Die Statue von den Sternen

Ein generisches Pulp-Abenteuer
von Roger Lewin

Titelillustration: Anthony J. Calabria

Autor: Roger Lewin

Mitwirkende: Annika Lewin, Henning Lechner, Holger Christiansen, Karsten Höger

Illustrationen: Kristina Giepen, Tamara Garcia Fuentes, Anthony J. Calabria, Iris Aleit, Janina Robben

Kartenmaterial: Adrian Bongarts

Design & Layout: Annika Lewin

Lektorat: Annika Lewin, Karsten Höger, Adrian Bongarts, Holger Christiansen

„Die Statue von den Sternen“ von teilzeithelden.de steht unter einer Creative Commons Namensnennung-NichtKommerziell-KeineBearbeitung 3.0 Unported Lizenz.

Vorwort für den Spielleiter

Dieses Abenteuer entstand im Rahmen des Karnevals der Rollenspielblogs und -magazine der deutschsprachigen Szene des Monats Oktober 2012. Unter dem Oberthema „From the grave“ trugen die verschiedenen Websites Inhalte zu diesem Thema zusammen. Dieses Abenteuer ist ein Beitrag des Webmagazins **http://www.teilzeithelden.de.**

Um etwaigen Schwierigkeiten aus dem Weg zu gehen und das Abenteuer so frei wie möglich zu halten, haben wir uns entschieden, es keinem Regelwerk direkt zuzuordnen. Stattdessen werden Fähigkeiten mit Worten wie Übermenschlich, Durchschnittlich etc. beschrieben. Im Appendix II finden sich Angaben für die Umsetzung auf einige häufiger gespielte Systeme.

Appendix I enthält Kurzprofile der auftretenden NSCs. Wir empfehlen, das Abenteuer erst komplett zu lesen, bevor der SL es für seine Runde leitet. Wichtig ist an dieser Stelle zu betonen, dass das Abenteuer eine gewisse Eigenleistung der Spielleitung benötigt. An vielen Stellen wird der lineare Fluss aufgebrochen und wir geben Hinweise, wie eine bestimmte Situation gelöst werden kann – aber nicht muss. Gleiches gilt für Informationen, die Spielercharaktere erlangen können. Auch hier geben wir mögliche Anhaltspunkte, wie die Informationen die Spielercharaktere jedoch erreichen, bedarf einer Ausarbeitung. Jede Information in diesem Abenteuer kann den Charakteren auf die eine oder andere Art vorliegen. Fast nichts hiervon ist für die SL ausschließlich gedacht.

Hier reichen wir zwei Teasertexte, die den Spielern zum Aufbau einer Basisatmosphäre gereicht werden können:

Professor Cyril de Sacre-Coeur-StEtienne saß in seinem staubigen Arbeitszimmer in einem Seitenflur des Nationalen Museums für Archäologie Château de Saint-Germain-en-Laye in Paris und stöberte wieder und wieder über die verschiedenen Reiseberichte aus dem fernen Himalaya. Konnte es wahr sein? Wenn die Berichte stimmten, hatten Mönche einen vor Jahrhunderten niedergegangen Meteoriten vor langer Zeit gefunden und aus dem Fels und Metall eine Buddha-Statue gefertigt. Angeblich konnten die Jahrhunderte dem Material nichts anhaben und die Statue wäre noch so unbeschadet, wie am ersten Tag, als die Steinmetze und Schmiede sie in den Tempel auf dem Taksera gebracht hatten. Nervös strich er über den Siegelring, der das Kreuz mit in der Mitte positionierter Rosenblüte zeigte. Konnte das der Durchbruch sein? Konnte diese Statue den Aufschluss zur Quinta Essentia geben? Ein weiterer Schritt auf dem Weg zur materia prima? Er musste eine Expedition aus wagemutigen und geeigneten Männern und Frauen aufstellen!

Einige hundert Kilometer entfernt, Berlin.
Oberst Lorenz Otto Weiß war beauftragt worden, für die geheimen Pläne des kommenden Reiches ultimative Waffen zu konstruieren. Die Reichsflugscheibe würde der Luftmacht der Entente und der Alliierten die Stirn bieten und Europa in Feuer tauchen. Vielleicht würde die Reichweite sogar drastisch erweitert werden können und New York könnte als Speerspitze eingenommen werden können. Doch alle Versuche, einen geeigneten Energiekatalysator zu finden, scheiterten bislang. Mehr als einmal hatte er seinen kompletten wissenschaftlichen Beraterstab ersetzt. Und nun lag dieser Spionagebericht eines Spitzels in einer französischen Expedition aus dem tiefsten Asien vor ihm. Eine Statue, gefertigt aus einem unbekannten Metall, das mit einem Meteoriten zur Erde kam. Wenn dieses Material den Absturz durch die Atmosphäre mit der begleitenden Hitze überstanden hatte, war es dann auch geeignet, die Energie-Infusionskopplungen der Reichsflugscheibe geeignet zu versorgen und war somit der ideale Werkstoff? Er würde es herausfinden. Wie von leisen Geisterstimmen gerufen, machte er sich fieberhaft an die Arbeit, eine Mannschaft zusammenzustellen und den Zeppelin bereit zu machen. Die schwarze Sonne würde auch über Asien leuchten!

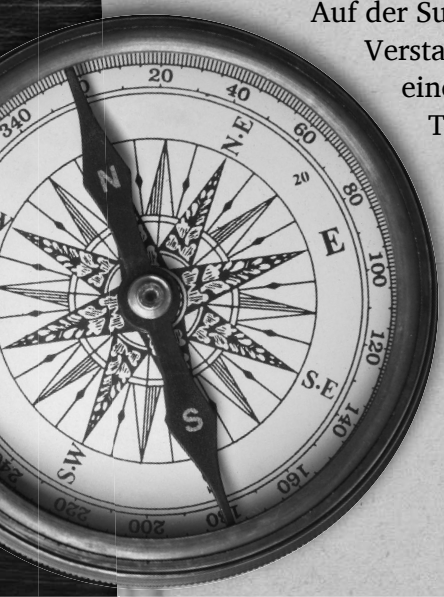
Illustration: Kristina Giepen

Ein kurzer Überblick

Das Abenteuer wird die Spielergruppe in den hohen Himalaya führen, immer auf den Spuren einer Buddhastatue, die Gerüchten zufolge aus einem Meteoriten gefertigt wurde. Die Spieler reisen hierbei in einer Expedition an Seite eines französischen Archäologen und Rosenkreuzers nach Asien. Dieser erste Teil kann ausgeschmückt werden, ist aber nicht Inhalt des Abenteuers. Dort wird es ein unangenehmes Zusammentreffen mit einem alten Widersacher des Archäologen geben und ein Wettrennen, wer zuerst Hand an die Statue legen darf, beginnt. Die Statue birgt jedoch ein schreckliches Geheimnis und so lauern unerwartete Gefahren auf die Gefährten, die mehr als nur eine leichte Komplikation sind.

Was bisher geschah

Der Meteorit, der vor vielen Jahrhunderten auf die Erde stürzte, ist Gefängnis und Heimstatt einer außerirdischen Kreatur, die nur als formlos zu bezeichnen ist. Jahrhunderte schlief sie, doch vor einigen Monaten erwachte sie aus unbekannten Gründen. Um zurück zu den Sternen zu kommen, suchte ihr überaus potentes Bewusstsein einen Verstand, der fähig ist, den Stein wieder ins All zu befördern. Da der Meteorit aber bearbeitet und zu Teilen auch eingeschmolzen wurde von Mönchen, die aus dem Stein aus dem Himmel eine Buddha-Statue geschaffen hatten, ist die Kreatur, die keinen Körper besitzt, wie wir Menschen es verstehen, mit dem Material verschmolzen.



Auf der Suche nach eben diesem Verstand stieß die Kreatur auf einen Wissenschaftler der Thule Gesellschaft und beeinflusste diesen, zu dem Kloster, in welchen die Statue aufbewahrt wird, aufzubrechen und aus dem Material der Statue Bauteile einer prototypischen Reichsflugscheibe zu erzeugen. Das Wesen hofft so von der Erde entkommen zu können.

Leider jedoch hat die Ausstrahlung der Kreatur gewisse Nebenwirkungen. Durch kosmische Verschiebungen der Lebensenergie, die ja auf elektrischen Impulsen basiert, werden Tote wieder reanimiert und zu Werkzeugen des Zorns und der Verzweiflung des Wesens ob seiner Gefangenschaft. Und wie es der Zufall so will, und hier handelt es sich wirklich um einen echten Zufall, kam es vor wenigen Tagen zum Tod einiger Mönche aufgrund einer Vergiftung durch vergorenen Reis. Bislang wurde erst ein Mönch in der Nacht von etwas angegriffen, die meisten Bewohner des Klosters gehen davon aus, dass es sich um ein wildes Tier handelt. Attacken sind nicht infektiös, aber wird jemand getötet, steht er/sie kurze Zeit später wieder auf (einige Stunden) und wird von galaktischem Zorn auf eine Vernichtungsorgie geführt.

