

DIE BRUT' DES GHOULS



Ein Abenteuer für H. P. Lovecrafts Cthulhu

von Jan Christoph Steines

Fotos von Andreas Melhorn

Cthulhu abseits – Cthulhu in ungewöhnlichen Settings:
<http://www.amel.tk>

DIE BRUT DES GHOULS

“Weg, bloß weg! Wenn die Sonne aufging, würden sie in Sicherheit sein, in Sicherheit vor dem unbeschreiblichen Grauen, das in dem kleinen, stillen, selbst vom Großen Krieg kaum berührten Dorf umging.

Er wollte versuchen, die deutschen Linien zu durchbrechen, sich irgendwo in den unendlichen Weiten seiner russischen Heimat verstecken und dort ausharren, bis dieser Wahnsinn sein Ende gefunden hätte. Sicherlich, nach den Erfahrungen der letzten Tage in dem kleinen polnischen Dorf würde sein Leben niemals so werden wie zuvor, doch dennoch gab es eine Zukunft für ihn und für die kleine Karina, die er liebte und die den trügerischen Schutz ihres väterlichen Heimes verlassen hatte, um mit ihm in ein besseres Leben zu fliehen. Erst waren alle Menschen verrückt geworden, die Deutschen, die Österreicher, die Engländer, die Franzosen, die Russen... Doch das Unheil, das vor kurzem begonnen hatte, die unschuldigen Bewohner dieses kleinen, unbedeutenden polnischen Dorfes heimzusuchen, war noch weitaus entsetzlicher!

Im Moment hörte er Karinas heftig ausgestoßenen Atem dicht hinter sich, als sie gemeinsam durch das Untergehölz hasteten, kaum fähig, den Ästen, Wurzeln und Dornen auszuweichen, die ihnen Arme und Gesicht zerkratzten oder sie straucheln ließen. Wenn doch endlich die Sonne aufginge, wenn sie doch nur schon gerettet wären!

Da brach es plötzlich mit einem Lärm wie von zerberstenden Knochen aus einem Gebüsch, direkt vor ihnen.

Vorbei, alles vorbei...”

VORGESCHICHTE

Der Mord von Sarajevo

Am Vormittag des 28. Juni 1914 werden der 50jährige Erzherzog Franz-Ferdinand, Thronfolger der österreichisch-ungarischen Monarchie, und seine Gattin bei einem offiziellen Besuch in Sarajevo, der Hauptstadt Bosniens, von dem bosnischen Studenten Gabriel Princip erschossen. Die Nachricht von dem Mord löst in ganz Europa Bestürzung und Entrüstung aus und führt schließlich, da keine der Großmächte bereit ist zurückzuweichen und jede, besonders das Deutsche Reich, mehr oder weniger den Krieg will, zur Katastrophe: Nach einem Ultimatum Österreichs-Ungarns vom 23.Juli an Serbien, das von Wien für das Attentat verantwortlich gemacht wird, machen nacheinander alle Großmächte generalmobil. Am 28.Juli erklärt Österreich-Ungarn Serbien den Krieg. Am 1.August ergeht eine Kriegserklärung von

Deutschland an Rußland. Ab dem 3.August herrscht Krieg zwischen Deutschland und Frankreich; deutsche Truppen marschieren in Belgien ein. Die Verletzung der belgischen Neutralität bewegt England am 5.August zum Eintritt in den Krieg. In den nachfolgenden Tagen erlebt die Welt Kriegserklärungen Serbiens an Deutschland, Österreich-Ungarns an Rußland sowie Frankreichs und Englands an Österreich-Ungarn. In Europa gehen die Lichter aus.

Die ersten Kriegstage

Nachdem österreichische und deutsche Truppen unter dem deutschen Generalstabschef Falkenhayn im Mai 1915 eine große erfolgreiche Offensive gegen die russischen Stellungen an der Ostfront geführt haben, bleibt den demoralisierten russischen Truppen nichts anderes übrig, als in verzweifelten sechswöchigen Rückzugsgefechten

zurückzuweichen, bis schließlich der Ansturm der Mittelmächte an einer Linie zum Stillstand kommt, die von Riga an der Ostsee bis zu den Karpaten reicht.

Obwohl viele Soldaten an die Westfront abgezogen werden, wo für die Mittelmächte und ganz besonders das Deutsche Reich ein militärisches Desaster dem nächsten folgt, und weiterhin starke Truppenverbände versuchen, die Russen weiter zurückzutreiben, verbleiben auch einige Einheiten hinter der östlichen Front, um das eroberte Gebiet auf russischem Territorium zu sichern.

In der Armee

Als Mitglieder der neunten deutschen Armee haben die SC die Frühjahrsoffensive 1915 in Südpolen miterlebt und dazu beigetragen, die russischen Truppen in Richtung Bessarabien zurückzudrängen. Ihre Kavallerieschwadron ist jedoch nicht dem Verlauf der Front nachgefolgt, sondern damit beauftragt worden, die Umgebung der Kleinstadt Opatow nach versprengten russischen Soldaten abzusuchen und die Bevölkerung zu entwaffnen.

Zu diesem Zweck hat der Oberbefehlshaber, Rittmeister Claudius von Hattwitz, den Mitgliedern der Schwadron den Befehl gegeben, sich in fünf Gruppen aufzuteilen, um so schneller dieser Aufgabe nachkommen zu können. Die SC gehören einer Gruppe an, die schon bald feststellen wird, daß ihre Feinde in diesem verdammten Krieg nicht nur menschlich sind.

Das Bauerndorf: der Totengräber und der Aasfresser

In einem kleinen russischen Bauerndorf mit ausschließlich polnischer Bevölkerung lebt ein über 60 Jahre alter Mann, der neben seinem Beruf als Verscharrer der Verstorbenen mit Faszination einem Hobby nachgeht, das ihn auch sehr viel mit toten Körpern zusammenbringt: Er beschäftigt sich mit dem Ausstopfen und Präparieren von Tierkadavern. Obwohl ihm nicht wie Tierpräparatoren in entwickelteren Gegenden eine Unmenge Chemikalien und sonstiger Hilfsmittel zur Verfügung stehen, die seine Arbeit erleichtern, hat Roman Zamosc - so sein Name - viel herumexperimentiert

und es im Laufe der Jahre zu einer beachtlichen Meisterschaft gebracht. Doch da er schon seit Jahren sein Heimatdorf nicht verließ, ist er niemals bekannt geworden.

Weil er nie Freunde und immer mehr mit toten Körpern als mit lebendigen zu tun hatte, ist es verständlich, daß sich sein Verstand trübte und er sonderlich wurde. Einen Monat vor Beginn der Ereignisse, die Gegenstand dieses Moduls sind, war es endgültig um ihn geschehen: Als er auf dem Friedhof ein neues Grab ausschachtete, stieß er auf einen unterirdischen Gang, der zu dem weitverzweigten Höhlensystem eines schon lange dort unten im Verborgenen lebenden Ghouls gehörte; Roman konnte sich nicht zurückhalten, in die Unterwelt einzusteigen, und wurde prompt von dem Aasfresser aufgestöbert. Der Ghoul verzichtete jedoch darauf, den vor Schreck bewußtlos gewordenen Zamosc zu töten, da er von dessen Tätigkeit wußte, denn er hatte dessen Präparier-Werkstatt schon einige Male durch einen von ihm eigens dorthin gegrabenen (er hatte gehofft, der Totengräber würde dort unten menschliche Leichen vor ihrem Begräbnis aufbewahren), versteckten Gang betreten und dabei einen teuflischen Plan entwickelt.

Schon lange lebte der Ghoul alleine und ohne Familie und hatte sich deshalb seit jeher schutzlos gegenüber den Menschen gefühlt; bis jetzt waren sie bis auf eine Ausnahme (eben der Totengräber) zwar noch nicht auf ihn aufmerksam geworden, doch kam er nur selten und dann nicht ohne Schwierigkeiten an seine faulige Nahrung. Er plante nun, mit Hilfe von Roman mehrere tote Menschen oder Tiere wieder zum Leben zu erwecken, sie unter seine geistige Kontrolle zu bringen, sich von ihnen beschützen und Nahrung besorgen zu lassen.

