



Schaurige Stätten der Sorbonnik



Impressum

VERLAGSLEITUNG

Thomas Michalski

REDAKTION

Mirko Bader und Philipp Baas

AUTOREN

Heiko Akstinat, Mirko Bader, Felicia Schar-sich, Jens Thomä, Christopher Weule

LEKTORAT

Simon Burandt

REGELBERATUNG

Martin Jäger, Roland Suljic

KÜNSTLERISCHE LEITUNG

Maik Schmidt und Vincent Modler

BOX-COVER

Nadine Schäkel

UMSCHLAGGESTALTUNG

Steffen Brand

GRAFIK-KONZEPTION

Steffen Brand, Maik Schmidt

LAYOUT

Vincent Modler

ILLUSTRATIONEN

Nicolas Arnold, Carlos Diaz, Guillaume Ducos, Benjamin Giletti, Naemi Fürst, Liz Käsmann, Daria Klushina, Vincent Modler, Maurice Mosqua, Maik Schmidt, Maze Tan, Jakob Philippsen,

HISTORISCHE BILDER

Sergej Ermolaev

ULISSES SPIELE

Zoe Adamietz, Philipp Baas, Mirko Bader, Myriel Balzer, Kajus Berghof, Steffen Brand, Bill Bridges, Leamon Crafton, Carlos Diaz, Jessica Dillmann, Cora Elsässer, Frauke Forster, Daniel Friedrich, Ingo Grauel, Christof Grobelski, Kai Großkordt, Nikolai Hoch, David Hofmann, Jan Hulverscheidt, Philipp Jerulank, Matthias Kalupner, Johannes Kaub, Nele Klumpe, Christian Lonsing, Matthias Lück, Thomas Michalski, Carolina Möbis, Janine Modler, Vincent Modler, Carsten Moos, Felix Pietsch, Markus Plötz, Brian Reeves, Annika Richter, Nadine Schäkel, Ulrich-Alexander Schmidt, Leon Schuster, Alex Spohr, Viktoria Umbach, Hannah van den Höövel, Jan Wagner, Noah Weisgerber, Anton Weste, Christopher Weule

Inhalt

SALON DER SONDERBARKEITEN	4
DAS HEIMGESUCHTE JAGDSCHLOSS	8
EINE DEPENDANCE DER FAUSTGESELLSCHAFT	20
WERKSTATT DES VERRÜCKTEN ERFINDERS	28
DIE ENDLOSE SCHNEISE DER VERWÜSTUNG	37



SCHAURIGE STÄTTEN DER SORBONNIK

Copyright © 2025 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
HeXXen 1733 ist eine eingetragene Marke von Ulisses Spiele.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.
Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt.
Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung,
Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem,
elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher
Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.



Die Geheimnisvolle Wunderkammer



Inmitten eines weiten Parks gelegen erhebt sich, halb verborgen hinter alten, mächtigen Bäumen, das Chateau Liebenhof, ein altes, im gotischen Stil errichtetes Herrenhaus, welches im Laufe der Zeit immer wieder erweitert und ergänzt wurde. Heute befindet es sich im Besitz von Wilhelmina van Lewen, der wohlhabenden und einflussreichen Erbin einer alten Brügger Handelsfamilie. Mag das Anwesen auf den ersten Blick und im Licht des Tages mit seinem mystischen Aussehen und seiner illustren Besitzerin die Fantasie der Betrachter und Besucher anregen und Hoffnung auf skurrile Erfindungen und Errungenschaften der Sorbonnik wecken, so ändert sich das bei Einbruch der Nacht oder für jene, welche die gut gepflegten Wege des umliegenden Parks verlassen, um die Ruhe der schattigen Baumgruppen oder verborgenen Winkel der Rosenhecken zu suchen. Denn dort lauern sorbonnischer Schrecken und Perversion.

Angetrieben durch den eigenen Wissensdurst begab sich Wilhelma van Lewen auf einen düsteren Weg der Sorbonnik: Nekrotechnologie. Indem sie lebende Wesen mithilfe eines Willensdämpfers in gefügige, halbtote und schmerzunempfindliche Kreaturen umwandelte, die sogenannten Nekrokonstrukte, baute sie sich ein Heer williger Diener auf – zulasten ihrer geistigen Gesundheit. Denn längst schon hat Wilhelmina ihren gesunden Menschenverstand gegen die Finsternis des Wahnsinns eingetauscht.

HINTERGRUND

Wilhelmina van Lewen betreibt bei Karlsruhe, also nahe der Höllenmark, ihr eigenes Labor und forscht an Verwendungsmöglichkeiten von Seelenlicht. Dabei spielt Geld keine Rolle. Sie stammt aus einer alten Kaufmannsfamilie aus Brügge, die das Glück hatte, der Großen Flut zu entgehen. Das Vermögen ihrer Familie investierte sie in eine stattliche Villa, die inmitten eines von Rosenhecken und kleinen Baumgruppen durchzogenen Parks liegt. Das Haus selbst mit seinen spätgotischen Fenstern, Erkern und Türmchen wirkt darin wie die Vision eines verschlafenen Märchens. Und dieser Eindruck ist erwünscht. Denn Frau van Lewen bietet hier all jenen, die sich für diese Dinge interessieren, ihre Expertise an.

Geht es um verborgene Türöffner? Lichter, die auf ein Klatschen hin entflammen? Um die Beleuchtung eines Hauses allgemein oder doch um mehr? Wilhelmina van Lewen wird versuchen, all diese Wünsche zu erfüllen. Man betritt das Anwesen durch ein altes, eisernes Tor, das sich

mit einem leichten Zischen wie von Geisterhand öffnet, während kleine Laternen den Weg durch den Irrgarten zum Herrenhaus leuchten. Hinter schweren Eichentüren betritt man nun das Foyer des Hauses, mechanische, von Seelenlicht betriebene Hände und Arme nehmen die Garderobe in Empfang und lassen sie hinter der vertäfelten Wand verschwinden, während die Hausherrin ihre Gäste in den Salon führt, um dort über das Geschäftliche zu sprechen oder ihre neuesten Erfindungen vorzuführen. Man mag sich geschmeichelt fühlen, und doch ... ein ungutes Gefühl bleibt. Und dies nicht ohne Grund.

So freundlich Frau van Lewen auch auftritt, so abgründig sind doch ihre Arbeiten und das Haus selbst, das nicht nur von ihr selbst verdorben wurde, sondern auch von unzähligen Seelen – jenen Menschen, die die Verwandlung ihres Körpers in ein Nekrokonstrukt nicht überstanden oder die nach der Zerstörung eines solchen freigesetzt wurden und nun orientierungslos durch das Haus und den Irrgarten aus Rosen driften. Die Laternen am Wegesrand dienen daher nicht allein der Beleuchtung, sondern leuchten in einer Frequenz, die Geistwesen zuwider ist und sie dadurch in Zaum hält. Angestachelt von rasender Wut ergreifen die Seelen von allem Besitz, was sie vor diesen Lichtern schützen kann: Rosenbüschen, die mit ihren Ranken nach unachtsamen Spaziergängern schlagen, die sich zu weit von den Laternen entfernt haben, alten, verwitterten Bäumen, abgestorben auf verödetem Rasen, und selbst das Haus ist nicht vor ihnen sicher. So haben das Anwesen und der umliegende Park zwei Gesichter: den schönen, märchenhaften von modernen Mechaniken betriebenen Anblick für zahlungskräftige Kunden sowie den verdorbenen und von Spukphantomen heimgesuchten Teil.

DER ORT IM DETAIL

Was die Kunden Wilhelmina van Lewens nicht zu Gesicht bekommen, verbirgt sich hinter den hölzernen Vertäfelungen, in den Kammern, den Laboren und den gesicherten Kellern des Hauses. Mit Seelenlichtfallen extrahiertes Seelenlicht wird hier diversen Stufen der Raffinierung unterzogen, um in mühsamer Arbeit für den jeweiligen Verwendungszweck angereichert und verfeinert zu werden. Lange Reihen von Heinzeller-Gläsern stehen in den Regalen, bereit, über ein komplexes System von Röhren und seelenlichtbetriebenen Aufzügen an ihren jeweiligen Einsatzort gebracht zu werden.

DIE WERKSTATT

Die Werkstatt van Lewens ist eine Mischung aus alchemistischem Labor und mechanischem Albtraum. Im Gegensatz zu vielen ihrer Kollegen versucht Wilhelmina tatsächlich, die Funktionsweise ihrer Gerätschaften zu verstehen, und stürzt sich dabei in Versuche, die anderen den Verstand rauben würden. Irgendwie hat sie es geschafft, in ihren Gemäuern allerlei Kreaturen einzusperren: Alben, Werwölfe, niedere Dämonen und Menschen. Auf grausige Weise spannt sie ihre Gefangenen in den „Schinder“, eine grauenvolle Vorrichtung, die einer Seelenfalle ähnelt. Aber sie weicht doch von diesen ab, lässt sich doch die Geschwindigkeit, mit der die Maschine arbeitet, variieren, damit die Sorbonnikerin den Prozess der Extraktion und des Einfangens des Seelenlichts nachvollziehen und die einzelnen Komponenten ihrer Maschine nachjustieren und verfeinern kann. Überlebt ein Opfer den Schinder, verwandelt van Lewen den meist geistlosen Körper in ein Nekrokonstrukt. Häufig ist es gar nicht nötig, dass sie den Willen des Opfers mit einem sorbonnischen Willensdämpfer unterdrückt, denn durch die „Behandlung“ mit dem Schinder wurde häufig die Seele des jeweiligen Wesens aus dem Körper vertrieben, wodurch sich der lebende Überrest in einen Halbtoten verwandelte, ganz ähnlich den Leichenzombies der Karibik.

Doch Wilhelmina lässt keinen „Rohstoff“ unverbraucht. Sie fängt sogar die wütenden Seelen ein und sperrt sie in verschiedene Gerätschaften, die allein durch die Seelenkraft und die Wut der gefangenen Seelen angetrieben werden – während ihre sterblichen Hüllen als willige Diener durchs Haus ziehen und einfache Handlungen ausführen, etwa Feuerholz hacken, Gästen die Garderobe abnehmen, putzen oder auch einen Braten über dem Feuer drehen.

DER PARK

Wer vermutet, dies sei schon alles, was dem zerütteten Geist der Sorbonnikerin entspringen könnte, der irrt. Ihre Wachhunde, die bestialischsten Kreaturen ihrer Art, streunen frei im Park herum und fallen alles und jeden an, den sie abseits der vorgeschriebenen Wege vorfinden. So schön dieser Park auch erscheinen mag, so gefährlich ist er für jene, die versuchen, die zum Lustwandeln angelegten Wege zu verlassen oder uneingeladen das Anwesen zu betreten. Neben den bereits erwähnten Nekrokonstrukten, denen van Lewen allerlei raubtierartiges Aussehen verpasst hat, hat sich auch die Vegetation zu einer Gefahr für alle Unachtsamen entwickelt. Bedingt durch

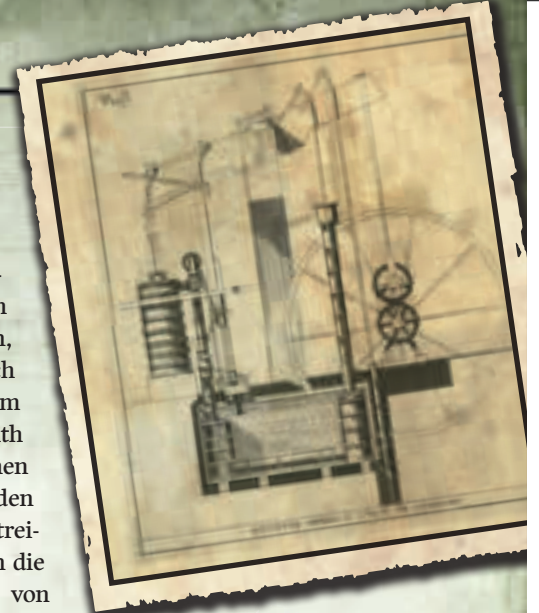
den allgegenwärtigen Einfluss des Seelenlichts begann die Natur selbst zu korrumpieren und zu mutieren. Bäume sind von wahnsinnigen Seelen besessen und greifen mit ihren Ästen nach ungebetenen Gästen, die Dornenhecken scheinen sich zu bewegen und neu zu bilden, um gleich einem lebenden Labyrinth ohne Ausgang die Unachtsamen als Opfer für die umherstreifenden Ätherkonstrukte in die Enge zu treiben. Die einzige Sicherheit bieten die weißen Kieselwege, beleuchtet von Seelenlichtfackeln, welche die unlieb-samen Erscheinungen auf Abstand halten.

DER FRIEDHOF

In einer abgelegenen Ecke des Anwesens befindet sich ein altes Gesindehaus. Dieses Haus wird von Wilhelmina auch als „Friedhof“ bezeichnet, denn dort entsorgt sie ihre missratenen oder irreparablen Konstrukte. Gefangen in zerfallenden mechanischen Albträumen kriechen, krabbeln, schleppen sich hier jene Konstrukte herum, die ihre Aufgabe erfüllt haben oder dieser nicht mehr nachgehen können. Teilweise fallen sie übereinander her und zerstückeln sich oder jene, die so dumm sind, in das Gebäude einzudringen. Das Haus ist erfüllt von einem Ächzen, Stöhnen und Quietschen, dem makabren Gesang all jener, denen ein schlimmeres Schicksal beschieden ist als der erlösende Tod.

DER EHEMALIGE SPEISESAAL

Wenn Frau van Lewen ihren Gästen und Kunden eine ihrer neuesten Erfindungen vorführt, nutzt sie dazu den ehemaligen Speisesaal des Hauses. Dort befinden sich allerlei Gerätschaften, grau-grünes Seelenlicht pulsiert in Heinzeller-Gläsern oder wird den Maschinen durch gläserne Rohre direkt zugeführt. Der Raum ist stilvoll eingerichtet und lässt Besuchern die Illusion, es mit einer gebildeten und wohlsituierten Dame zu tun zu haben. Durch Hebel und Zahnräder, angetrieben durch verborgene Mechanismen oder Nekrokonstrukte, werden die Apparate und Machinae der Sorbonnikerin direkt in den Saal transportiert und dort vorgeführt. Diese Vorrichtungen finden sich im ganzen Haus, verbunden durch Rohre und zischende Leitungen. Die Sorbonnik macht es möglich, selbst Wände im Boden verschwinden zu lassen und damit



Platz für große Konstrukte zu schaffen oder die Räumlichkeiten für bestimmte Anlässe neu strukturieren.

**DIE NONLINEARE HÄUSLICHE
TRANSPORTEINHEIT**

Das Meisterwerk dieser Haustechnik ist aber sicher die nonlineare Transporteinheit, über die der Keller erreichbar ist. Sie ist nicht nur zum Transport von Menschen gedacht, sondern auch für mechanische Konstrukte, Kisten und Ähnliches. Zischend und ratternd bewegt sie sich wie ein Tausendfüßler auf dutzenden mechanischer Beinchen durch ein ehemaliges Bedienstetentreppenhaus, um Ecken und durch Gänge. Gesteuert wird das Gefährt über eine dem menschlichen Gesicht nachempfundene und mit etwas Verstand gesegnete Emanation, die widerwillig gezwungenermaßen ihren Dienst verrichtet.

DAS OBERGESCHOSS

In den oberen Stockwerken mag der geblendete Besucher ähnliche Pracht und Mechanik erwarten, doch dem ist nicht so. Das Gemäuer ist grau und trist, ohne jeden Schmuck und nur auf Funktion getrimmt. Nur vereinzelt finden sich sorbonnische Gerätschaften, etwa im Bade- und Waschraum, wo Frau van Lewen sich der Körperhygiene widmet. Der Kessel wird mit einer Batterie Heinzeller-Gläser beheizt und garantiert immer warmes Wasser, der einzige Luxus, den sich die Sorbonnikerin gönnt. Hier befindet sich auch einer der wenigen Geister, der den Fängen van Lewens entging: in ihrem eigenen Schlafzimmer, genauer gesagt in ihrem Bett, hat dieser sich festgesetzt und flüstert ihr nun Nacht für Nacht neue Abscheulichkeiten ins Ohr. Das Flüstern in der Nacht wird von van Lewen als die Stimme ihres Unterbewusstseins verstanden und treibt sie mehr und mehr in den Wahnsinn. Sie ist es auch, die Wilhelmina den „Großen Plan“ verraten hat: eine gewaltige Maschine, welche auf einer Seelenfalle beruht, aber doch weit über diese hinausgeht. Sie soll, angetrieben von allerlei lebenden Geschöpfen, einen steten Strom von Energie erzeugen, welcher ein Portal in eine andere Welt öffnen soll. Längst haben die Arbeiten daran begonnen. Das Haus wurde mit Drähten und Vorrichtungen durchzogen, um selbst als gewaltiger Käfig und Brennpunkt der Energie zu dienen und so das Portal erschaffen zu können. Es fehlt nicht mehr viel, bis das Projekt abgeschlossen ist. Nur noch ein paar Feinjustierungen hier, ein verbesserter Kontakt da und ausreichend Gefangene, um für genügend Seelenlicht zu sorgen.

GERÜCHTE

Es sind viele Gerüchte über den Salon der Sonderbarkeiten im Umlauf. Würfele ein oder mehrmals den Elixierwürfel bzw. wähle ein oder mehrere Gerüchte aus, die dir gefallen:

Elixier-Wurf	Gerücht
1	Wilhelmina van Lewens Anwesen soll ein Wunderwerk der Sorbnonnik sein. (Wahr)
2	Für Geld oder neues Wissen konstruiert sie ihre Erfindungen für jeden Kunden, gleich welcher Gesinnung und welcher Beweggründe. (Wahr)
3	Die Sorbonnikerin ist insgeheim ein Mitglied der Prager Burg, und ihre Zusammenarbeit mit allerlei zwielichtigen Gesellen dient einzig der Aufklärung und Spionage. (Falsch)
4	Wilhelmina soll selbst von Zeit zu Zeit als Jägerin aktiv sein, um sich neue Forschungsobjekte zu besorgen oder ihre Erfindungen im Feld zu erproben. (Falsch)
5	Das Anwesen selbst soll ein Ort großer Gefahren sein. Man sollte sich vor allem von den ordentlichen Wegen fernhalten, will man uneingeladen auf das Anwesen gelangen, da diese mit Fallen gespickt sind. (Falsch).

ABENTEUERIDEE

Die Jäger werden angeheuert, um der Sorbonnikerin auf den Zahn zu fühlen. Geldgeber sind adelige Mitglieder des Badischen Racheschwurs, deren eigene Agenten nach einem Besuch auf dem Anwesen nicht mehr zurückkehrten. Aufgabe der Agenten war es, Gerüchten über einen Kontakt oder eine Zusammenarbeit van Lewens mit höllischen Mächten nachzugehen. Teile der Agenten fand man einige Zeit später in einem zwielichtigen Sorbonnikladen in Karlsruhe, versehen mit mechanischen Komponenten. Nun will der Racheschwur freilich Vergeltung, tarnt diese aber als Besorgnis über verschwundene Angehörige. Damit die Jäger wissen, nach wem sie zu suchen haben, erhalten sie ein kleines, aufklappbares Medaillon, in dessen Innerem ein gutaussehender Mann abgebildet ist. Mit diesem Abbild sollte es den Jägern keine Schwierigkeiten bereiten, den Gesuchten zu identifizieren.

Die Jäger haben nun die Aufgabe, in das Anwesen vorzudringen und Klarheit über den Verbleib der Vermissten zu erlangen. Dies ist freilich über eine offizielle Einladung möglich. Vielleicht befindet sich

unter den Jägern eine Sorbonnikerin, die Interesse an den Erfindungen der van Lewen vorspielen (oder ernsthaft haben) kann. Vielleicht kennen die Jäger aber auch eine Gönnerin oder haben entsprechende Kontakte, welche ihnen den Zugang erleichtern können. Oder sie brechen einfach ein. So oder so dürften sie es auf dem Anwesen irgendwann Nekrokonstrukten begegnen. Dabei werden sie es mit dem neuesten Konstrukt van Lewens zu tun bekommen: dem „Rachsüchtigen“. Dieser ist nichts anderes als der gesuchte Agent, umgewandelt in ein grauenhaftes Nekrokonstrukt, angetrieben durch Hass (seinen eigenen, nun auf sich selbst gerichteten Hass gegen die Mächte der Finsternis) und verdorbene Sorbonnik. Die Jäger stehen nun vor der Wahl: Vernichten sie das Konstrukt oder versuchen sie, es der Kontrolle der Sorbonnikerin zu entreißen, um es dem Racheschwur als vielleicht wertvolle Waffe zu überantworten. Die HeXXenmeisterin sollte diese Option auf jeden Fall offen lassen. Vielleicht findet sich sogar noch ein Rest Menschlichkeit im

Konstrukt, den es sich zu retten gilt? Vielleicht erhalten die Jäger auch die Möglichkeit, zusammen mit dem Racheschwur dem Anwesen und seiner Besitzerin zu Leibe zu rücken, falls sie den eigentlichen Zweck der Machenschaften Wilhelminas erkennen.

NEKROKONSTRUKTE

Bei Nekrokonstrukten handelt es sich um Abscheulichkeiten der besonderen Art: Mischkreaturen aus lebendem, meist menschlichem Gewebe, kombiniert mit sorbonnischen Teilen und angetrieben durch Seelenlicht. Der Grundkörper eines Nekrokonstrukts ist der eines Menschen, dessen freier Geist durch ein sorbonnisches Bauteil stark unterdrückt wird, sodass sein Wille bis auf Minimum gedämpft wird, aber immer noch ausreicht, um den Körper zu bewegen sowie alle daran befestigten sorbonnischen Applikationen zu steuern. Nekrokonstrukte werden im Band *Geheimnisse der Sorbonnik* näher beschrieben.





Das heimgesuchte Jagdschloss



Inmitten eines düsteren Waldes, versteckt vor den Augen der Unwissenden, erhebt sich drohend und imposant zugleich ein Schloss. Seine hohen Türme, spitzen Giebel und düstere Fassade zeugen von der Macht seiner Erbauer, scheinen aber eher einem Albtraum entstiegen, als ein realer Ort zu sein. Dieser Eindruck wird noch verstärkt durch den Nebel, der wie ein Seidenschal immer wieder ganze Areale des Schlossgeländes in ein unheimliches Spiel aus Licht und Schatten taucht.

Nur die Hecke, die das Gelände umschließt, wird vom Nebel gemieden. Er bildet mit seinen wie Schlangen verschlungenen Ästen und den langen, rasiermesserscharfen Dornen eine schon fast tödlich anmutende Grenze. Einzig ein trutziges Torhaus bietet Einlass ins Innere des Schlossgeländes, doch wird von dessen Bewohnern lieber das Feuer mit Musketen eröffnet, als dass sie einem verirrtten Reisenden Obdach gewähren würden. Das Volk in der Gegend behauptet, die Schlossbewohner seien deshalb so abweisend, weil sie ohne Kenntnis und Einmischung von außen ihre abscheulichen Rituale durchführen wollen.

Denn immer wieder zu Vollmond kommen Kutschen gefahren, oft Dutzende, passieren das Torhaus und verlassen das Gelände erst Tage später. Das sind die Nächte, in denen Feuer und Trommeln Nacht und Ruhe vertreiben und noch vor Morgengrauen ein so furchtbares Geheul aufkommt, dass es die gottesfürchtigen Nachbarn schier in den Wahnsinn treibt. Dies sind auch die Nächte, in denen immer wieder Holzfäller, Köhler, Waldarbeiter und Reisende in der Nähe des Schlosses verschwinden und nie mehr gesehen werden.

HINTERGRUND

Das Schloss wurde im 14. Jahrhundert zur Grenzsicherung errichtet und diente viele Jahre lang als militärischer Grenzposten. Doch im 16. Jahrhundert verlor die Anlage ihre militärische Bedeutung und wurde im Stil der Renaissance zu einem prächtigen Jagdschloss umgebaut. Die Jagd war und ist noch immer eine der wenigen standesgemäßen Freizeitaktivitäten der Aristokratie, und die Jagdschlösser des europäischen Hochadels sind Orte voller Pracht, Anmut und Luxus. Die hier veranstalteten Jagden waren gesellschaftliche Großereignisse, die die Macht und den Status des Ausrichters symbolisierten, weswegen dafür ein ungeheurer Aufwand betrieben wurde.

Neben Jagdgesellschaften wurden hier auch Feste und Bälle gegeben, für die man das erlegte Wild benötigte. Es wurden Tiere aus der

Bitte Monsieur, ich weiß, Ihr seid schon seit Tagesanbruch in der Kutsche unterwegs, und ja, wir brauchen noch eine Stunde, bis wir im Posthaus von Hofgeismar sind, doch wenn ich Eurem Wunsch entspreche und nun die Abzweigung zum Jagdschloss nehme, wird uns noch vor dem Morgengrauen Unheil treffen. Ja, einst war das Schloss ein Ort prunkvoller und ausschweifender Feste, doch nachdem der Landesherr dem Schloss überdrüssig wurde und es einem Gefolgsmann verpachtete, ist es ein Ort des Grauens geworden. Immer wieder brennen große Feuer in der Nacht, und man vernimmt schaurige Gesänge und wilden Trommelschlag, während aus dem Wildgehege, das einst Hirschen und Sauen eine Heimat bot, widernatürliches Fauchen und Heulen erklingt. Niemand weiß genau, was dort vorgeht. Die meisten scheitern an der Hecke, die das Gelände umschließt, und von denen, die sie überwand, hörte man nie mehr etwas.

