Maschine „hochfährt“.

Vincent wartet ab, wie sich die Situation entwickelt, wird aber über kurz oder lang versuchen, sich abzusetzen. Das geschieht entweder, wenn die Jäger Antonia



Wolkenbach zu nahe kommen, z. B. wenn sie sie ergreifen wollen, oder wahlweise wenn die Jäger das Obergeschoss absuchen und dabei bemerken, dass von der scheinbar reglosen Figur ein sorbonnisches Brummen ausgeht.

SZENE – DIE „KRABBE“ WIRD AKTIV

Plötzlich ertönt ein lauter Knall und unter Getöse bricht ein Teil der Einrichtung zusammen. Darunter kommt ein sorbonnisches Wesen hervor, etwa einen Meter hoch, mit zehn krabbenartigen Beinen und einem Greifarm, der stark an eine menschlichen Arm erinnert. Das Ding stürzt sich auf die Konstrukteurin, wohl in einem Versuch, sie mit dem Greifarm zu schnappen.

Um zu ermitteln, ob ein Jäger schnell genug reagieren kann, legt jeder Jäger eine vergleichende Probe Aufmerksamkeit gegen ATH 8 der mechanischen Krabbe ab. Gewinnt der Jäger die Probe, kann er etwas unternehmen; die Zeit reicht allerdings nur für Aktionen, die 1 AP kosten. Wahlweise kann man versuchen, Antonia Wolkenbach aus dem Weg zu ziehen, was eine vergleichende Probe auf Muskelspiel gegen ATH 6 Wolkenbachs erfordert (dabei wird deutlich, dass die Konstrukteurin offenbar von der Machina gepackt werden will). Gelingt es einem Jäger, Wolkenbach gegen ihren Willen aus der Bahn zu ziehen, flieht die Krabbe in Windeseile aus dem dahinterliegenden offenstehenden Fenster und verschwindet über die Außenfassade. Andersfalls hat die Krabbe die Konstrukteurin gepackt und mitgenommen – so oder so ist die Machina geflohen.

Vincents sorbonnischer Zwilling wird anschließend durch die Hinterhöfe und Häuser Schluchten Hamburgs fliehen, um den fast fertigen, riesigen Ätherportalgenerator auf dem Dach des verlassenen Gebäudes der Faust-Gesellschaft zu aktivieren. Die krabbelnde Maschine hat dabei den Vorteil, dass sie senkrecht an Hauswänden hinaufklettern kann. Schauen die Jäger aus dem Fenster, sehen sie das.

VERFOLGUNG

Die Jäger können die Krabbe zu Fuß verfolgen, was angesichts der eng zugebauten Innenstadt Hamburgs sehr schwierig ist. Allerdings kann sich auch Vincent nicht frei bewegen; er kann nur klettern und keine allzu weiten Sprünge ausführen, was bedeutet, dass er, um ein Haus auf einer anderen Straßenseite zu erreichen, erst auf Straßenniveau

hinunterkrabbelt, dann über die Straße huscht und auf der anderen Seite wieder hinaufklettert. Aber auch die Jäger werden kaum den direkten Weg wählen können, müssen um Häuserblocks herum rennen oder über Mauern kraxeln.

ABLAUF DER VERFOLGUNGSJAGD

Die Verfolgungsjagd wird in Form eines Konflikts ausgetragen und in Kampfrunden eingeteilt, wobei die AP keine Rolle spielen. Vincent startet mit einem Vorsprung von 12 Lauf-Erfolgen. Er legt jede Runde eine Probe auf ATH ab (8 Würfel) und addiert die Erfolge.

Jäger, die zu Fuß hinterherrennen, starten jeweils mit 5 Lauf-Erfolgen und würfeln jede Runde ein Boden-Ereignis aus (siehe Tabelle). Das Ereignis gibt darüber Aufschluss, wie viele Lauf-Erfolge jeder Jäger auf seinen aktuellen Erfolgswert addieren darf.

Sollte Vincent am Ende einer Runde 30 Lauf-Erfolge angesammelt haben, hat er sein Ziel erreicht. Die HeXXenmeisterin kann diesen Wert beliebig anpassen, um die Verfolgungsjagd zu strecken oder zu verkürzen, falls es aus dramaturgischer Sicht Sinn ergibt.

Hat ein Jäger am Ende einer Runde 15 Lauf-Erfolge weniger als Vincent, hat er die Spur verloren. Er kann weiter durch die Stadt rennen und dabei den anderen Jägern folgen, die noch nicht die Spur verloren haben, wird aber erst dann am Ätherportalgenerator eintreffen, wenn dieser bereits zu Phase 2 übergegangen ist (dazu unten mehr). Sollten alle Jäger die Spur verlieren, irren sie eine Weile ziellos durch die Stadt, erkennen dann aber auf einem Dach anhand seiner optischen Effekte die Aktivität des Ätherportalgenerators (siehe unten). Sie treffen alle am Äthergenerator ein, aber auch erst in Phase 2, was den Endkampf erschwert.

Jäger, die mehr Lauf-Erfolge, genauso viele Lauf-Erfolge oder maximal 5 Lauf-Erfolge weniger haben als Vincent, sind so nahe an ihm dran, dass sie einen Schuss abgeben können. Welche Schusswaffe benutzt wird, ist hier unwichtig; es ist jeweils immer nur ein Schuss möglich. Der Jäger muss dazu allerdings stehenbleiben und gewinnt in dieser Runde keine Lauf-Erfolge dazu. Der angerichtete Schaden wird von der HeXXenmeisterin notiert und beim Endkampf von den LEP Vincents abgezogen. Sollten Vincents LEP durch Verfolgungs-Schüsse stark sinken, erreicht er sein Ziel einfach früher und es kommt dennoch zum Endkampf (siehe unten), auch wenn Vincent dann schon stark beschädigt ist.

BODEN-EREIGNISSE

Elixierwurf Gerücht

- 1 Mauer. Eine Mauer steht dir im Weg. Du kannst entweder einen Umweg suchen oder versuchen, die Mauer zu erklimmen. Das Erklimmen erfordert eine Probe auf Akrobatik (-2), das Suchen eines Umwegs eine Probe auf Recherche (-2; +2, falls du in Hamburg heimisch bist). Addiere die Erfolge auf deine aktuellen Lauf-Erfolge. Solltest du bei der Akrobatik-Probe keine Erfolge erzielt haben, erleidest du zusätzlich 1 Blutwürfel Schmerzscha-
- 2 Menschenmasse. Du betrittst eine stark bevölkerte Straße oder einen Platz. Während die Krabbe über den Köpfen der Menschen ungehindert weiterkrabbelt, musst du dir einen Weg durch die Masse bahnen. Führe wahlweise eine Probe auf Ausweichen (-2) durch, um durch die Menschenmasse hindurch zu schlüpfen, oder eine Probe auf Redekunst (-2), um die Menschen zum Beiseitetreten zu bewegen. Addiere die Erfolge auf deine Lauf-Erfolge.
- 3 Freie Laufbahn. Du kannst lossprinten! Vor dir liegt eine offene, breite Straße, die eine ideale Möglichkeit bietet, ein wenig aufzuholen. Führe eine Probe auf Akrobatik (-3) aus und addiere die Erfolge zu deinen Lauf-Erfolgen.
- 4 Gegnerischer Angriff. Von der mechanischen Krabbe löst sich ein Blitz und zuckt in deine Richtung! Du kannst entweder in Deckung gehen oder weiterlaufen. Gehst du in Deckung, kannst du eine Probe auf Ausweichen (-2) ablegen. Gelingt sie, erleidest du keinen Schaden, gewinnst aber auch keine Lauf-Erfolge dazu. Misslingt sie, erleidest du 2 Blutwürfel Schmerzscha-
- 5 Freie Schussbahn. Du hast eine Position erreicht, von der aus du einmal auf die Krabbe schießen könntest. Renne entweder weiter (Probe auf Akrobatik, addiere die Erfolge auf deine Lauf-Erfolge) oder führe einen Fernkampfangriff mit einer beliebigen Schusswaffe aus, erhöhe deine Lauf-Erfolge danach aber nicht (Hinweis für die HeXXenmeisterin: Dieses Ereignis ist unabhängig von der Differenz an Lauf-Erfolgen zwischen Jäger und Krabbe).

DAS FINALE

Die von Vincents Seele gesteuerte mechanische Krabbe wird schließlich ihr Ziel erreichen.

SZENE – DAS LAGERHAUS

Die Krabbe erklimmt die Fassade eines alten Lagerhauses. Rußspuren an den Fenstern zeigen an, dass es in dem Haus wohl einmal brannte. Vom einfachen Satteldach des Gebäudes sind nur noch Reste übrig. Darunter verschwindet die Krabbe.

Sollten Jäger die Spur verloren haben und zu spät eintreffen, zeigt sich ihnen folgende Szene:

SZENE – DAS LEUCHTENDE DACH

Aus einiger Entfernung erkennt ihr plötzlich ein helles, grünliches Leuchten, und als ihr in die entsprechende Richtung schaut, erkennt ihr den Ursprung im zerstörten Dach eines leerstehenden Lagerhauses. Dieses scheint vor einiger Zeit

abgebrannt zu sein; vom Dach existieren nur noch Reste. Das Leuchten, das sich nun zu einem Wirbel formt, kommt aus dem Dachgeschoss. Ein starker Geruch nach Ozon breitet sich aus.

Jäger können problemlos ins Erdgeschoss des leerstehenden Hauses eindringen und über Treppen nach oben rennen.

SZENE – DER ÄTHERPORTALGENERATOR

Als ihr im Obergeschoss eintrefft, seht ihr die mechanische Krabbe, die wild an einer Machina arbeitet. Eigentlich handelt es sich nur um eine Art Sockel, die dem einer großen Seelenfalle ähnelt, nur dass auf diesem Sockel weder ein Geistertresor in Form einer großen Glaskugel noch sich drehende Metallringe installiert sind. Stattdessen gehen von dem Gerät zwei Metallstangen aus, die grob an eine zweizackige Gabel erinnern und zwischen denen grüne Blitze hin und her tanzen.

KAMPF IN DREI PHASEN

Der Kampf findet in drei Phasen statt. In Phase 1 muss Vincent zunächst den Ätherportalgenerator aktivieren. Hier können alle Jäger eingreifen, die seine Spur nicht verloren haben. In Phase 2 öffnet sich das Portal in eine Anderswelt, was von einem grünen Leuchten begleitet wird. Jäger, die die Spur verloren haben, haben inzwischen den Schauplatz erreicht und können in den Kampf eintreten. In Phase 3 wird sich ein mächtiger Dämon aus einer Höllenswelt durch das Portal zwingen und das tun, was Dämonen nun einmal tun: Zerstörung anrichten. Womöglich können die Jäger dies aber verhindern.

BESESSENES KRABBen-MECHANIKUM („VINCENT“)

(Konstrukt, Widernatürlich, Anführer 2)



ÜBERSICHT ÜBER DEN KAMPF

- ◆ Besessenes Krabben-Mechanikum („Vincent“)
- ◆ Typischer Sorbonniker (Antonia Wolkenbach)
- ◆ Spitzbuben der Baphomet
- ◆ Optional: Taureau der Baphomet
- ◆ Optional: Umgebungseffekt Seelenfallenbetrieb (siehe „Geheimnisse der Sorbonnik“) und dadurch herbeigerufene Tempelritter der Baphomet
- ◆ Umgebungseffekt: Phase 0
- ◆ Umgebungseffekt: Phase 1
- ◆ Umgebungseffekt: Phase 2
- ◆ Optionaler Umgebungseffekt: Phase 3
- ◆ Umgebungseffekt: Den Spuk beenden

KKR 8, ATH 8, GES 7, WIL 10, WIS 8, SIN 3

LEP: Jz x 20 | PW: 5

INI: 10 | Handlungen:

ANGRIFFE

- Armhieb** Angriff 10, Schaden 4
- Rammangriff** Angriff 10, Schaden 6 + Lähmung (1 pro Angriffserfolg [Taumeln])
- Flammenstrahler** Angriff 10, Schaden 2 + äußerer Schaden (1 pro Angriffserfolg [Verbrennung])
- Blitzwerfer** Angriff 10, Schaden 1 Sc + Ladungsmacht (+1 Schaden pro verwendetem Ladungspunkt)

- Blitzgewitter** Angriff 10, Schaden 2 Sc + Flächentreffer (alle Jäger, Ausweichen erlaubt)

EIGENSCHAFTEN

- ◆ **Aufladung** (INI 0: +1 Ladung, bis max. 5)
- ◆ **Immunität** (innerer Schaden, äußerer Schaden, Malusstufen)
- ◆ **Ladungszauberei** (Nsc kann Ladungspunkte wie HEX-Punkte verwenden)
- ◆ **Start-Ladung** (1 Ladung zu Beginn des Kampfes)
- ◆ **Raserei** (LEP < 33 %: Nsc erhält sofort +2 Ladungspunkte bis zum Maximum)
- ◆ **Überladung** (Kein Limit für Ladungen; INI 0: Nsc erleidet 5 Punkte Schmerzscha-den für jeden Ladungspunkt über dem fünften)

HANDLUKSKRÄFTE

- ◆ **Blindheit erzeugen** (: 8 gegen Geistesstärke, 1 Malusstufe pro Differenzerfolg [Blindheit], 1 HEX pro Ziel (Gruppe))
- ◆ **Demolieren** (: Probe auf 10; jeder Kampfteilnehmer nimmt 1 Schaden pro Erfolg (ausweichbar), : Demolieren kann nicht mehr an diesem Ort angewendet werden)
- ◆ **Ladungsbogen** (: 3 Punkte Schmerzscha-den pro verwendeter Ladung, ausweichbar)
- ◆ **Rost** (: 10 gegen Handwerken, -2 KP pro Differenzerfolg, 2 HEX (Einzel))
- ◆ **Schutzfeld** (: Schaden -5; -1 in INI 0, 3 HEX)
- ◆ **Selbstreparatur** (: +5 LEP pro verwendetem Ladungspunkt)

BEUTEGUT: Jz x 350 Gulden

TYPISCHER UMGEBUNGSEFFEKT: keiner

TEMPELRITTER

(Mensch, Widernatürlich, Bande 3)

LEP: 20 | INI: 7 | BEUTEGUT: 15 Gulden





- Schwerthieb** Erfolge 3, Schaden 3 + Zusatzschaden (1 Blutwürfel bei LEP-Verlust)
- Pistole** Erfolge 3, Schaden 3
- ◆ **Bandenwiderstand** (Nsc wird durch Jägerkraft besiegt: Januswürfel, bei #Janussymbol: Jägerkraft hat keine Wirkung)
- ◆ **Zusammenrotten** (+1 Treffererfolg)

SPITZBUBE


(Dämon, Widernatürlich, Anführer 0)


KKR 6, ATH 6, GES 4, Wil 4, Wis 4, SIN 6


LEP: Jz x 10 | PW: 3

INI: 8 | Handlungen:    


ANGRIFFE

 **Ausfahrbare Klinge** Angriff 6, Schaden 3


 **Eingebaute Pistole** Angriff 6, Schaden 3

 **Sorbonnikmuskete** Angriff 6, Schaden 8 + *Panzerdurchbrecher* (ignoriert 1 PW) + *Wartezeit* (1)

EIGENSCHAFTEN

- ◆ **Anfällig** (Blitz, heiliger Schaden)
- ◆ **Baphomets Segen** (1 HEX: Reduziere erlittenen Schaden um 50 %, 2 HEX: Ignoriere erlittenen Schaden; nicht wirksam bei heiligem Schaden)
- ◆ **Derwisch** (2 HEX: +1 -Handlung)
- ◆ **HEX-Macht** (Jz x 2 HEX bei Start)
- ◆ **Immunität** (Innerer Schaden)
- ◆ **Raserei** (LEP < 50 %: Nsc generiert fortan Elixierwürfel HEX in INI 0)
- ◆ **Resistenz** (äußerer Schaden)

HANDLUNGSKRÄFTE

- ◆ **Sicherheitssprung** (: Nsc löst sich aus allen Bindungen und steht frei)

BEUTEGUT: Jz x 20 Gulden

TYPISCHER UMGEBUNGSEFFEKT:



Heilende Umgebung

BAPHOMETS SEGEN

Der Nsc wird von Baphomet geschützt, jedoch muss der Schutz durch HEX-Punkte aufrechterhalten werden. Immer dann, wenn der Nsc Schaden erleidet, kann er 1 HEX opfern, um den Schaden um 50% zu reduzieren (abgerundet) oder 2 HEX opfern, um den Schaden komplett zu ignorieren. Baphomets Segen wirkt nicht gegen heiligen Schaden. **Syntax: Baphomets Segen** (1 HEX: Reduziere erlittenen Schaden um 50 %, 2 HEX: Ignoriere erlittenen Schaden; jeweils ausgenommen heiliger Schaden).

ROST

Der Zauber lässt Metallobjekte im Besitz des Jägers blitzschnell rosten. Dies erfordert 1 HEX sowie eine vergleichende Probe mit **Wis** + AS des Nsc gegen Handwerken des Jägers. Für jeden Differenzerfolg zugunsten des Nsc verliert der Jäger 2 KP. **Ziele:** Einzeln, **Kosten:** 1 HEX, **Syntax:**

Rost (  : X gegen Handwerken, -2 KP pro Differenzerfolg, 2 HEX (Einzeln)

UMGEBUNGSEFFEKT: PHASE 0

Phase 0 tritt nur dann ein, wenn Vincent seine Schwester packen und hierher transportieren konnte. In diesem Fall treten die Jäger erst gegen Antonia Wolkenbach an (Werte wie Typischer Sorbonniker, kann hier keine Bandengegner beschwören), die sich den Jägern in den Weg stellt, um sie aufzuhalten. Wahrscheinlich stellt sie als Anführer der Stufe 1 ohne Unterstützung von Servitoren oder anderen Bandengegnern keine allzu große Bedrohung für erfahrene Jäger dar und kann rasch besiegt werden. In diesem Fall wird sie sich ergeben, sobald ihre **LEP** der 0 nahekomen.



UMGEBUNGSEFFEKT: PHASE 1

In dieser Phase dringen die Jäger bis zum Ätherportalgenerator vor und können sowohl Vincent (siehe Kampfwerte) als auch die Maschine attackieren. Letztere wird allerdings durch ein Kraftfeld geschützt. Attackiert ein Jäger die Maschine, muss er lediglich eine Angriffsprobe ausführen, um den Gesamtschaden zu ermitteln, kann aber nicht verfehlen, d. h. er richtet auch bei 0 Angriffserfolgen zumindest den Grundschaten an. Allerdings hat die Maschine PW 6, Jz x 15 LEP und bei jedem Treffer zuckt ein sorbonnischer Blitz auf den Angreifer zurück, der mit 8 Angriffswürfeln attackiert und 1 Sc Grundschaten anrichtet. Der Blitz kann nicht pariert werden, aber man kann versuchen, ihm auszuweichen. In der Zwischenzeit wird Vincent versuchen, den Generator mit Ladungspunkten aufzuladen. Er kann pro Runde als freie Handlung 1 oder mehr Ladungspunkte in die Maschine abgeben. Sobald diese Jz Ladungspunkte aufweist, geht es weiter mit Phase 2.

UMGEBUNGSEFFEKT: PHASE 2

In dieser Phase baut sich zwischen den „Gabelzinken“ ein großes, grünes, wirbelndes Feld auf, durch das man verzerrt in das Reich der Höllenfürstin Baphomet blicken kann. Der in Vincent herangereifte Dämon hat aufgrund des mechanischen Umfelds ein Faible für Baphomets Höllenreich Walstatt entwickelt, die Sphäre des Ewigen Krieges, wo unter anderem die halbdämonischen, halbmechanischen Spitzbuben ihr Unwesen treiben. Dorthin will sich der vermeintliche Vincent absetzen. Ein „Paradies“, wie es Antonia Wolkenbach sich erhofft, erwartet dort niemanden. Und erst recht befindet sich dort keine reine Version ihres Bruders. Das Höllenportal spuckt zu Beginn jeder Kampfunde einen Spitzbuben aus. Diese werden versuchen, sich möglichst breit auf die Jäger zu verteilen, um zu erreichen, dass Vincent freistehen wird und dadurch durch das Portal huschen kann. Sobald sich JZ – 1 Spitzbuben auf dem Kampfschauplatz aufhalten, endet der Strom an Spitzbuben. Neue Kreaturen dieser Art kommen dann nur durch das Portal, wenn eine andere besiegt oder getötet wird. Steht Vincent frei, wird er auf seine Handlungen verzichten und stattdessen durch das Höllenportal krabbeln. Ist die Krabbe bis dahin zerstört worden, entfällt diese Option

freilich. Falls Vincent sich absetzen kann, fällt das Portal in der nächsten Runde in sich zusammen. Die übriggebliebenen Spitzbuben kämpfen weiter, bis sie alle zerstört wurden.

OPTIONALER UMGEBUNGSEFFEKT: PHASE 3

Phase 3 ist optional und kann jederzeit eintreten, wenn du der Meinung bist, die Jäger hätten ein zu leichtes Spiel oder der Kampf könne noch einen mächtigeren Gegner vertragen. Nach einigen Kampfunden in Phase 2 könnte der Ätherportalgenerator einen infernaln Taureau hervorbringen. Dieser ähnelt einer Mischung aus einem lebendigen Stier und einem burgundischen Taureau. Er hat nicht die Nsc-Eigenschaft Sabotierbar, ist aber dafür anfällig gegen heiligen Schaden. Alle anderen Werte entsprechen denen im Buch *Geheimnisse der Sorbonnik*. Entscheidest du dich dafür, auch den Umgebungseffekt Seelenfallenbetrieb einzusetzen, ruft der Umgebungseffekt Tempelritter der Baphomet aus der Walstatt herbei.

UMGEBUNGSEFFEKT: DEN SPUK BEENDEN

Es gibt mehrere Methoden, den Kampf siegreich abzuschließen. Die Einfachste besteht darin, den Ätherportalgenerator zu zerstören. Spätestens ab Phase 2, wenn weitere Anführergegner (Spitzbuben) aus dem Portal treten, könnte es sich jedoch rächen, wenn sich alle Jäger nur auf die Machina konzentrieren. Eine weitere, im Grunde simple Methode besteht darin, Vincent fliehen zu lassen, denn auch dann schließt sich das Portal in der kommenden Runde. Natürlich bleibt die Option, der Krabbe hinterherzurennen und das Abenteuer im Höllenreich der

BAPHOMET

Mehr zur Höllenfürstin Baphomet, ihren Kriegsmaschinen und Anhängern sowie zum Höllenreich Walstatt erfährst du in den Bänden *Teufelspakt* und *Teufelsbann*.

Baphomet fortzusetzen, was hier aber nicht beschrieben werden kann. Ob Vincents Entkommen weitere Auswirkungen in der realen Welt hat, liegt ebenfalls allein an der HeXXenmeisterin. Vincent zu töten, kann eine weitere Option sein. Das wird das Portal zwar nicht schließen, die Jäger hätten aber mehr Zeit, sich auf den Ätherportalgenerator einzuschießen. Zumindest ein Jäger sollte jederzeit diese Gelegenheit haben, da niemals mehr als JZ – 1 Spitzbuben gleichzeitig anwesend sein werden. Und schließlich kann der Sieg über den Taureau der Baphomet zum Erfolg führen. Dessen Durchschreiten des Portals verbraucht so viel Energie, dass der Ätherportalgenerator in der folgenden Runde den Geist aufgibt.

EPILOG

Je nachdem, wie die Jäger zuvor mit Antonia Wolkenbach umgegangen sind (bzw. wenn diese überhaupt noch lebt), können sie noch ein ausführlicheres Geständnis von ihr erhalten. Die Jäger haben dann die Wahl, wem sie Wolkenbach ausliefern möchten: der Bürgerschaft von Hamburg, der Faust-Gesellschaft, Fürst Lebrechts Verwandten oder der preußischen Obrigkeit in Spandau. Auch müssen sie entscheiden, wie sie mit Serges Geist verfahren. Sollten sie keinen Kontakt zu der Wundersamen Werkbank hergestellt haben, wird Wolkenbach sie über die Hintergründe aufklären.

Die Jäger haben vor allem eines gelernt: dass es nicht möglich ist, die Seele eines Menschen in eine Maschine zu transferieren, ohne dass sie dadurch verdirbt und die Lebenden darunter zu leiden haben. Zumindest nach aktuellem Stand der Technik. Haben sie Belohnungen ausgehandelt, können sie diese nun einfordern, wahlweise durch einen Besuch bei Lebrechts Verwandten oder in Spandau, oder mithilfe von Wechsell auf postalischem Weg. Sollten die Jäger nicht in die Höllenregion der Baphomet vorgedrungen sein, endet das Abenteuer an dieser Stelle.





Tickendes Leben



Der Sorbonniker Ferdinand Glasenberg ist besessen von mechanischen Uhren und den Möglichkeiten der Zeitmessung. Mithilfe eines winzigen sorbonnischen Antriebs entwickelte er beispielsweise Uhren, die über Jahre niemals aufgezogen werden müssen. Doch Glasenberg hat eine zweite Leidenschaft: die Zukunftsvorhersage mittels astrologischer Berechnungen. Geboren in Prag war Glasenberg von Kindheit an fasziniert von der legendenumwobenen astronomischen Uhr am Prager Rathaus, die nicht nur die aktuelle Zeit in Prag anzeigt, sondern auch die Sternzeit, den Stand der Sonne im Verlauf des Jahres, die Mondphasen, die Tierkreiszeichen und vieles mehr. Doch die Uhr ist nicht nur ein mechanisches Meisterwerk, sondern auch Objekt vieler Mythen und Sagen. So glauben nicht wenige, dass Unheil über Böhmen hereinbreche, sollte die Uhr falschgehen oder sogar stehenbleiben.

Für Glasenberg, der in einer Welt geboren wurde, in der Hexen und Dämonen, Magie und Schicksalsmächte bittere Realität sind, waren diese Mythen stets mehr als nur abergläubische Geschichten. Irgendeinen wahren Kern würden sie schon haben – denn warum sonst sollte man eine solche unglaublich komplexe Uhr bauen? Er vergisst (oder ignoriert) allerdings die Tatsache, dass die Prager Rathausuhr lange vor dem Schwarzen Sturm installiert wurde, wohl schon im 15. Jahrhundert.

In seinen jungen Jahren bereiste Glasenberg die Welt. Überall dort, wo man mechanische Meisterwerke bestaunen konnte, wirkte er für einige Zeit. Paris oder Padua, selbst London (vor der Entrückung) und Wien, Straßburg und St. Petersburg waren seine Ziele. Erst spät ließ er sich in seiner Heimatstadt Prag nieder, spezialisierte sich auf die Anfertigung von Uhren aller Art und erfand mithilfe venezianischer Seelenglaskristalle und der Künste der Paduanik einen besonders kleinen Seelenlichtmotor.

Doch Glasenberg verkaufte nicht alle seine Werke, sondern stattete sein Haus mit Uhrwerken aller Art aus. Und mehr noch: Er verknüpfte alle seine fest installierten Uhren durch einen verborgenen, in die Wände seines Hauses eingelassenen Mechanismus – sein ganzes Haus wurde auf diese Weise zu einer einzigartigen Machina. Bald schon bestimmte das Haus seinen kompletten Alltag: Wann er aufstand, wann er zu Mittag speiste, wann er sich der Arbeit widmete, wann er schlafen ging, wann er an welchem Projekt arbeitete – all das war exakt geregelt und dem Verlauf von Tages- und Jahreszeiten perfekt angepasst.

Doch alle seine Uhren wurden mit Seelenlicht betrieben, und wie so häufig unter Sorbonnikern

lockte der allzu verschwenderische und ungesicherte Umgang mit Seelenlicht einen Dämon aus den Tiefen der Anderswelt an, einen sogenannten Uhrwerkeufel und Diener des Mephisto. Der Uhrwerkeufel nahm nicht nur von einer einzelnen Uhr Besitz, sondern fuhr in das gesamte Haus ein, übernahm die Kontrolle über alle Uhren und somit indirekt über Glasenbergs Leben. Ganz dezent und auffällig brachte er diesen dazu, eine gewaltige Zentraluhr im Dachgeschoss einzurichten. Diese sogenannte Mephistophelische Uhr war in der Lage, die nahe Zukunft vorzuberechnen.

Bald schon merkte Glasenberg, dass die Uhren in seinem Haus, nun zentral gesteuert durch die Dachgeschossuhr, nicht nur sein Leben steuerten, sondern auch über Dinge außerhalb seines Hauses Bescheid wussten. So zeigten die Uhren beispielsweise an, wann Besucher kommen würden. Aber auch das Wetter wurde perfekt vorausberechnet, und es wurden Uhrzeiten angezeigt, an denen „die Sterne richtig stehen“ würden, um z. B. ein gutes Geschäft abzuschließen.

Je länger sich Glasenberg mit seiner Uhr beschäftigte, umso mehr kam er der dämonischen Besessenheit auf den Grund. Es gelang ihm, Kontakt zu dem Uhrwerkeufel aufzunehmen und ihn zu einem Handel zu „überreden“. Glasenberg, inzwischen über 80 Jahre alt und von typischen Altersgebrechen gezeichnet, wollte sein Leben verlängern – und der Uhrwerkeufel als Diener des Mephisto machte ihm einen Vorschlag. Glasenberg sollte meisterhafte Uhren entwerfen, die jeweils nur über einen Zeiger verfügten, der rückwärts lief. In jede dieser sogenannten Glasenberg'schen Lebensuhren würde ein Teil der dämonischen Essenz des Uhrwerkeufels einfließen und dafür sorgen, dass der jeweilige Besitzer der Uhr einen tragischen Tod findet, sobald der Zeiger einmal um 360 Grad rückwärts gelaufen war. Dies konnte Monate dauern – oder Jahre.

Für Glasenberg spielte die Zeit alsbald keine Rolle mehr, denn sobald ein Besitzer einer Lebensuhr starb, wurde dessen Lebenskraft in der Uhr gespeichert. Glasenberg musste diese dann nur noch zurückkaufen, um die darin gespeicherte Lebenskraft konsumieren zu können. Auf diese Weise erfuhr der Sorbonniker eine kräftige Verjüngung und gewann wertvolle Lebenszeit.

Über die Jahre kamen immer mehr Menschen auf diese Weise ums Leben – und Glasenberg, inzwischen weit über 100, nahm die Erscheinung und die Vitalität eines etwa 40-jährigen Mannes an. Dies zwang ihn allerdings dazu, sich mittels Maskerade älter zu machen, wenn er Gäste empfängt.

DAS ABENTEUER

Die Jäger werden zurate gezogen, als Conrad Frauenstein, Sohn eines Frankfurter Kaufmanns, unter mysteriösen Umständen stirbt. Er ging nachts zu Bett – und starb einfach. Doch das eigentlich Mysteriöse: Im Bett lag am nächsten Morgen ein um Jahrzehnte gealterter Mann. Sein Vater Ernst Frauenstein befürchtet das Schlimmste und glaubt, dass sich sein Sohn mit dunklen Mächten einließ. Ein Teufelskult vielleicht? Oder liegt ein Fluch auf der Familie?

Eine erste Spur führt die Jäger tatsächlich zu einem Teufelskult, doch der hat nichts mit Conrads merkwürdigem Ableben zu tun. Sie können Conrads engen Freund Martin Textor aus den Klauen des Kultes befreien, und der wiederum bringt die Jäger auf eine heiße Spur. Er erwähnt Conrads sogenannte Lebensuhr und rät ihnen, sich in seiner Sammlung mechanischer Wunderdinge umzuschauen. Durchwühlen die Jäger nun Conrads Habseligkeiten, finden sie zwar nicht die erwähnte Lebensuhr (sie wurde schon vor dem Eintreffen der Jäger von Glasenberg zurückgekauft), doch entdecken sie die Korrespondenz mit drei anderen Besitzern von Lebensuhren, denen nun womöglich ein ähnliches Schicksal droht wie dem jungen Conrad.

Die Jäger können die drei anderen Besitzer in beliebiger Reihenfolge abklappern und erleben jeweils andere Situationen und Auswirkungen der Lebensuhren. Schließlich finden sie den Hinweis, der sie zur Quelle führt: dem Uhrmacher Ferdinand Glasenberg. In Prag kommt es zum Finale, bei dem die Jäger sich gegen ein ganzes Haus beweisen müssen – und gegen einen Dämon, der alle ihre Handlungen vorausberechnet.

DIE JÄGER

Für das Abenteuer gehen wir davon aus, dass die Jäger sich in Frankfurt aufhalten und dass sie über eine gewisse Reputation verfügen, denn schließlich muss der einflussreiche Patriarch Ernst Frauenstein es für zweckdienlich erachten, sie um Hilfe bei einem mysteriösen Fall zu bitten. Das Abenteuer ist daher für erfahrene Jäger der Stufen 5 bis 7 konzipiert. Da es etwas umfangreicher ist und verschiedene Lokationen abgeklappert werden, kannst du den Jägern zwischendurch einen Stufenaufstieg gönnen. Der Endkampf kann unter Umständen sehr schwierig ausfallen, weshalb es sinnvoll wäre, den letzten Stufenaufstieg vor der finalen Auseinandersetzung zu gewähren.

Die im Abenteuer erwähnten Städte selbst spielen für das Abenteuer nur eine geringe Rolle. Du kannst daher die einzelnen Schauplätze beliebig ändern; auch Reiseentfernungen kannst du anpassen. So kannst du das Abenteuer auf ganz Europa ausweiten oder nur innerhalb einer einzigen Stadt spielen lassen. Allgemein gehen wir davon aus, dass sämtliche Reisen von einem Schauplatz zum nächsten, unabhängig von der tatsächlich zurückgelegten Distanz, 3 Etappen erfordern und daher jeder Jäger pro Reise 3 FZA bekommt, um z. B. seinen Vorrat an Verbrauchsmitteln aufzustocken. Ist das Abenteuer auf eine Stadt beschränkt, sind keine langen Reisen zu erwarten; bedenke daher, dass die Jäger weniger Verbrauchsmittel haben, was insbesondere Alchemisten und Giftmischer, aber auch Konstrukteure einschränkt.

Willst du das Abenteuer ausbauen, kannst du an den jeweiligen Schauplätzen zusätzliche Nebenabenteuer inszenieren.



Episode 1: Ein Toter in Frankfurt

Die Familie Zum Frauenstein ist eine der wohlhabendsten und einflussreichsten Familien in der altherwürdigen Handels- und Reichsstadt Frankfurt. Auch wenn Conrad und Ernst Frauenstein frei erfundene Charaktere sind, hat es das Geschlecht der Frauensteins wirklich gegeben. Sie standen in Konkurrenz zu den anderen Patrizierfamilien, allen voran der Familie Alten Limpurg.

Eines Tages erhalten die Jäger einen Brief, ausgehändigt durch einen berittenen Kurier oder wahlweise einen Postreiter.

Sobald die Jäger den Brief gelesen haben, händigt der Kurier ihnen einen zweiten Umschlag aus, der jeweils einen Wechsel für jeden Jäger über 100 Gulden enthält, einlösbar in jeder beliebigen Frankfurter Bank. Das Geld ist als Anreiz gedacht und soll die Kosten für die Anreise decken.