Roman, der ständig danach strebte, seine Werke zu perfektionieren, zeigte sich von der Idee begeistert, die von ihm ausgestopften Wesen wieder zum Leben zu erwecken. In seinem Irrsinn glaubte der verkannte Künstler, daß ihn die Kreatur der Hölle, die ihm nicht im geringsten mehr abscheulich vorkam, lediglich bei seinen Werken unterstützen wollte. Auch wenn diese im Verlaufe des Abenteuers mordend durch das Dorf ziehen, erscheint ihm dies nicht als verwerflich. Dem Künstler ist alles erlaubt!

Die Brut des Ghouls

Einen Tag nach dem Eintreffen der deutschen Soldaten im Dorf probiert Zamosc seinen neuen "Kunststil" das erste Mal aus. Sein Opfer ist zunächst ein Tier, am selben Tag jedoch noch ein Mensch. Er entnimmt ihnen einige verletzte innere Organe, beseitigt äußere Verwundungen und stopft die entstandenen Freiräume in den Leibern kunstvoll mit Watte, Ton und Holzwolle aus - Materialien, die er vorher in Blut des Ghouls getränkt hat, welches ihm dieser zur Verfügung stellte. Tatsächlich gelingt ihm sein Vorhaben, und die Zombies erheben sich nach einiger Zeit unsicher von dem Seziertisch. Die ersten "Prototypen" sind anfangs harmlos und unsteuerbar; es dauert zunächst etwas, bis der Ghoul seine geistige Kontrolle über sie stabilisiert und sich das Blut in ihren Leibern wie ein langsam schwärendes Gift ausgebreitet hat, so daß sie ghouliche Verhaltensweisen entwickeln. Wenn Roman an weiteren Leichen gearbeitet hat und mehr Übung bekommt, werden seine "Ergebnisse" perfekter. Obwohl die Zombies keine signifikante Intelligenz besitzen, kehren sie für die erste Zeit automatisch an den Ort und zu den Menschen zurück, wo sie sich früher auch zumeist aufhielten.

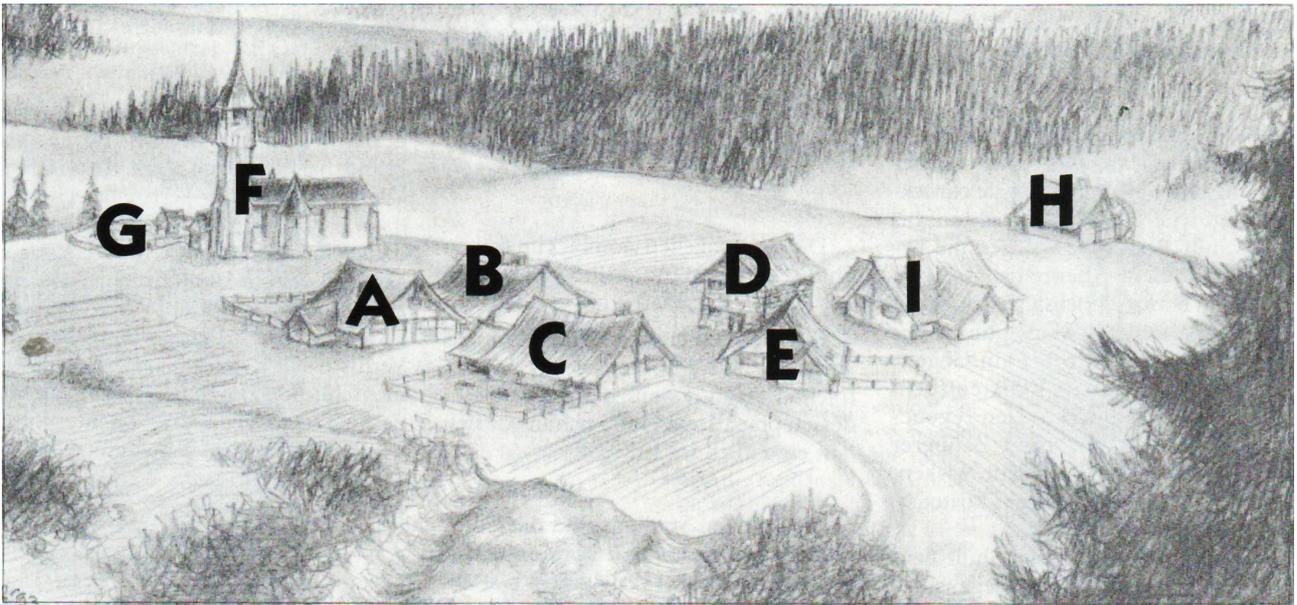
Um seine geistige Kontrolle über die wiedererweckten, untoten Wesen zu errichten und zu festigen, ruft der Ghoul sie des Nachts in seiner unterirdischen Höhlen zusammen. Das Signal dafür ist das Läuten der Kirchturmglocke des Dorfes; wie in einer Trance begeben sich alle Zombies zum örtlichen Friedhof und finden dort sofort den Eingang zu den Höhlen des Ghouls in einer Gruft.

Während eines Sturms vor zwölf Jahren war die Glocke so stark beschädigt worden, daß der Schlägel abbrach und am Boden zerbarst. Die Glocke wurde nicht restauriert, sondern ganz abgenommen, weshalb bis zum heutigen Tag im Dorf nie

wieder das Geläute einer Kirchenglocke ertönte. Der Ghoul kann jedoch einen speziellen Zauber um den Kirchturm legen ("Dinge der Vergangenheit" - siehe Anhang), der ihn in einem schwachen, milchigen Licht erscheinen läßt und durch den alle Sachen in ihm kurzzeitig wieder genauso werden, wie sie vor einer nicht allzu langen Zeitspanne gewesen waren - in diesem Fall vor zwölf Jahren. Er selbst muß die Glocke nicht läuten: Damals hing an dem Schlägel ein langes Seil, das bis zum Boden hinabreichte und dort unten mit dem großen mechanischen Uhrwerk der ehemaligen Turmuhr verbunden war. Dies konnte schnell genug laufen und war auch kräftig genug, um den Schlägel gegen die Glockenwände zu bewegen. Der Ghoul hält sich stets lediglich so lange in der Kirche auf, wie er den Zauber wirken muß.

Die von Zamosc erweckten Zombies werden mit der Zeit - je mehr sich das Blut in ihren Leibern ausbreitet und je mehr sie unter die geistige Kontrolle des Ghouls geraten - in ihrem Aussehen und ihrem Verhalten einem Ghoul immer ähnlicher: Menschlichen Hüllen wachsen scharfe Klauen und lange Hauer, und ihre Kopfform gleicht zunehmend der eines Tieres. Da der Ghoul sie nachts in seine Heimstatt zusammenruft, haftet ihnen auch der typische, unangenehme Leichengeruch an. Die auffälligste Verhaltensweise der ghoulichen Zombies hingegen ist ihre Aggressivität: Sie versuchen, alles zu töten, was sich bewegt, um es ihrem "Meister" als Nahrung darbringen zu können.

Da Zamosc mit der Zeit immer mehr Übung im Wiedererwecken der Leichen bekommt, dauert es immer kürzer, bis diese das ghoulähnliche Stadium erreichen. Sollte der Ghoul zu Tode kommen, stellen die Zombies immer noch eine Bedrohung dar, auch wenn sie nicht mehr "organisiert" vorgehen.



