

DIE WEIßE FRAU VON HOUSE BLACKMOORE

Autor: Roger Lewin

Mit Anregungen von Annika Lewin

Ein generisches Abenteuer in den pulpigen 60er Jahren des Webmagazins teilzeithelden.de, dem Magazin für Rollenspiel, LARP und Phantastik.

Wir befinden uns in der Zeit der Paranoia des *Kalten Krieges* - den 60er Jahren des zwanzigsten Jahrhunderts auf dem englischen Land, nicht unweit von *East Hothley*. **Professor Timothy Kirkwood**, einer der führenden Köpfe der Strahlenphysik, hat sich vor einigen Jahren in ein Herrenhaus zurückgezogen, welches schon seit vielen Jahren im Besitz seiner Familie ist. Das einsam gelegene Anwesen ist hervorragend für seine Forschungsarbeiten geeignet, einen Motor auf Basis der Nuklearfusion zu erschaffen. Aufgrund Kirkwoods hoher Bedeutung für seinen Arbeitgeber, die **British Nuclear Group**, hat dieser keine Kosten und Mühen gescheut, dort ein geeignetes Laboratorium im Erdgeschoss des Herrenhauses zu konstruieren.

Seine etwas introvertierte Art lässt ihn am besten alleine arbeiten, vorzugsweise nachts, und so lebt außer der Haushälterin **Molly** niemand sonst auf dem großen Gelände. Hier finden sich neben dem bereits weitläufigen Haus noch ein Gartenschober, ein lange unbenutzter und von Blattwerk verschmutzter Pool, einige Blumenbeete und generell weitläufige Rasenanlagen.

Das Abenteuer ist generisch und mit allen (passenden) Systemen umsetzbar. Die Inspiration war die Emma-Peel-Ära von „Mit Schirm, Charme und Melone“.

HINTERGRUND

Unsichtbarkeitsanzüge

Entstanden als Seitenprodukt des Kosmonauten-Projektes, sind diese mit einer lichttransportierenden wie auch -umleitenden Faser ummantelt und haben eine kleine Stromquelle als Energiemedium. Sie müssen alle 14 Tage speziell gereinigt werden, sonst verlieren sie ihre Wirkung. Sie haben keine Panzerung und sind hauteng anliegend.

Es spukt im Haus des Professors – zumindest denkt er das. Wehklagelaute aus dem Kohlenkeller, geisterhaft durch die Luft schwebende Dinge, plötzlich herabfallende Gegenstände regen den Verstand dazu an, das Wirken von Geistern zu sehen. In Wahrheit jedoch handelt es sich um zwei russische Spione, die mit Hilfe eines Unsichtbarkeitsanzuges dem Professor über die Schulter sehen wollen. Sie möchten erfahren, wie er es schaffen will, eine nukleare Energiequelle derart zu verkleinern, dass sie portabel wird. Im *Kalten Krieg* kann eine solche Technologie benutzt werden, um eine Waffe zu bauen. Russische Forscher arbeiten schon lange an der Entwicklung eines **Todesstrahls**.

Die Paranoia vor Osteuropäern im westlichen Teil der Welt ist zu stark, dass die Spione offener auftreten könnten, also machen sie sich die hiesigen Geistergeschichten zu Nutze. Eine Seitenentwicklung des russischen Raumfahrtprogramms ist da

nur allzu willkommen gewesen.

Nachlässigkeiten werden aber die Spieler auf die Fährte führen, dass mehr dran sein muss als eine einfache Geistergeschichte. Im Laufe des Abenteuers werden die Spieler nicht nur die Spione ertappen können, sondern auch einen Verräter an Krone und Vaterland überführen.

AUFTAKT

Spielercharaktere haben mehrere Möglichkeiten, in die Geschichte einzusteigen. Der Professor, sehr verunsichert durch die Spukgeschichten, wird es nicht wagen, seinen Arbeitgeber zu informieren. Dieser würde ihn unweigerlich für verrückt erklären und von dem Projekt abziehen. Er könnte sich an Freunde wenden, die er um Hilfe bittet. Oder er wendet sich an einen alten Bekannten vom MI5 und bittet diesen, Ermittler für paranormale Ereignisse zu entsenden. Möglicherweise trifft er auch die Spielercharaktere als Durchreisende im Dorf East Hothley und bittet sie als Außenstehende um Hilfe. Welchen Weg die Charaktere auch nehmen, letztendlich werden sie an dem Herrenhaus vorfahren und herzlich von **Molly** begrüßt werden.