– Hans Dapfen – Postkutscher zu einem adeligen Passagier

ganzen Gegend zusammengetrieben, und wenn das Revier nicht genügend Wild bot, wurden Wildgehege angelegt, um stets ausreichend Beute für die Jagdlust des Adels vorrätig zu haben. Doch die Ansprüche stiegen und die Jagdgewohnheiten änderten sich, sodass viele Landesherren im 17. und 18. Jahrhundert ihren alten Jagdschlössern den Rücken kehrten und sich neue, noch luxuriösere Jagddomizile errichteten. Oft wurden die alten Schlösser an Untergebene verpachtet, verkauft, umgestaltet oder gar verschenkt. Natürlich versuchten die Vasallen der einstigen Pracht nachzueifern und so ihren eigenen Status zu mehren. So auch an diesem Ort.

Der Adelige, der dieses Schloss pachtete – Hugo Freiherr von Heimrod – war stets ein leidenschaftlicher Jäger gewesen und hatte viele Jahre in den Türkenkriegen gekämpft. Womöglich vermisste er den Nervenkitzel der Schlacht und konnte sich daher an der herkömmlichen Jagd nicht mehr recht erfreuen. Hirsche, Rehe und Wildschweine, ja sogar Bären langweilten den Kriegshelden, und so beauftragte er einen namhaften Erfinder, Archimedes Hinrich Burmester, damit, sich etwas einfallen zu lassen. Dieser experimentierte in großen Zuchtbecken mit Seelenlicht, alchemistischen Ingredienzen und Werwolfblut, was zu wahrhaft höllischen Ergebnissen führte und ganz nach dem Geschmack seines Auftraggebers war.

Dieser wollte mehr und noch gefährlichere Mischwesen und ließ immer weitere in den seelenlichtbetriebenen Zuchtbottichen des Labors heranwachsen, um sie später im Wildgehege zu jagen. Dabei ignorierte er die Warnungen des Erfinders, dem aufgefallen war, dass die Wesen immer klüger wurden und immer taktischer



vorgingen. Dies führte er auf ein besonderes Exemplar zurück, das er Alpha nannte und das sich immer mehr zu einer Art Schwarmkönigin der Monster mauserte. Aus Angst davor, was passieren könnte, wenn Alpha und die von ihr kontrollierten Monster je freikämen, platzierte der Erfinder mit Vampirblut behandelte Heinzler-Gläser in der Hecke, die das Schlossgelände umgibt, um ein schier unüberwindbares Hindernis zu erschaffen. Dies führte zur Entstehung der *Rosa sanguina*, einer blutdürstenden Wildrose, die die gesamte Hecke durchzieht und es problemlos mit mehreren Bestien gleichzeitig aufnehmen kann.

Als nächstes wollte Burmester in Abwesenheit seines Herrn die Zuchtbottiche sabotieren und fliehen, doch die Bestien waren zu zahlreich, zu stark und zu widerstandsfähig geworden und überrannten das Schloss mitsamt der Erfinderwerkstatt und den Zuchtbottichen. Nur wenige der Schlossbewohner konnten sich ins Torhaus retten. Nicht so der Erfinder, doch konnte er noch seine Forschungsunterlagen und sein Tagebuch in der Schlossbibliothek verstecken, ehe er von den Monstern zerrissen wurde.

Alpha übernahm die Kontrolle über das Schloss und die Brutbottiche. Hugo Freiherr von Heimrod setzte ursprünglich alles daran, sein Schloss zurückzuerobern und stellte immer neue Jagdtrupps zusammen, die die Bestien vernichten und das Schlossgelände säubern sollten. Dafür beauftragte er jedoch keine erfahrenen Jäger, sondern erbat die Hilfe anderer Adelige, die bald großen Gefallen an den Vollmondjagden entwickelten. Immer mehr und immer noblere Herrschaften wollten teilnehmen, und der Status des Freiherrn wuchs immer weiter. Schon bald schien es ihm lohnender, Schloss und Gelände in Gänze als großes Jagdrevier zu nutzen, als es zurückzuerobern, und er begann, die Vollmondjagden als exklusives und exquisites Gesellschaftsereignis zu etablieren.

Inzwischen verschließt der Adelige völlig die Augen vor den Monstern, die er in seinem Schloss gewähren lässt, und spielt leichtfertig mit den Leben seiner Gäste. Besonders, da er Alpha für eine fixe Idee des Erfinders hält und niemandem seiner Gäste in die wahren Umstände einweiht, die zur Entstehung der Vollmondjagd führten. Er hofft, dass alles gut geht, wenn man dem eigentlichen Schloss fernbleibt und nur im Wildgehege jagt (Aufbau der Anlage: siehe unten). Die Bestien dort haben von Alpha den Auftrag, einen Weg durch die Blutrosenhecke zu bahnen, und erhalten von den Brutbottichen im Schlosskeller immer wieder Verstärkung, doch mit jeder Bestie, die von der Blutrosenhecke verschlungen wird, wird diese stärker und schließt die Lücken, die die Bestien schlugen. Die überlebenden Bestien sind deshalb meist geschwächt und somit leichte Beute für eine adelige Jagdgesellschaft. Für die Zeit zwischen den Jagden verlässt sich von Heimrod völlig auf die Hecke, die er mindestens einmal im Monat „düngt“, indem er einen „entbehrlichen Tunichtgut“ fangen und in die Hecke werfen lässt.

Alpha dagegen hält sich im Schloss auf und sucht nach einer Möglichkeit, wie sie und ihre Kinder es schaffen können, die Hecke zu überwinden, denn das Erstürmen des von den Menschen gehaltenen Torhauses würde nur unnötig vielen ihrer Kinder das Leben kosten. Sie kontrolliert die Brutbottiche im Schlosskeller und kreiert immer wieder neue Monster, um sie gegen die Hecke anrennen zu lassen. Nur wenn sie sich langweilt oder für eine neue Kreation frisches Material für die Zuchtbottiche benötigt, schickt sie einen ihrer Schlosswächter los, um einen lebenden Menschen ins Schloss zu bringen. Wer es aber wagt, das Schloss zu betreten, wird zunächst den Zorn ihrer Wächter und schließlich den Zorn der Mutter selbst zu spüren bekommen. Alpha ist sehr intelligent und versucht, immer mehr Fähigkeiten der Menschen zu adaptieren. So hat sie begonnen, ihre Lesekenntnisse, die sie durch Beobachtung des Erfinders erworben hat, in der Schlossbibliothek zu vertiefen, und hofft, so einen Weg in die Freiheit zu finden. Es ist es nur eine Frage der Zeit, bis sie die versteckten Aufzeichnungen ihres Erschaffers entdecken und entschlüsseln wird. Danach wird die Hecke für sie und ihre Kinder kein Hindernis mehr darstellen, und sie kann Beutezüge ins Umland unternehmen. Welch Schrecken dadurch entfesselt würde, möchte man sich nicht ausmalen.

DIE BESTIEN

Der Erfinder Burmester hatte den Auftrag, Wild zu erschaffen, das einerseits schnell und schlau ist, um eine anspruchsvolle Jagd zu gewährleisten, andererseits aber auch wehrhaft sein und anspruchsvolle Trophäen liefern sollte. Er experimentierte mit der alchemistischen Essenz verschiedener Tiere, bis er Alpha aus der Essenz einer sibirischen Tigerin erschuf. Entsetzt von Alphas Kraft nutzte er für spätere Exemplare lieber die Essenz von Luchsen. So erschuf er neben einigen anderen Mischwesen die Lynxatauren. Diese Wesen hatten alles, was sich Hugo Freiherr von Heimrod erhofft hatte, und so sollte Burmester immer mehr von ihnen heranzüchten, bis es zu spät war. Die Luchs- und Tigeressenzen befinden sich noch immer im Labor des Erfinders, und Alpha nutzt sie, um weitere Kinder zu schaffen, wobei sie die Tigeressenz nur für die Zucht ihrer Wachen benutzt und kaum noch etwas davon da ist.

Lynxatauren sind Mischwesen, die viele Attribute klassischen Wilds in sich vereinen. Sie sind ungefähr so groß wie ein stattlicher Rothirsch und bewegen sich auf vier kräftigen Beinen fort. Doch haben sie nicht den Körper eines Hirsches, sondern den eines Luchses mit den kräftigen Tatzen eines Bären. Dies ermöglicht es diesen Wesen zu pirschen, Bäume wie auch Mauerwerk hinaufzuklettern und fürchterliche Wunden zu reißen. Alpha hat ihre Version der Lynxatauren inzwischen mit menschlichem Blut verwässert, sodass ein zentaurenartiges Wesen entstanden ist. Aus dem Tierleib erwächst ein annähernd menschlicher Oberkörper mit Armen und Händen. Alles ist von dichtem, prächtig hell geflecktem Fell bedeckt, und die Finger enden in kräftigen schwarzen Krallen. Das Haupt dieser Wesen hat zu gleichen Teilen menschliche (Nase, Augen, Mund) wie katzenhafte (Zähne, Ohren, Pupillen, Fell) Anteile.

Alphas Schlosswächter hingegen sind Mischwesen aus Tiger und Mensch. Sie ähneln den Lynxatauren, sind jedoch größer und bulliger. Zudem ist ihr Fell gestreift wie das eines sibirischen Tigers. Sie sind auch etwas intelligenter, was es ihnen ermöglicht, im Schloss gefundene Waffen zu verwenden, darunter vor allem alte Schwerter und Säbel. Theoretisch könnten sie auch Schusswaffen verwenden, doch da ihnen inzwischen die Munition ausgegangen ist, tun sie dies nicht.

Alpha selbst ist eine Besonderheit. Ihr Körper ist menschlicher und ähnelt stark einem Wertiger (ohne die Eigenschaft, sich in einen Menschen verwandeln zu können), zudem trägt sie als einziges Wesen im Schloss Kleidung. Da alle Mischwesen

in Seelenlichtbottichen produziert wurden, geht von ihnen ein sanfter, grünlicher Schimmer aus.

DER ORT IM DETAIL

Folgende Schauplätze können Bestandteile dieses schaurigen Ortes sein oder sich in der Nähe befinden.

LAGEPLAN

Die Gesamtanlage wird von der Hecke völlig umschlossen: einer 10 Meter hohen und 8 Meter breiten Hecke, die nur vom Torhaus unterbrochen wird. Unmittelbar ans Torhaus grenzt der einst repräsentative Schlossgarten an, von dem aber nur der Teil von von Heimrod genutzt wird, der vom Torhaus aus gesichert werden kann. Auf einer Anhöhe in der Mitte der Anlage liegt das Schloss. Im hinteren Teil der Anlage befindet sich das ehemalige Tiergehege. Um es zu erreichen, muss man wahlweise links oder rechts am Schlosshügel vorbei, wobei man hier schon Teile des Schlossgartens durchstreift, die verwildert sind und nicht mehr vom Torhaus gesichert werden können.

DAS TORHAUS

Das Torhaus ist eines der ältesten erhaltenen Gebäude der Anlage und stammt noch aus der Zeit, als das Schloss eine militärische Anlage war. Seine massive, robuste Architektur macht es leicht, potenzielle Angreifer abzuwehren und den Zugang zum Schlossgelände zu kontrollieren. Aus dem ganz und gar aus Stein errichteten Bauwerk lassen sich durch dutzende Schießscharten Ziele sowohl außerhalb als auch innerhalb des Geländes aufs Korn nehmen. Das Dach ist von einem Zinnenkranz umgeben und dient den Bewohnern als Aussichts- und Verteidigungsplattform.

Durch das Haus hindurch führt ein gewölbter Torgang, der auf beiden Seiten schwere mit Eisen beschlagene Tore aufweist. Vom Torgang aus führen Türen ins Innere des Torhauses. Die Innenräume stehen im Widerspruch zu dem wehrhaften Äußeren. Neben einem kleinen, aber luxuriösen Saal im Obergeschoss gibt es hier auch Quartiere für etwa zwölf vornehme Herrschaften. Zwar sind diese Kammern klein, aber sehr wohnlich ausgestattet und lassen weder Leibstuhl noch Poudreuse für die herrschaftliche Toilette vermissen. Folgerichtig ist nur sehr wenig Platz für die Dienerschaft, weshalb diese sich einen Schlafsaal teilen muss, der neben einer gut ausgestatteten Küche in einer ehemaligen Wachstube im Erdgeschoss liegt.

Hugo Freiherr von Heimrod gibt sich alle Mühe, seine Gäste hier standesgemäß zu bewirten, was aber wegen des begrenzten Platzes mitunter schwierig ist. Deshalb ist das Torhaus, wenn nicht gerade eine Vollmondjagd ansteht, lediglich mit einem halben Dutzend Gärtnern (alles ehemalige Veteranen) besetzt, die Neugierige fernhalten sollen und sich um die Pflege der Hecke kümmern (Näheres dort). In der Woche vor einer Vollmondjagd kommt zuerst die Köchin an und bringt Personal mit, das neben der anstehenden Hausarbeit auch andere – durchaus auch anstößige – Wünsche der Herrschaft befriedigen soll. Wer sich dagegen auflehnt, darf offiziell gerne gehen, verliert aber seine Bezahlung und läuft Gefahr, von den Veteranen in der Hecke „entsorgt“ zu werden. Dies kommt aber nur sehr selten vor, da die Köchin eine erfahrene Kräuterkundlerin (nach Wahl der Hexxenmeisterin auch eine Giftheke) und mit allerlei Mittelchen dazu in der Lage ist, die Dienerschaft gefügig und die Erinnerung an das Erlebte sehr vage zu halten. Sie stellt darüber hinaus aus den Blüten und Früchten der Hecke die Rauschmittel her, die die hohen Herrschaften bei ihren Ritualen im Diana-Tempel (siehe „Schlossgarten“) benötigen.

SCHLOSSGARTEN

Unweit des Torhauses liegt der Schlossgarten, der einst ganz im Stil des Barock gestaltet wurde. Doch viele der Figuren und Marmorbecken sind beschädigt oder liegen in Trümmern. Der vordere Teil des Gartens wurde beim Rückzugsgefecht der Schlossbewohner verwüstet und nur oberflächlich wieder hergerichtet. Die größtenteils ungepflegten Wege führen zu einem Pavillon, in dem eine unbeschädigte Statue der römischen Göttin Diana steht. In und um diesen „Tempel“ werden im Vorfeld der Jagd allerhand heidnisch-archaische Rituale an offenen Feuerstellen vollzogen, was im Großen und Ganzen nur eine Ausrede für den Konsum bewusstseinsweiternder Substanzen und maskierter, ungezügelter sexueller Ausschweifungen darstellt. Hier werden die Teilnehmer auf den Orden der Diana eingeschworen und so zum Stillschweigen und zur

Kooperation verpflichtet, ehe sie in der kommenden Nacht zur Jagd in den Tiergarten aufbrechen. Um für Sicherheit zu sorgen, wird das Treiben von den bis an die Zähne bewaffneten Veteranen des Adligen bewacht. Der Teil des Gartens, der weitab vom Tor liegt, ist dagegen völlig verwildert und teilweise von Ausläufern der Rosa sanguina (siehe „Die Hecke“). Hier bietet das Gelände viel Deckung, und so manches von Alphas Kindern durchstreift es.

DAS SCHLOSSINNERE

Das Innere des Schlosses offenbart mit seiner kunstvollen Ausstattung, den langen Fluren und der von schweren, dunklen Holzbalken getragenen Decke, die sich geradezu bedrohlich über die Köpfe der Besucher spannt, die ganze herrschaftliche Pracht, mit der dieser Ort einst ausgestattet wurde. Doch sind die Spuren der Verwüstung nur allzu offensichtlich, Möbel und Inventar liegen in Trümmern, in den Wänden finden sich Einschusslöcher sowie Krallenspuren der Bestien und der Boden ist übersät mit Trümmerteilen, Knochen und Spuren der Monster, die hier leben. Doch gerade diese Spuren sind bedacht und mit klarem Ziel hinterlassen worden, nämlich um Eindringlinge zu täuschen und auf eine falsche Fährte zu locken. Alphas Wächter sind Meister der Jagd und des Hinterhaltes. Zunächst werden sie ihre Beute mürbe machen, indem sie die Jäger durchs ganze Schloss hetzen und ihnen allerhand Fallen stellen. Dafür nutzen die Wächter durchaus auch Werkzeuge: Sie spannen Stolperdrähte, nutzen Köder, Fangeisen und Würgeschlingen, alles nicht zuletzt, um Eindringlingen klarzumachen, dass sie nicht länger Jäger, sondern Gejagte sind. Schließlich wird die Beute in einen Hinterhalt gelockt, um sich dann mit Zähnen und Klauen auf sie zu stürzen.

SCHLOSSKELLER

Um Eindringlinge am Betreten des Kellers zu hindern, hat Alpha einen wuchtigen Eichenschrank vor den Zugang gerückt, dessen Rückwand herausgebrochen wurde. Öffnet oder verschiebt man diesen, gelangt man in einen schmalen Gang, der zur Kellertreppe führt. Vom Fuße der Treppe führen mehrere Gänge in verschiedene Richtungen, und schnell wird klar, dass man das Schloss wohl über natürlichen Höhlen errichtet hat, die nur teilweise ausgebaut wurden. Dies allein würde dem ältesten Teil des Schlosses schon eine unheimliche Atmosphäre verleihen, doch wächst darüber hinaus überall an den Wänden schleimig triefendes Moos, das pulsiert und in unheilvollem Grün leuchtet.



DAS HEIMGESUCHTE JAGDSCHLOSS

Ein kalter, feuchter Luftzug, der den Geruch von Moder und Verfall heranträgt, wirkt zusammen mit dem pulsierenden Licht wie der Atem eines schlafenden Titanen. Bei dem Moos handelt es sich um eine der ersten Kreationen des Erfinders Burmester, der damit eigentlich eine günstige dauerhafte Lichtquelle erschaffen wollte.

BRUTHÖHLE

Die Bruthöhle ist der größte Kellerraum. Früher beherbergte er die Weinvorräte des Schlosses, ehe er dem Erfinder als Labor zugewiesen wurde. Immer noch befinden sich hier Tische, Regale und diverse Laborgeräte. Doch sind die meisten zerstört und zerschlagen von der Wut der hier erschaffenen Bestien. Davon ausgenommen sind zwei gewaltige Bottiche, die mit vielerlei Apparaturen, Schläuchen, Drähten und brodelnden Glas Kolben versehen wurden. In den Bottichen wabert eine milchige Flüssigkeit, in der sich schattenhafte Schemen bewegen. Hier befindet sich auch Alphas Schlafplatz, da sie möglichst nah bei ihren ungeborenen Kindern sein will. Sie wird sich auf jeden stürzen, der es wagt, ihren Babys zu nahe zu kommen, und nicht zögern, ihre Kleinen aus den Bottichen zur Hilfe zu rufen.

SCHLOSSBIBLIOTHEK

Ein von Säulen und Kapitellen flankiertes Portal, über dem das Familienwappen von Heimrods prangt, bildet den Eingang zur Bibliothek. Es handelt sich dabei um einen hohen Raum mit einer beeindruckenden von Steinbögen gestützten bemalten Gewölbedecke. Die Bilder zeigen allerlei mythologische Wesen wie Einhörner, Satyrn und Dryaden, aber auch Löwen, Bären, Hirsche und Wölfe. Die Bücherregale, aus edlem Holz gefertigt und mit Intarsien verziert, reichen bis unter die Decke und beherbergen in Leder gebundene Bücher mit goldgeprägten Rücken. Doch eine der Regalwände scheint zusammengebrochen zu sein und viele hundert Bücher liegen wild verteilt auf dem mit Mosaiken geschmückten Marmorboden. An der Stirnseite des Raumes befindet sich ein Kamin, der wohl schon seit Jahren nicht mehr entzündet wurde, und davor, auf einem orientalisch anmutenden Teppich mit riesigen braunen Flecken, stehen einige mit rotem Samt bezogene Sessel und ein dazu passendes Sofa. Die Polster der Möbel weisen tiefe Risse auf, fast als hätte man sie aufgeschlitzt, und neben dem Sofa befinden sich ein Stapel klassischer Literatur sowie ein Stoß loser Papiere. Im Raum zwischen Kamin und Fenster ruht ein prächtiger, wenn auch sehr staubiger Globus von sicher einem Meter Durchmesser in

einem soliden Gestell aus dunklem Holz. Unter der Decke hängt ein gewaltiger Kronleuchter, der Lesenden wohl einst Licht spendete, heute aber dank Unmengen von Staub und Spinnweben wie der Kokon eines riesigen Insekts bedrohlich im Raum schwebt.

Hierher floh der Erfinder und hier versteckte er sein Tagebuch mit den Forschungsunterlagen im Globus neben dem Kamin, bevor seine Kreaturen ihm ein blutiges Ende bereiteten, von welchem die großen Blutflecken im Teppich zeugen. Tatsächlich lässt sich der Globus durch einen verborgenen Mechanismus öffnen und diente ursprünglich der Aufbewahrung besonders exquisiten Brandweins, den von Heimrod vor dem Zugriff beziehungsweise dem Durst seines Personals schützen wollte. Als Burmester die erste Bestie erschaffen und den Erfolg seinen Herrn gemeldet hatte, lud dieser ihn zu einem Glas des edlen Tropfens ein, wodurch der Erfinder von dem Versteck Kenntnis erlangte. Inzwischen ist dieser Ort, nach der Bruthöhle, Alphas bevorzugter Aufenthaltsort. Hier lässt sie sich auf dem Sofa nieder und übt sich im Lesen. Sie begann mit klassischen Werken von Homer, Vergil und Cicero, schmökert inzwischen aber immer mehr Belletristik. Schreibversuche, mit langen Klauen statt Schreibfeder verfasst, findet man auf dem Papierstapel daneben. Sie geben einen düsteren Einblick in den Geist und die Pläne der Monstermutter, die eine beunruhigend gute Autodidaktin ist und neben Latein inzwischen auch Deutsch und Französisch beherrscht.

Menschen, die sie von ihren Wächtern verschleppen lässt, hält sie hier gefangen, um sich mit ihnen zu unterhalten und so ihre eigenen Kenntnisse zu schulen und zu verfeinern. Danach wird der Gefangene ausgeweidet und als Rohstoff für neue Bestien in der Bruthöhle verwertet. Die aufgeschlitzten Polster und das zerstörte Regal entstanden, als Alpha nach den Aufzeichnungen des Erfinders suchte, doch sein vergossenes Blut und der Brandwein im Versteck machen es Alpha noch unmöglich, die Unterlagen zu wittern. Doch dies könnte sich ändern, wenn sie erst den anzüglichen französischen Roman liest, der schon auf ihrem Stapel liegt und aus dem von Heimrod die Idee für sein Brandweinversteck hatte.

Dieser Ort eignet sich gut für eine erste Begegnung mit Alpha und sollte die Gefahr offenbaren, die sie und ihre Brut darstellen. Die Jäger könnten hier erscheinen, während sich Alpha noch einmal mit einem Entführungsoffer unterhält. („Zittere doch nicht so, kleiner Mensch, es tut nur kurz weh, und schon bald wirst du als eines meiner Kinder wiedergeboren werden.“)

Hinweise zum Versteck des Tagebuchs können die Jäger entweder durch Erscheinungen im Schlosskeller (siehe dort), den Adligen selbst („Oh, wie sehr reut es mich, nicht mehr an meinen edlen Tropfen in der Bibliothek zu kommen.“) oder durch den Roman (von Heimrod markierte die Stelle im Buch mit einem Eselsohr) bekommen.

DIE HECKE

Die modifizierten Heinzeller-Gläser des Erfinders haben die Pflanzen, die ursprünglich eine normale Wildrosenhecke bildeten, verändert und mutiert. Diese entwickelten die Fähigkeit, das Blut der Lebenden zur eigenen Stärkung einzusetzen, und veränderten sich so, dass sie möglichst leicht an ihren bevorzugten „Dünger“ herankommen konnten. Nehmen die Blutrosen die Anwesenheit potenzieller Opfer wahr, bilden sich in der Nähe wunderschöne, herrlich duftende Blüten, die die Beute anlocken sollen. Nähert sich diese, werden aus einigen der Blüten in Windeseile herrlich aussehende, leuchtend rote Früchte, die von einem grünen Leuchten umgeben sind und die eine geradezu magische Anziehungskraft besitzen. Wird eine der Früchte berührt, platzt diese sofort auf und setzt einen extrem klebrigen und stark halluzinogenen Stoff frei. Das Opfer wird festgeklebt und betäubt, was es den kräftigen Dornen der Pflanze einfach macht, sich in dessen Fleisch zu senken und ihm das Blut auszusaugen.

Die Dornen sind mühelos dazu in der Lage, durch jede noch so dicke Haut zu dringen. Außerdem sind sie mit Widerhaken versehen, was es schwer und sehr schmerzhaft macht, sie zu entfernen. Die Blutrosen gehen durchaus taktisch vor, indem sie ihre Opfer durch lichte Stellen ins Innere der Hecke locken und sich dann wieder schließen. Inzwischen ist die Hecke gut 10 Meter hoch und 8 Meter tief und umspannt das gesamte Schlossgelände. Sie ist absolut in der Lage, auch die größten Bestien aufzuhalten und sie sogar zu verschlingen. Auch wenn die Blutrosen nach außen hin betörend schön wirken, so ist das Innere der Hecke doch nichts anderes als ein Friedhof. Hier finden sich Menschen und Bestien, noch lebend oder bereits tot, fest umschlungen von den zuckend-saugenden Dornenranken. Irgendwo im Gewimmel aus Dornen, Leichen, Ranken und Knochen befinden sich die Heinzeller-Gläser, und erst wenn diese allesamt gefunden und vernichtet wurden, wird die Blutrosenhecke aufhören zu existieren.

Um zu verhindern, dass bei der Vollmondjagd einer der adeligen Gäste der Hecke zum Opfer fällt, sind die Gärtner/Veteranen angewiesen, dafür zu sorgen, dass die Hecke „ausreichend gedüngt“

wird. Das bedeutet üblicherweise, dass sie einige der kleineren Bestien in die Hecke treiben. Doch ab und zu, vor allem, wenn sie sich ein kleinen Nebendienst verschaffen wollen, überfallen die Veteranen Reisende oder Waldarbeiter, plündern sie aus und werfen sie dann in die Hecke. Da sie über genügend Erfahrung im Umgang mit den Blutrosen und über speziell gepanzerte Schutzkleidung verfügen, können sie die dabei entstehenden Blüten und Früchte ernten und ins Torhaus bringen. Die Köchin stellt daraus ein potentes Rauschgift her, dessen Verkauf ebenfalls ein hübsches Sümmchen einbringt.