ANKUNFT IM DORF

Eine ungemütliche Order

Bis Anfang August durchkämmte die etwa 15köpfige Gruppe der SC unter der Führung des Oberfeldwebels Julius Ettstein, eines leicht dicklichen, aber nichtsdestotrotz energischen Berufssoldaten, bereits zwei von Polen bewohnte Bauerndörfer bis in den letzten Winkel, konnte jedoch keine geflohenen Soldaten aufbringen. Als wollte ihnen die Natur ihre langweilige Aufgabe noch weiter vermiesen, hat der Himmel seine Schleusen geöffnet und übergießt sie mit Donner, Blitzen und sintflutartigen Regenfällen, die sie, ihre Kameraden und ihre Reitpferde bis auf die Haut durchnässen. Erst etwa eine Stunde nach dem Beginn des Unwetters sehen sie vor sich in der Dunkelheit (obwohl es gerade erst früher Nachmittag ist) auf einem Hügel das Licht eines Bauernhauses. Sofort gibt Ettstein Befehl, sich dorthin zu wenden.

Durch die Reihen der Männer geht spürbare Erleichterung.

Das namenlose Dorf

Unterhalb des Hügels liegt ein kleines Dorf mit mehreren geduckten Bauernhäusern, aus denen zum Teil ebenfalls Lichtschein dringt, obwohl sie absolut leblos wirken (was wegen des Unwetters ja

auch nicht allzu überraschend ist). Da das erste Bauernhaus (A) für alle Soldaten und die Pferde bei weitem zu klein ist, beschließt Ettstein, die Truppe erneut zu teilen: Er will mit der Hälfte hierbleiben, während die andere Hälfte unter der Führung eines der SC (dessen Verlässlichkeit ihm bekannt ist und den er jetzt auswählt) weiter ins Dorf reiten, dort irgendwo ebenfalls Unterschlupf suchen und nach Abflauen des Sturmes wieder hierher zurückkehren soll.

Der Weg den Hügel hinab ins Dorf ist vollkommen aufgeweicht und Pferde wie Reiter müssen höllisch aufpassen, um nicht zu stürzen (ein mißglückter FW: Reiten kann böse Folgen haben). Einmal im Dorf, gelangt die Gruppe auf eine Straße mit von Unkraut überwuchertem und äußerst schadhafte Kopfsteinpflaster.

In dem Unwetter hat der SL ausreichend Gelegenheit, eine düstere Atmosphäre aufzubauen, die den Spielern sicherlich sehr schnell ihr Selbstbewußtsein nehmen wird: Die Häuser wirken trotz des Lichtscheins in manchen Fenstern wie tot, fast wie Särge, sie strecken sich wie die steifen Knochenfinger einer skelettierten Hand in den dunklen Himmel und liegen wie drohende Schatten über den Wegen; die SC fühlen sich instinktiv beobachtet; von Ferne meinen sie einen menschlichen Schrei zu hören; neben ihnen raschelt deutlich hörbar etwas im Gebüsch; als ein Blitz die Szenerie vor ihnen erhellt, sehen sie keine drei Meter entfernt

einen großen Hund (oder ist es ein Wolf?) einer ihnen unbekannt Rasse, der sie regungslos anstarrt, weshalb eins der Pferde scheut (beim nächsten Blitz ist der Hund verschwunden), etc.

In welchem Gebäude die SC mit den übrigen Soldaten letztendlich Zuflucht suchen, ist ihnen überlassen. Doch sollte der SC verhindern, daß sie dies bei Roman (I) tun.

Das Dorf besteht insgesamt nur aus fünf hölzernen Bauernhäusern, einer Kirche mit angrenzendem Friedhof, einem zweistöckigen Steinhaus und einer etwas außerhalb liegenden Wassermühle. Die Feldwege wurden mehr mit Fuhrwerken ausgefahren als ausgebaut; sie sind bei Regen schlammig, mit vielen kleinen, spitzen Steinen durchsetzt und zu beiden Seiten meist von dichtem Ginstergebüsch eingerahmt. Die Hauptstraße, auf der sich die SC in der Anfangsszene befinden, verfügt als einzige über das beschriebene Kopfsteinpflaster. Von Frontkämpfen, die eventuell hier stattgefunden haben, ist nichts zu sehen; auch scheinen die Russen bei ihrem Rückzug nicht hier durchgekommen zu sein. Nirgendwo verkündet ein Schild den Namen des Dorfes, den die deutschen Eindringlinge wohl auch später nicht herausbekommen werden (es sei denn, einer von ihnen spricht Polnisch oder Russisch). In diesem Fall bekommen sie die Information (der Dorfname lautet Jaworzno), aber was wird sie ihnen nützen?

Die widerspenstige Bevölkerung

Da die Mehrzahl der wehrdienstfähigen männlichen Bevölkerung des Dorfes - genau 14 Personen an der Zahl - von der russischen Armee eingezogen wurde und entweder direkt an der Front kämpfte oder bei anderen militärischen Aktionen zum Einsatz kam, befinden sich hauptsächlich Alte, Frauen und Kinder im Dorf. Sie haben mit dem Krieg nichts zu tun, wissen nicht viel darüber und wollten ihn auch nicht. Obwohl ihr Gebiet schon seit 1793 zum russischen Zarenreich gehört, fühlen sie sich als Polen und mögen sowohl die Russen als auch die neuankommenden Deutschen nicht, die nun wieder ihre Ruhe stören. In der Mehrzahl reagieren sie aber nicht aggressiv, sondern ausgesprochen gleichgültig, fast feindlich, und mit einer Form "zivilen Ungehorsams" - sie kooperieren nicht mit den Besatzern und führen

auch keine Befehle aus. Dies gilt selbst dann noch, wenn das ghouliche Treiben in dem Bauerndorf seinen Höhepunkt erreicht hat.

Einige der Bewohner sprechen ein wenig Russisch, die meisten jedoch nur einen selbst für Polen schwer verständlichen polnischen Dialekt. Da sie stets in bitterer Armut gelebt haben, sind sie sehr leidensfähig und nicht einzuschüchtern; trotzdem haben sie Angst vor den neuen Besatzern und werden daher aktiv gegen diese nichts unternehmen. Ihr Vertrauen zu gewinnen, ist fast unmöglich. Auch gelingt es den SC nicht, ihre Unterstützung im Kampf gegen Zamosc und den Ghoul zu erlangen. Dies, die morbide Stimmung in dem Dorf (die aber hauptsächlich daran liegt, daß beinahe die Hälfte der Bevölkerung urplötzlich aus dem Dorfleben gerissen wurde) und der Umstand, daß einige der Dorfbewohner selbst Meisterwerke von Zamosc besitzen, könnte in den SC zunächst sogar den Verdacht nähren, sie seien alle mit dem Totengräber verbündet. Dem ist aber nicht so: Die deutschen Soldaten und die Bewohner von Jaworzno verbindet in diesem Abenteuer, daß sie sich beide in der Opferrolle (des Ghouls) befinden. Vor Zamosc fürchten sich die meisten Dorfbewohner mehr instinktiv, da sie sich über den Grund dafür nicht ganz im klaren sind. Einige Dorfbewohner sind ihm außerdem zu Dank verpflichtet, weil er ihnen ihre Verstorbenen so präpariert hat, daß sie wie lebendig wirken. So schenkte er ihnen die wertvolle Illusion, daß die geliebten Verblichenen noch "da" und um sie herum wären. Daß von dem Totengräber eine konkrete Gefahr ausgeht, realisieren sie bis zum Höhepunkt des ghoulichen Treibens in dem Dorf hingegen fast überhaupt nicht. Deswegen übergeben sie auch im Laufe des Abenteuers alle ihre Toten dem Irrsinnigen zur Bestattung, was dessen Aufgabe gewesen ist, solange die Mehrzahl von ihnen zurückdenken kann.

Das Verhalten der SC

Wie die SC in dem Dorf auftreten, bleibt spätestens nach dem Ausscheiden von Julius Ettstein und ihrer Befehlsübernahme im Laufe des Abenteuers (s.u.) ihnen überlassen. Dann befinden sie sich in einer Art rechtsfreiem Raum, in dem sie theoretisch alles tun können, was sie wollen. Doch sollte der SL überlegen, ob seine Gruppe für Rollenspiel

reif ist, wenn sie wie die Apokalyptischen Reiter marodierend, vergewaltigend und brandschatzend durch das Dorf zieht und nachher nur einige schwelende Ruinen und stinkende Leichenteile übrig läßt. Es ist nicht Sinn dieses Abenteuers, den Krieg nachzuspielen; dieser bildet nur Hintergrund und Aufhänger, aber keine Gelegenheit, irgendwelche niederen Instinkte auszuleben, auch wenn die SC zuerst die Dorfbewohner der Mitschuld an den Ereignissen verdächtigen sollten. Außerdem kommen die Spieler nur in den Genuß der Ereignisse, wenn sie ihre Charaktere ein paar Tage verweilen lassen.