IN FRANKFURT

Den Alten Markt in Frankfurt zu finden, ist nicht schwer, und auch das Haus der Familie Frauenstein, genauer gesagt eines Zweigs der Familie, lässt sich leicht aufspüren.

SZENE – ALTER MARKT

Der Marktplatz wirkt klein und eng, was allein an der Masse an Menschen liegt, die sich hier aufhalten. Waren werden in kleinen Buden angeboten oder direkt aus Karren, Handkarren oder Bauchläden verkauft. Auch die Erdgeschosse der umliegenden Häuser weisen größtenteils Ladengeschäfte auf. Die Gebäude sind allesamt mehrstöckig, meist nicht besonders breit und in die bunte Häuserfront eingebettet. Der Boden ist mit Kopfstein gepflastert und trotz der Anwesenheit von Vieh und Pferd erstaunlich sauber. Dafür sorgen zahlreiche Knechte, die den Unrat mit Kehrblech und Besen aufnehmen. In den angrenzenden unbelebteren Gassen jedoch sieht es weitaus dreckiger aus.

Verehrte Jäger,

Mir sind Eure vielfältigen Abenteuer zu Gehör gekommen, was mich veranlasst, Euch eine eindringlich Bitt auszustellen. Vor kurzem ist einer meiner geliebten Söhne Conrad von uns gegangen. Wie hier betont wenngleich nicht näher ausgeschrieben werden soll auf höchst merkwürdige Art und Weise. Ich möchte hier nicht die Details aufzählen so ich nicht wage sie an die Publizität geraten zu lassen, doch würde ich mich sehr erfreut zeigen, Euch in meinem Quartier am Alten Markt zu empfangen und die Einzelheiten der Fassung zu debattieren. Bis dahin nehmt mein kleines Präsent an, welches ich dem Kurier zu übergeben bat.

gez. E. Frauenstein,
Fam. Zum Frauenstein, Frankfurt



Das Haus der Familie Frauenstein entpuppt sich als Geschäft, in dessen hohen Hallen im Erdgeschoss vor allem Textilien, Bücher, Pergament, Leder und Haushaltswaren verkauft werden. Wie auch auf dem Platz davor herrscht hier drückende Enge. Fragen sich die Jäger durch, werden sie an Ernst Frauenstein verwiesen (52 Jahre, gepflegte Erscheinung, erstaunlich gesunde Zähne, gekleidet in schwarzem Herrenrock, typisches unverbindliches Kaufmannslächeln). Frauenstein reicht den Jägern die Hand und führt sie daraufhin über eine steile Treppe in eine luxuriös ausgestattete, wenngleich nicht besonders große Kammer im ersten Stock. Die Jäger sollten inzwischen mitbekommen haben, dass Frankfurt nicht gerade mit Platz gesegnet ist; alles wirkt eng und schmal, was nicht zuletzt an der natürlichen Entwicklung des mittelalterlichen Handelsplatzes liegt.

Was ist geschehen? (Frauenstein räuspert sich). „Vor etwa drei Wochen fand man meinen Sohn, Conrad. Er lag tot in seinem Bett und zeigte keine Spuren äußerer Gewaltwirkung. Jedoch war eines seltsam: Mein Sohn war fünfundzwanzig Jahre alt, doch er sah aus wie ein Greis.“

Seid Ihr sicher, dass es Euer Sohn war? „Ganz sicher. Er war zwar über Nacht gealtert, doch ich erkannte sein Gesicht. Er hatte sich als Kind eine Narbe an der Stirn zugezogen; die war unverändert.“

Habt Ihr weitere Familienmitglieder? „Conrad war mein vierter Sohn. Seine Mutter starb bei seiner Geburt. Ich habe danach noch zweimal geheiratet und zwei weitere Kinder bekommen. Aber Conrad war mir stets der Liebste.“ (Hinweis: Sämtliche weiteren Fragen zur Familie kannst du beliebig beantworten, da diese Spuren allesamt in Sackgassen münden.)



Ernst Frauenstein



Habt Ihr eine Erklärung für die seltsamen Umstände seines Todes? „Als ich den Leichnam sah, da hatte ich das Gefühl, als habe jemand oder etwas ihm die Lebenskraft entzogen. So schlaff und müde. Das erinnert mich an einen Vorfall vor einigen Jahren. Angeblich trieb ein Teufelskult in Frankfurt sein Unwesen, und einige seiner Opfer sollen ähnlich ausgesehen haben. Aber das ist Hörensagen. Was ich aber weiß, ist, dass Conrad einige fragwürdige Freunde hatte.“

Fragwürdige Freunde? „Conrad traf sich alle paar Tage mit einigen Freunden in einer Weinlaube vor den Stadtmauern. Unser Kutscher Hans fuhr sie dorthin, er musste den Weg kennen. Was sie dort taten, weiß ich nicht. Was junge Leute eben so tun.“

Was war Conrads Platz innerhalb der Familie? „Conrad war ein Tagträumer. Vergrub seine Nase in Büchern über Naturgeschichte, Philosophie und antike Sagen. Er verschlang Romane wie kaum ein anderer. Natürlich beteiligte er sich am Familienunternehmen, aber er spielte nur eine kleine Rolle, hatte auch keine großen Ambitionen.“

Womöglich stellen die Jäger weitere Fragen über Conrad, deren Antworten du dir ausdenken kannst. Von Bedeutung ist lediglich der Umstand, dass Conrad einige mechanische Wunderwerke sammelte, darunter Uhren. Sein Vater wird von sich aus nicht auf diese Sammlung eingehen, weil er sie für unwichtig hält. Sie wurden bereits aus Conrads Stube geräumt und auf dem Dachboden eingelagert. Eine Uhr wurde bereits verkauft (dazu unten mehr). Sollten die Jäger auf

die Idee kommen, gezielt nach Conrads Steckperden abseits von Büchern und Träumereien zu fragen, wird Ernst die mechanischen Kuriositäten erwähnen.

Doch selbst wenn die Jäger die weggeräumten Objekte schon jetzt inspizieren, bleibt ihnen die Erkenntnis verschlossen, dass Conrad eine besondere Uhr besaß (jene, die verkauft wurde), mit anderen Sammlern kommunizierte und die Briefe im Sockel seiner Laterna Magica versteckte.

Besonders findige Jäger könnten die Briefe dennoch schon jetzt finden und theoretisch Conrads Brieffreunde besuchen. Gehen sie der Spur um Conrads Frankfurter Freunde nicht nach, hat das für das Abenteuer keine schwerwiegenden Folgen, denn die Aufdeckung des Teufelskults ist ohnehin nur eine Nebenhandlung. Schaffen die Jäger dieses Kunststück, sollten sie dennoch von Ernst Frauenstein erfahren, dass Conrad eine Uhr besaß, die bislang verkauft wurde. Diese Information ist wichtig, um die Hintergrundgeschichte zu verstehen.

IN FRANKFURTS GÄRTEN

Im 18. Jahrhundert war Frankfurt von einer mächtigen Befestigungsanlage im Stil einer Sternschanzenfestung umgeben; hinzu kam in rund zwei Kilometern Entfernung eine Landwehr, bestehend aus Gräben und Gebück. Zwischen der Landwehr und den Stadtmauern erstreckte sich Acker- und Weideland. In Stadtnähe unterhielten die wohlhabenden Städter Weinlauben, vergleichbar mit unseren heutigen Kleingärten, doch meist bestückt mit Weinreben.

In einer solchen Laube traf sich Conrad gerne mit einer wechselnden Gruppe gleichaltriger Männer und Frauen, teils bereits seit Schultagen, um gemeinsam der Literatur zu frönen und dem Wein zuzusprechen (der freilich aus Frankreich importiert war). Im Grunde nichts Anstößiges, bis eine gewisse Maria Carstein, die Freundin eines Friends eines Friends, zur Runde stieß. Und diese hatte es faustdick hinter den Ohren, schließlich war sie Mitglied im weitverzweigten Baalskult von Frankfurt. Natürlich versuchte sie, die anderen Freunde in die Fänge des Kults zu treiben, denn Baal braucht immerzu neue Opfer.

Interessanterweise zeigte sich der junge Spross der Frauenstein-Familie ausgesprochen unempfindlich gegenüber den Versuchungen des Kultes, wohl weil sein Herz eher für Technik schlug und er ohnehin keinen Mangel an Geld hatte. Seine Kindheitsfreunde Martin Textor und Klara Schuster jedoch erlagen den Verlockungen. Klara wurde dazu gezwungen, einen magischen Vertrag

zu unterzeichnen, der sie dem Kult absolut hörig machte. Kurz darauf lieferte sie dem Kult einen anderen Jugendfreund namens Christoph Meyer aus. Als sie mit ansehen musste, wie Meyer blutig auf dem Altar des Baal geopfert wurde, ergriff sie das Grauen. Wenig später sollte sie Martin Textor dem Kult ausliefern. Doch diesmal weigerte sich Klara und floh. Der Kult fand das gar nicht amüsant und pochte auf die Einhaltung des Vertrags. Seitdem färbt sich die Schrift auf Klaras Vertrag langsam blutrot, während das Blut in Klaras Adern tintenschwarze Farbe annimmt – und sie vermutlich in Kürze töten wird.

Begeben die Jäger sich zur Weinlaube, wahlweise von Kutscher Hans (41 Jahre, auffallend groß und bullig, schwarzes, lockiges Haar, Haken-nase) dorthin transportiert oder anhand seiner Wegbeschreibung eigenständig zu Fuß oder zu Pferd, stehen sie vor folgender Szene:

SZENE – DIE WEINLAUBE

Vor den Stadtmauern Frankfurts breiten sich sauber voneinander getrennte Parzellen aus, meist umgeben von Büschen oder Zäunen, hier und da besetzt mit Obstbäumen, meist aber mit Weinreben bepflanzt. Gerade verlaufende Kieswege, häufig gesäumt von Alleebäumen, verlaufen durch die Weinlaubensiedlung. Die Parzellen selbst haben keine Adressen. Nur einige sind mit Buchstaben und Nummern gekennzeichnet, andere sind nach ihren Besitzern benannt oder tragen märchenhafte Namen wie „Feengarten“ oder „Dionysos' Weinlaube“.



Klara Schuster



Die von Frauenstein aufgesuchte Laube trägt den Namen „Pans Labyrinth“, wohl weil die Weinreben kreuz und quer angeordnet sind und wahrhaftig eine Art Irrgarten bilden. Inmitten der Anlage befindet sich ein Karree aus vier großen Kastanien, und in deren Mitte wiederum steht ein Holzhaus, unseren heutigen Gartenhäusern nicht unähnlich. Wie alle Weinlauben ringsum ist auch dieses Areal sehr gepflegt. Eine sorgsam geschnittene Buchenhecke umgibt den Garten, nur an einer Stelle unterbrochen durch ein breites Eingangstor.

Treffen die Jäger hier ein, halten sich Klara Schuster und zwei weitere Mitglieder der Clique in der Hütte auf. Sie diskutieren über das Problem von Klaras Vertragsbruch und die zu erwartenden Folgen für ihre Gesundheit sowie das Verschwinden ihres Freundes Martin Textor. Denn obwohl Klara ihren Freund nicht verriet, wurde er dennoch von anderen willigen Schergen des Kultes geschnappt und in das geheime Heiligtum des Baal transportiert – wo er derzeit zitternd auf seinen Tod wartet.

Nähern die Jäger sich der Hütte, können sie aus dem Innern Wortfetzen vernehmen wie „Was sollen wir tun?“, „Die haben Martin in ihrer Gewalt“, „Sollten wir uns nicht erst um Klara kümmern?“ etc. Auch das Wort „Kult“ fällt mehrfach.

Im Innern halten sich drei Personen auf: Die Gebrüder Karl und Oliver von Bodenstein gehören zum Geldadel und zu Conrads Freundeskreis. Sie sind zwar bewaffnet (Karl: Degen, Oliver: Pistole), stellen aber für erfahrene Jäger keine ernsthafte Gefahr dar. In einer Ecke sitzt eine in sich zusammengesunkene Gestalt in Frauenkleidern. Der Kopf ist unter einem Schleier verborgen. Das ist Klara, und wenn man ihren Schleier zurückzieht, erkennt man die durchgehend schwarzen

Augen und dunkelgrauen Lippen. In Kombination mit der fast grau erscheinenden Haut wirkt sie wie ein Geist oder ein Untoter – doch noch ist sie am Leben. Stellen die Jäger das Trio zur Rede, erfahren sie folgendes:

Was ist mit der Frau geschehen? „Sie wurde verflucht oder verhext oder verzaubert. Hat sich mit den falschen Leuten eingelassen.“

Welche Leute? (die Antwort kommt zögerlich) „Der Kult des Baal. Er durchdringt die Frankfurter Gesellschaft wie ein Geschwür. Viele Kaufleute, Bankiers und Ratsmitglieder stecken mit drin. Klara hat törichterweise einen Vertrag unterzeichnet. Als sie sich geweigert hat, das zu tun, was ihr der Kult auftrug, verfärbte sich ihr Blut schwarz.“

Was sollte sie tun? (wieder langes Zögern) „Einen guten Freund verraten. Martin Textor. Sie sollte ihn dem Kult ausliefern. Sei's drum. Martin ist trotzdem verschwunden. Wahrscheinlich haben irgendwelche anderen Lakaien ihn geschnappt, und er soll nun geopfert werden.“

Was wisst Ihr über Conrad Frauenstein? „Ein alter Freund. Ihm gehört diese Laube. Wir trafen uns häufig, vor seinem Tod.“

Was wisst Ihr über seinen Tod? „Wir wissen nur, dass er über Nacht starb. Einfach so. Grundlos. War ein Schock. Wenn einer mehr weiß, dann Martin. Er war Conrads bester Freund. Aber Martin ist weg. Der Kult hat ihn.“

Wollen die Jäger mehr über die Hintergründe von Conrads Tod erfahren, müssen sie Martin Textor befragen. Doch dazu müssen sie ihn erst einmal retten. Von Klara erfahren sie die Adresse eines Kultverstecks: Brotweg, Haus mit dem Stier. Und sie erhalten eine Beschreibung ihrer „Freundin“ Maria: Für eine Frau recht groß, stets in die teuersten Kleider gehüllt, umgeben von einem Duft nach Lavendel. Mehr wissen sie nicht über die Frau, die sich erst nach mehreren Treffen als Kultistin offenbarte.

Bevor die Jäger gehen, bitten die Freunde sie um einen Gefallen. Vielleicht finden sie im Heiligtum des Kultes einen Weg, um Klara von dem Fluch zu befreien. Dafür würden sie „alles tun“. (Das versprechen sie natürlich nur aus jugendlichem Leichtsinn. Tatsächlich können sie gerade mal 100 Gulden als Bezahlung aufbringen; aber den Jägern sollte klar werden, dass es dieser Leichtsinn war, der erst zu dem aktuellen Schlamassel führte.)

IN DER HÖHLE DES TEUFELS

An der von Klara angegebenen Adresse befindet sich ein kleines, unauffälliges Stadthaus, das anhand eines Stierreliefs über dem Eingang identifiziert werden kann. Die Mitglieder der Familie Ebeling, die das Haus bewohnt, sind (abgesehen von den Kindern) willige Diener des Kultes und bereit, die Waffen zu ergreifen (Werte wie Schurken^{BdR2}). Kommt es zum Kampf, werden es die Jäger mit Jz x 3 Schurken sowie einem alten Hauden der Türmer (Werte wie Hauptmann^{BdR2}, Ansporn wirkt in diesem Fall auch auf Schurken) zu tun bekommen. Aber womöglich wenden die Jäger eine List an, geben sich als Kultmitglieder aus oder dringen heimlich ein. Um Mitternacht ist jedenfalls ein Opferritual im Gewölbekeller geplant. Der überwältigte Martin wird erst kurz zuvor hergebracht, weswegen es sinnlos ist, schon früher ins Haus einzudringen. Die Kultmitglieder (Kultanhänger^{BdR2}) trudeln kurz vor der unheiligen Messe ein. Die meisten tragen verhüllende Umhänge, einige Masken. Unter ihnen befindet sich ein Baal-Priester. Verwende für ihn die Werte eines Nekromanten^{BdR2}. Ob Maria anwesend ist, kannst du frei bestimmen. Dringen die Jäger zum Zeitpunkt des Rituals bis ins Gewölbe vor, stehen sie vor folgender Szene:

SZENE – IM GOLDENEN GEWÖLBE

Vor euch öffnet sich ein erstaunlich großer Gewölberaum. Die Decke mit dem Kreuzgewölbe wird durch breite Säulen gestützt. Überall brennen Fackeln, doch ihr Licht wirkt viel heller als üblich, weil es von den Wänden, den Säulen, dem Boden und sogar der Decke reflektiert wird – alles ist mit Gold überzogen! Noch fantastischer funkelt jedoch der massive Opferaltar in der Raummitte, in dessen Oberfläche hunderte Edelsteine eingelassen sind.

Auf dem Altar soll im Laufe der folgenden Anrufung Martin Textor erdolcht werden. Sein Blut soll in einer goldenen Urne aufgefangen werden, während drei Schreiber des Kultes jedes Detail des Rituals penibel aufschreiben. Dringen die Jäger hier ein, wird es allerdings erst gar nicht zum Ritual kommen bzw. wird dieses empfindlich gestört.

Die Wände des Raumes sind übrigens nicht mit Gold überzogen, sondern nur mit einer Goldfarbe. Diese verfügt allerdings über magische Eigenschaften, die den Kampf nicht gerade einfacher machen.



ÜBERSICHT ÜBER DEN KAMPF

- ◆ Hohepriester des Baal (Werte wie Nekromant^{BdR2})
- ◆ Jz x 4 Kultanhänger^{BdR2}
- ◆ Schmiedemeisterin
- ◆ **Umgebungseffekt:** Das Schmieden des Paktes

UMGEBUNGSEFFEKT: DAS SCHMIEDEN DES PAKTES

Im Laufe des Rituals wie auch während eines Kampfes wird Baal angerufen, um den Kultisten beizustehen. Je nach Kampfkraft der Jäger werden die Kultanhänger allenfalls in der ersten und zweiten Runde eine Gefahr darstellen. In dieser Zeit nutzt der Hohepriester seinen goldenen Hammer, um gegen eine beliebige goldverzierte Fläche zu schlagen. Das kostet ihn zwar keine Handlung, kann aber nur einmal pro Runde als freie Handlung ausgeführt werden. Mit jedem Schlag gehen feine Risse durch die Goldfarbe, bis der ganze Raum einem kurz vor dem Zerspringen stehenden Spiegel ähnelt. Lege für jeden Schlag bzw. jede Kampfunde 1 Riss-Marker aus. Stirbt der Hohepriester, zerbersten noch im selben Moment die Wände – und ein Regen aus Goldsplintern geht auf die Jäger nieder. Sie erleiden 1 Blutwürfel Schmerzschaden pro Rissmarker, reduzierbar um 1 pro Erfolg auf einer Ausweichenprobe (Reaktion, 1 AP). Alle noch aktiven Kultanhänger werden dadurch besiegt. Hast du den Eindruck, der Kampf war noch nicht schwer genug, kann diese Schändung des Heiligtums eine Schmiedemeisterin des Baal hervorrufen, die natürlich die Jäger als Schuldige bestimmt.

NEUE SCHMIEDEMEISTERIN




Die Schmiedemeisterin des Baal wird zusammen mit neuen Nsc-Kräften im Band *Teufelspakt* beschrieben. Um den Verwaltungsaufwand nicht zu erhöhen, haben wir hier eine abgeänderte Variante dieser Kreatur beschrieben, die allein mit den Nsc-Kräften aus dem *Buch der Regeln 2* funktioniert. Wenn du möchtest, kannst du aber gerne die Version der Schmiedemeisterin aus *Teufelspakt* verwenden.

SCHMIEDEMEISTERIN


(Dämon, Widernatürlich, Anführer 2)

KKR 10, ATH 7, GES 9, WIL 6, WIS 5, SIN 4

LEP: Jz x 15 | PW: 4

INI: 13 | Handlungen:   

ANGRIFFE

  Hammer Angriff 12, Schaden 3 + äußerer Schaden (1 für je 2 Angriffserfolge [Blutung])

EIGENSCHAFTEN

- ◆ Anfällig (Blitz, heiliger Schaden)
- ◆ Hex-Macht (Jz Hex bei Start)

- ◆ **HEX-Wachstum** (Jz – 2 HEX in INI o)
- ◆ **Resistenz** (äußerer Schaden, Malusstufen).

HANDLUNGSKRÄFTE

- ◆ **Beschwörung** (☠️|☞ : Kultanhänger (3 für 1 HEX))
- ◆ **Blitz** (☠️|☞ : 7 gegen Unempfindlichkeit, 1 Sc pro Differenzerfolg, 1 HEX pro Ziel (Gruppe))
- ◆ **Demolieren** (☠️|☞ : Probe auf 12; jeder Kampfteilnehmer nimmt 1 Schaden pro Erfolg (ausweichbar), ☠️: Demolieren kann nicht mehr an diesem Ort angewendet werden)
- ◆ **Terrorwelle** (☠️|☞ : 8 gegen Geistesstärke, 1 Malusstufe pro Differenzerfolg [Furcht]), 1 HEX pro Ziel (Gruppe))

BEUTEGUT: Jz x 75 Gulden

TYPISCHER UMGEBUNGSEFFEKT: keiner



NACH DEM KAMPF

Wir gehen davon aus, dass die Jäger Martin Textor befreien. Zudem sollten sie das Kultbuch des Hohepriesters in die Hände bekommen. Es zu lesen, erfordert eine Sammelprobe auf Mystisches Wissen, je 1 FZA, 12 Gesamterfolge. Jäger, die es lesen, erhalten 1 Verderbnis, erfahren aber, wie man den Vertrag bricht: Der Unterzeichner muss mit einer erneuten Unterschrift auf dem Vertrag, gezeichnet mit seinem eigenen, nunmehr schwarzen Blut, versichern, dass der Vertrag

aufgelöst ist. Allerdings muss dazu der Originalvertrag erst einmal gefunden werden, was nicht einfach ist, da Maria Carstein ihn in einer mit Eisenplatten umschlossenen und mit mehreren Schlössern gesicherten Schatztruhe aufbewahrt.

Hier bietet sich eine elegante Gelegenheit für ein optionales Anschlussabenteuer. Alternativ können die Jäger die Rettung Klaras auch in die Hände der Freigeister legen. Sie können ihnen das gefundene Ritualbuch aushändigen und alles weitere überlassen.

MARTIN SPRICHT

Reden die Jäger mit Martin Textor, erfahren sie folgendes:

Was wisst Ihr über Conrad Frauenstein? „Er war ein guter Freund. Aber niemals im Bunde mit dem Teufelskult, obwohl Maria immer wieder versuchte, ihn zu verführen. Schließlich war er der Reichste von uns und daher wohl der lukrativste Happen auf Marias Speisekarte. Doch er kümmerte sich nicht um Geld und Macht und Einfluss. Er war vernarrt in seine Maschinen und Uhrwerke.“

Maschinen und Uhrwerke? „Wisst ihr das nicht? Conrad sammelte seit einiger Zeit mechanische Wunderdinge. Spieluhren, bewegliche Figuren, eine Laterna Magica und solche Sachen. Aber vor allem Uhren hatten es ihm angetan. Er hatte sogar eine Glasenberg-Uhr.“

Eine Glasenberg-Uhr? „Tut nicht so, als hättet ihr noch nichts davon gehört. Glasenberg-Uhren sind der neueste Trend unter den Reichsten der Reichen. Sie werden angetrieben durch einen winzigen Seelenglas-Splitter, man muss sie nie aufziehen. Und sie sind wahre Kunstwerke. Doch dann gibt es einige Glasenberg-Uhren, die noch spezieller sind, noch seltener, noch bizarrer.“

Was macht diese Uhren so bizarr? (Er schüttelt den Kopf.) „Nur Eingeweihte wissen das, aber ich gehöre leider nicht dazu. Ich weiß aber, dass Conrad mit anderen Besitzern dieser Uhren in Briefkontakt stand. Er hat die Briefe in einem Geheimfach seiner Laterna Magica aufbewahrt.“

Wo befanden sich seine Uhren? „Er umgab sich unmittelbar mit ihnen, sammelte sie in seiner Kammer im elterlichen Haus.“

Viel mehr kann Martin nicht zum Fall beitragen. Eventuell kennt er Details über den Baalskult, was wichtig werden kann, wenn die Jäger versuchen, Klara aus ihrem Vertrag zu lösen. Für dieses Szenario ist seine Schuldigkeit getan.

CONRADS KAMMER

Die Jäger werden Conrads Kammer spätestens dann sehen wollen, wenn sie von seinem Freund Martin über seine Vernarrtheit mit Uhren erfahren haben. Aber womöglich verlangen sie schon bei Annahme der Mission, seine Kammer untersuchen zu dürfen. So oder so ist das Vorhaben sinnlos. Die Kammer wurde geputzt und leergeräumt. Die Möbel sind zwar noch vorhanden, aber alle Besitztümer Conrads wurden verpackt und verstaut.

Sprechen die Jäger Conrads Vater oder einen beliebigen Bediensteten im Haus auf die Uhren an, werden die Kisten umgehend von einer Schar eifriger Diener vom Dachboden geholt und geöffnet. Darin befinden sich nicht nur Conrads Kleider, sondern auch seine vielen Bücher und schließlich seine mechanischen Wunderdinge, alle sorgsam in Wolle eingewickelt. Die meisten Apparate sind rein mechanischer Natur und völlig harmlos. Einige werden mit Seelenlicht angetrieben und verdienen eher den Begriff Wunderding: eine Spieluhr, die verschiedene Melodien abspielt, ein mechanisches Pferd, das perfekt die Bewegungen eines lebenden Pferdes nachahmt, eine Miniatur-Tastatur, die die Klänge eines echten Klaviers nachahmt (leider nur eine Oktave), und schließlich eine Laterna Magica, die ein Uhrenblatt an die Wand projiziert, dessen Zeiger stets die korrekte Zeit anzeigen. Aber auch vier Uhren gehören zur Sammlung, allesamt Wunderwerke des Uhrmacherhandwerks – jedoch keine davon eine „echte Glasenberg“.

Sprechen die Jäger Erich Frauenstein auf die „besondere Uhr“ an, wirkt er irritiert. Einige Tage nach dem Tod seines Sohnes, kurz nach dessen Beerdigung, sei ein Mann aufgetaucht, der sich nach der Uhr erkundigt habe. Er habe sich als Thomas Jacobi, Sammler von Glasenberg-Uhren, zu erkennen gegeben und 750 Gulden für das Prachtstück geboten. Erich, der mit der Uhr ohnehin nicht viel anfangen konnte, verkaufte sie nur zu gerne. Er hält die Uhr ohnehin für wertlos: „Sie hatte nur einen Zeiger, und der lief rückwärts. Was soll man damit anfangen?“ Ihm ist allerdings nicht klar, dass Conrad die Uhr für den dreifachen Preis erwarb.

Wichtiger als die fehlende Uhr sind jedoch die von Martin erwähnten Briefe, die Conrad im Sockel der Laterna Magica versteckte. Suchen die Jäger an den Objekten gezielt nach einem geeigneten Versteck, werden sie das nur leidig getarnte Schubfach schnell entdecken. Insgesamt befinden sich vierzig Briefe im Innern, gebündelt in drei Stapel. Jeder Stapel umfasst die Korrespondenz mit einer von drei Personen. Da die Umschläge aufbewahrt wurden, sind auch die Adressen kein Geheimnis.

◆ **Wilbert** Kuno von Abschatz, Hannover

◆ **Peter** Philipp Philippstein, Dresden

◆ **Ernestine** von Kalkum, Regensburg

Alle Briefe sorgsam zu lesen, verbraucht eine FZA, würde allerdings auch nicht mehr Aufschluss bringen als ein rasches Durchblättern, denn die allermeisten Briefe behandeln lediglich Alltäglichkeiten und Dinge, die nur Sammler interessieren. Offenbar hatten alle drei Briefpartner ein Faible für mechanische Wunderdinge, insbesondere für Uhren. So wurde getratscht und gefachsimpelt, Tipps wurden ausgetauscht und Adressen von Händlern geteilt. Die Tatsache, dass viele Namen nur codiert angegeben sind, lässt darauf schließen, dass mitunter illegale Methoden angewendet wurden und so mancher Schwarzmarkthändler aufgesucht wurde. Allen Korrespondenzen ist gemein, dass sie sich zuletzt fast ausschließlich um das Thema Glasenberg-Uhren drehten. Alle drei Brieffreunde wollte unbedingt eine solche besitzen, wobei für diese besonderen Uhren manchmal der Begriff „Lebensuhr“ benutzt wird. Gelingt dem Leser eine Probe auf Akademisches Wissen (-2), so kann er ahnen, dass die Briefpartner einen Code verwendeten, um bestimmte Begriffe durch andere zu ersetzen. Leider ist der Code ohne eine Hilfe nicht zu übersetzen; eine solche befindet sich aber nicht in Conrads Sammlung.

EINE RUNDREISE

Die Jäger mögen ahnen, dass von den Glasenberg-Uhren eine undefinierbare Gefahr ausgeht. Natürlich können sie Briefe an die anderen drei Uhrenliebhaber schicken und sie vor den Uhren warnen (tatsächlich ist diese Entwicklung bereits in den Reaktionen der drei Brieffreunde berücksichtigt). Um jedoch die Wahrheit über die Uhren zu erfahren und eventuell deren Quelle ausfindig zu machen, bleibt ihnen nichts anderes übrig, als die Brieffreunde aufzusuchen. In welcher Reihenfolge dies geschieht, ist allein den Jägern überlassen.

Episode 2: Noch ein Toter in Hannover

Wilbert Kuno von Abschatz war der jüngste Sohn einer hannoverischen Adelsfamilie. „War“ bedeutet in diesem Fall: Wenn die Jäger in Hannover eintreffen, ist er bereits tot. Er starb auf dieselbe Weise wie Conrad Frauenstein in Frankfurt: durch die seelenfressenden Klauen eines Uhrwerkteufels. Allerdings geschah das alles erst vor gut einer Woche. Der Leichnam wurde gestern beigesetzt. Auch ein gewisser Thomas Jacobi stand bereits auf der Matte und erkundigte sich nach der Glasenberg-Uhr. Doch anders als in Frankfurt war die Familie nicht bereit, sich von dem edlen Stück zu trennen – Geld hin oder her. Glasenberg ist daher gezwungen, zu anderen Mitteln zu greifen. In seiner Verkleidung und mithilfe seines dämonischen Verbündeten bricht er in das Anwesen ein – gerade als sich die Jäger dort aufhalten.

Das Anwesen der Familie Abschatz im prachtvollen kurfürstlichen Hannover zu finden, ist nicht schwer. Zum einen verfügen die Jäger über die Adresse des Brieffreunds Wilbert Kuno von Abschatz, zum anderen ist die Familie in der Stadt wohlbekannt.

SZENE – DAS ANWESEN DER FAMILIE ABSCHATZ

Zum Stadtrand hin gelegen, wo die Straßen breiter und geradliniger, die Grundstücke größer und prachtvoller werden, befindet sich das Anwesen der Familie Abschatz. Ein komplett von einer Buchsbaumhecke und einem Eisengatter umgebenes Gelände, dessen Ausmaße von der Straße her kaum zu überblicken sind. Im Zentrum des Grundstücks erhebt sich ein imposantes, dreistöckiges Stadthaus mit großer Eingangspforte sowie einer in eine Dachgaube eingelassenen Uhr. Aus dem Dach selbst wächst ein schmaler Turm, der in ein reich verziertes Kreuz mündet. Umgeben ist das Haus von einem bunt blühenden Blumengarten. Etwas abseits stehen versteckt durch Büsche und Bäume einige kleinere Wirtschaftsgebäude.

Auf dem Gelände sind tagsüber ständig Gärtner zugange, die den Garten hegen und pflegen. Aber auch Diener gehen ein und aus. Sprechen die Jäger einen Diener an, müssen sie sich regelrecht in der Hierarchie der Dienerschaft hocharbeiten, um endlich ein Familienmitglied sprechen zu können. Der Herr sei nicht im Hause und werde auch so bald nicht zurück erwartet, so die Antwort. Bleiben die Jäger hartnäckig, werden sie an die Dame des Hauses verwiesen, Edelfried von Abschatz. Im Gespräch werden sie aber auf jeden Fall erfahren, dass die Familie trauert. Ihr Sohn Wilbert sei vor wenigen Tagen verstorben. Die Beerdigung war gestern.

Sollten die Jäger nicht hartnäckig bleiben und somit auch nicht eingelassen werden, verläuft die Begegnung etwas anders. In diesem Fall bemerken die Jäger eine schemenhafte Figur, die die Fassade erklimmt, ein Dachfenster aufbricht und eindringt. Warnen sie die Hausdiener und machen klar, dass sie sich natürlich um solche Schurken kümmern, werden sie ins Haus gelassen. Sollte auch das aus irgendeinem Grund nicht klappen, müssen die Jäger einige Minuten warten, bis die Gestalt wieder herausklettert. Der Kampf findet dann im Garten oder auf der Straße statt, am Ablauf ändert das nichts. Mit der Hausherrin Edelfried kommen sie dann aber erst nach dem Kampf in Kontakt.

Die Begegnung mit Edelfried (52 Jahre, ergrautes Haar, leicht mollig, gekleidet in dunkle Seide) wird in der Bibliothek des Hauses im ersten Stock stattfinden. Edelfried zog sich nach dem Verlust ihres Sohnes hierher zurück, um ihre Trauer in den Büchern zu ersticken. Auf einem Beistelltisch steht eine größtenteils geleerte Flasche Cognac (die am Morgen noch voll war). Dass Edelfried nicht mehr ganz nüchtern ist, kaschiert sie mit aristokratischer Gelassenheit. Zudem tendiert sie zu theatralischer Übertreibung.