Wenn die Jäger die Hecke überwinden wollen, ist das ein schwieriges, aber nicht unmögliches Unterfangen. Es sind einige Dinge zu beachten:

Atemschutz: Die Blutrosen nutzen übernatürliche Giftstoffe, die den Geist verwirren und lähmen. Schon ein feuchtes Tuch bietet etwas Schutz, besser sind jedoch Pestmasken, wie sie von den Veteranen genutzt werden.

Körperschutz: Die Dornen der Blutrosen durchdringen selbst dickes Leder mühelos, weshalb nur schwere Panzerung nennenswerten Schutz bietet. Trotzdem muss man sich dann immer noch einen Weg durch die Hecke bahnen, während man unablässig von der Blutrose attackiert wird.

Feuer: Natürlich ist Feuer gegen die Blutrosen wirksam, allerdings nicht so sehr, wie man meinen möchte. In den Pflanzen zirkuliert das Blut unzähliger Opfer, und sie nutzen es, um zu verhindern zu entflammen. Dadurch werden nicht nur die Pflanzen geschützt, sondern es entsteht auch der fast nicht zu ertragende Gestank von altem, verbrennendem Blut.

DAS WILDGEHEGE

Das Wildgehege umfasst gut zwei Drittel des von der Hecke eingefassten Schlossgeländes. Früher war es durch einen Eisenzaun vom Schlossgarten getrennt, doch dieser Zaun ist an vielen Stellen verbogen und zerstört. Die Torflügel hängen schief an den steinernen Torpfosten, die sie bekrönenden Figuren sind durch tiefe Kratzer verunstaltet. Der Weg vom Tor, welcher tief in das bewaldete Gebiet hineinführt, ist stark überwuchert, aber dennoch gut zu erkennen. Das Gehölz ist dicht, und das völlige Fehlen von Vogelstimmen macht es unheimlich und bedrohlich. Hier finden die Vollmondjagden statt, und hierher ziehen sich jene Bestien zurück, die Alpha enttäuschten und die Blutrosenhecke nicht durchbrechen konnten. Die Bestien hier sind oft sehr geschwächt, und es ist nicht besonders schwer, sie zu erlegen. Das Aufspüren ist da hingegen schwieriger. Alles in allem lassen

sich hier recht gefahrlos exotische Bestien erlegen, deren Trophäen nicht nur Ruhm, sondern bei dem richtigen Alchemisten sicher auch viel Geld bringen würden. Doch ab und an schickt Alpha einen ihrer Wächter aus, um Material für neue Kinder zu holen. Normalerweise holt dieser dann eine der gescheiterten Bestien; wenn er allerdings einen Menschen erwischt, so nimmt er lieber diesen.

GERÜCHTE

Es sind viele Gerüchte über das einsame Jagdschloss im Umlauf. Wirf ein- oder mehrmals den Elixierwürfel bzw. wähle ein oder mehrere Gerüchte aus, die dir gefallen:

Elixier-Wurf	Gerücht
1	Das Schloss wird von einem Schwarzmagier bewohnt, der dort den Teufel anbetet. (falsch)
2	In Vollmondnächten hört man Trommeln und sieht Feuerschein hinter der gewaltigen Hecke. (wahr)
3	In diesen Nächten kommen die Hexen der Umgebung zusammen, um mit Dämonen Unzucht zu treiben. (falsch)
4	Schreie und Geheul bezeugen die Lust der Dämonen. (falsch: Es sind die gejagten Bestien.)
5	Wenn Vollmond herrscht, verschwinden Wanderer, Waldarbeiter und Reisende spurlos in der Nähe des Schlosses und werden nie mehr gesehen. (wahr: Die Söldner plündern sie aus und verfüttern sie an die Hecke.)

ABENTEUERIDEE

Ein Magistrat des Landesherrn heuert die Jäger an, ihn bei der Untersuchung vor Ort zu unterstützen, weil in letzter Zeit vermehrt Menschen verschwunden sind, darunter auch einige Würdenträger. Er hat Hugo Freiherr von Heimrod in Verdacht, da ihm dessen plötzlicher Erfolg und Aufstieg sehr suspekt sind. Nun hat der Magistrat selbst eine Einladung zu einer dieser Vollmondjagden erhalten und möchte sichergehen, nicht auch zu verschwinden.

MÖGLICHER VERLAUF

Die Jäger müssen entweder ins Gelände einbrechen und die Hecke durchqueren oder als Personal getarnt ins Torhaus gelangen. Hören die Jäger sich in einer nahen Siedlung um, erfahren sie neben den Gerüchten (siehe oben) auch von Stellenausschreibungen für Personal. Ihnen wird aber auch

von scheußlichen „Werwesen“ berichtet, die die Körper von Menschen, aber die Köpfe von Raben haben sollen und sicherlich schuld am Verschwinden der Leute sind. Bei diesen vermeintlichen Werraben handelt es sich jedoch lediglich um die maskierten Gärtner; sie nutzen schnabelförmige Masken und schwere Panzerung, um sich vor dem Duft und den Ranken der Blutrosen zu schützen – das können die Jäger aber erst später herausfinden.

Beobachten die Jäger das Torhaus heimlich von außen, können sie Zeuge werden, wie die „Werraben“ einen bewussten Mann in die Hecke werfen, die daraufhin sehr lebendig wird und den Mann geradezu verschlingt. Die Jäger können versuchen, den Bewussten zu retten und nach hartem Kampf auf der anderen Seite der Hecke herauskommen. Möglicherweise finden sie eines der Heinzeller-Gläser in der Hecke, was ein Zeichen dafür wäre, dass die Pflanzen von Menschenhand verändert wurden. Kaum auf der anderen Seite angekommen, werden die Jäger von Lynxatauren angegriffen.

Ein anderer Weg könnte sein, dass die Jäger sich als Personal anwerben lassen. Sie erhalten Einblick hinter die Kulissen und können durch die Köchin oder die Veteranen von Burmester erfahren. Doch laufen sie hier Gefahr, von der Köchin unter Drogen gesetzt zu werden und unbewaffnet, möglicherweise sogar nackt im Schlossgarten den niederen Bedürfnissen der anwesenden Adligen ausgeliefert oder der Blutrosenhecke zum Fraß vorgeworfen zu werden. Sollte es auf einen Kampf gegen die Köchin hinauslaufen, kann die HeXXenmeisterin diese auch zu einer GiftheXe machen. Sie genießt die Protektion Hugo Freiherr von Heimrods (oder hat ihn selbst am Wickel).

Die Jäger könnten es aber auch schaffen, vom Freiherr zur Jagd eingeladen zu werden, was am meisten Vorbereitung und Aufwand erfordert. Aber möglicherweise haben die Jäger ja noch Gefallen an höherer Stelle offen oder verfügen über eine so enorme Reputation, dass sie als eigener kleiner Programmpunkt der Jagd gelten können. Solange sie nicht von Stand (also adelig) sind, werden sie nur als Gäste zweiter Klasse behandelt. Auch hier sollten die Jäger darauf achten, wie sie sich verhalten, denn wenn sie durch allzu „revolutionäres“ Gedankengut und Verhalten die Missgunst der anderen Gäste erregen, können sie ganz schnell von Feinden umringt dastehen.

Wie es die Jäger auch immer schaffen, auf das Gelände zu kommen, irgendwann wird die Jagd beginnen und die Gesellschaft ins Wildgehege aufbrechen. Hier sollte es zu einigen Begegnungen mit den Bestien kommen, ehe schließlich der Magistrat von einem Wächter Alphas entführt und ins

Schloss gebracht wird. Wer ins Schloss eindringt, wird von den grausamen Wächtern konfrontiert, und das Verhältnis von Jägern und Gejagten dreht sich um. Hier könnten einige der Nsc-Jagdgäste spektakulär ihr Leben verlieren, beispielsweise in den Fallen oder Krallen der Wächter.

Hugo Freiherr von Heimrod könnte zu der Erkenntnis kommen, dass ins Schloss eingedrungenen Jäger eine Gefahr für ihn darstellen, wenn sie zu viel herausfinden oder sogar Alpha töten, und daraufhin das Schloss von außen abriegeln lassen. Die Jäger und eventuell einige Nsc sind gefangen, und es bleibt ihnen nur, die Geheimnisse des Schlosses zu lüften und nach einem unbewachten Ausgang zu suchen. Ein kleines Finale sollte eine Begegnung mit Alpha in der Bibliothek sein, wo sie ganz nach Katzenmanier mit dem Entführten spielt. Möglicherweise finden die Jäger Hinweise auf den Erfinder Burmester und darauf, wo dieser seine Aufzeichnungen versteckt hat. All das liegt im Ermessen der HeXXenmeisterin.

LYNXATAUR

(Inconnu, Widernatürlich, Bande 3)

LEP: 15 | INI: 12 | BEUTEGUT: 12 Gulden

🐾 **Tatzenhieb** Erfolge 3, Schaden 4

◆ **Anfällig** (Feuer)

◆ **Chaotisches Verhalten** (INI 0: 🐾: neue Bindung)

◆ **Einzelkämpfer** (Allein an Jäger gebunden: +1 Treffererfolg, +1 Grundschaden)

◆ **Gegenschlag** (Wird Nsc von Jäger im Nahkampf erfolgreich angegriffen: 1 Blutwürfel Sc)

FINALE

Gleichgültig, ob die Jäger die Handschriften des Erfinders finden oder nicht, sollte das Finale aus einem Kampf gegen Alpha und ihre Brut bestehen. Die Jäger müssen Alpha und die schier endlose Horde ihrer Kinder besiegen und verhindern, dass sie der Hecke entkommen. Mit den Aufzeichnungen wird dies um einiges leichter, da diese den Jägern die Möglichkeit geben, die Zuchtbottiche herunterzufahren, womit sie nach einigen Runden nur noch Alpha bekämpfen müssen. Ist diese Gefahr gebannt, sollten die Jäger einen von den Bestien gegrabenen Tunnel in der Brutkammer finden, durch den sie mit den anderen Überlebenden mitten im Wildgehege herauskommen und den vielleicht noch lebenden Gastgeber ohne große Probleme gefangen nehmen können.

SCHLOSSWÄCHTER

(Inconnu, Widernatürlich, Anführer 1)

KKR 8, ATH 8, GES 4, WIL 6, WIS 2, SIN 4

LEP: Jz x 15 | PW: 2

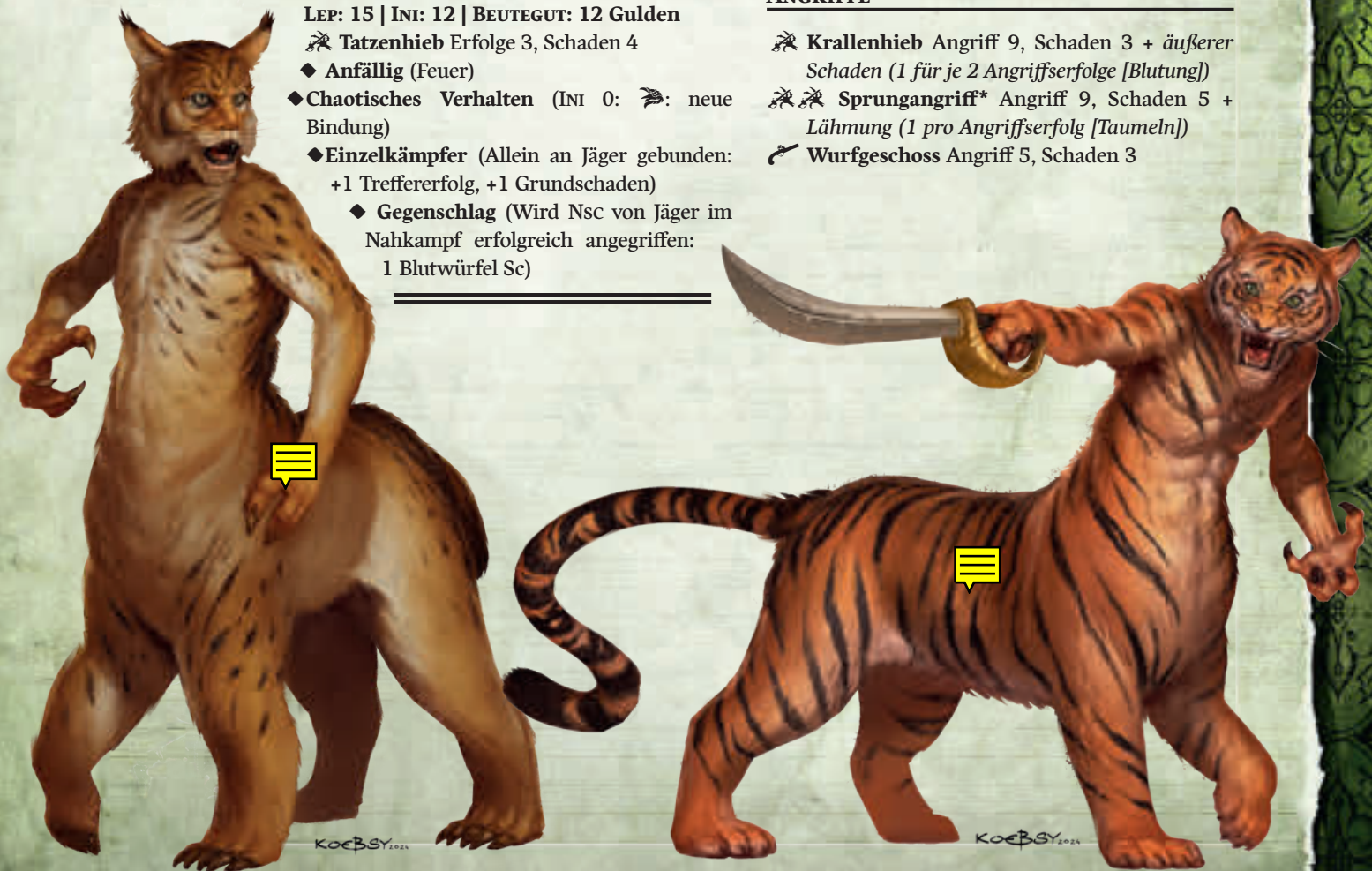
INI: 8 | Handlungen: 🐾🐾🐾 | 🗡️🗡️

ANGRIFFE

🐾 **Krallenhieb** Angriff 9, Schaden 3 + äußerer Schaden (1 für je 2 Angriffserfolge [Blutung])

🐾🐾 **Sprungangriff*** Angriff 9, Schaden 5 + Lähmung (1 pro Angriffserfolg [Taumeln])

🗡️ **Wurfgeschoss** Angriff 5, Schaden 3



EIGENSCHAFTEN

- ◆ **Anfällig** (Feuer)
- ◆ **Blutbeschwörung** (🐾|🔪: Lynxataur (1 für 3 LEP))
- ◆ **Chaotisches Verhalten** (INI 0: 🐾: neue Bindung)
- ◆ **Derwisch** (Elixierwürfel LEP: +1 🐾-Handlung, nicht dauerhaft)
- ◆ **Einigeln** (🐾|🔪: Pw +1, dauerhaft, 3x pro Kampf anwendbar)
- ◆ **In die Enge getrieben** (bei Nahkampfangriff: Nsc führt eigenen Nahkampfangriff als Reaktion aus, 1x pro Runde)
- ◆ **Resistenz** (Malusstufen)

BEUTEGUT: Jz x 20 Gulden

TYPISCHER UMGEBUNGSEFFEKT: Zuchtbottiche

* nur ausführbar, wenn Nsc freisteht

ALPHA

(Inconnu, Widernatürlich, Anführer 3)

KKR 12, ATH 10, Ges 5, WIL 10, Wis 8, SIN 5

LEP: Jz x 30 | Pw: 2

INI: 10 | Handlungen: 🐾🐾🐾|🔪🔪

ANGRIFFE

- 🐾 **Krallenhieb** Angriff 15, Schaden 3 + *äußerer Schaden* (1 für je 2 Angriffserfolge [Blutung])
- 🐾🐾 **Sprungangriff*** Angriff 15, Schaden 5+ *Lähmung* (1 pro Angriffserfolg [Taumeln])
- 🔪 **Pistole** Angriff 8, Schaden 3

EIGENSCHAFTEN

- ◆ **Anfällig** (Feuer)
- ◆ **Fehlerfrei** und fehlerhaft (nach beliebiger Probe von Gegner oder Jäger: Wiederhole Probe, das zweite Ergebnis zählt, 1 Hex)
- ◆ **Hex-Macht** (Jz + 2Hex bei Start)
- ◆ **Hex-Reaktion** (1 Hex, sobald ein Jäger 1 Rage, 1 Ambition, 1 Segnung oder 1 Quintessenz verwendet, einmal pro Aktion des Jägers)
- ◆ **Hex-Schutz** (1 Hex: Schaden -5, einmal pro Quelle)
- ◆ **Regeneration** (INI 0: Jz LEP)
- ◆ **Resistenz** (Malusstufen)

HANDLUNGSKRÄFTE

- ◆ **Ansporn** (🐾|🔪: +1 Treffererfolge für untergebene Bandengegner des Typs Lynxataur)
- ◆ **Beschwörung** (🐾|🔪: Lynxataur (1 für 1 Hex))
- ◆ **Erwischt** (🐾|🔪: INI +5, dauerhaft, 1x pro Kampf anwendbar)

- ◆ **Fluch der Untätigkeit** (🐾|🔪: 13 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))
- ◆ **Hexenschuss** (🐾|🔪: 13 gegen Akrobatik, pro Differenzerfolg -1 AP, 2 Hex (Einzel))
- ◆ **Markierung** der Schwäche (🐾|🔪: 1 Jäger wird markiert; alle Angriffe gegen markierten Jäger gelten als Geistschaden, 1 Hex zum Wirken, 1 Hex zum Aufrechterhalten (Einzel)).
- ◆ **Schmerzen** (🐾|🔪: 13 gegen Unempfindlichkeit, 1 äußere Schadenstufe pro Differenzerfolg [Blutung], 1 Hex pro Ziel (Gruppe))
- ◆ **Terrorwelle** (🐾|🔪: 13 gegen Geistesstärke, 1 Malusstufe pro Differenzerfolg [Furcht]), 1 Hex pro Ziel (Gruppe))

BEUTEGUT: Jz x 20 Gulden

TYPISCHER UMGEBUNGSEFFEKT:
Zuchtbottiche

* Nur ausführbar,
wenn Nsc freisteht.



BLUTROSENHECKE (ABSCHNITT)







(Zauberkeatur, Widernatürlich, Anführer 3)

KKR 12, ATH 1, GES 5, WIL 8, WIS 2, SIN 5

LEP: Jz x 20 | PW: 3

INI: 10 | Handlungen:   









ANGRIFFE

-  **Dornenhieb** Angriff 15, Schaden 3 + innerer Schaden (2 für je 2 Angriffserfolge [Vergiftung])
-  **Stich des Todes** Angriff 5, Schaden 1 + Lepröser Verfall (bei Treffer: -1 EH oder MH)
-   **Betörender Duft** Angriff 11, Schaden 1 + Höchster Einflussverlust (-1 Ressource (höchste Menge) pro Angriffserfolg) + Flächentreffer (alle Jäger, Ausweichen erlaubt)
-   **Schlingangriff** Angriff 15, Schaden 1 + Lähmung (1 für je 2 Angriffserfolge [Fixierung])

EIGENSCHAFTEN

- ◆ **Abwehrvorteil: Fernkampf** (Schaden aus Fernkampfangriffen wird um -5 reduziert)
- ◆ **Anfällig** (Feuer)
- ◆ **Immunität** (Malusstufen, Innerer Schaden)
- ◆ **Omnipräsent** (Nsc wird nicht als Plättchen dargestellt, Angriffe gegen Nsc sind aus jeder Position möglich, immun gegen heimtückische Angriffe)
- ◆ **Regeneration** (INI 0: Jz x 2 LEP)



HANDLUNGSKRÄFTE

- ◆ **Blutmagie** (  : LEP - (Jz x 2), erhalte HEX in Höhe von Jz)
- ◆ **Halluzinationen** (  : 11 gegen Geistesstärke, 1 Lähmungsstufe pro Differenzerfolg [Verzauberung], 1 HEX (Einzeln))
- ◆ **Offene Wunden** (  : 11 gegen Unempfindlichkeit, mind. 1 Differenzerfolg für Nsc: Jäger erleidet 1 Sc pro durchgestrichenem EH-/MH-Feld, muss danach 1 Feld nach eigener Wahl durchstreichen, Gruppe (1 HEX pro Ziel))
- ◆ **Schmerzen** (  : 11 gegen Unempfindlichkeit, 1 äußere Schadenstufe pro Differenzerfolg [Blutung], 1 HEX pro Ziel (Gruppe))



BEUTEGUT: Jz x 30 Gulden

TYPISCHER UMGEBUNGSEFFEKT: keiner



EINIGELN

Der Nsc nutzt Deckung, Ausrüstung, Waffen oder Schilde, um sich dauerhaft gegen gegnerische Attacken zu schützen. Wird die Handlungskraft angewendet, steigt der PW des Nsc bis zum Ende des Kampfes um 1. Einigeln ist bis zu dreimal pro Kampf anwendbar. **Ziele:** persönlich, **Kosten:** keine, **Syntax: Einigeln** (  : PW +1, dauerhaft, 3x pro Kampf anwendbar)

ERWISCHT

Der Nsc wendet ein unerwartetes Kampfmanöver oder fiese Tricks an, um Gegner abzulenken. Wird diese Handlungskraft angewendet, steigt die INI des Nsc bis zum Ende des Kampfes um +5. Erwischt kann nur einmal pro Kampf ausgeführt werden. **Ziele:** persönlich, **Kosten:** keine, **Syntax: Erwischt** (  : INI +5, dauerhaft, 1x pro Kampf anwendbar)

MARKIERUNG DER SCHWÄCHE

Der Nsc markiert einen Jäger mit einem arkanen, nicht sichtbaren Symbol, das jedoch vom Nsc selbst wie auch all seinen Verbündeten intuitiv erspürt werden kann. Die Handlungskraft erfordert keine Probe, muss allerdings als Handlung ausgeführt werden und verbraucht 1 HEX In jeder folgenden Runde kann die Markierung aufrecht erhalten werden, indem der Nsc in seiner INI-Phase 1 HEXopfert, muss dafür aber keine Handlung mehr aufwenden. Kann der Nsc die HEX-Kosten zum Aufrechterhalten nicht aufbringen, erlischt der Zauber; ansonsten hält die Wirkung jeweils bis zur nächsten INI-Phase des Nsc. Der Nsc kann immer nur einen Jäger auf diese Weise markiert haben, kann aber in seiner Runde freiwillig auf die Aufrechterhaltung verzichten und den Zauber gegen einen anderen Jäger neu wirken. Immer dann, wenn der Nsc oder einer seiner Verbündeten den markierten Jäger attackieren, ignorieren sie den PW des Jägers und dessen Puffer-LEP; angerichteter Schaden gilt als Geistschaden. **Ziele:** 1 Jäger, **Kosten:** 1 HEX zum Wirken, 1 HEX zum Aufrechterhalten. **Syntax: Markierung der Schwäche** (  : 1 Jäger wird markiert; alle Angriffe gegen markierten Jäger gelten als Geistschaden, 1 HEX zum Wirken, 1 HEX zum Aufrechterhalten (Einzeln)).

OFFENE WUNDEN

Mithilfe dieses Zaubers lässt der Nsc Wunden, die bereits ordentlich versorgt wurden, wieder aufbrechen. Der Zauber erfordert eine vergleichende Probe WIL + AS gegen Unempfindlichkeit. Gewinnt der Nsc mit mindestens 1 Differenzerfolg, erleidet der Jäger 1 Schmerzschaden für jedes EH- und MH-Feld, das bereits durchgestrichen wurde. Danach wird ein weiteres Kästchen nach Wahl des Jägers durchgestrichen. **Ziele:** Gruppe, **Kosten:** 1 HEX pro Ziel, **Syntax:** Offene Wunden (☞|☞: x gegen Unempfindlichkeit, mind. 1 Differenzerfolg für Nscg: Jäger erleidet 1 Sc pro durchgestrichenem EH-/MH-Feld, muss danach 1 Feld nach eigener Wahl durchstreichen, Gruppe (1 HEX pro Ziel))

- + **Höchster Einflussverlust:** Der getroffene Jäger verliert immer Ressourcen durch diesen Angriff, ganz gleich ob Coups, Ideen oder generierte Ressourcen wie Segnungen, Ambition etc., wobei immer jene Ressource ausgesucht wird, von der der Jäger am meisten hat. **Syntax:** + *Höchster Einflussverlust (-1 Ressource (höchste Menge) pro Angriffserfolg)* oder + *Höchster Einflussverlust (-1 Ressource (höchste Menge) für je 2 Angriffserfolge)*

- + **Lepröser Verfall (bei Treffer: -1 EH oder MH):** Wird der Jäger von einem Angriff mit diesem Schadenszusatz getroffen und erleidet dadurch einen Verlust von LEP (auch Puffer-LEP zählen hierbei), muss der Jäger zusätzlich 1 EH- oder 1 MH-Kästchen durchstreichen, unabhängig von der Höhe des Schadens. **Syntax:** + Lepröser Verfall (bei LEP-Verlust: -1 EH oder MH-Kästchen)

OPTIONALER UMGEBUNGSEFFEKT:

ZUCHTBOTTICHE

Kommt es im Keller zu einem (finalen) Kampf, kann die HeXXenmeisterin diesen optionalen Umgebungseffekt einsetzen. Im Keller befinden sich Jz + 1 Zuchtbottiche, in denen jeweils eine grausame Gestalt kurz vor dem „Schlüpfen“ steht.