Sowieso sollte der SL wie in jedem Cthulhu-Abenteuer darauf bedenken, daß höchste Spannung und beste Atmosphäre nicht unbedingt gleichzusetzen sind mit möglichst viel Schießereien, Blut und Leichenteilen. Die SC müssen nicht unbedingt an jeder Ecke mit dem Horror in Jaworzno konfrontiert werden und alle paar Minuten gegen ghoulishche Zombies ankämpfen. Auch leise Andeutungen wie unheimliche Geräusche im Untergehölz, seltsame, undefinierte Schreie, ein Knarren der Treppe, plötzliches und unvermutetes Auftauchen von harmlosen Dorfbewohnern in angespannten Situationen u.ä. können schon die Spieler in Angst und Schrecken versetzen.

Solange Ettstein noch am Leben ist, befiehlt er seinen Soldaten, der deutschen Armee bei der Bevölkerung Respekt zu verschaffen, jedoch unnötige Gewaltexzesse zu vermeiden. Falls man tatsächlich auf russische Soldaten trifft, sollen diese entwaffnet, festgenommen und nach Opatow gebracht werden, wo sich ein Lager für Kriegsgefangene befindet.

Die SC werden sich anfangs noch sicher fühlen, weil sie als Unterstützung einen vermeintlich schlagkräftigen Trupp Soldaten zur Seite stehen haben; doch es handelt sich bei ihnen hauptsächlich um junge, unerfahrene Männer, die sich im Spätsommer des Vorjahres enthusiastisch zur Front gemeldet haben, ohne zu wissen, daß sie dort kein Spiel erwartet. Sie haben Freunde fallen sehen und auch selbst dem Tod mannigfaltig ins Gesicht gestarrt, so daß ihr Selbstvertrauen und ihr Mut nicht der Beste ist. Deswegen werden die meisten von ihnen den SC im Laufe des Abenteuers keine große Hilfe sein, sondern eher (besonders bei Toten in den eigenen Reihen) panisch reagie-

ren, was bis zur Befehlsverweigerung und Desertieren gehen kann.



DIE GEBÄUDE

A - Bauernhaus

Seitdem ihr Sohn Josip in die Armee eingezogen wurde, lebt die 85jährige *Anna Szelinski* alleine in dem heruntergekommenen, zweistöckigen Haus mit ihren vier Katzen und den zwei Ziegen. Da sie fast taub und sehr schwerfällig ist, bewegt sie sich kaum aus dem Haus und kümmert sich weder um die Felder noch um den Gemüsegarten, nur noch um die Tiere. Sie lebt von Ziegenmilch und dem, was ihre Nachbarn ihr von Zeit zu Zeit bringen.

Das Innere des Hauses ist düster, verkommen, knarrt an allen Ecken (vielleicht bricht auch mal eine Treppe unter dem Gewicht von schweren Armeestiefeln) und wimmelt von Ungeziefer. Die Einrichtung besteht aus einigen stilvollen Bauernmöbeln, die aber leider alle wurmzerfressen und schlecht erhalten sind.

Anna pflegt abends immer mit ihrer Lieblingskatze auf dem Schoß im Schaukelstuhl zu sitzen und ins Kaminfeuer zu starren - die Katze ist allerdings schon längst tot; was Anna in den Händen hält, sind nur deren Überreste, ein Meisterwerk Romans.

Anna Szelinski wird dieses Abenteuer nicht überleben.

In diesem Bauernhaus quartiert sich Ettstein mit einem Teil der Soldaten ein.

B - Bauernhaus

Obwohl ihr Mann bereits seit einigen Jahren tot ist und ihre zwei älteren Söhne in den Krieg zogen, geht es der Bäuerin *Stanislawa Babiuch* verglichen mit der Situation anderer Dorfbewohner noch am besten, da ihr neben ihren noch rüstigen Schwiegereltern *Zofia* und *Lucasz* noch ihr 25jähriger, hochgradig schwachsinniger Sohn *Andrzej*, ihre 19jährige Tochter *Stazja* und die Magd *Granicka* zur Seite stehen, die alle mitanfassen, so daß sie den Betrieb des Bauernhofs beinahe normal aufrechterhalten kann. Sie versorgt einige der anderen Dorfbewohner, die schwerer als sie unter der derzeitigen Krisensituation zu leiden haben, ab und zu mit Lebensmitteln. Durch ihre starke wirtschaftliche Stellung ist *Stanislawa Babiuch* so etwas wie die Anführerin der Dorfbewohner geworden.

Auch sie besitzt eine Arbeit *Romans*, eine große Eule mit ausgebreiteten Schwingen und seltsam lebensecht wirkenden Augen, die auf einem Schrank in der guten Stube steht.

C - Bauernhaus

Es befinden sich tatsächlich zwei Flüchtlinge der russischen Armee im Dorf, die bei dem Rückzug desertiert sind. Der eine ist der 30jährige *Kazimiersz Czyrek*, der bei der deutschen Attacke auf Kielce durch einen Granatsplitter ernsthaft an der Hüfte verwundet wurde. Beim Rückzug der russischen Armee setzte er sich ab und schlug sich bis zu seinem Hof durch, wo ihn seine Frau *Barbara*, seine 6jährige Tochter *Biruta*, sein Vater *Jerzy* und die uralte Großmutter seiner Frau, *Lubonska*, freudig begrüßten. Seine Verwundung erwies sich jedoch als so ernst, daß sich schon bald schweres Wundfieber einstellte und er derzeit im tiefen Delirium das Bett hütet.

Das ganze Streben seiner Familie wird nun darauf gerichtet sein, vor den deutschen Soldaten die wahre Natur seiner Krankheit geheim zu halten (die Wunde ist nur sehr notdürftig verbunden und keiner der Granatsplitter entfernt) und ihnen weiszumachen, es handele sich um eine ganz "normale" fiebrige Erkältung. *Czyreks* Uniform wurde von seiner Frau auf dem Heuboden versteckt; ein gelungenere FW: "Verborgenes Erkennen" führt sie bei einer gründlichen Durchsuchung des Hauses zutage. Auffallen kann den SC natürlich auch, daß

sich auf diesem Bauernhof im Gegensatz zu den anderen ein Pferd befindet (mit diesem kehrte *Kazimiersz* zurück; alle anderen Pferde wurden von der russischen Armee eingezogen).

Zum Bauernhof gehören unter anderem zwei große abgerichtete Hunde, die wie eine Mischung aus Schweiß- und Schäferhund aussehen.

D - Bauernhaus

Neben Ziegen, Schweinen und Hühnern hält der Bauer *Wlodislaw Spsychalski* auch Kühe, weshalb er über den größten Fleischvorrat des Dorfes verfügt. Obwohl er erst 40 Jahre alt und ausgesprochen kräftig - um nicht zu sagen hünenhaft - ist, nahm ihn die Armee nicht, weil er als etwas im Geiste verwirrt gilt. Tragischerweise starb seine Ehefrau vor zwei Jahren bei der Geburt ihres einzigen Sohnes im Kindbett. Einige Monate später verschied auch der Säugling, was *Wlodislaw* nur schwer verkraftete. Den Hof führt vor allem seine ebenfalls etwas sonderliche, knapp 80jährige Großmutter *Sapieha*, die ihm resolut und keine Widerrede dulgend vorschreibt, was er zu tun hat. Von den anderen Dorfbewohnern werden beide gemieden, weil die alte, zahnlose Frau den meisten von ihnen unheimlich ist und *Wlodislaw* gerne einen Streit vom Zaun bricht; und nur *Sapieha* kann ihn wieder zur Ruhe bringen, wenn er einmal in Wut geraten ist.