Was ist geschehen? „Mein Sohn Wilbert. Mein liebster Wilbert. Lag im Morgengrauen im Bette. Es war ein nebliger Morgen, sehr düster. Seine Uhren tickten, wie immer, doch das Leben hatte meinen Sohn verlassen.“

Fiel Euch etwas an der Leiche auf? (Sie greift nach ihrem Glas Cognac.) „Er war nicht nur verblichen. Er war auch um Jahre gealtert. Jahrzehnte vielleicht. Er war ein junger Mann, strotzte nur vor Leben und Kraft. Doch das, was im Bette lag, war ein alter Mann.“

Seid Ihr sicher, dass es sich um Euren Sohn handelte? „Eine Mutter erkennt doch ihren Sohn. Immer. Unter allen Umständen. Selbst, wenn sie noch so unaussprechlich sind.“

Ihr erwähntet seine Uhren? „Wilbert liebte Uhren und anderes mechanisches Spielzeug.“

Wo sind diese Uhren? „Immer noch in seiner Kammer. Die vollständige Sammlung. Auch wenn dieser seltsame Mann kam, um eine bestimmte Uhr zu erwerben. Aber mein Gatte Friedhelm ließ sich nicht umstimmen und verweigerte den Kauf.“

Was war das für ein Mann? „Ein Uhrensammler. Thomas Jacobi. Gekleidet in Schwarz, dunkles Haar mit ersten grauen Strähnen. Ich habe ein Gespür mit Menschen, und eine Stimme in mir sagte, dass ein Rätsel diesen Mann umgibt. Er kam mir von Anfang an seltsam vor, ohne dass ich sagen könnte, was es war.“

Können wir die Sachen Eures Sohnes sehen? „Natürlich. Wartet, ich rufe nach Frieda. Sie soll euch ins Zimmer geleiten.“

DAS ZIMMER

Die Hausdienerin Frieda führt die Jäger ins Zimmer von Wilbert, das im Dachgeschoss des Hauses liegt. Eine einfache, steile Holztreppe führt aus dem zweiten Obergeschoss hinauf. Kommt den Jägern die Zimmerwahl für einen Adelsspross seltsam vor und sprechen sie Frieda darauf an, antwortet diese seufzend: „Der junge Herr Wilbert liebte seine mechanischen Spielzeuge und Uhren. Doch das ständige Ticken und mechanische Rasseln störte den Schlaf seiner Mutter im angrenzenden Schlafzimmer. Also bezog er freiwillig das Dachgeschoss. Dort oben fühlte er sich wohl.“

SZENE – WILBERTS ZIMMER

Das Zimmer ist auffallend groß und hoch. Es nimmt fast die Hälfte des Dachgeschosses ein, nach oben hin wird das Dach von kreuz und quer verlaufenden Balken getragen. An einer Seite des Raumes befinden sich drei Dachgauben mit Fenstern.

Eines davon steht offen, und Frieda geht darauf zu, um es zu schließen. Das Zimmer selbst ist nur spärlich möbliert. Ein einfaches Bett, ein Tisch und ein Polstersessel sorgen für Gemütlichkeit. Auf gut zwei Dutzend säulenartigen, hölzernen Podesten sind mechanische Wunderdinge platziert. Keines davon scheint einen sinnvollen Zweck zu besitzen, außer den Betrachter zu unterhalten. Auf einer Kommode neben dem Bett stehen insgesamt sieben Tischuhren. Alle ticken.

Doch die Jäger sind nicht allein. Glasenberg hält sich ebenfalls im Raum auf, mithilfe einer technomagischen Verzerrungslinse unsichtbar gemacht. Doch womöglich verraten ihn die Geräusche seiner Uhr. Denn er hat die Glasenberg-Uhr bereits an sich genommen, nur Sekunden, bevor die Jäger eintraten. Auf der Kommode sollten eigentlich acht Uhren stehen, doch wenn die Jäger nach der Glasenberg-Uhr Ausschau halten, werden sie lediglich auf eine auffallende Lücke stoßen. Frieda kann bestätigen, dass die achte Uhr gestern noch an Ort und Stelle stand, als sie im Raum Staub wischte.

Glasenbergs Plan ist, einfach zu warten, bis die Jäger aus dem Raum verschwinden, um sich dann in Ruhe abzusetzen. Das Einzige, was ihn verraten kann, ist das Ticken der Uhr. Jedem Jäger ist eine Probe auf Aufmerksamkeit (-4) gestattet. Gelingt die Probe, glaubt der Jäger eine Unregelmäßigkeit beim Ticken der Uhren zu vernehmen. Ein Ticken kommt aus einer anderen Richtung. Um diese Richtung zu bestimmen, hilft es, die anderen Uhren einfach anzuhalten. Dann ertönt nur noch ein einzelnes Ticken von der anderen Raumseite. Glasenberg wird sofort wissen, dass seine Tarnung aufgefliegen ist. Er wird flüchten, vorher aber einen Dämon des Mephisto beschwören, um seine Flucht zu decken.



Elfriede von Abschatz

SZENE – DER UNSICHTBARE ENTARNT SICH

Plötzlich geschehen mehrere Dinge gleichzeitig. Direkt vor euren Augen wird ein schwarz gekleideter Mann sichtbar, zumindest halb sichtbar, denn er erscheint nur als grober, verwaschener Schemen, wie durch eine Verzerrungslinse betrachtet. Unter seiner linken Achsel hat er ein mechanisches Objekt geklemmt, dessen Aussehen ihr ebenfalls nur erraten könnt. Mit der rechten Hand wedelt er in der Luft herum – und nur einen Herzschlag später scheint sich seine Gestalt in zwei zu teilen. Der andere Schemen nimmt das Aussehen eines düsteren Mannes an. Die Arme, das Gesicht und der nackte Oberkörper sind überzogen von offenen Wunden, aus denen tintenschwarzes Blut tropft und sich über den gesamten Körper verteilt. Mit aufgerissenem Mund und krallenartigen Händen stürzt er sich auf euch.



ÜBERSICHT ÜBER DEN KAMPF




- ◆ Mordschatten des Mephisto
- ◆ Wandelnde Schatten durch Beschwörung
- ◆ Umgebungseffekt: Flucht vereiteln

MORDSCHATTEN




(Dämon, Widernatürlich, Anführer 2)

KKR 10, ATH 10, GES 5, WIL 8, WIS 2, SIN 5


LEP: Jz x 15 | PW: 2

INI: 10 | Handlungen:   







ANGRIFFE

-  **Krallenhieb** Angriff 12, Schaden 1 + Ambitionsraub (–1 Ambition pro Angriffserfolg)
-  **Biss** Angriff 12, Schaden 2 + innerer Schaden (1 für je 2 Angriffserfolge [Vergiftung])
-  **Steinwurf** Angriff 8, Schaden 2

EIGENSCHAFTEN

- ◆ **Anfällig** (Licht, heiliger Schaden)
- ◆ **Hex-Macht** (Jz HEX bei Start)
- ◆ **Hex-Wachstum** (Eigene INI-Phase: +1 HEX für jeden Jäger, der unter Malusstufen leidet)
- ◆ **Hex-Wachstum** (Jz – 2 in INI o)
- ◆ **Raserei** (LEP < 50 %: Nsc erhält einmalig Jz HEX, PW für Rest des Kampfes +2)
- ◆ **Wahrer Name** (Irdischer Name, : 2 Erfolge)

HANDLUNGSKRÄFTE

- ◆ **Beschwörung** ( ): Wandelnder Schatten (2 für 1 HEX)
- ◆ **Geistschlag** ( ): 10 gegen Geistesstärke, Schaden 2 Ge pro Differenzerfolg, 1 HEX (1 Ziel)
- ◆ **Terrorwelle*** ( ): 10 gegen Geistesstärke, 1 Malusstufe pro Differenzerfolg [Furcht], 1 HEX pro Ziel (Gruppe)

BEUTEGUT: Jz x 20 Gulden

TYPISCHER UMGEBUNGSEFFEKT: Nachtkampf

* Die ursprüngliche Nsc-Kraft Paranoia verursachen wurde aus Gründen der Einfachheit durch Terrorwelle ersetzt. Der Mordschatten und die Wandelnden Schatten werden im Band Teufelspakt detailliert beschrieben.

WANDELNDER SCHATTEN

(Geistwesen, Widernatürlich, Bande 2)

LEP: 8 | INI: 10 | BEUTEGUT: keine

❖ **Eisige Berührung** Erfolge 2, Schaden 1 Sc

◆ **Anfälligkeit** (Licht, heiliger Schaden)

◆ **Ätherischer Körper** (-2 Schaden durch Waffen; immun gegen alle anhaltenden Einflüsse)

UMGEBUNGSEFFEKT: FLUCHT VEREITELN

Während die Jäger mit dem Mordschatten und ggf. beschworenen Wandelnden Schatten kämpfen, versucht Glasenberg sich abzusetzen. Er wird ein beliebiges Fenster öffnen und hinauspringen. Dass er unverletzt landet, verdankt er dem Bewegungsunterstützer seines Mechanikums, das er unter seiner Kleidung trägt. Jäger können versuchen, die verzerrte Gestalt zu fassen zu bekommen. Jeder freistehende Jäger kann eine Aktion für 2 AP verwenden, um eine vergleichende Muskelspielprobe gegen KKR 5 von Glasenberg auszuführen. Um den Spielern deutlich zu machen, dass eine Interaktion mit der verzerrten Figur möglich ist, solltest du Glasenberg in Form eines Plättchens auslegen. Gelingt die Probe, kann der Jäger Glasenberg lediglich die Uhr entreißen. Sie poltert zu Boden und bleibt dort beschädigt liegen. Glasenberg selbst kann nicht gefasst werden. Sobald er seine Uhr verliert, wird er laut fluchen, sich in schwarzen Rauch auflösen und dadurch entkommen. Da dieser Zauber des Mephisto jedoch keine mechanischen Teile betrifft, bleiben nicht nur die Uhr zurück, sondern auch Glasenbergs Mechanikum und seine Verzerrungslinse (siehe unten).

BEUTE

Eventuell hinterließ Glasenberg die gestohlene Uhr, seine Verzerrungslinse und sein Mechanikum. Konnten die Jäger ihn nicht stoppen, finden sie diese Gegenstände nicht; für das Abenteuer ist es unerheblich, ob die Jäger die Uhr jetzt oder bei einem anderen Brieffreund finden.

DIE VERZERRUNGSLINSE

In einer bronzenen Einfassung an einer einfachen Kette befindet sich ein rundes, blau schimmerndes Stück Glas. Der Schliff ist merkwürdig. Schaut man hindurch, sieht man die Umgebung auf dieselbe Weise verzerrt, wie Glasenberg nach seinem Auftauchen erschien. Am oberen Ende verfügt das Objekt über eine Art Aufziehmechanismus wie bei einer Uhr. Es ist aber unklar, was genau der Mechanismus aufzieht. Bei dem Objekt handelt

es sich um venezianisches Seelenglas, das Glasenberg zu einer Verzerrungslinse umgewandelt hat. Wird das Glas aufgezogen, erscheint der Träger verzerrt und undeutlich. Dummerweise nimmt der Träger seine Umgebung ebenso verzerrt wahr – er kann Objekte und Personen zwar erkennen, jedoch keine Details wie z. B. das Gesicht.

Regel: Wendet ein Jäger die Verzerrungslinse an, unterliegen alle Angriffe gegen ihn einem Malus von -3. Nach Ermessen der HeXXenmeisterin kann das auch für Handlungskräfte gelten, die einen sichtbaren Effekt haben, z. B. ein magisches Geschoss. Gleichzeitig sind aber auch alle Angriffe des Jägers von dem Malus von -3 betroffen. Dieser Malus kann nicht durch Fokussieren aufgehoben werden. Da es dem Benutzer schwerfällt, seine Umgebung im Detail zu erkennen, scheitern alle Proben auf Recherche und Aufmerksamkeit



Mordschatten

automatisch, die auf Sicht basieren. **Wert:** Die Verzerrungslinse hat einen Verkaufswert von 120 Gulden. **Hinweis:** Glasenberg hat die Benutzung der Linse in einem Maße gemeistert, dass er komplett unsichtbar war, wenn er sich nicht rührte. Den Jägern steht diese Option erst nach Jahren des Studiums offen.

MECHANIKUM

Glasenberg besaß ein auf ihn zugeschnittenes Mechanikum mit allerhand Funktionen. Da Mechanika jedoch nicht an andere Menschen angepasst werden können, kann es den Jägern allenfalls als Ersatzteillager dienen. **Regel:** Ein Jäger, der KP verbrauchen kann, erhält einen Vorrat von 10 KP, wobei dieser Vorrat nicht auf das Maximum von 15 KP angerechnet wird. **Wert:** Das Mechanikum hat allenfalls einen Materialwert von 25 Gulden.

LEBENSUHR

Hierbei handelt es sich um eine sehr kunstvoll ausgestaltete, vergoldete Tischuhr mit einem großen Ziffernblatt. Sie hat nur einen Zeiger, der kurz nach der Zwölf steht. Obwohl die Uhr hörbar tickt, bewegt sich der Zeiger extrem langsam. So langsam, dass die Jäger mit dem bloßen Auge gar nicht erkennen, dass sich der Zeiger rückwärts bewegt. Dies ist nur mithilfe von Feinwerkzeug (Kosten: 20 Gulden bei einem Uhrmacher) und einer Probe auf Handwerken (-4) erkennbar. Im Innern der Uhr erwartet den Betrachter das komplexe Räderwerk einer mechanischen Uhr, in

das bläuliche Leuchten eines fingernagelgroßen Seelenglasmotors gehüllt. Die Energie aus dem Seelenglas treibt die Lebensuhr sehr lange an, jedoch keineswegs unendlich lange. Nach einigen Jahren wird sie verbraucht sein. Das kann aber nur ein erfahrener Sorbonniker mithilfe einer Probe auf Akademisches Wissen (-3) erkennen. Außer Wilbert kümmerte sich niemand in der Familie um das Wunderwerk. Nur Dienerin Frieda kann bezeugen, dass die Uhr nach dem Tod von Wilbert stillstand. Der Zeiger stand auf der Ziffer 12. Tatsächlich war die Uhr „abgelaufen“, was zur Anrufung des Uhrwerkdämons und zu Wilberts Tod führte. Danach wurde die Uhr wieder neu mit Lebenskraft aufgeladen, wodurch der Zeiger wieder einmal rund lief und einen Millimeter vor der Zwölf Halt machte. Das Uhrwerk begann wieder zu ticken. **Regel:** Jäger werden die in der Uhr gespeicherte Lebenskraft ohne das entsprechende Wissen und die magische Unterstützung des Mephisto nicht nutzen können. **Wert:** Auf dem Uhrenmarkt hat die Uhr einen Wert von 500 Gulden, eingeweihte Sammler zahlen bis zu 2000 Gulden.

ERGEBNIS DER EPISODE

Episode 2 soll vor allem aufzeigen, dass jemand hinter den Lebensuhren her ist. Jemand, der sowohl Dämonen beschwören kann als auch die Wunder der Technik beherrscht. Auf der Suche nach den Hintergründen bringt das die Jäger allerdings nicht weiter.

Episode 3 – Ein Angsthase in Dresden

Peter Philipp Philippstein, Conrads Brieffreund in Dresden, könnte sich glücklich schätzen, dass er noch lebt. Doch das Gegenteil ist der Fall. Über Freunde und Verwandte, eventuell sogar durch die Jäger selbst, die in Frankfurt Warnbriefe versandten, hat er vor Kurzem vom Ableben von Conrad Frauenstein erfahren, eventuell auch schon vom Dahinscheiden von Wilbert Kuno von Abschatz. Er ist sich sicher, dass auch ihn in Kürze ein schrecklicher Tod ereilen wird. Fast unablässig starrt er auf das Ziffernblatt seiner Lebensuhr, weil er ahnt, dass ihm nur noch wenige Tage bleiben. Mit Entsetzen stellte er fest, dass sich der große Zeiger seit einiger Zeit schneller bewegt. Oder ist das nur Einbildung? So oder so: Das Wissen um seinen baldigen Tod treibt ihn in den Wahnsinn. Inzwischen hat er sich in seiner

feinen Dresdner Stadtwohnung verbarrikadiert und kommuniziert nur noch mit seiner Tante, die das Erdgeschoss bewohnt und sich um alle Angelegenheiten kümmert.

Was die Jäger nicht wissen und selbst der Tante unbekannt ist: Die fortwährenden Angstzustände Peter Philipps gepaart mit der großen Anzahl sorbonnischer Apparate in seiner Wohnung haben einen Nachtmahr angelockt, der den jungen Mann in den Nächten heimsuchte. Peter Philipp konnte den Mahr zwar kurzfristig mit einer Falle fangen, dadurch machte er den Alb aber nur zornig. So beschloss der Sammler, seine Wohnung zu verlassen. In seinem umnebelten Verstand reifte in ihm die Idee, seiner Tante seine Anwesenheit vorzutäuschen, also erfand er eine Maschine, die dies bewerkstelligte, während er sich klammheimlich

absetzte. Auch der Nachtmahr fiel kurz auf diese List herein, konnte allerdings inzwischen Peter Philipps neues Versteck ermitteln und hat erneut begonnen, den Tüftler zu terrorisieren.

EIN GESPRÄCH MIT DER TANTE

Das Stadthaus von Peter Philipp Philippstein befindet sich in einem der wohlhabenden, modernen Viertel Dresdens, unweit des Zwingers und nahe des Elbufers.

SCENE – DAS STADTHAUS

Die Adresse auf dem Briefumschlag führt euch zu einem gepflegten Stadthaus. Es hat nur zwei Stockwerke sowie ein Dachgeschoss und ist Teil einer Häuserzeile. Seine Bauweise entspricht jedoch der modernen Architektur. Der kleine Vorgarten ist liebevoll gepflegt, und hinter den großen Fenstern des Erdgeschosses erkennt ihr Topfpflanzen und Nippes. Die Fensterläden des Obergeschosses sind hingegen geschlossen.

Betätigen die Jäger den Türklopfer, stehen sie kurz darauf einer Dame mit leicht ergrautem Haar gegenüber. Gertrude Niemeyer stellt sich als Besitzerin des Hauses sowie als Tante von Peter Philipp Philippstein vor, des Sohns ihrer Schwester Margarethe. Frau Niemeyer ist gerne zu einem Gespräch bereit und bittet die Jäger ins gemütlich eingerichtete Kaminzimmer, wo man Krümel und Staubkörner mit der Lupe suchen müsste, um sie zu entdecken. Auf dem Kaminsims und an den Wänden befinden sich zahlreiche Porträts von Familienangehörigen, unter anderem ein Bild von Frau Niemeyers Schwester mit ihren drei Kindern, darunter auch Peter Philipp als Sechsjähriger.

Frau Niemeyers Mann Gustav verstarb vor einem Jahr, seitdem beherbergt sie ihren Neffen im Obergeschoss. Er sei ein guter Junge, betont sie, aber womöglich etwas menschencheu. Trotz seiner 36 Jahre sei er noch nicht verheiratet. Seine Liebe gelte den Uhrwerken. Ja, er besitze viele Uhren, bastele aber auch selbst gerne an mechanischen Apparaturen herum. Freunde habe er nur wenige, ohnehin verlasse er seine Wohnung nur selten und seit einigen Tagen gar nicht mehr.

Erkundigen sich die Jäger, ob Peter Philipp sich seltsam verhält, gibt Frau Niemeyer zu: „Ich glaube, er hat vor irgendetwas große Angst. Er bekam vor einigen Tagen einen Brief, und nachdem er ihn gelesen hatte, verkroch er sich in seiner Wohnung, ließ niemanden hinein, selbst mich nicht.

Ich mache mir wirklich Sorgen um den Jungen.“ Der Brief stammte von einem der anderen Sammler, die Peter Philipp über das Ableben von Conrad Frauenstein und/oder Wilbert Kuno von Abschatz informierte. Womöglich haben die Jäger ihn sogar selbst verfasst, um Peter Philipp zu warnen (siehe unten)

Noch während Frau Niemeyer spricht, vernimmt man das Knarzen von Dielen in der Decke: Jemand bewegt sich im Obergeschoss. Frau Niemeyer kann die Jäger zur Treppe ins Obergeschoss führen. Diese endet direkt an einer soliden Tür, in die eine Klappe eingelassen ist. Frau Niemeyer erklärt: „Wenn Peter Philipp nicht gestört werden wollte, stellte ich sein Essen einfach in der Klappe ab. Das geht mittlerweile schon seit einigen Tagen so.“

Klopfen und Rufe resultieren nur in lähmender Stille, dennoch kann man durch den Türrahmen die Geräusche einer Person ausmachen, die sich bewegt. Lugen die Jäger durch die Türklappe, fällt ihr Blick auf eine tapezierte Wand; die Wohnung ist so geschnitten, dass sich der Tür ein kleiner Windfang anschließt. Die Tür selbst ist verschlossen. Gertrude hat zwar den Zimmerschlüssel, rückt ihn aber nur heraus, wenn sie einen sehr guten Grund dafür hat (Redekunstprobe gegen WIL 6). Ansonsten hilft eine Probe auf Fingerfertigkeit (-4), um das exzellente Schloss zu knacken. Reißen alle Stricke, kann die Tür auch eingetreten werden (Muskelspiel, -2), oder ein athletischer Jäger nutzt die fortschrittlichen Methoden des Bergsteigens an der Außenfassade.

Dringen die Jäger schließlich ins Zimmer ein, fehlt von seinem Bewohner jede Spur. Stattdessen stehen sie vor folgender Szene:



Gertrude Niemeyer

SZENE – DIE WOHNUNG DES BASTLERS

Das Obergeschoss besteht aus einem mittig verlaufenden Gang, von dem mehrere große Räume abgehen. Doch schon der Gang selbst weist eine Besonderheit auf: Kreuz und quer spannen sich Drähte, die mehrere auf dem Boden platzierte mechanische Apparate miteinander verbinden. Das beginnt schon an der Tür selbst, wo offenbar eine mechanische Zange in der Lage ist, eigenständig Waren aus der Türklappe zu nehmen und in einer großen Tonne zu entsorgen. Von dieser Tonne geht ein durchdringender Gestank aus, und ein schneller Blick hinein zeigt, dass der Boden mit verrottenden Lebensmitteln bedeckt ist. In der Mitte des Ganges könnt ihr eine Apparatur entdecken, die grob zwei menschlichen Beinen ähnelt und offenbar das Geräusch einer gehenden Person simulieren soll.

Die anderen Räume wirken allesamt unbewohnt, mit zwei Ausnahmen: Das Bett im Schlafzimmer wirkt benutzt, der Kleiderschrank hingegen ist beinahe leer. Der Boden ist auffallend hell, was daran liegt, dass er von einer feinen Schicht Mehl bedeckt ist. Darin zeichnen sich hier und da die Abdrücke kindergroßer, aber nur vage menschlicher Füße ab. Die Spuren stammen von dem meist unsichtbar agierenden Nachtmahr, den Peter Philipp aufstöbern wollte, indem er seine Spuren sichtbar machte. Immerhin gelang es ihm, den Mahr zu fangen und kurzfristig gefangen zu halten.

Von der Lebensuhr fehlt jede Spur, aber eine Lücke in der Staubschicht auf Peter Philipps Nachttisch kann als Indiz gewertet werden, dass die Uhr bis vor wenigen Tagen noch hier stand.

Von größerem Interesse ist Peter Philipps Tüftlerwerkstatt, die sich schon im Gang durch ein verräterisches Ticken ankündigt. Das Innere spiegelt den Traum eines Uhrmachers wider: Tische voller Zahnräder, Drähte, Gehäuse, Zierelemente, Feinwerkzeug und unzähliger anderer, kaum zu identifizierender Bauteile. Mit der Sorbomik schien Peter Philipp nichts am Hut zu haben, denn nirgends findet sich ein Hinweis auf Seelenlicht. Das Ticken geht von den insgesamt 37 (!) Tisch-, Wand- und Taschenuhren sowie einer Standuhr aus, die den Raum zieren. Was auch immer Peter Philipp hier gebastelt hat – ein fertiger Apparat ist, abgesehen von den Uhren, nicht zu entdecken, und die Uhren selbst scheinen allesamt eingekauft zu sein. Das Einzige, was einem halbwegs fertigen Apparat gleichkommt, ist ein mysteriöser Eisenkäfig mit eigenständig verschließbarer Klappe und vier stelzenartigen Beinen, etwa so groß wie ein

Reisetruhe. Die Klappe steht offen, der Mechanismus wurde scheinbar mutwillig aufgebrochen. Mit dieser autonomen Falle fing Peter Philipp den ihn plagenden Nachtmahr ein, der sich jedoch nach kurzer Zeit eigenständig befreien konnte (und über seine Gefangennahme stinksauer ist).

Räuberisch veranlagte Jäger finden in der Wohnung leicht transportierbare 800 Gulden an Beutegut. Tüftler können ihren eigenen KP-Vorrat hier auffüllen.

Haben die Jäger von Frau Niemeyer erfahren, dass Peter Philipp einen Brief bekam, der ihn offenbar erschütterte, können sie die Wohnung danach absuchen und schließlich einen Vorrat von Briefen finden, wild in einer Kommodenschublade verteilt, darunter die gesamte Korrespondenz mit Conrad Frauenstein und den anderen beiden Sammlern. Der Brief mit dem jüngsten Datum liegt oben auf dem Stapel. Darin ereilt Peter Philipp die Nachricht vom Tod seines Brieffreundes Conrad Frauenstein. Der Brief löste die Paranoia aus, unter der Peter Philipp mehr und mehr litt.

DIE SPUR DES BASTLERS

Frau Niemeyer ist erschüttert, wenn sie mit der Abwesenheit ihres Neffen konfrontiert wird. Sie kann sich lediglich vorstellen, dass er die Wohnung nachts verließ – aus einem ihr nicht bekannten Grund. Auch die Sache mit den winzigen Füßen und der aufgebrochenen Falle bewirken ihr Unverständnis und Unbehagen.

Fragt man sie nach einem möglichen Versteck oder Ausweichquartier, muss Frau Niemeyer nachdenken: „Ich glaube nicht, dass er zu seiner Familie in Aue zurückkehrte, er hat sich unlängst mit seinem Vater überworfen, daher zog er ja zu mir. Freunde hatte er auch keine, jedenfalls keine, die ich kenne. Sein Großvater, mein Vater, besaß jedoch eine kleine Jagdhütte am Rande des Erzgebirges. Sie wurde vor Jahrzehnten nach einem Angriff der Schwarzalben aufgegeben, aber Peter Philipp lernte sie in seiner Kindheit kennen. Vielleicht ist er dort.“

Frau Niemeyer kann den Weg zur Jagdhütte beschreiben. Sie liegt in einem Waldstück im Müglitztal bei Mühlbach, gut zwanzig Kilometer südlich von Dresden. Zu Fuß braucht man für die Strecke fast einen Tag, was vor allem an der schlechten Straßenführung im Erzgebirge liegt, mit dem Pferd nur wenige Stunden. Eine Kutsche kann die schlechten Straßen gar nicht befahren.

DIE ALTE JAGDHÜTTE

Peter Philipp Philippstein hat sich in die inzwischen heruntergekommene Jagdhütte seiner

Familie im Müglitztal zurückgezogen. Er lebt in dem Wahn, dass „etwas“ hinter ihm her sei und zuschlagen werde, sobald die Lebensuhr abgelaufen ist. Er glaubt inzwischen nicht mehr daran, dass es sich bei dem „etwas“ um den Nachtmahren handelt, den er zumindest kurzfristig einfangen konnte. Er hat seine Wohnung in Dresden auch deswegen verlassen, um seine Tante nicht in Gefahr zu bringen.

Tatsächlich wird er verfolgt, doch der ihn heimsuchende Nachtmahr hat überhaupt nichts mit der Glasenberg'schen Uhr zu tun, sondern ist lediglich sauer, dass Peter Philipp ihn durchschaut hat und sogar kurzfristig gefangen nehmen konnte. Dafür will sich der Mahr nun rächen.

SZENE – DIE JAGDHÜTTE

Nur ein schmaler Pfad führt durch den dunklen Tannenwald, aber Hufspuren verraten, dass hier vor wenigen Tagen ein Pferd entlanggetrottet sein muss. Am Ende des Weges wird der Wald etwas lichter, der Boden ist hier stark von Moos bewachsen. Die Hütte selbst war sicher einmal groß und gepflegt, heute ist sie derart von Moos überwuchert, dass man sie fast als Hügel bezeichnen könnte. Um die Hütte herum wirkt der bemooste Untergrund teilweise aufgewühlt. Ihr erkennt die kreuz und quer verlaufenden Abdrücke winziger Füße. Dazwischen, tief eingegraben, die Hufspuren eines Pferdes.

Als der Nachtmahr hier eintraf, begann er, den einzigen Bewohner zu terrorisieren. Das erste Opfer war jedoch dessen Pferd, das sich in Panik losriss und galoppierend das Weite suchte. Reste der abgerissenen Zügel sind noch an der Anbindestange vor der Hütte zu erkennen. Einst besaß die Hütte einen Stall, von dem nun aber nur noch Reste aus dem alles verschlingenden Moosmeer ragen.

Klopfen die Jäger an die Tür oder rufen sie nach Peter Philipp, sieht sich dieser genötigt, zu antworten. Er sträubt sich dagegen, die Tür zu öffnen, kann aber mit guten Argumenten, einer gelungenen Redekunstprobe gegen Wil 4 oder dem Hinweis, dass die Jäger bereits am Fall Conrad Frauenstein arbeiten, überzeugt werden.

Peter Philipp Philippstein erweist sich als Mittdreißiger mit glatter, fast jugendlich wirkender Haut, aber bereits ansatzweise ergrauendem, zerzaustem Haar und einem Dreitagebart. Er wirkt verwahrlost, doch das scheint ihm nichts auszumachen. Sein Blick und seine fahrigten Bewegungen lassen den Rückschluss zu, dass er

unter Wahnsinn, Verfolgungswahn oder furchtbarer Angst leidet (oder allem zusammen).

Im Innern der Hütte sieht es nicht viel besser aus: Peter Philipp hat nur den vorderen Teil der Behausung von Schmutz und Gerümpel befreit, ein kleines Bett wieder hergerichtet und den Inhalt seiner feinmechanischen Werkzeugkiste auf einem wurmstichigen Tisch ausgebreitet. Immerhin wirkt der Kamin funktionsfähig, auch wenn tagsüber kein Feuer darin brennt.

Herr Philippstein. Was wird hier eigentlich gespielt? „Ich habe Angst, große Angst. Etwas ist hinter mir her. Es wird mich töten. Weil meine Lebenszeit fast abgelaufen ist.“

Lebenszeit? Fast abgelaufen? (Peter Philipp weist auf eine kunstvolle Tischuhr mit nur einem Zeiger, die auf dem Kaminsims steht.) „Meine Lebensuhr. Alles ist wahr. Ist sie abgelaufen, wird mich der Tod ereilen. So war es bei Conrad. Und vielen anderen, die ebenfalls solche Uhren hatten. Ich hielt es erst für einen Witz. Einen morbiden Scherz. Dennoch musste ich diese Uhr haben. Ich musste einfach! Was habe ich mir nur dabei gedacht?“

Es gibt noch andere Besitzer solcher Uhren? „Bestimmt Dutzende. Wie man hört. Kontakt hatte ich nur zu dreien. In der Sammlerszene verbreiten sich Gerüchte langsam. Ich hörte, dass es schon einige Sammler vor mir erwischte. Conrad war nur der letzte.“

Was bedeuten die winzigen Fußabdrücke?

„Ein kleines, unsichtbares Biest.

Affenartig und listig.

Der Herold des Un-

glücks. Verfolgt

mich seit einigen

Tagen. Hockt sich

auf meine Brust,

wenn ich schlafe.

Aber ich war ge-

scheitert als das Ding.

Konnte es kurz ein-

fangen, doch es entkam.

Es ist sicher wütend. Und

trachtet nun nach mei-

nem Leben. So muss es

sein ...“



Peter Philipp von Philippstein

Wird Peter Philipp Philippstein dazu gedrängt, mehr Details über den Erwerb der Uhr herauszugeben, kommt es zu einer überraschenden Wende.

ANGRIFF DER SCHWARZALBEN

Der Nachtmahr Sirius hat inzwischen Kontakt zu einem heimischen Schwarzalbenfürst aufgenommen und ihn dazu überredet, Peter Philipp Philippstein aus dem Erzgebirge zu verschrecken – selbst wenn das zum vorzeitigen Ende des Bastlers führen würde. Inzwischen hat sich eine Truppe von Alben im Auftrag des Fürsten an die Jagdhütte angeschlichen.

SZENE – DIE ALBENSCHAR

Plötzlich ertönt von außerhalb der Hütte ein Hornsignal, und ihr erkennt jenseits der verdreckten Fenster verräterische Bewegungen. Viel kann man durch die matten Scheiben nicht sehen, aber es scheint sich um eine Schar Menschen oder menschenähnlicher Wesen zu handeln, die sich rund um die Hütte sammeln. Plötzlich ertönt ein lautes Rumpeln, und direkt über euren Köpfen bricht ein Teil der morschen Decke ein. Athletisch gebaute, menschenähnliche Geschöpfe mit Lederkleidung, grauer Haut und spitz zulaufenden Ohren greifen euch mit Dolchen und Bögen an.

Dass es sich um Schwarzalben handelt, dürfte den Jägern klar sein, schließlich dauern die Kämpfe zwischen Schwarzalben und Menschen um das Erzgebirge schon seit neunzig Jahren an. Dennoch beinhaltet der folgende Kampf einige überraschende Wendungen und Entwicklungen.



- ◆ Schwarzalben-Fürst^{BdR2}
- ◆ Jz Schwarzalben-Leibgarden^{BdR2}
- ◆ Jz x 2 Schwarzalben-Späher^{BdR2}
- ◆ Nachtmahr^{BdR2}
- ◆ Uhrwerkteufel
- ◆ Umgebungseffekt: Gestaffelter Kampf
- ◆ Umgebungseffekt: Die Lebensuhr läuft ab

UMGEBUNGSEFFEKT: GESTAFFELTER KAMPF

In diesem Kampf kommen einige sehr mächtige Gegner vor, die, wenn sie alle gleichzeitig angegriffen, die Jägergruppe mit Leichtigkeit aus dieser Existenzebene fegen würden. Zum Glück für die Jäger wird das aber nicht der Fall sein, denn da

Alben Dämonen nicht besonders mögen, ist es wahrscheinlich, dass sich die Gegner gegenseitig stark dezimieren – solange die Jäger sie nicht daran hindern (was töricht wäre). Im Grunde obliegt es dir als HeXXenmeisterin, die Gegner so einzusetzen, wie es dir richtig erscheint. Der folgende Ablauf mag als Richtlinie dienen:

1. Die Jäger kämpfen gegen die durchs Dach eindringenden Schwarzalben-Späher.
2. Sind alle Schwarzalben besiegt, dringt der Albenfürst in Begleitung seiner Leibgarde durch die Tür in die Hütte ein. Alternativ bereitet er den Jägern draußen einen gebührenden Empfang, falls diese die Hütte verlassen wollen. Der Kampf gegen den mächtigen Albenfürsten kann schnell zuungunsten der Jäger ausfallen, aber du kannst das Gefecht jederzeit durch zwei Ereignisse unterbrechen: das Ablaufen der Lebensuhr (siehe Punkt 3.) und das damit einhergehende Auftauchen von Mephistos Uhrwerkteufel.
3. Der Uhrwerkteufel wird es allein auf Philippsstein abgesehen haben, doch die Alben werden den Dämon ebenfalls als Bedrohung wahrnehmen. Der Albenfürst wird die Konfrontation mit dem Uhrwerkteufel suchen und ihn im Nahkampf angreifen. Albenfürst und Uhrwerkteufel sind nun aneinander gebunden, und die Jäger können, wenn sie wollen, die Bindung lösen und erst einmal zuschauen, wie der Zweikampf ausgeht. In diesem Fall wird der Albenfürst getötet und der Uhrwerkteufel hat nur noch die Hälfte seiner Lep. Mischen die Jäger sich in den Kampf ein und trennen vielleicht sogar die beiden Gegner voneinander, bleibt ihnen nichts anderes übrig, als gleichzeitig gegen zwei sehr gefährliche Nsc zu kämpfen. Dass das keine gute Idee ist, sollten die Jäger selbst erkennen, als letzten Ausweg kann Philippstein sie darauf hinweisen. Oder: Der Nachtmahr taucht auf und lenkt die Jäger auf ein gänzlich anderes Ziel (siehe Punkt 4).
4. Irgendwann im Kampf gegen den Uhrwerkteufel oder gegen den Uhrwerkteufel und den Albenfürsten (wenn die Jäger besonders lebensmüde sind) taucht der Nachtmahr Sirius auf und versucht, Philippstein zu töten. Philippstein ist nicht besonders geschickt im Kampf und wird die Auseinandersetzung gegen den Nachtmahr nach zwei Kampfunden automatisch verlieren – sollten sich die Jäger nicht einmischen und den Nachtmahr attackieren. Im besten Fall kämpfen sie dann gleichzeitig gegen den Uhrwerkteufel, der aber durch das Duell mit dem Albenfürst schon

ordentlich geblutet hat und eventuell nur noch eine Runde durchhält, und bis zum Ende der Kampfesserie gegen den Nachtmahr.

