

KURZSCHÖCKER ABENTEUER



HORROR

KURZSCHÖCKER#03

KRAANKHAUS DER ZOMBIES

EIN ABENTEUER FÜR DER HEXER VOM SALEM IN DEM 20ER JAHREN

VERSION 1.1

TEXTE & ENTWICKLUNG: www.amel.th
ANDREAS MELHORN

GRAFIK & LAYOUT: www.rollenspiel-almanach.de
DOMINIK DIESSLIN

KORREKTURAT: www.wortwiesel.com
JANINA WIESLER

FOTOGRAFIE: kyza.deviantart.com
KYLIE KEENE

www.rollenspiel-almanach.de/kurzschocker

Hintergrund

Im Nachlass eines amerikanischen Hexers befand sich ein Kästchen, das ein obskures Buch in altmodischer Sprache und einen Beutel mit einem eigenartigen roten Pulver enthielt, das nach Moder roch. Der Erbe des Kästchens, ein entfernter britischer Verwandter namens Abraham Blacksmith, sah sich das Pulver misstrauisch an, als das Päckchen per Post kam, wurde daraus aber nicht schlau.

Gemeinsam mit seinen zwei Brüdern gelang es Abraham Blacksmith aber zumindest rudimentäre Informationen aus dem Buch zu gewinnen. Das Buch beschreibt einen Dämon, der in den Zwischenreichen lebt. Dort jagt er die Geister der frisch Verstorbenen und verschlingt sie, bevor sie ins „Danach“ gehen können. Den Blacksmiths war schnell klar, dass Abraham den Dämon bereits in das Zwischenreich von Wells gerufen hat, als er das Pulver untersuchte. Das Buch beschreibt außerdem, wie man den Dämon in unsere Welt beschwören und wie man ihn bannen kann.

Die Blacksmiths wollen den Dämon rufen, um herauszufinden, ob er etwas mit den wandelnden Toten von Wells zu tun hat. In der Nacht des Autounfalls ist das Kästchen bei Bernhard Blacksmith, doch am nächsten Tag wollen die drei es holen und die Beschwörung durchführen.

Die Vermutung der Blacksmiths ist richtig, der Dämon ist schuld daran, dass die Toten herumlaufen. Seine Anwesenheit wirkt wie ein Korken: Er verschließt den Ausgang aus dem Zwischenreich, so dass den Toten nur der Rückweg in unsere Welt bleibt. Gejagt vom Dämon fliehen sie in ihre Körper zurück, denn dort sind sie vor ihm sicher. Sie beleben ihre toten Glieder und wandern verwirrt durch die Welt, bis sie auf ihresgleichen treffen.

Die wandelnden Toten haben sich im Wald versteckt. Sie können über das Zwischenreich miteinander sprechen, sie können unsere Welt sehen und hören, doch sie können nur unter größten Schwierigkeiten mit den Lebenden kommunizieren, dazu sind ihre Geister nicht mehr genug in unserer Welt zu Hause. Sie haben aber herausgefunden (auf eine Weise, die kein Lebender je verstehen könnte), dass ein Buch und ein Pulver existieren, mit denen man den Dämon vertreiben

kann. Sollte auf der anderen Seite jemand den Dämon beschwören, holt er damit die Hölle nach Wells, denn dann wird das Wesen auch die Lebenden jagen und ist selbst mithilfe des Buchs kaum noch zu vertreiben. Das wollen die Toten auf jeden Fall verhindern.

Unfall

Als die Charaktere auf einer englischen Landstraße irgendeinem Ziel entgegenfahren, überholt sie an einer unübersichtlichen Stelle ein Sportwagen, an dessen Steuer ein junger Mann mit Rennfahrerbrille sitzt. Keine zehn Sekunden später hören sie ein lautes Krachen.

Wegen feuchter Blätter auf der Fahrbahn ist der Sportwagen ins Schleudern gekommen und mit einem entgegenkommenden Wagen zusammengestoßen. Der Sportwagenfahrer ist bei dem Aufprall durch die Frontscheibe seines Autos geflogen. Die Scherben haben ihm die Kehle zerschnitten, so dass die Charaktere ihm nur noch beim Ersticken und Verbluten zuschauen können. Der Fahrer des



anderen Wagens, ein Mann mit schütterem Haar von vielleicht 40 oder 45 Jahren, ist mit dem Mund das Lenkrad geknallt und hat sich Zähne und Kiefer zerrümmert, wahrscheinlich hat er auch innere Verletzungen. Charaktere, die das ganze Ausmaß des Unfalls überblicken, erleiden einen Stabilitätsverlust von 1/1W4 Punkten.