Der Kohlenkeller

Dieser ist seit der Mordtat der Mutter vermauert. Die russischen Spione haben jedoch einen Tunnel in den Keller gegraben und dort auch unter der alten Kohle ein Tonband mit Klageklängen versteckt. Der Strom kommt von einem Dieselgenerator. Die vermauerte Tür wurde durch eine sehr gute Falle ersetzt. Der Tunnel führt in das Haus von Lord Whitsborough (s.u.)

Die Weiße Frau

Hier handelt es sich um eine Schaustellerin, die nicht eingeweiht ist, sondern gut bezahlt wurde, um nachts in wehenden Kleidern eine Spukerscheinung zu mimen. Sie erhielt das Geld von einem Fremden, den sie danach nie wieder gesehen hat.

Sie können vor Ort wohnen oder auch im nahen Dorf, in einer Gastwirtschaft. Der Professor wird sie erleichtert, aber reserviert, begrüßen und durch das Haus führen. Er erzählt immer wieder von dem Gefühl beobachtet zu werden, manchmal Dinge an einem anderen Ort vorzufinden und von Schritten im Haus. Wenn er jedoch nachsehen geht, ist dort niemand. In das Labor jedoch werden die Charaktere nicht geführt, hier handelt es sich um geheime Arbeit, die er niemandem zeigen dürfte, der nicht eingeweiht sei.

Das Haus hat selbst eine eigene Geistergeschichte. Vor einigen Jahrzehnten kam es zu einem Familiendrama, bei welchem eine Mutter ihre zwei Söhne im Kohlenkeller erstickt hat. Manchmal hört man nachts ihr Wehklagen und sieht auch eine *Weiße Frau* in wehenden Gewändern durch die Gärten streifen.

Professor Kirkwood ist sehr beunruhigt und betont, wie wichtig seine Arbeiten sind. Auf Nachfrage erklärt er, dass er an einer wichtigen Vision für die Zukunft arbeitet. Tagsüber kommt es nur selten zu Spukzwischenfällen.

GEGENMAßNAHMEN

Die beiden Spione sind von der Neuankunft der Charaktere beunruhigt und sehen sich dazu genötigt, Gegenmaßnahmen zu ergreifen. Werden sie noch in der ersten Nacht versuchen, die Charaktere zu erschrecken (dadurch, dass sie z.B. Dinge in ihrer Nähe herunterfallen lassen oder ihnen in den Nacken pusten), werden sie rabiater, wenn die Spielercharaktere nicht das Weite suchen sollten. Dazu gehören dann präparierte Stufen oder andere Fallen, die zu lebensgefährlichen Unfällen führen können.

Sollte das alles immer noch nicht zum Ziel führen, die Charaktere zu vertreiben (und somit wieder der eigentlichen Arbeit nachzugehen), sind auch drastischere Aktionen denkbar.

Möglicherweise werden sie versuchen, die Charaktere zu vergiften. Dabei sind sie jedoch auf einfache Hilfsmittel angewiesen und es besteht eine sehr gute Chance, den scharfen

Beigeschmack des Giftes früh zu entdecken. Das hierbei genutzte Gift würde einen Herzstillstand simulieren und könnte so auch gut durch das Erschrecken vor einem Geist erklärt werden.

Einen Hinweis auf das Wirken des Verräters (s.u.) gibt der Einsatz einer brasilianischen Wächterspinne (*phoneutria nigriventer*), die in das Bett eines Charakters geschmuggelt wird.

Je länger die Charaktere bleiben, desto nervöser werden die Spione und beginnen, Fehler zu machen.

Mögliche Fehler sind z.B. Stiefelabdrücke moderner Gummisohlen, nachdem möglichst theatralisch eine gefüllte Teekanne umgeworfen wurde. Diese verlieren sich aber in den dicken Teppichen nach wenigen Metern. Da einer der beiden Spione raucht, könnte auch der noch im Raum hängende „Duft“ guter russischer Zigarren auszumachen sein. Jedoch raucht niemand im Haus, Zigarrenasche wäre auch eine Möglichkeit. Die Spieler sollen den Eindruck bekommen, dass die unheimlichen Ereignisse einen sehr belastbaren realen Hintergrund haben und argwöhnisch werden. Bis zu diesem Zeitpunkt sollte die SL jedoch den unheimlichen Hintergrund aufrecht erhalten und auch betonen.