Beide Expeditionen treffen mit wenigen Stunden Verzug nacheinander ein, die Deutschen von der Thule Gesellschaft sind mit ihrem Zeppelin angereist und haben einiges an Kriegsgerät mitgebracht, für den Fall, dass der Klosterabt nicht die Allmacht der schwarzen Sonne anerkennen würde.

Die französische Expedition ist den herkömmlichen Weg über Schiff, Bahn, Pferd und mit vielen Trägern gegangen. Sie ist also vorher aufgebrochen, benötigte aber deutlich mehr Zeit.

Im Rahmen der Beschreibung des Abenteuers werden sich immer wieder einige Begrifflichkeiten finden lassen. Da es den Rahmen dieses Abenteuers sprengen würde, diese zu beschreiben, beschränken wir uns hier auf eine Liste von weiterführenden Links ins Internet:

- **Die goldenen Zwanziger**
http://de.wikipedia.org/wiki/Goldene_Zwanziger

- **Bilder und Impressionen aus den Zwanzigern**
http://pinterest.com/search/pins/?q=roaring+twenties

• **Rosenkreuzer**
http://de.wikipedia.org/wiki/Rosenkreuzer

• **Materia Prima**
http://de.wikipedia.org/wiki/Prima_materia

• **Thule Gesellschaft**
http://de.wikipedia.org/wiki/Thule_Gesellschaft

• **Himalaya**
http://de.wikipedia.org/wiki/Himalaya

• **Reichsflugscheibe**
http://de.wikipedia.org/wiki/Reichsflugscheibe

• **Phansigar**
http://de.wikipedia.org/wiki/Thuggee

• **Flappers**
http://de.wikipedia.org/wiki/Flapper

Über die Kreatur von den Sternen

Es fällt schwer, ein Wesen zu beschreiben, welches keinen Körper im herkömmlichen Sinne hat, oder besser gesagt, einen Körper besitzt, der mit unseren menschlichen Sinnen nicht zu erfassen ist. Die Essenz des Wesens ist an den Meteoriten gebunden, als Gefängnis unsagbar lang vergangener Tage, eingekerkert von Wesen ihrer Art, die uns ebenso unverständlich erscheinen, wie der Aberglaube der Urvölker, die einst auf unserem Planeten lebten. Daher wollen wir nur versuchen, die Motivationen und Gefühlswelten der Kreatur zu umschreiben, um dem Spielleiter ein besseres Verständnis zu geben:

Sie hatte vergessen, weswegen sie in dieses Gefängnis gesperrt wurde, zu lange, schon fast jenseits der Zeit, war es her und Zeit bedeutete nichts, wenn die eigene Existenz so gestaltet ist, wie die ihre. Der Aufschlag vor einer Zeiteinheit, die unbedeutend war, hatte sie aus ihrem trägen Schlaf geweckt und Erinnerungen hochgerissen, die so fliehend wie Nebel in der Morgensonne waren. Auch wenn diese Bilder schnell verflogen waren, haben sie ihr eines bewusst gemacht – dass sie gefangen ist für alle Ewigkeiten. Doch dann kamen die nassen, von Wasser und Weichteilen gefüllten laufenden Fleischsäcke und hatten das Gefängnis beschädigt, in ihrem Wunsch, etwas anzubeten. Da…wieder eine Erinnerung. Wurde sie einst als Gott verehrt auf einer fremden Welt? Kurz wallte eine weitere Erinnerung auf, sie spürte Zorn und Wut, aber es war nicht ihr Zorn. War es der Zorn der primitiven Wasserlebewesen, sie die angebetet hatten? Zu lang her…zu unbedeutend…. Doch dann war dort dieses Gefühl der Vergeltung, des Rechtes auf eine eigene Welt, eine eigene Herrschaft. Das sichere Gefühl, dass ihr etwas genommen wurde, was ihres war. Sie musste dorthin zurück. War das Gefängnis brüchig genug, dass sie ihre feinen Sinne wie Taster in diese Welt dort, hinter dem Fels strecken konnte und sie erforschen konnte? Nein, nicht brüchig genug. Aber angekratzt genug, als dass sie ihr Bewusstsein auf die Suche nach einer Lebensform schicken könnte, die intelligent genug sei, den Felsen des Meteoriten wieder ins All zu bringen, auf den richtigen Kurs, hin zu auf das, was ihr gehörte, für immer und alle Ewigkeiten. Vielleicht war das intelligente Wesen gebildet genug, sie sogar aus dem Felsen zu befreien?

In der Tat ist die Kreatur vor Äonen als Gott verehrt worden auf einer fremden Welt. Durch ihre unterdrückende und fürchterliche Herrschaft angestachelt, erhoben sich die Bewohner dieses Planeten und griffen sie an. Da die Bewohner nicht den Hauch einer Chance gegen eine Kreatur hatten, die aus purer Energie besteht, begann ein fürchterliches Schlachten – bis die Spezies auf den Plan tat, der das Wesen angehörte und sie für Ihr Handeln bestraften, in einen Felsen bannten und diesen in das All hinausschleuderten.

Die Siegel, die die Kreatur im Bann halten, sind nur leicht beschädigt. Sie kann also nicht vollkommen aus eigener Kraft den Felsen verlassen. Sollte aber jemand in einem richtigen Moment den Felsen berühren, könnte das Unfassbare geschehen…

Wieso die Kreatur nicht ihre ungeheuerliche Macht gegen die Spielercharaktere einsetzen kann, lässt sich leicht beantworten. Sie ist im Laufe der Äonen des Eingesperrtseins schlichtweg massiv geschwächt worden.

Die Statue von den Sternen

Der nun folgende Abenteueraufbau ist zu Teilen linear, zu Teilen frei. Entsprechende Einstiegspunkte sind gekennzeichnet und benötigen, wie immer bei einem Abenteuer, Eigenleistung der SL. Benannte NSCs und ihre Werte finden sich in Appendix I.

Der Auftakt

Die Geschichte nimmt ihren Lauf im Paris des Jahres 1929. Professor Cyril de Sacre-Coeur-StEtienne des Institutes für Ostasien-Wissenschaften hat seit zwei Wochen eine Ausschreibung unter der Studentenschaft getätigt, für wagemutige Forscher, die ihn in den Himalaya begleiten wollen. Aber das Wissen um die aufregende Reise hat auch außerhalb der Universität seinen Weg gefunden und grassiert nun durch die Stadt. Es heißt, der Professor würde etwas im fernen Himalaya finden wollen, was wertvoller als Gold wäre. Glücksritter, Aussteiger, aber auch anderes Volk versammelt sich also zum auf dem Aushang vorgegebenen Zeitpunkt im Büro 214-I des Westflügels der altehrwürdigen Universität, in welchem Vorsprachen getätigt werden können.

Soll's schwerer werden? Dann kann die SL einen Spion der Thule Gesellschaft einbringen, der vom Professor angenommen wird und der versucht, die Expedition zu sabotieren. Er sollte jedoch nicht zwingend erfolgreich sein, eher versteckt agieren und würde sich erst im Laufe des Abenteuers, zum Ende hin, enttarnen. Das jedoch hebt das Abenteuer aus dem vorkonstruierten Rahmen und benötigt Eigenleistung.

Diese Szene in einem leicht verstaubten Seitenflur, der behangen ist mit Bildern der Dekane und Rektoren der letzten 200 Jahre, ist ideal, um die Runde zusammenzuführen und erste Gespräche aufkommen zu lassen zwischen den Spielern, während sie darauf warten, eingelassen zu werden.

Zusätzlich kann die SL andere NSCs einführen, die auch an der Expedition teilnehmen und dann vielleicht als Opfer oder Informationsgeber benutzt werden können.

Letztendlich werden die wartenden Vorsprecher einzeln eingelassen und müssen sich dem Professor und seiner attraktiven Assistentin Marie Bonnet vorstellen. Nach einer schier endlosen Prozedur werden beide am frühen Vorabend ihre Entscheidung verkünden. Natürlich fällt die Wahl unter anderem auf die Spielercharaktere.

Die Reise

Nun werden Vorbereitungen getroffen, Kartenmaterial muss beschafft werden, Reiserouten werden ausgearbeitet, weitere Helfer werden engagiert. Dieser Teil kann ausgespielt werden, ist aber nicht Fokus des Abenteuers. Wir empfehlen, die Spieler nach Ideen, was alles nötig ist, zu fragen und diese mit einzubeziehen. Die Reise selbst kann via „Reisen per Landkarte" abgehandelt werden, die sich verlängernde rote Linie auf der Landkarte sollte hinlänglich bekannt sein.

Wer die Reise én Detail ausarbeiten möchte, findet nachfolgend einige Anhaltspunkte:

- Üblicherweise würde von Paris aus der Orient Express genommen werden nach Istanbul. Alleine auf diesem Abschnitt gibt es Myriaden an Möglichkeiten, angefangen vom dem berühmten Mord im Orient Express, über politische Machenschaften von Extremisten und vieles anderes.

- Von dort geht es weiter aus dem Bosporus heraus per Schiff nach Ägypten durch den Suez Kanal, durch das Rote Meer, den Golf von Aden, durchs Arabische Meer bis nach Mumbay/Bombay in Britisch Indien. Indien ist zu dieser Zeit bereits selbst regiert, hat aber noch starken britischen Einfluss. Das Arabische Meer hat in den 20er Jahren ein Piratenproblem.