Regel: Um einen Bottich zu zerstören, muss man ihm mit den üblichen Mitteln Jz x 5 Schadenspunkte (Pw 3) zufügen. Andererseits kann man ihn auch über eine Sammelprobe auf Handwerken (Aktion, 2 AP) sabotieren. Pro Bottich sind Jz x 2 gesammelte Erfolge notwendig. In INI 0 würfelt die HeXXenmeisterin für jeden intakten Bottich mit einem HeXXenwürfel und platziert bei einem HeXXensymbol wahlweise einen Lynxataur oder eine andere beliebige, in der Regel tierhafte Kreatur (Dämonenbrut, Inconnu o. Ä.) auf dem Kampfschauplatz. Der Bottich hat danach keine Funktion mehr.





Eine Dependance der Faust-Gesellschaft



Heiß qualmt es aus der Mündung von Jeannes Muskete, als der letzte Wächter wie ein Sandsack zu Boden geht. Eines der Geweihe an den Wänden dieser kleinen Jagdstube soll laut den Instruktionen den Zugang öffnen, doch welches? Viel Staub rieselt zu Boden, bis Jeanne und ihre beiden Gefährten das richtige Geweih finden. Ein kräftiger Ruck – und plötzlich beginnt eine in den Wänden verborgene Apparatur zu surren. Jeanne und ihre Begleiter erschrecken, als plötzlich ein Teil der Decke nach unten klappt. Eine Treppe wird sichtbar. Jeanne und die anderen wissen: Dort oben werden dreckige Geheimnisse geschmiedet. Es wird Zeit, diese zu lüften. Zaghaft steigt Jeanne die Treppe empor. Nur langsam gewöhnen sich ihre Augen an die Dunkelheit. Da ist wieder dieses Surren. Maschinen bewegen sich, Kleine Funken zucken durch die Luft und laden etwas auf. Es riecht nach einer Falle, und Jeanne weiß, sie ist hineingetappt.

Ein Abenteuer in und um eine Dependance der Faust-Gesellschaft lohnt sich gleichermaßen für Spielgruppen, die als Mitglieder dieser Organisation zwielichtige Aktionen durchführen wollen, wie auch für rechtschaffene Jäger, die die illegalen Machenschaften der jeweiligen Niederlassung aufdecken wollen. Die hier beschriebene Dependance ist bewusst so entworfen, dass man sie in jeder größeren Stadt vorfinden könnte.

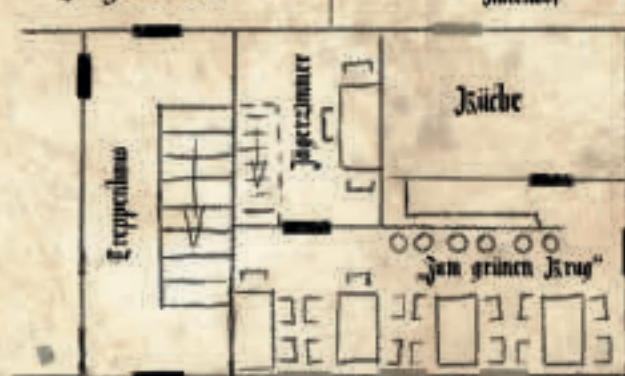
Diese Niederlassung ist nicht zwingend ein Ort für einen finalen Showdown, wohl aber werden die Geheimnisse in den Räumlichkeiten so einigen Abenteuern eine unerwartete Wendung geben. Uneingeladene Jäger, die sich hier umsehen wollen, werden vor allem auf Fallen stoßen und mit der Komplexität der gesamten Niederlassung zu kämpfen haben.

HINTERGRUND

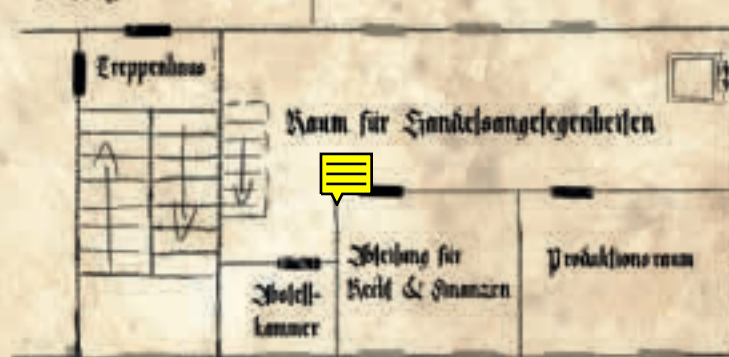
Eine Dependance bildet das lokale wirtschaftliche Zentrum der Faust-Gesellschaft. Während man sich in Quartieren und Werkstätten redlich darum bemüht, ein sauberes Bild abzugeben, wird hier die schmutzige Arbeit erledigt. In einer Dependance werden Drogen produziert, Pläne zur Zersetzung der örtlichen Gesellschaft geschmiedet und moralisch fragwürdige Apparate hergestellt. Sollte ein Rechtsvertreter oder ein Inquisitor sich jemals Zutritt zu einer Dependance verschaffen (und es lebend mit belastendem Material wieder herauschaffen), würden so einige Mitglieder der Gesellschaft am Galgen landen.

Dependance der Faust-Gesellschaft

Erdgeschoss



1. Etage



2. Etage



Damit dies nicht passiert, treffen die Kumpagne zahlreiche Sicherheitsvorkehrungen. Eine der wichtigsten Maßnahmen ist die Tarnung. Eine Dependance wird in der Regel über oder unter einem Scheingewerbe errichtet. Mal findet sie sich im Keller unterhalb eines Handwerksbetriebs, mal im ersten Stock einer Poststation. Die hier

vorgestellte Niederlassung nutzt zur Tarnung eine Kneipe – Hauptsache, es gibt genügend Personenverkehr, damit die ein- und ausgehenden Mitglieder der Faust-Gesellschaft nicht auffallen.

Innerhalb der Dependance arbeiten die Kumpane in Abteilungen mit unterschiedlichen Aufgaben. Die jeweiligen Räume spiegeln diese Aufgaben wider und bieten neben ganz eigenen Herausforderungen auch entsprechende Schätze: Diese reichen von seltenen Apparaten und Bauplänen über verbotene alchemistische Substanzen bis hin zu Beweisen bezüglich der Bestechung von Machthabern oder gar Korrespondenzen mit Hexen (Details zu den einzelnen Abteilungen findest du im nächsten Abschnitt).

Wenn die Schutzmaßnahmen versagen, hält jede gut geplante Dependance auch einen Fluchtweg für ihre Kumpane bereit. Die hier vorgestellte Niederlassung bietet sogar gleich mehrere. Wenn die Jäger auf Verbrecherjagd gehen wollen, sollten sie daher gut planen. Jäger auf Seiten der Faust-Gesellschaft können sich dank mehrerer Verteidigungslinien in einer Schlacht gegen zahlenmäßig überlegene Feindgruppen zur Wehr setzen.

DER ORT IM DETAIL

Das viergeschossige Gebäude liegt inmitten einer Häuserzeile. Von der Straße aus erkennt man gut das mit einem Scheingiebel verzierte Dachgeschoss. Von außen betrachtet dürften hier sowie im darunter liegenden ersten Obergeschoss mehrere Wohnungen zu finden sein. Eingeweihte wissen, dass sich hinter so manchem Fenster mehr versteckt, als man von außen erahnen kann.

Die Fenster des Erdgeschosses sind mit bunten, verzierten Butzenscheiben verglast. Diese sind mit schwungvoll gebogenen und zugleich dekorativen Gitterstäben geschützt. Links von den Fenstern führt eine Tür ins Treppenhaus, rechts ermöglicht ein Durchlass die Einfahrt in den Innenhof. Damit betrunkene Gäste die Anwohner nicht belästigen, wurde der Eingang zur Kneipe im Treppenhaus zugemauert und stattdessen ein neuer Eingang inmitten des Durchlasses geschaffen. In das Kellergeschoss gelangt man über den Innenhof sowie über das Treppenhaus.

DIE KNEIPE ZUM GRÜNEN KRUG

Eine Wolke aus Zigarrenqualm sticht einem in die Augen, wenn man die von der Faust-Gesellschaft betriebene Schenke durch die Tür innerhalb des Durchlasses betritt. Es riecht nach einer Mischung aus Tabak, Schweiß und Schnaps. Der Schankraum ist nur spärlich beleuchtet. Hier mag man es lieber etwas dämmeriger. Tagsüber dringt

etwas Sonnenlicht durch die bunten Fenstergläser und gibt dem Raum etwas Friedliches. Abends hingegen leuchten kleine Sorbonnik-Laternen über dem Tresen und färben den Zigarrennebel in einem düsteren Grün. Im Schankraum können Gäste es sich an gerade einmal vier Tischen und sechs Sitzplätzen am Tresen halbwegs bequem machen.

Man möchte meinen, dass die Kneipe von außen größer wirkt. Das hat auch einen Grund: Eine Tür schottet den Stammtisch des ansässigen Jägervereins vom Rest der Kundschaft ab. Hier will man unter sich sein. Dieser Raum trägt zu recht den Spitznamen Jägerzimmer. Allerhand Jagdtrophäen schmücken die Wände, darunter auch die Schädel von einem Gluhschwanz und einem Nachtiger.

Während der Öffnungszeiten der Kneipe ist das Jägerzimmer ständig besetzt. Den Jägerverein gibt es nicht wirklich. Vielmehr wachen hier zwei Kumpane der Faust-Gesellschaft über den Raum. Es dürfen nur Mitglieder der Organisation eintreten, oder besser gesagt, durchgehen. Das Jägerzimmer bildet in Wahrheit den Haupteingang zur Dependance. Zieht man kräftig an einem bestimmten Hirschschädel, lässt eine komplizierte Mechanik eine Treppe aus der Decke herunterklappen. Diese führt eine Etage nach oben in den Raum für Handelsangelegenheiten. Selbstredend ist die Treppe mit einer Falle ausgestattet, die, wenn nicht ein bestimmter Hebel umgelegt wird, alle Stufen sofort wegklappen lässt. So wird die steile Treppe plötzlich zu einer Rutsche.

DER RAUM FÜR HANDELSANGELEGENHEITEN

Ist die Treppe erklommen, steht man im zentralen Raum der Dependance. Hinter der Treppe wurden zwei Schreibtische aufgestellt. Hier sitzen die Kumpane der Abteilung und führen akribisch Buch, welche Waren an welche Kumpanin und welchen Außenposten ausgegeben werden. Auch wird notiert, wie produktiv die Werkstätten, Bordelle, Außenposten und Scheingewerbe arbeiten, für die die Dependance zuständig ist, und wer welche Dienstleistung anfragt.

Die Fenster in diesem Raum könnten etwas Licht hineinlassen, hätte man nicht fast alle mit Schränken zugestellt. Darin werden fein säuberlich aufgereiht Waren aus den anderen Abteilungen und den Werkstätten zwischengelagert, bevor sie verteilt oder verkauft werden. Dabei kann es sich um sorbonnische Geräte handeln, aber auch um Drogen, Baupläne und alles sonst, was die Faust-Gesellschaft zu Geld zu machen gedenkt. Über dem einzigen Fenster, das nicht zugestellt ist,

wurde ein Kran mit Flaschenzug montiert. Öffnet man es, kann man den Kran zum Innenhof hin ausfahren. Damit werden schwere Geräte bewegt, um sie beispielsweise auf Karren zu verladen.

Von diesem zentralen Raum aus führen Türen zu weiteren Abteilungen wie dem Produktionsraum sowie der Abteilung für Recht und Finanzen. Eine unscheinbare Tür verschließt eine Abstellkammer mit Eimer für die Notdurft.

Abends, wenn die Kneipe schließt und auch die letzte Person die Dependance verlässt, werden die hier an der Decke montierten Geschütze scharfgemacht. Diese Blitzkanonen decken den Großteil des Raumes ab. Sie verschießen ihre todbringenden Blitze, sobald sich ein Wesen schwerer als eine Ratte über die Druckplatten im Boden bewegt.

Weit entfernt von der Treppe, am anderen Ende des Raumes, wurde Platz für eine sonderbar anmutende Machina geschaffen: einen Aufzug. Er führt ins Dachgeschoss.

DER PRODUKTIONSRAUM

Hier werden Drogen hergestellt und verpackt: Muscarit und Faust-Laudanum. Für ersteres werden die Kappen von Fliegenpilzen in Seelenlichtessenz geschwenkt, anschließend getrocknet und letztlich zu dem typisch rosafarbenen Pulver zermahlen. Aus diesem Grund stehen hier schrankgroße, mit Seelenlicht betriebene Apparate, die das Trocknen beschleunigen. Daneben beherbergen verschlossene Aktenschränke die Lagepläne der Fliegenpilzfelder, welche die Faust-Gesellschaft in den Wäldern anlegt, um für ausreichend Nachschub zu sorgen.

Für Faust-Laudanum muss entweder eine als Schmerzmittel gebräuchliche Laudanum-Tinktur aus Apotheken besorgt oder Opium aus dem Mittelmeerraum importiert werden. Diese braunen, gummiartigen Kugeln sind so kostbar, dass sie in diesem Raum unter Verschluss gehalten werden und nur die Abteilungsleiterin den Schlüssel

besitzt. In diesem Labor wird der Stoff zu Faust-Laudanum weiterverarbeitet, mithilfe von Seelenlichtessenz und dank eines Rezeptes, dass für sich genommen ein Vermögen wert ist. Es soll Menschen geben, die für dieses Rezept töten würden.

Sollte die Faust-Gesellschaft mit dem Bau unmoralischer sorbonnischer Geräte beauftragt werden, wird dieser Raum zeitweise zu einer Werkstatt umfunktioniert, bis der Auftrag abgeschlossen ist.

DIE ABTEILUNG FÜR RECHT UND FINANZEN

Fast schon ironisch erscheint es, dass sich eine Abteilung der Dependance neben den Finanzen auch um das Recht kümmert. Hier ist jedoch einzig die Rechtsprechung bei Streitigkeiten zwischen Quartieren und deren Mitgliedern gemeint. Dabei orientiert man sich an den Prinzipien der Gründerväter.

Diese Funktion ist allerdings keineswegs der Grund für die immensen Sicherheitsvorkehrungen, die den Raum zusätzlich schützen. Dabei wäre zunächst die mit sorbonnischer Technik ausgestattete Metalltür zu nennen. Oberhalb der Türklinke wurden mehrere kleine Hebelchen angebracht, die in einer wöchentlich wechselnden Kombination betätigt werden müssen; ansonsten wird ein Alarm ausgelöst. Dem Raum selbst wurden zwar zwei Fenster spendiert, die innen angebrachten Gitterstäbe halten jedoch jeden gnadenlos davon ab, einzubrechen oder zu fliehen.

Die Gitter werfen einen eher beklemmenden Schatten in den kleinen Raum, welche den Blick weg vom großen Schreibtisch hin zur Wand aus Schränken lenken. Darin lagern ordentlich abgezählt und katalogisiert Säcke voller Gulden neben wertvollen Dokumenten. Dazu gehören auch Bücher, in denen penibel genau festgehalten wird, wer der Faust-Gesellschaft noch etwas schuldig ist. So manch einer würde alles dafür tun, dass sein Name aus diesen Büchern gestrichen wird.

Gewieften Beobachtern dürfte auffallen, dass diese Reichtümer für eine solche Organisation insgesamt etwas mager wirken. Es drängt sich die Frage auf, ob die Faust-Gesellschaft nicht noch irgendwo weitere Schätze unter Verschluss hält. Der klobige Schreibtisch in der Mitte des Raumes beherbergt zumindest einen Teil der Antwort: Ein verstecktes Tastenfeld öffnet nach korrekter Eingabe einer Zahlenkombination die schwere Tischplatte. Darunter befindet sich ein Panzerschrank. Er schützt neben allerhand Gulden auch ein Artefakt aus Konstantinopel, dessen unangenehme Aura noch auf ihre Entschlüsselung wartet. Öffnen lässt sich der Tresor durch eine



Zahlenkombination, die einzig der Abteilungsleitung und dem Direktor bekannt ist. Wird wiederholt die falsche Kombination eingegeben, verschließen sich Tür und Fenster, während ein betäubendes Gas in den Raum strömt.

DER AUFZUG UND DER OBERE FLUR

Am äußersten Rand des Raums für Handelsangelegenheiten befindet sich eine Konstruktion, die auf den ersten Blick merkwürdig erscheinen mag: ein Aufzug. Genauer gesagt handelt es sich um eine bewegliche Plattform, die Mensch und Gerät durch das Loch in der Decke in die zweite Etage hinauf oder von dort hinunter befördert. Dazu werden zwei Flaschenzüge eingesetzt, die mit einem sorbonnischen Apparat verbunden sind. In beiden Etagen kann der Aufzug durch das Drücken eines Knopfes gerufen und durch einen weiteren Knopf bewegt werden. Ein Hebel in der zweiten Etage kann die Plattform ähnlich einer Falltür nach unten klappen lassen. Solange sich der Hebel in Ausfall-Stellung befindet, ist der Aufzug außer Betrieb und das Emporsteigen erschwert. Aus Sicherheitsgründen wird der Hebel jede Nacht in die Ausfall-Stellung versetzt.

Oben angekommen, steht man am Ende eines Flures. Aufgrund der Dachschrägen muss man hier gegebenenfalls den Kopf einziehen, wenn man nicht gerade in einer der Dachgauben steht. Von diesem Flur aus führt eine Tür zum Besprechungsraum, eine weitere zur Abteilung für Zersetzung und Verteidigung und schließlich eine dritte zur Abteilung für Bildung und Glaube.

An einer Wand des Flures hängt das Gemälde eines der Gründer der Faust-Gesellschaft: Ferdinand Will. Sein durchstechender Blick zieht magisch an und lenkt ab vom unscheinbaren Hebel am Fenster nahe des Gemäldes. Betätigt man diesen, öffnet sich die Wand mit dem Porträt und gibt den Weg zur Einraumwohnung der Faust-Gesellschaft frei (mehr zur Wohnung unter „Das Treppenhaus und die Wohnungen“). Jede Nacht patrouilliert eine Wache von der Wohnung aus und untersucht die obere Etage auf Einbruchsspuren.

DER BESPRECHUNGSRAUM

Dieser Raum wirkt auf den ersten Blick recht unscheinbar. Ein länglicher Tisch mit



zwei Sitzbänken nimmt den meisten Platz ein. Hier sitzen Kumpane beim Tee und besprechen unterschiedlichste Projekte, Strategien und Ereignisse. Es werden Entscheidungen getroffen und Probleme diskutiert. Einer Wand wurde eine moderne Technologie spendiert: ein kleiner, gusseiserner Herd. Mit seiner Hilfe lässt sich in diesem Raum also durchaus Tee oder eine kleine Mahlzeit zubereiten. Die dafür nötigen Utensilien findet man in den Schränken. Einige davon sind jedoch abgeschlossen. Darin lagert die Abteilung für Unternehmensführung ihre Dokumente zu gekauften Unternehmen sowie zu den Werkstätten und Quartieren.

Der Raum weist eine weitere Besonderheit auf: Ein Ofenrohr vom gusseisernen Herd führt in einen verputzten Kamin. Dieser hat jedoch noch eine zweite Funktion. Dreht man an einem kleinen Gemälde, das am Kamin angebracht ist, wird eine Wand des Kamins aufgeklappt. Nun wird klar, dass der Kamin weitaus größer gebaut wurde, als für die Ofenrohre des hiesigen Herdes und des Herdes in der Einraumwohnung nötig gewesen wäre. Beide Ofenrohre verlaufen hinter einer Metallleiter, die am Schornstein endet. Entriegelt man einen Mechanismus, kann der Schornstein zur Seite gedreht werden. Somit wird ein Fluchtweg über das Dach freigelegt. Ein unbefugtes Eindringen wird durch heraus-schießende Messerklingen innerhalb des Kaminschachtes vereitelt, wenn das Gemälde am Kamin nicht gedreht wurde.

DIE ABTEILUNG FÜR BILDUNG UND GLAUBE

Man könnte diese Abteilung auch die Räume des Schweigens nennen, denn selbst tagsüber wird hier höchstens geflüstert. Der erste Grund dafür ist, dass der erste Raum dieser Abteilung als Bibliothek dient. In den Regalen finden sich Bücher und Schriften zu den Themen Machtergreifung und Militärwesen neben Erfahrungsberichten über Inconnu, Hexen und Vampire.

EINE DEPENDANCE DER FAUST-GESELLSCHAFT



Neuerdings lagert hier auch ein heikler Text über die schwarzmagische Praxis der Kontrolle über Personen. In einer kleinen Lesecke kann man sich zurückziehen und ungestört die Schriften studieren.

Von der Bibliothek gehen zwei Türen ab. Die erste führt in die Abteilung für Zersetzung und Verteidigung, die zweite offenbart einen weiteren Grund für den Flüsterton in dieser Abteilung: Sonnenlicht scheint durch das Fenster auf einen kleinen Christus-Schrein. Dieser und der daneben stehende Beichtstuhl bilden den Arbeitsplatz des hiesigen Pfarrers. Mitglieder der Faust-Gesellschaft meiden ab einem gewissen Rang die öffentlichen Kirchengemeinden. Dort gibt es zu viele neugierige Ohren, die nur zu gern einen Grund hätten, die Gesellschaft bei der Inquisition anzuschwärzen. Da betet und beichtet es sich beim hauseigenen Pfarrer entspannter. Der Beichtstuhl ist zudem ein beliebtes Mittel, um Informationen aus den eigenen Mitgliedern herauszukitzeln. Brisante Fakten werden genutzt, um Druck auf zweifelnde Kumpane auszuüben.

DIE ABTEILUNG FÜR ZERSETZUNG UND VERTEIDIGUNG

Wenn man sich entscheiden müsste, welcher Raum in der Dependance der brisanteste wäre, dann wäre es sicherlich dieser. Hier werden Strategien zum Schutz der Gesellschaft und zum Ausbau der Macht erdacht. An Tafeln an den Wänden prangen Pläne für den Rufmord einzelner Widersacher, für die Bestechung einflussreicher Persönlichkeiten, die Erpressung lokaler Unternehmen, die Unterwanderung der Stadtwache und die Entführung unliebsamer Zeitgenossen.

Neben all den zwielichtigen Themen an den Tafeln wirken die beiden lederbezogenen Ohrensessel und der kleine Spirituosenschrank fast schon makaber. Entspannt im Sessel liegend mit einem Gläschen vom besten Kräuterlikör der Region lässt es sich offensichtlich viel angenehmer über anstehende Erpressungen plaudern.

Um sich vor ungewollten Eindringlingen zu schützen, wurden dem Raum drei Quadratmeter abgetrotzt, um einen kleinen Vorraum abzutrennen. Wer eintreten möchte, muss zunächst aus der Abteilung für Bildung und Glaube kommend die erste Tür schließen und kann dann entweder klopfend um Eintritt bitten oder mithilfe eines Schlüssels die eigentliche Tür aufschließen. Eine in die Wand eingelassene Selbstschussanlage wird ausgelöst, sobald jemand versucht, das Schloss zu knacken oder die Tür aufzubrechen.

DAS TREPPENHAUS UND DIE WOHNUNGEN

Gäste, die sich die Zeit in der Kneipe vertreiben wollen, betreten das Gebäude durch die Tür innerhalb des Durchlasses zum Hof; die Bewohner des Gebäudes hingegen nutzen die Haustür an der Frontseite. Das dahinterliegende Treppenhaus führt sowohl ins Kellergeschoss als auch in die Wohnungen in den beiden Obergeschossen. In der ersten Etage steht man dann vor drei Türen. Zwei davon führen zu Wohneinheiten, die dritte erweckt nur den Schein einer Wohnungstür. Sie wurde mit dicken Holzbrettern zugenagelt, denn dahinter schließt sich der Raum für Handelsangelegenheiten an.

Das Treppenhaus endet in der zweiten Etage. Hier steht man erneut vor drei Wohnungstüren. Eine davon verschließt eine kleine Einraumwohnung, die von der Faust-Gesellschaft verwendet wird. Diese einfach eingerichtete Stube wird Gästen der Gesellschaft gern als vorübergehende Unterkunft angeboten. Außerdem wird sie als Ruheraum für die Wachen genutzt, die gerade nicht ihre Schicht in der Kneipe absitzen. Wer die Wohnung genauer untersucht, kann eine merkwürdige Bodendiele entdecken. Durch kräftiges Ziehen entriegelt man die nahegelegene Wand. Sie entpuppt sich als Tür zum oberen Flur der Dependance. Dieser Zugang wird vor allem genutzt, um größere Geräte hinein- und herauszubewegen. Außerdem patrouilliert eine Wache jede Nacht über diesen Weg und behält die Etage im Blick.

Die beiden anderen Türen auf der Etage gehören zu bescheidenen Wohnungen von Arbeiterfamilien. Da sich die mittlere Wohnung eine Wand mit der Einraumwohnung der Faust-Gesellschaft teilt, gibt es hier eine kleine Sicherheitslücke: Gegen eine ordentliche Menge Gulden können die Nachbarn Jägern Zugang zu ihrer Wohnung gewähren. Von der Küche aus lässt sich mit entsprechender Ausrüstung die Einraumwohnung abhören. Mutige Jäger können aus einem Fenster herausklettern und so aufs Dach gelangen.

DIE WÄNDE HABEN OHREN

Wer nachts in die Dependance einbrechen möchte, sollte äußerst behutsam vorgehen. Geräusche in der oberen Etage könnten zur Folge haben, dass eine Wache in der Einraumwohnung alarmiert wird und die Dependance nach Einbrechern absucht.

Während die Kneipe geöffnet hat, bewachen zwei Kumpane im Jägerzimmer den Eingang zur Dependance. Sollte es in dieser Zeit zur Aktivierung der Blitzkanonen im Raum darüber kommen, werden die Wachen die Treppe öffnen und nach dem Rechten sehen.