Das nächste Krankenhaus ist das St. Josephs Hospital in der ungefähr zehn Autominuten entfernten (und fiktiven) Kleinstadt Wells.

Im Krankenhaus

Der verletzte Mann stirbt noch während die Charaktere die Fragen des Krankenhauspersonals beantworten. Die Pfleger wollen ihn gerade abtransportieren, als er plötzlich aufsteht, zwei Pfleger mit ungeheurer Kraft beiseite wirft und zur Tür hinauswankt. Die Charaktere bekommen die Flucht des Toten erst mit, als er zur Krankenhaustür hinaus auf die Straße schlurft.

Das Krankenhauspersonal reagiert apathisch. Blankes Entsetzen steht in ihren Gesichtern, doch niemand unternimmt etwas. Seit einem Monat geht das schon so. Die Toten stehen auf und gehen von dannen. Die Polizei war da, doch nachdem die ersten beiden Fälle als Fehldiagnosen interpretiert und den Ärzten Schlamperei vorgeworfen wurde, hat beim dritten Mal niemand mehr die Polizei gerufen.

Nachforschungen

Eine Verfolgung des wandelnden Toten führt zu einer Begegnung mit Ephraim Jones, einem amerikanischen Hexer, der dem Kästchen nach Großbritannien gefolgt ist, um sich mit seiner Hilfe des Dämons zu bemächtigen. Er stellt sich den Charakteren offen in den Weg und fordert sie auf, ihm zu erklären, warum sie den Toten verfolgen. Er erklärt, er wüsste etwas über die Toten und bietet an, sich mit den Charakteren auszutauschen, wenn sie ihm verraten, warum sie das Thema interessiert. Als sofortige Gegenleistung erklärt er den Charakteren, dass ein gewisser Abraham Blacksmith etwas mit den Vorkommnissen zu tun hat, Jones weiß aber nicht was genau. Jones erklärt, dass Abraham Blacksmith ihm misstraut und ihm nie etwas verraten würde, doch vielleicht könnten die Charaktere ja etwas herausfinden.

Jones macht mit ihnen einen Treffpunkt für den Abend aus. Ob er dort erscheint, hängt von den Ereignissen der kommenden Stunden ab. Jones behält die Charaktere bis dahin im Auge in der Hoffnung, so den Aufenthaltsort des Kästchens zu erfahren.

Falls die Charaktere Jones angreifen, flieht er, zur Not unter Zuhilfenahme von Magie.

Abraham Blacksmith

Der bärtige, dickbäuchige Abraham ist trotz seiner 54 Jahre Junggeselle – genau wie seine „kleinen“ Brüder Bernhard und Christopher. Sein Haus liegt etwas abseits, hat kein Telefon und kein fließend Wasser. Durch diese Lebensweise kann er seine Miete gering halten und sich vollkommen auf seine Studien – eine Doktorarbeit über mysteriöse Phänomene – konzentrieren.

Im Ort hört Abraham niemand mehr zu, wenn er von unheimlichen Wesen, von Dämonen und alten Göttern erzählt, deshalb ist

er bei der Lösung des Geheimnisses ganz auf sich allein gestellt. Interessiert sich offenbar jemand für die Zombies, ist er kaum noch zu bremsen und wird den Charakteren in allen Einzelheiten seine Vermutungen und Pläne ausbreiten. Unter keinen Umständen verrät er allerdings den Aufenthaltsort des Kästchens oder den Zeitpunkt, an dem er die Beschwörung durchführen will.

Abraham ist kein Freund von Jones. Er hatte Jones alles erzählt, woraufhin dieser aufdringlich wurde und das Haus durchwühlte bis Abraham eine Waffe zog und ihn vertrieb.

Die Zombies

Nachts belagern die lebenden Toten das Haus von Abraham Blacksmith. Sie benötigen das Kästchen und wollen außerdem verhindern, dass irgendjemand den Dämon beschwört.

Befinden sich die Charaktere bei Dunkelheit in Abrahams Haus, erfahren sie am eigenen Leibe, warum Abraham alle Fenster auch am Tag verbarrikadiert hat. Die Toten kommen. Sie stöhnen, als wollten sie etwas erzählen (das wollen sie tatsächlich und sollten später in der Geschichte ein oder zwei verständliche Worte zu Wege bringen, damit die Spieler etwas zum Nachdenken bekommen) und poltern gegen die Türen und Fenster. Da sie sich nicht verständlich machen können, versuchen sie Abraham Blacksmith oder seine Freunde zu töten, um von ihren Seelen den Aufenthaltsort des Kästchens zu erfahren. Es sind recht viele Tote, denn vor sechs Tagen fuhr ein Bus vor der Stadt in einen See und viele ertranken.