- Von Mumbay/Bombay führt eine Schienenbahn in den Norden nach Uttar Pradesh. Diese

Schienenbahn stammt aus der militärischen Besatzung im Commonwealth und führt vorbei an vielen Orten des Freiheitskampfes der Maharadschas. Sollte den Spielern langweilig werden, lassen sich sicherlich einige Phansigar einflechten, die den Zug ausrauben wollen.

• Der letzte Weg von dort in das heutige Nepal muss per Pferd und Jeep vollbracht werden. Jeeps werden den Himalaya nur zu geringen Teilen befahren können, die Wege werden irgendwann zu eng. Diese letzte Strecke ist gute 350 km lang und benötigt daher noch einige Tage Reisezeit. Zusätzlich führt sie durch Dschungel und stetig steileres Gebiet, bis letztendlich die schneebedeckten Hänge des Berges Taksera erreicht werden.

Sicherlich gibt die Reise Unmengen von Möglichkeiten, die Runde vor weitere Herausforderungen zu stellen und so die Bande zwischen den Charakteren und den NSCs weiter zu verstärken. Soll dieses Abenteuer als Teil einer Kampagne gespielt werden, empfehlen wir, den Weg auszuspielen.

Es ist davon auszugehen, dass aktive Spieler sich bemühen werden, während der Reise mehr Informationen zu bekommen. Hier geben wir einige Anhaltspunkte, die der SL einarbeiten kann. In Klammern wird eine mögliche Informationsquelle genannt.

• Der Meteorit ist ungefähr im Jahr 1740 niedergegangen und hat eine Schneise der Verwüstung in einen Berghang geschlagen. **(Professor)**

• Die ersten Bauern und Viehhirten, die ihn fanden, berichten von einem Glühen. Der Professor mutmaßt, es handelte sich noch um Resthitze. Andere Berichte sprechen von einem leichten Vibrieren des Meteoriten. **(Träger oder der Professor)**

• Wieso gerade ein Meteorit genommen wurde, um eine Statue zu fertigen, beantwortet sich dadurch, dass der Himmel als Weg vieler Pforten im Buddhismus angesehen wird und daher die damaligen Mönche es als ein schönes Symbol gesehen haben, den himmlischen Buddha aus einem Stein aus dem Himmel zu fertigen **(allgemeine Nachforschungen)**

• Reiseberichte sprechen von seltsam verschmolzenen Metal-Adern im Gestein der Statue **(Professor)**

• Der Professor ist in Wahrheit auf der Suche nach neuen alchimistischen Erkenntnissen, in einer Zeit, in der die mystische Ausprägung der Chemie nur noch schwer erweiterbar ist. Er wird vielleicht, wenn Spieler das echte und enge Vertrauen von Ihm genießen, kleinere Andeutungen in diese Richtung fallen lassen, sich aber nicht als Rosenkreuzer offenbaren. **(Professor oder Oberst Weiß)**

• Der Professor war noch nie im Himalaya, er ist sehr aufgeregt über die Reise. **(Professor)**

• Marie Bonnet leidet an einer schwachen Form der Tuberkolose. **(Marie Bonnet, Medizinisches Wissen)**

• Das Kloster Bratmapathat liegt auf 2800 Meter Höhe und ist geschützt durch eine natürliche Felsenstruktur. **(Professor, allgemeine Nachforschungen)**

Störungen beim Aufstieg auf den Taksera

Während des beschwerlichen Aufstieges kann einiges schief gehen und Störungen kommen auf. Wir präsentieren einige Möglichkeiten:

• Eines der Pferde lahmt, stolpert vielleicht gar und reißt zwei Träger in den Abgrund. Wertvolle Ausrüstung geht verloren

• Ein Schneesturm zieht auf und zwingt die Expedition dazu, einen geschützten Platz zu finden und ein Biwak aufzuschlagen. Als der Schneesturm vorbei ist, ist ein Zelt weggerissen worden. Vielleicht haben es die dort Schlafenden nicht rechtzeitig geschafft und sind erfroren.

• Ein Rudel himalayischer Wölfe durchstöbert die Vorräte eines Nachtlagers oder greift Nachzügler direkt an. Erst auf Nachforschungen und sofern ein Charakter dabei ist, der sich mit der Fauna auskennt, wird sich herausstellen, dass die Aggression durch Angst der Tiere ausgelöst wurde. Das sind die ersten Indizien, dass etwas nicht stimmt auf dem Berg. Hintergrund ist hier, dass die Tiere die Ausstrahlung des Wesens aus dem All gespürt haben und geflohen sind.

• Ungewöhnliche Lichtspiele zeigen sich des Nachts am Himmel, viel zu weit südlich für ein Nordlicht oder ein ähnliches Phänomen. Sind die Lichter besonders gut zu sehen, haben einige Mitglieder der Expedition (auch Spielercharaktere) Albträume, an deren Inhalt sie sich jedoch nicht erinnern können. Dieses wird sich in den nächsten Nächten intensivieren.

• Die Träger weigern sich weiterzugehen, und sagen, dass es ein heiliger Berg wäre, der ein uraltes Geheimnis beschützt.

• Marie, die Assistentin des Professors, hat einen Ausbruch der Tuberkolose.

• Eine Lawine geht nieder und zwingt die Expedition, einen anderen Weg zu suchen

Ziel dieses Abschnittes ist es, den Spielern bewusst zu machen, wie gefährlich und beschwerlich der Aufstieg ist und in ihnen die Hoffnung auf wärmenden Tee in den schützenden Mauern des Klosters zu wecken. Der kommende Abschnitt zerstört dies Hoffnung jedoch schnell.

Ankunft am Kloster Bratmapathat

Das prachtvolle Kloster Bratmapathat verbirgt sich hinter einer gewaltigen Felsnadel und ist so etwas vor den Widrigkeiten des Wetters geschützt. Jedoch ruht ein gewaltiger Schatten über dem massiven Komplex. Als die Expedition endlich Sicht auf das Kloster werfen kann, schwebt ein gewaltiger deutscher Zeppelin über dem Plateau vor dem Kloster, der bereits an riesigen Stahlankern vertäut ist und reges Treiben belebt die Steinfläche. Gut 20 Zelte sind aufgeschlagen worden, ein Fahnenmast wurde aufgerichtet und die schwarz-rot-weiße Fahne weht über dem offensichtlichen Militärlager. Sogar ein leichter Schützenpanzer steht mit übergeworfener Plane bereit.

Dieser Moment sollte die Spieler als Schock treffen, wie natürlich auch die gesamte Expedition. Was wollen die Deutschen hier und weswegen so ein Aufgebot? Reagiert die Runde nicht schnell genug und versucht, die Expedition wieder hinter die Felsnadel zu drängen, werden mehrere Soldaten mit vorgehaltenem Sturmgewehr auf die Reisegesellschaft zukommen und sie auf Deutsch und recht barsch nach ihrem Begehren fragen. Sie haben keinen Feuerbefehl, werden sich aber so verhalten. Als SL sollte man nicht vergessen, dass die Soldaten auch nur Menschen sind und nicht zwingend töten wollen. Kommt es zu einem Disput oder anders geartetem Gespräch, wird der Anführer der Operation „Langer Arm“ dazu geholt.

Die Runde hat nun den ersten Kontakt mit Oberst Lorenz Otto Weiß, einem Mitglied der NSDAP und Wissenschaftler der Thule Gesellschaft.

Er und Professor de Sacre-Coeur-StEtienne sind in der Vergangenheit mehrfach auf einander getroffen und verbitterte Konkurrenten. Beide wissen von ihrer jeweiligen Geheimgesellschaftszugehörigkeit, werden es aber nicht offen bekannt geben. Der Deutsche stellt sehr selbst gefällig klar, dass er als erster hier gewesen ist und ihm daher das Recht auf den ersten Eintritt ins Kloster zustehen würde. Was die Deutschen jedoch hier wollen, offenbart er nicht. Angesichts der Wichtigkeit der Mission ist es auch durchaus möglich, dass er mit bewaffneten Soldaten als Druckmittel zu verhindern versucht, dass die französische Expedition ins Kloster gelangt. Diese Variante kann sehr herausfordernd für die Spieler sein, daher lassen wir sie offen. Dass der Deutsche eine Kooperation anbietet, ist angesichts der Konkurrenz beider Anführer sehr unwahrscheinlich und kann generell erst dann geschehen, wenn sich die Bedrohung durch die Untoten (s.u.) verschärft.

Es ist unwahrscheinlich, dass die Expedition die Deutschen angreifen wird. Dafür ist die Waffenübermacht zu groß. Der Professor wird das Aufschlagen eines Lagers befehlen und wählt dafür ein kleineres Plateau etwas seitlich und oberhalb des Klosters. Ein Ort, von dem man einen guten Blick auf das Kloster und die Deutschen werfen kann, ohne selbst zu sehr beobachtet zu werden. Lediglich die Besatzung des Zeppelins hat von ihrer erhöhten Warte aus dem Steuercockpit eine Sicht auf das französische Lager.