Ihr Bauernhof ist das größte Gebäude des Dorfes, aber auch das am schlechtesten erhaltene. Seit zwei Jahren wurde hier nicht mehr sauber gemacht, Staub und Dreck türmen sich überall hoch auf, die meisten der Fensterscheiben sind zerbrochen, die Decke an vielen Stellen schadhafte. Nur ein Zimmer ist aufgeräumt: ein Schlafzimmer mit einem breiten Bett, einem Kamin und einer kleinen Wiege mit Baldachin davor. Darin erblickt der Betrachter einen friedlich schlummernden Säugling in sauberen Laken, der aber in Wirklichkeit schon seit zwei Jahren tot ist: Es handelt sich um *Wlodislaw's* kleinen Sohn, nun in der Form eines weiteren Meisterwerks von *Roman* (RW: gS/-1W3 Punkte gS). *Spsychalski* und seine Großmutter tun noch immer so, als wäre der Kleine am Leben (er bekommt beispielsweise jeden Abend ein Fläschchen); *Wlodislaw* wird den präparierten Körper wie ein Berserker verteidigen, wenn ihm Gefahr droht.

E - Bauernhaus

Der fremdartige Hund, den die SC in der Eingangsszene erblickt haben, gehört zum Bauernhof des 45jährigen, arg versoffenen und schlitzohrigen *Jacek Kania*, der ebenso wie sein zwar kräftiger, aber klumfüßiger Knecht *Jan* der russischen Armee entgangen ist, indem er sich bei Kriegsausbruch einfach schwer krank gestellt hat. Zu dem Hof gehören weiterhin Jaceks Gattin *Elzbieta*, seine beiden 15jährigen Zwillingstöchter *Karina* und *Maria*, sein 12jähriger Sohn *Stefán* und der knapp vier Monate alte Säugling *Piotr*.

Als sich vor kurzem ein russischer Flüchtling an ihn um Hilfe wandte, regte sich doch Jaceks schlechtes Gewissen, so daß er diesem Unterschlupf gewährte. Der junge Soldat aus Minsk, *Jefim Petrówitsch* ist sein Name, wohnt in einem dunklen Kellerloch ohne direkte Verbindung zum Tageslicht. Den Zugang zu dem Versteck bildet eine Falltür in der Küche des Hofes, die von einer Truhe verdeckt wird. Da der Flüchtling nicht tagaus, tagein dort unten vegetieren kann, verläßt er seine Zuflucht regelmäßig nach Einbruch der Dunkelheit und durchstreift oft die Umgegend. Während der Nacht verkriecht er sich zum Schlafen meistens in Jaceks Scheune. Jefim trägt keine Uniform mehr, sondern wurde von Elzbieta mit abgelegten, zerschlissenen Kleidern ihres Mannes versorgt. Die Uniform befindet sich ebenso wie eine von Petrówitsch mitgebrachte Armeepistole in dem genannten Keller. Die Familie des Jacek Kania weiß natürlich von dem Gast, wird sich wohl aber nicht verraten (vor allem, da die SC wohl kein Polnisch beherrschen).

Der große und aggressive Hofhund, der bei näherer Betrachtung wie eine Mischung aus einer Bulldogge - das gedrungene, fleischige Gesicht und der massive, muskelbepackte Körper - und einem Schweißhund - die Ohren und seine Größe - aussieht, streunt viel in der Gegend herum und kehrt meistens nur zu den Mahlzeiten zurück. Lediglich Jan gehorcht er auf's Wort.

F - Kirche

Ihrem verfallenen Zustand nach scheint die kleine Dorfkirche bereits in jenen Jahrhunderten erbaut worden zu sein, als deutsche Ordensritter Osteuropa eroberten und christianisierten. Die Außen-

mauern bestehen aus grauen, unsauber zusammengefügt und unverputzten Backsteinen. Der an der Nordwand stehende Glockenturm wurde anscheinend erst später hinzugefügt, da man für ihn Holz verwendete. Mit einer Höhe von rund 15 Metern ist er etwa dreimal so groß wie die Kirche selbst und läßt das Verhältnis daher recht unproportioniert aussehen. Schon von unten kann man erkennen, daß in dem Turm keine Glocke mehr hängt. Das Gotteshaus ist verschlossen. Auch die Bretter vor dem Portal und den Kirchenfenstern sprechen dafür, daß es nicht mehr benutzt wird.

Wollen die SC in die Kirche eindringen, müssen sie wohl oder übel den einzigen Eingang aufbrechen (ST 30), ein winziges Portal, zu dem man über eine kleine Treppenflucht gelangt. Flankiert werden die Stufen von zwei wohl ehemals kunstvoll gemeißelten, nun aber ziemlich verwitterten Heiligenstatuen: Die eine von ihnen verkörpert laut einer schwer entzifferbaren Inschrift auf ihrem Sockel den heiligen Stanislaus von Krakau, den Schutzpatron der Polen; mit der anderen - ein Mann in langem Gewand, der ein Schwert und eine erschlagene Schlange in den Händen hält - können selbst kundige SC nichts anfangen. Es muß sich um einen Lokalheiligen handeln.

Im Innern der Kirche wartet ein neuer Schock auf die "Einbrecher": An einem verrotteten Strick hängt von dem frei schwebenden Holzkreuz über dem Altar ein ziemlich gut erhaltenes Gerippe, dessen Totenschädel die Betrachter widerlich anzugrinsen scheint (RW: gS/-1W6 Punkte gS). Der Knochenmann trägt die zerschlissenen Überreste einer schwarzen Soutane.

Auf dem mit Schimmelkulturen überzogenen Steinaltar kriecht allerhand Ungeziefer, das man eigentlich nur an feuchten, dunklen Stellen oder in der Nähe von Fäkalien erwartet. Die Bodenplatten der Kirche werden an manchen Stellen von Unkraut überwuchert. Die Sitzbänke sind zwar morsch, halten aber dennoch. Unter einem der hohen, aus farblosen und schwarzen Glasplatten, die ein Kreuz bilden, bestehenden Fenster befindet sich in dem Seitenschiff, das dem Eingang gegenüberliegt, ein kunstvoll gehauenes steinernes Weihwasserbecken. An seinen Sockel schmiegen sich zwei Engelsfiguren mit erhobenen Armen, die das Becken zu halten scheinen. Wer die umliegenden Steinplatten absucht, bemerkt mit einem FW:

Verborgenes erkennen (wegen der ungünstigen Lichtverhältnisse +25) Schleifspuren. Das Becken selbst, das über ein Gewicht (sprich GR) von 30 Punkten verfügt, kann mühsam zur Seite geschoben werden. Unter der zerstörten Steinplatte verbirgt sich ein Abstieg in die Tiefe. Hier gelangt man in das Reich des Ghouls.

Ein mit einem zerschlissenen Vorhang bedeckter Ausgang führt in eine kleine Sakristei und weiter in die beiden ehemaligen Wohnräume des letzten Priesters der Gemeinde. Diese sind zwar noch möbliert, doch finden die SC kaum etwas Interessantes. Einzig ein auf dem Schreibtisch liegendes Stück grober Leinwand erscheint auffällig: Mit Wachs und mäßigem Talent wurde eine Gestalt darauf gemalt. Betrachter, denen ein RW: Idee gelingt, erkennen an der abgebildeten Kreatur einen wallenden schwarzen Umhang, tierähnliche Klauen und eine Kopfform, die wie die eines Altdeutschen Schäferhundes aussieht.

Die Tür zum Glockenturm ist nur geschlossen. Im Turm führt eine schmale, geländerlose Stiege die Wände bis zu einem Glockenhäuschen mit vier großen Fenstern in alle Himmelsrichtungen empor. Die Messingglocke, die sich einstmals hier oben befand, liegt nun auf dem Grund des Turmes in einer der vier Ecken. Sie ist stark beschädigt, und der Schlägel fehlt. Fünf starke Männer könnten sie mit Mühe hochheben, aber ohne Hilfsmittel wie einen Flaschenzug keinesfalls die schmale Stiege bis zur Turmspitze hinaufschaffen.