Nachbarn, die von Zombies in ihrem Vorgarten aufgeschreckt werden könnten, gibt es keine, dazu liegt Abrahams Haus zu weit abseits. Ein Wäldchen trennt ihn vom Wells und das einzige Haus in Sichtweite ist eine verlassene Ruine.

Wenn die Charaktere bei Einbruch der Nacht nicht bei Abraham sind, begegnen sie einem wandelnden Toten, der sie zum Haus führt, wenn sie seine zielgerichteten Schritte verfolgen.

Ephraim Jones

Diese Nacht verbringt Jones in der nächstgrößeren Stadt und heuert einige Schläger an, die er gedenkt am nächsten Tag auf Abraham und evtl. die Charaktere zu hetzen. Tagsüber hat er das Haus beobachtet (vielleicht konnten die Charaktere etwas davon bemerken), doch als die Toten kamen, musste er gehen.

Am nächsten Tag versucht er Abraham und die Charaktere entführen zu lassen, um aus ihnen alles herauszupressen, was sie wissen. Jones will aber bei aller Brutalität trotzdem den Eindruck erwecken, dass er eigentlich nur die Menschheit vor dem Dämon beschützen will – eine Lüge natürlich, doch eine, von der er hofft, dass sie ihm die Arbeit erleichtert.

Was geschieht weiter?

Abraham vertraut den Charakteren irgendwann und versucht sie schließlich davon zu überzeugen, ihm bei der Beschwörung behilflich zu sein. Das Buch vermittelt fälschlicherweise den Eindruck, dass es nicht allzu schwierig sei, den Dämon nach der Beschwörung unter Kontrolle zu halten, und ihn anschließend wieder zu vertreiben.

Jones versucht Blacksmith und die Charaktere davon zu überzeugen, dass eine Be-

schwörung nicht stattfinden darf (er will sie selbst machen und so den Dämon unter seine Kontrolle bringen, wobei es ihm nie gelingen wird, wirklich Kontrolle über den Dämon zu bekommen).

Die Zombies belauern Abraham, Jones und die Charaktere und versuchen das Kästchen in die Hände zu bekommen, damit sie den Dämon bannen können.

Die Charaktere werden spätestens am nächsten Tag ihre Seite wählen müssen, woraus sich die restliche Handlung des Abenteuers von allein ergibt.

Wesen und Dinge

Das Kästchen

Das Buch enthält größtenteils handschriftliche Notizen und Fragmente, die viele Interpretationen zulassen. Weder die Blacksmiths noch Jones haben alles verstanden (der Spielleiter entscheidet, was genau; s.u.). Es beschreibt den Dämon und zwei Rituale, eines zum Bannen des Dämons und eines, um ihn zu beschwören. Die Blacksmiths glauben, dass beides recht einfach ist.

Die Rituale sind Horror-Standard-Kost: ein wenig Singen, ein bisschen Blut und Magiepunkte, die von Mitwirkenden – je mehr desto besser – investiert werden müssen. Die Beschwörung in die lebende Welt ist einfach, wenn der Dämon erst mithilfe des Pulvers aus seiner Existenzebene weit jenseits der Sterne ins nahe Zwischenreich, der Heimat aller Geister, geholt wurde. Pro eingesetztem Magiepunkt, hat das Ritual eine 4%ige Chance zu gelingen. Erst in unserer Welt angekommen spürt er sofort, wenn ein Bannritual durchgeführt wird und versucht es zu verhindern.

Das Bannungsritual verbannt ihn zurück hinter die Sterne, egal wo er sich gerade befindet. Ist er in unserer Welt, hat es nur eine Erfolgchance von 1 % pro eingesetztem Magiepunkt. Lauert er im Zwischenreich, ist die Chance wesentlich höher (4 % pro Magiepunkt).

Den Dämon zu erschlagen ist möglich, jedoch schwierig. Stirbt er, ist er für immer vernichtet, wird er verbannt, verschwindet er und kann nur mithilfe des Pulvers wieder ins Zwischenreich gerufen werden. Eine Bannung aus dem Zwischenreich hat eine 4%ige Chance pro eingesetztem Magiepunkt.

Das Pulver hat nur den Zweck, den Dämon ins Zwischenreich zu rufen. Dies tut es sobald es mit einer Seele (also einem Menschen) in Berührung kommt.