Die Tore des Klosters sind indes geschlossen und von außen ist kein Lebenszeichen zu erkennen. Fast friedlich liegt es da, als Kontrast zum martialischen Auftreten der Deutschen.

Sollte die Expedition die Deutschen angreifen, werden die Mönche das Kloster verbarrikadieren und niemanden einlassen, denn alle sind unrein und noch benebelt im Geiste von dem bösen Biss der Gewalt.

Illustration: Iris Aleit

Der Weg hinein

Das Ziel beider Gruppierungen ist es, in das Kloster zu gelangen und Hand an die Statue zu legen.

Der Professor mutmaßt, dass die Deutschen genau deswegen da sind und dass Oberst Weiß sie „für seine verrückten Experimente“ benötigen würde. Der Franzose hingegen hat schlicht massives Interesse an dem Material der Statue und wird die Spieler bitten, dabei zu helfen, dass er eine kleine Probe mit Zustimmung des Abtes entnehmen darf. Erst wenn die Untersuchungen dieser Probe abgeschlossen wären, würde er wissen, wie es weitergehen würde.

Hier sollte sich die SL nun verstärkt auf Ideen der Spieler einlassen, entsprechend reagieren und improvisieren. Dieser Abschnitt liefert Informationen zu einigen Varianten, wie man in das Kloster gelangen kann. Hier verlässt das Abenteuer auch den linearen Fluss, denn ab nun hängt es stark davon ab, wie die Spieler sich verhalten, was passieren wird. Die nötigen Handlungen, um in das Kloster zu gelangen, können sich über mehrere Tage ziehen.

Fakt ist: nun beginnt ein Wettrennen gegen die Deutschen und deren Anführer, das die Spieler gewinnen sollten (aber nicht zwingend müssen).

• Die Expedition entscheidet sich zu klopfen und Einlass zu erbitten. Die Mönche selbst sprechen keine Fremdsprachen, aber der Abt, ein alter weiser Mann, spricht mehrere andere Sprachen. Er sagt Ihnen, dass er zu viel Spannung spüre und dass das Kloster ein Ort des Friedens ist und er niemanden einlassen würde. Charaktere mit einem Gespür für das Menschliche können auf Menschenkenntnis (oder vergleichbares) testen und kommen bei Erfolg zum Schluss, dass er nicht alles gesagt hat und eine tiefe innere Anspannung verspürt. Ein Insistieren bringt an dieser Stelle nichts.

• Die Expedition entscheidet sich, mit Waffengewalt einzudringen. Der Professor und seine Assistenten sind massiv gegen so ein Vorgehen und werden versuchen, es den Spielercharakteren mit allen Mitteln auszureden. Die Mönche selbst sind trainierte Nahkämpfer, aber werden sich nicht Schusswaffen entgegenstellen. In so einem Fall kommen die Spielercharaktere zwar schnell zur Statue, aber zu einem hässlichen Preis. Wenn mit Waffengewalt bis in den Gebetsraum vorgedrungen wird, beginnt die Statue sanft zu vibrieren. Die Kreatur aus dem All spürt das hohe Adrenalinlevel.

• Die Expeditionsmitglieder schleichen sich nachts über die Mauer in das Kloster und brechen ein. Vereinzelt können Ihnen dabei Mönche begegnen, die sich Ihnen entgegenstellen werden und mit asiatischer Nahkampfkunst attackieren. In einem Garten finden Sie einen toten Mönch. Er wirkt angenagt. Die Charaktere fühlen sich während dieses Moments die ganze Zeit beobachtet. Sind es nur ein oder zwei Charaktere zu diesem Zeitpunkt, werden sie von einem untoten Mönch attackiert, den sie beim Fressen gestört haben. Fliehen Sie über die Mauer, wirkt das Kloster am nächsten Morgen wieder friedlich und unberührt. Schlagen Sie Alarm, wer-

Illustration: Tamara Garcia Fuentes

den mehrere Mönche dazu kommen und mit Ihnen gegen den untoten ehemaligen Freund vorgehen. Eventuell dabei getötete Mönche oder andere NSCs werden eine Nacht später reanimiert und zu einer Bedrohung. Haben sie Alarm geschlagen, wird der Abt freigiebiger mit seinem Wissen sein.

• Die Expedition wartet, was die Deutschen machen. Diese werden erst sehr deutlich mehrfach fordern, in das Kloster vorgelassen zu werden und, sollten sie mehrere Tage keinen Erfolg haben, mit Waffengewalt in das Kloster eindringen. Die Expedition kann die Vorbereitungen dazu beobachten und gegebenenfalls nötige Gegenschritte unternehmen, wie z.B. den Oberst überzeugen, ein anderes Vorgehen zu wählen. Das ist schwer, aber nicht unmöglich.

• Die Expedition und die Deutschen schließen einen Pakt und dringen gemeinsam in das Kloster vor. Die Mönche werden sich Ihnen entgegenstellen und dabei vermutlich sterben – nur um kurze Zeit später wieder aufzuerstehen (einige Stunden später). Da die reanimierten Mönche deutlich resistenter als ihre ehemals menschliche Gestalt sind, ist dieser Weg eine sichere Methode, eine Zombieschwemme mit gefährlichem Ausgang über das Kloster zu senden.

• Natürlich könnten die Spieler auch auf die Idee kommen, sich in das Lager der Deutschen zu schleichen, um mehr herauszufinden. Möglicherweise finden Sie dabei sogar eine Chance, in das Zelt des Obersts einzudringen, während dieser in einer Besprechung im Kommandozelt mit den Deutschen ist. Dort können Sie in einer verschlossenen Kiste Konstruktionspläne der Reichsflugscheibe finden, wie auch den Brief eines Thule-Bruders, der zwar nicht namentlich unterzeichnet ist, aber oben rechts in der Ecke ein Siegel zeigt, dass einen Dolch in einem Lorbeerkranz zeigt. Sprechen die Spielercharaktere mit dem Professor, wird er das als Zeichen der Thule Gesellschaft erkennen. Informationen über die Gesellschaft finden sich vorne bei den weiterführenden Links. Sollten die Soldaten belauscht werden, wird klar, dass auch sie nicht viel über den Grund ihres Aufenthalts wissen. Sie haben aber Order, unbedingt den Anweisungen des Oberst zu gehorchen, wie auch einen Weg in das Kloster zu finden, Waffengewalt aber als letzte Lösung einzusetzen.

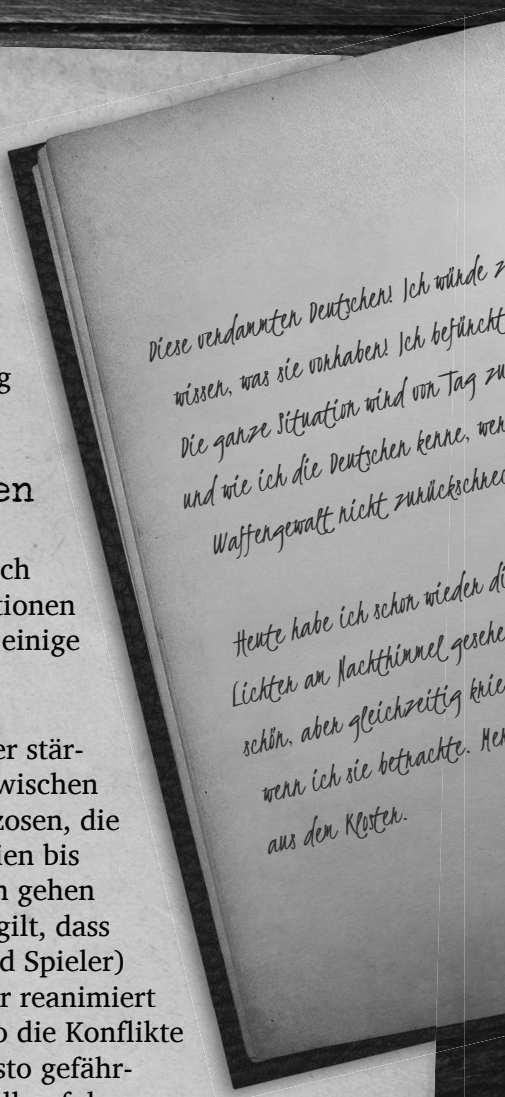
Komplikationen

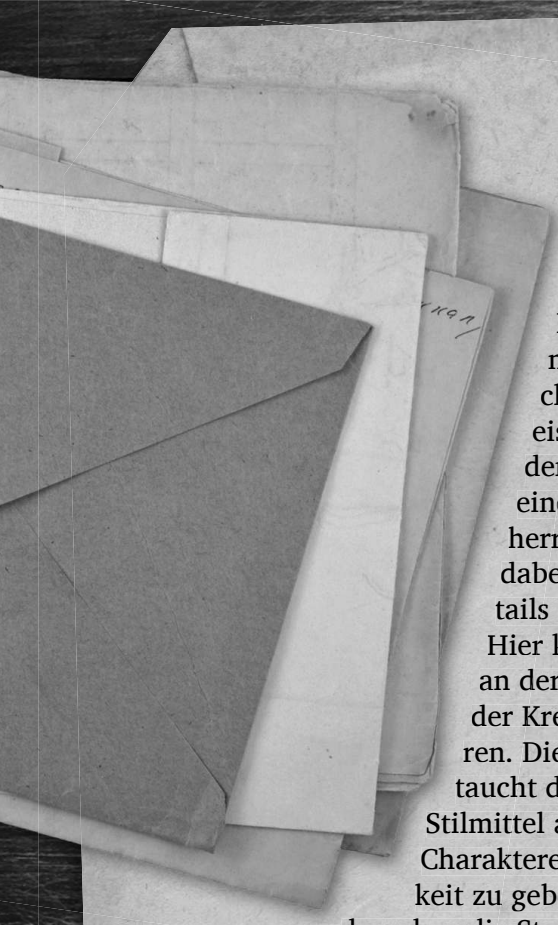
Natürlich kann es auch hierbei zu Komplikationen kommen. Wir geben einige Inspirationen vor:

• Es kommt zu immer stärkeren Spannungen zwischen Deutschen und Franzosen, die von kleinen Rangeleien bis hoch zu Schießereien gehen können. Wie immer gilt, dass gestorbene NSCs (und Spieler) einige Stunden später reanimiert werden. Je mehr also die Konflikte Platz einnehmen, desto gefährlicher wird es generell auf dem Plateau nebst Kloster. Eskalieren die Kämpfe zu sehr, werden die Mönche einschreiten und versuchen, die Kämpfer zu trennen. Natürlich achten sie auf ihr eigenes Leben. Für den Notfall beherrschen sie einen Betäubungsschlag auf die Halsschlagader.

• Ein deutscher Soldat wird nachts auf Wache von einem Zombie getötet und morgens angefressen gefunden. Alles sieht nach einem wilden Tier aus, aber so hoch oben in den Bergen ? Gleiches kann auch einer französischen Wache passieren. Die Träger werden in so einem Fall versuchen, vom Berg zu fliehen. Die Lager beschuldigen sich gegenseitig.

• Einige Personen egal welchen Lagers haben unruhige Träume und erwachen schreiend. An die Inhalte der Träume können sie sich nicht erinnern. Die Albträume treffen auch die Charaktere und werden von Nacht zu Nacht intensiver, proportional dazu, wie das Gewaltlevel auf dem Plateau steigt. Besonders empfindsame Charaktere können sich durchaus noch in Auszügen an die Träume in den ersten Stun-





den erinnern. Ein steinerner Buddha, der mit gottgleicher Macht und eiskalter Gnadenlosigkeit über eine riesige Stadt herrscht, spielt dabei eine Rolle. Details obliegen der SL. Hier kann man sich an der Vorgeschichte der Kreatur orientieren. Die Buddhastatue taucht deswegen als Stilmittel auf, um den Charakteren eine Möglichkeit zu geben, herauszufinden, dass die Statue Verursacher allen Übels ist.

• Ein übermütiges Expeditionsmitglied der Franzosen sabotiert etwas Benötigtes bei den Deutschen. Ob es zurückverfolgt werden kann und für Spannungen sorgt oder unentdeckt ein Ärgernis für die Deutschen ist, obliegt der Geschichtsführung des Spielleiters.

• Ist der Spion dabei, wird er etwas dringend Benötigtes oder gar Lebensnotwendiges bei den Franzosen sabotieren und sie so in die Lage zwingen, dass sie die Hilfe der Deutschen brauchen und dafür zurücktreten, als erste den Tempel zu betreten.

• Nachts ertönt ein schriller Schrei aus dem hinter einer Mauer verborgenen Klostergarten. Hastet man zu Hilfe, werden die Mönche behaupten, dass nichts geschehen ist und die Spielercharaktere sich geirrt haben müssen. Es wird klar, dass etwas verborgen bleiben soll. Einer der Mönche wird von einer Gruppe deutscher Soldaten bedrängt und kennt nur das Wort „Geist“, was er immer wieder murmelt. Die Deutschen lachen Ihn dafür aus und werden versuchen, Ihn zu verprügeln.

• Die merkwürdigen Lichtspiele am Himmel halten an.

• Wer sich in der Nähe des Klosters befindet, wird ein beständiges Singen und Rezitieren von Mantra-Versen hören, in denen etwas sehr dringliches und sorgenvolles mitschwingt.

Einlass

Früher oder später wird der Abt nachgeben, denn die Gefahr im Inneren des Klosters und außerhalb wächst. Bislang gingen die Mönche davon aus, dass es sich um böse Geister aus den Bergen oder wilde Tiere handeln würde, die nachts die Mönche attackieren. Erstere hätten sie austreiben können, letztere vertreiben. Da die Untoten zunehmend forscher und aggressiver vorgehen und nun auch tagsüber gesehen wurden, benötigt das Kloster dringend Hilfe. Sie können das Problem nicht mehr alleine in den Griff kriegen.

Es stellt sich nun die Frage, ob Deutsche und Franzosen eine temporäre Zweckallianz eingehen und gemeinsam die Untoten jagen. Wahrscheinlicher ist, dass Oberst Weiß dafür Soldaten abstellt, während er einen weiteren Trupp mit sich nimmt und den zu allen Himmelsrichtungen offenen Tempelraum einnimmt. Die Mönche könnten versuchen, Ihn dabei zu behindern. So oder so ergibt sich hier nun eine gute Gelegenheit, ein paar Kampfszenen einzustreuen, um die Runde etwas zu fordern.

Wird der Abt nach einer Erklärung gefragt, weiß er keine gute zu geben. Er weiß nur, dass die Probleme vor einigen Tagen begannen, als einige Mönche durch eine Vergiftung durch vergorenen Reis starben, teils nach langem Fieber. Danach wurden nachts die ersten merkwürdigen und angsterregenden Geräusche gehört und die Totenkammer war aufgebrochen. Zuerst mutmaßte man wilde Tiere, die ins Kloster eingedrungen waren, auf der Suche nach Schutz vor der Kälte und nach Nahrung. Doch als der erste reanimierte Mönch gesehen wurde, war der Abt überzeugt, es wären böse Geister. Die Mönche hatten 4 Tage ohne Pause durch gebetet, um die Geister zu vertreiben, doch es wurde nur schlimmer. Als auch Wachen und Soldaten außerhalb des Klosters angegriffen wurden, war ihm bewusst, dass er und die Mönche es nicht mehr alleine schaffen

würden. Er hat bis zu Letzt ausgeharrt, in der festen Überzeugung, dass sie es alleine schaffen.

Die Deutschen haben kein Interesse an einem langen Aufenthalt im Kloster und werden sich, unter dem Vorwand, andere Flügel des Klosters abzusuchen, direkt auf den Weg in den Tempelraum machen. Sollten Spielercharaktere sie begleiten wollen, werden sie das höflich ablehnen und darauf hinweisen, dass die Franzosen andere Flügel prüfen und die Hilfe dort viel dringender gebraucht werden würde, schließlich sind sie ja Soldaten. Sollten die Spieler insistieren, sie dennoch zu begleiten, gibt es zwei Möglichkeiten, was passieren kann. Sind die Deutschen mittlerweile durch die verschiedenen Vorfälle sehr gereizt, werden sie einen Kampf beginnen. Oberst Weiß wird dafür sorgen, dass die Franzosen im Kampf gebunden sind und weiter zum Tempelraum gehen. Ist die Stimmung noch erträglich, werden sie ihren Plan vorerst verwerfen und mit den Franzosen den Tempel säubern, um später zurückzukehren. Für jeden Toten gilt nach wie vor, dass er sich nach einigen Stunden wieder erheben wird und aggressiver denn je ist.

Die Kreatur aus dem All weiß die Situation nicht einzuschätzen und wird sich bemühen, möglichst viele reanimierte Kadaver zum Schutz um sich herum zu scharen. Erst wenn Oberst Weiß den Tempelraum betritt, wird sie das Bewusstsein erkennen, das sie beeinflusst hat.

Showdown

Sobald Oberst Weiß den Tempelraum betreten hat, wird ein hohes Sirren die Luft erfüllen und die Buddha-Statue beginnt zu vibrieren. In dem nach allen Himmelsrichtungen offenen Raum sind die letzten verbleibenden Zombies versammelt und schützen die Statue, bilden aber eine Gasse für den Deutschen. Der Professor wird den Klang nicht erkennen, aber jeder kann hören, woher er kommt. Die Spielercharaktere sollten sich beeilen, um noch rechtzeitig zu kommen. Auch andere deutsche Soldaten werden dort hin eilen. Als der Oberst die Statue wie in Trance berührt, erkennt die Kreatur, dass er (noch) nicht in der Lage ist, ein Schiff zu bauen, das ins All vordringen kann. Sie reagiert mit noch stärkeren Vibrationen.

Die hinzukommenden Deutschen sehen, dass ihr Anführer nicht von den Zombies attackiert wird, und in einem befremdlich anmutenden tranceartigen Zustand ist und wissen nicht, wie sie reagieren sollen. Es ist wahrscheinlich, dass die Deutschen die Zombies angreifen. Spätestens jetzt sollten die Spieler auch dazu kommen und die Szene beobachten können.