Alternativen: Wie gesagt, kannst du den Kampf nach Belieben steuern und auch Gegner weglassen, wenn der Kampf zu schwer wird. Der Nachtmahr kann beispielsweise türmen, sollten seine Verbündeten fallen – und dafür später Vergeltung für die Vereitelung seiner Rache suchen. Nur der Uhrwerkeufel sollte auf jeden Fall erscheinen.

UMGEBUNGSEFFEKT:

DIE LEBENSUHR LÄUFT AB

Während des gesamten Kampfes wird das Ticken der Lebensuhr zu hören sein. Plötzlich wird das Ticken lauter und lauter. Für etwa zehn Sekunden ertönt es dröhnend laut in den Ohren aller Beteiligten – und dann ist es urplötzlich still. Philippstein wird ein „Ojeje“ ausstoßen, bevor mitten unter allen Anwesenden eine rauchschwarze Wolke erscheint, die sich zum Uhrwerkeufel verfestigt. Werden die Richtlinien des gestaffelten Kampfes verwendet, läutet dieses Ereignis Punkt 3 ein.


UHRWERKTEUFEL

(Dämon, Widernatürlich, Anführer 2)






Uhrwerkeufel sind Dämonen, die sich mit Vorliebe in mechanischen Apparaturen einnisten und sie allein durch ihre Anwesenheit korrumpieren. Sie sind eigentlich neutrale, freie Dämonen, doch einzelne Uhrwerkeufel stellen sich mitunter in den Dienst eines Höllenfürsten, wenn sie sich dadurch einen Vorteil erhoffen. Wie alle Dämonen streben sie nach Chaos und Zerstörung und ernähren sich vom Leid der Menschen. Uhrwerkeufel sind zwar ätherische Geistwesen, können sich aber mithilfe der von ihnen belebten Maschinen sichtbar machen. Die jeweilige Apparatur wird dabei fein säuberlich in ihre Komponenten zerlegt und bildet eine Wolke sich drehender, herumwirbelnder Teile, zusammengehalten durch eine zuckerwatteartige, tintenschwarze Masse, in der elektrische Ladungen knistern und kleine blaue Blitze zucken. Wird der Uhrwerkeufel vernichtet, stürzen die Einzelteile zu Boden. Hat der Uhrwerkeufel jedoch sein Werk erfüllt – meistens das Töten einer Zielperson, setzen sich die Einzelteile wieder zum ursprünglichen Apparat zusammen und nehmen ihre frühere Funktion wieder auf.

KKR 5, ATH 5, GES 5, WIL 8, WIS 8, SIN 5

LEP: Jz x 20 | PW: 0

INI: 10 | Handlungen: 

ANGRIFFE

-  **Berührung des Todes** Angriff 10, Schaden 1 Sc + Lebenskraftentzug (-1 Coup und -1 Idee pro Angriffserfolg)
-  **Berührung des Lebens** Angriff 10, Schaden 1 Sc + Bluthheilung (+1 LEP pro Angriffserfolg bei LEP-Verlust)
-   **Magische Blitze** Angriff 10, Schaden 1 Sc + HEX-Aufladung (+1 Schaden pro HEX im Vorrat, max. 5)
-  **Zahnradgeschosse** Angriff 7, Schaden 3 + Mehrfachtreffer (3 Jäger)



EIGENSCHAFTEN

- ◆ **Amorpher Körper** (kein heimtückischer Angriff möglich)
- ◆ **Anfällig** (Blitz, heiliger Schaden)
- ◆ **Ätherischer Körper** (-3 Schaden durch Waffen; immun gegen alle anhaltenden Einflüsse)
- ◆ **Chaotisches Verhalten** (INI 0: 🐉: neue Bindung)
- ◆ **HEX-Macht** (Jz HEX bei Start)
- ◆ **HEX-Reaktion** (1 HEX, sobald ein Jäger 1 Idee für Jägerkräfte oder Fokussieren ausgibt)
- ◆ **HEX-Wachstum** (Jz - 1 HEX in INI 0)
- ◆ **Langsam** (Bewegung kostet 🐉- oder 🐉-Handlung)
- ◆ **Schweber** (Freistehend: immun gegen Nahkampfangriffe; Nahkampf: gebunden)
- ◆ **Wahrer Name** (Ist Name bekannt: ✨: 2 Erfolge)

HANDLUNGSKRÄFTE

- ◆ **Blitz** (🐉|🐉) : 12 gegen Unempfindlichkeit, 1 Sc pro Differenzerfolg, 1 HEX pro Ziel (Gruppe))
- ◆ **Taubheit** (🐉|🐉) : 12 gegen Aufmerksamkeit, 1 Malusstufe pro Differenzerfolg [Taubheit], 1 HEX pro Ziel (Gruppe))

BEUTEGUT: Jz x 100 Gulden

TYPISCHER UMGEBUNGSEFFEKT: keiner

ERGEBNIS DER EPISODE

Episode 3 soll vor allem aufzeigen, welche psychologischen Auswirkungen die Lebensuhr abgesehen vom Tod des Besitzers haben kann. Zudem wird aufgezeigt, dass sich tatsächlich eine finstere Präsenz in den Lebensuhren verbirgt, auch wenn die Jäger diese Präsenz wohl nur als „mechanisches Geistwesen“ identifizieren können. Überlebt Philippstein die Episode und ist er der letzte verbliebene Sammler, kann er im Anschluss an den Kampf die Adresse von Glasenberg in Prag mitteilen. Falls die Jäger vorher noch einen oder mehrere andere Standorte bereisen sollen, kennt Philippstein die Adresse nicht; stattdessen gibt er an, die Uhr über Ernestine von Kalkum oder wahlweise Wilbert Kuno von Abschatz erhalten zu haben.



Episode 4: Die Hochmütige von Regensburg

Ernestine von Kalkum ließ sich noch niemals von etwas abschrecken oder gar abhalten. Sie ging immer schon ihren eigenen Weg, auch wenn das bedeutete, mit den Familientraditionen zu brechen. Als Tochter aus gutem Hause war es nicht gerade schicklich, die Zeit mit dem Konstruieren sorbonnischer Apparate zu verbringen. Nachdem aber mehrere halbherzige Versuche, Ernestine unter die Haube zu bringen, klangvoll gescheitert waren, gab ihr Vater, Ludwig Erhard Freiherr von Kalkum, das Vorhaben auf und ließ seine Tochter machen, was immer ihr beliebte.

Er überließ Ernestine sogar ein kleines Jagdschloss im Böhmerwald, das diese alsbald zu einer Sorbonnikwerkstatt par excellence ausbaute. Die menschlichen Diener ersetzte sie nach und nach durch Servitoren, während sie sich ganz der Erforschung seelenlichtbetriebener Maschinen

widmete. Dabei war sie so erfolgreich, dass sie sich durch deren Verkauf ihre Haushaltskasse ganz erheblich aufbesserte und sich unabhängig von ihrem Vater machen konnte (der allerdings immer noch regelmäßig Geld schickt, weil er nicht glauben will, dass seine Tochter ein einträgliches Geschäft aufgezogen hat).

Ernestine aufzufinden zu machen, ist nicht ganz so einfach wie bei ihren Brieffreunden in Dresden und Hannover. Der Grund: Sie lässt alle ihre Briefe über ihr Elternhaus in Regensburg verschicken. Begeben die Jäger sich zu dieser Adresse, gelangen sie zu einem prachtvollen, verwinkelten Stadthof mit einer undurchschaubaren Zahl miteinander verwachsener Gebäudetrakte, viele davon in Fachwerkbauweise und mit mehreren, oft sehr kleinen Innenhöfen. Die Familie von Kalkum stammt ursprünglich aus dem Rheinland. Dieser

Familienzweig siedelte sich aber bereits vor Jahrhunderten in Regensburg an, als einer von Ernestines Vorfahren die Laufbahn eines Politikers und Diplomaten des Ständigen Reichstags in Regensburg ergriff. Noch heute ist Familienoberhaupt Ludwig Erhard Freiherr von Kalkum am Reichstag tätig, doch die Familie hat inzwischen zahlreiche weitere Einkommensquellen erschlossen und Landbesitz im gesamten Reichsgebiet angehäuft. All das können die Jäger mithilfe einer Massenerbefragung in Erfahrung bringen, wenn sie sich die Zeit nehmen.

Mit dem Familienoberhaupt der von Kalkums in Kontakt zu kommen, ist schwierig, aber auch gar nicht nötig. Erkundigen die Jäger sich nach Ernestine, antwortet jeder befragte Diener oder Angestellte mit einem Seufzer, gefolgt von einem Augenrollen und dem Hinweis, dass sie „aus der Art geschlagen“ sei und nicht mehr in Regensburg lebe. Ein Kutscher kann den Weg zum Jagdschloss im Böhmerwald beschreiben.

HISTORIA: BAYERISCHER WALD



Das große Waldgebiet an der Grenze von Bayern und Tschechien wird erst seit 1829 als Bayerischer Wald bezeichnet. Im 18. Jahrhundert war der Begriff Böhmerwald geläufig, zumal ein Großteil seiner Fläche damals noch auf böhmisch-habsburgischem Gebiet lag. Heute ist der Bayerische Wald als Nationalpark besonders geschützt. Im 18. Jahrhundert hingegen florierte hier wie auch in vielen anderen Waldgebieten die Glasherstellung, was zu weitreichenden Abholzungen führte. Ernestines Jagdhütte liegt in einem noch naturbelassenen, geradezu urtümlichen Bereich des Waldes. Ob es sich bereits auf böhmischem Territorium befindet (was wahrscheinlich ist), kannst du selbst bestimmen; für das Abenteuer hat das keine Auswirkungen.

DAS JAGDSCHLOSS

Die Gegend um das Jagdschloss gehört zu den letzten Bereichen im Böhmerwald, die kaum von Menschenhand geformt wurden. Riesige Buchen wechseln sich mit engstehenden Weißtannen und Fichten ab. In den Tälern fließen winzige Bäche und formen sumpfige Senken, die sich manchmal zu kleinen Weihern ausweiten. Die zur Jagdhütte führende Straße ist kaum mehr als ein breiter Waldweg, der sich um die mächtigsten Bäume herum schlängelt, aber immerhin so gut

ausgebaut ist, dass eine Kutsche darüber bewegt werden kann.

SZENE – DAS JAGDSCHLOSS

Ihr geht auf dem sich dahinschlängelnden Weg durch einen vornehmlich dunklen und bedrohlich wirkenden Wald, als plötzlich ein kleines Jagdschloss in Sicht kommt. Es steht mitten im Wald, umgeben von Tannen und eingehüllt in Schatten. Nur das Erdgeschoss ist aus stabilem Stein errichtet, die beiden Obergeschosse bestehen aus reich verziertem Fachwerk. Das spitz zulaufende Dach ist mit moosüberwucherten Schindeln bedeckt. Das Eingangsportal befindet sich im ersten Obergeschoss; eine schmale Treppe mit niedrigem, gemauertem Geländer führt vom Bodenniveau zum Eingang. Die meisten der eher kleinen Fenster des Jagdschlusses sind matt und von außen verdreckt, aber hinter den Fenstern des zweiten Obergeschosses glimmt grünlich-graues Licht.

Klopfen die Jäger an der Eingangstür, wird diese wenig später geöffnet. Aber nicht von einem Menschen, sondern von einem mechanischen Diener, einem Servitor. Aus einem trichterförmigen Mund rasselt eine blecherne Stimme: „Menschenerkennung gescheitert. Fremde Ankömmlinge. Was ist Euer Begehr?“

Wünschen die Jäger Ernestine von Kalkum zu sprechen, antwortet der Servitor: „Die Erschafferin hat dringende Dinge zu erledigen und ist nicht ansprechbar. Gehabt Euch wohl.“ Damit schickt sich der mechanische Diener an, die Tür zu schließen. Alle Überredungsversuche werden scheitern, weil der Diener lediglich nach seiner „Programmierung“ handelt, und diese sieht Diskussionen mit Fremden nicht vor. Schiebt man das Konstrukt beiseite, um sich Zugang zu verschaffen, oder attackiert es direkt, sehen sich die Jäger kurz darauf einer kleinen Schar weiterer Servitoren gegenüber. Weil diese allesamt von demselben gefangenen Geist gesteuert werden (siehe Servitoren, *Geheimnisse der Sorbonnik*), scheinen sie alle simultan zu agieren bzw. zu reden. Zu einem Kampf wird es jedoch nicht kommen (bzw. endet dieser nach der ersten Kampfrunde, falls die Jäger zuerst angriffen), weil Ernestine eingreift. Plötzlich bleiben alle Servitoren reglos stehen, und oben auf der Treppe zum Obergeschoss erscheint eine Frau in typischer Handwerkerkluft. Weil Gesicht und Arme fast vollständig mit Öl beschmutzt sind, ist Alter und Aussehen nur schwer zu bestimmen, die Stimme der Person passt aber eher

zu einer jungen Frau. „Gäste? Ein seltener Anblick. Kommt doch hoch zu mir in meine Werkstatt.“ Sie zieht sich zurück, und alle Servitoren gehen wieder ihrer Arbeit nach, als sei nichts geschehen.

SZENE – DIE WERKSTATT DER SORBONNIKERIN

Offenbar wurde das ganze zweite Obergeschoss zu einer einzigen Werkstatt ausgebaut. Zwischenwände wurden entfernt, sodass ein großer Raum entstand. Nur tragende Säulen blieben erhalten. Die Werkstatt kündigt von einem klugen und disziplinierten Geist. Sämtliche Bauteile und Apparate sind ordentlich aufbewahrt. Alle Kleinteile befinden sich nach Größe und Funktion geordnet in Setzkästen und Kisten unterschiedlicher Größe. An einer Wand sind alle Spezialwerkzeuge der Tüftlerin (die meisten wurden offenbar von ihr selbst erfunden) in dafür vorgesehenen Halterungen aufbewahrt. Alles ist beschriftet, dokumentiert, sortiert. Der Raum selbst wird aus mehreren gläsernen Kugeln beleuchtet, von denen das typische grünlich-graue Licht einer Seelenlichtbeleuchtung ausgeht. Auch aus dem Innern mehrerer halbfertiger Maschinen strömt das grüne Glühen und taucht die Werkstatt in ein unheimliches Zwielflicht.

Ernestine ist ein eher schweigsamer Mensch. Sie ist zwar nicht menschen-scheu oder ängstlich, doch ihre Arbeit mit Maschinen bedeutet ihr einfach mehr.



Ernestine

Euer Haus ist voller mechanischer Diener. „Wir Sorbonniker nennen sie Serviteurs. Umgangssprachlich Servitoren. Nur mit ihrer Hilfe kann ich den Grad an Ordnung aufrechterhalten, den ihr hier seht. Daher brauche ich keine menschlichen Diener – sie sind so unberechenbar, werden krank, sterben oder müssen zur Hochzeit ihrer Tochter. Meine Servitoren sind genügsame Gefährten. Man kann mit ihnen reden, und sie widersprechen nie.“

Sind sie nicht gefährlich? „Nicht, wenn man die zentrale Steuerungseinheit permanent überwacht. Alle Servitoren werden von einem einzigen gefangenen Geist gesteuert, eingeschlossen in ein Seelengefäß. Die Steuerungseinheit befindet sich im Erdgeschoss.“

Eigentlich sind wir wegen Eurer Lebensuhr gekommen? (Sie nickt.) „Ich dachte mir das schon. Habe von Conrad Frauensteins Tod gehört. Schreckliche Sache. Aber sein Tod, das versichere ich euch, hat nichts mit der Lebensuhr zu tun. Das war reiner Zufall.“

Wie könnt Ihr Euch da so sicher sein? (Ernestine geht zu einem Schrank und holt ihre Lebensuhr hervor. Mit unveränderter Miene hält sie sie den Jägern vor die Nase. Was sofort auffällt: Sie tickt nicht.) „Meine Lebensuhr ist schon seit einigen Wochen abgelaufen. Na und? Ich lebe noch!“

Könnt Ihr das erklären? „Ja. Ganz einfach. Ich habe daran herumgebastelt. Irgendwann begann die Uhr plötzlich, sehr viel schneller zu ticken. Der Zeiger bewegte sich erkennbar schneller. Also habe ich die Uhr aufgemacht, habe in ihr sorbonnisches Inneres eingegriffen und sie gestoppt, kurz bevor sie komplett abgelaufen war. Noch ein Millimeter mehr, und sie wäre abgelaufen.“

Ihr habt also Euer Schicksal ausgetrickst? „Ich glaube nicht an Schicksal, Vorhersehung oder Zukunftsdeutung. Die Uhr ist nur ein Spielzeug. Ein sehr schönes und teures Spielzeug. Zudem meisterhaft gefertigt, das habe ich beim Blick ins Innere gesehen. Wenn ich irgendwann mal mehr Zeit habe, werde ich sie zerlegen und genauer studieren.“

Ernestine hat einerseits recht: Die Uhr mag nur ein Spielzeug sein, eine Verbindung mit den Schicksalsmächten besteht nicht. Doch in einer Sache irrt sie: Sie hat die Uhr keineswegs gestoppt; der darin hausende Uhrwerkteufel spielte lediglich mit ihr. Die Anwesenheit der Jäger jedoch zwingt den Teufel zu handeln. Er will nicht riskieren, dass die Jäger die Uhr mitnehmen oder

zerstören. Daher kommt es noch während des Gesprächs mit Ernestine zu folgender Szene:

SZENE – DIE UHR TICKT! JA, SIE TICKT!

Während ihr euch noch mit Ernestine unterhaltet, mischt sich ein neues Geräusch in das allgegenwärtige Brummen und Summen der Maschinen und Seelenlichtapparate. Ein Ticken. Und es kommt ganz deutlich aus Richtung der Glaserberg-Uhr. Ernestine wird kalkweiß. „Das kann nicht sein“, stößt sie hervor. Sie packt die Uhr, öffnet sie an der Rückseite und beginnt, darin mit einem einfachen Schraubendreher zu hantieren, den sie gerade in der Hand hatte. Was immer sie tut, es scheint keine Wirkung zu haben. Das Ticken wird lauter, immer lauter, bald schon dröhnt es in euren Köpfen. Und dann herrscht plötzlich Stille.

Ernestine wird nicht erlauben, dass die Jäger die Uhr zu fassen bekommen und z. B. mit einem beherzten Wurf auf den Boden zerstören. Allerdings würde selbst das den Uhrwerkteufel nicht von seinem Plan abbringen. Sobald die Uhr abgelaufen oder wahlweise zerstört ist, erscheint der Uhrwerkteufel mitten in der Werkstatt (Beschreibung siehe Episode 3). Auf einen Kampf wird sich der Uhrwerkteufel diesmal nicht einlassen. Attackieren die Jäger ihn ohne Zögern, kannst du eine Kampfunde ausspielen. Am Ende der Runde verschwindet der Uhrwerkteufel jedoch. Allerdings hat er ein bestimmtes Ziel: die zentrale Steuereinheit der Servitoren im Erdgeschoss.

SZENE – DAS HAUS REAGIERT

Das „Ding“ ist verschwunden, und für einige Augenblicke herrscht trügerische Ruhe. Doch plötzlich beginnt es im ganzen Haus zu rumpeln und zu rumoren. Aus allen Richtungen ertönen blecherne Stimmen, die unzusammenhängendes und sinnfreies Kauderwelsch plappern.

Der Uhrwerkteufel ist in die zentrale Steuereinheit eingefahren und hat die Kontrolle über alle Servitoren übernommen, die sich nun anschicken, ihre Erschafferin zu töten. Dazu greifen sie zu herumliegenden Waffen: Messer aus der Küche, die Axt von Brennholzstapel, der Schürhaken vom Kamin etc. und versuchen, die Werkstatt zu stürmen. Vorausschauende Jäger könnten die Tür zur Werkstatt schließen und verrammeln. Über eines

der Fenster könnten sie theoretisch türmen und somit dem Hass der Servitoren entgehen. Ernestine wird ihr Haus jedoch auf gar keinen Fall aufgeben wollen. Zudem glaubt sie nicht daran, dass ihre Diener ihr weh tun könnten – alle Argumente prallen an ihr ab. Selbst dann, wenn die Jäger sie überwältigen, aus dem Haus schleppen und mit ihr türmen, würde das ihren Tod nur verzögern. Der Uhrwerkteufel ist hinter ihr her und wird sie irgendwann einholen. Immerhin hätten sich die Jäger die Auseinandersetzung mit den Servitoren gespart.

Kommt es zum Kampf, stehen die Jäger insgesamt Jz x 5 Servitoren gegenüber, die je nach Zustand der Jägergruppe auf einmal oder in Wellen erscheinen können. Kämpfen sich die Jäger in den Keller vor, treffen sie auf die Zentrale Steuereinheit (Werte siehe Geheimnisse der Sorbonnik).

ERGEBNIS DER EPISODE

Episode 4 soll eine andere Möglichkeit aufzeigen, mit der Bedrohung der Lebensuhren umzugehen: Ignoranz und Selbsttäuschung. Zudem sollen die Jäger eine Ahnung davon bekommen, dass die in den Uhren innewohnende Präsenz jede Form von Technik in der Nähe übernehmen und „umprogrammieren“ kann. Überlebt Ernestine von Kalkum die Episode und ist sie die letzte verbliebene Sammlerin, kann sie im Anschluss an den Kampf die Adresse Glaserbergs in Prag mitteilen. Falls die Jäger vorher noch einen oder mehrere andere Standorte bereisen sollen, kennt von Kalkum die Adresse nicht; stattdessen gibt sie an, die Uhr über Peter Philipp Philipps-tein oder wahlweise Wilbert Kuno von Abschatz erhalten zu haben.



Episode 5 – Ein Lügner in Prag

Den eigentlichen Hinweis, wie der ominöse Erschaffer der Glasenberg-Uhren zu finden ist, entdecken die Jäger bei dem letzten der drei besuchten Sammler, wobei du die Dauer des Abenteuers steuern kannst, indem du den Hinweis schon beim ersten oder zweiten besuchten Sammler hinterlegst. Haben die Jäger den Hinweis auf Glasenbergs Wohnsitz (Prag) erhalten, werden sie womöglich direkt dorthin aufbrechen. Wurden einer oder zwei Sammler nicht besucht, fallen diese Teile des Abenteuers weg; die Lebensuhren verlieren mit der Vernichtung der Mephistophelischen Uhr in Glasenbergs Haus ihre Wirkung und die in ihnen hausenden Uhrwerkteufel suchen das Weite.

Peter Philipp Philippstein oder Ernestine von Kalkum können Glasenbergs Standort preisgeben, falls sie ihre jeweilige Episode überlebt haben. Möchtest du, dass alle drei Sammler besucht werden, werden sie stattdessen erklären, dass sie die Uhr von einem der anderen Sammler erhielten – was die Jäger zwingt, auch diesen aufzusuchen.

Sollte der kürzlich verstorbene Wilbert Kuno von Abschatz der letzte besuchte Sammler auf der Liste sein, findet sich die Adresse von Ferdinand Glasenberg in dessen Korrespondenz, welche die Jäger in seiner Dachgeschosswohnung entdecken können.

Die bei Wilbert gefundenen Unterlagen sind relativ nichtssagend: Es handelt sich um kühle Geschäftspapiere, die lediglich den Kauf einer

Glasenberg-Uhr vom Modell Vita aeterna Typ III (lat. Ewiges Leben), Baujahr 1732, bestätigen. Als Geschäftsadresse ist das Haus des Roten Hahns, Kleineseite, Prag angegeben. Als Geschäftspartner wird ein F. Glasenberg, Uhrmacher, erwähnt. Dass dieser gleichzeitig ein professioneller Sorbonniker ist, wird in der Korrespondenz nicht spezifiziert.

Von Kalkum und Philippstein werden diese Informationen mündlich mitteilen.

IN PRAG

Mit der Adresse von Ferdinand Glasenberg können die Jäger Prag aufsuchen. Die Leute vor Ort wissen, dass mit „Kleine Seite“ keine Straße gemeint ist, sondern das Viertel am Westufer der durch Prag fließenden Moldau. Aus dem Zentrum des Viertels erhebt sich der Burgberg mit der Prager Burg (Hradschin genannt). Dieser Teil ist der älteste Teil der Stadt und als einziges Viertel umgeben von einer wehrhaften Sternenschanze. Die Annahme, dass das Viertel ob seines Alters eng bebaut ist, stimmt jedoch nicht. Tatsächlich hat sich das eigentliche Stadtleben über die Jahrhunderte auf der anderen Moldauseite entwickelt. Eine Brücke spannt sich von der Altstadt östlich der Moldau zur Kleinen Seite am Westufer. Innerhalb des Viertels rund um den Burgberg gibt es tatsächlich kleine wie auch größere Straßen, aber um 1733 ist das umschanzte Viertel noch sehr ländlich geprägt: Es gibt große Park- und Gartenflächen sowie einige ganz naturbelassene Areale.



SZENE – GLASENBERGS HAUS

Ihr findet schließlich euer Ziel in einer breiten und geradlinig verlaufenden Straße direkt unterhalb des Burgbergs. Die Straße führt vom Reichstor im Westen bis kurz vor die Moldau im Osten. Auf beiden Straßenseiten befinden sich große und moderne Häuser. Die Häuser an der Nordseite stehen bereits am Hang, der zur Prager Burg hinaufführt. Jene an der Südseite bilden nur eine einzelne Zeile, dahinter erstrecken sich Gärten, Parks und naturbelassene Flächen. Das Haus mit dem Roten Hahn ist ein kleineres Gebäude, das bereits weiter oben am Hang steht und in Fachwerkbauweise errichtet wurde. Eine winzige Gasse geht von der breiten Hauptstraße ab, quetscht sich durch die protzigen Herrenhäuser den Hang hinauf und mündet schließlich in einer Außentreppe, die zum Eingang des gesuchten Gebäudes führt. Das Haus selbst hat ein Erdgeschoss, zwei Obergeschosse sowie ein Dachgeschoss unter einem spitz zulaufenden Giebel.

Egal, zu welchem Zeitpunkt und an welchem Tag die Jäger bei Glasenberg erscheinen, selbst wenn es weit nach Mitternacht ist: Er wird aufgrund seiner Zeitplanungsmechanik stets exakt wissen, wann sie kommen und entsprechend vorbereitet sein. Er weiß auch, wer ihn besuchen wird. Er wird keine Details über die Jäger kennen, etwa ihre Namen oder ihre Herkunft. Er weiß aber, dass es sich bei ihnen um potenzielle Feinde handelt, und womöglich hat er sie bereits in Hannover getroffen, als er sich durch seine Verzerrungslinse geschützt einen Kampf mit ihnen lieferte. Trotz der latenten Schicksalskräfte seiner Maschine weiß er natürlich nicht, wie die Begegnung mit den Jägern verlaufen und enden wird. Er rechnet damit, dass es zu einem Kampf kommen wird, und hat sein Haus dementsprechend auf Kampf eingestellt.

Das Haus ist nach jahrelanger Ausbauarbeit inzwischen mehr eine Maschine als nur ein Gebäude. Die eigentliche Zahnradmechanik verbirgt sich in den Wänden, die – was auffällt, wenn man sie genau vermisst – besonders dick sind. Hinter den Fachwerkwänden gibt es einen rund 5 Zentimeter breiten Freiraum, in dem die Mechanik untergebracht ist, davor eine dünne Holzwand, die zur Raumseite hin wahlweise verputzt oder mit Tapeten geschmückt ist. Wartungsklappen zum Innenraum wurden hinter Kommoden, Bildern und Schränken verborgen, können aber leicht gefunden werden, wenn man beispielsweise ein Bild zur Seite dreht. Sämtliche weiteren mechanischen Vorrichtungen im Haus, dazu zählen vor allem

die allgegenwärtigen Wanduhren, sind mit dem Mechanismus verbunden. Und dieser wiederum wird zentral von der Mephistophelischen Uhr gesteuert, die im Dachgeschoss untergebracht ist.

Der Ausbau des Hauses mit einem Uhrwerk hatte aber auch zur Folge, dass sämtliche Fenster entfernt werden mussten. Von außen betrachtet, scheint das Haus Fenster zu besitzen, doch es handelt sich ausnahmslos um Attrappen. Es ist daher nicht möglich, durch ein Fenster einzudringen, es sei denn, die Jäger bringen schweres Werkzeug mit, was jedoch eine sehr lautstarke Prozedur wäre. Auch dann wird Glasenberg wissen, dass die Jäger da sind. Er wird sein Haus verlassen und sich freundlich bei ihnen erkundigen, was sie denn mit den Hämmern an seinem Haus anzustellen gedenken.

Wählen die Jäger die friedliche Kontaktaufnahme über die Haupteingangstür, können sie über eine herabhängende Kordel ein Geräusch im Haus aktivieren, das einer Kuckucksuhr ähnelt. Nur einen Augenblick später öffnet Glasenberg die Tür. Kein Wunder, er hat bereits dahinter gewartet.

Glasenberg erscheint in seiner Verkleidung als alter Mann. Er hat widerspenstiges, aber gekämmtes weißes Haar (natürlich eine Perücke) und einen ebenso weißen Oberlippenbart. Er trägt ein weißes, sauberes Hemd und eine ärmellose Weste, aber keinen Herrenrock darüber. Kniebundhosen, Kniestrümpfe und Halbschuhe runden den Eindruck eines gesitteten, aber auch legeren Gastgebers ab. Er spricht mit einer leicht krächzenden, zitterigen Stimme und spielt auch mit seinen langsamen, bedächtigen Bewegungen den altersschwachen Greis vor. Skeptische Jäger, die ihn eine Zeitlang beobachten, können eine Probe auf Recherche (-5) ablegen. Gelingt sie, haben sie den Eindruck, dass etwas an diesem Mann nicht stimmt. Seine Bewegungen wirken geschmeidiger, als sie in seinem Alter sein sollten.

Glasenberg fragt die Jäger erst gar nicht nach ihrem Begehrt. Er sieht sie abschätzend an und wartet darauf, dass sie von sich aus reden. Gleichgültig, was sie sagen, wird er sie wenig später freundlich in sein Haus bitten. Ein Empfangssalon schließt sich direkt der Eingangstür an.

SZENE – DER SALON

Ihr betretet einen wohnlich eingerichteten Raum, der nicht zu eng geschnitten ist, aber auch nicht zu groß wirkt. An den Wänden hängen mehrere leise tickende Wanduhren, dazwischen Landschaftsgemälde. Der Boden ist mit Teppichen ausgelegt,

die Decke wird von schweren Holzbalken gestützt. Durchgänge führen in weitere, deutlich kleinere Räume, und eine Holztreppe führt ins erste Obergeschoss. In einer Raumecke befindet sich ein runder Tisch vor einer Eckbank und drei Stühlen. Ausreichend Platz für bis zu sechs Personen.

Da Glasenberg keine Anstalten macht, seine Gäste anzugreifen, und sich ein gewaltsames Vorgehen gegen einen Greis selbst für rauflustige Jäger verbietet, ist es wahrscheinlich, dass es zu einem gesitteten Gespräch kommt.

Ihr seid Herr Glasenberg? Der Erfinder der Glasenberg-Uhren? „Das bin ich. Schon seit fünfzig Jahren baue ich Uhren aller Art. Habe mir einen guten Ruf in Kreisen von Sammlern und des Adels aufgebaut. Meine Uhren verkaufen sich prächtig. Ich nehme an, Ihr seid hier, um eine Uhr zu erwerben?“

Einige Eurer Uhren scheinen mit mysteriösen Todesfällen in Verbindung zu stehen. (Er wirkt belustigt.) „Das würde mich doch sehr wundern. Es sind Uhren, nichts als Uhren.“

Aber sie haben einen sorbonnischen Antrieb? „Das gilt für einige meiner jüngeren Schöpfungen. Ein winziger Seelenlichtmotor sorgt dafür, dass die Uhren über viele Jahre hinweg nicht aufgezogen werden müssen. Genial, oder?“



Ferdinand Glasenberg

Könnt Ihr euch vorstellen, was Eure Uhren mit dem Ableben von einigen Menschen zu tun haben könnten? „So weit reicht meine Fantasie nicht. Meine Uhren sind Zeitmesser und Schmuckstücke. Für manche Prestigeobjekte. Aber sie sind nicht mehr.“

Ihr habt sogenannte Lebensuhren gebaut, deren einziger Zeiger rückwärts läuft. (Er lacht.) „Oh ja, diese Uhren. Die erste hatte eine Fehlfunktion, das gebe ich zu. Doch aus irgendeinem Grund fand der Besitzer das ungemein anregend. Er zeigte diese Uhr seinen Freunden, und einige davon wollten anschließend auch so eine Uhr von mir. Sie nannten sie Lebensuhren und erfanden die Geschichte, dass ihr Leben damit verknüpft sei. Verrückt! Ich verkaufte mehr als zwanzig dieser Uhren zu einem ordentlichen Preis. Was aus ihnen oder ihren Besitzern wurde, weiß ich nicht. Es interessiert mich auch sehr wenig.“

Glasenberg lässt sich nicht aus der Ruhe bringen. Tatsächlich haben die Jäger wenig, was sie ihm vorweisen können. Sprechen sie ihn auf die Uhrwerkteufel oder Thomas Jacobi an, zuckt er mit den Schultern und meint, dass er den Jägern dabei nicht weiterhelfen könne. Auch alle anderen Vorwürfe, in illegale Machenschaften verwickelt zu sein, bestreitet er. Irgendwann im Laufe des Gesprächs kommt es zu folgender Szene:

SZENE – DAS UHRENSIGNAL

Plötzlich ist das Rattern von Uhrwerken zu hören, es kommt aus allen Richtungen und wohl von den überall an den Wänden aufgehängten Uhren. Drei Uhren geben nacheinander jeweils einen Glockenton ab, sodass eine bestimmte Tonfolge entsteht. „Ah, mein Tee“, erklärt Glasenberg und stemmt sich schwer aus dem Stuhl. „Verzeiht, ich komme gleich zurück. Möchte einer von Euch einen Tee?“

Sprechen die Jäger Glasenberg auf das Signal an, lächelt er nur. „Ich bin Uhrenbauer. Natürlich habe ich all meine Uhren so eingestellt, dass sie mich an alle wichtigen Dinge erinnern. Ich bin alt, schon über achtzig. Da vergisst man vieles.“

Glasenberg wird sich in die angrenzende Küche zurückziehen, wo von der Mechanik des Hauses bereits das Wasser aufgeköcht und der Tee zubereitet wurde. Er kehrt nach nur 30 Sekunden zurück in den Empfangsraum. Zu wenig Zeit für die Jäger, um sich eingehend umschauen zu können.