Ein direkter Zugriff auf die Spione ist wegen ihrer Unsichtbarkeit schwer, aber nicht unmöglich. Stolperfallen etc. können viel erwirken. Die SL sollte hier auf die Ideen der Spieler eingehen und verwerten. Möglich und eher zu erwarten sind aber weitere ...

Die Wächterspinne ...

... ist die giftigste Spinnenart auf Erden. Ein Biss tötet binnen weniger Stunden. Die Charaktere sollten sie finden, bevor es zu spät ist, dient sie doch nur als Hinweis auf den Lord (s.u.). Wird doch einer der SC gebissen, bleibt nur der direkte Weg ins nächste Krankenhaus. Ein Antidot existiert.

... NACHFORSCHUNGEN

Es gibt einige Möglichkeiten, Informationen zu erlangen, die aufzuklären helfen, was wirklich in *House Blackmoore* passiert.

Molly, die Haushälterin, glaubt an die Geistergeschichten, wird aber das Haus aus Loyalität zum Professor nicht verlassen. Sie ist mit Mitte 50, eine gutmütige und etwas phlegmatische Frau.

Der **Professor** glaubt an eine naturwissenschaftlich begründbare Ursache, wird aber zunehmend verstockter, wenn die Spieler ihn auf die obigen Unstimmigkeiten hinweisen. Er könnte den Hinweis auf mögliche Industriespionage geben.

Fragen die SC im Dorf nach, ob es Auffälligkeiten gibt, kann man auch hier das eine oder andere interessante Fitzelchen an Informationen bekommen:

Über den **Professor**: Er ist ein etwas verschrobener Genosse, aber seine Vorfahren waren immer gerechte Landlords. Das Familiendesaster vor vielen Jahren ist eine Tragödie außerordentlichen Ausmaßes. Dass die Seelen der Kinder nach wie vor im Haus sind, muss schleunigst korrigiert werden, es könnte sonst zu weit schlimmeren Folgen kommen. Das Umland wäre voll von den Ergebnissen geisterhaften zornigen Wirkens. Der **Professor** kommt selten selbst ins Dorf und konzentriert sich wohl auf seine Arbeit. Öfter sieht man seine Haushälterin **Molly**, die mit dem Wagen ins Dorf kommt, um Einkäufe zu erledigen. Sie trinkt dann auch gerne noch nach dem Einkauf ein Ale oder einen Schnaps in der hiesigen Gastwirtschaft.

Seit einigen Wochen sind zwei **Schmetterlingsforscher** aus Prag in dem Dorf, die ab und an in der hiesigen Gastwirtschaft übernachten. Sie sprechen zwar englisch, aber mit einem starken osteuropäischen Akzent. Jeder hält sie für Kommunisten, aber solange sie nicht die rote Fahne aus ihrem Zimmer hissen, bleiben die Fackeln und Heugabeln in den Scheunen.

Die beiden haben sich schon einmal mit **Lord Whitsborough** getroffen, wie einer der Dörfler zu berichten weiß. Hierbei handelt es sich um einen Neureichen, der den Lord-Titel gekauft hat und erst vor zwei Jahren in das verfallene *Whitsborough-Manor* gezogen ist. Er hat es voll sanieren lassen und züchtet nun dort exotische Insekten. Ein anderer Dörfler weiß zu berichten, dass der Lord einst wohl ein hohes Tier im Militär war, aber lange in Kriegsgefangenschaft in Osteuropa. Da er wegen der psychischen Belastung nicht mehr seiner Aufgabe im Militär nachgehen konnte, hat er ein Leben auf dem Land vorgezogen.

Die beiden haben mehrfach in dem einzigen Geschäft des Dorfes eingekauft, oft chemische Materialien, die extra aus der nächsten Stadt hergefahren werden mussten. Wird die Inhaberin des Ladens befragt, erteilt sie bereitwillig Informationen, vermischt sie aber mit einer Menge „Anekdoten und Neues“ aus dem Dorf. Sind wissenschaftlich versierte Spielercharaktere dabei, können diese hier einen Zusammenhang herstellen zwischen dem eventuellen Vergiftungsversuch und den gekauften Chemikalien.