Der Professor erkennt, dass die Statue weit mehr ist, als gedacht und offenbar von einem Geist besetzt ist. Für ihn scheint das überaus natürlich zu sein. Angesichts der Aggression der deutschen Soldaten gegenüber den Zombies und der Anwesenheit der Franzosen erkennt auch die Kreatur letztendlich, dass ihr Plan zum Scheitern verurteilt ist. Also wird sie auf der Erde bleiben und wählt einen neuen Wirt…

Ein Gleißen geht über auf den Oberst, der nach wie vor die Statue berührt. Er bricht zuckend zusammen und bleibt wie tot liegen. Wieder gibt es Gelegenheit für Kämpfe gegen die letzten Zombies, aber diese geben nur noch schwache Gegenwehr und nicht wenige haben ein Lächeln auf den Lippen, als ihr unseliges Leben beendet wird.

Der Körper des Oberst sollte durch die Kämpfe größtenteils verdeckt werden. Ab und an können die Charaktere jedoch einen Blick darauf werfen und erkennen, dass er von innen heraus transformiert wird: Knochen brechen, um wieder neu zusammengefügt zu werden, Mäuler wachsen, wo keine sein sollten, Tentakel formen sich und peitschen wild umher. Als der Hybrid sich erhebt und aus vielen Mäulern seine Wut herausschreit, beginnt ein Kampf um Leben und Tod. Die Werte sind aus Appendix I einsehbar.

Der Hybrid nimmt keine Rücksicht auf Mensch und Umgebung. Er ist nur getrieben von der Wut des Wesens und dem Frust des Obersts, versagt zu haben und nur benutzt worden zu sein. Sollte die Kreatur es schaffen, aus dem Tempel zu kommen, wird sie an Bord des Zeppelins gehen und damit zu fliehen versuchen. Dann kommt der Schützenpanzer ins Spiel…

Wie der Kampf im Detail abläuft, ist nicht vorgegeben und obliegt den Spielern. Sollte der Kampf sehr zu Ungunsten der Spielercharaktere ablaufen, gibt es immer noch die deutschen Soldaten (und vielleicht die überlebenden Mönche), die entweder als Opfer oder Helfer herhalten können.

Der Kampf sollte furios, episch, lebensbedrohlich und mitreißend sein.

Illustration: Janina Robben

Nachspiel

Ist der Hybrid vernichtet, brechen die letzten Zombies zusammen. Das Wesen aus dem All hat noch wenige Minuten in der Leiche, bis sich auch ihre Essenz verflüchtigt hat. Berührt ein Spieler oder NSC noch die Leiche in dieser kurzen Zeit, wird die Kreatur auf Ihn wechseln, dann aber wesentlich behutsamer sein, da sie nun den menschlichen Körper kennt. Der neue Wirt verwandelt sich auch nicht. Sie wird warten, bis ihre Zeit kommt….

Uns ist bewusst, dass dieser Twist am Ende nicht jeder Spielrunde und jedem Spielleiter zusagen wird. Um die drohende Gefahr abzuwenden, kann auf Wahrnehmung geprüft werden. Bei erfolgreichem Wurf sind leichte Lichtreflexe unter der Haut zu erkennen, die sich rasend schnell auf den Ort zubewegen, an dem ein Spielercharakter den Kadaver berührt.

Als Abschluss kann die SL noch eine Szene nachsetzen, wie man sie aus diversen Horrorfilmen kennt. Zum Beispiel könnte der neue Wirt (so es ihn gibt), einige Wochen später, in einem Museum für Luftfahrt sein und ein Kind, welches neben Ihm steht, erkennt ein heimliches Gleißen in den Augen der gleichen Farbe wie das Gleißen, was zu sehen war, als das Wesen auf den Oberst überging.

Findet sie keinen Wirt, vergeht sie in einem Hauch von leuchtendem Licht der gleichen Farbe wie die Lichtspiele am Himmel.

Verletzte werden versorgt, Tote werden begraben, die Mönche bedanken sich zu tiefst, der Abt gestattet, eine kleine Probe der nun unbeseelten Statue zu nehmen. Alle werden mit Essen, Wasser und der Möglichkeit zu schlafen und sich zu waschen versorgt und können sich einige Tage im Kloster erholen und zur inneren Ruhe kommen.

Die Deutschen rücken mit Ihrem Zeppelin ab, wenn dieser noch existiert und werden in Berlin einiges erklären müssen. Aber diese Geschichte wird an einem anderen Tag erzählt...

Appendix I: NSCs und Werte

Professor Cyril de Sacre-Coeur-StEtienne

Der Franzose ist in seinen Endsechzigern und ein schlanker, groß gewachsener Mann mit noch dichtem, aber schlohweißem Haar. Aus seinen Augen sprüht Wachsamkeit und unbeständige Neugier. Er spricht sehr gewählt, achtet auf genaue Intonation der Worte und neigt dazu, die sprachlichen Unsauberkeiten anderer zu korrigieren. Nachdem er vor guten 10 Jahren Witwer wurde, hat er sein Leben vollständig der Forschung gewidmet und schläft oft in einem seiner Büros im Museum oder der Universität. Bezogen auf Kleidung bevorzugt er elegante, aber leger sitzende Kleidung. Er hat einen Tick, er kratzt sich dauernd hinter dem rechten Ohr. Seine Stimme ist tief und ruhig. Als Professor für Ostasien-Wissenschaften hat er einen immensen Wissensschatz auf diesem Gebiet, aber als Rosenkreuzer ist er ein begnadeter Forscher okkulter Stätten und zudem ein fähiger Alchimist, der Wege beschritten hat, die nur wenige vor Ihm gegangen sind. Kämpferisch ist von Ihm nichts zu erwarten, auch wenn er eine 7.65 mm Browning besitzt.

Stärke: Schlecht
Ausdauer: Durchschnittlich
Geschick: Durchschnittlich
Intelligenz: Bestmöglich
Willenskraft: Gehoben
Ausstrahlung: Gehoben
Wahrnehmung: Gehoben
Reaktion/Initiative: Durchschnittlich
Vitalität/Lebenspunkte: Schlecht
Besondere Fähigkeiten: Kunstgeschichte, Ortskenntnis Asien, Asiatische Geschichte, Alchimie, Hermetik, Hermeneutik
Besondere Ausrüstung: Chemisches/Alchimistisches Labor, 7.65 mm Browning

---

Marie Bonnet

Marie ist die Tochter eines Bankiersfürsten, der ihr dennoch, orientierend an der amerikanischen Flappers-Bewegung, viel Freiraum gestattet und möchte, dass sie zu einer erwachsenen und emanzipierten jungen Frau wird. Mit ihren 22 Jahren ist sie noch sehr jung und oftmals schüchtern und zurückhaltend, aber sehr pflichtbewusst in all ihrem Tun. Erst in den letzten Monaten, während ihrer Tätigkeit für den Professor, lernte sie, offen ihre Meinung auszusprechen und für ihre Überzeugungen einzustehen. Auch wenn sie sich heute noch dabei schwer tut. Sie ist knappe 1,70m, oft adrett gekleidet und ihre kleinen schneeweißen Zähne blitzen in dem kirschroten Mund. Ihr schwarzes, lockiges schulterlanges Haar vervollständigt das Bild. Sie ist ohne weiteres als hübsch zu bezeichnen, doch leidet ihre Ausstrahlung etwas unter ihrer Zurückhaltung. Wenn sie aber einmal, zuerst recht leise und zaghaft, begonnen hat zu sprechen und ihre Meinung darzustellen, blüht sie auf.

Stärke: Durchschnittlich
Ausdauer: Durchschnittlich
Geschick: Durchschnittlich
Intelligenz: Durchschnittlich
Willenskraft: Durchschnittlich
Ausstrahlung: Bestmöglich
Wahrnehmung: Gehoben
Reaktion/Initiative: Gehoben
Vitalität/Lebenspunkte: Durchschnittlich
Besondere Fähigkeiten: Aufmerksamkeit, Intuition, Verhandlung, fotografisches Gedächtnis.
Besondere Ausrüstung: -

Oberst Lorenz Otto Weiß

Oberst Weiß ist der Abkömmling eines deutschen niedrigadligen Geschlechts von Landgrafen aus dem Lipperland. Als Einzelkind wurde er bereits sein gesamtes Leben auf eine Führungsrolle, die Großes verspricht, vorbereitet. Nie hat er eine öffentliche Schule besucht und wurde stattdessen von Privatlehrern im Anwesen der Eltern unterrichtet. Seine Eltern lasen Ihm jeden Wunsch von den Augen ab und so wurde klar, welch prekäre Persönlichkeit sich im Laufe des Erwachsenwerdens gebildet hat. Bereits vor 6 Jahren, kurz nach dem Beitritt zur

NSDAP, trat er mit verklärten okkulten Vorstellungen der Thule Gesellschaft bei und beendete sein Physikstudium in Heidelberg mit Bravour. Das brachte ihn direkt in den Aufmerksamkeitsfokus von Rudolf von Sebottendorf, der ihn mit dem späteren Führer bekannt machte und in die Pläne zur Eroberung Europas einweihte. Seine gesamte Körperhaltung drückt seinen Befehlsanspruch aus, er spricht langsam mit nasaler Stimme und jede einzelne Silbe wird überbetont. Die dunklen glatten Haare und sein Schnäuzer überspielen, dass er gerade erst Ende Zwanzig ist und geben seinem gesamten Äußeren einen unheimlichen Touch. Die wässrigen, trüben Augen betonen das nur noch mehr. Im Rahmen des Abenteuers wird man Ihn nur in seiner grünen Uniform, seinen hohen Reiterstiefel und einem Pelzumhang sehen.