GLASENBERG DURCHSCHAUEN

Läuft das Gespräch gut für Glasenberg, kommt es erst gar nicht zu einem handfesten Konflikt mit den Jägern. Vielleicht ziehen sie auch einfach klaglos ab. Nicht, dass sie in diesem Fall auch nur ein Quäntchen weitergekommen wären.

Sollte das Abenteuer wirklich diese Richtung einschlagen, kannst du als HeXXenmeisterin immer noch gegensteuern, indem du z. B. kurz Glasenbergs Perücke verrutschen lässt. Darüber hinaus können die Jäger selbst einige Ungereimtheiten in Glasenbergs Aussagen entdecken. Folgen sie ihm in die Küche, können sie mitbekommen, dass der Tee bereits fix und fertig auf der Anrichte steht, offenbar zubereitet durch eine Mechanik, die eher an das Mechanikum eines Tüftlers erinnert als an ein typisches Uhrwerk.

Zum Teil wird Glasenberg auf die Vorwürfe eingehen und zugeben, dass er über Grundkenntnisse der Sorbonnik verfügt und durchaus auch mechanische Apparaturen für seine Kunden anfertigt. Zum Handeln zwingen die Jäger Glasenberg jedoch erst, wenn sie etwas ruppiger vorgehen, z. B. indem sie ihm die Perücke vom Kopf ziehen, sich in den anderen Räumen umschauen wollen, die verborgenen Klappen in den Wänden entdecken oder den „alten Mann“ derart mit Fragen löchern, dass er die Geduld verliert. Folgende Szene kann in diesem Fall eintreten:

SZENE – GLASENBERG VERLIERT DIE GEDULD

Plötzlich wirkt euer Gastgeber erbozt. Richtig wütend. Er reißt sich die Perücke vom Kopf und entblößt volles, fast schwarzes Haar. Auch den angeklebten Bart schmettert er auf den Boden. „Es war prophezeit, dass Ihr hierherkommen würdet. Nun, ich hatte auf einen friedlichen Ausgang der Begegnung gehofft, aber die Uhr irrt sich nie.“ Genau in diesem Moment beginnen alle Uhren im Haus zu rattern und gegen ihre eingebauten Glöckchen zu hämmern. Eine Kakophonie dutzender Uhrwerke. „Seht Ihr! Es war vorausberechnet. Alles ist vorausberechnet. Mein Leben. Euer Leben. Ich konnte das Schicksal austricksen, mich mit der Lebenskraft der Unwissenden verjüngen. Doch Eure Lebensuhren – die sind in Kürze abgelaufen.“ Plötzlich beginnt seine Gestalt merkwürdig zu wabern.

Glasenberg ist es gelungen, seine Gestalt mit einem Spiegel zu vertauschen. Ein Taschenspielertrick allererster Güte. Interagieren die Jäger mit



ÜBERSICHT ÜBER DEN KAMPF

- ◆ Erdgeschoss
- ◆ Erstes Obergeschoss
- ◆ Zweites Obergeschoss
- ◆ Servitoren und Servitoren „Falke“ durch Beschwörung (Werte siehe *Geheimnisse der Sorbonnik*)

dem alten Mann, stoßen sie gegen eine Spiegelscheibe – die womöglich zerbricht, wenn die Jäger beispielsweise darauf schießen oder sie im Nahkampf attackieren. Glasenberg selbst befindet sich bereits seit einigen Sekunden im Dachgeschoss bei der Mephistophelischen Uhr.

KAMPF GEGEN DAS HAUS

Der Kampf der Jäger wird nicht gegen Glasenberg oder gegen mobile Konstrukte ausgetragen – sondern gegen das Haus selbst. Das kann sich nämlich durchaus zur Wehr setzen, angetrieben durch das in den Wänden verbaute Uhrwerk und gesteuert durch den Takt der Mephistophelischen Uhr, in der ein Uhrwerkeufel haust.

Die Jäger können sich nur Stockwerk um Stockwerk hocharbeiten. Im Erdgeschoss und in den beiden Obergeschossen warten jeweils neue Gefahren auf sie. Erst im Dachgeschoss treffen sie auf Glasenberg selbst.

ERDGESCHOSS

(Konstrukt, Widernatürlich, Anführer 1)

KKR 8, ATH 1, GES 1, WIL 8, WIS 1, SIN 4

LEP: Jz x 15 | PW: 7

INI: 5 | Handlungen:

ANGRIFFE

Zahnradprojektil Angriff 9, Schaden 3

EIGENSCHAFTEN

- ◆ **Aufladung** (INI 0: +1 Ladung, bis max. 5)
- ◆ **Immunität** (innerer Schaden, Malusstufen)
- ◆ **Omnipräsent** (Nsc wird nicht als Plättchen dargestellt, Angriffe gegen Nsc sind aus jeder Position möglich, immun gegen heimtückische Angriffe)
- ◆ **Sabotierbar** (Nahkampfangriffe gegen Nsc wahlweise über Fertigkeit Handwerken, pro verbrauchtem -1 PW)
- ◆ **Start-Ladung** (1 Ladung zu Beginn des Kampfes)

HANDLUNGSKRÄFTE

- ◆ **Ladungsbogen** (🏹🔪) : 3 Punkte Schmerzscha-
den pro verwendeter Ladung, ausweichbar)

TYPISCHER UMGEBUNGSEFFEKT: keiner

ERSTES OBERGESCHOSS

(Konstrukt, Widernatürlich, Anführer 1)

KKR 8, ATH 1, GES 3, WIL 8, WIS 1, SIN 4

LEP: Jz x 15 | PW: 7

INI: 7 | Handlungen: 🏹🔪🏹🔪

ANGRIFFE

🏹🔪 **Zahnradprojektil** Angriff 9, Schaden 3

EIGENSCHAFTEN

- ◆ **Aufladung** (INI 0: +1 Ladung, bis max. 5)
- ◆ **Höhere Beschwörung** (+1 Bandengegner bei
Beschwörung, bereits eingerechnet)
- ◆ **Immunität** (innerer Schaden, Malusstufen)
- ◆ **Ladungsauberei** (Nsc kann Ladungspunkte
wie HEX-Punkte verwenden)
- ◆ **Omnipräsent** (Nsc wird nicht als Plättchen
dargestellt, Angriffe gegen Nsc sind aus jeder
Position möglich, immun gegen heimtückische
Angriffe)
- ◆ **Sabotierbar** (Nahkampfangriffe gegen Nsc
wahlweise über Fertigkeit Handwerken, pro
verbrauchtem ✨ -1 Pw)
- ◆ **Start-Ladung** (2 Ladungen zu Beginn des
Kampfes)

HANDLUNGSKRÄFTE

- ◆ **Beschwörung** (🏹🔪) : Servitor „Falke“ (2 für
1 HEX))
- ◆ **Blindheit erzeugen** (🏹🔪) : 9 gegen Geistes-
stärke, 1 Malusstufe pro Differenzerfolg [Blind-
heit]), 1 HEX pro Ziel (Gruppe))
- ◆ **Ladungsbogen** (🏹🔪) : 3 Punkte Schmerzscha-
den pro verwendeter Ladung, ausweichbar)

TYPISCHER UMGEBUNGSEFFEKT: keiner

ZWEITES OBERGESCHOSS

(Konstrukt, Widernatürlich, Anführer 1)

KKR 8, ATH 1, GES 6, WIL 8, WIS 1, SIN 4

LEP: Jz x 15 | PW: 7

INI: 10 | Handlungen: 🏹🔪🏹🔪

ANGRIFFE

🏹🔪 **Zahnradprojektil** Angriff 9, Schaden 3

EIGENSCHAFTEN

- ◆ **Aufladung** (INI 0: +1 Ladung, bis max. 5)
- ◆ **Höhere Beschwörung** (+1 Bandengegner bei
Beschwörung, bereits eingerechnet)
- ◆ **Immunität** (innerer Schaden, Malusstufen)
- ◆ **Ladungsauberei** (Nsc kann Ladungspunkte
wie HEX-Punkte verwenden)
- ◆ **Omnipräsent** (Nsc wird nicht als Plättchen
dargestellt, Angriffe gegen Nsc sind aus jeder
Position möglich, immun gegen heimtückische
Angriffe)
- ◆ **Sabotierbar** (Nahkampfangriffe gegen Nsc
wahlweise über Fertigkeit Handwerken, pro
verbrauchtem ✨ -1 Pw)
- ◆ **Start-Ladung** (3 Ladungen zu Beginn des
Kampfes)
- ◆ **Überladung** (Kein Limit für Ladungen; INI 0:
Nsc erleidet 5 Punkte Schmerzscha-
den für jeden Ladungspunkt über dem fünften)

HANDLUNGSKRÄFTE

- ◆ **Beschwörung** (🏹🔪) : Servitor „Falke“ (2 für
1 HEX), Servitor (3 für 1 HEX))
- ◆ **Ladungsbogen** (🏹🔪) : 3 Punkte Schmerzscha-
den pro verwendeter Ladung, ausweichbar)
- ◆ **Schmerzen** (🏹🔪) : 11 gegen Unempfind-
lichkeit, 1 äußere Schadenstufe pro Differenz-
erfolg [Blutung], 1 HEX pro Ziel (Gruppe))
- ◆ **Selbstreparatur** (🏹🔪) : +5 LEP pro ver-
wendetem Ladungspunkt)
- ◆ **Taubheit erzeugen** (🏹🔪) : 10 gegen Geistes-
stärke, 1 Malusstufe pro Differenzerfolg [Blind-
heit]), 1 HEX pro Ziel (Gruppe))

TYPISCHER UMGEBUNGSEFFEKT: keiner

FINALE IM DACHGESCHOSS

Haben sich die Jäger durch alle Stockwerke gekämpft, erwartet sie im Dachgeschoss das Finale. Hier kämpfen die Jäger nicht gegen das Haus selbst, sondern gegen zwei greifbarere Gegner: die Mephistophelische Uhr und Glasenberg selbst. Je nachdem, wie angeschlagen die Jäger sind, empfiehlt es sich, wahlweise eine Rast einzulegen, oder du nimmst Glasenberg aus dem Kampf, oder du lässt die Jäger erst gegen Glasenberg kämpfen, danach gegen die Mephistophelische Uhr (oder andersherum). Glasenberg könnte sich auch ergeben, wenn er eine gewisse Menge LEP verloren hat – er ist nicht wirklich erpicht darauf, zu sterben, und wird nicht bis zum Tod kämpfen.

SZENE – DAS UHRWERKDACH

Das Dachgeschoss besteht aus einem einzigen großen Raum. Der spitz über euren Köpfen zulaufende Dachgiebel wird von Balken und Pfosten gestützt. Doch die Holzkonstruktion des Hauses geht beinahe in einer Masse von Zahnrädern, Antrieben, Hemmungen, Unruhen, Zeigern, Gewichten, Pendeln, Kupplungen, Federn, Wellen und etlichen weiteren mechanischen Bauteilen unter. Ein fast zwei Meter durchmessendes Ziffernblatt schmückt eine der beiden vertikalen Wände, und ihr habt das Gefühl, euch mitten in einer Uhr zu befinden – einer sehr lebendigen Uhr. Ihr könnt die finstere Präsenz geradezu spüren, die sich der Uhr bemächtigt hat.

Glasenberg befindet sich in diesem Raum und nimmt einige letzte Einstellungen an der Uhr vor. Gehen die Jäger nicht direkt zum Angriff über, wird er versuchen, sie noch einmal umzustimmen. Dabei macht er allerhand Versprechungen, darunter das Geschenk des „ewigen Lebens“. Er erklärt, wie seine Uhr funktioniert und warum die Sammler sterben mussten. Dabei kann er sich – nach deinem Ermessen – immer mehr in den Wahnsinn steigern oder auffallend kühl bleiben. Selbst wenn er ruhig bleibt, sollte man allerdings das Feuer des Wahnsinns in seinen Augen erkennen.

Irgendwann jedoch beginnt die Uhr zu schlagen. Ab diesem Zeitpunkt tickt der große Zeiger auf dem Ziffernblatt rückwärts, und jede Kampfunde wird mit einem Glockenschlag eingeläutet. Das ändert sich auch dann nicht, wenn die Jäger das Zifferblatt (mit erzählerischen Mitteln) zerstören – die Mechanik wird erst komplett ausgesetzt, wenn die Uhr als Ganzes vernichtet wurde.



ÜBERSICHT ÜBER DEN KAMPF





- ◆ Ferdinand Glasenberg
- ◆ Mephistophelische Uhr

FERDINAND GLASENBERG




(Mensch, Anführer 1)

KKR 5, ATH 8, GES 8, WIL 8, WIS 8 SIN 3

LEP: Jz x 15 | PW: 2

INI: 11 | Handlungen:    









ANGRIFFE

-  **Vibrierender Degen** Angriff 9, Schaden 4
-  **Seelenlichtberührung** Angriff 9, Schaden 1 Sc
-  **Seelenlicht-Pistole** Angriff 4, Schaden 3 + Panzerdurchdringer (ignoriert 1 PW)

EIGENSCHAFTEN

- ◆ **HEX*-Macht** (Jz + 1 HEX bei Start)
- ◆ **HEX-Reaktion** (1 HEX, sobald ein Jäger der Mephistophelischen Uhr mindestens 5 Punkte Schaden zufügt)
- ◆ **HEX-Wachstum** (Jz - 2 HEX in INI 0)
- ◆ **Höhere Beschwörung** (+1 Bandengegner bei Beschwörung, bereits eingerechnet)
- ◆ **Schicksalserfolg** (nach Probe, 1 HEX: Nsc gewinnt die Probe mit 1 Erfolg)
- ◆ **Zauberverbrennung** (Nach Angriff 1-5 HEX: Pro HEX +2 Schaden, aufteilbar bei mehreren Zielen)

HANDLUNGSKRÄFTE

- ◆ **Beschwörung** (  : Servitor „Falke“ (2 für 1 HEX))
- ◆ **Blitz** (  : 9 gegen Unempfindlichkeit, 1 Sc pro Differenzerfolg, 1 HEX pro Ziel (Gruppe))
- ◆ **Ansporn** (  : +1 Treffererfolg für untergeordnete Bandengegner des Typs Servitor)
- ◆ **Bandenexplosion** (  : Bestimme bis zu 5 Bandengegner und lass sie explodieren; jeder gebundene Jäger erleidet 1 Blutwürfel Schmerzscha-

BEUTEGUT: Jz x 300 Gulden

TYPISCHE UMGEBUNGSEFFEKTE: Sorbonnik-Werkstatt, Horde (Jz x 2 Servitoren)





* HEX-Punkte und HEX-Kräfte simulieren hier den Gebrauch von Konstruktionspunkten.

MEPHISTOPHELISCHE UHR


(Konstrukt, Widernatürlich, Anführer 1)

KKR 8, ATH 5, GES 8, WIL 8, WIS 8, SIN 3


LEP: Jz x 15 | PW: 3

INI: 12 | Handlungen:    







ANGRIFFE

-   **Zahnradprojektil** Angriff 9, Schaden 3

EIGENSCHAFTEN

- ◆ **Aufladung** (INI 0: +1 Ladung, bis max. 5)
- ◆ **Immunität** (innerer Schaden, Malusstufen)
- ◆ **Ladungszauberei** (Nsc kann Ladungspunkte wie HEX-Punkte verwenden)
- ◆ **Sabotierbar** (Nahkampfangriffe gegen Nsc wahlweise über Fertigkeit Handwerken, pro verbrauchtem  -1 PW)
- ◆ **Start-Ladung** (1 Ladung zu Beginn des Kampfes)
- ◆ **Überladung** (Kein Limit für Ladungen; INI 0: Nsc erleidet 5 Punkte Schmerzscha-

HANDLUNGSKRÄFTE

- ◆ **Ladungsbogen** (  : 3 Punkte Schmerzscha-
- ◆ **Schmerzen** (  : 9 gegen Unempfindlichkeit, 1 äußere Schadenstufe pro Differenzerfolg [Blutung], 1 HEX pro Ziel (Gruppe))
- ◆ **Selbstreparatur** (  : +5 LEP pro verwendetem Ladungspunkt)

ZUKUNFT BERECHNEN

Der Nsc ist in der Lage, die Zukunft vorauszusehen oder zu berechnen. Immer dann, wenn ein Jäger einen Angriff gegen den Nsc ausführt, kann dieser 1 LEP opfern, um den Angriff wirkungslos abprallen zu lassen, z.B. indem der Nsc in letzter Sekunden einen Schritt zur Seite geht, ein schützendes Objekt zwischen sich und den Angreifer hält oder der Angreifer durch Umwelteinflüsse wie Wind, Erdbeben oder eine Kettenreaktion scheinbar zufälliger Ereignisse abgelenkt wird. Jäger können Vorhersehung umgehen, indem sie die jeweils ersten 2 AP ihrer Runde für etwas anderes ausgeben, als den Nsc zu attackieren. Sie könnten ein anderes Ziel angreifen, Hilfeleistung anwenden, defensive Reaktionen ausführen oder

auch zur Not auch einfach die Aktion verpuffen lassen. Alle weiteren verfügbaren AP können dann für Angriffe gegen den Nsc aufgewendet werden und haben den üblichen Effekt. **Syntax:** **Zukunft berechnen** (-1 LEP: Angriff des Jägers verpufft; Jäger können Nsc nur dann wirkungsvoll angreifen, wenn sie ihre ersten 2 AP pro Runde für eine andere Aktion ausgeben)

EPILOG

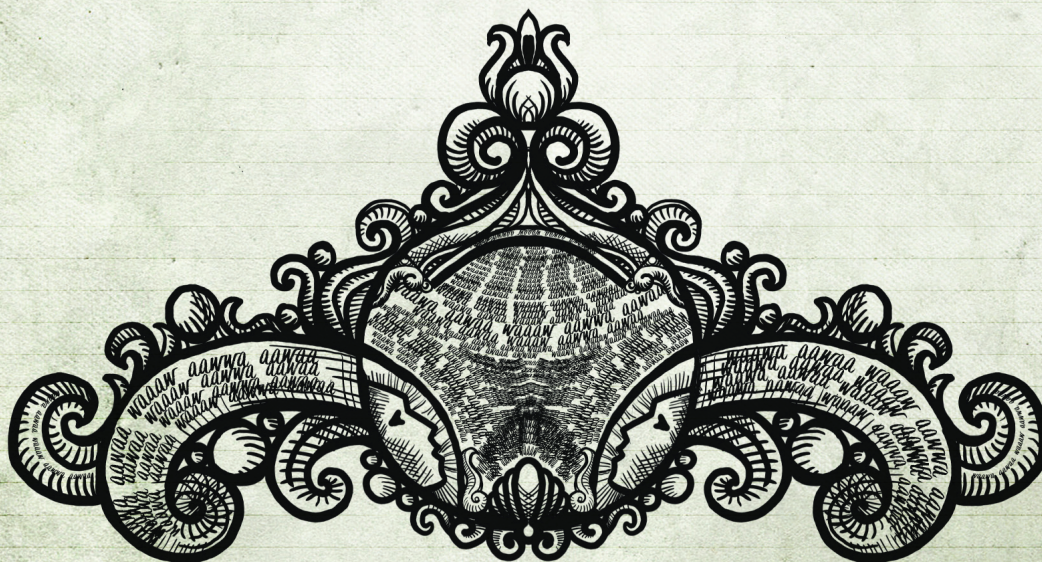
Der Kampf endet, wenn die Mephistophelische Uhr vernichtet wurde, was aufgrund der Nsc-Eigenschaft Zukunft berechnen nicht ganz einfach sein sollte. Ob Glasenberg dann noch weiterkämpft, musst du entscheiden. Die Uhr wird sich nicht für Glasenbergs Schicksal interessieren.

Wird die Uhr zerstört, erscheint ein mächtiger schwarzer Wirbel aus sich drehenden Uhrwerkteilen – ein besonders großer und mächtiger

Uhrwerkeufel. Dieser wird allerdings den Kampf gegen die Jäger scheuen und das Weite suchen, indem er ein Portal ins schattenhafte Reich seines Herrn Mephisto öffnet und darin verschwindet. Planst du eine Fortsetzung der Geschichte in Mephistos Reich (mehr dazu in den Bänden *Teufelspakt* und *Teufelsbann*), kann das Portal lange genug geöffnet bleiben, dass die Jäger hindurchschlüpfen können.

Überlebt Glasenberg den Kampf, kann er nachträglich die Umstände seines Handelns und die Wirkungsweise der Lebensuhren erklären. Er bittet um sein Leben und bietet den Jägern einen Großteil seines Reichtums an: Wertgegenstände (Beutegut) im Wert von insgesamt 10.000 Gulden!

Ohne Rückendeckung seines Meisters wird er ab sofort wieder normal altern, was bedeutet, dass er noch gut 30 bis 40 Jahre zu leben hat.





Das seelenlose Meisterstück

In diesem Abenteuer erfahren die Jäger am eigenen Leib, wie die Soldaten Ostburgunds mit jenen verfahren, die in ihren Reihen spionieren und geheime Informationen über sorbonnische Kriegsmaschinen weiterleiten. Was wie ein einfacher Auftrag beginnt, entpuppt sich bald als gefährliche Unternehmung, während die Jäger immer weiter zwischen die Fronten geraten und sich ein Krieg zwischen dem Vereinigten Königreich Burgund und dem Herzogtum Pfalz-Zweibrücken kaum noch vermeiden lässt.

DIE JÄGER

Während ihres Auftrags bekommen es die Jäger nicht nur mit mordlustigen Blutghoulen, sondern auch mit der geballten militärischen Macht der Burgunder zu tun – darunter auch mindestens ein Taureau, ein gepanzertes sorbonnisches Vehikel, welches verheerenden Schaden anrichten kann. Es empfiehlt sich, vor Beginn des Abenteuers mindestens die Stufe 9 erreicht zu haben.

HINTERGRUND

Obwohl die Besatzer nach dem Burgundischen Expansionskrieg am Ende des 17. Jahrhunderts aus dem Herzogtum vertrieben werden konnten, sieht sich Pfalz-Zweibrücken wieder einer wachsenden Gefahr gegenüber. Königin Franziska von Burgund lässt sorbonnische Kriegsmaschinen in Hülle und Fülle produzieren. Viele Menschen Pfalz-Zweibrückens glauben, es sei nur eine Frage der Zeit, bis die Burgunder mit ihren Truppen und diesen neuen Kriegswaffen erneut in ihre Nachbarländer marschieren.

Die eifrige Konstrukteurin Sabina Beeden ist bestrebt, das geschwächte Herzogtum durch ihre Forschungen zu schützen, denn womit könnte man sich besser gegen die sorbonnischen Waffen der Burgunder verteidigen als ebenfalls mit Seelenlicht? Dabei liegt ihr jedoch nicht ausschließlich das Wohl der Menschen am Herzen, sondern auch ihr eigener Ruhm.

Durch die riskanten Taten ihres Spions Damian Kürenzer gelang es Beeden, die Baupläne eines Taureau in die Finger zu bekommen. Diese anscheinend selbstständig agierenden mit zahlreichen Waffen gespickten und durch Metallplatten geschützten Machinae sind die visionärsten Kriegsgeräte der Burgunder, und ihre Produktion unterliegt strengster Geheimhaltung.

Zu Beedens Leidwesen sind die Pläne jedoch nicht vollständig – vermutlich handelt es sich um eine frühe Version. Der letzte Schritt, der beschreibt, wodurch der Taureau selbstständig agieren kann, fehlt. Als erfahrene Sorbonnikerin

kommt sie schnell zu der Hypothese, ein Seelengefäß müsse das letzte Puzzlestück sein – ein äußerst teures, schwer erhältliches und zudem gefährliches Bauteil. Wird ein solches in einer Machina verbaut, kann diese zwar eigenständig handeln, widersetzt sich mitunter aber auch ihrem Erschaffer. Zudem liegt Beeden mit ihrer Annahme falsch, denn in Wahrheit ist der Taureau gar keine selbstständige Maschine. Stattdessen befindet sich ein Untoter im Innern, der durch eine Hämophagenkammer zu unheiligem Leben erweckt wurde und von einem burgundischen Blutzauberer aus der Ferne gesteuert wird. Zwar birgt diese Methode eigene Risiken, doch auf diese Weise umgingen die burgundischen Konstrukteure die Nutzung von Seelengefäßen.

In falschem Glauben baute Beeden ihren Taureau, der äußerlich kaum vom Original zu unterscheiden ist, doch das Seelengefäß fehlt ihr noch immer. Kürzlich fand sie heraus, dass ein gewisser Tibère, ein mysteriöser Händler aus dem burgundischen Pfalzburg, angeblich unter der Hand sorbonnische Gerätschaften anbietet, darunter auch Seelengefäße. Um ihn ausfindig zu machen und eines davon zu erwerben, schickte Beeden ihren Spion Kürenzer erneut nach Burgund, in der Hoffnung, das Bauteil noch vor Beginn der Schwarzbachmesse zu erhalten, auf dem sie ihre Version des Taureau vorstellen will. Kürenzer kehrte jedoch nicht zurück, denn bei Tibère handelt es sich in Wahrheit um einen Agenten und Verräter im Dienst der Königlich Burgundischen Armee, der den Spion sofort an die burgundischen Soldaten verpfiff.

Kürenzer wurde von den Soldaten ergriffen und in den Kerker geworfen. Während der brutalen Befragung konnten sie alle Hintergründe erfahren und zudem herausfinden, wer für den Diebstahl der Taureau-Baupläne verantwortlich ist. Das Oberkommando setzte daraufhin einen Blutzauberer auf die Konstrukteurin an. Dieser Zauberer wird in Zweibrücken eintreffen, sobald dort die Schwarzbachmesse stattfindet.

ABLAUF DES ABENTEUERS

Zu Beginn des Abenteuers befinden sich die Jäger auf der Schwarzbachmesse in Zweibrücken. Dabei handelt es sich um eine überregional bekannte Veranstaltung, bei der Händler aus nah und fern ihre Produkte vorstellen und feilbieten. Darunter befinden sich auch viele sorbonnische und mechanische Erfindungen – das wiederum könnte einen Konstrukteur unter den Jägern angelockt haben.

DER TAUREAU

Detaillierte Informationen zum burgundischen Taureau finden sich im Band *Geheimnisse der Sorbonnik*.

Natürlich könnten sich die Jäger aber auch rein zufällig in Zweibrücken aufhalten und die Verkaufsmesse lediglich aus Neugier besuchen.

Dabei betrachten sie auch Sabina Beedens Vorstellung des unfertigen Taureau (siehe: „Auf der Schwarzbachmesse“). Als kurz darauf ein Mordanschlag auf die Konstrukteurin verübt wird, rettet die Gruppe Beedens Leben – und gewinnt ihr Vertrauen. Die Tüftlerin bittet die Jäger, nach Pfalzburg zu reisen, ihren Spion zu finden und ein Seelengefäß zu besorgen.

Die Jäger reisen also mitten ins Vereinigte Königreich Burgund und suchen in Pfalzburg Hinweise auf Damian Kürenzers Verbleib, wobei sie mit den örtlichen Soldaten aneinandergeraten und vielleicht sogar ins Gefängnis geworfen werden.

Womöglich kooperieren die Jäger auch mit den Burgundern und wenden sich gegen Beeden.

Sind die Jäger auf die eine oder andere Weise aus Pfalzburg entkommen, erwartet sie in Zweibrücken eine gänzlich andere Situation als bei ihrem letzten Besuch. Ostburgundische Truppen belagern die Stadt – offiziell, um die Baupläne des Taureau und Beedens Konstrukt zu fordern, inoffiziell, um die Stadt ins Königreich einzugliedern. Je nachdem, auf welche Seite die Jäger sich unter Umständen bereits vorher geschlagen haben und ob sie Beeden das Seelengefäß übergeben oder nicht, verläuft die Schlacht unterschiedlich. Zweibrücken verbleibt entweder beim Herzogtum Pfalz-Zweibrücken oder gerät unter die Herrschaft der Burgunder. Hier kann die Gruppe Einfluss auf das Schicksal einer ganzen Stadt nehmen.

Episode 1: Zweibrücken

In Zweibrücken nimmt das Abenteuer seinen Anfang. Die Jäger besuchen die Schwarzbachmesse, ein noch recht junges Volksfest mit einer Mischung aus Handel und Vergnügen. Womöglich interessiert die Gruppe sich lediglich für die Freuden des Marktes, oder sie sind für die Präsentation Sabina Beedens angereist, die ihr neuestes, ominöses Konstrukt präsentieren soll – Beeden ist beileibe kein unbekannter Name innerhalb der Gelehrtschaft der Deutschen Lande.

DIE STADT ZWEIBRÜCKEN

Bereits seit dem Jahr 1477 fungiert Zweibrücken als Hauptstadt des Herzogtums Pfalz-Zweibrücken. Vor zwei Jahren traf der Tod Herzog Gustav Samuel Leopolds die Region hart, denn mit

ihm starb das Haus Pfalz-Kleeburg aus. Seither ist die Regierungsfrage ungewiss, und die Ländereien werden vom Kabinett gelenkt. Dass die benachbarten Ostburgunder fleißig sorbonnische Kriegsmaschinen bauen, verschärft die ohnehin schon problematische Lage nur noch mehr.

Die Menschen leben in ständiger Furcht vor dem inneren Zerbrechen oder äußeren Invasoren. Dass Zweibrücken bereits von 1688 bis 1697 von den Burgundern besetzt war, hat hier niemand vergessen. Noch immer sind nicht alle Wunden dieses Krieges verbunden, und sowohl die nicht wiederaufgebauten Ruinen als auch die seither anstelle zerstörter Häuser neu errichteten Bauwerke erinnern die Einwohner stetig an die damaligen Schrecken.

HISTORIA: ZWEIBRÜCKEN IN DER REALEN GESCHICHTE



Bereits im Dreißigjährigen Krieg (oder Großen Krieg in der Welt von HeXXen 1733) wurde Zweibrücken von feindlichen Mächten eingenommen, wobei der Stadt große Schäden zugefügt wurden. In der realen Geschichte waren es französische Soldaten, welche die Hauptstadt des Herzogtums Pfalz-Zweibrücken für siebzehn Jahre besetzt hielten. Erst zum Ende des Pfälzischen Erbfolgekrieges 1697 gelangte die Stadt zurück in die Hände des rechtmäßigen Herrschers Karl XII., gleichzeitig König von Schweden. Nach dem Tod des späteren Herzogs Gustav Samuel Leopold im Jahre 1731 erbte dessen Vetter Christian III. das Herzogtum. Aufgrund von Streitigkeiten wurde seine Herrschaft jedoch erst mehr als zwei Jahre später bestätigt.



HERZOGLICHES SCHLOSS

Während des Angriffs der Burgunder wurde die ursprüngliche Burg der Stadt vernichtet. Jahrzehntlang lag sie in Trümmern. Erst kurz nach seinem Regierungsantritt beauftragte Herzog Gustav Samuel Leopold den Bau des Schlosses, das 1725 fertiggestellt wurde. Auch 1733 wirkt die im Norden der Stadt gelegene Residenz noch immer fast wie neu, obwohl sie seit zwei Jahren nicht mehr bewohnt wird. Die Witwe des verstorbenen Herzogs lebt nicht mehr in der Stadt, sondern im nordwestlich gelegenen Schloss Louisenthal.

SCHLOSS TSCHIFFLIK

Eine Oase der Pracht ist das östlich außerhalb der Stadtmauern gelegene Schlösschen Tschifflik, in dem bis 1718 der geflohene polnische König Stanislaus I. Leszczyński unter dem Schutz des Königs von Schweden (und gleichzeitig Herzog von Pfalz-Zweibrücken) lebte. Inzwischen steht jedoch auch dieser Prachtbau leer und die einst glanzvollen Gärten sind von Unkraut überwuchert.

STÄDTISCHE KIRCHEN

Zwei Kirchen prägen das Stadtbild. Während die Karlskirche Anfang des 18. Jahrhunderts angelegt wurde, ist die nur ein kleines Stück weiter nordwestlich gelegene Alexanderskirche, in der sich auch das Grab des verstorbenen Herzogs befindet, bereits seit mehr als 200 Jahren ein fester Bestandteil Zweibrückens. 1688 wurde sie (wie auch das Gros der restlichen Stadt) von den Burgundern mit Kanonen beschossen, während der nächsten Jahre der Besatzung jedoch aufwendig erneuert. In beiden Gotteshäusern wird die protestantische Lehre verbreitet, der sich das Herzogtum bereits während der frühen Tage der Reformation verschrieben hatte.

DIE SCHWARZBACHMESSE

Nach dem Tod des Herzogs im Jahr 1731 und angesichts der zunehmenden Angst der Bürger ersann das Kabinett die Schwarzbachmesse, die seither einem Jahrmarkt gleich jährlich veranstaltet wird – nun bereits zum dritten Mal. Schon die Messe des Jahres 1731 entpuppte sich als Erfolg. Nicht nur Kaufleute und Handwerker aus der Region kamen in die Stadt, um ihre Waren zu präsentieren, sogar vereinzelte Besucher aus den weiter entfernten Saarbrücken und Kaiserslautern reisten an und flanieren durch die Gassen, während fahrende Schausteller ihre Künste präsentierten. Für einige Tage im Jahr vergaßen die Einwohner die Gefahren, die hinter der Grenze lauerten, ganz nach dem Motto „Brot und Spiele“.

In diesem Jahr soll die Schwarzbachmesse sogar noch größer und erfolgreicher werden. Als Hauptattraktion wurde die Vorstellung Sabina Beedens angekündigt, deren neuartige Machina den Menschen die Hoffnung zurückgeben und die Sicherheit Zweibrückens unterstreichen soll.



JÄGERWISSEN

Vor Beginn des Abenteuers können die Jäger eine Probe auf Akademisches Wissen ausführen, um zu ermitteln, was ihnen über Zweibrücken bekannt ist.

0 Erfolg: Zweibrücken ist die Hauptstadt des Herzogtums Pfalz-Zweibrücken.

1 Erfolg: Die Stadt liegt im Südwesten der Deutschen Lande, nahe der Grenze zum Vereinigten Königreich Burgund.

2 Erfolg: Während des Burgundischen Expansionskriegs von 1688 bis 1697 wurde Zweibrücken schwer beschädigt und acht Jahre lang besetzt gehalten. Die Besatzer konnten 1697 zwar aus der Stadt vertrieben werden, doch bis heute sind nicht alle Gebäude repariert oder wiederaufgebaut worden.