Der letzte Pfarrer des Dorfes, Leszek Kuron, litt an einer schweren Schizophrenie und glaubte während seiner Bewußtseinswandlungen, von den Schergen Satans gejagt zu werden. Eines Tages vor über 10 Jahren sah er bei einem Anfall den Ghoul, der in der Kirche aufgetaucht war, und brach geschockt über diesen "Alptraum des Bösen" zusammen. Als er wieder zu sich kam, fühlte er - noch immer mit gespaltenem Bewußtsein - einen inneren Drang, die von ihm gesehene Kreatur zu zeichnen, um andere zu warnen; er malte zwei Bilder.

Nachdem der Anfall ganz vorüber war, plagte den Priester nur noch eine entfernte Erinnerung an das Gesehene, obwohl er an nichts sonst mehr zurückdenken konnte. Während eines erneuten Anfalls war Leszek so entsetzt über das eine Bild, das sich noch in seinem Besitz befand und das ihm seine

schreckliche Begegnung zurück ins Gedächtnis rief, daß er sich nach einigem Zögern einen Strick nahm und im Altarraum der Kirche erhängte. Die Aussicht, daß seine Seele nach dem Freitod auf ewig verdammt sein würde, schreckte ihn nur wenig, weil er sich schon von den düsteren Sendboten des Teufels eingekreist wähnte.

Die Dorfbewohner bekamen es mit der Angst zu tun, als die Leiche gefunden wurde, und glaubten von da an fest, daß es in dem Gotteshaus spukt. Sie ließen den Toten hängen, nagelten alle Öffnungen der Kirche zu und machten fortan einen weiten Bogen um die Kirche (dies schließt auch den Friedhof ein) wie auch um den christlichen Glauben, obwohl dessen Bräuche und Rituale (wie das Bestatten in geweihter Erde) aus Gewohnheit wie eine Selbstverständlichkeit in ihren Köpfen verhaftet blieb. Aus ihrem Aberglauben erwächst auch die lähmende Furcht vor den Umtrieben Romans, wenn sie die tödliche Gefahr erkennen, die von diesem ausgeht.

G - Friedhof

Auch der an die Kirche angrenzende Friedhof erscheint ungepflegt und verwildert. Wegen hoher Büsche und sonstiger Pflanzen, unkontrolliert wucherndem Unkraut und den Grabsteinen ist das Gelände unübersichtlich und bietet an vielen Stellen Verstecke. Der Gottesacker wird von einer etwa eineinhalb Meter hohen Steinmauer umgeben; nur ein altes, verrostetes Gittertor mit nach wie vor scharfen Eisenspitzen gewährt Zugang.

Der Friedhof selbst bietet nichts Ungewöhnliches. Der älteste der teilweise arg verwitterten und schief stehenden Grabsteine, die manchmal an kranke Zahnstümpfe erinnern, stammt von 1755. Betrachten die SC die Szenerie etwas genauer, fällt ihnen auf, daß der Friedhof als kleines, regelmäßiges Viereck angelegt wurde und sich genau im Mittelpunkt eine kleine, nicht namentlich benannte Gruft befindet, die von einem schweren, aber alten und rostigen Vorhängeschloß gesichert wird. Auf der Rückseite läßt sich ein Mauerstück zur Seite schieben, wenn man in der linken unteren Ecke dagegen drückt, und gibt einen Geheimgang in das Innere des Totenhauses frei. Darin steht auf einem Podest ein alter Steinsarg, dessen Deckel sich mit großem Kraftaufwand öffnen läßt; hier

befinden sich einige Knochen eines menschlichen Skeletts. Viel interessanter als der Sarg ist jedoch eine etwa einen Meter hohe, dickbäuchige Marmorurne gegenüber des Podestes, die sich bei näherer Untersuchung als leer und fest im Boden installiert erweist. Der Boden der Urne selbst ist drehbar und läßt sich so aus dem unteren, sich etwas verjüngenden Teil der Urne herauslösen. Darunter wird ein dunkles Loch sichtbar, das ebenfalls in das Gangsystem des Ghouls führt.

Das jüngste Grab auf dem Friedhof ist vier Monate alt: Die dort Begrabene starb im Alter von 79 Jahren. Sollten die SC irgendwann Veranlassung haben, die Leiche zu exhumieren, müssen sie zu ihrem Schrecken feststellen, daß der Toten der Kopf fehlt. In einer Ecke der Anlage wurde ein frisches Grab ausgehoben, das noch auf einen "Bewohner" wartet.

H - Wassermühle

Nachdem der Müller Józef Pínkowski in den Krieg ziehen mußte und seine Mutter Bukowska bereits vor vier Monaten gestorben ist, steht die Mühle nun leer. Weil das Dorf natürlich nicht ohne Brot auskommen kann, schaut hier jeder Bauer nach Belieben vorbei und bedient selbst einen der beiden schweren Mühlsteine, um sein Korn zu mahlen.

Das Vieh des Józef Pínkowski wurde unter den Dörflern verteilt und in den meisten Fällen bereits geschlachtet, so daß der Stall leer ist. Übrig blieben nur die beiden schwarzen Kater des Müllers, die sich auch immer noch bei der Mühle aufhalten, wo sie genügend Nahrung finden. Mit Vorliebe trippeln sie über die knarrenden Holzböden im Dachgeschoß des Gebäudes, das sie über das Dach des Stalles und durch die zerbrochenen Fenster bequem erreichen können. Die Einrichtungsgegenstände sind alle noch vorhanden, da Józef ja noch durchaus am Leben sein und eines Tages zurückkehren kann, um seine Mühle wieder zurückzufordern.

Der Besucher des Hauses wird mit einem besonders makabren Detail in der Wohnstube der Mühle konfrontiert. Auf dem breiten Kaminsims steht dort der runzlige, faltige Kopf einer sehr alten Frau (Józefs Mutter) mit starr geöffneten Augen, der erschreckend lebendig aussieht. Untersuchen die

SC ihn, stellen sie fest, daß es sich nicht um eine Wachsnachbildung, sondern um ein echtes Menschenhaupt handelt (RW: gS/-1W4 Punkte gS), dessen Haut gegen jede Art von Verfall präpariert wurde. Die Öffnung des Halses ist mit Hautfetzen zugenäht worden. Die SC stehen hier vor einer erneuten Glanzleistung von Roman, dem Totengräber. Der Rumpf der Leiche ist auf dem Dorffriedhof begraben.

An der größeren der beiden Mahlvorrichtungen klebt unter einer Staubschicht aus Korn eingetrocknetes Blut. Hier ermordete Józef vor einem Jahr seine Gattin, indem er sie zwischen den Mühlsteinen zermalzte. Aus Angst, von dem Geist der Toten heimgesucht zu werden, begrub er ihre Überreste heimlich und ohne Wissen Romans auf dem Friedhof des Dorfes; er hoffte, ihrer Seele Ruhe zu geben, wenn die Leiche in geweihter Erde liegen würde. An der Stelle des Grabes an der Ostmauer des Gottesackers (der gemiedenen Kirche abgewandt) kann man heute noch auf Knochen und einige Stücke verwesenen und zerquetschten Fleisches stoßen. Für seine Tat wurde Józef nie zur Rechenschaft gezogen, weil niemand im Dorf sich für die verschwundene Müllerin interessierte.

I - Wohnhaus

Das Haus des Totengräbers *Roman Zamosc* ist zwar wesentlich kleiner als die umstehenden Bauerngehöfte, besteht aber neben der Kirche als einziges Gebäude aus Stein. Von außen wirkt das Haus überraschend gepflegt und sauber, sieht man von den verdreckten Glasfenstern ab. Im Innern revidiert sich dieser Eindruck schnell, da in den düsteren und nur spärlich möbilierten Räumen der Staub millimeterdick Böden und sonstige Flächen bedeckt, hier schon seit geraumer Zeit nicht mehr gelüftet wurde und die herumliegenden Abfälle sowie Romans Toilette in einem Verschlag hinter dem Haus nicht zu überriechen sind. SC, denen ein RW: Idee gelingt, bemerken auch einen leichten süßlichen Verwesungsgeruch, der sich verstärkt, je näher sie dem Keller kommen.