GERÜCHTE

Die Faust-Gesellschaft ist eine sehr verschwiegene Organisation. Ihre Mitglieder halten Stillschweigen über alles, was sich innerhalb einer Dependance abspielt. Dennoch lässt sich auch bei einer solch mafiösen Gemeinschaft nicht vermeiden, dass hin und wieder Informationen durchsickern: Ein zweifelndes Mitglied könnte Informationen gegen Schutz tauschen wollen, Diebe könnten durch Zufall an brisante Dokumente wie Baupläne für Fallen oder Briefe gelangt sein und dafür nun gutes Geld verlangen. Dazu kommen allerhand Hirn-gepinste verängstigter Gegner der Gesellschaft, die sich mit übertriebenen Geschichten mischen, verbreitet durch Söldner, die als Helfer bei Seelenlichternten angeworben wurden.

Es sind viele Gerüchte über die Dependance der Faust-Gesellschaft im Umlauf. Werf zweimal den Elixierwürfel bzw. wähle ein oder mehrere Gerüchte aus, die dir gefallen:

Elixier-Wurf	Gerücht
2	Todbringende Maschinen schützen die schmutzigen Geheimnisse der Gesellschaft, die in den Räumen lagern. (wahr)
3	Um hineinzugelangen, muss man den Herren im Jägerzimmer die Losung „Inquisition der Händler“ nennen. (falsch)
4	In der Niederlassung sind Informationen versteckt, die so brisant sind, dass sie den Bürgermeister an den Galgen bringen würden. (wahr)
5	Eine der Wohnungstüren im ersten Stock wurde magisch verschlossen. Zeichnet man mit Kreide ein Pentagramm darauf, öffnet sie sich und man kann in die geheimen Räume eintreten. (falsch)

UMGEBUNGSEFFEKTE: FALLEN

Die im folgenden vorgestellten Fallen werden wie typische Umgebungseffekte behandelt und können beispielsweise während eines Kampfes eingesetzt werden. Viele Fallen sind jedoch so mächtig, dass sie auch dann eine ernsthafte Gefahr darstellen, wenn sich keine Gegner im Raum aufhalten. Trage eine Begegnung mit einer Falle auch dann wie einen relevanten Konflikt aus.

ÜBERWACHUNGSGESCHÜTZE

An der Decke des Raumes für Handelsangelegenheiten befinden sich Jz Überwachungsgeschütze. Diese Seelenlichtkanonen werden nachts scharfgeschaltet. Läuft dann ein Wesen, das schwerer ist als eine Ratte, über eine der Druckplatten im Boden, wird ein Signal ausgelöst. Daraufhin verschließen sich alle Fenster und Türen und die Geschütze vollbringen ihr tödliches Werk.

Eine Angriffsprobe für die Geschütze wird nicht fällig. Stattdessen nehmen alle Jäger, die sich im Raum aufhalten, pro Kampfrunde automatisch 1 Blutwürfel Schmerzscha- den pro aktivem Geschütz. Jäger, die sich hinter Möbeln verstecken, erleiden keinen Schaden, können aber nicht handeln. Um die Geschütze auszuschalten, kann jeder Jäger für 2 AP eine Handwerkenprobe ausführen. Für je Jz x 2 gesammelte Erfolge wird ein Geschütz ausgeschaltet.

BETÄUBENDE FALLEN

Diverse Fallen schützen die Geheimnisse der Dependance vor ungewollten Blicken, darunter solche, die ein betäubendes Gas in den Raum einströmen lassen. Wer zu viel von dem Gas einatmet, fällt in einen tiefen Schlaf, von dem er einen Tag lang nicht aufwacht.

Wird die Falle ausgelöst, erleidet jeder Jäger zu Beginn seiner INI-Phase 1 Lähmungsstufe. Diese ist nicht abbaubar, solange die Falle aktiviert ist. Um die Falle zu deaktivieren, kann jeder Jäger für 2 AP eine Handwerkenprobe ausführen. Jäger, die nur noch 1 AP haben, dürfen die Probe noch mit einem Malus von -3 durchführen. Mit insgesamt Jz x 3 gesammelten Erfolgen wird die Falle ausgeschaltet. Alle Jäger, die den vollen Wert für Lähmungsstufen erreicht haben, scheiden schlafend aus.

TÖDLICHE FALLEN

Selbstschussanlagen und herausschießende Klingen können als Fallen schwerste Verletzungen verursachen und Eindringlinge so zum Rückzug zwingen.

Zu Beginn einer Kampfrunde führt die Falle einen Angriff mit 12 HeXXenwürfeln, Grundschaden 6, gegen einen zufällig ermittelten anwesenden Jäger aus. Um die Falle zu entschärfen, kann jeder Jäger als Aktion für 2 AP eine Handwerkenprobe ablegen. Die Falle beendet ihr tödliches Werk, sobald die Gruppe Jz x 4 Erfolge gesammelt hat.

KUMPAANE DER FAUST-GESELLSCHAFT

Einfache Kumpane der Faust-Gesellschaft haben die Ausbildung zum Ätherkraft-Lehrling (Werte sie Geheimnisse der Sorbonnik) abgeschlossen, besitzen jedoch nicht besonders viel Kampferfahrung.

LEITENDE WACHE DER FAUST-GESELLSCHAFT

Eine Niederlassung der Faust-Gesellschaft wird stets von mehreren Kumpanen bewacht. Dieser kleine Trupp untersteht einer Leitenden Wache. Oft handelt es dabei sich um treue Kumpane, die ein Auge für die Details eines Einbruchs haben. In der Regel wird dieser Posten von einem Ätherkraft-Meister besetzt, der selbst keine Abteilung mehr in der Dependance leiten kann oder möchte, oder für die Eskorte von Seelenlichternten zu alt ist. (Werte wie Mechanikum-Kämpfer, siehe Geheimnisse der Sorbonnik).

ABENTEUERIDEE

Ein in die Jahre gekommener, aufgedunsener Inquisitor engagiert die Jäger für eine Ermittlung. In einer Wohnung über der Kneipe *Zum grünen Krug* unterhält die Faust-Gesellschaft angeblich eine geheime Niederlassung, in der sie allerhand gotteslästerlichen Geschäften nachgeht und mit Hexen paktiert. Da der örtliche Schultheiß anscheinend nur eine Marionette dieser gefährlichen Organisation ist, bekommt der Inquisitor keine Erlaubnis, die Räume zu durchsuchen. Deshalb sollen die Jäger heimlich einbrechen und Beweise finden, während der Inquisitor mit seinen zwei Dienern in der Kneipe auf sie wartet.

In der Dependance finden die Jäger in gleich mehreren Räumen Beweise, dass die Faust-Gesellschaft hier mit einer Hexe zusammenarbeitet, allerdings auch belastendes Material über den angeblichen Inquisitor: Bei dem Mann handelt es sich in Wahrheit um einen Vampir, der seit Jahren in Fehde mit der Faust-Gesellschaft liegt. Während mehrerer Seelenlichternten entführte er Kumpane und machte sie zu Blutjüngern, die unterwanderten die Faust-Gesellschaft unterwanderten. Es dauerte ein Jahr, bis alle Blutjünger enttarnt und das Landhaus des Vampirs schließlich abgebrannt wurde.

Offensichtlich sind die Jäger Teil einer Racheaktion des Vampirs. Sie stehen nun vor der Wahl: Entweder bringen sie ihrem Auftraggeber die gewünschten Informationen, oder sie nutzen die Chance und vernichten den Vampir. Welchen Weg sie auch einschlagen werden, es kommt zum Showdown in der Kneipe, als plötzlich Kumpane der Gesellschaft den verqualmten Schankraum betreten.





Werkstatt des verrückten Erfinders



Irgendwo in den abgelegenen Weiten der Deutschen Lande befindet sich ein Dorf, das sich auf den ersten Blick nicht von den vielen anderen Weilern der Gegend unterscheidet. Der Alltag der Einwohner ist gekennzeichnet von harter Arbeit und der Unberechenbarkeit der Natur. Die Fachwerkhäuser wirken schmutzig, ihre riedgedeckten Dächer sind von Wind und Wetter gezeichnet. Enge, schlammige Pfade schlängeln sich zwischen den Gebäuden hindurch und führen zu einem offenen Platz. Hier finden wöchentlich Märkte statt und sonntags oft ein Umtrunk; entweder vor der in die Jahre gekommenen Dorfkirche oder unter den Ästen der stattlichen Dorflinde beim Brunnen.

Hier erzählen sich die Bewohner Geschichten von harten Tagen, noch härteren Nächten und spülen die Erinnerung mit kräftigem, braunem Bier herunter, während der Wind den Geruch von Erde, Tierdung und dem Schweiß der Feldarbeiter mit sich trägt. Doch wo andernorts die Leute über das Wetter, die Aussaat oder das Vieh reden, ist hier oft die Rede von dem eigentümlichen Erfinder aus der Stadt, der sich im Nordhof eingerichtet hat. Der Herr Baron hatte ihn hergeschickt, um eine Schädlingsplage zu beenden, was ihm sehr erfolgreich gelungen sei. Danach wollte er aber bleiben, um die Landwirtschaft zu modernisieren. Damit begann der ganze Ärger.

Das Zischen und Rattern seines sogenannten sorbonnischen Pflugs brachte nicht nur die Kinder zum Weinen. Auch die Tiere reagierten nicht gut darauf. Viele haben sich in Panik selbst verletzt. Doch nicht genug, dass die Dämpfe, die wie Nebelschwaden aus seinem „Dünger-Verteiler“ kommen, erbärmlich stinken, sie legen sich auch wie Staub über die Ackerpflanzen. Man kann froh sein, wenn sich das Zeug einfach abwaschen lässt. Nicht selten verändert der Staub den Geschmack und das Aussehen der Früchte, oft nicht zum Besseren. Mehr als einmal wollten die jungen Männer des Dorfes den Erfinder und seine Familie zur Abreise „überreden“, und mehr als einmal haben Dorfschulte und Pfarrer sie im letzten Moment zurückgehalten. Doch seit einiger Zeit ist es auffallend still auf dem Nordhof. Während langsam der alte Dorffrieden wieder einsetzt, trifft das Dorf eine unüblich heftige Mäuseplage. Der Erfinder und sein Wundermittel sind gefragt. Doch der Mann scheint verschwunden zu sein ...

HINTERGRUND

Bei dem Dorf handelt es sich um eine Gemeinde von etwa hundert Seelen, die als Bauern hier vor allem Feldfrüchte anbauen und Vieh züchten. Es untersteht einem Landadligen, der mit den

„Was hat der Hirschle nun wieder angestellt? Schon damals, als Eure Familie aus der Stadt hierhergezogen und den alten Nordhof bezogen hat, hatte ich ein mieses Gefühl. Anstatt ehrlich, wie alle anderen hier, als Bauer sein Brot zu verdienen, fummelt Euer Gatte lieber an Rohren, Kolben und Schläuchen herum und nennt das Fortschritt. Selbst am heiligen Sonntag ruhen seine Machwerke nicht, und der Krach führt dazu, dass die Tiere ganz verrückt werden. Die Schweine hören auf zu Fressen, und die Kühe kratzen sich die Euter wund. Es waren die Dämpfe aus der Höllenmaschine Eures Gattens, die das Korn auf meinem Acker lila färbten und so auch das Mehl und am Ende das Brot! Was? Er ist verschwunden? Oh Herr im Himmel, verzeih, dass ich an Dir zweifelte.“

– Egon Pfälzer- Bauer und Nachbar eines Sorbonnikers

landwirtschaftlichen Erzeugnissen des Dorfes gutes Geld verdient und daher ein gesteigertes Interesse hat, dass dort alles glatt läuft. Als vor einigen Jahren die erste Mäuseplage die Ernte zu bedrohen begann, suchte er jemanden, der sich dieses Problems annehmen könnte. Doch gestaltete sich die Suche als recht schwierig, denn die wenigsten gelehrten Herren waren an der Mäusejagd interessiert oder verlangten so viele Gulden, dass sich der Einsatz kaum lohnte.

Zuletzt traf er auf Henning Hirschle, einen jungen, etwas zerstreut wirkenden Absolventen der Sorbonne, der sich des Problems gerne annahm. Dafür wollte er Kost und Logis für sich und seine Familie, sowie die vertragliche Zusicherung einer Weiterbeschäftigung bei Erfolg. Die Not war groß, und der Adlige willigte ein. So kam der Erfinder mit seiner Frau Martha und den Kindern Peter und Elisa ins Dorf. Die Familie bezog Quartier im alten Nordhof, dessen vorheriger Pächter im vergangenen Winter an Altersschwäche gestorben war.

Zunächst waren die Dorfbewohner froh, dass sich jemand um die Mäuseplage kümmerte und hießen die Familie Hirschle willkommen. Tatsächlich präsentierte Henning nach einigen Wochen intensiver Forschung in dem zur Werkstatt umgebauten Stall eine geniale Lösung des Problems, eine fast farb- und geruchslose Paste. Diese sollten die Bauern überall dort verschmieren, wo sie Spuren von Mäusen gefunden hatten, und einen Kreis um die Kornhaufen ziehen. So wurde es befolgt, und sehr schnell stellte sich eine verblüffende Wirkung ein. Überall dort, wo eine Maus mit der Paste in Kontakt kam, erstarrte diese für mehrere Stunden und war in dieser Zeit der Gnade der Bauern ausgeliefert. Die allermeisten Mäuse wurden erschlagen, ertränkt oder zertreten, nur einige wenige wurden durch Peter und Elisa Hirschle vor diesem Schicksal gerettet, indem sie die Mäuse

einsammelten, ehe sie die Erwachsenen fanden und am Waldrand beim Nordhof aussetzten.

So beendete Henning Hirschle die Mäuseplage, bekam seine feste Anstellung und den Nordhof als Domizil. Einigen Dorfbewohnern, besonders die direkten Nachbarn, waren davon jedoch alles andere als begeistert, hatten sie doch gehofft, den Nordhof selbst günstig vom Grundbesitzer erwerben zu können. Doch zunächst waren auch sie dankbar für die geleistete Hilfe, und Henning gab in den folgenden Monaten alles, um auch weiterhin nützlich für das Dorf zu sein. So erfand er einen seelenlichtbetriebenen Pflug sowie eine Machina, die das Ausbringen der Gülle erleichtern sollte und vieles mehr. Alles davon hätte durchaus das Potenzial gehabt, eine echte Verbesserung für die Landwirtschaft darzustellen; doch neben den neidischen Nachbarn, die alles schlecht machten, was der Erfinder tat, hat dieser noch ein weiteres Problem.

Henning Hirschle ist zwar ein überaus kreativer Geist, doch leider fehlt ihm oft die Geduld und die Ausdauer, eine Erfindung bis zu ihrer Vollkommenheit zu entwickeln. Ist er frustriert von einem Projekt, fängt er oft lieber ein neues an, anstatt sich mit der Fehlersuche aufzuhalten. So kommt es, dass seine Werkstatt voll ist von halbfertigen, teils sehr gefährlichen Apparaten.

Was niemand ahnt, ist, dass die durchaus wirkungsvolle Ungezieferpaste gar nicht speziell für diesen Zweck hergestellt wurde. Hennig Hirschle erfand sie nur aus bloßem Zufall. Als er an der sogenannten Weltenspiegel werkelte, eine Apparatur, die es ihm ermöglichen soll, ferne Gegenden dieses Planeten auszuspionieren, tropfte die Paste aus der Maschine hervor. Und weil es natürlich auch in Hirschles Werkstatt genügend Mäuse gab, fand er schnell die Wirkung dieser unerwarteten Flüssigkeit heraus. Was er nicht ahnte, ist, dass die Paste kein Zufallsergebnis ist, sondern aus einem Höllenreich stammt, zu dem Hirschle mithilfe der Weltenspiegel Kontakt aufnahm. Und dass die damit behandelten Mäuse – wenn sie nicht vorher erschlagen wurden – sich in wichtelgroße, durchaus intelligente Kreaturen verwandelten. Kreaturen, die in dem Herrn des Höllenreichs ihren Gott sehen.

Eine Gruppe dieser Mäuseunholde nutzte eine weitere halb vollendete Erfindung von Henning Hirschle, den Dilatator gegen ihn. Mithilfe dieser Machina schrumpften sie den Erfinder bis auf ihre Größe und brachten ihn in ihr unterirdisches Tunnelreich unter der Werkstatt. Dort zwingen sie ihn, an einer Methode zu arbeiten, um ihren „Gott“ in diese Welt zu holen.

Währenddessen hat eine weitere Gruppe der Mäuseunholde einen Guerilla-Krieg gegen die Dorfbewohner begonnen, um sich einerseits für die vielen toten Nager der ersten Mäuseplage zu rächen und zum anderen die Kinder Peter und Elisa Hirschle zu beschützen. Für ihre Rettung dankbar, hält diese Gruppe nun ihre schützenden Pfoten über die Kinder. Indes ist Mutter Martha in höchster Sorge. Abgesehen vom Verschwinden ihres Mannes haben sich in letzter Zeit immer wieder unerklärliche Dinge in der Werkstatt zgetragen. So aktivieren sich Apparate wie von Geisterhand und alchemistische Substanzen sind plötzlich unauffindbar. Seit Henning Hirschle vor ein paar Tagen nach einem lauten Knall in seiner Werkstatt verschwand, lebt Martha in der Angst, mit den Kindern vom Hof vertrieben zu werden. Ausgerechnet jetzt, wo die Leute wieder kommen und neue Paste haben wollen. Bald sind ihre Vorräte aufgebraucht, und sie muss selbst in die Werkstatt, um anhand der kryptischen Aufzeichnungen ihres Mannes neue Paste herzustellen.

DIE MÄUSEUNHOLDE

Die Mäuse, die in Kontakt mit der Paste kamen und überlebt haben, lassen sich am ehesten mit Menschen vergleichen, die sich unter dem Einfluss einer Hexe in Unholde verwandelten. Doch wo die Hexenunholde an Intellekt und Fähigkeit einbüßen, werden die Nager intelligenter und größer. Sie begannen damit, Werkzeuge herzustellen und entwickelten zudem eine Art krude Religion. Insgesamt haben sich zwei Gruppen von Mäuseunholden herauskristallisiert:

DIE RÄCHER

Diese Gruppe will Rache nehmen für die vielen getöteten Mäuse – ihre Verwandten. Sie stammen von den Nagern ab, die von den Hirschle-Kindern gerettet wurden. Sie schmuggeln bittere Kräuter und Glasscherben ins Viehfutter, so dass diese ihr Futter nicht anrühren bzw. sich daran verletzen. Sie attackieren die Euter der Kühe, dass diese keine Milch mehr geben, stehlen Eier und treiben die Hühner auseinander, so dass diese in Panik davonrennen und nicht mehr in den Stall heimkehren. Sie brechen in die Getreidespeicher ein und fressen sich nach Herzenslust am Getreide satt. Dabei umgehen sie die für Mäuse ausgelegten Fallen mit Leichtigkeit. Und sind zudem unauffindbar, denn sie hinterlassen nichts anderes als Mäuseabdrücke, die von den Einwohnern aufgrund ihrer Größe für Rattenspuren gehalten werden.

Doch das alles ist ihnen noch nicht genug. Sie wollen das Dorf brennen sehen und haben

deshalb Verhandlungen mit der zweiten Gruppe von Mäuseunholden, den Erleuchteten, aufgenommen, um aus der Werkstatt des Erfinders die entsprechenden Materialien für die Brandstiftung zu bekommen. So brutal und blutrünstig diese Gruppe auch ist, sind sie Peter und Elisa Hirschle im höchsten Maße zugetan. Sie würden so ziemlich alles tun, um ihren Rettern ihre Dankbarkeit zu zeigen und lassen keine Gelegenheit aus, die Kinder vor Schaden zu bewahren. Möglicherweise würden sie sogar auf ihre Rache verzichten, wenn die Kinder sie dazu auffordern würden. Doch wissen die Kinder nichts von der Existenz ihrer Beschützer.

Das Nest der Rächer befindet sich in einem düsteren und dichten Dornendickicht in einer langgestreckten Kuhle am Rande des Nordhofes, unweit vom Waldrand. Weder Mensch noch Raubtier können ihnen hierher folgen, und so entstand im Dickicht ein richtiges kleines Dorf. Angeführt werden die Rächer von Nicolas, einem kräftigen Mäuseunhold, die voller Abscheu für die Taten der Menschen ist und immer wieder auf neue Attentate gegen das Dorf drängt.

DIE ERLEUCHTETEN

Diese Gruppe entstand aus den Mäusen, die Heinrich Hirschle als Versuchstiere in seinem Labor hielt und die am längsten und intensivsten dem Einfluss des Weltenspiegels und dem damit verbundenen Höllenreich ausgesetzt waren. Sie haben den Erfinder lange beobachtet, haben stillgehalten, um seine Geheimnisse zu erfahren und so umfassende Kenntnisse über die Apparate und Chemikalien in der Werkstatt erlangt. Der lockenden Stimme in ihrem Geist folgend, unternahmen sie mehrere Versuche, den Riss zwischen den Welten zu verbreitern und ihren Gott zu sich zu holen, doch mussten sie erkennen, dass ihr Wissen dafür nicht ausreicht. Die Erleuchteten treiben Handel mit den Rächern und tauschen Chemikalien gegen Futter, weil sie selbst nur ungern den Ort des Risses verlassen, wo sie die Ankunft ihres Gottes vermuten.

Ihr Nest befindet sich unter dem Dielenboden der Werkstatt. Dorthin haben die Erleuchteten mithilfe ihrer neu erwachten Intelligenz nicht nur den Erfinder entführt, sondern auch den Weltenspiegel. Von dort aus bemerken sie jeden, der die Werkstatt betritt oder verlässt. Ihre Anführerin ist Squiek, eine alte und erfahrene Matriarchin, die jedes ihrer Kinder mit der Paste salbt. Sie war einer der ersten Nager, die mit der Paste in Berührung kamen, und ist wohl am längsten dem Einfluss des Weltenspiegels ausgesetzt. Sie hört Stimmen, die

ihr befehlen, das Tor zu öffnen und so die Herrlichkeit ihres Gottes zu erfahren. Darum ließ sie Henning Hirschle von ihren Getreuen zunächst schrumpfen und dann zu ihr bringen. Sie zwingt den Erfinder, am Weltenspiegel zu arbeiten und gönnt ihm nur wenig Rast oder Ruhe. Es ist nur noch eine Frage der Zeit, wann der Weltenspiegel zu einem vollwertigen Nexustunnel ins Reich des unbekannten Höllenfürsten wird. Squiek ist wahnsinnig, fanatisch und bereit, ihre gesamte Brut zu opfern, wenn sie dadurch nur ihren Gott herbeirufen kann.

DIE WERKSTATT

Die Werkstatt befindet sich auf dem Nordhof in der ehemaligen Stallung, einem großen Gebäude, das ursprünglich der Rinderaufzucht diente. Doch an diese Zeit erinnern nur noch einige, regelmäßig angebrachte Eisenringe in der Wand und die 21 hölzernen Stützpfeiler, die die Decke des hallenartigen Raumes tragen. In der Mitte der Halle sind mehrere Tische zu einer



u-förmigen Werkbank zusammengestellt. Unter den Tischplatten befinden sich Kommoden mit Schubfächern. In der Mitte der Werkbank sind Kolben, Glasröhren und ein Spiritusbrenner zu einer kompliziert aussehenden alchemistischen Apparatur zusammengestellt. Daneben befinden sich mehrere Ständer voller verkorkter Reagenzgläser. Über dem Tisch unter der Decke hängt eine an eine Spinne erinnernde Konstruktion mit acht hölzernen Armen. Mehrere Seile führen von dem Holzkonstrukt, über Umlenkrollen zu einer Kurbel, die links neben der Werkbank an einem der Stützpfeiler angebracht ist. Der Raum zwischen Werkbank und Wänden wird von mehreren Gebilden eingenommen, deren genaue Betrachtung durch die darüber ausgebreiteten Planen verhindert wird.

DIE WERKBANK

Es handelt sich um einen Arbeitsplatz, der den höchsten Ansprüchen eines Konstrukteurs genügt. Neben viel Platz für neu gebaute Apparaturen gibt es auch verschiedene Möglichkeiten, Werkstücke einzuspannen und zu fixieren. In den Schubladen unter der Arbeitsfläche sind die Werkzeuge des Erfinders fein säuberlich geordnet. Aufmerksame Jäger könnten bemerken, dass einige Werkzeuge fehlen. Die Nager der Erleuchteten haben sich diese „ausgeborgt“ um sich daraus Waffen herzustellen. Ansonsten ist hier nichts zu finden.

DAS LABOR

Hier war Henning Hirschle gerade dabei, Elixiere herzustellen, als er vom Strahl des Dilators getroffen und verkleinert wurde. Es handelt sich um eine technisch sehr ausgetüftelte Anlage, die mehrere Elixiere hintereinander durchlaufen und Abfüllen kann. Aktuell befinden sich fünf verschiedenfarbige Elixiere in der Anlage, alle unbeschriftet. Von jedem Elixier sind Elixierwürfel Phiole vorhanden. Rote Elixiere = Ausdauer-Elixiere, Gelbe Elixiere = Coup-Elixiere, Grüne Elixiere = Heil-Elixiere, Blaue Elixiere = Ideen-Elixiere, Violette Elixiere = Mut-Elixiere.

Um herausfinden, welches Elixier in welcher Phiole ist, muss man sie entweder testen oder Grundkenntnisse in Alchemie besitzen. Ein Jäger mit der Rolle Alchemist kann 1 FZA aufwenden, um mithilfe einer Probe auf Mystisches Wissen so viele Elixiere zu bestimmen, wie er Erfolge erzielte. Allerdings haben die meisten der Elixiere aus Hirschles Fertigung einen Nebeneffekt, der die Vorteile häufig aufwiegt. Würfel für jedes benutzte Elixier auf folgender Tabelle.