3 Erfolg: Seit dem Tod des Herzogs im Jahre 1731 ist die Regierungsfrage nicht abschließend geklärt. Die Bevölkerung ist ob dieser Lage verunsichert.

4 Erfolg: Dieses Jahr wird zum dritten Mal in Folge die Schwarzbachmesse ausgetragen, bei der sich die Besucher an Handel und Vergnügen erfreuen können. Es soll sogar ein Sorbonniker seine neuartigen Konstrukte vorstellen.

5 Erfolg: Seit Königin Franziska von Burgund seelenlichtbetriebene Kriegsgerätschaften in großen Mengen bauen lässt, hat sich das Verhältnis zwischen dem Königreich und dem Herzogtum Pfalz-Zweibrücken wieder angespannt. Die Leute fürchten eine erneute Invasion.

AUF DER SCHWARZBACHMESSE

Mit Beginn des Abenteuers befinden die Jäger sich bereits auf der Schwarzbachmesse. Wenn du möchtest, kannst du die Gruppe natürlich auch zunächst noch durch Zweibrücken streifen oder sie zufällig vom Jahrmarkt erfahren lassen.

SZENE – FREUDIGES TREIBEN

Es ist ein bedeckter Nachmittag, als ihr die Schwarzbachmesse besucht. Groß ist das Gelände entlang der Mauer, welche die Stadt vom Schwarzbach trennt, wahrhaftig nicht – dafür jedoch umso voller. Dicht an dicht gedrängt zwingen sich Menschen zwischen den Ständen hindurch. Kaufleute präsentieren lauthals ihre Ware, Handwerker ihre Künste. Es gibt duftende Speisen, Biere und Weine,

erquickliche Stoffe und ausgefallene sowie weniger ausgefallene Kleidungsstücke. Hinter einer faszinierten Menschenmenge erblickt ihr einen an einer Leine gehaltenen Tanzbären, etwas abseits spielen einige Kinder Topfschlagen. Über die Stimmen der Leute tönt der klare Gesang eines Bänkelsängers.

Die Vorstellung der Konstrukteurin beginnt bei Einbruch der Dunkelheit, die Jäger haben daher noch etwas Zeit, sich auf der Messe umzusehen. Hierfür kannst du die Tabelle mit Zufallsbegegnungen heranziehen. Die Gruppe kann aber natürlich auch Handel treiben oder selbst mit einer Vorführung Geld verdienen.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN AUF DER MESSE

Kurzbeschreibung	Verlauf
Ein Kunsthandwerker tritt an die Jäger heran und versucht, sie für seine Holzfiguren zu begeistern.	Der Mann lässt sich nur schwer abwimmeln und wird die Jäger über die halbe Messe verfolgen. Immer wieder stoppt er sie und hält ihnen seine Figuren, die zugebenermaßen hervorragend gefertigt sind, vor die Nase. Lediglich durch eine nachdrückliche Ablehnung in äußerst bedrohlicher Stimme oder den Kauf mindestens eines seiner Werke (5 Gulden pro Stück) lässt er die Jäger in Ruhe. Die Figuren haben keinerlei Effekt oder Zweck.
Eine Gruppe von Schauspielern in abgetragener Kleidung unterhält die Menge von einer provisorischen Bühne aus.	Das Stück behandelt die Abneigung der Städter gegenüber dem Vereinigten Königreich Burgund und kann den Jägern diesen Sachverhalt vor Augen führen. Die Handlung ist denkbar einfach: Die Einwohner Zweibrückens erfreuen sich ihres Lebens in Wohlstand, doch dann erscheinen die Burgunder – dargestellt durch einen schweigsamen Mann in einer Rüstung aus Holzplatten. Untermalt wird die Darbietung von derben Sprüchen. Zwischendurch verhaspeln sich die Darsteller immer wieder, was dadurch gelöst wird, dass der angebliche Burgunder der entsprechenden Person eine Backpfeife verpasst.
Eine Gruppe aus gelehrten anmutenden Persönlichkeiten steht in einem Kreis am Rand der Messe und sinniert angeregt über etwas.	Die Gelehrten möchten sich die Vorstellung Sabina Beedens ansehen. Einige von ihnen halten die Konstrukteurin für eine Visionärin, andere für eine Scharlatanin. Offenbar wird sie am Abend eine neue, riesige Machina vorstellen, die vollkommen selbstständig agieren kann.
Ein Taschendieb nähert sich einem der Jäger und versucht, sich dessen Geldbeutel zu schnappen.	Dem Diebstahl kann nur mit einer erfolgreichen Probe auf Aufmerksamkeit (-3) vorgebeugt werden. Wurde der Geldbeutel gestohlen, kann jeder der anwesenden Jäger eine Probe auf Akrobatik (-3) ablegen, um dem Gauner durch die Menschenmenge zu folgen. Wird der Dieb geschnappt, kann die Gruppe entscheiden, wie sie mit ihm verfährt. In jedem Fall wird er beteuern, lediglich mit seinem Gürtel an dem Geldbeutel hängengeblieben zu sein – ein Diebstahl sei niemals seine Absicht gewesen.
Zwischen einigen Ständen mit Fleischwaren steht ein großer Käfig, in dem eine etwa fünf Meter lange schlangenartige Kreatur liegt und mit lidlosen Augen sehnsüchtig zu den Ständen blickt.	Der Käfig gehört zwei Parazoologen. Sie verstehen ganz und gar nicht, dass jemand wie die städtische Sorbonnikerin als Hauptattraktion gehandelt wird, während sie mit einem leibhaftigen Lindwurm nach Zweibrücken gereist sind.



BEEDENS VORSTELLUNG

Beedens neueste Machina wurde im Vorfeld der Messe groß angekündigt, doch da Damian Kürenzer nicht zurückkehrte, ist es der Konstrukteurin nicht gelungen, den Taureau rechtzeitig in Gänge fertigtzustellen. Kurzentschlossen hat sie eine provisorische Steuerung integriert, mithilfe derer sie selbst den Taureau aus dem Inneren heraus bewegen kann.

Sobald die Jäger sich ein wenig auf der Schwarzbachmesse umgesehen haben, beginnt der Himmel sich zu verdunkeln und die Sonne verschwindet hinter den Dächern der Stadt. Die Leute strömen von den Ständen fort in Richtung Schlossplatz – die Jäger müssen sich nur mitreißen lassen, um zum Ort des Geschehens zu gelangen.

SZENE – DIE BÜHNE AUF DEM SCHLOSSPLATZ

Auf dem Platz vor dem herzoglichen Schloss wurde eine hölzerne Bühne errichtet, sodass auch die weiter hinten Stehenden einen Blick auf das Erhaschen können, was gleich dort geschehen wird. Erstaunlicherweise habt ihr es geschafft, einen der vorderen Plätze zu ergattern. Oben auf dem Podest steht ein

etwa fünf Meter langes und zwei Meter breites ... Etwas. Ihr könnt nicht genau erkennen, was es ist, denn eine riesige Plane verdeckt es. Es muss jedoch schwer sein, denn die Holzbretter der Bühne biegen sich unter dem Gewicht.

Die Menschenmenge murmelt unaufhörlich. Sie scheint in großer Erwartung zu sein, was Sabina Beeden vorstellen wird. Dann schreitet ein Stadtbeamter eine Rampe an der Rückseite der Bühne hinauf und kündigt die Konstrukteurin mit großen Worten an, bevor er sich wieder zurückzieht.

SZENE – BEEDENS AUFTRITT

Mit einem Mal verstummen die Menschen, als sie in grün-gräuliches Licht gehüllt werden. Auf der Bühne flackern einige Seelenlichtlaternen auf. Eine kleine, gebeugte Frau mit Schutzbrille erscheint auf dem hölzernen Gebilde. Voller Erwartung starren die Leute hinauf. Dann beginnt die Frau zu sprechen: „Ich ... ich bin Sabina Beeden ... Was sage ich da, ihr kennt mich ja. Mmh ... Ich habe heute Abend einige interessante Machinae, die ich vorstellen möchte.“



Die unsichere Art Beedens scheint die Menge nicht sonderlich zu stören, voller Faszination folgt sie der Frau mit ihren Blicken – zunächst. Um die Enthüllung ihres nicht völlig funktionsfähigen Taureaus hinauszuzögern, präsentiert sie zuerst eine Geisterdestille – die Reaktionen sind verhalten. Die Vorstellung einer Nebelmaschine findet bereits mehr Anklang, doch alle scheinen nur wissen zu wollen, was sich unter der Plane befindet. Schließlich kann Beeden die Auflösung nicht weiter hinauszögern.

SZENE – DER TAUREAU

Mit einem Schnaufen dreht sich die Konstrukteurin zu dem Etwas um und reißt mit einem Ruck die Plane herunter. Eine monströse Kriegsmaschine kommt zum Vorschein, die entfernt an einen Stier erinnert. Überall ragen Kanonenrohre heraus, am „Kopf“ scheint sich gar ein Rammbock zu befinden. Aus der Oberfläche ragt eine Seelenfalle. Beeindruckte „Ohs“ sind aus der Menge zu vernehmen, dann ergreift Beeden das Wort: „Dies ist ein ... ähm ... Selbststeuerungsverteidigungshilfsgefährdt. Es wird uns bei einer möglichen Verteidigung unserer schönen Stadt von ... großem Nutzen sein.“ Dann öffnet sie eine Klappe irgendwo hinter der Seelenfalle und steigt in das Konstrukt. Es dauert eine Weile, dann beginnen die Ringe der Seelenfalle sich zu drehen, und die Machina erwacht zum Leben. Ein verwirrtes Murmeln geht durch die Reihen der Schaulustigen. Einige Stadtknechte zerren einen mit Fässern beladenen Karren an den Rand der Bühne. Das Gefährdt feuert einen grün leuchtenden Schuss aus einem der vorderen Kanonenrohre ab, und der Karren explodiert in tausend Teile. Die vorherige Verwunderung ist vergessen und die Menge bricht in Jubelschreie aus.

Den Namen, ein Glanzstück der deutschen Sprache, hat sich Beeden selbst ausgedacht. Niemals würde sie zugeben, dass es sich mitnichten um ihre eigene Erfindung, sondern um einen burgundischen Taureau handelt. Nach der Zurschaustellung der Waffengewalt verlässt Beeden ihr „Selbststeuerungsverteidigungshilfsgefährdt“ wieder und blickt mit schüchternem Lächeln zur applaudierenden Menge. Dann geht alles ziemlich schnell.

SZENE – DER ATTENTÄTER

Während die Leute um euch herum noch begeistert applaudieren, bemerkt ihr, wie sich eine Gestalt aus der Menge löst. Ihre Augen leuchten in einem schrecklichen Gelb, und auch ihre hervorstehenden Adern pulsieren in der gleichen, grellen Farbe. Geschwind erklettert sie die Bühne und prescht einem Tier gleich auf Beeden zu, während metallene Einzelteile und Zahnrädchen aus ihrem schweren Mantel herabkullern. Die Menge schreit auf.

Eigentlich sollte der Blutzauberer Beeden nach der Messe in ihrem Haus überraschen und töten, doch er ist durch den Konsum des mit Vampirblut gemischten Seelenlichts inzwischen bereits mehr sorbonnischer Blutghoul als Mensch geworden. Seinen Auftrag hat er zwar noch nicht vergessen, doch der ursprüngliche Plan ist hinter seinem blutrünstigen Wesen in Vergessenheit geraten.

Die Gestalt hat nur noch vage menschliche Züge und ist eindeutig als widernatürliche Kreatur erkennbar, weshalb die Jäger berufsbedingt eingreifen sollten. Die in die Stadt geschmuggelten



sorbonnischen Einzelteile verbinden sich augenblicklich zu Sorbonnik-Schrottapparaten. Der Kampf gegen den Blutzauberer sollte sich als nicht besonders schwierig gestalten und die Hilfe der in Runde 2 auftauchenden Stadtknechte wird vermutlich nicht nötig sein – doch ihr Wille, Beeden zu verteidigen, ist da. Die Konstrukteurin selbst wird zunächst wie angewurzelt dastehen. Ein Angriff auf ihr Leben ist eine neue Erfahrung für sie. In Runde 2 kommt sie auf die grandiose Idee, ihre Nebelmaschine zu aktivieren, bevor sie sich in den Taureau begibt. Bis das Kriegsgefährt läuft, sollte der Kampf aber bereits vorbei sein.



ÜBERSICHT ÜBER DEN KAMPF

- ◆ 1 Blutzauberer
- ◆ Jz Sorbonnik-Schrottapparate
- ◆ Jz x 2 Beseelter Sorbonnikschrott
- ◆ Jz Bandenfreunde der Stufe 2 ab Runde 2 (Stadtknechte)
- ◆ Umgebungseffekt: Attentäter^{BdR2}
- ◆ Umgebungseffekt: Nebelbank^{BdR2} (ab Runde 2)

NACH DEM KAMPF

Sobald der wahnsinnige Blutghoul besiegt ist, wird sich Beeden stammelnd für ihre Rettung bedanken. Die Jäger können ihr einige Fragen stellen, doch die Konstrukteurin wird kurz angebunden sein, da sie noch immer unter Schock steht. Am Ende des Gesprächs bittet sie die Jäger, sie am nächsten Tag in ihrer Werkstatt aufzusuchen.

Was war das für eine ... Kreatur? „Ich ... weiß nicht ... So etwas Schreckliches habe ich noch nie gesehen!“

Warum wollte sie Euch töten? „Mich ... töten? Aber ich habe doch nie jemandem etwas zuleide getan ...“ Natürlich kann sich Beeden vorstellen, weshalb der Anschlag verübt wurde, den Jägern wird sie das jedoch nicht sagen.

Eure Machina wirkte nicht wirklich selbstständig. „Es gab einige ... Komplikationen. Aber jetzt ist nicht die Zeit, sich darüber zu unterhalten.“ Was es damit auf sich hat, wird Beeden den Jägern erst am nächsten Tag offenbaren.

Lange wird das Gespräch nicht dauern, denn kurze Zeit später haben sich auch die Wachen und die Versammelten wieder gefasst. Einige Menschen strömen auf die Bühne und konfrontieren

die Sorbonnikerin mit Fragen – die die deutlich eingeschüchterte Frau nicht beantworten kann. Schließlich wird sie von Wachen wegescortiert. In diesem Fall ruft sie den Jägern noch zu: „Kommt morgen in meine Werkstatt!“ Die Werkstatt zu finden, ist nicht schwer, weil Beeden eine stadtbekannte Persönlichkeit ist und ihre Werkstatt kein Geheimnis. Alternativ könnten die Jäger auch selbst Frau Beeden von der Bühne eskortieren; das Gespräch mit ihr kann dann noch am selben Tag stattfinden statt erst am kommenden Morgen.

BESUCH IN DER WERKSTATT

Sobald der nächste Tag angebrochen ist – oder wahlweise noch am selben Tag – findet die Gruppe die Konstrukteurin in ihrem Werkraum. Die folgende Szenenbeschreibung geht davon aus, dass man Beeden erst am nächsten Tag aufsucht, andernfalls muss die HeXXenmeisterin die Beschreibung anpassen; der unfertige Taureau wird dann erst während des Gesprächs von einem Dutzend Trägern und Helfern in die Werkstatt gerollt, wobei die Jäger gerne helfen können.

Szene – Beedens Werkstatt

Eine Gruppe herzoglicher Soldaten bewacht das Tor zur Werkstatt, die sich in einem alten, aber großen Fachwerkhaus befindet. Als sie euch erkennen, lassen sie euch ohne Umschweife ein. Ihr betretet eine ausladende Halle; einstige Zwischenwände wurden offenbar entfernt und durch tragende Säulen ersetzt. Überall liegt Gerümpel aus Uhrwerkteilen, Metallplatten und Heinzeller-Gläsern, in der



Sabina Beeden

hinteren Ecke entdeckt ihr das am Vorabend prä-sentier-te Konstrukt. Beeden steht über eine Werk-bank gebeugt und scheint in ihre Arbeit versunken zu sein.

Wenige Stunden nach dem Anschlag bzw. nach der Nachtruhe hat die Sorbonnikerin den Schock recht gut verarbeitet und wird sich direkt mit ihrer Bitte an die Jäger wenden.

Die Bitte. „Ich brauche Eure Hilfe. Ihr habt ges-tern gezeigt, wie gut Ihr Euch gegen diverse Gefahren zur Wehr setzen könnt. Jäger sind genau die Richtigen für meinen Auftrag.“

Womit sollen wir Euch helfen? „Wie Ihr sicher-lich bemerkt habt, verfügt mein Selbststee-rungsvertei... meine Machina nicht über die Fähigkeiten, die ich dem Kabinett versprochen habe. Um selbstständig agieren zu können, fehlt es an einem seltenen Bauteil: einem Seelen-gefäß. Kürzlich erfuhr ich, dass ein gewisser Ti-bère, ein Händler aus Pfalzburg im Vereinigten Königreich Burgund, derartige ... Dinge unter der Hand verkauft. Mehr als diese Gerüchte kamen mir jedoch nicht zu Ohren, daher schick-te ich vor zwei Wochen meinen ... Assistenten Damian Kürenzer dorthin, um Tibère ausfindig zu machen und ein Seelengefäß zu erwerben. Das nötige Geld gab ich ihm selbstverständlich mit. Allerdings ist er bis heute nicht zurück-gekehrt. Ich möchte, dass Ihr nach Pfalzburg reißt und Damian findet ... zusammen mit dem Seelengefäß, versteht sich.“



BESCHAFFUNG DES SEELENGEFÄSSES

Auch wenn diese Bauteile äußerst selten und schwer zu beschaffen sind, führen die Jäger zu Beginn des Abenteuers womöglich selbst ein ungenutztes Seelengefäß mit sich. In diesem Fall können sie es Beeden sofort überreichen und sie wird sich an die Arbeit machen, es einzubauen. Dennoch wird sie die Jäger bitten, Damian Kürenzer in Pfalzburg zu finden. Das Abenteuer verläuft also weitgehend wie geplant, allerdings hat Beeden bei der Rückkehr der Jäger bereits das Seelengefäß eingebaut.

Zudem solltest du darauf achten, während des Abenteuerver-laufs keine Seelengefäße in anderen Städten verfügbar zu machen. Weigern sich die Jäger partout, nach Pfalzburg zu reisen, weil sie anderswo ein Seelengefäß kaufen wollen, kannst du dies zulassen und auf Teil 2 des Abenteuers verzichten oder hier ein anderes Abenteuer einstreuen. Sobald die Jäger dann nach Zweibrücken zurückkehren, finden sie dort die burgundischen Truppen vor und es kommt zum Finale.

Was wisst Ihr sonst noch über diesen Tibère?

„Abgesehen von dem, was ich Euch bereits ge-sagt habe, nichts. Wie er wirklich heißt oder wo in Pfalzburg er sich aufhält, ist mir nicht bekannt. Damian sollte mehr in Erfahrung bringen, aber ... Na, Ihr wisst es ja.“

Könnte Euer Assistent mit den Gulden ge-tümt sein? „Niemals! Damian hat mich nie im Stich gelassen und schon weit wertvollere Dinge für mich transportiert.“

Wie sieht Euer Assistent aus? „Damian hat lan-ges, blondes Haar, das er meistens in einem Haarnetz trägt. Trägt sicherlich Reisekleidung. Oh ... und einen Hut mit Storchenfeder.“

Warum lasst Ihr das Konstrukt nicht so, wie es ist? „Würde es eigenständig agieren, könnte es die Stadt verteidigen, ohne dass jemand im Innern sein müsste. Selbst seine Zerstörung würde kein Menschenleben kosten. Zudem ... traue ich den Menschen nicht, weder im Hin-blick auf ihre Fähigkeiten, eine solch komplexe Machina zu steuern, noch auf ihre Moral. Sollte jemand damit Schindluder treiben wol-len, wäre das fatal.“

Seelengefäße sind gefährlich. Dies wird nur ein Jäger mit entsprechender Erfahrung ein-werfen. Beeden ist jedoch unbesorgt. Sie er-klärt, sie habe jahrzehntelange Erfahrung und werde in dieser Hinsicht keine Fehler machen.

Was springt für uns dabei heraus? Beeden bietet jedem Jäger 500 Gulden für die Beschaffung des Seelengefäßes sowie weitere 200 pro Person, sollten sie Damian Kürenzer lebend zurückbringen. Reicht das nicht als Anreiz aus, die Gruppe enthält aber einen Konstru-teur, kann Beeden auch ein oder zwei Bauteile für Machinae springen lassen (natürlich kein Seelengefäß). Bleiben die Jäger hartnäckig, wird sie sich zur Not von ihrer Geisterdestille oder ihrer Nebelmaschine trennen – dann aber keine Gulden zusätzlich zahlen.

Was hat es mit den Soldaten auf sich, die vor der Tür Wache halten? „Das Kabinett hat sie mir nach dem gestrigen ... Ereignis zur Ver-fügung gestellt, um mein Leben und die für das Herzogtum wichtigen Forschungen zu schützen.“

Am Ende des Gesprächs spricht Beeden noch eine Warnung aus: In Ostburgund sei gewöhn-lichen Zivilisten der Besitz von Seelenlicht und sorbonnischen Apparaturen verboten. Nur Sol-daten der Königlich Burgundischen Armee, Mit-glieder der Faust-Gesellschaft und Angehörige

der Universität Straßburg dürften sie mit sich führen und benutzen. Ist ein Konstrukteur unter den Jägern, empfiehlt Beeden, vor Betreten der Stadt Apparaturen und andere Gerätschaften zu

verstecken oder sich etwas einfallen zu lassen. Sie warnt die Jäger auch, sich nicht mit dem Seelengefäß erwischen zu lassen, sollte es in ihren Besitz gelangen.

Episode 2: Pfalzburg

Haben die Jäger Beedens Auftrag erhalten, können sie sich auf den Weg nach Pfalzburg machen, um dort sowohl das Seelengefäß als auch Damian Kürenzer zu finden. Es ist in Teil 2 wichtig, dass weder das Bauteil noch Beedens Spion zwangsweise gefunden werden müssen. Das Abenteuer nimmt weiter seinen Lauf, sobald die Gruppe nach Zweibrücken zurückkehrt, allerdings haben die Jäger ohne das Seelengefäß im Finale weniger Optionen.

Die Reise nach Pfalzburg dauert 2 Etappen bzw. etwa 3 Tage (sofern du die genaue Zeit festhältst).

Während das nahe Elsass erst im Jahre 1688 an Burgund fiel, hatte sich der größte Teil Lothringens, darunter auch Pfalzburg, bereits zuvor den Ostgebieten Frankreichs angeschlossen, die schließlich zum Königreich wurden. Die Verteidigungsanlagen wurden in den Folgejahren ausgebaut und ab etwa 1720 mit Seelenlichtwaffen bestückt.

DIE STADTBEFESTIGUNG

Die hochmodernen Festungsmauern Pfalzburgs entstanden ab 1689, als die Burgunder begannen, zahlreiche eroberte Städte aufzurüsten und Festungen in Grenznähe anzulegen. Die Anlage wird von sternförmigen Bastionen geprägt, die von einem tiefen Wassergraben umgeben sind. Zwei Torhäuser gewähren den Weg ins Innere.

Die Mauern werden zu jeder Tages- und Nachtzeit von dem Seelenlicht beleuchtet, welches die Kanonen antreibt. Überwiegend wird hier gewöhnliches Seelenlicht verwendet, in gewissen Mengen jedoch auch jenes, welches durch die Vermischung mit Vampirblut einen auffälligen Gelbton angenommen hat.



DIE STADT PFALZBURG

Pfalzburg (oder Phalsbourg auf Französisch) liegt in einer von Ackerland und Wäldern umgebenen Hügellandschaft. Im Süden ragen die Berge der Vogesen auf, im Nordosten befinden sich die Nordvogesen und der Pfälzerwald. Um die Stadt zu erreichen, müssen die Jäger die Grenze zum Vereinigten Königreich Burgund passieren, genau genommen jene zum von Königin Franziska beherrschten und hochmilitarisierten Ostburgund. Pfalzburg liegt etwa 60 Kilometer südlich von Zweibrücken und ist von einer mächtigen Befestigungsanlage umgeben.



HINTER DEN MAUERN

Die Straßen Pfalzburgs verlaufen in einem fast symmetrischen Raster und erstrecken sich überwiegend gerade von einer Seite der Stadt bis zur anderen. Während die Befestigungsanlagen durch die Seelenlichtwaffen modern anmuten, sind die Straßen dahinter lediglich von Öllaternen beleuchtet. Wie in anderen Städten Ostburgunds ist die Verwendung sorbonnischer Gerätschaften fast ausschließlich für militärische Zwecke gestattet. Seelenlichtmanufakturen gibt es in Pfalzburg nicht. Sämtliche sorbonnischen Waffen und Machinae werden aus den Straßburger Fabriken in die Stadt gebracht.

WACHHAUS DER ARMEE

Das größte Gebäude Pfalzburgs ist das steinerne Wachhaus der Königlich Burgundischen Armee, das um einen quadratischen Exerzierplatz errichtet wurde. Hier halten sich üblicherweise zahlreiche gewöhnliche Soldaten und Militärkonstrukteure auf, doch derzeit sind nur wenige Armeeinghörige in der Stadt vorzufinden. Die meisten von ihnen wurden nach Bitsch beordert,



JÄGERWISSEN

Vor ihrer Ankunft in Pfalzburg können die Jäger eine Probe auf Akademisches Wissen ausführen, um zu ermitteln, was sie über die Stadt wissen.

- 0 Erfolge:** Pfalzburg ist eine Stadt im Vereinigten Königreich Burgund.
- 1 Erfolg:** Bereits früh schloss sich die Stadt zusammen mit dem Großteil Lothringens den Ostgebieten Frankreichs an, die später zum Vereinigten Königreich Burgund wurden.
- 2 Erfolge:** Nach der Besetzung der Stadt durch burgundische Truppen wurde ein modernes Festungswerk mit Wassergraben angelegt, das für eine Stadt dieser Größe beeindruckenden Schutz bietet. Außer durch die Tore ist es kaum möglich, in die Stadt zu gelangen.
- 3 Erfolge:** Pfalzburg ist ein Stützpunkt der Königlich Burgundischen Armee, die im Osten des Reiches für Recht und Ordnung sorgt.
- 4 Erfolge:** Die Stadt wird durch neuartige Seelenlichtkanonen geschützt, während den Einwohnern ähnlicher Fortschritt kaum zuteilwird. Sorbonnik bzw. Ätherkraft darf fast ausschließlich zu militärischen Zwecken verwendet werden.
- 5 Erfolge:** Obwohl Ostburgund vom Militarismus geprägt ist und über zahlreiche Seelenlichtmanufakturen verfügt, ist der Großteil der Bevölkerung arm – aufgrund der teuren Produktion von Kriegsmaschinen fehlen schlicht die Mittel, die Leute angemessen zu bezahlen. Das gilt auch für das Militär, weshalb viele einfache Soldaten bestechlich sind.



wo sich die Burgundischen Truppen sammeln, um einen Vorstoß gegen Zweibrücken zu wagen, sollte der Blutzauberer mit seinem Mordversuch an Beeden scheitern – was inzwischen geschehen ist.

Im Wachhaus befindet sich nicht nur das Gefängnis. Werden sorbonnische Gerätschaften am Tor eingezogen, werden diese ebenfalls hier verwahrt.

ANKUNFT DER JÄGER

Das Umland der Stadt ist hügelig, doch die Jäger können Pfalzburg schon aus der Ferne sehen.

SZENE – BLICK AUF PFALZBURG

Umgeben von Feldern und Wiesen erblickt ihr das Städtchen Pfalzburg, dessen Dächer hinter den sternförmigen Bastionen hervorlugen. Die gesamte Befestigungsanlage leuchtet im grün-gräulichen Licht der Seelenlichtapparaturen, doch einige Machinae erstrahlen auch in einem grellen, unnatürlichen Gelbton. In der Ferne erkennt ihr die Berge der Vogesen.

Hat einer der Jäger sorbonnische Gerätschaften dabei, sollte er sich spätestens jetzt überlegen, wie er mit ihnen verfährt. Ein Versteck in einem leeren Schuppen abseits der Felder zu finden, gestaltet sich nicht als schwierig. Führen die Jäger einen Karren mit sich, können die Gegenstände unter unauffälligen Dingen versteckt werden. Natürlich kann der Jäger seine Apparaturen auch bei sich behalten und darauf hoffen, dass eine Ausrede funktioniert.

Vermutlich wird die Gruppe Pfalzburg durch das nordwestlich gelegene *Porte de France* betreten, eine Alternative stellt das südöstliche *Porte d'Allemagne* dar. Beide mit Zugbrücken versehenen Tore werden von Soldaten bewacht, daher bringt der Umweg den Jägern keinen Vorteil.

SZENE – AM TOR

Über die hölzerne Zugbrücke nähert ihr euch dem Torhaus mit seinen steinernen Abbildern von Rüstungen und Waffen, welche die Außenwände

schmücken. Vom angrenzenden Mauerwerk zielen Seelenlichtkanonen auf euch, die jedoch nicht bemerkt zu sein scheinen. Der Durchgang wird von einigen burgundischen Soldaten versperrt, gekleidet in schwarze Röcke und mit hohen Hüten auf dem Kopf. Die Musketen haben sie geschultert, Säbel baumeln an ihren Gürteln. Einer von ihnen trägt sogar ein mit Panzerplatten verstärktes und waffenstarrendes Körpermechanikum – ein ungewohnter Anblick in den Reihen einer Armee.

Gelingt einem Jäger eine Probe auf Praktisches Wissen (-2), ist ihm bekannt, dass in Ostburgund für gewöhnlich Konstrukteure die obersten Dienstgrade der Armee bekleiden. Ein Jäger aus Burgund weiß dies automatisch.

Wollen die Jäger das Tor passieren, wird der befehlshabende Militärkonstrukteur sie stoppen und nach ihrem Begehrt fragen. Gibt die Gruppe keinen allzu fadenscheinigen Grund für ihren Stadtbesuch an, wird der Soldat nicht weiter nachhaken. Danach folgt eine Durchsuchung der Jäger.

DIE DURCHSUCHUNG

Führen sie keinerlei sorbonnische Gerätschaften mit sich, haben die Jäger nichts zu befürchten. Haben sie welche dabei, diese jedoch unter anderen Gegenständen in einem Karren verborgen oder kleine Apparaturen in ihrer Kleidung versteckt, werden die Soldaten sie nicht finden bzw. nicht genau genug nachsehen. Werden jedoch größere sorbonnische Bauteile oder Machinae gefunden oder gar ein Körpermechanikum getragen, wirft dies argwöhnische Fragen auf. Der betroffene Jäger hat mehrere Möglichkeiten, darauf zu reagieren:

- ◆ Er versucht, die Soldaten davon zu überzeugen, ein Auge zuzudrücken. Hierfür ist eine erfolgreiche Probe auf Redekunst gegen WIL 6 vonnöten, die von dem betroffenen Jäger persönlich ausgeführt werden muss.
- ◆ Er versucht, die Soldaten zu bestechen. Hierfür ist eine erfolgreiche Probe auf Redekunst gegen WIL 6 vonnöten, aber der Jäger erhält einen Bonus von +1 für je 10 Gulden, die er opfert.
- ◆ Er gibt sich als Mitglied der Faust-Gesellschaft aus. Das erfordert eine Probe auf Heimlichkeit gegen SIN 5. Hatte der Jäger tatsächlich schon näher mit der Faust-Gesellschaft zu tun, gelingt die Probe automatisch.
- ◆ Er gibt sich als burgundischer Soldat aus. Das erfordert eine Probe auf Praktisches Wissen gegen SIN 5.

- ◆ Er gibt sich als Angehöriger der Universität Straßburg aus. Das erfordert eine Probe auf Akademisches Wissen gegen SIN 5.

Womöglich hat die Gruppe auch andere Ideen. Dabei sollten kreative Lösungen belohnt und den Jägern nicht allzu große Hürden in den Weg gelegt werden. Werden ihnen trotz allem Gegenstände abgenommen, werden diese ins Wachhaus gebracht und dort verwahrt, was die Jäger durch eine Massenbefragung oder Beobachtung herausfinden können. So können sie später dort einbrechen oder ihr Hab und Gut wieder an sich bringen, falls sie im Verlauf des Abenteuers Damian Kürenzer aus dem Gefängnis retten wollen.

Natürlich ist es auch denkbar, dass die Gruppe die Soldaten angreift (1 Typischer Mechanikum-Kämpfer, Werte siehe *Geheimnisse der Sorbonnik*, und Jz Soldaten^{BdR2}). Den Jägern sollte jedoch klar sein, dass sich Ermittlungen in Pfalzburg danach als äußerst schwierig herausstellen werden, denn sicherlich werden sie Jäger dann Gesuchte sein. Die Ereignisse in der Stadt müsstest du daher vermutlich anpassen. Pfalzburg ist nicht groß, und der Aufenthalt der Jäger auf offener Straße sollte nicht schwer zu bemerken sein, trotz des derzeit geringen Soldatenaufgebots in der Stadt.

Fragen die Jäger am Tor nach Damian Kürenzer bzw. geben den Wachen seine Beschreibung, werden diese nicht helfen können. Zu viele Menschen passieren tagein, tagaus die Tore.

IN DER STADT

Haben die Jäger die Durchsuchung über sich ergehen lassen, dürfen sie das Tor durchqueren.

SZENE – IN DER STADT

Als ihr durch das Tor schreitet, tun sich die rasterförmigen Straßen Pfalzburgs vor euch auf. Trotz der sorbonnischen Verteidigungsanlagen scheint die Stadt selbst lediglich über gewöhnliche Öllaternen zu verfügen. Einige Karren kreuzen euren Weg und fahren in eine Richtung, aus der die Laute regen Treibens an eure Ohren dringen. Soldaten seht ihr auf den ersten Blick keine – abgesehen von vereinzelt Wachen, die auf der Mauer stehen.