Menschliche Gestalt
Stärke: Gehoben
Ausdauer: Gehoben
Geschick: Durchschnittlich
Intelligenz: Bestmöglich
Willenskraft: Durchschnittlich
Ausstrahlung: Gehoben
Wahrnehmung: Durchschnittlich
Reaktion/Initiative: Gehoben
Vitalität/Lebenspunkte: Gehoben
Besondere Fähigkeiten: Kommando, Bedrohen, Schusswaffen, Physik, Mechanik
Besondere Ausrüstung: Mauser C96 Pistole, Reitersäbel, Pfeife

Hybridform
Stärke: Übermenschlich
Ausdauer: Übermenschlich
Geschick: Übermenschlich
Intelligenz: Bestmöglich
Willenskraft: Durchschnittlich
Ausstrahlung: Schlecht
Wahrnehmung: Durchschnittlich
Reaktion/Initiative: Gehoben
Vitalität/Lebenspunkte: Übermenschlich
Besondere Fähigkeiten: Multiple Attacken, Willenssauger (mentale Attacke)
Besondere Ausrüstung: Klauen, Zähne, Mäuler, Tentakel

Der Abt

Abt Abhayananda ist bereits Ende Achtzig und doch vital wie ein Fünfzigjähriger. Seine Anwesenheit erfüllt Nebenstehende mit absoluter innerer Ruhe wie auch Zuversicht. Er führt das Kloster seit vielen Jahrzehnten mit Gerechtigkeit, aber auch Strenge. Sein kahler Kopf, wie auch sein langer weisser Spitzbart und die von Lachfalten umrahmten Augen geben Ihm von Anfang an eine tief sympathische Aura.
Er ist ein wandelndes Lexikon des Wissens und erfüllt mit Sorge um sein Kloster angesichts der Vorfälle. Seine Stimme ist leise, wie der wispernde Wind und dennoch gut verständlich. Oft lacht er, manchmal um seine Unsicherheit zu überspielen oder wenn Ihn etwas echauffiert hat. Auffällig sind seine stahlgrauen, strahlenden Augen, die wie kleine Sonnen leuchten, wenn das Licht in sie fällt. Gekleidet ist er in eine gelben Robe, der uttarasanga, die eine Schulter trotz der Kälte freilässt.

Stärke: Schlecht
Ausdauer: Gehoben
Geschick: Durchschnittlich
Intelligenz: Bestmöglich
Willenskraft: Bestmöglich
Ausstrahlung: Gehoben
Wahrnehmung: Bestmöglich
Reaktion/Initiative: Durchschnittlich
Vitalität/Lebenspunkte: Durchschnittlich
Besondere Fähigkeiten: Charisma, Beruhigen, Wissen (Asien), Wissen (Buddhismus, Hinduismus)
Besondere Ausrüstung: Kloster Bratmapathat

Mönch (lebendig)

Hierbei handelt es sich um einen der vielen Mönche, die tagein tagaus abseits der großen brummenden Metropolen ihren Dienst im Kloster verrichten und ihr gesamtes Leben auf das Miteinander und die Erleuchtung gerichtet haben. Die meisten sind zwischen 16 und 40 Jahren, meist sind sie von schlanker Natur und alle, bis auf die jüngsten und in Anwärterschaft befindlichen Novizen, tragen kräftig orange Roben, die eine Schulter freilassen.

Trotz der Kälte sind viele Mönche barfuß. Jeder Mönch hat einen kahlrasierten Schädel.

Stärke: Gehoben
Ausdauer: Durchschnittlich
Geschick: Bestmöglich
Intelligenz: Gehoben
Willenskraft: Durchschnittlich
Ausstrahlung: Durchschnittlich
Wahrnehmung: Durchschnittlich
Reaktion/Initiative: Durchschnittlich
Vitalität/Lebenspunkte: Durchschnittlich
Besondere Fähigkeiten: Meditation, Nahkampfsportart, Betäubungsschlag
Besondere Ausrüstung: Gartenharke, Meditationstrommel

Mönch (untot)

Durch die Essenz der Wesenheit aus dem All wurden diese Körper reanimiert und kennen keinen anderen Daseinsgrund, als den Zorn des Wesens aufgrund der Gefangenschaft in eine Welle der Zerstörung und des Blutes zu konvertieren. Kaum einer hat bereits Verwesungsanzeichen, da die meisten erst vor wirklich kurzer Zeit gestorben sind.

Stärke: Gehoben
Ausdauer: Übermenschlich
Geschick: Gehoben
Intelligenz: Unter aller Sau
Willenskraft: Schlecht
Ausstrahlung: Unter aller Sau
Wahrnehmung: Durchschnittlich
Reaktion/Initiative: Schlecht
Vitalität/Lebenspunkte: Übermenschlich
Besondere Fähigkeiten: Können nur durch Köpfen oder Zerstückeln vernichtet werden
Besondere Ausrüstung: Hunger

Träger

Der übliche Träger stammt aus einem indischen Dorf und ist sehr abergläubisch. Die meisten sind unter 30 und sehr kräftig gebaute junge Männer mit starken Muskeln und schlechten Zähnen. Sie sprechen keine andere Sprache als den Dialekt ihres Dorfes und benötigen einen Anführer, der für sie spricht und bestenfalls des Englischen fähig ist.

Stärke: Gehoben
Ausdauer: Durchschnittlich
Geschick: Durchschnittlich
Intelligenz: Schlecht
Willenskraft: Schlecht
Ausstrahlung: Durchschnittlich
Wahrnehmung: Durchschnittlich
Reaktion/Initiative: Durchschnittlich
Vitalität/Lebenspunkte: Durchschnittlich
Besondere Fähigkeiten: -
Besondere Ausrüstung: Messer

Deutscher Soldat

Der klassische deutsche Soldat ist Mitte Zwanzig, durch Drill und Gehirnwäsche zu Gehorsam erzogen und ein Frontschwein erster Güte, in dem das Verlieren des großen Krieges noch nach wie vor schmachvoll brennt. Jeder trägt eine graugrüne Uniform, einen Stahlhelm, einen breiten Gürtel, schwere Stiefel und ein Gewehr über den Rücken. Wenn es um effektives Umsetzen von Befehlen geht, kommen wenige Heere an sie heran.

Stärke: Durchschnittlich
Ausdauer: Durchschnittlich
Geschick: Durchschnittlich
Intelligenz: Durchschnittlich
Willenskraft: Durchschnittlich
Ausstrahlung: Durchschnittlich
Wahrnehmung: Durchschnittlich
Reaktion/Initiative: Durchschnittlich
Vitalität/Lebenspunkte: Durchschnittlich
Besondere Fähigkeiten: -
Besondere Ausrüstung: MP 18 Gewehr, Messer, manchmal Handgranaten

Deutscher Soldat (Offizier)

Um Soldaten zu kommandieren, braucht es fähige Offiziere. Die Offiziere des deutschen Militärs stammen meist aus dem gebildeten Mittelstand oder ähnlich besser gestellten Familien, verfügen über einen besseren Wortschatz und kennen sich neben der Kriegskunst auch in den Grundzügen der Psychologie aus.

Stärke: Durchschnittlich
Ausdauer: Durchschnittlich
Geschick: Gehoben
Intelligenz: Gehoben
Willenskraft: Durchschnittlich
Ausstrahlung: Gehoben
Wahrnehmung: Gehoben
Reaktion/Initiative: Gehoben
Vitalität/Lebenspunkte: Durchschnittlich
Besondere Fähigkeiten: Befehle geben, Taktik
Besondere Ausrüstung: Mauser C96 Pistole, Reitersäbel

Himalayischer Wolf

Der himalayische Wolf ist ein sehr zurückgezogen lebendes Tier, welches nur nach langen Hungerpausen in Rudeln jagt. Das helle Fell hilft Ihm, vor den hellen Steinwänden und Schneeflächen eine gute Versteckmöglichkeit zu finden. Vom Körperbau her sind die Tiere etwas schlanker und länger als europäische Wölfe.

Stärke: Durchschnittlich
Ausdauer: Gehoben
Geschick: Durchschnittlich
Intelligenz: Durchschnittlich
Willenskraft: Durchschnittlich
Ausstrahlung: Durchschnittlich
Wahrnehmung: Bestmöglich
Reaktion/Initiative: Durchschnittlich
Vitalität/Lebenspunkte: Durchschnittlich
Besondere Fähigkeiten: Witterung
Besondere Ausrüstung: Klauen, Zähne

Appendix II: Systemumsetzungen

Folgende Tabellen geben Aufschluss, wie die einzelnen Werte auf die Systeme umzusetzen sind. Es ist nicht möglich, in einem generischen Ansatz alle spielrelevanten Werte vorzugeben, wie z.B. Initiative, Lebenspunkte oder Gesundheitsstufen und ähnliches. Die SL ist an dieser Stelle gefordert, die Profile nicht nur entsprechend des Regelwerkes, sondern auch entsprechend der Machtstufe wie auch des eigenen Spiel- und Leitstils anzupassen.