In den Zimmern stehen viele von Romans meisterhaften Arbeiten, die in der dunklen Atmosphäre auf ungeheure Art lebendig wirken. Lebendig ist jedoch in der Tat eines der Exemplare: Romans Haustier, ein Rabe mit gestutzten Flügeln, steht

manchmal schlafend neben seinen ausgestopften Genossen; er scheut sich nicht, die Soldaten überraschend mit seinem scharfen Schnabel anzugreifen, wenn sie ihn aufscheuchen.

Eine breite Wendeltreppe aus Stein führt in den dumpfen, feuchten Keller des Totengräbers hinab. Unter einem Vorratsraum mit einigen - teilweise schon angeschimmelten - Essensresten befindet sich Romans Arbeitslabor, in dem er seine Ausstopfwerke schafft. Eine von oben mit einigen Kartoffelsäcken - natürlich nur, wenn Zamosc nicht gerade dort unten arbeitet - getarnte Falltür und eine wacklige Holzleiter führen in das Labor und lassen den Betrachter darüber erstaunen, daß der an sich schwächliche Totengräber in der Lage ist, menschliche Körper allein und ohne Hilfsmittel hier hinab zu schaffen. Der Raum selbst weist an drei Seiten unregelmäßige Steinwände auf und ist zwar feucht, aber auch kalt genug, um hier unten mit Leichen zu arbeiten. Zwischen einem Schrank und mehreren Tischen an den Wänden befindet sich in der Mitte eine dicke und große Basaltplatte, auf der Zamoscs Objekte liegen, während er an ihnen arbeitet. Ansonsten sind in dem Raum diverse Gerätschaften verstreut, die Roman für seine Tätigkeit braucht: Da sind Skalpelle, Scheren, Pinzetten und sonstige Werkzeuge, Stopfmaterialien wie Watte, Ton und Holzwolle, Drähte, Asthölzer, Weißleim, Tiegel mit Kartoffelmehl zum Aufsaugen der Feuchtigkeit und Mittel zum Konservieren und Gerben der Haut in kleinen Glasfläschchen. Haben die SC irgendwann die Möglichkeit, die chemischen Mittel zu analysieren, stellen sie fest, daß die meisten von ihnen Arsenlösungen enthalten und wohl als Giftstoffe gegen den Insektenfraß gedacht sind. Einige Flakons enthalten jedoch auch eine schwarze, klebrige und übelriechende Flüssigkeit, die bei Berührung mit der Haut entsetzlich brennt: Es handelt sich dabei um das verderbenbringende Blut des Ghouls. Die meisten dieser Hilfsmittel hat Roman selbst hergestellt.

Wenn der Totengräber eine Leiche präpariert, zieht er ihr die Haut ab, gerbt und konserviert diese und auch noch einige erhaltene innere Organe. Danach stopft er die Leiber aus und zieht ihnen die Haut wieder über. Daß seine Tierarbeiten schon äußerst lebendig wirken, liegt unter anderem daran, daß Roman nach Möglichkeit stets die Originalaugen der Kadaver verwendet. Diese An-

gewohnheit behält er natürlich auch bei seinen menschlichen Objekten bei.

Eine der Wände des Kellerraumes besteht nur aus feuchtem Erdreich. Hinter dem dort stehenden Schrank befindet sich ein versteckter Zugang zu den Höhlen des Ghouls. Der Schrank ist von oben bis unten mit Schimmelkulturen bedeckt, was eine Berührung mit bloßer Hand nicht gerade angenehm macht. Im ganzen Keller herrscht leichter Verwesungsgeruch, der jedoch nicht von dem Ghoul, sondern von Romans Arbeitsobjekten herührt.

Seinen Wahnsinn sehen die SC dem Totengräber nur an, falls ihnen im richtigen Augenblick ein RW: Psychologie gelingt, den sie selbst verlangen müssen: Immer wenn sich einer der Eindringlinge, der deutschen Soldaten also, einem seiner Werke oder seinem Arbeitskeller nähert, flackert ein unheilvoller Ausdruck von Irrsinn und Haß in seinen Augen auf. Ansonsten verhält sich der alte, zerbrechlich wirkende Mann wie jeder Dorfbewohner: unkooperativ und abweisend. Allerdings ist er wenigstens bereit, einige Worte zu reden. Diese sind jedoch auf Polnisch, was von den Soldaten wohl keiner verstehen wird.

Beobachten die SC Zamosc im weiteren Verlauf des Abenteuers einmal bei seiner Arbeit auf dem Friedhof (wenn ein Leichnam verscharrt werden soll, wofür es natürlich kein festliches, kirchliches Begräbnis mit Heiliger Messe gibt), fällt ihnen auf, daß er mit Akribie, Begeisterung und vor allem einer Kraft bei der Sache ist, die man ihm gar nicht zugetraut hätte. Seine Umgebung scheint er dabei vollkommen zu vergessen.



DIE EREIGNISSE

Erster Tag

Dies ist der Ankunftstag der deutschen Soldaten in dem kleinen Bauerndorf.

Das Unwetter flaut bis zum Einbruch der Dunkelheit nicht mehr ab, weshalb Oberfeldwebel Ettstein darauf verzichtet, noch an diesem Tag alle Gebäude zu durchsuchen. Er erteilt den Befehl, daß die Gruppe der SC sich erst am nächsten Morgen bei ihm einfinden soll.

Die SC werden von ihrem Quartier wahrscheinlich einige Soldaten durch den Regen zu ihm geschickt haben, und wenn diese mit der oben beschriebenen Order auf dem Rückweg sind, droht eines der Pferde auf dem nassen Kopfsteinpflaster auszurutschen (hat ein SC die Gruppe begleitet, ist er betroffen). Der Reiter muß sofort einen FW: Reiten ablegen; bei einem Erfolg kann er einen Sturz des Tieres geistesgegenwärtig verhindern, ansonsten stolpert das Pferd und fällt zu Boden. Dem Reiter passiert nur bei einem kritischen Mißerfolg (96-(1)00) etwas: Er kommt unter dem Leib des Pferdes zu liegen und verliert 3W6 Trefferpunkte; gelingt ihm ein RW: Glück, reduziert sich der Schaden jedoch auf lediglich 1W6. Durch einen FW: Erste Hilfe kann jeder, der das Reittier untersucht, feststellen, daß dessen linkes Vorderbein gebrochen ist. Da ein solcher Bruch nicht mehr zu heilen ist, bleibt nur übrig, das Pferd zu erschießen. Den Kadaver werden die Soldaten wohl in den Stall des Bauernhofes bringen, in dem sie Quartier "gefunden" haben. Hat keiner der SC die Boten begleitet, ist das Pferd eines der Soldaten betroffen; eines FW: Reiten bedarf es dann nicht. Das Gleiche gilt, wenn der betroffene SC seinen FW: Reiten besteht.

An diesem Abend kommt Zamosc zu dem Bauernhof, um sich dort sein Abendessen abzuholen. Dabei machen ihn die Bewohner auf das tote Pferd aufmerksam. Er kehrt dann noch einmal mit seinem Esel zurück und schafft den Kadaver zum Friedhof, wo er den Ghoul benachrichtigt. Gemeinsam verstecken sie jenen dann auf dem Gottesacker. Wegen des Sturmes hören die SC nichts, falls sie keine Wache im Stall aufgestellt haben. Sehen sie die Bewohner des Bauernhofes mit Roman sprechen, fällt ihnen durch einen gelungenen (von ihnen selbst verlangten) FW: Psychologie auf,

daß sie starken Respekt und sogar ein bißchen Furcht vor ihm zu haben scheinen.