Endlich innerhalb der Mauern können die Jäger ihrer Suche nachgehen. Dafür können sie natürlich auch Massenbefragungen durchführen (siehe Informationen sammeln, S. 85). Du kannst zudem einige Zufallsbegegnungen einstreuen, welche das Leben in der Stadt illustrieren und überall in den

Straßen der Stadt auftreten können (siehe unten). Wie in Ostburgund üblich, kann sich die Gruppe hier sowohl auf Deutsch als auch auf Französisch gut verständigen. Zusätzlich sprechen viele Einwohner Pfalzburgs lothringischen Dialekt.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN IN PFALZBURG

Kurzbeschreibung	Verlauf
Folgen die Jäger den Karren oder dem Stimmengewirr aus der Ankunftsszene, finden sie sich auf einem Marktplatz wieder.	Zahlreiche Händler und Bauern des Umlands bieten hier ihre Waren feil. Der Markt eignet sich gut, um eine Massenbefragung durchzuführen oder direkt nach Tibère zu suchen – unter den anwesenden Händlern befindet er sich jedoch nicht, und keiner scheint ihn zu kennen. Die meisten Händler kommen aber auch von außerhalb.
Ein dumpfer Schrei dringt an die Ohren der Jäger, kurz darauf stürzt ein Mann durch das zerspringende Glas eines Erdgeschossfensters. Zwei burgundische Soldaten treten hinter ihm hindurch.	Beobachten die Jäger das Ereignis, bekommen sie mit, dass der Mann beschuldigt wird, ein Spitzel Ennemond le Bâtards zu sein – eines der anderen burgundischen Herrscher, der über die südlichen Gebiete Burgunds herrscht und derzeit einen Eroberungskrieg im Herzogtum Savoyen führt. Offenbar ist er hier ganz und gar nicht beliebt. Halten sich die Jäger zu lange hier auf, werden sie von den wütenden Soldaten verscheuht.
Die Jäger stoßen auf einen an eine Hauswand genagelten Aushang, auf dem das Antlitz einer Frau abgebildet ist.	Der Aushang zeigt das Konterfei der ostburgundischen Königin Franziska. Ihre Mimik drückt Stolz und Entschlossenheit aus. Der Text darunter animiert die Passanten, sich der Königlich Burgundischen Armee anzuschließen. Die Bezahlung sei gut, die Ausbildung umfassend. Insbesondere Konstrukteure und andere Kundige der Ätherkraft (der Begriff „Sorbonnik“ wird auffallend konsequent vermieden) werden umworben.
Zwei Einwohner Pfalzburgs streiten sich lautstark von ihren jeweils gegenüberliegenden Fenstern aus.	Hören die Jäger zu oder mischen sich ein, erfahren sie, dass es um einen gewöhnlichen Nachbarschaftsstreit geht – im Detail darum, dass einer der beiden die Fassade des anderen mit Farbe beschmiert habe. Seien nicht erst vor wenigen Tagen so viele der hier stationierten Soldaten abgezogen worden, gebe es diese Zustände sicherlich nicht. Weshalb und wohin sie abgerückt sind, ist den Bürgern jedoch nicht bekannt.
Die Gruppe kommt an einem Gasthaus vorbei, das zwar geöffnet hat, aber erstaunlich wenig Lärm absondert.	Treten die Jäger ein, stellen sie fest, dass der Schankraum tatsächlich gut gefüllt ist. An einem Tisch sitzen zudem zwei burgundische Soldaten, und ein weiterer bahnt sich seinen Weg durch die Gäste, während die Metallarme seines Körpermechanikums mehrere Humpen Bier balancieren. Die zivilen Besucher sind sichtlich angespannt ob der Präsenz der Soldaten. Befragt die Gruppe hier Leute, wird sie von den in Dienstpause befindlichen Armeeangehörigen misstrauisch beäugt.





INFORMATIONEN SAMMELN

Im Rahmen einer Massenbefragung (FZA, Probe auf Praktisches Wissen) können die Jäger in Pfalzburg Informationen sammeln. Alternativ können sie diese auch durch gezielte Befragungen erhalten.

Allgemeines über Pfalzburg (1 Erfolg): Die Einwohner der Stadt sind recht zufrieden mit ihrem Leben. Dass viele die strenge Armee nicht gut leiden können, würde niemand zugeben, doch die Tatsache, dass vor wenigen Tagen die meisten der hier stationierten Soldaten abgezogen wurden, scheint einige der Leute zu beruhigen. Andere sehen durch den Abzug die Sicherheit gefährdet. Die hiesigen Soldaten werden von Aloysius Schirbel befehligt.

Tibère (1 Erfolg): Diesen Namen kennen nur wenige Leute – und jene, die ihn kennen, wissen von ihm nur aufgrund von Fremden, die nach ihm fragen. Wer und wo er ist, ist nicht bekannt.

Händler in der Stadt (1 Erfolg): Die meisten Waren werden von Handwerkern und Bauern des Umlands am Markt angeboten. Es gibt jedoch auch ein paar Kaufleute mit eigenen Läden: Barthélemy Couler und Christine Choimont, die beide Kramwaren vertreiben, sowie der Apotheker Eugen Wentzigler.

Geringe Zahl Soldaten (1 Erfolg): Dass sich so wenige burgundische Soldaten in Pfalzburg aufhalten, liegt daran, dass der Großteil der Garnison vor wenigen Tagen abgezogen wurde, um sich mit weiteren Truppen in Bitsch zu sammeln. Welchem Zweck dies dient, ist nicht bekannt.

Das Wachhaus (2 Erfolg): Im Wachhaus befindet sich das städtische Gefängnis. Des Weiteren werden dort jene Gegenstände verwahrt, die Neuankömmlingen am Tor abgenommen werden – auch Gerätschaften der Ätherkraft.

Seelenlichtverkauf in der Stadt (2 Erfolge): Niemand in der Stadt verkauft offen Seelenlicht oder Ätherkraft-Machinae – immerhin ist der freie Handel damit nicht gestattet. Die Soldaten würden derlei Geschäfte ohne Umschweife unterbinden. Der Apotheker Eugen Wentzigler jedoch soll Waren beschaffen können, die besser nicht unter die Augen der Armee geraten – vielleicht auch Seelenlicht und vergleichbare Dinge.

Damian Kürenzer (3 Erfolge): Der Name Damian Kürenzer ist in Pfalzburg gänzlich unbekannt. Beschreiben die Jäger Beedens Assistenten jedoch, erfahren sie, dass ein Mann, auf den die Beschreibung passt, vor etwa zwei Wochen gesehen wurde, als er beim Krämer Barthélemy Couler einkaufte. Besonders auffällig war sein Hut mit Storchenfeder. Was er in Coulers Geschäft erworben hat, ist allerdings nicht bekannt. Er wurde auch in keiner der hiesigen Herbergen gesichtet.

Weg aus der Stadt (3 Erfolge): Die beiden Tore stellen die einzigen offiziellen Wege aus der Stadt dar. Es heißt jedoch, der Apotheker Eugen Wentzigler kenne einen Weg, die Wachen zu umgehen.

DIE KRÄMERIN

Haben die Jäger beispielsweise über eine Massenbefragung erfahren, welche Kaufleute es in der Stadt gibt, könnten sie diese aufsuchen und befragen wollen. Ein von ihnen ist die Krämerin Christine Choimont (Ende 40, braune Locken, hochgeschlossenes Kleid). Weder mit Sorbonnik noch mit Damian Kürenzer hatte Choimont irgendetwas zu tun, sie kann jedoch einen Hinweis auf den Apotheker Eugen Wentzigler liefern. Ihr Laden befindet sich in einem steinernen Haus in Sichtweite des *Porte d'Allemagne*. Den Weg dorthin kann jeder Bürger beschreiben.

SZENE – CHOIMONTS KRÄMERWAREN

Als ihr den Laden betretet, eröffnet sich euch ein ausladender Raum. Aus den sämtliche Wände bedeckenden Regalen quellen Waren jeder erdenklichen Art. Eine Frau mittleren Alters tritt lächelnd an euch heran. Auf Französisch stellt sie sich vor: „Willkommen in meinem Geschäft. Ich bin Christine Cholmont, die Besitzerin. Wie kann ich Euch dienen?“

Bei Bedarf kann Choimont ohne Probleme auf Deutsch kommunizieren. Sie gibt sich betont freundlich, sollte die Gruppe jedoch nur die

Andeutung äußern, sie könne verbotene Ware verkaufen, wird sie sichtlich gekränkt und verärgert sein.

Seid Ihr Tibère? „Tibère? Nein, ich bin Christine Choimont, sagte ich doch eben.“

Kennt Ihr Damian Kürenzer? „Wen? Hier gehen täglich Dutzende Menschen ein und aus ...“ Choimont ist Kürenzer nie begegnet. Beschreiben die Jäger ihn, antwortet die Krämerin: „Kann schon sein. Ich weiß nicht.“

Was bietet Ihr hier an? „Alles, was Euer Herz begehrt. Feinste Teppiche, prächtige Kleider, Tabakspfeifen, Hüte ... Schaut Euch nur um.“

Keine sorbonnischen Apparaturen? „Ihr meint Ätherkraft? Was fällt Euch ein, mich dessen zu bezichtigen?! Ich würde niemals mit verbotenen Waren Handel treiben, dessen seid Euch gewiss! Ich sollte Euch der Wache melden!“

Wer könnte derlei Waren verkaufen? „Ich hoffe doch, niemand!“ Vollkommen sicher wirkt Choimont bei ihrer Aussage nicht. Bohren die Jäger weiter nach und gelingt ihnen dabei eine Probe auf Redekunst gegen WIL 6, erklärt sie: „Eugen ... Eugen Wentzigler, der Apotheker. Es heißt, er beschaffe ... bestimmte Waren. Aber das habt Ihr nicht von mir!“

DER APOTHEKER

Eugen Wentziglers Apotheke befindet sich etwas abseits des Markts in einem unscheinbaren Gebäude. Lediglich ein hölzernes Schild weist auf die Existenz des Ladens hin. Von Wentzigler (51, strenger Blick, runde Brille) können die Jäger auf verschiedene Weisen erfahren. Während einer Massenbefragung könnte sein Name im Zusammenhang mit anderen



Apotheker Wentzigler

Kaufleuten fallen. Die Gruppe könnte dabei oder von Christine Choimont hören, er wisse, verbotene Ware zu beschaffen. Vielleicht suchen die Jäger auch nach einem Weg aus der Stadt und erfahren, dass der Apotheker einen solchen kennen soll.

SZENE – IN DER APOTHEKE

Gedämpfte Stimmen dringen an eure Ohren, als ihr vor der Apotheke steht. Mit dem Öffnen der Tür erklingen einige kleine, daran befestigte Glöckchen. Im hinteren Bereich des abgedunkelten Raums erkennt ihr zwei Gestalten: einen großgewachsenen Mann in blauem Justaucorps und einen bärtigen Herrn mit Brille, der kurz zu euch aufblickt, dann hastig einen kleinen Kasten verschließt und sagt: „Und nicht vergessen. Zweimal täglich auftragen, ohne Ausnahme.“ Dann wendet er sich euch zu. „Nun denn, Euch habe ich hier noch nie gesehen. Was benötigt Ihr?“

Wentzigler wird jegliche Fragen nach Arzneien fachmännisch beantworten. Betreffen sie jedoch seine inoffiziellen Geschäfte, wird er unruhig und ausweichend.

Seid Ihr Tibère? „Wer? Der römische Kaiser? Ich wünschte es ...“

Kennt Ihr Damian Kürenzer? „Eine Person diesen Namens ist mir nicht bekannt.“ Dies ist die Wahrheit. Auch eine Beschreibung des Assistenten hilft hier nicht.

Was habt Ihr diesem Mann verkauft? „Eine Arznei natürlich.“ Eine Probe auf Recherche gegen WIL 7 offenbart, dass der Apotheker lügt. Ohne den im Gehen begriffenen Mann jedoch anzuhalten und in den Kasten zu schauen, werden die Jäger nicht herausfinden können, worum es sich handelt. Öffnen sie den Kasten, erblicken sie eine silberne Gabel – ein unbedenklicher Erwerb, wäre sie nicht aus Königin Franziskas Residenz entwendet worden.

Wir hörten, Ihr beschafft verbotene Waren. „Was, ich? Das ... das ist doch absurd.“ Auch hier kann eine Probe auf Recherche gegen WIL 7 abgelegt werden, sicherlich werden die Jäger aber ohnehin vermuten, dass Wentzigler nicht aufrichtig ist. Eine Redekunst- oder Muskelspielprobe gegen WIL 7 entlockt ihm die folgende Aussage: „Also schön ... Ja, Ihr habt recht. Womöglich kann ich Euch gewisse Gegenstände besorgen, habe auch einiges da. Was benötigt Ihr?“

Wir sind an Euren sorbonnischen Bauteilen interessiert. Hat Wentzigler den Jägern zuvor verraten, dass er verbotene Waren beschafft, können sie ihm diese Frage stellen. Er winkt jedoch ab. „Da ist nur schwer dranzukommen. Und Barthélemy sähe es sicher nicht gerne, würde ich in seinen Geschäften rumpfuschen.“

Barthélemy? „Barthélemy Couler, der Krämer. In seinem Hinterzimmer verkauft er Ätherkraft-Bauteile, sagt man. Wenn die Soldaten ihn erwischen, möchte ich nicht in seiner Haut stecken ...“

Man sagt, Ihr kennt einen Weg an den Wachen vorbei. Hat er den Jägern noch nicht offenbart, dass er Hehlerware verkauft, schüttelt Wentzigler den Kopf. „Ein Weg an den Wachen vorbei? Das klingt höchst verboten ... Also nein.“ In diesem Fall ist zunächst eine Probe auf Redekunst gegen WIL 7 nötig. Bei Erfolg (oder falls er den Jägern bereits vertraut) erklärt Wentzigler, er habe tatsächlich einen Tunnelleingang in seinem Keller, der bis vor die Mauern Pfalzburgs führe.

DER TUNNEL

Haben die Jäger im Gespräch mit dem Apotheker herausgefunden, dass dieser über einen Geheimgang verfügt, können sie ihn bitten, diesen benutzen zu können. Dies kann insbesondere von Vorteil sein, falls die Jäger aufgrund ihrer Taten in der Stadt gesucht werden. Wurde Wentzigler überzeugt, sein Geheimnis zu offenbaren, ist zur Nutzung des Tunnels keine Probe mehr erforderlich.

Hat der Apotheker den Tunnel nicht offenbart, können die Jäger ihn finden, indem sie das Gebäude durchsuchen (Probe auf Recherche mit einem Malus von -3). Ist Wentzigler anwesend, ist zudem eine erfolgreiche Probe auf Heimlichkeit gegen SIN 5 vonnöten. Andernfalls könntest du eine Probe auf Fingerfertigkeit verlangen, falls die Tür zur Apotheke (oder eine der inneren Türen) verschlossen ist. Der Tunnelleingang befindet sich unter einer Luke, welche wiederum von einem Tisch mit allerlei Retorten verdeckt ist.

TIBÈRE

Bei dem ominösen Händler Tibère handelt es sich um den Krämer Barthélemy Couler. Seine Tätigkeit als Krämer ist nur Schein, unter der Ladentheke verkauft er sorbonnische Bauteile. Doch auch dies dient nur dem Zweck, der Königlich Burgundischen Armee jene Personen zu verraten zu können, die verbotenerweise Seelenlichtgerätschaften erwerben wollen.

Vor etwa zwei Wochen fand Damian Kürenzer heraus, wer sich hinter dem Pseudonym verbirgt, und ersuchte Couler, ihm ein Seelengefäß zu verkaufen. Zwar befand sich eines in dessen Besitz, doch um Kürenzer länger in Pfalzburg verweilen zu lassen und den Soldaten eine Gelegenheit zu geben, ihn zu fassen, erbat Couler sich einige Tage, die er brauche, um ein solches Bauteil zu beschaffen. Dabei fand er heraus, dass Kürenzer auf dem Hof von Élise Crézillouis außerhalb der Stadt nächtigte, und schickte kurz darauf burgundische Soldaten dorthin.

Von Coulers Existenz können die Jäger im Laufe einer Massenbefragung erfahren. Womöglich finden sie dabei sogar heraus, dass ein Mann, auf welchen die Beschreibung Damian Kürenzers passt, ihn aufgesucht habe. Haben die Jäger zuvor mit dem Apotheker Eugen Wentzigler gesprochen, können sie zudem erfahren haben, dass der Krämer sorbonnische Bauteile verkauft.

Couler hält sich tagsüber in seinem Laden im Osten Pfalzburgs auf, der mit hölzernen Pilastern geschmückt ist. Seine Privaträume, in denen die Nacht verbringt, liegen direkt hinter dem Geschäft und sind durch eine hölzerne Tür hinter dem Tresen betretbar.

SZENE – DER LADEN DES KRÄMERS

Ihr tretet in einen – bis auf die Front – fensterlosen Laden, der jedoch von zahlreichen Kerzen erhellt wird. Bereits ein kurzer Blick offenbart, dass es hier kaum Waren zur Auswahl gibt. Lediglich vereinzelte Gegenstände wie Hüte, Töpfe und undefiniertes Gerümpel liegen lieblos in den in die Wände eingelassenen Regalen. Eine Menschenseele sucht ihr vergebens.

Es dauert einen Moment, bis Couler (Anfang 40, braunes Haar, sauberlich geschnittener Kinnbart) durch die Tür hinter dem Tresen tritt. Er beäugt die Jäger kurz, dann begrüßt er sie höflich und stellt sich vor. Fragen der Jäger zu seinen zwielichtigen Geschäften wird er recht offen beantworten. Immerhin ist er ein Informant der Königlich Burgundischen Armee und hat durch diese Offenbarung nichts zu befürchten – ganz im Gegensatz zu den Jägern, die durch ihre Fragen Coulers Interesse auf sich ziehen.

Ihr habt wenig Ware. „Gestern waren einige Reisende hier, die mir den Laden regelrecht leergekauft haben.“ Das stimmt nicht. Da Couler von der Königlich Burgundischen Armee bezahlt wird und das Krämerdasein lediglich eine Tarnung ist,

um Interessenten an sorbonnischen Gerätschaften weißzumachen, er verstecke sein wahres Geschäft vor den Augen der Soldaten, macht er sich gar nicht die Mühe, viel Ware auszulegen.

Seid Ihr Tibère? „Was für eine interessante Frage ... Womöglich bin ich das.“

Wir suchen sorbonnische Bauteile. „Na, na ... Wisst Ihr denn nicht, dass es verboten ist, derlei Dinge zu verkaufen? ... Aber vielleicht habt Ihr Glück, an den Richtigen geraten zu sein.“ Fragen die Jäger explizit nach einem Seelengefäß, wird Couler behaupten, er brauche einige Tage, um eines zu beschaffen. Tatsächlich befindet sich jedoch ein Seelengefäß in seinem Keller.

Wie gelangt Ihr an die Bauteile? „Ich habe meine Quellen.“ Mehr wird Couler dazu nicht sagen. Tatsächlich erhält er die Bauteile von der Königlich Burgundischen Armee.

Kennt Ihr Damian Kürenzer? „Noch nie gehört. Meine Kundschaft stellt sich aber auch nur selten namentlich vor.“ Den Namen des Spions kennt Couler tatsächlich nicht.

Ein Mann mit blondem Haar und einer Storchenfeder am Hut soll vor zwei Wochen bei Euch gewesen sein. „Mag sein. Was wollt Ihr von ihm?“ Ob die Jäger nun lügen oder die Wahrheit sagen, ist an dieser Stelle irrelevant. Da sie nach einem Mann suchen, den Couler ins Gefängnis gebracht hat, kann er eins und eins zusammenzählen. Auf die Antwort der Jäger entgegnet er: „Also schön. Er war hier. Hat mir ein Seelengefäß abgekauft. Soweit ich weiß, hat er außerhalb der Stadt auf dem Hof von Élise Crézillouis genächtigt. Seit seinem Besuch vor zwei Wochen ist er aber nicht mehr hier aufgetaucht, also ist er sicherlich längst abgereist.“

Er ist mit dem Seelengefäß einfach durchs Tor spaziert? „Nur beim Betreten der Stadt wird man durchsucht. So kann ja nichts Illegales in die Stadt gelangen, mit dem man sie wieder verlassen könnte ... denkt zumindest die Armee.“

Habt Ihr noch mehr Seelengefäße? „Nein, das war mein Letztes.“ Das ist eine Lüge.

Habt Ihr uns verraten? Einen Grund für diese Frage werden die Jäger erst haben, sobald sie von Soldaten attackiert worden sind (siehe „Der Hinterhalt“, S. 89). Couler wird zunächst alles bestreiten, wirkt jedoch offensichtlich angespannt. Schüchtern die Jäger ihn mithilfe

einer erfolgreichen Probe auf Redekunst oder Muskelspiel gegen WIL 7 ein, bringt ihn das jedoch dazu, die Wahrheit zu sagen: „Ist ja gut, tut mir nichts ... b-bitt! Ja, ich informiere die Soldaten über alle, die nach sorbonnischen Bauteilen suchen. Sie ... versorgen mich mit der Ware. Lasst mich in Frieden, und ihr bekommt, was immer ihr wollt.“ Diese Gelegenheit können die Jäger nutzen, um an das Seelengefäß zu kommen, das Couler verwahrt (siehe unten), sofern sie vermuten oder wissen, dass es in seinem Besitz ist. Womöglich können sie auch weitere Bauteile ausschlagen. Als Inspiration kannst du die im *Handbuch der Sorbonnik* aufgeführten Bauteile verwenden.

NACH DEM ERSTEN GESPRÄCH

Sobald die Jäger den Laden verlassen haben und außer Sichtweite sind, benachrichtigt Couler ohne Umschweife Aloysius Schirbel, den burgundischen Kommandanten in Pfalzburg, sofern die Gruppe zumindest Fragen zu sorbonnischen Bauteilen gestellt hat. Hat Couler die Jäger zum Hof von Élise Crézillouis geschickt, unterrichtet er Schirbel darüber hinaus über das Ziel der Jäger. Die Soldaten Pfalzburgs werden den Jägern einen Hinterhalt stellen (siehe „Der Hinterhalt“, S. 89).

DAS SEELENGEFÄSS ERLANGEN

Von Coulers Privatgemächern aus führt eine Leiter in den Keller des Gebäudes. Hinter einer verschlossenen Tür (Probe auf Fingerfertigkeit mit einem Malus von -4) befinden sich einige sorbonnische Bauteile, darunter auch ein Seelengefäß. Die Jäger können es in Besitz bringen, indem sie sich in den Keller schleichen (Probe auf Heimlichkeit gegen SIN 7, sofern Couler im Haus ist), mit dem eingeschüchterten Krämer einen Handel schließen (siehe oben) oder ihn schlicht überwältigen (Probe auf Muskelspiel gegen KKR 5).

CRÉZILLOUIS' HOF

Haben die Jäger mit Barthélemy Couler alias Tibère gesprochen, könnten sie erfahren haben, dass Damian Kürenzer vor etwa zwei Wochen bei ihm war und auf dem Hof der Bäuerin Élise Crézillouis genächtigt hat. Die Gruppe kann das Gehöft erreichen, indem sie Pfalzburg durch das *Porte d'Allemagne* verlässt und etwa eine halbe Stunde das die Stadt umgebende Hügelland in Richtung Vogesen durchquert. Sowohl Couler als auch die Menschen des Umlands können den Jägern den Weg weisen.

SZENE – DAS GEHÖFT AM FUSSE DER VOGESEN

Ihr seid noch nicht lange unterwegs, als vor euch die Gebäude eines Hofguts erscheinen. Kurz dahinter beginnen die Ausläufer der Vogesen. Ackerland zieht sich wie eine Decke über die nach Süden und Osten hin höher werdenden Hügel.

Begeben die Jäger sich tagsüber zum Gehöft, herrscht dort rege Betriebsamkeit. Die Knechte und Mägde können nach Élise Crézillouis befragt werden, werden jedoch berichten, dass die Bäuerin derzeit schläft (auch tagsüber). Die Jäger sollen einige Zeit warten. Nach etwa zwei Stunden werden sie schließlich von einer Magd informiert, dass Crézillouis nun wach und im Hauptgebäude zu sprechen sei. Fragen die Jäger die Leute nach Damian Kürenzer, werden sie nur mit Schweigen gestraft. Über den Mann, wegen dem burgundische Soldaten zu ihrem Heim geführt wurden, wollen sie nicht sprechen. Bestehen die Jäger darauf oder schüchtern die Menschen ein, wird die Bäuerin schon vorher erscheinen und ihnen Einhalt gebieten.

SZENE – DAS HAUPTGEBÄUDE

Das dreistöckige Fachwerkhaus, dem ihr euch nähert, überragt alle anderen Gebäude des Hofareals. Gerade als ihr an die schwere Tür klopfen wollt, öffnet diese sich und eine ältere Dame läuft beinahe in euch herein. „Teufel noch mal, habt Ihr mich erschreckt!“, flucht sie lauthals, dann mustert sie euch kurz, aber eindringlich. „Verschwindet. Fremde machen nur Ärger.“

Seit Damian Kürenzer ergriffen wurde, lässt Élise Crézillouis (76, stechende Augen, bäuerliche Kleidung) nur noch äußerst ungern Fremde auf ihren Hof. Sie hasst die Königlich Burgundische Armee und die Sorbonnik gleichermaßen und möchte unter allen Umständen vermeiden, dass erneut Soldaten ihren Hof heimsuchen. Die Jäger möchte sie möglichst schnell loswerden und antwortet daher nur äußerst knapp angebunden und unfreundlich.

Ist Damian Kürenzer hier? „Nicht mehr. Und jetzt haut ab.“

Wo ist er denn? „Im Gefängnis in Pfalzburg,nehm’ ich an. Und ich will da nicht auch landen, also geht endlich!“

Erzählt uns die ganze Geschichte. „Wenn ihr versprecht, dann endlich zu gehen ... Kürenzer

kam vor etwa zwei Wochen hierher und bat darum, hier nächtigen zu können. Ich kannte ihn nicht, aber was sollte es schon schaden, ihn im Knechtehaus schlafen zu lassen ... dachte ich. Die erste Nacht verlief noch ruhig. Am nächsten Tag ging er dann nach Pfalzburg und kam abends wieder. Schien sauer zu sein, weil er nicht bekommen hatte, wonach er suchte. Meinte, er müsse noch ein paar Tage hierbleiben und warten. Ein paar Stunden später standen plötzlich Soldaten der Königlich Burgundischen Armee auf meinem Hof ... Verdammte Kriegstreiber mit ihrem Teufelszeug! Haben Kürenzer mitgenommen. Hat wohl versucht, verbotene Sachen zu kaufen.“ Diese Information könnte die Jäger auf den Gedanken bringen, dass der Krämer Couler in Wahrheit ein Informant der Armee ist – immerhin hatte er behauptet, das Seelengefäß verkauft zu haben.

Was meint Ihr mit „Teufelszeug“? „Na, diese scheußlichen Ätherkraft-Dinger.“

Er wurde abgeführt, weil er Verbotenes erwerben wollte? „Ja, klang so. Hatte wohl mit Ätherkraft zu tun. Mit so was will ich nichts zu tun haben. Hätte ich das vorher gewusst, hätte ich ihn gar nicht erst in mein Haus gelassen.“

Wo genau ist das Gefängnis? „Im Wachhaus der Stadt.“

DER HINTERHALT

Am Ende des Gesprächs mit Élise Crézillouis ist dem Jäger mit dem höchsten Wert in Aufmerksamkeit eine Probe auf diese Fertigkeit mit einem Malus von -3 gestattet. Gelingt die Probe, bemerkt der Jäger Bewegungen rund um den Hof – mehrere Personen schleichen sich an. Entfernen sich die Jäger sofort und gelingt jedem von ihnen eine Probe auf Akrobatik (-2), können sie der Begegnung mit den ihnen folgenden Soldaten entgehen – zumindest zunächst. In diesem Fall sollten sie später erneut mit den Soldaten konfrontiert werden. Da sie von nun an gesucht werden, passiert dies spätestens, sobald die Jäger versuchen, eines der Tore Pfalzburgs zu passieren. Aber auch im Umland können sie auf Soldaten stoßen.

Bemerken die Jäger die Soldaten nicht oder gelingt ihnen nicht die Flucht, kommt es zu folgender Szene.

SZENE – UMZINGELT

Begleitet von einem lauten Pfiff tauchen zwischen den Gebäuden des Hofguts zahlreiche Gestalten auf, mit Hellebarden, Säbeln und Musketen in

den Händen. Anhand ihrer schwarzen Uniformen sind sie leicht als Soldaten der Königlich Burgundischen Armee zu erkennen. Zwischen ihnen tritt ein großgewachsener Mann mit Dreispitz und einem gewaltigen Körpermechanikum hervor, dessen Panzerplatten beinahe seinen gesamten Körper bedecken. „Ergebt Euch, Verbrecher!“, ruft er euch zu.

Bei dem Mann handelt es sich um den Kommandanten Aloysius Schirbel. Er wurde von Barthélemy Couler über die Jäger informiert und ist sofort mit einem Trupp Soldaten aufgebrochen, um sie dingfest zu machen. Haben die Jäger von Couler keine Informationen über Damian Kürenzer erhalten, sondern lediglich nach sorbonnischen Bauteilen gefragt, kann der Hinterhalt an

jedem beliebigen Ort stattfinden. In diesem Fall weiß der Kommandant lediglich, dass die Jäger auf der Suche nach sorbonnischen Bauteilen sind. Eine Verbindung zu Beedens Assistenten vermutet er dennoch.

Sobald die Soldaten auftauchen, flüchten sich die Bäuerin und die anderen Bewohner des Hofes in die Gebäude. Die Jäger können sich nun entscheiden, ob sie kämpfen (siehe Rabenkasten) oder sich ergeben. In letzterem Fall werden sie gefesselt und abgeführt. Auch während des Kampfes kann die Gruppe jederzeit kapitulieren. Verliert sie den Kampf, wird sie automatisch in Gewahrsam genommen und nach Pfalzburg gebracht.



ÜBERSICHT ÜBER DEN KAMPF

- ◆ 1 Konstrukteur-Kommandant (Aloysius Schirbel)
- ◆ Jz x 2 Ostburgundische Soldaten

KONSTRUKTEUR-KOMMANDANT (Mensch, Anführer 3)

Konstrukteure bekleiden innerhalb der strengen ostburgundischen Armee für gewöhnlich die höchsten Positionen. Ihre auf der Verwendung von Seelenlicht beruhende Kampfkraft wird unter den Soldaten hoch angesehen, und ihr waffenstarrtes Körpermechanikum schützt sie vor gewöhnlichen Angriffen.

KKR 12, ATH 9, GES 7, WIL 10, WIS 8, SIN 6

LEP: Jz x 20 | PW: 6

INI: 13 | Handlungen:

ANGRIFFE

- Vibrierender Säbel Angriff** 15, Schaden 4 + Ladungsmacht (+1 Schaden pro Ladungspunkt im Vorrat)
- Ausfahrbarer Metallstab Angriff** 15, Schaden 1 + Lähmung (1 pro Angriffserfolg [Taumeln])
- Rammangriff** Angriff 15, Schaden 7 + Lähmung (1 für je 2 Angriffserfolge [Taumeln])
- Seelenlicht-Pistole Angriff** 9, Schaden 3 + Panzerdurchdringer (ignoriert 1 PW)
- Seelenlicht-Explosion Angriff** 9, Schaden 3 + Panzerdurchdringer (ignoriert 1 PW) + Mehrfachtreffer (3 Jäger)



EIGENSCHAFTEN

- ◆ **Anfällig** (Blitz)
- ◆ **Aufladung** (INI 0: +1 Ladung, bis max. 5)
- ◆ **Bandendeckung** (-1 Schaden aus Fernkampfangriffen für je 2 Bandengegner des Typs Ostburgundischer Soldat)
- ◆ **Immunität** (äußere Schadensstufen)
- ◆ **Ladungszauberei** (Nsc kann Ladungspunkte wie HEX-Punkte verwenden)
- ◆ **Resistenz** (Malusstufen)
- ◆ **Sabotierbar** (Nahkampfangriffe gegen Nsc wahlweise über Fertigkeit Handwerken, pro verbrauchtem ✨ -1 Pw)
- ◆ **Start-Ladung** (2 Ladungen zu Beginn des Kampfes)

HANDLUNGSKRÄFTE

- ◆ **Ansporn** (🗡️|🔫 : +1 Treffererfolg für untergebene Bandengegner des Typs Ostburgundischer Soldat)
- ◆ **Beschwörung** (🗡️|🔫 : Einfaches Nekrokonstrukt^{Gds} (2 für 1 HEX), Ostburgundischer Soldat (1 für 1 HEX), Kampf-Nekrokonstrukt^{Gds} (1 für 1 HEX))
- ◆ **Blindheit erzeugen** (🗡️|🔫 : 13 gegen Geistesstärke, 1 Malusstufe pro Differenzerfolg [Blindheit], 1 HEX pro Ziel (Gruppe))
- ◆ **Feuerreigen** (🗡️|🔫 : 11 gegen Ausweichen, 1 äußere Schadenstufe pro Differenzerfolg [Verbrennung], 1 HEX (Gruppe))
- ◆ **Ladungsbogen** (🗡️|🔫 : 3 Punkte Schmerzscha- den pro verwendeter Ladung, ausweichbar)
- ◆ **Selbstreparatur** (🗡️|🔫 : +5 LEP pro verwendetem Ladungspunkt)

BEUTEGUT: Jz x 400 Gulden

TYPISCHER UMGEBUNGSEFFEKT: Horde (Jz x 2 Ostburgundische Soldaten)

OSTBURGUNDISCHER SOLDAT (Mensch, Bande 3)

Die Soldaten der Königlich Burgundischen Armee sind exzellent ausgebildete Kämpfer, die intensiv auf den Feldeinsatz vorbereitet werden. In den Truppenverbänden dienen Männer wie Frauen, allesamt erkennbar an den schwarzen Röcken und hohen Hüten. Bis an die Zähne bewaffnet mit Musketen, Säbeln und Granaten, bisweilen sogar mit sorbonnischen Gerätschaften, können sie großen Schaden anrichten. Die besonders während des Burgundischen Expansionskriegs

gefürchtete Kavallerie ist in Ostburgund kaum mehr vorzufinden.

LEP: 19 | INI: 8 | BEUTEGUT: 15 Gulden

- 🗡️ **Säbel** Erfolge 2, Schaden 4
- 🔫 **Muskete** Erfolge 2, Schaden 6 + Wartezeit (2)
- 🔫 **Granate** Erfolge 2, Schaden 4 + Wartezeit (2) und Mehrfachtreffer (3 Jäger)
- ◆ **Wache** (wenn freistehend: fängt Jäger ab, die sich auf einen Anführer zubewegen)

NACH DEM KAMPF

Gehen die Jäger siegreich aus dem Kampf hervor, könnte womöglich einer der Soldaten oder sogar Schirbel selbst überlebt haben (wie in den optionalen Regeln im *Buch der Regeln* 2 beschrieben) und befragt werden. Von ihm kann die Gruppe erfahren, dass Damian Kürenzer tatsächlich noch immer im Wachhaus der Stadt festgehalten wird.

Werden die Jäger hingegen überwältigt oder ergeben sich, kommt es zur folgenden Szene:

SZENE – IN KETTEN GELEGT

Ihr fühlt die kalten Klingen von Waffen an euren Kehlen, als ihr von den Soldaten gefesselt werdet. Der Kommandant tritt vor euch und betrachtet euch eindringlich. Dann lässt er euch mit einer knappen Handbewegung abführen.