Der Dämon

Ein drei Meter großer Mann mit verfaulender Haut und hunderten von nadelspitzen Zähnen in einem viel zu großen Mund.

ST 20, KO 50, GR 30, IN 11, MA 18, GE 0,

Trefferpunkte: 40

Schadensbonus: +2W&

Angriff: Biss 50%, Schaden 1W10+Sb;

Faustschlag 70%, Schaden 1W4+Sb

Panzerung:

Nahkampfwaffen verursachen nur halben, Schusswaffen immer minimalen Schaden (Verdopplung bei kritischem Treffer). Außerdem regeneriert er 2 Trefferpunkte pro Runde
Stabilitätsverlust: 1W6/1W20

Die Zombies

Bleiche Menschen mit teilweise großen Verletzungen oder ersten Verwesungsanzeichen. Sie bewegen sich ungeschickt und langsam,

als wüssten sie nicht, wie sich ihre Beine anfühlen.

Motivation: Vernichtung des Dämons, um das Zwischenreich verlassen zu können
ST 14, KO 14, GR 11, IN 10, MA 1, GE 8,

Trefferpunkte: 13

Schadensbonus: +1W4

Angriff: Biss 50%, Schaden 1W3;

Knüppel 40%, Schaden 1W6

Panzerung:

Angriffe verursachen nur ein Viertel des Schadens (kritischer Treffer: halber Schaden). Das Herz ist der Sitz der Seele und da es die Seele ist, die die Körper am Leben erhält, vernichtet sie ein direkter Herztreffer auf der Stelle (Angriff -30%)

Stabilitätsverlust: 1/1W8

Ephraim Jones – amerikanischer Hexer

45 Jahre, graue Haare, Bauchansatz.

Motivation: Beherrschung des Dämons. Er las einst ein Faksimile des Buchs und glaubt, das Bannritual könnte auch benutzt werden, um ihn zu beherrschen. Bekommt er das Buch, sucht er nur das Ritual heraus und wendet es an. Die Machtgier macht ihn dumm.

ST 12, KO 11, GR 14, IN 13, MA 14, GE 10,

ER 11, BI 16, gS 50,

Trefferpunkte: 13

Schadensbonus: +1W4

Angriff: Faustschlag 60%, Schaden 1W3+Sb;

Fußtritt 45%, Schaden 1W6+Sb;

32er Revolver 45%, Schaden 1W8

Fertigkeiten: Ausweichen 30%, Geschichtskennntnisse 65%, Hexerei 55%, Naturkunde

50%, Okkultismus 70%, Psychoanalyse 35%,

Schleichen 40%, Spurensuche 35%

Hexerei-Gabe:

Zeitkontrolle (sehr schnelle Bewegungen für kurze Zeit; siehe „Der Hexer von Salem“ S. 26)

Hexerei-Fluch:

Sucht nach parfümierten Zigaretten (der Geruch nach parfümiertem Rauch kündigt ihn lange an, bevor man ihn sieht; siehe „Der Hexer von Salem“ S. 28)

Zauber: Geistige Kontrolle, Gesundheit

Die Blacksmiths

Bernhard Blacksmith wohnt in einer Dachwohnung in Wells. Bei ihm ist das Kästchen. Wie sein Bruder Christopher, der mit seinen zwei Hunden eine Erdgeschosswohnung bewohnt, unterstützt er seinen anderen Bruder Abraham in allem, was dieser beschließt. Die Brüder sehen sich recht ähnlich mit ansehnlichen Bäuchen, aber hageren, faltigen Gesichtern. Sie wirken „verbraucht“. Abraham und Christopher tragen kurze Vollbärte, Bernhard einen buschigen Schnurbart.

Motivation: Abraham will den Dämon beschwören, um herauszufinden, ob dieser Schuld an der Auferstehung der Toten ist. Er verdrängt, dass solche eine Beschwörung eine erhebliche Gefahr darstellt.

ST 10, KO 11, GR 15, IN 13, MA 11, GE 10,

ER 11, BI 14, gS 65,

Trefferpunkte: 13

Schadensbonus: +1W4

Angriff: Faustschlag 60%, Schaden 1W3+Sb;

Fußtritt 25%, Schaden 1W6+Sb;

Jagdgewehr 50%, Schaden 1W6+2;

Fertigkeiten: Bibliotheksnutzung 40%, Feilschen 35%, Horchen 40%;

nur Abraham: Okkultismus 40%;

nur Bernhard: Mechanische Reparaturen 55%;

nur Christopher: Buchführung 65%,

Sprache (Altgriechisch) 35%,

Sprache (Latein) 55%,

Wissenschaft (Anthropologie) 45%