Call of Cthulhu

Bezeichnung	Wert
Unter aller Sau	10,00 %
Schlecht	30,00 %
Durchschnittlich	50,00 %
Gehoben	70,00 %
Bestmöglich	100,00 %
Übermenschlich	120,00 %

D20 Modern

Bezeichnung	Wert
Unter aller Sau	1 bis 3
Schlecht	4 bis 7
Durchschnittlich	8 bis 12
Gehoben	13 bis 17
Bestmöglich	18 bis 20
Übermenschlich	Über 20

Savage Worlds

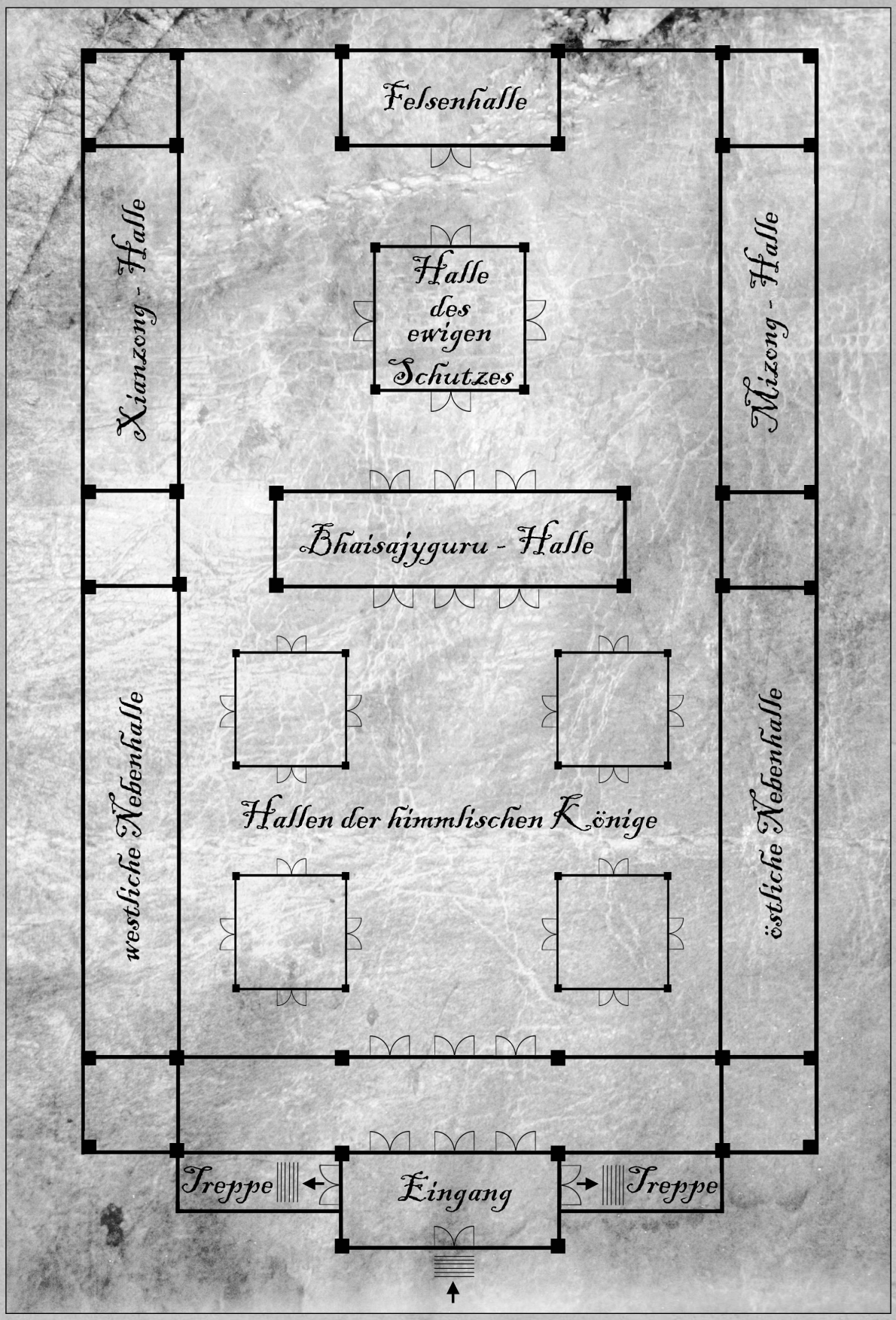
Bezeichnung	Wert
Unter aller Sau	W4-2
Schlecht	W4
Durchschnittlich	W6
Gehoben	W8
Bestmöglich	W10
Übermenschlich	W12

Storyteller 3.0

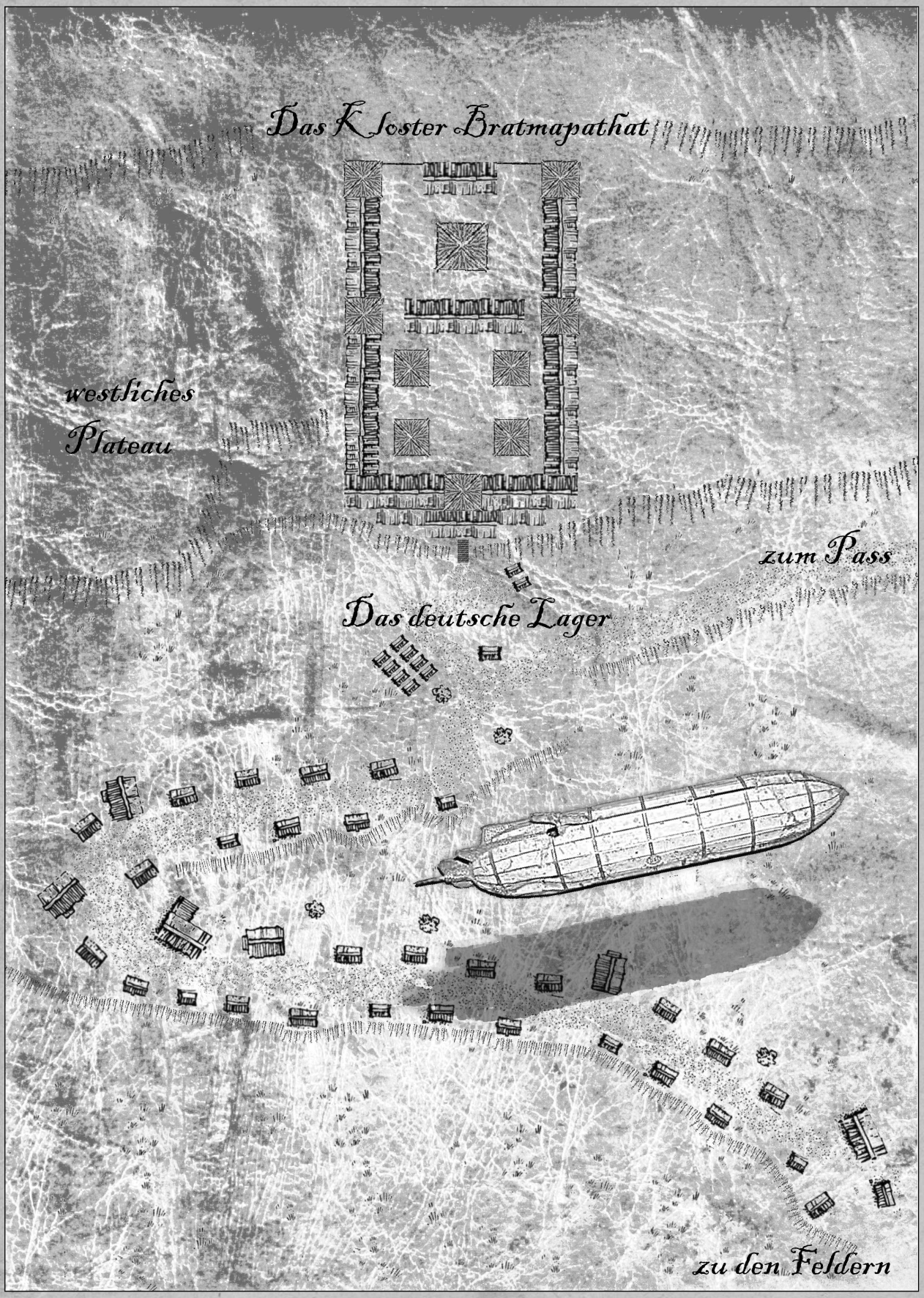
Bezeichnung	Wert
Unter aller Sau	1D10
Schlecht	3D10
Durchschnittlich	5D10
Gehoben	7D10
Bestmöglich	10D10
Übermenschlich	12D10

Appendix III: Karten

Das Kloster



Das Kloster und Umgebung



Nicht vergessen!

Am 2. Februar 2013 ist deutschlandweit Gratisrollenspieltag!

Mehr Infos auf www.gratisrollenspieltag.de