Werden die beiden Forscher im Gasthaus befragt, wenn sie abends von ihren Streifzügen zurückkehren, antworten sie sehr höflich und zurückhaltend, dass sie hier sind, um einige der eher seltenen Nachtfalter-Gattungen zu beobachten, die es nur hier in Südengland gibt. Dabei nutzen sie oft viele falsche Worte und erschweren so die Kommunikation. Nervosität ist ihnen nur gering anzumerken, sie ist aber vorhanden.

Beschatten die Charaktere die beiden vorgeblichen Forscher und folgen diesen zu einem weiteren Treffen mit dem Lord, müssen sie unbemerkt auf das gut bewachte herrschaftliche Gelände gelangen, an den Wachen vorbeikommen und sich dann noch versteckt an ein offenes Fenster des Lesezimmers heranpirschen. In diesem Fall können sie ein – leider in Russisch abgehaltenes – Gespräch zwischen den Forschern und dem Lord belauschen. Ist niemand der SC in der Lage, Russisch zu verstehen, sollte die SL die Gesprächspartner stattdessen in Englisch miteinander reden lassen. Die „Forscher“, die in der Tat Spione sind, sprechen dann recht offen über den Fortschritt der Operation, über die störenden Elemente (die SC) und dass sie versuchen, sie zur Abreise zu bewegen. Der Professor würde vorher nicht ordentlich weiterarbeiten können und die gesamte Unternehmung wäre gefährdet. Der Lord betont, dass Moskau ungeduldig wird und auf Ergebnisse wartet.

Wollen die Spielercharaktere nun die Unterhaltung stürmen, können, so die SL es möchte, zwei große und sehr hungrig wirkende **Staffordshire Bullterrier** an der Seite des Lords sitzen. Fakt ist, hier erfahren die SC alles, was sie wissen müssen. Natürlich nur, wenn sie beschlossen haben, den Forschern zu folgen.

Lord Whitsborough

Tatsächlich handelt es sich hier um einen Militärveteranen, der lange in Gefangenschaft in Russland war. Was niemand weiß, ist, dass er in dieser Zeit *umgedreht* wurde und nun als Speerspitze und Rückzugspunkt für russische Spione agiert. Sein Reichtum stammt angeblich aus seinem Erbe, es handelt sich aber um Unterstützungszahlungen aus Russland für die verschiedenen Projekte.

Die Verbindung zu dem Lord kann über die brasilianische Wächterspinne hergestellt werden.

Sind sie ihnen nicht gefolgt, gibt es weitere Ansatzmöglichkeiten:

Konfrontieren die SC die *Weißer Frau*, stellen sie sehr schnell fest, dass es sich um einen normalen Menschen handelt. Sie weiß jedoch nicht viel, bekam das Geld nur von einem Fremden, der „einem Freund“ einen Scherz spielen wollte. Sie weiß, dass der Fremde sehr betucht gekleidet war und offenbar auch ein Brite. Beschreibt sie den SC den Fremden und haben sie Lord Whitsborough schon getroffen oder beschrieben bekommen, stellen sie fest, dass es dieselbe Person ist.

Begutachten die SC den Kohlenkeller genau, stellen sie fest, dass die vermauerte Tür nur eine Attrappe ist und leicht durch einen Geheimmeechanismus geöffnet werden kann. Dahinter verbirgt sich ein großer Haufen Kohle, ein Bandabspielgerät, ein kleiner Dieselgenerator und vor allem ein Durchgang in einen Tunnel. Dieser Tunnel ist knapp zwei Kilometer lang und endet auf der Rückseite des Whitsborough-Manor unter einem umgestürzten Baum, direkt außerhalb der Mauer. Der Tunnel ist nur einfach abgestützt, scheint aber den Bewegungen des Erdreiches zu trotzen. Gute russische Wertarbeit! Dennoch gibt es eine Sicherheitsvorrichtung, die erlaubt, den Schlamm der umgebenden Sümpfe in den Tunnel zu leiten und diese somit zu vernichten.