Elixier-Wurf	Gerücht
1	Halluzinogen. Der Konsument erleidet 1 Blutwürfel Malusstufen wenn das Elixier im Kampf verwendet wird, ansonsten 1 Blutwürfel Schmerzscha-den. Effekt des Elixiers tritt ein.
2	Giftig. Der Konsument erleidet 1 Blutwürfel innere Schadensstufen, wenn das Elixier im Kampf verwendet wird, ansonsten 2 Blutwürfel Schmerzscha-den. Effekt des Elixiers tritt ein.
3	Normale Wirkung.
4	Ätzend. Der Konsument erleidet 1 Blutwürfel äußere Schadensstufen wenn das Elixier im Kampf verwendet wird, ansonsten 2 Blutwürfel Schmerzscha-den. Effekt des Elixiers tritt ein.
5	Brilliant. Die Wirkung des Elixiers wird verdoppelt. Kein negativer Effekt.

Schauen die Jäger die Vorräte des Erfinders durch, stellen sie fest das keine leicht entflamm-baren Substanzen mehr im Vorrat sind. Diese haben die Erleuchteten gegen Futter mit den Rä-chern getauscht.

DER WELTENSPIEGEL

Hirschle arbeitete an einer sorbonnischen Ma-china, die es ermöglichen sollte, durch einen ve-nezianischen Spiegel aus Seelenglas einen ande-ren Ort in unserer Welt zu sehen und womöglich sogar mit diesem Ort zu interagieren, etwa über Lichtsignale. Es sollte seine erste bahnbrechende Erfindung werden, die ihn berühmt und reich machen sollte. Sehr zum Verdruss von Henning Hirschle empfängt sein „Weltenspiegel“ lediglich das Bild eines schwarzen Steines, der mal in Nebel getaucht, dann wieder erdrückend klar dargestellt wird. Alle Versuche, einen anderen Blickwinkel oder ein anderes Bild einzustellen, scheiterten, und Henning verzweifelte an seinem Können, be-sonders als die Maschina damit begann, aus Rit-zen und Spalten diese seltsame Paste abzusondern, die zwar kleine Tiere erstarren lässt, sonst aber keinen nennenswerten Effekt besitzt. Was der Erfinder nicht weiß ist, dass seine Maschine eine Verbindung in ein Höllenreich geschaffen hat und diese nach wie vor offenhält. Die Verbindung ist zu schwach, als dass ein Dämon sie nutzen könn-te, um sich zu materialisieren, und doch fließt ein Teil der widernatürlichen Essenz des Höllenreichs über den Weltenspiegl in die irdische Realität und kondensiert dort in dieser Paste.

Für Menschen ist sie in der aktuellen Anreicherung (noch) ungefährlich, auf Nager hat sie aber den seltsamen Mutationseffekt, der die Mäuse nicht nur größer und intelligenter macht, sondern auch zu Dienern des unbekannte Höllenfürsten. Die Erleuchteten haben den Weltenspiegel mit viel technischer Raffinesse in eine von ihnen gegrabene Höhle unterhalb des Diehlenbodens abgeseilt und das dadurch entstandene Loch im Boden fachgerecht geschlossen, so dass heute nur noch ein auffallend leerer und auffallend sauberer Platz im Zentrum der Werkstatt darauf hindeutet, dass an dieser Stelle einmal eine Machina stand. In ihrem eigenen Reich lassen sie den entführten Tüftler an der Machina arbeiten, mit dem Ziel, die Verbindung zu ihrem „Gott“ zu stabilisieren und einen Nexustunnel in dessen Reich zu erschaffen. Sollte das gelingen, wird der Höllenfürst nicht nur die Mäuse in seinem Reich willkommen heißen, sondern auch beliebig viele Dämonenbrut aussenden, die den Nordhof und das ganze Dorf in Windeseile überrennen.

DER LICHTKOLLEKTOR

Bei der Konstruktion, die unter der Decke hängt, handelt es sich um eine Vorrichtung, mit der man Licht einfangen und bündeln kann. An den Holzarmen sind blau leuchtende Spiegel angebracht, die mit Hilfe der Seile und Umlenkrollen so angeordnet werden können, dass sie das Licht im Raum bündelt und auf einen Punkt konzentriert. So hat man auch bei Kerzenschein genügend Licht, um zu Arbeiten. In dem Bemühen, den Apparat zu verbessern und zu verstehen, haben die Erleuchteten das Gerät sabotiert. Bedient ein Jäger eines der Seile, kracht die komplette Apparatur herunter und jeder Jäger in der Werkstatt nimmt durch die Wucht des Aufpralls oder durch herumfliegende Teile 4 Blutwürfel Schaden, reduzierbar um 1 pro Erfolg auf einer Ausweichen-Probe.

DER DILATATOR

Die hoch komplexe sorbonnische Apparatur gibt einen Lichtstrahl auf ein Ziel ab. Alles, was sich in diesem Lichtstrahl befindet, sollte eigentlich auf das Fünffache seiner ursprünglichen Größe wachsen. Doch wie bei vielen seiner Machinae funktionierte auch dieses Gerät nicht wie erhofft, sondern verkleinert das Ziel auf die Größe einer Ratte. Die Erleuchteten beobachteten Hirschle dabei, wie er die Machina benutzte und verwendeten sie dazu, um ihn auf ihre Größe zu schrumpfen und gefangen zu nehmen.

BOVI SARBONNE

Der sarbonnische Ochse (lat. Bovi Sarbonne) ist der Versuch, einen durch Seelenlicht angetriebenen automatischen Pflug für die Feldarbeit zu erschaffen. Tatsächlich ist diese Erfindung voll funktionstüchtig und würde ihren Zweck durchaus erfüllen. Hier war es der abergläubische und engstirnige Widerstand der Bauern, vor allem der neidischen Nachbarn des Nordhofes, die Henning Hirschle einen weiteren Misserfolg bescherten, indem sie das Gerät sabotierten. Auch diese Erfindung haben die Erleuchteten für sich erobert und werden sie nutzen, um jeden mit den Pflugscharen zu zerfetzen, der ihre Pläne stören will

DIE SORBONNISCHE DÜNGEMASCHINE

Auf den ersten Blick handelt es sich um einen schweren Metallbottich oder -kessel auf Rädern. An der Außenseite verlaufen Leitungen, oben auf dem Deckel des Bottichs hockt ein sorbonnischer Motor. Die Düngemaschine hat nie richtig funktioniert. Wird sie angeschaltet (von neugierigen Jägern oder den Mäuseunholden), verbreitet sie unsägliches Gestank – davon abgesehen tut sich nichts. Sollte die Maschine im Kampf aktiviert werden, haben alle Jäger dauerhaft einen Malus von -1 aufgrund des Gestanks.

GERÜCHTE

Es sind viele Gerüchte über die Werkstatt des Grauens im Umlauf. Wirf ein oder mehrmals den Elixierwürfel bzw. wähle ein oder mehrere Gerüchte aus, die dir gefallen:

Elixier-Wurf	Gerücht
1	Der Erfinder ist ein Schwarzmagier und mit dem Teufel im Bunde. (falsch)
2	Keine seiner Erfindungen funktioniert so wie sie soll und er ist gar kein richtiger Sorbonniker. (falsch)
3	In letzter Zeit hat das Dorf eine richtige Pechsträhne, ständig ist entweder etwas mit den Tieren, dem Werkzeug oder es bricht ein Feuer aus. (wahr)
4	Seine Kinder streunen durch den Wald, und seine Frau lässt niemanden mehr zu ihm. (wahr)
5	In letzter Zeit ist es sehr ruhig um den Erfinder geworden. Man munkelt, er sei verschwunden. (wahr)

ABENTEUERIDEE

Die Jäger kommen durch Zufall ins Dorf und erfahren von vielen kleinen Unglücken, die das Dorf in letzter Zeit heimsuchen. Bei einem Bauern sind die Schweine erkrankt, ein anderer wurde von seinem eigentlich friedlichen Ackergaul getreten, wieder ein anderer klagt, dass die Mäuse ihm das ganze Korn wegfressen würden und einer will seine Magd davonjagen, wenn sie noch einmal einen Brand in der Scheune verschuldet. An all diesen Ereignissen sind die Rächer schuld, doch sollten die Jäger in den Berichten zunächst nichts Übernatürliches feststellen. Schließlich werden sie von Dorfpfarrer Gottlieb Engler angesprochen und gebeten, einen Auftrag für ihn auszuführen. Er möchte, dass die Jäger zum Nordhof gehen und dort einmal nach dem Rechten sehen, denn er hat nun schon eine ganze Weile Henning Hirschle nicht mehr gesehen und Martha Hirschle wirkt zuletzt seltsam abweisend. Der Pfarrer kann den Jägern auch die näheren Umstände zur Familie Hirschle erklären, und dass es die Familie im Dorf nicht ganz einfach hat.

Auf dem Nordhof treffen die Jäger nur Martha, Peter und Elisa Hirschle. Ihr Mann Henning sei auf Reisen behauptet Martha. Hier muss erst einiges an Überzeugungsarbeit geleistet werden, ehe sich Martha den Jägern anvertraut. Einfacher ist es, mit den Kindern zu reden, die sich ernste Sorgen machen, wo ihr Vater abgeblieben ist. Von ihnen können die Jäger auch erfahren, dass sie einige der Nagetiere, die die Erfindung ihres Vaters lähmte, gerettet und am Waldrand ausgesetzt haben. Ob mit oder ohne die Information, dass Henning Hirschle aus seiner Werkstatt verschwunden ist, werden die Jäger wohl die Werkstatt inspizieren wollen und damit ins Visier der Erwählten geraten.

Schauen sich die Jäger in der Werkstatt um, werden sie immer wieder seltsames Getrappel vernehmen und Bewegungen aus den Augenwinkeln erhaschen, ohne aber die flinken Mäuseunholde zu erkennen. Sollten die Jäger nicht bemerken, dass es unter dem Diehlenboden eine größere Hohlkammer gibt, kann der herabfallende Lichtkollektor eine der Bodendiehlen leicht anheben. Sobald die Jäger das Versteck der Mäuseunholde gefunden haben, treten diese in Erscheinung attackieren die Jäger mit dem automatischen Pflug. Schließlich sollten die Jäger auf den Hohlraum stoßen, aber hier nur die Überreste der Weltenspiegel ohne den Spiegel vorfinden. Dieser wurde inzwischen abmontiert und von den Mäuseunholden durch einen ihrer kleinen Gänge abtransportiert. Um den Mäuseunholden zu folgen,

bleibt den Jägern nichts anderes übrig, als sich ebenfalls mithilfe des Dilators auf Katzensgröße zu schrumpfen und ihnen in die Tunnel zu folgen.

Nun um ein Vielfaches kleiner, sind die veränderten Nager nun durchaus gefährlich für die Jäger und noch dazu in der Überzahl. Am Ende werden die Jäger nicht weiterkommen und sei es nur, weil die Mäuseunholde einen Tunnel zum Einsturz bringen und die Jäger zum Rückzug zwingen. Offenbaren sich die verkleinerten Jäger Martha Hirschle, wird diese in Panik geraten, und versuchen, die scheußlichen „Gnome“ mit dem Besen zu vertreiben. Die Kinder dagegen sind von den verkleinerten Jägern fasziniert und wollen ihnen gerne helfen. Doch gleichgültig, was die Kinder tun, tauchen andere Kinder auf, die sie mit faulem Obst oder Gemüse bewerfen oder sonstige Gemeinheiten anstellen. Das wiederum ruft die Rächer auf den Plan, die nun ihrerseits den bösen Kindern eine Lehre erteilen.

Diese neuen Nager unterscheiden sich auffällig von denen in der Werkstatt, und spätestens mit der Hilfe von Elise und Peter kommen die Jäger darauf, dass es sich um die geretteten Nager handeln muss. Mit etwas Verhandlungsgeschick und eventuell einer Gefälligkeit sollte es den verkleinerten Jägern gelingen, das Zutrauen der Rächer zu gewinnen und womöglich können sie sie dazu bringen, die zugeschütteten Tunnel ins Reich der Erleuchteten neu auszugraben oder neue Tunnel anzulegen, die direkt ins Zentrum des unterirdischen Reichs führen. Am Weltenspiegel kommt es schließlich zum großen Endkampf, doch womöglich ist inzwischen so viel Zeit vergangen, dass der Nexustunnel geöffnet werden konnte. Nun bekommen es die Jäger nicht mit Mäuseunholden zu tun, sondern auch mit Dämonenbrut und womöglich gelingt es ihnen, selbst ins Höllenreich vorzudringen, das steinförmige Objekt zu zerstören und damit den unheilvollen Einfluss des Höllenfürten zu kappen. Kehren die Jäger mit Henning Hirschle in die Werkstatt zurück, kann dieser den Dilator reparieren und die Jäger wieder auf Normalgröße anwachsen lassen.

MÄUSEUNHOLD

Mäuseunholde ähneln aufrecht gehenden Mäusen. Sie sind sehr viel größer als normale Mäuse, etwa eine Elle lang und somit sogar größer als eine vergleichbare Ratte. Ihre Hinterbeine sind eher so geformt wie die einer Katze, so dass sie sich recht geschmeidig aufrecht bewegen können, die Hände sind beinahe menschenartig, wobei sich die langen Krallen an den Spitzen der Finger erhalten haben. Zwischen der Gruppe der Erleuchteten

und der der Rächer gibt es einige offensichtliche Unterschiede:

Die Erleuchteten sind schmaler, insgesamt menschenähnlicher. Ihr Fell ist hellgrau, weiß oder gescheckt. Die Augen leuchten rot. Erleuchtete kleiden sich in bunte, robenartige Kleidungsstücke, wobei es sich meist um von der Wäscheleine gestohlene Textilien handelt, die von den geschickten Händen dieser Mäuseunholde mithilfe von Nadel und Garn zusammengenäht wurden. Einige Erleuchtete tragen sogar Kappen oder Hüte.

Die Rächer sind insgesamt bulliger und leicht bucklig. Ihr Fell ist struppig und bisweilen so verfilzt, dass es an Stacheln erinnert. Die Rächer sind auf Krawall gebürstet und bereit zum Kampf. Ihre Kleidung oder Panzerung besteht aus Lederfetzen und Ketten (ehemals menschlicher Schuck), den sie um den Oberkörper wickeln. Am Schwanz sind Rosendornen, Schmuckketten oder peitschenartige Fortsätze befestigt, mit denen sie um sich schlagen.

ERLEUCHTETER*

(Zauber Kreatur, Widernatürlich, Bande 1)

LEP: 6 | INI: 3 | BEUTE: keine

✂ **Stichwaffe** Erfolge 2, Schaden 2

◆ **Anfällig** (Feuer)

◆ **Resistenz** (Malusschaden)

◆ **Zusammenrotten** (+1 Treffererfolg, wenn mehrere Bandengegner mit dieser Kraft am selben Jäger gebunden sind)

RÄCHER*

(Zauber Kreatur, Widernatürlich, Bande 2)

LEP: 12 | INI: 6 | BEUTE: keine

✂ **Krallen/Schwanzhieb** Erfolge 3, Schaden 2

◆ **Anfällig** (Feuer)

◆ **Resistenz** (Malusschaden)

◆ **Wildheit** (Trifft erster Nahkampfangriff mit mindestens 1 Treffererfolg, folgt sofort zweiter Nahkampfangriff)

MÄUSEUNHOLD-ANFÜHRER*

(Zauber Kreatur, Widernatürlich, Anführer 1)

KKR 6, ATH 8, GES 6, WIL 8, WIS 5, SIN 5

LEP: Jz x 15 | PW: 1

INI: 11 | Handlungen: ✂✂✂✂✂✂

ANGRIFFE

✂ **Stichwaffe** Angriff 7, Schaden 2

✂ **Biss** Angriff 7, Schaden 1 + innerer Schaden (1 pro Angriffserfolg [Vergiftung])

✂ **Schleuder** Angriff 7, Schaden 2

EIGENSCHAFTEN

◆ **Hex-Macht** (Jz +1 HEX bei Start)

◆ **Hex-Wachstum** (Jz -1 HEX in INI o)

HANDLUNGSKRÄFTE

◆ **Ansporn** (✂✂: +1 Treffererfolg für untergebene Bandengegner des Typs Mäuseunhold)

◆ **Beschwörung** (✂✂: Erleuchteter (3 für 1 HEX), Rächer (2 für 1 HEX))

◆ **Böser Blick** (✂✂: 9 gegen Aufmerksamkeit, 1 Malusstufe pro Differenzerfolg [Fluch]), 1 HEX pro Ziel (Einzel))

◆ **Den Götzen beschwören** (✂✂: Totem mit Jz x 5 LEP, PW 0; alle Jäger Malus -1 pro Totem, 1 HEX)

◆ **Kraftlose Gliedmaßen** (✂✂: 9 gegen Muskelspiel, bei mind. 1 Differenzerfolg: Jäger verliert 1 AP bis zum Ende des Kampfes oder bis Verursacher stirbt, nur 1x pro Jäger möglich, 2 HEX pro Ziel (Einzel))

◆ **Unholdfeuer** (✂✂: 1 Blutw. Schmerzscha- den; 1 äußere Schadensstufe pro gebundenem Unhold [Verbrennung], 1 HEX pro Ziel (Gruppe))

BEUTEGUT: Jz x 5 Gulden

TYPISCHER UMGEBUNGSEFFEKT: Horde (Jz x 2 Erleuchtete, oder Jz Rächer)

* Die hier abgebildeten Werte gelten für Kämpfe, in denen die Jäger geschrumpft sind

SORBONNISCHER PFLUG



(Konstrukt, Widernatürlich, Anführer 2)

Der von Hirschle ersonnene und voll funktionsfähige sorbonnische Pflug ähnelt auf dem ersten Blick einem modernen Einachser. Das Hauptchassis ist ein kruder Kasten aus stabilem Holz, etwa 50 Zentimeter breit und hoch, sowie einen Meter lang. Oben ragen mehrere Rohre heraus, die bei Betrieb einen ungefilterten, schwarzen, beißenden Rauch ausstoßen, während man durch Ritzen im Holzkasten das typische graugrüne Leuchten des darin verbauten Seelenlichtmotors erkennt, der das Gerät antreibt. An der Front weist die Machinae die eigentliche Schneide des Pflugs auf, deren Kanten messerscharf zurechtgefeilt


wurden. Am Ende ragt im Normalfall die Lenkstange aus dem Pflug, doch diese wurde von den Mäuseunholden entfernt. Sie lenken den Pflug, indem sie durch Lüftungsschlitze ins Innere des Chassis klettern und den Motor sowie das Getriebe direkt beeinflussen – nicht immer auf eine sinnvolle Weise, und so wirkt der Pflug auch eher wie ein durchgegangenes Pferd, das kreuz und quer schlingert und alles zerstört, was ihm in den Weg kommt.



KKR 10, ATH 3, GES 1, WIL 3, WIS 1, SIN 2

LEP: Jz x 15 | PW: 4

INI: 3 | Handlungen:  

ANGRIFFE

 **Pflugschneide** Angriff 12, Schaden 5 + Anpassung (nach Angriff: INI +1)

  **Überfahren** Angriff 12, Schaden 8 + Lähmungsschaden (1 für je 2 Angriffserfolge [Taumeln])


EIGENSCHAFTEN

◆ **Abwehrvorteil: Nahkampf** (Schaden aus Nahkampfangriffen wird um -4 reduziert)



◆ **Aufladung** (INI 0: + Ladungsmarke; 1 Ladungsmarke: +1 HEX oder +5 LEP oder, Bonus +3; Ladungsmarken werden dadurch nicht verbraucht).




◆ **Immunität** (Malusstufen, äußere u. innere Schadensstufen)



◆ **Riesig*** (nicht gebunden, keine heimtückischen Angriffe möglich)

◆ **Raserei** (LEP <66%: +1 -Handlung dauerhaft, LEP < 22%: PW +2)

HANDLUNGSKRÄFTE

◆ **Chemische Explosion**** ( : jeder Jäger verliert Blutw. Verbrauchsgüter, pro Verbrauchsgut 1 Blutwürfel Sc, 2 HEX)

◆ **Demolieren** ( : Probe auf 12; jeder Kampfteilnehmer nimmt 1 Schaden pro Erfolg (ausweichbar), : Demolieren kann nicht mehr an diesem Ort angewendet werden)

◆ **Giftwolke**** ( : 1 innere Schadensstufe pro HEX [Vergiftung], 1-5 HEX)

BEUTEGUT: Jz x 130 Gulden

TYPISCHER UMGEBUNGSEFFEKT: Sorbonnik-Werkstatt + Horde (Jz x 2 Erleuchtete)

* Der Pflug ist zwar nicht sehr groß, doch aufgrund seiner Konstruktion gelten für ihn alle Vorteile der Nsc-Eigenschaft Riesig.

** Der Pflug benötigt zum Aktivieren dieser Handlungskraft Aufladungsmarken.





Die endlose Schneise der Verwüstung



Beinahe hätten wir dieses Scheusal in die Knie gezwungen. Nach drei entbehrungsreichen Wochen war der Sieg zum Greifen nah. Die langen Wochen des intensiven Beobachtens schienen sich ausgezahlt zu haben. Wir hatten geeignete Orte für einen Kampf ausgekundschaftet; wir lockten unser Ziel mehrfach von Siedlungen weg und führten es schließlich direkt in unsere Falle. Es lief so gut. Der Triumph war nah, doch dann änderte sich das Wetter: Als die Blitze meine vom Regen durchnässten Kameraden verbrannten, blieb mir nur noch ein Stoßgebet. Es kann nur ein Wunder sein, dass ich in diesem Moment die Felsspalte erblickte.

– Gustaf Kretschmar, Soldat der böhmischen Armee

Seit Jahren schon ist das nördliche Böhmen im Grenzgebiet zum Königreich Rabenschwarz nur noch ein karg besiedelter Landstrich. Krieg und Seuchen vertrieben die Menschen aus der Region. So entstand ein ideales Testfeld für die Sorbonniker aus Prag. Hier experimentieren sie seit Jahrzehnten mit neuartigen Waffen und probieren sorbonnische Machinae aus. Entsprechend hat sich mit der Zeit in der Region viel Schrott angesammelt. Dies brachte vor Jahren eine findige Tüftlerin auf die Idee, eine Machina zu entwickeln, die automatisiert Metall- und Technikschrott einsammelt.

Eine Weile lang verrichtete das Gerät wie gewünscht seinen Dienst. Mit der Zeit jedoch begann die Machina anhand von Bewegungen mit ihrer Besitzerin zu kommunizieren. Heute gehen Experten davon aus, dass das Gerät wohl von einem Dämon in Besitz genommen wurde. Der Apparat brachte die Tüftlerin dazu, ihn mit tentakelähnlichen Metallarmen auszustatten und weiter zu verfeinern. So kamen nach und nach immer weitere Funktionen hinzu, bis die Machina schließlich begann, sich mit Hilfe des eingesammelten Schrottes selbst weiter aus- und umzubauen.

Ab diesem Moment war die Machina ihrer Erfinderin überdrüssig. Ob es sie tötete, ist nicht bekannt. Manch einer erzählt, dass die Frau erkannte, welches Monster sie erschaffen hatte, und floh. So oder so, die Machina zieht nun schon seit Jahren ohne Führung durch die Lande und verleibt sich jegliches Metall und sorbonnisches Gerät ein, um ständig weiter zu wachsen. In den ersten Jahren nahm man die autark agierende Machina lediglich als lästig wahr, weniger als eine Gefahr. Deshalb schickte man nur kleine Jägergruppen, um sie auszuschalten und nach Prag zu bringen. Doch dank der unerwarteten Verteidigungstechniken des Apparats scheiterten alle Versuche und sorgten vielmehr dafür, dass sich die Machina, die

inzwischen auf den Namen Ätherkalmar getauft wurde, selbstständig mit neuen Abwehrmechanismen ausstattet.

AUSSEHEN

Der Ätherkalmar passt sein Äußeres von Zeit zu Zeit an die veränderten Umstände an. Mittlerweile überragt das Ungetüm selbst die höchsten Bäume. Sein Rumpf besteht aus unzähligen wirt miteinander verbundenen Metallverstrebungen und Platten. Schaut man genauer hin, erkennt man hier und da, dass es sich ursprünglich um Schwerter und Schilde gehandelt haben muss. Doch längst nicht alle sind fest verbaut. Bei Angriffen auf das Ungetüm wurde festgestellt, dass sein Rumpf jederzeit Blitze nach außen abgeben kann.

Im Inneren der Machina befinden sich Beobachtungen zufolge ganze vier Seelenlichtfallen. Ihr grünliches Licht leuchtet vor allem nachts durch die Gitterstruktur des Rumpfes hindurch und verleiht der Umgebung eine bedrohliche Atmosphäre. Schaut man sich den Korpus genauer an, fällt auf, dass aus seiner Gitterstruktur unzählige kleine Metallärmchen herausragen, die fast wie Haare wirken. Sie dienen jedoch nicht der Zierde. Die unscheinbaren Ärmchen bauen den Ätherkalmar ständig um. So wichtig sie für die Existenz dieses besessenen Ungetüms auch sein mögen, so unscheinbar wirken sie im Vergleich zu ihren riesigen Pendants, die an der Unterseite des Rumpfs angebracht sind.

Auf acht tentakelähnlichen Metallarmen bewegt sich die Machina zwar nicht übermäßig schnell, aber dafür unheimlich flexibel voran. Diese, zusammen mit den Seelenlichtfallen, brachten ihr den Namen Ätherkalmar ein. Grob gesagt scheinen diese Hauptarme aus einer Vielzahl äußerst flexibler Gelenke und Scharniere zu bestehen, die durch ein baumdickes Metallgitter verbunden sind. Die Gitterstruktur verzweigt sich nach circa zehn Metern auf Beindicke zu einem Stumpf, der mit magnetischer Kraft und ausfahrbaren Haken Metallobjekte festzuhalten vermag. Innerhalb des Metallgitters kann man hier und da lederne Schläuche, Sprungfedern und Zahnräder erkennen.