WEITERES VORGEHEN

Sobald die Jäger sich in Gefangenschaft befinden, werden sie ins Wachhaus Pfalzburgs gebracht (siehe „Im Wachhaus“, S. 92). Haben sie stattdessen den Trupp besiegt, wollen sie wahrscheinlich nach Pfalzburg zurückkehren, um Damian Kürenzer aus dem Gefängnis zu befreien (siehe „Im Wachhaus“, S. 92) und/oder Couler zur Rede zu stellen (siehe „Tibère“, S. 87). Am einfachsten haben sie es, sollten sie Zugang zum Tunnel des Apothekers Wentzigler haben (siehe „Der Apotheker“, S. 86); auf diesem Weg können sie die Stadt betreten oder verlassen, ohne zwingend mit Soldaten in Kontakt zu kommen. Kennen die Jäger diesen Weg nicht, bleibt ihnen nichts anderes übrig, als eines der beiden Stadttore zu passieren. Da sie gesucht werden, kommt es dabei (und womöglich auch innerhalb der Stadt) mit Sicherheit zu Kämpfen mit einfachen Soldaten oder Wachen, die erzählerisch abgehandelt werden sollten. Vielleicht gelingt es

den Jägern aber auch, die Wachen am Tor zu bestechen oder durch die Geiselnahme eines Soldaten oder sogar des Kommandanten Aloysius Schirbel dafür zu sorgen, dass sie eingelassen werden.

Ist es den Jägern gelungen, Schirbel und seine Soldaten zuvor zu umgehen oder aus dem Kampf zu fliehen, sollte die Begegnung nach gewisser Zeit nachgeholt werden, sofern die Jäger nicht sofort abreisen. Der Kampf kann dann (erneut) ausgespielt werden, da Schirbel ein ernstzunehmender Gegner und eine Gefangennahme weiterhin möglich ist.

IM WACHHAUS

Das Wachhaus ist das größte Gebäude Pfalzburgs. Die Jäger werden es vermutlich aufsuchen wollen, sobald sie von der Bäuerin Élise Crézillouis erfahren, dass Damian Kürenzer dort festgehalten wird (siehe „Crézillouis' Hof“, S. 88), oder beispielsweise durch eine Massenbefragung in Erfahrung bringen, dass womöglich konfiszierte sorbonnische Apparaturen dort verwahrt werden. Die Jäger können jedoch auch bereits vorher das Gebäude aufsuchen, wobei sie unter keinen Umständen von den wachhabenden Soldaten eingelassen werden – zumindest nicht kampfflos.

Ein Kampf stellt die unkomplizierteste Methode dar, ins Wachhaus zu gelangen – zumindest, sofern die Jäger nicht als Gefangene hineingebracht werden. Da die meisten Soldaten nach Bitsch abgezogen wurden, halten sich hier nicht allzu viele hier auf. Du kannst die Jäger mit einem Typischen Mechanikum-Kämpfer^{GdS} und Jz Ostburgundischen Soldaten (siehe S. 91) konfrontieren. Weitere Kämpfe mit Wachen im Innern sowie möglicher Unterstützung aus dem Rest der Stadt können erzählerisch abgehandelt werden. Haben die Jäger den Kampf gegen Aloysius Schirbel bisher vermeiden können, kann auch er hier auftauchen.

Eine weitere Möglichkeit, ins Wachhaus zu kommen, stellt ein Einbruch dar. Die Fenster im Erdgeschoss sind vergittert und das Portal wird Tag und Nacht bewacht. Die Jäger können jedoch mithilfe einer erfolgreichen Probe auf Akrobatik (-3) die Mauer emporklettern. Tagsüber ist dabei zusätzlich eine Probe auf Heimlichkeit (-2) erforderlich. Gelingt einem Jäger die Probe auf Akrobatik nicht, erleidet er einen Blutwürfel Schmerzschaden. Werden die Jäger entdeckt, kommt es sofort zum oben beschriebenen Kampf. Schaffen die Jäger es, einzubrechen, finden sie sich in Schirbels Amtsstube wieder (siehe unten). Wollen sie auch im Innern nicht bemerkt werden, ist in jedem Fall eine tageszeitunabhängige Probe auf Heimlichkeit (-3) vonnöten.

Haben die Jäger den Kommandanten Aloysius Schirbel in Gewahrsam genommen (siehe „Der Hinterhalt“, S. 89), werden die Soldaten am Eingang und im Innern des Wachhauses sie verunsichert hindurchlassen. In diesem Fall werden den Jägern alle verschlossenen Türen geöffnet und sie können Damian Kürenzer und ihre möglicherweise konfiszierten Apparaturen kampfflos aus dem Gebäude schaffen. Die Gefangennahme eines gewöhnlichen burgundischen Soldaten reicht dafür jedoch nicht aus.

Wurden die Jäger selbst gefangen genommen, werden sie in den Kerker geworfen (siehe unten), wo sie direkt auf Damian Kürenzer treffen.

DAS ERDGESCHOSS

Bei Betreten des Erdgeschosses findet man sich in einem kurzen Flur wieder, der in den Aufenthaltsraum der Soldaten führt. Einige Türen führen von hier aus in einzelne Zimmer. Dazu gehört auch eine Waffenkammer, in der die Jäger Waffen deiner Wahl sammeln können. Zudem befindet sich hinter einer metallenen Tür ein fensterloser Raum, in dem konfiszierte Gegenstände aufbewahrt werden – darunter auch sorbonnische Apparaturen, welche womöglich den Jägern abgenommen wurden. Die Tür kann nur mithilfe einer erfolgreichen Probe auf Fingerfertigkeit (-2) oder des passenden Schlüssels, den einer der anwesenden Soldaten bei sich trägt, geöffnet werden.

Die Jäger können somit ihre Besitztümer wieder an sich nehmen sowie weitere sorbonnische Bauteile deiner Wahl (siehe *Handbuch der Sorbonnik*) finden – womöglich sogar ein Seelengefäß. Zusätzlich kannst du gestatten, dass Konstrukteure hier ihre KP ohne Probe auffüllen können. Doch auch gewöhnliche Gegenstände finden sich hier, z. B. Damian Kürenzers Hut mit Storchennfeder, den die Jäger erkennen könnten.

Vom Erdgeschoss aus führt eine Treppe ins Obergeschoss und eine weitere in den Keller.

SCHIRBELS AMTSSTUBE

Die Amtsstube des Kommandanten befindet sich im Obergeschoss des Wachhauses. Die Tür ist nicht versperrt, sodass die Jäger ohne Probleme hineingelangen können. Die Wände sind mit kunstvollen Gemälden, die Schlachten darstellen, Landkarten und militärischen Orden behangen. In einem Sekretär in der Ecke können die Jäger durch Schirbels Korrespondenz wühlen. Daraus Informationen zu ziehen, erfordert eine Sammelprobe auf Recherche (jeweils 1 FZA, insgesamt 8 Erfolge notwendig). Währenddessen können nach deinem Ermessen Soldaten eintreffen und die Jäger angreifen. Ist die

Sammelprobe erfolgreich, finden die Jäger Befehle, laut denen Schirbel vor Kurzem zahlreiche seiner Soldaten nach Bitsch schicken sollte, wo sich burgundische Truppen sammeln, um mit vereinten Kräften Zweibrücken anzugreifen. Erreichen die Jäger sogar 10 Erfolge, finden sie zusätzlich die Verhörprotokolle Kürenzers. Diese geben die Informationen preis, welche die Jäger auch durch Kürenzer persönlich erhalten können (siehe unten).

DER KERKER

Das städtische Gefängnis befindet sich am Ende des Kellers, in dem sich außerdem Vorratskammern und eine Folterkammer befinden. Die Jäger können auf zwei Weisen in den Kerker gelangen: indem sie eigenständig in den Keller vordringen oder indem sie als Gefangene hergebracht werden. Im ersten Fall kommt es zur folgenden Szene:

SZENE – EINBRUCH IN DEN KERKER

Ihr öffnet die Tür am Ende des Kellerganges und findet euch in einer ausladenden Kammer wieder, die durch Gitterwände begrenzt ist. Offenbar handelt es sich um den Kerker. Die einzelnen Zellen sind durch Mauerwerk voneinander getrennt, fest verschlossene Türen hindern die Insassen am Entkommen. Nur wenige Zellen scheinen belegt zu sein. In einer davon erkennt ihr einen Mann mit zahlreichen Wunden und Striemen, dessen blondes Haar zu einem losen Zopf gebunden ist. Ausdruckslos starrt er in eine Ecke seiner Zelle.

Ist es im Wachhaus nicht zu einem Kampf gekommen, könnte sich hier zudem eine Wache befinden, die erzählerisch überwältigt werden kann und einen Schlüssel für die Zellen bei sich trägt. Falls nicht, kann der Schlüssel bei einem der bereits besiegten Soldaten gefunden werden. Alternativ können die Türschlösser auch durch erfolgreiche Proben auf Fingerfertigkeit (-4) geknackt werden. Haben die Jäger Schirbel in ihrer Gewalt, wird die Wache jede von den Jägern gewünschte Zelle öffnen und die Insassen entlassen.

Sind die Jäger selbst gefangen genommen worden, kommt es stattdessen zu folgender Szene:

SZENE – IN GEFANGENSCHAFT

Die Soldaten führen euch eine Treppe hinab und öffnen die Tür am Ende des folgenden Gangs. Ihr findet euch in einer ausladenden Kammer wieder, die durch Gitterwände begrenzt ist. Offenbar handelt es sich um den Kerker. Die einzelnen Zellen sind durch Mauerwerk voneinander getrennt, fest verschlossene Türen hindern die Insassen am Entkommen. Ein Wachmann öffnet eine der Türen, und ihr werdet hindurchgestoßen. Mit lautem Knarzen wird sie hinter euch wieder verschlossen. Nur ein weiterer Gefangener befindet sich in eurer Zelle: Ein Mann mit zahlreichen Wunden und Striemen, dessen blondes Haar zu einem losen Zopf gebunden ist. Ausdruckslos starrt er in eine Ecke seiner Zelle.

Bei dem Mann handelt es sich natürlich um Damian Kürenzer, was die Jäger vermuten könnten, falls sie eine Beschreibung von Kürenzers Assistenten haben. Andernfalls fördert ein kurzes Gespräch diese Information zutage.

Egal wie die Jäger in den Kerker gelangt sind – Kürenzer kann ihnen jetzt (oder später) einige Fragen beantworten. Der Spion wurde mehrfach auf grausame Weise gefoltert, weshalb er ausgesprochen schwach wirkt und mit gebrochener Stimme im Flüsterton spricht.



Sabina Beeden schickt uns. „Beeden? Sie ... sie lebt? Dann ist vielleicht noch nicht ... alles verloren.“

Was ist Euch widerfahren? „Beeden trug mir auf, ein Seelengefäß von einem gewissen ... Tibère zu erwerben. Dieser bat mich um ein paar Tage, um eines zu ... beschaffen. War wohl nur ein Trick, um Zeit zu schinden. Er ... er muss mich verraten haben. Die burgundischen Soldaten suchten nach mir und ... nahmen mich gefangen. Sie ... befragten mich ... folterten mich ... Ich habe ihnen mehr gesagt, als ich hätte tun sollen. Beedens Namen ... Ich dachte, inzwischen hätten sie sie bereits ermordet.“

Weshalb wollen die Burgunder Beeden ermorden? „Vor einiger Zeit habe ich aus den Seelenschmieden von Straßburg etwas für sie ... besorgt. Baupläne einer tödlichen Kriegsmachina. Die Burgunder reagieren auf derlei Dinge sehr ... empfindlich. Als sie herausfanden, dass ich es war ... und dass Beeden die Machina nachbauen wollte ... Ich selbst lebe nur noch, weil sie sich weitere Informationen erhoffen.“

Tibère hat also kein Seelengefäß? „Ich ... ich weiß nicht. Er scheint tatsächlich Bauteile zu haben, um den Schein zu wahren. Vielleicht auch ein Seelengefäß.“

Seelengefäße sind gefährlich. „Davon weiß ich nichts. Ich ... beschaffe solche Dinge nur für Beeden.“

Sind die Jäger auf eigene Faust ins Wachhaus eingedrungen, können sie nun zusammen mit Kürenzer die Flucht ergreifen. Obwohl er ein kampfgeprobter Spion ist, kann er aufgrund seiner schweren Verletzungen nicht als Bandenfreund eingesetzt werden. Womöglich wollen die Jäger auch weitere Gefangene befreien. Unter ihnen befinden sich einige harmlose Bürger, die mit der Armee aneinandergeraten sind, aber auch waschechte Verbrecher. Ob sie das Risiko der Befreiung eingehen wollen, müssen die Jäger abwägen. Fragen die Jäger die Insassen nach ihren Vergehen, kannst du auch Recherche-Proben verlangen, um zu ermitteln, ob ein bestimmter Gefangener die Wahrheit sagt.

BEFRAGUNGEN DER JÄGER

Befinden sich die Jäger in Gefangenschaft, werden nach kurzer Zeit (bzw. nach dem Gespräch mit Kürenzer) einige burgundische Soldaten auftauchen und die Jäger einzeln in ein Verhörzimmer bringen, um dort von Aloysius Schirbel befragt zu werden. Wurde Schirbel im Kampf getötet, musst

du ihn durch einen beliebigen anderen Soldaten ersetzen. Er stellt jedem Jäger dieselben Fragen:

„Wer seid Ihr?“ Was die Jäger hierauf antworten, interessiert Schirbel reichlich wenig.

„Euch ist doch klar, dass der Besitz von Ätherkraft-Machinae gewöhnlichen Menschen verboten ist.“ Eine Antwort erwartet Schirbel nicht.

„Schickt Sabina Beeden Euch?“ Schirbel ist nicht dumm und kann sich denken, dass die Jäger für die Sorbonnikerin aus Zweibrücken arbeiten – immerhin wollten sie ein Seelengefäß kaufen, nachdem Kürenzers Versuch erst vor zwei Wochen scheiterte. Ob die Jäger die Wahrheit sagen oder nicht – Schirbel ist sich seiner Sache sicher.

„Wie viele Taureaus hat Sabina Beeden bereits gebaut?“ Womöglich hören die Jäger den Begriff *Taureau* hier zum ersten Mal. Können sie sich zusammenreimen, was gemeint ist, und antworten, wird Schirbel dies notieren und auch eine falsche Angabe zunächst hinnehmen.

„Kürenzer und Beeden haben etwas gestohlen, was nicht ihnen gehört. Die Königin will ihr Eigentum zurück. Helft Ihr uns?“ Nur diese Frage ist für den weiteren Verlauf tatsächlich von Bedeutung. Schirbel sagt, es sei bereits ein großes Truppenaufgebot auf dem Weg nach Zweibrücken. Nur die Jäger könnten ein Blutbad vermeiden, indem sie Beeden mitsamt ihrem Taureau und den gestohlenen Bauplänen übergäben – schließlich hätten die Jäger ja Zugang zur Konstrukteurin. Der Kommandant wird an die Moral der Jäger appellieren und sie daran erinnern, dass Beeden eine Diebin ist. Das Vereinigte Königreich Burgund hingegen sei im Recht. Im Gegenzug würden die Jäger ihre Freiheit erhalten.

Sollten die Jäger Schirbels Angebot annehmen, erhalten sie ihre konfiszierten Gegenstände zurück und werden mit einer Eskorte von Jz Ostburgundischen Soldaten (siehe S. 91) gen Zweibrücken geschickt. Solange die Jäger sich nicht gegen sie wenden, gelten die Soldaten als Bandenfreunde der Stufe 3. Damian Kürenzer bleibt jedoch weiterhin in Gefangenschaft – das Angebot des Kommandanten gilt nicht für den verhassten Spion.

Weigern sich die Jäger, einzuwilligen, werden sie zurück in ihre Zelle geworfen und müssen einen Weg finden, auszubrechen. Dabei solltest du kreative Ideen der Jäger belohnen. Sie könnten beispielsweise den Wachmann durch die Gitterstäbe

überwältigen, wenn er ihnen Essen bringt, und ihm den Schlüssel abnehmen (Probe auf Muskel-spiel mit einem Malus von -2) oder versuchen, mit einem kleinen, schmalen Gegenstand das Schloss zu knacken (Probe auf Fingerfertigkeit mit einem Malus von -5). Bei ihrem Ausbruch können sie ihre Ausrüstung einsammeln. Sollten sie dabei Lärm machen, kann es zu weiteren Kämpfen kommen. Orientiere dich dabei am für gewöhnlich im Wachhaus stattfindenden Kampf

auf S. 92 wobei die Gruppe es leichter haben sollte, falls sie ihre Ausrüstung noch nicht zurückerlangt hat. Bei einer Flucht aus Pfalzburg kann erneut der Tunnel des Apothekers gelegen kommen, falls die Jäger davon wissen (siehe „Der Apotheker“, S. 86). Andernfalls kann es zu weiteren (erzählerisch abgehandelten) Kämpfen in den Gassen und am Tor kommen.

Sollte all dies nicht gelingen, kann die Gruppe jederzeit auf Schirbels Angebot zurückkommen.

Episode 3: Finale in Zweibrücken

Die Geschehnisse in Pfalzburg können auf vielfältige Weise enden, doch der Weg wird die Jäger schließlich zurück nach Zweibrücken führen. Vielleicht haben sie den verletzten Damian Kürenzer und das Seelengefäß bei sich, womöglich aber auch nur eines davon oder gar nichts. Haben sie sich mit den Burgundern verbündet, könnten sie auch von einem kleinen Trupp Soldaten begleitet werden. Vielleicht entscheiden sich die Jäger, sich gegen Burgund zu wenden, sobald sie weit genug von Pfalzburg entfernt sind. In diesem Fall kann der Kampf gegen ihre Eskorte erzählerisch abgehandelt werden.

Gegen Abend kommen die Jäger im Umland Zweibrückens an. Als sie sich der Stadt nähern, bietet sich ihnen folgendes Bild:

SCENE – DIE BELAGERUNG VON ZWEIBRÜCKEN

Vor euch beginnen die Wälder sich zu lichten, und bald darauf seht ihr Zweibrücken im verblassenden Schein der Abendsonne vor euch liegen. Was ein beinahe romantischer Anblick sein könnte, wird durch die vor der Stadt lagernden Truppenverbände zu einer Schreckensszene. Erleuchtet vom grünen Schimmern des Seelenlichts und von der seltsam gelblichen burgundischen Abwandlung desselben herrscht reges Treiben im Heerlager der Belagerer. Wie sich tummelnde Ameisen wirken die Soldaten der Königlich Burgundischen Armee in ihren schwarzen Uniformen, während sie Belagerungsmaschinen aufbauen und Kanonen laden. Zwischen den Zelten erkennt ihr ein gigantisches Gefährt, das dem ähnelt, das ihr bereits auf der Schwarzbachmesse bei der Vorführung von Sabina Beeden saht.

Ob die Gruppe durch das Lager der Burgunder gebremst wird, hängt maßgeblich davon ab, welche Entscheidungen sie in Teil 2 getroffen hat.

AUF SEITEN BURGUNDS

Die burgundische Armee versperrt den Weg in die Stadt. Sollten die Jäger sich jedoch zuvor mit den Burgundern verbündet haben, werden sie dadurch keine Probleme haben. Sie können das Heerlager betreten und werden ohne Umschweife zum außerhalb der Stadt gelegenen Schlösschen Tschifflik gebracht, in dem Amable de Nouilly, die Oberbefehlshaberin der Truppen, ihr Hauptquartier aufgeschlagen hat. Die begabte Militär-Konstrukteurin wird die Jäger über die Lage unterrichten: Die Truppen sind am Morgen vor der Stadt anzukommen und haben begonnen, sich auf den Angriff vorzubereiten. Man besitze einen Taureau, allerdings verfüge auch die Gegenseite über eine solche Machina – nichts Neues für die Gruppe.

De Nouilly bittet die Jäger, die Stadt zu betreten – immerhin wisse niemand, dass sie mit den Burgundern verbündet sind. Dort sollen sie versuchen, die Städter davon zu überzeugen, Beeden, den Taureau und die Baupläne auszuliefern, oder die Konstrukteurin überwältigen. So könne vielleicht eine blutige Schlacht vermieden werden. Sollte jedoch etwas schiefgehen, werden die Truppen angreifen. Was de Nouilly den Jägern nicht sagen wird: Die burgundischen Truppen werden Pfalzburg in jedem Fall attackieren, immerhin haben sie derzeit einen fadenscheinigen Grund, der dies rechtfertigt. Die Jäger sollen in Wahrheit nur dafür sorgen, dass Beedens Taureau nicht an der Schlacht teilnehmen kann.

AUF SEITEN ZWEIBRÜCKENS

Die Truppen der Burgunder erschweren es deutlich, die Stadt zu erreichen. Die Jäger können versuchen, sich an ihnen vorbei zu schleichen, wofür eine erfolgreiche Probe auf Heimlichkeit (nachts mit einem Malus von -3, tagsüber mit einem Malus von -5) erforderlich ist. Falls die Probe misslingt oder die Jäger querfeldein durchs Lager rennen, kommt es zwangsläufig zum Kampf. Da davon auszugehen ist, dass sich die Jäger unablässig und ge-

schwind auf das Tor zubewegen, kann dieser Kampf erzählerisch abgehandelt werden. Die Verteidiger werden den Jägern das Tor öffnen und es hinter ihnen sofort wieder schließen; dabei unter Umständen vereinzelt eingedrungene Burgunder werden hinter den Mauern niedergemacht.

ABSTECHER NACH BITSCH
Falls die Jäger herausfinden, dass die Truppen der Burgunder sich in Bitsch sammeln, könnten sie sich auf den Weg dorthin machen wollen, bevor sie nach Zweibrücken zurückkehren. Sind sie mit Burgund verbündet, können sie dann bereits dort auf Amable de Nouilly treffen und gemeinsam mit dem Heer nach Zweibrücken marschieren. Befinden sie sich stattdessen auf der Gegenseite, wird ein Angriff auf Bitsch mit der sicheren Gefangennahme der Jäger enden – zu groß ist die Übermacht der Soldaten.

de Nouilly oder einen beliebigen anderen burgundischen Militär-Konstrukteur. Falls die Jäger in Pfalzburg nicht in Gefangenschaft gerieten, könnte dies hier passieren. Sie werden dann in einer Kammer des Schlosschens Tschifflik eingesperrt, und statt Schirbel wird de Nouilly den Jägern das Angebot eines „Bündnisses“ unterbreiten.

RÜCKKEHR NACH ZWEIBRÜCKEN

Auf welche Weise auch immer die Jäger es zum Tor schaffen – die Soldaten Zweibrückens erinnern sich an sie und lassen sie ein. Kommt die Gruppe zuvor offensichtlich unbehelligt das Lager der Burgunder durchqueren, werden ihnen jedoch misstrauische Blicke zugeworfen. Die vage Andeutung einer List seitens der Jäger räumt jeden Zweifel jedoch aus. Hatte die Gruppe zuvor eine Eskorte burgundischer Soldaten bei sich, wird diese im Heerlager verbleiben und aus offensichtlichen Gründen nicht mit den Jägern Zweibrücken betreten.

SZENE – HINTER DEN MAUERN

Das Bild, das sich euch hinter den Stadtmauern bietet, vermittelt Angst und Hoffnungslosigkeit. Die gemeinen Bürger scheinen sich in ihre Häuser zurückgezogen zu haben, nur Soldaten des Herzogtums sind auf den Straßen zu sehen. Im Vergleich zu den vor der Stadt lagernden Burgundern lässt ihre Ausrüstung zu wünschen übrig – und auch ihre Moral. Vielen von ihnen laufen Schweißtropfen über das Gesicht, andere zittern regelrecht. Jeder weiß, wie die letzte Belagerung der Stadt durch die Burgunder endete, und niemand scheint so richtig an einen anderen Ausgang zu glauben. Lediglich die Anwesenheit der metallenen Kriegsmachina, die an den Bewaffneten vorbeirumpelt, scheint dafür zu sorgen, dass die Verteidiger ihre Waffen nicht zu Boden werfen.

Nähern sich die Jäger dem Taureau, wird Sabina Beeden die metallene Luke hinter der auf dem Dach angebrachten Seelenfalle öffnen und hinausschauen, das Gefährt jedoch unter keinen Umständen verlassen. Sind die Jäger im Besitz des Seelengefäßes, können sie dieses übergeben und Beeden wird es in wenigen Minuten in den Taureau integrieren – die Vorbereitungen dafür hat sie bereits getroffen, und das Gefäß muss lediglich noch eingesetzt werden. Erst, nachdem dies geschehen ist, wird sie die Machina verlassen.

Hat die Gruppe Damian Kürenzer gerettet, wird Beeden sichtlich erleichtert sein. Kürenzer wird sich in Beedens Haus begeben, um sich dort auszuruhen. Für eine Schlacht ist er in seinem Zustand nicht gemacht. Die versprochene Belohnung sollen die Jäger erhalten, sobald die Kämpfe vorüber sind.

Sollten die Jäger versuchen, die herzoglichen Soldaten davon zu überzeugen, Beeden auszuliefern, werden einige sichtlich darüber nachdenken. Beeden selbst jedoch wird dies keinesfalls zulassen. Kommt Derartiges zur Sprache oder verhalten die Jäger sich auffällig, wird sie die Luke schließen und es kommt unweigerlich zum Kampf. Die Jäger können Beeden nur ergreifen, falls sie das Seelengefäß eingebaut hat. In diesem Fall befindet sie sich außerhalb des Taureau, der sie dann jedoch eigenständig verteidigen wird.

Auf welcher Seite die Jäger auch stehen – sie werden die Kampfhandlungen nicht verhindern können. Hier gibt es verschiedene Möglichkeiten des Ablaufs, je nach Entscheidungen und Handlungen der Jäger:



ÜBERSICHT ÜBER DEN KAMPF

Das Finale des Abenteuers stellt eine große Schlacht um Zweibrücken dar, in die zahlreiche Soldaten involviert sind. Die verbündeten Soldaten werden nicht als Bandenfreunde dargestellt, sondern es wird davon ausgegangen, dass um die Jäger herum die Schlacht tobt. Dennoch gibt es einige Bandengegner, die es auch auf die Jäger abgesehen haben. Um die Dramatik zu erhöhen, kannst du zwischendurch kurze Beschreibungen der Lage einbauen. So könnten Kanonenkugeln neben den Jägern einschlagen oder Teile der Stadtmauer durchbrechen, unablässig burgundische Soldaten durchs Tor strömen, Gebäude in sich zusammenbrechen etc.

Der Kampf erfordert einiges an Aufwand, damit du den Überblick über das Geschehen und alle Sonderfälle behältst. Der erste Sonderfall ist, dass die Jäger auf Seiten beider Konfliktparteien kämpfen können. Zwar kämpfen sie in jedem Fall gegen einen der zwei Taureaus, die über die gleichen Werte verfügen. Die gegnerischen Bandengegner können sich jedoch unterscheiden.

Den zweiten Sonderfall stellt die Aufteilung des Kampfes in zwei Phasen dar:

PHASE 1: DIE SCHLACHT UM ZWEIBRÜCKEN

In dieser Phase findet der Kampf wie unten beschrieben statt.

PHASE 2: TAUREAU AUSSER KONTROLLE

Zu dieser Phase kommt es, sobald der gegnerische Taureau nur noch über 50 % seiner LEP verfügt oder sobald du es als passend erachtest. Was zu Beginn

dieser Phase geschieht, hängt maßgeblich davon ab, ob das Seelengefäß in Beedens Taureau eingesetzt wurde und auf welcher Seite die Jäger kämpfen.

◆ **Das Seelengefäß wurde eingesetzt:** Sabina Beeden verliert die Kontrolle über ihren Taureau. Der im Seelengefäß gefangene Geist setzt sich durch. Äußerlich zeigt sich das dadurch, dass der Taureau urplötzlich auch herzogliche Soldaten niedermäht, die Jäger auch angreift, obwohl sie auf der Seite Zweibrückens kämpfen, und sich allgemein verhält wie ein wildgewordener Stier. Er rast auf den burgundischen Taureau zu, trifft ihn mit seinem Rammbock und lässt nur einen unförmigen Haufen Metall zurück. Haben die Jäger bisher gegen den burgundischen Taureau gekämpft, verwende dessen aktuelle LEP und sonstige Werte nun für Beedens besessenen Taureau.

◆ **Das Seelengefäß wurde nicht eingesetzt und die Jäger kämpfen aufseiten Burgunds:** Mit einem gezielten und zerstörerischen Schuss trifft Sabina Beedens Machina den burgundischen Taureau, der in einer grünlichen Explosion zerburst.

◆ **Das Seelengefäß wurde nicht eingesetzt und die Jäger kämpfen aufseiten Zweibrückens:** Mit einem gezielten und zerstörerischen Schuss trifft der burgundische Taureau Sabina Beedens Machina, die in einer grünlichen Explosion zerburst. Die Konstrukteurin wird hinausgeschleudert und prallt gegen eine Gebäudewand, an der sie hinabrutscht. Daraufhin verharrt sie bewusstlos, aber atmend am Boden.

BETEILIGTE GEGNER UND UMGEBUNGSEFFEKTE

◆ 1 Taureau^{GdS}

◆ Wenn die Jäger aufseiten Burgunds kämpfen: Jz x 2 Herzogliche Soldaten (Werte des Typischen Stadtknechts^{BdR2}) zu Beginn des Kampfes + Jz Herzogliche Soldaten in jeder Runde nach der ersten

◆ Wenn die Jäger aufseiten Zweibrückens kämpfen: Jz x 2 Ostburgundische Soldaten (Werte siehe S. 91) zu Beginn des Kampfes + Jz Ostburgundische Soldaten in jeder Runde nach der ersten

◆ Wenn die Jäger aufseiten Zweibrückens kämpfen und den Blutzauberer durch den Umgebungseffekt Den Blutzauberer ausschalten (siehe unten) gefunden haben: 1 Blutzauberer^{GdS}, der jedoch keine Handlungen ausführt

◆ **Umgebungseffekt:** Machina gegen Machina

◆ **Optionaler Umgebungseffekt:** Den Blutzauberer ausschalten

◆ **Optionaler Umgebungseffekt:** Seelenfallenbetrieb^{GdS}. Dieser Umgebungseffekt ist in diesem Kampf nicht vorgesehen, da sich die Schlacht weitab von jeglichen Kreaturen der Nacht abspielt. Du kannst ihn jedoch einbringen, um zusätzliche taktische Möglichkeiten zu schaffen. Bedenke dann jedoch, dass zwei Taureaus mit Seelenfallen am Kampf beteiligt sind, daher kann der Umgebungseffekt nur aufgehoben werden, wenn beide deaktiviert werden. Zu Beginn von Phase 2 wird ein Taureau mitsamt Seelenfalle automatisch ausgeschaltet.

UMGEBUNGSEFFEKT: MACHINA GEGEN MACHINA

Nicht nur die Jäger greifen den feindlichen Taureau an, die beiden Machinae beschießen sich auch gegenseitig.

Regel: Der feindliche Taureau verfügt in jeder Runde über eine Handlung weniger als

üblich. Zudem erleidet er in jeder INI-0-Phase 2 Blutwürfel Schmerzschaden durch den Beschuss durch das andere Vehikels. Sobald Phase 2 beginnt, wird dieser Umgebungseffekt automatisch deaktiviert.

OPTIONALER UMGEBUNGSEFFEKT: DEN BLUTZAUBERER AUSSCHALTEN

Diesen Umgebungseffekt solltest du nur einbringen, falls die Jäger aufseiten Zweibrückens kämpfen und genügend Wissen über burgundische Taureaus haben, um erahnen zu können, dass die feindliche Machina von einem Blutzauberer ferngesteuert wird. Zudem kann dieser Umgebungseffekt den Kampf womöglich stark abkürzen, falls kein Seelengefäß in Beedens Machina eingesetzt wurde. Daher kannst du entscheiden, den burgundischen Taureau von dem in seinem Innern versteckten Untoten kontrollieren zu lassen, sobald der Blutzauberer stirbt. Der Taureau wird dann besessen, wie oben beschrieben, und wendet sich auch gegen die burgundischen Soldaten.

Regel: Während des Kampfes können die Jäger als Aktion für 2 AP den Kampfschauplatz nach einem Blutzauberer absuchen. Für jeden Erfolg bei einer Rechercheprobe wird ein Marker ausgelegt. Sobald 20 Marker ausliegen, entdecken die Jäger den Blutzauberer, der abseits der Schlacht steht und stark konzentriert wirkt. Ein Plättchen wird für ihn ausgelegt. Da der Blutzauberer damit beschäftigt ist, den Taureau zu steuern, führt er keine Handlungen aus, selbst wenn er angegriffen wird. Er kann jedoch von Ostburgundischen Soldaten mit der Nsc-Eigenschaft Wache verteidigt werden. Sobald der Blutzauberer auf 0 LEP gebracht wurde, agiert der burgundische Taureau nicht mehr. Wurde ein Seelengefäß in Beedens Taureau eingebaut, kommt es sofort zu Phase 2.

◆ **Die Jäger wollen Beeden ausliefern und das Seelengefäß wurde nicht verbaut:** Beeden wird sich in ihrem Taureau verschanzen und mit einem Seelenlichtgeschoss auf die Jäger schießen. Um nicht getroffen zu werden, muss jedem Jäger eine Ausweichenprobe gelingen; andernfalls erleidet er 2 Blutwürfel Schmerzschaden. Sobald das geschehen ist, zücken die herzoglichen Soldaten ihre Waffen, während von außerhalb der Mauern Signaltrompeten zu vernehmen sind – die Burgunder haben den Schuss gehört und machen sich zum Angriff bereit. Mit einem ohrenbetäubenden Knall durchbricht der burgundische Taureau in voller Geschwindigkeit das Tor Zweibrückens, während Kanonenkugeln über die Mauern fliegen. Der Kampf beginnt.

◆ **Die Jäger wollen Beeden ausliefern und das Seelengefäß wurde verbaut:** Den Jägern könnte es womöglich gelingen, Beeden dingfest zu machen. Der Taureau wird seine Herrin jedoch verteidigen und eigenständig ein Seelenlichtgeschoss auf jene Jäger abfeuern, die nicht unmittelbar neben Beeden stehen. Jedem von ihnen muss eine Probe auf Ausweichen gelingen; andernfalls erleiden sie 2 Blutwürfel Schmerzschaden. Sobald das geschehen ist,

zücken die herzoglichen Soldaten ihre Waffen, während von außerhalb der Mauern Signaltrompeten zu vernehmen sind – die Burgunder haben den Schuss gehört und machen sich zum Angriff bereit. Mit einem ohrenbetäubenden Knall durchbricht der burgundische Taureau in voller Geschwindigkeit das Tor Zweibrückens, während Kanonenkugeln über die Mauern fliegen. Der Kampf beginnt. Sabina Beeden wird – je nachdem, ob sie gefesselt ist oder nicht – in einem der Gebäude Schutz suchen. Auch wenn die Jäger ihr drohen, wird sie den Taureau nicht zurückpfeifen.

◆ **Die Jäger helfen Beeden und das Seelengefäß wurde nicht verbaut:** Sabina Beeden weiß, dass sie die Stadt verteidigen muss, auch wenn sie über kein Seelengefäß verfügt. Sie verbleibt in ihrem Taureau. Während die herzoglichen Soldaten sich auf den Mauern bereitmachen, feuert sie ein Seelenlichtgeschoss darüber hinweg, das hörbar im Heerlager der Burgunder einschlägt. Sofort erklingen Signaltrompeten und Kanonenkugeln prallen ins Mauerwerk. Dann durchbricht der burgundische Taureau mit einem ohrenbetäubenden Knall in voller Geschwindigkeit das Tor Zweibrückens. Der Kampf beginnt.