DIE FÄDEN ZUSAMMENFÜHREN

Die SC haben nun alle Informationen, die sie brauchen, um festzustellen, dass die Geistergeschichten sehr mundane Hintergründe haben. Mit einer hohen Chance wissen sie nun auch, dass Lord Whitsborough in die Vorfälle verwickelt ist. Wie können sie nun reagieren? Alle Lösungen können wir nicht geben. Diese sind die wahrscheinlichsten:

Die SC können versuchen, den „Geistern“ Fallen zu stellen. Ein z.B. durch Stolperfallen umgestürzter unsichtbarer Spion ist nach wie vor unsichtbar, würde man meinen. Aber auch hier handelt es um russische Wertarbeit. Zusätzlich, geschuldet durch die schlechte Versorgung der Spione vor Ort mit nötigen Materialien, kommt es im Fall größerer kinetischer Einwirkungen zu Störungen in den Fasern der Anzüge. Ein Sturz kann kurzzeitig einen Spion sichtbar machen. Schläge auf die Anzüge heben kurzfristige die Unsichtbarkeitswirkung an der getroffenen Stelle auf. Beide Spione tragen sehr leichtkalibrige Schusswaffen (Makarow 6mm). Fangen die SC die Spione, bevor sie weitere Informationen erarbeitet haben, bleibt nur die Möglichkeit, die beiden zu verhören. Hier werden die beiden ehemaligen Kosmonauten alles dazu tun, nicht zu singen. Das Verhör wird lange und schwierig. Haben sie bereits einiges an Informationen, können sie gezielter nachfragen.

Wollen die SC zwei Fliegen auf einen Streich schlagen und sowohl Lord Whitsborough als auch die Spione überführen, können sie das Anwesen des Lords stürmen, wenn wieder eine

Etwas mehr Pulp?

Stattet die beiden Spione nicht nur mit Unsichtbarkeitsanzügen aus, sondern erweitert diese um Spinnenbeingreifer, die aus dem Rücken herausragen. Mit diesen Greifern können die Spione kämpfen (mehr Attacken), aber auch Wände hochklettern etc.

Noch mehr Pulp?

Lord Whitsborough züchtet Spinnen. Wieso nicht auch Dobermann-große Jagdspinnen, die aufs Wort hören und eine garstige Überraschung für die SC sein sollten?

Wat, noch mehr?

Bühne auf für *Arachna*, ein Mischwesen aus einer menschlichen Frau mit nackten Oberkörper und einem Spinnenunterleib. Damit der Lord jedoch derartige Experimente macht, braucht es Anpassungen an diversen Stellen des Abenteuers durch die SL.

konspirative Versammlung stattfindet. Da das Anwesen gut durch Wachmänner mit Hunden beschützt ist, empfiehlt sich hier entweder sehr geschickt vorzugehen oder die Hilfe der lokalen Polizei in Anspruch zu nehmen. Die nächsten umliegenden drei Dörfer können in Summe zehn Polizisten aufbringen. Befinden sich Charaktere mit politischem Einfluss in der Spielrunde, kann die ganze Sache sogar zum Geheimdienst oder zu InterPol hochskalieren. Es ist sicher nicht einfach, die richtigen Stellen von der Wahrheit zu überzeugen, wird dann aber durch weitere Hilfe honoriert.

Soll **Whitsborough Manor** gestürmt werden, nachdem die Spione gesungen haben, ändert sich das Szenario nur wenig. Es sind lediglich zwei Gegner weniger da.

Sind die Spione überführt und führt keine Spur zu **Lord Whitsborough**, bleibt noch der Tunnel im Kohlenkeller, der, sofern nicht entdeckt, die richtige Fährte eröffnen kann. **Professor Kirkwood** wird, nachdem er verstanden hat, was wirklich passierte, selbst die vermauerte Tür mit Gewalt öffnen wollen und dann oben Beschriebenes vorfinden.

Werden nur die Spione überführt, aber nicht der Lord, wird dieser den Tunnel vernichten (siehe oben) und alle Verbindungen kappen. Ist die *Weißer Frau* nicht enttarnt worden, wird er sie erschießen (lassen) und in einen Fluss werfen.

Die Spielrunde hat sich in diesem Fall einen neuen Feind verdient.