VERHALTEN

Die Schnelligkeit und Flexibilität der tentakelähnlichen Arme des Ätherkalmars sorgt bereits beim bloßen Zuschauen für Gänsehaut. Während vier der Metalltentakel abwechselnd für Bewegung und Standfestigkeit sorgen, schießen die anderen vier herum und tasten mit ihren Enden die Umgebung

ab. Dabei verursachen sie ein ohrenbetäubendes Surren, das durch Mark und Bein geht. Stoßen die suchenden Tentakel auf Widerstand, wird das Ziel durch Umschlingen und Quetschen auf seine Konsistenz geprüft – bei größeren Objekten durchaus auch mithilfe mehrerer dieser Arme. Die sorbonnischen Magnete an den Spitzen helfen dem besessenen Apparat, Metall zu entdecken. Schließlich wird das gegriffene Objekt entweder zerstört, weggeworfen oder an die unzähligen kleinen Ärmchen am Rumpf weitergegeben. Nach Abschluss dieser Routine wird der suchende Tentakelarm wieder zur Fortbewegung genutzt, während die kleinen Ärmchen am Rumpf das Metallobjekt in verwertbare Teile zerlegen.

Auf diese Art und Weise streift die Machina Tag und Nacht durch die Lande. Erreicht es eine Siedlung, wird diese von dem Ungetüm zerpfückt, um sich jegliches Metall einzuverleiben. Übrig bleibt eine Schneise der Verwüstung. Klar ist, dass der Ätherkalmar kein Interesse an Lebewesen hegt. Menschen werden eher nebenbei zu Opfern, weil sie zu viel Metall an sich tragen oder unter einstürzenden Gebäuden verschüttet werden. Es gibt jedoch eine Ausnahme: Greift jemand die besessene Machina an, wechselt diese schlagartig in eine Art Verteidigungsmodus. Viele haben es bereits versucht, doch niemandem ist es gelungen, den Ätherkalmar zu zerstören. Selbst Teilerfolge wie einen abgetrennten Arm repariert die Machina innerhalb einiger Tage wieder.

WIE MAN ES JAGT

Das dauerhafte Surren der Tentakelarme, der Lärm berstender Bäume und die schrecklichen Knallgeräusche der Blitze – all dieser Krach sorgt dafür, dass man den Ätherkalmar schon aus mehreren Kilometern Entfernung hören kann. Es ist also kein besonderes Verfahren nötig, um ihn zu entdecken; man findet die besessene Machina und ihre Spur der Verwüstung allzu leicht.

Die meisten Menschen, die sich von dem Ungetüm bedroht fühlen, fragen sich nicht, wie man es jagen könnte, sondern vielmehr, wie man es weglockt. Hierbei hat es sich als effektiv erwiesen, große Mengen von Metall zu sammeln und damit eine Spur zu einem Ort zu legen, an dem die Machina ihren Seelenlichtvorrat mithilfe der Seelenlichtfallen aufladen kann. Im günstigsten Fall tötet das Ungetüm dort auch ihr Unwesen treibende Kreaturen der Nacht; im schlechtesten Fall setzt die Machina ihren todbringenden Weg nun voll aufgeladen in Richtung bewohnter Siedlungen fort.

IM KAMPF

Man ist gut beraten, den Ätherkalmar nicht offen anzugreifen. Das Risiko, dabei das Zeitliche zu segnen, ist selbst für erfahrene Jägergruppen zu hoch. Auch meisterliche Jäger (ab Stufe 13) sollten das Ungetüm nicht ohne einen gut durchdachten Plan herausfordern. Wahrscheinlich ist es für meisterliche Jägergruppen das Beste, kurze Angriffe auf die Machina durchzuführen, dabei ihr aktuelles Kampfverhalten zu studieren, sich dann zurückzuziehen und voll gestärkt und mit Erfahrung bereichert diesen Vorgang zu wiederholen.

So sollten die Jäger mit der Zeit bemerken, dass die Seelenlichtfallen im Inneren des Rumpfes das entscheidende Ziel darstellen. Sie versorgen die Machina mit Energie. Zerstört man diese, so gehen auch die Lebenslichter des Ungetüms für immer aus. Doch leider kommt man nicht ohne Weiteres an sie heran. Die Tentakelarme des Kalmars halten den Rumpf in etwa acht Metern Höhe. Noch dazu hat das Monstrum Verteidigungstechniken entwickelt, die es zudem mit der Zeit an neue Umstände anpasst. Aktuell kann man den Kampf gegen den Ätherkalmar in drei Phasen aufteilen.

PHASE 1: TENTAKEL

In Phase 1 bilden die Tentakelarme das Ziel. Etwa die Hälfte dieser scharfkantigen Metallfortsätze halten stets den Korpus oben; die anderen tasten und peitschen wild herum und ziehen mit ihren Magneten Metall an sich, um Angreifer zu erschlagen, zu zerquetschen oder wegzuschleudern. Was den Kampf schwierig macht: Die Tentakel wechseln Kampfrunde für Kampfrunde durch. Jeweils ein Tentakel löst sich aus dem Kampf und regeneriert sich vollständig, während ein frischer Tentakel seine Funktion übernimmt. Es bringt also nichts, mehrere Tentakel gleichzeitig anzugreifen. Vielmehr sollte die Schlagkraft auf einen Tentakel konzentriert werden. Sind Jz Tentakel abgeschlagen, schaltet der Ätherkalmar in einen wahrlich apokalyptischen Modus um – Phase 2 beginnt.

KAMPFREGELN PHASE 1

Der Ätherkalmar verfügt über insgesamt 8 Tentakel. Davon befinden sich zu Beginn eines Kampfes Jz Tentakel (3 bis 5) im Spiel. Am Ende einer Kampfrunde wird ein zufällig durch die HeXXenmeisterin ermittelter Tentakel aus dem Kampf genommen und durch einen frischen Tentakel ersetzt. Herausgenommene Tentakel regenerieren alle ihre LEP und ggf. ihren Pw, du musst also nur über alle im Kampf befindlichen Tentakel Buch führen. Nur wenn ein Tentakel während seiner Anwesenheit auf 0 LEP fällt, gilt er als getötet.



und regeneriert nicht. Besiegte Tentakel werden nicht mehr ersetzt. Sollte der Kampf mit 4 Tentakeln begonnen haben und einer wird vernichtet, sind ab sofort nur noch 3 im Spiel.

Diese Methode hat den statistischen Nachteil, dass die Jäger immer weniger Zeit haben, Tentakel zu vernichten, je mehr Tentakel vernichtet werden. Ist nur noch ein Tentakel im Kampf, muss dieser zwingend innerhalb einer Kampfrunde vernichtet werden, da er sonst am Ende der Runde automatisch durch einen frischen Tentakel ersetzt wird. Allerdings können dann natürlich alle Jäger ihre Angriffe auf den einen Tentakel konzentrieren.

Bedenke, dass Tentakel zwar sehr groß sind, aber nicht die Nsc-Eigenschaft Riesig besitzen bzw. diese freiwillig nicht anwenden. Ihr Ziel ist es, möglichst viele Jäger zu binden, damit diese nicht alle ihre Angriffe auf einen Tentakel konzentrieren können.

METALLTENTAKEL

(Konstrukt, Widernatürlich, Anführer 1)

KKR 8, ATH 8, GES 5, WIL 8, WIS 1, SIN 2

LEP: Jz x 10 | PW: 4

INI: 7 | Handlungen:

ANGRIFFE

- Tentakelhieb** Angriff 9, Schaden 5
- Greifer** Angriff 9, Schaden 1 + *Lähmung* (1 pro Angriffserfolg [Fixierung])
- Magnetschub** Angriff 9, Schaden 1 Sc + AP-0-Vorteil (+2 Schaden, wenn Jäger 0 AP hat)

EIGENSCHAFTEN

- ◆ **Anfällig** (Kälte)
- ◆ **Amorpher Körper** (kein heimtückischer Angriff möglich)
- ◆ **Bindung lösen** (Erlaubt kostenfreies Lösen aus Bindungen, betrifft jeweils 1 Tentakel in INI 0)
- ◆ **Immunität** (Äußerer Schaden, Innerer Schaden)
- ◆ **Regeneration** (INI 0: 1 zufällig ermittelter Tentakel wird aus dem Kampf genommen und regeneriert alle LEP)
- ◆ **Sabotierbar** (Nahkampfangriffe gegen Nsc wahlweise über Fertigkeit Handwerken, pro verbrauchtem Espritstern -1 PW)
- ◆ **Todesreife** (Nsc erzeugt im Todesfall Jz Be-seelter Sorbonnikschrott)

HANDLUNGSKRÄFTE

- ◆ **Demolieren** (: Probe auf 9; jeder Kampfteilnehmer nimmt 1 Schaden pro Erfolg

(ausweichbar), : Demolieren kann nicht mehr an diesem Ort angewendet werden)

BEUTEGUT: Jz x 50 Gulden

TYPISCHER UMGEBUNGSEFFEKT: Zirkel

PHASE 2: BLITZ UND FEUER

Nun eskaliert der Kampf erst richtig. Ein immer lauter werdendes Zischen kündigt die Apokalypse an: Wer dieses Geräusch nicht als Warnsignal versteht, sich in Deckung zu bringen, darf seine letzten Sekunden zählen. Das Zischgeräusch stammt von einem sich aufladenden Blitz-Abwehrmodul im Rumpf. Dann fahren Antennen aus dem Rumpf heraus, die ein Inferno von Blitzen entfachen. Mit einem lauten Knall und einem Licht greller als die Sonne wird alles und jeder in der Umgebung gebraten; Bäume und Häuser gehen in Flammen auf und hüllen die Umgebung in kürzester Zeit in stickigen Rauch. In dieser Phase des Kampfes müssen Jäger ins Innere des Ätherkalmars vorstoßen und inmitten einer Apokalypse aus Blitzen das Abwehrmodul zerstören.

KAMPFREGELN

Der Kampf wird am Eingangsportal des Ätherkalmars ausgetragen; der Gegner verfügt über die Nsc-Eigenschaften Stationär und Omnipräsent. Wehrlos ist er nicht. Zum einen zucken regelmäßig Blitze aus den verschiedenen Antennen, zum anderen strömen flugfähige Servitoren aus dem Innern, um die Jäger abzuwehren.

BLITZ-ABWEHRMODUL

(Konstrukt, Widernatürlich, Anführer 2)

KKR 1, ATH 1, GES 6, WIL 5, WIS 3, SIN 4

LEP: Jz x 20 | PW: 4

INI: 10 | Handlungen:

ANGRIFFE

- Gezielter Blitz** Angriff 8, Schaden 1 Sc
- Blitzgewitter** Angriff 8, Schaden 1 Sc + *Mehrfachtreffer* (alle Jäger)

EIGENSCHAFTEN

- ◆ **Amorpher Körper** (kein heimtückischer Angriff möglich)
- ◆ **Anfällig** (Kälte)
- ◆ **Aufladung** (INI 0: +1 Ladung, bis max. 5)
- ◆ **Bandendeckung** (-1 Schaden aus Fernkampfangriffen für jeden Bandengegner des Typs Servitor)

ENDLOSE SCHMERZEN VERWÜSTUNG

- ◆ **Höhere Beschwörung** (+1 Bandengegner bei Beschwörung, bereits eingerechnet)
- ◆ **Immunität** (Äußerer Schaden, Innerer Schaden, Malusstufen)
- ◆ **Ladungszauberei** (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)
- ◆ **Stationär** (Nsc kann sich nicht bewegen)
- ◆ **Start-Ladung** (2 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

- ◆ **Ansporn** (🗡️|🔪: +1 Treffererfolg für unterge- bene Bandengegner des Typs Servitor „Eule“)
- ◆ **Beschwörung** (🗡️|🔪: Servitor „Eule“ (3 für 1 HEX))
- ◆ **Bandenexplosion** (🗡️|🔪: Bestimme bis zu 5 Bandengegner und lass sie explodieren; jeder gebundene Jäger erleidet 1 Blutwürfel Schmerzscha- den, 1 HEX pro Ziel (bis zu 5 Ziele))
- ◆ **Blindheit erzeugen** (🗡️|🔪: 12 gegen Geistes- stärke, 1 Malusstufe pro Differenzerfolg [Blind- heit], 1 HEX pro Ziel (Gruppe))
- ◆ **Ladungsbogen** (🗡️|🔪: 3 Punkte Schmerzscha- den pro verwendeter Ladung, ausweichbar)

BEUTEGUT: Jz x 500 Gulden

TYPISCHER UMGEBUNGSEFFEKT: Horde (Jz Servito- ren „Eule“)

PHASE 3: DER RUMPF AM BODEN

Mit der Zerstörung des Abwehrmoduls ist die Chance gekommen, die Seelenlichtfallen im Inne- ren des Ätherkalmars anzugreifen.

KAMPFREGLN

Die Gesamtheit der Seelenlichtfallen gilt als ein einzelner Gegner, den es nun noch zu besiegen gilt. Der Kampf im Innern des Ätherkalmars ist ansonsten reicht direkt; während die Seelen- lichtfallen über die Nsc-Handlungskraft Be- schwörung immer wieder Falken-Servitoren ins Spiel holen, die die Jäger mit Greifarmen und Seelenlichtblitzen attackieren, ist es die Auf- gabe der Jäger, so schnell wie möglich so viel Schaden wie möglich an den Seelenlichtfallen anzurichten.



NEUE SPIELWERTE

- + **AP-0-Vorteil:** Der Angriff verursacht +X Schaden, wenn der da- durch getroffene Jäger keine AP mehr in seinem Vorrat hat (und somit auch keine Chance hatte, den Angriff durch eine defensive Reaktion abzuschwächen). **Syntax:** + AP-0-Vorteil (+x Schaden, wenn Jäger 0 AP hat)
- + **Verderbnisbonus:** Der Angriff richtet zusätzlichen Schaden an, wenn das Ziel unter Verderbnis leidet. **Syntax:** + Verderbnis- bonus (+x Schaden pro Verderbnis des Ziels)

OMNIPRÄSENT

Bei dem Nsc handelt es sich nicht um einen mobilen einzelnen Gegner, sondern um eine allgegenwärtige Präsenz. Es könnte sich um ein Gebäude handeln, in dessen Inneren der Kampf stattfindet, ein Wesen von gigantischen Ausmaßen oder der Erdboden unter den Füßen der Jäger. Omnipräsente Gegner werden nicht in Form von Plättchen ausgelegt, stattdessen kann jeder Jäger jederzeit, ge- bunden oder freistehend, einen Angriff auf den Omnipräsenten Nsc ausführen. Heimtückische Angriffe sind nicht möglich und alle Jägerkräfte, die etwas an der Positionierung ändern, wirken nicht gegen omnipräsente Gegner. **Syntax:** Omnipräsent (Nsc wird nicht als Plättchen dargestellt, Angriffe gegen Nsc sind aus jeder Position möglich, immun gegen heimtückische Angriffe)

SEELENLICHTFALLEN

(Konstrukt, Widernatürlich, Anführer 2)

KKR 1, ATH 1, GES 8, WIL 8, WIS 5, SIN 6

LEP: Jz x 20 | PW: 4

INI: 4 | Handlungen: 🗡️🗡️🗡️|🔪🔪🔪

ANGRIFFE

- 🗡️|🔪 Greifarm Angriff 10, Schaden 2
- 🗡️🗡️|🔪🔪 Verdorbenes Seelenlicht Angriff 10, Schaden 3 Sc + Verderbnisbonus (+1 Scha- den pro Verderbnis des Ziels)

EIGENSCHAFTEN

- ◆ **Amorpher Körper** (kein heimtückischer An- griff möglich)
- ◆ **Anfällig** (Kälte)
- ◆ **Aufladung** (INI 0: +2 Ladung, bis max. 5)
- ◆ **Bandendeckung** (-1 Schaden aus Fernkampf- angriffen für jeden Bandengegner des Typs Servitor „Falke“)
- ◆ **Höhere Beschwörung** (+1 Bandengegner bei Beschwörung, bereits eingerechnet)
- ◆ **Immunität** (Äußerer Schaden, Innerer Scha- den, Malusstufen)

- ◆ **Ladungszauberei** (Nsc kann Ladungspunkte wie HEX-Punkte verwenden)
- ◆ **Ladungsexplosion** (LEP 0: 1 Blutwürfel Schmerzscha- den pro Ladungspunkt gegen ge- bundene Jäger)
- ◆ **Stationär** (Nsc kann sich nicht bewegen)
- ◆ **Start-Ladung** (1 Ladung zu Beginn des Kampfes)
- ◆ **Überladung** (Kein Limit für Ladungen; INI 0: NSc erleidet 5 Punkte Schmerzscha- den für jeden Ladungspunkt über dem fünften)

HANDLUNGSKRÄFTE

- ◆ **Ansporn** (🏹|🔪: +1 Treffererfolg für unter- gebene Bandengegner des Typs Servitor „Falke“)
- ◆ **Bandenstärke** (🏹|🔪: Bandengegner re- generieren alle LEP und verlieren anhaltende Einflüsse, +1 Treffererfolg bis nächste INI-Pha- se, 3 HEX)
- ◆ **Bandenexplosion** (🏹|🔪: Bestimme bis zu 5 Bandengegner und lass sie explodieren; jeder gebundene Jäger erleidet 1 Blutwürfel Schmerzscha- den, 1 HEX pro Ziel (bis zu 5 Ziele))
- ◆ **Beschwörung** (🏹|🔪: Servitor „Falke“ (2 für 1 HEX))
- ◆ **Blick des Verderbens** (🏹|🔪: 10 gegen Geistesstärke, 1 Malusstufe + 1 Lähmungsstufe pro Differenzerfolg [Furcht, Verzauberung], 3 HEX (Einzel))
- ◆ **Chemische Explosion** (🏹|🔪: jeder Jäger ver- liert Blutw. Verbrauchsgüter, pro Verbrauchs- gut 1 Blutwürfel Sc, 2 HEX)
- ◆ **Ladungsbogen** (🏹|🔪: 3 Punkte Schmerz- schaden pro verwendeter Ladung, ausweichbar)
- ◆ **Schmerzen** (🏹|🔪: 10 gegen Unempfindlich- keit, 1 äußere Schadenstufe pro Differenzerfolg [Blutung], 1 HEX pro Ziel (Gruppe))

BEUTEGUT: Jz x 1500 Gulden

TYPISCHER UMGEBUNGSEFFEKT: Horde (Jz Servito- ren „Falke“)

GEGNER

Mit folgenden gegnerischen Apparaten bzw. Bau- teilen werden es die Jäger beim Kampf gegen den Ätherkalmar zu tun bekommen.

METALLTENTAKEL

Diese rund zehn Meter langen, tentakelähnlichen Fortsätze des Ätherkalmars bestehen hauptsäch- lich aus unzähligen Gelenken und Scharnieren, die ein baumdickes Metallgitter überraschend flexibel

nach allen Seiten bewegen. Die Enden können Metallgegenstände magnetisch anziehen und fest- halten; in ihrer vollen Länge können die Tentakel- arme Fahrzeuge und Personen umschlingen und zerquetschen oder Jäger mit wuchtigen Hieben durch die Luft schleudern.

GREIFÄRMCHEN

Dies kleinen Metallärmchen befinden sich zu Hunderten im Rumpf des Ätherkalmars. Von Wei- tem wirken sie fast wie kleine Härchen auf der riesigen Machina. Normalerweise bauen sie be- ständig das besessene Ungetüm um, im Kampf jedoch verteidigen sie den Rumpf von innen und von außen. Pfeilschnell schießen die Greifärmchen aus dem Korpus heraus, malträtiert die Jäger mit Schweißgeräten oder werfen scharfkantige Metall- teile und tauchen anschließend wieder ab.

BLITZANTENNEN

Um sich zu verteidigen, kann der Ätherkalmar Blitzantennen aus seinem Rumpf ausfahren. Ein ohrenbetäubendes Zischgeräusch verrät, dass diese mit Energie aufgeladen werden. Danach ent- fachen alle gemeinsam ein Blitzinferno.

OPTIONALER UMGEBUNGSEFFEKT:

QUALM UND FEUER

Die Blitze des Ätherkalmars setzen die Umgebung in Brand. Während die Jäger gegen die Tentakel kämpfen, schießen unentwegt ungezielte Blitze aus dem Korpus des Ätherkalmars. Diese zielen zwar nicht auf die Jäger, setzen aber den Kampf- schauplatz mehr und mehr in Flammen. Dieser



optionale Umgebungseffekt kann in den Phasen 1 und 2 verwendet werden.

Regel: Lege jeweils in INI 0 einen Feuermarker aus. Sobald ein Jäger agiert und alle seine AP aufbraucht, erleidet er 1 Schmerzschaden pro Feuermarker. Hält ein Jäger mindestens 1 AP zurück, kann er dem Feuer automatisch ausweichen. Der Effekt kann gestoppt werden, indem die Jäger die Blitzgeneratoren sabotieren. Das erfordert eine Aktion für 2 AP und eine Sammelprobe auf Handwerken. Werden Jz x 3 Erfolge generiert, werden die Blitzwerfer erfolgreich ausgeschaltet.

OPTIONALER UMGEBUNGSEFFEKT:

WASSER UND BLITZE

Es ist eine schlechte Idee, den Ätherkalmar anzugreifen, während es regnet. Die Wirkung der permanent umherzuckenden Blitze könnte durch Pfützen und allgemeine Feuchtigkeit noch verstärkt werden. Dieser optionale Umgebungseffekt kann in Phase 2 verwendet werden, aber nicht gleichzeitig mit Qualm und Feuer. Wenn es nicht regnet, die HeXXenmeisterin den Effekt aber dennoch einsetzen will, kann sie auch bestimmen, dass der Ätherkalmar die Feuchtigkeit selbst erzeugt, indem er dichten Wasserdampf ausstößt.

Regel: Jäger müssen sich permanent bewegen, um nicht in einer Pfütze zu stehen und deshalb durch Blitzattacken mehr Schaden zu erleiden. Werden sie von einem Blitz getroffen und stehen frei, erleiden sie nur den üblichen Schaden des Angriffs, da wir davon ausgehen, dass sie Pfützen meiden. Ist ein Jäger jedoch gebunden, erleidet er durch die Blitzattacken 1 Schmerzschaden zusätzlich für jeden an ihn gebundenen Gegner, weil er in seiner Bewegung eingeschränkt ist.

UMGEBUNGSEFFEKT: LERNEN

Der Versuch, den Ätherkalmar in einem einzigen Kampf außer Gefecht zu setzen, ist mehr als riskant, aber Jäger können versuchen, in mehreren Angriffen den Kalmar zu studieren, um beim nächsten Mal besser vorbereitet zu sein.

Regel: Die Jäger können nach Phase 1 oder 2 den Kampf abbrechen und sich zurückziehen. Sie können dann 1 Fza aufwenden und eine Probe auf Akademisches Wissen ausführen, um ihre Erkenntnisse über Aufbau und Kampfkraft des Ätherkalmars zu vereinen. Derjenige Jäger, der die meisten Erfolge würfelt, darf diese beim nächsten Angriff als Erkenntnispunkte auslegen. Im Kampf kann jeder Jäger 1 Erkenntnispunkt wie 1 Ambition verwenden. Mehrfaches Studium bringt keinen Vorteil.

ABENTEUERIDEE

Auf ihrer Reise zur nächsten Stadt nächtigen die Jäger in einer Poststation mitten auf dem Land. Kaum sind sie eingeschlafen, werden sie von merkwürdigen Geräuschen geweckt: Bäume zerbersten unter einer enormen Last; dazu mischt sich ein dauerhaftes, mechanisch klingendes Surren. Kaum sieht ein Jäger nach dem Rechten, erblickt er den Ätherkalmar keine fünfzig Meter vor sich.

Die Machina bewegt sich geradewegs auf die Station zu! Die Postbeamten eröffnen das Feuer, doch das Ungetüm lässt sich davon nicht stören. Es reißt das Dach des Haupthauses ab, die tentakelähnlichen Arme kramen darin nach Metall. Ihren Fund übergeben sie an die kleinen Ärmchen am Rumpf. Die Jäger können hier erste Kampferfahrungen mit dem Ätherkalmar sammeln; so unvorbereitet wie sie sind, werden sie aber früher oder später fliehen müssen.

Nach einer Nacht im Freien setzt die Jägergruppe ihre Reise zur nächsten Stadt fort. Dort erwartet man schon die Post. Sobald die Jäger von der letzten Nacht berichtet haben, werden sofort Späher ausgesandt. Diese berichten später, dass die besessene Machina auf die Stadt zuhält und in circa zwei Tagen ankommen wird. Die Bewohner sehen sich in höchster Gefahr. Um sie zu schützen, bieten sich den Jägern mehrere Möglichkeiten:

Aufmerksamen Jägern dürfte nicht entgangen sein, dass die Machina in der Posthalterei nach Metall suchte. Die Bewohner der Stadt könnten alles Metall zusammentragen und so eine Spur weg von der Stadt legen. Doch dieser Plan wird nicht aufgehen. Diebe nutzen die Chance und stehlen des Nachts zu viele Gegenstände, sodass der Ätherkalmar weiter auf die Stadt zuhält.

Gebildete Jäger könnten in der örtlichen Bibliothek nach einer Lösung suchen. Dort finden sie ein Buch über Belagerungswaffen. Die Tischler und Zimmermänner der Stadt erklären sich sofort bereit, ein Katapult zu bauen, um der Machina Mauerwerk entgegenzuschleudern. Damit können sie das Ungetüm zwar nicht zerstören, die Jäger erhalten aber einen Vorteil im Kampf.

Vielleicht kommt jemand auf die Idee, den Ätherkalmar auf den Feldern vor den Stadtmauern zum Kampf zu stellen. Dies bietet den Vorteil, dass die Stadt wahrscheinlich unversehrt bleiben wird. Allerdings fehlt den Jägern dort jegliche Möglichkeit zur Deckung. Sie werden dem Blitzinferno vollkommen ausgeliefert sein.

Die größte Chance zum Sieg eröffnet sich den Jägern, wenn sie der Machina vor der Kirche im Zentrum der Stadt eine Falle stellen. Da der Kirchturm den Ätherkalmar überragt, kann eine Sprengung zur

rechten Zeit den Sieg bringen. Fällt die Turmspitze auf das riesige Ungetüm, dürfte dies die Machina in die Knie zwingen. Allerdings lehnen der Pfarrer und ein Großteil der Gemeinde diesen gotteslästerlichen Plan ab. Es gilt eine Menge Überzeugungsarbeit zu

leisten. Ein weiterer Nachteil ist nicht von der Hand zu weisen: Leider sorgt die Entscheidung für diesen Kampfschauplatz für allerhand Schaden an Häusern und fordert den Tod einiger Zivilisten. Der Sieg wird einen bitteren Beigeschmack haben.

Der eiserne Schlund aus der Hölle

Wie könnte ich jemals dieses Geräusch vergessen? Dieses schrille, metallene Kratzen? Erst war es nur sehr leise zu hören in meiner Wohnstube. Doch schon eine Stunde später vernahmen es auch die Leute draußen auf der Straße, und schließlich schwoll es zu einem bedrohlichen Quietschen an, das mich veranlasste, mein Haus zu verlassen, denn dort war es seltsamerweise am lautesten. Das geschah in der Sekunde, in der mein Haus direkt hinter mir zusammenbrach. Ein Monster, das mich bis heute in meinen Träumen verfolgt, hatte sich aus der Erde heraus durch mein Haus gebohrt. Noch während ich starr vor Schreck auf dieses Ungetüm blickte, schob es sich, begleitet von diesem quälend lauten Quietschen, weiter, um sich das Haus meines Nachbarn einzuverleiben. Ich brauchte eine gefühlte Ewigkeit, bis ich wieder zu einer Regung instande war. Meine Nachbarn rannten an mir vorbei, bloß weg von diesem todbringenden Eisenwurm. Gerade als meine Beine es ihnen gleichtun wollten, erkannten meine Augen, dass dieser Dämon etwas hinter sich her zog: eine Maschine, die nicht weniger todbringend war als das Monstrum selbst. Meine Beine zogen mich fort und retteten mir das Leben.

– Franz-Joseph Kaunitz, ehemaliger Einwohner von Reutte

Viele Menschen, die den Teufelszug und sein „Zugtier“ zu Gesicht bekommen, erstarren vor blankem Entsetzen. „Zugtier“ ist an dieser Stelle doch wohl ein nicht ganz treffendes Wort, „entsetzliches Monstrum“ hingegen würde der Funktion dieses Scheusals nicht genüge tun. Man könnte den sogenannten „Eisenschlund“ als riesigen Eisenwurm beschreiben, doch das würde ihn nur beschönigen. Der wurmartige Dämon misst stattliche 80 Meter und hat am Kopfende einen Durchmesser von mehr als 3 Metern. Die Seiten werden von metallisch glänzenden Schuppen geziert, jede so groß wie ein Schild. Diese kann der Metallwurm etwas abspitzen. So verhaken sich die Schuppen in der Umgebung, damit er sich vorwärts schieben kann. Dabei bewegen sich einige der Metallschuppen über den Steinboden und erzeugen ein elendig lautes Quietschen. Am vorderen Ende befindet sich der Schlund, ein glühend heißes Maul, mit dem der Wurm das Gestein weich schmilzt und dabei verschlingt. Wohin das steinige Futter wandert, weiß niemand. Vermutlich gelangt es direkt in die Hölle, denn Ausscheidungen hinterlässt

der Dämon keine. In wellenförmigen Bewegungen und zu Höchstleistungen angetrieben kann er sich innerhalb einer Stunde viele Kilometer weit durch Felsgestein fressen, durch Sandboden und an der Oberfläche noch schneller. Dieses hohe Tempo hält er jedoch nicht lange durch. Die meiste Zeit über treibt er gemächlich Tunnel durch die Erde.

Als sei der Eisenschlund nicht schon schockierend genug, zieht die Kreatur auch noch eine besondere Kutsche hinter sich her, die ihr in ihrem beeindruckenden Aussehen in nichts nachsteht: den Teufelszug. Er besteht aus fünf fassförmigen und mit Metallstreben verstärkten Waggons. Jeder davon misst acht Meter Länge und hat einen Durchmesser von gut vier Metern. Räder wurden nicht nur unterhalb dieser merkwürdigen Waggons montiert, sondern auch oben und an den Seiten. Daneben befinden sich Apparate, die Gestein aus Felswänden schlagen und zur Verteidigung eingesetzt werden können. Zu jedem dieser Schlagwerkzeuge gehört eine sorbonnische Lampe, die den Tunnel in ein schwaches, grünliches Licht taucht. Vier der Waggons dienen dem Besitzer und seinen Jüngern als Unterkunft. Der fünfte Waggon ganz vorn transportiert einen Wassertank, eine Kabine mit Steuerrad und Kompass sowie eine Seelenfalle. Hinzu kommt eine Machina, deren Schläuche mit jeweils einer der vier schweren Eisenketten verbunden sind, die vorn aus der Kutsche herausragen. Das Ende jeder dieser Ketten wurde mit großer Gewalt unter die Panzerplatten des Eisenschlundes gerammt. Dort enden auch die Schläuche in Düsen, die nach Bedarf Wasser verspritzen. Da das Zugtier Wasser hasst, lässt es sich auf diese Weise lenken.

Kaum vorzustellen, wie jemand es schaffen konnte, diese Bestie unter Kontrolle zu bringen und ihr diesen Teufelszug anzuhängen. Doch einer hat es geschafft: Mathieu der Dompteur. Augenzeugen, die die Zerstörung von Reutte vor einem Jahr überlebten, berichten von diesem buckligen, kahlköpfigen Mann mit blasser Haut und glühenden Augen. Im Tunnel steuert er den Eisenschlund mittels der Wasserdüsen am vordersten Waggon des Zuges. An der Oberfläche nutzt der Dompteur eine weitere Möglichkeit. Dann



trägt er eine Apparatur auf dem Rücken, die mit einer Wasserkanone in seiner Hand verbunden ist und mit sorbonnisch erzeugten Blitzen aufgeladenes Wasser verspritzt. Mit dieser Kanone demonstriert er seine Macht, führt eindrucksvoll den Eisenschlund in die von ihm gewünschte Richtung und hält sich gleichsam Feinde vom Leib.

VERHALTEN

Mithilfe dieses dämonischen Fahrzeuges erpresst der Dompteur die Reichtümer ganzer Städte. Dazu nutzt er das Überraschungsmoment. Schließlich ist keine Stadt vor einem Angriff aus der Tiefe geschützt. Berühmt wurde der Teufelszug, als er 1732 durch Reutte fuhr – eine österreichische Klosterstadt mit rund tausend Einwohnern. Das Fahrzeug fraß sich durch die Innenstadt östlich des Lech, während der Dompteur und seine Jünger von den Bürgern und den Mönchen des Klosters Unmengen von Gold, Geschmeide und Verpflegung einforderten. Die Waffen der Stadtwache störten die Höllenkreatur kein bisschen bei ihrer Mahlzeit. Den Dompteur wagten die wenigen Soldaten damals nicht anzugreifen. Warum auch? Ohne ihn hätte sich der Eisenschlund nur ewig weiter durch die Stadt gefressen. Das Höllengespann bohrte

sich erst zum Sonnenuntergang auf Geheiß seines Dompteurs wieder in die Erde. Es ließ nur gut ein Drittel der Häuser auf dieser Seite des Lech unbeschädigt zurück.

Der als Zugtier dienende Dämon hasst Wasser wie der Teufel das Weihwasser. Wenn der Eisenschlund einem Fluss oder See ausweicht, kann selbst sein Dompteur nichts dagegen unternehmen. Leichten Regen, einen kleinen Gebirgsbach oder einen Tümpel lässt der Eisenschlund hingegen einfach verdampfen, weshalb kleine Gewässer für ihn keine Bedrohung darstellen.

Das höllisch laute Quietschen, für das der Teufelszug bekannt ist, entsteht vor allem, wenn die Bestie zu einer für ihre Verhältnisse hohen Geschwindigkeit angetrieben wird. Dann versteht man im Tunnel kein Wort mehr. Die Besatzung stopft sich in dieser Zeit Wachs in die Ohren und kommuniziert mit Handzeichen untereinander.

DER DOMPTEUR UND SEINE JÜNGER

Über Mathieu den Dompteur gibt es viele Gerüchte und Spekulationen. Einigermaßen gesichert ist nur, dass er gemeinsam mit einer Handvoll anderer Verstoßener viele Jahre, eventuell sogar sein ganzes bisheriges Leben, in einem

Höllenreich der Anderswelt verbrachte. Selbst eingeweihte Sphärenjäger wissen nur wenig über dieses Reich, außer, dass es voller Gefahren ist, darunter riesenhafte, wurmartige Dämonen. Um sich gegen die Riesenwürmer zu schützen, erbaute Mathieu mutmaßlich aus den Ruinen einer Stadt aus Metall die eisernen Waggonen und reicherte sie im Laufe der Zeit der Zeit mit sorbonnischen Konstrukten an. Im Grunde handelt es sich beim Teufelszug um nichts anderes als um mehrere, extrem ausgebaute sorbonnische Vehikel, wie man sie auf der Erde manchmal sieht, jedoch angepasst an die extremen Verhältnisse des Höllenreichs.

Den Dämonenwurm bändigte Mathieu, als er noch viel kleiner war. Trotzdem verdiente sich Mathieu durch dieses Husarenstück den Ehrentitel „Dompteur“. Sein wahrer Nachname ist unbekannt. Wie er den Weg zurück auf die Erde fand und dabei seine fünf fertiggestellten Waggonen mitnehmen konnte, ist unbekannt, aber man muss davon ausgehen, dass Mathieu ein offenes Höllenportal benutzte. Erstmals auf der Erde gesichtet wurde der Teufelszug um 1728, wobei der Dämonenwurm damals noch viel kleiner gewesen sein soll und noch nicht als Zugtier eingesetzt wurde, sondern lediglich als Druckmittel, um die Forderungen der erpresserischen Bande durchzusetzen. Erst mit der Zeit, als der Dämon wuchs und wuchs, wurde er dem Teufelszug als Zugtier vorgespannt, und erst jetzt konnte sich der Zug unterirdisch fortbewegen. Die Eisenwagen wurden entsprechend angepasst und ausgebaut.

Mathieus wahre Absichten sowie die Ziele seiner als Jünger bezeichneten Begleiter sind unbekannt. Allgemein wird vermutet, dass die Bande einfach nur genügend Geld erpressen will, um sich irgendwann irgendwo auf dem Globus ein Domizil einzurichten und ein angenehmes Leben zu führen. Eine andere These geht davon aus, dass Mathieu irgendetwas in dem Höllenreich zurückgelassen hat, vielleicht seine Familie oder weitere angesammelte Reichtümer. Womöglich wurden diese von einem höllischen Gegner unter Kontrolle gebracht, und Mathieu versucht nun, diesen mit einem immer mächtiger werdenden Dämonenwurm bzw. weiteren Eisenwaggonen zu bezwingen. Was nach Abschluss seines finalen Plans mit dem Dämonenwurm geschieht, ob er immer weiter wachsen wird, oder ob er irgendwann in seine Heimatsphäre zurückkehrt – all diese Fragen sind offen.

Auch bleibt unbeantwortet, wohin sich die Bande nach einem Raubüberfall zurückzieht. Die fünf Wagen bieten viel zu wenig Raum, um alle menschlichen Bedürfnisse über längere Zeit zu stillen, daher vermuten die meisten Jäger einen

geheimen unterirdischen Rückzugsort, zu dem die Bande regelmäßig heimkehrt. Weil der Teufelszug vor allem in Österreich, der Schweiz und in Bayern beobachtet wurde, wird vielfach angenommen, dass sich dieses Quartier unter den Alpen befindet, womöglich in einem der vielen aufgegebenen Stollen der Schwarzalpen. Auch die Vermutung, dass das Geheimversteck ein Höllenportal aufweist, klingt logisch, wurde aber bislang nicht verifiziert.

WIE MAN DEN TEUFELSZUG JAGT

Nur ein Narr glaubt, dass sich die Jagd auf den Teufelszug leicht bewerkstelligen lässt. Die These, einfach dem Tunnel folgen, um irgendwann auf das Höllengespann zu treffen, mag im Kern richtig sein. Doch das weiß auch Mathieu. Und der Dompteur ist ein Mann, den man nicht unterschätzen sollte.

Möchten Jäger tatsächlich dem Zug durch die Tunnel folgen, müssen sie zunächst den Tunnelzugang finden. Mathieu vermeidet es jedoch so gut er kann, den Teufelszug an die Oberfläche zu steuern. Es gibt also nur selten Ein- und Austrittslöcher. Die offensichtlichste Möglichkeit bietet sich, wenn der Teufelszug gerade eine Stadt überfallen hat. Allerdings ist der Dompteur auf unliebsame Verfolger vorbereitet und lässt nach einem Überfall die Tunnel hinter dem Teufelszug einstürzen. Dazu verwendet er die riesigen Hammerwerkzeuge, die insbesondere am letzten der fünf Wagen befestigt sind.

Doch der Dompteur und seine Crew kommen nicht ohne Verpflegung und Wasser aus. Während sie Proviant meist in ausreichender Menge von den betroffenen Städten erpressen, muss das Wasser im Tank regelmäßig nachgefüllt werden, was mehrere Stunden dauern kann. Weil der Teufelszug immer nur für möglichst kurze Zeit in einer Stadt bleibt, muss er zum Nachladen hin und wieder auftauchen, ohne dabei eine Stadt zu überfallen. Während der Wassertank aufgefüllt wird, schwärmen bisweilen ein paar Jünger aus, um weitere dringend benötigte Waren zu besorgen, etwa mechanische oder sorbonnische Bauteile, die man nur an ganz speziellen Orten findet, z. B. in Werkstätten, Laboratorien, Universitäten oder Stützpunkten der Faust-Gesellschaft. Dies stellt den wohl verwundbarsten Zeitpunkt für die räuberische Bande dar. Das weiß auch Mathieu, weshalb er bevorzugt nachts und in von ungeschützten Siedlungen oder einem Gewässer ausreichend entfernten Wäldern durch die Oberfläche bricht, um dort zu rasten.

Um den Teufelszug mitsamt des dämonischen Zugtieres zu zerstören, wäre es wohl am einfachsten, den aktuell benutzten Tunnel zu fluten. Ein einfaches Umleiten großer Oberflächengewässer hin

zu einem Eintrittsloch dauert in Ermangelung moderner Baumaschinen zu lang, wäre aber theoretisch möglich. Weil Mathieu jedoch äußerst gerissen ist, rechnet er mit einem solchen Vorhaben und taucht mit seinem Teufelszug nur dort auf, wo sich keine großen Wassermassen befinden.

IM KAMPF

Sollte es zu einem Gefecht kommen, dann höchstwahrscheinlich während eines Überfalls an der Oberfläche. Die Besatzung des Teufelszuges befindet sich dann die meiste Zeit über in Deckung im Zug, während der Dompteur im vordersten Waggon sitzend seine dreisten Forderungen über einen Sprachverstärker herausposaunt. Falls jemand einen Gegenangriff wagen sollte, wird er sofort durch umfangreichen Beschuss aus den Waggonen zum Abbruch gezwungen. Attacken auf das Zugtier ergeben keinen Sinn, da der Dämon sich bisher von keiner irdischen Waffe verletzen ließ.

Ein Kampf während des Überfalls findet in ständiger Bewegung statt. Der Teufelszug fährt zwar in einem sehr langsamen Tempo, bei dem man durchaus mitlaufen kann; doch sorgt diese Bewegung im Kampf für Nachteile auf Seiten der Stadtverteidiger. Der Eisenschlund frisst sich durch Häuser und arbeitet sich dabei spiralförmig durch die Stadt. Verteidiger müssen so andauernd ihre Deckung hinter Haustrümmern verlassen und sich immer wieder dem Musketenfeuer der Besatzung aussetzen. Noch dazu müssen sie ständig mit einstürzenden Häusern rechnen.

Versuche, den Eisenschlund von den Waggonen zu trennen, sind fruchtlos. Solange sich der Dämon langsam bewegt, können die Spitzen der vier Eisenketten weder aus seinem Fleisch gezogen noch auf eine andere Weise durchtrennt werden – dazu sind sie zu stabil. Sollte das Vorhaben dennoch gelingen, entfällt der Umgebungseffekt Einstürzende Häuser (siehe unten).

JÜNGER DES TEUFELSZUGS

(Mensch, Bande 3)

Bei der Crew des Teufelszugs handelt es sich um abgebrühte, kampferfahrene und gleichermaßen technisch bewanderte Menschen.

LEP: 15 | INI: 12 | BEUTEGUT: 10 Gulden

✂ **Sorbonnisches Werkzeug** Erfolge 3, Schaden 2

🔫 **Sorbonnische Pistole** Erfolge 4, Schaden 2 + Panzerdurchdringer (ignoriert 1 Pw)

◆ **Abwehrvorteil: Fernkampf** (Schaden aus Fernkampfangriffen wird um -3 reduziert)

◆ **Kampfübersicht** (wird NSC getötet/besiegt: regeneriere sämtliche LEP, nimm anderen Bandengegner aus dem Kampf)

MATHIEU DER DOMPTEUR

(Verwende die Werte des Typischen Mechanikum-Kämpfers aus Geheimnisse der Sorbonnik).

EISENSCHLUND

(Dämon, Widernatürlich, Anführer 4)

Der riesige Wurm ist nahezu unbesiegbar; dafür sorgt bereits sein extrem hoher Panzerwert. Sollten die Jäger dennoch auf die Idee kommen, die Kreatur anzugreifen, hier die Spielwerte.

KKR 12, ATH 3, GES 3, WIL 12, WIS 3 SIN 3

LEP: Jz x 40 | PW: 10

INI: 6 | Handlungen: ✂|🔫

ANGRIFFE

✂ **Niederwalzen** Angriff 16, Schaden 5 + Überwältigen (trifft Angriff Jäger mit LEP < 0 scheitert Jäger mit LEP -11 aus dem Kampf aus) + Flächentreffer (alle Jäger, ausweichen erlaubt)

🔫 **Glutatem** Angriff 16, Schaden 1 Sc + Flächentreffer (alle Jäger, ausweichen erlaubt) + äußerer Schaden (1 für je 2 Angriffserfolge [Verbrennung])

EIGENSCHAFTEN

- ◆ **Anfällig** (Kälte, Licht, heiliger Schaden)
- ◆ **Immunität** (Malusstufen, äußerer Schaden)
- ◆ **Riesig** (nicht gebunden, keine heimtückischen Angriffe möglich)

HANDLUNGSKRÄFTE

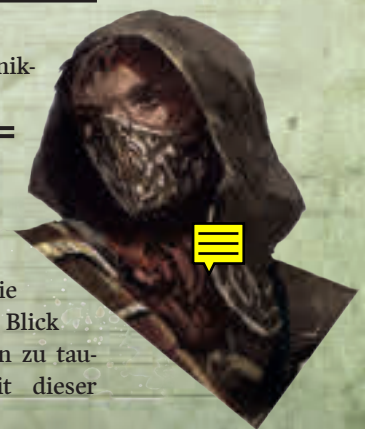
- ◆ **Demolieren** (✂|🔫): Probe auf 16; jeder Kampfteilnehmer nimmt 1 Schaden pro Erfolg (ausweichbar), ☀: Demolieren kann nicht mehr an diesem Ort angewendet werden)

BEUTEGUT: Jz x 200 Gulden

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

KAMPFÜBERSICHT

Bandengegner mit dieser Eigenschaft sind ausgebildet im Kampf an der Waffe sowie in fest definierten Einheiten. Sie haben immer ihre Kampfgefährten im Blick und sind bereit, mit ihnen ihre Position zu tauschen. Sobald ein Bandengegner mit dieser



Eigenschaft getötet oder besiegt wird, kann die HeXXenmeisterin einen beliebigen anderen Bandengegner desselben Typs aus dem Spiel nehmen. Der betroffene Bandengegner heilt sämtliche Lep. Bindungen bleiben erhalten. **Syntax: Kampf-übersicht** (wird Nsc getötet/besiegt: regeneriere sämtliche Lep, nimm anderen Bandengegner aus dem Kampf)

UMGEBUNGSEFFEKT: EINSTÜRZENDE HÄUSER
Dieser riesige Eisenwurm frisst sich kontinuierlich voran und zerstört dabei die Umgebung. Die Auswirkungen davon werden in jeder INI 0 bestimmt. Dazu würfelt die HeXXenmeisterin mit einem Elixierwürfel auf folgende Tabelle.

Elixier-Wurf	Gerücht
1	Ein Haus stürzt in der Nähe ein. Der Jäger mit der niedrigsten INI wird in der folgenden Kampfrunde in seiner INI-Phase von Trümmern getroffen und erleidet 4 Blutwürfel Schmerzscha- den (reduzierbar um 1 pro Erfolg auf einer defensiven Reaktion Ausweichen, 1 AP).
2	Der Eisenschlund frisst sich durch ein Haus, in dem Schießpulver gelagert wurde. Es kommt zu einer gigantischen Explosion. Alle Jäger erhalten 5 Malusstufen (optional: Zustand Taubheit). Pferde gehen durch. Die Spieler dürfen sich in der nächsten Kampfrunde nicht absprechen und keine Proben auf Redekunst ausführen
3	Ein Einwohner wird unter Trümmern verschüttet und schreit um Hilfe. In der nächsten Kampfrunde kann ein Jäger Hilfe leisten, indem er als Aktion 2 AP opfert. Tut er dies (keine Probe erforderlich), erhält er als Be- lohnung 1 Segnung.
4	Der Eisenschlund frisst sich durch ein Gebäude, in dem Heinzeller-Gläser lagern. Seelenlicht tritt aus und damit auch Sturmgeister, die sofort von einem verzweiferten Hausbewohner Besitz ergreifen. Stelle zu Beginn der nächsten Kampfrunde 1 Elixierw. Wahnhafte ^{BdR2} auf. Alternativ könnte ein kurzlebiger Spalt in eine Höllen- region geöffnet worden sein; platziere statt der Wahn- haften beliebige Bandengegner vom Typ Höllenbrut.
5	Der Eisenschlund führt den Zug über einen Platz. Die Schäden sind minimal, und der Kampf bleibt unverändert.

ABENTEUERIDEE
Auf einer Reise nach Oberammergau kehren die Jäger am Nachmittag in einem Landgasthof unweit der Stadt ein. Noch während sie essen, spricht ein merkwürdig aussehender Mann sie an. Er scheint nervös und in Eile. Angeblich werde er von Bandi- ten verfolgt, die sich in Uniformen zu tarnen wis- sen. Er möchte die Jäger für eine übertrieben hohe Summe anheuern, die Hälfte im Voraus, wenn die

Jäger sich in dem Hain neben dem Landgasthof verschanzen und die Räuber angreifen, sobald sie sich zeigen. Der Mann zahlt, kauft beim Bauern einen Sack Kartoffeln und verlässt zügig den Hof.
Eine halbe Stunde später erreichen Uniformierte den Landgasthof. Unabhängig davon, ob die Jäger ihrem Auftrag nachkommen und tatsächlich angreifen oder doch lieber innehalten, werden sie schnell feststellen, dass es sich bei den ange- blichen Räubern um Soldaten des Königreiches Bayern handelt. Sofern Soldaten überleben – weil beispielsweise der Kampf abgebrochen wurde – verhören sie die Jäger. Diese werden beschuldigt, mit Mathieu dem Dompteur und seinen Jüngern gemeinsame Sache zu machen. Zeugen aus dem Gasthof werden dies jedoch schnell entkräften. Um ihr Fehlverhalten wiedergutzumachen, müs- sen die Jäger nun mit den Soldaten zusammen- arbeiten. Man erklärt ihnen, dass der merk- würdige Mann, der sie anheuerte, ein Mitglied der Besatzung des Teufelszuges war, der vor drei Stun- den durch Oberammergau fuhr. Viele Einwohner wurden dabei unter ihren Häusern begraben. Gut die Hälfte der Gebäude sind nun unbewohnbar. Es sei höchste Eile geboten, die schändlichen Mörder zu finden, bevor die nächste Siedlung dran glauben muss. Ein Wink Gottes sei es wohl, dass sich die Jäger nun als Köder nützlich zeigen können. Der Mörder dürfte den Jägern vertrauen und schuldet ihnen noch Geld. Es wird vereinbart, dass sich die Jäger und die Soldaten in vier Stunden erneut im Gasthaus treffen und gegenseitig berichten wer- den, ob eine Spur zu dem Mann gefunden wurde.
Die Jäger könnten nun nach Oberammergau reisen, um sich über das Vorgehen des Dompteurs bei Überfällen zu informieren. Nachdem sie eine Bewohnerin aus den Trümmern befreit haben, be- richtet diese von einem Gespräch, das sie während des Überfalls belauscht hat: Der Zug peilt Parten- kirchen als nächstes Ziel an.
Alternativ könnten die Jäger sich in der Um- gebung nach Spuren umschaun. Mit der Unter- stützung Ortskundiger können sie einen Tunnel- zugang finden. Am Tag vor dem Überfall tauchte der Teufelszug an diesem Ort auf, damit die Jün- ger die Stadt und die Umgebung auskundschaften konnten. Zu diesem Eingang floh auch der merk- würdig aussehende Mann aus dem Landgasthof.
Zurück am Treffpunkt teilen die Jäger ihre In- formationen mit den Soldaten. Gemeinsam geht es entweder weiter zum Tunnaleingang oder nach Partenkirchen. Dort wird bei Sonnenaufgang der nächste Überfall stattfinden. Ob im Tunnel oder in der Stadt – die Jäger müssen den Teufelszug um- gehend aufhalten, um Partenkirchen zu retten.