Verfolgen einige der SC Roman mit dem Kadaver bis zum Friedhof, sehen sie dort im Dunkeln nur, daß er mit einer anderen Gestalt - dem Ghoul - redet und dann gemeinsam mit ihr den toten Körper auf den Friedhof schafft. Gelingt dem Beobachter ein FW: Verborgenes erkennen, hat er den Eindruck, daß der andere irgendwie deformiert wirkt. Den Pferdekadaver können die SC schon bei einer oberflächlichen Durchsuchung des Friedhofes finden. Er ist allerdings jeden Tag etwas weiter angefressen, da sich der Ghoul nachts an ihm gütlich tut. Der Aasgeruch wird natürlich mit fortschreitender Zeit ebenfalls immer stärker und zieht auch einige Krähen an.

Zweiter Tag

Noch immer regnet es leicht, und der Himmel ist mit dunklen Wolken bezogen, doch haben die deutschen Soldaten nicht genügend Zeit, um noch weiter die Erfüllung ihrer Aufgabe hinauszuzögern. Oberfeldwebel Ettstein teilt sie daher in zwei Gruppen zu je sechs Mann ein, die die Gebäude des Dorfes durchsuchen sollen, während er selbst mit den restlichen Untergebenen im Bauernhof der Anna Szelinski (A) bleiben und ihre Berichte abwarten möchte. Natürlich wurde dieser Hof schon abgesucht. Beide ausgeschickten Gruppen sollten von einem SC angeführt werden.

Wie genau die Suchaktion abläuft, bleibt den Spielern überlassen. Unter anderem hängt es von ihrer Gründlichkeit ab, ob sie die "Erkältung" des Kazimierz Czyrek (C) schon jetzt als Kriegsverwundung überführen, ob sie in die Kirche (F) eindringen und ob sie die Blutflecken auf den Mahlsteinen in der Wassermühle (H) finden. Vielleicht stoßen sie ja auch auf den verschwundenen Pferdekadaver. Den russischen Deserteur Jefim Petrówitsch, der bei Jacek Kania (E) untergeschlüpft ist, sollten sie jedoch noch nicht aufstöbern.

Neben der Wassermühle (H) entdecken die SC den zerschmetterten Kadaver eines schwarzen Katers, der anscheinend vor kurzem aus einem der Fenster des Dachgeschosses gestürzt ist.

Die Gruppe, die den Bauernhof des Jacek Kania (E) untersuchen will, wird schon nach kurzer Zeit von dessen ungebändigtem Hund angefallen, der erst

von den Soldaten abläßt, wenn er mindestens drei Punkte Schaden erlitten hat. Wahrscheinlicher und auch wünschenswerter für den weiteren Ablauf des Abenteuers ist es allerdings, wenn der aggressive Köter erschossen wird.

Während der Aktion treffen die beiden Gruppen auf die Soldaten, die eigentlich bei Ettstein auf dem Bauernhof der Anna Szelinski (A) bleiben sollten. Sorgenvoll erzählen sie, daß der Oberfeldwebel spurlos verschwunden ist, weshalb sie nun nach ihm suchen. Das letzte Mal, daß sie Ettstein sahen, war bei der abermaligen Durchsuchung des Bauernhofes, an der dieser sich jedoch nicht beteiligte. Niemand hat ihn das Haus verlassen sehen. Da er vorerst nicht mehr auftaucht, muß einer der SC das Oberkommando über die Soldaten übernehmen.

Während sich die Gefreiten im Dachgeschoß des Bauernhofes aufhielten, begab sich Ettstein zu dem Toilettenhäuschen auf der anderen Seite des Hofes, um dort einem dringenden Bedürfnis nachzugehen. Plötzlich sah er eine Gestalt - es handelte sich um Zamosc - in dem an den Hof grenzenden Wäldchen verschwinden. Als sie auf seinen Anruf nicht reagierte, verfolgte er sie ins Innere des Waldes. In panischer Angst floh der Totengräber, der die gezogene Armeeepistole des Oberfeldwebels sah, zu dem in einer Talsenke verborgenen Zugang zum unterirdischen Gangsystem des Ghouls. Ettstein merkte sich jedoch Stelle, an der derjenige, den er verfolgte, verschwunden war; als er dort nachsuchte, fand er die von Büschen verborgene Öffnung zu den Gängen. Roman gewann aufgrund seiner Ortskenntnis einen Vorsprung und verständigte den Ghoul. Gemeinsam lauerten sie dem orientierungslos durch die Gänge irrenden Ettstein auf; Zamosc erschlug ihn schließlich im Dunkeln mit einer Axt.

Ettstein soll nun das erste menschliche Opfer werden, an dem Roman seine neuerworbenen Fähigkeiten ausprobiert. Vorher präpariert er jedoch noch den Hund des Jacek Kania (E) und den Kater von der Wassermühle (H), auf deren Kadaver er bei seinen Rundgängen stieß.

Dritter Tag

Die SC erleben den ersten Tag im Dorf, an dem es nicht regnet, doch weht ein eisiger Wind zwischen

den Höfen und Bäumen, der trotz der frühen Jahreszeit schon viel Laub vor sich hertreibt. Vermutlich wird die Suche nach Ettstein zunächst weitergehen. Wenden sich die SC dabei auch an den Bauernhof des Jacek Kania (E), fällt ihnen der große Hund auf, den sie am Vortage erschossen haben: Er liegt friedlich im Hof vor seinem Häuschen und starrt dumpf vor sich hin, wobei er nur müde den Kopf hebt, als die Soldaten eintreffen. Gleichgültig wie diese ihn provozieren, erhebt er sich nur langsam und torkelt mit unsicheren, wackligen Schritten davon (RW: gS/-1 Punkt gS). Sein Fell erscheint makellos zu sein; nur an der Stelle, an der eigentlich ein Einschußloch zu sehen sein sollte, ist es weißer als sonst. Beobachten die SC die Bewohner des Hofes, wenn sie auf den Hund gucken, erkennen sie mit einem einfachen RW: Idee den Horror in ihren Blicken.

Bei der Wassermühle (H) entdecken sie den deformierten und entstellten Kater, der das Giebeldach des Stalles entlangtaumelt. Plötzlich verliert er den Halt und stürzt etwa fünf Meter in die Tiefe. Unten angekommen rappelt er sich jedoch mühsam wieder hoch und verschwindet in einem Gebüsch (RW: gS/-1 Punkt gS). Brechen konnte die Katze sich natürlich nichts, weil Roman ihr beim Präparieren alle Knochen entnommen hat.

Am Nachmittag taucht Julius Ettstein, beziehungsweise seine zu neuem Leben erwachte Hülle, wieder am Bauernhof der Anna Szelinski (A) auf. Zamosc hat ganze Arbeit geleistet und die Spuren des Axthiebes fast ganz aus Ettsteins Schädel beseitigt. Nur durch einen FW: Verborgenes erkennen bemerkt ein Betrachter unter dem darüber geklebten Kopfhaar mehrere blutige Striemen, die von der ehemaligen tödlichen Verletzung zeugen. Wie auch die beiden Tiere bewegt sich das Wesen, das einst Oberfeldwebel Ettstein war, unsicher und taumelnd und hat einen starren Blick. Kein Anzeichen deutet darauf hin, daß es auf seine Umwelt reagiert; es schweigt die ganze Zeit. Einer der Soldaten geleitet den scheinbar willenlosen Oberfeldwebel zu seiner Kammer, wo er ihn ins Bett legt. Er teilt nachher seinen Eindruck mit, daß sich Ettstein nicht nur wie eine Puppe verhielt, sondern teilweise auch so anfühlte. Ettstein verläßt seine Kammer bis auf weiteres nicht mehr, auch wenn er nicht zu schlafen scheint.

Am Nachmittag erliegt der Bauer Kazimiersz Czyrek (C) seinen Verletzungen. Die Angehörigen (oder vielleicht die SC selbst, wenn sie Czyrek überführt und festgenommen haben) alarmieren Roman, der den Leichnam abholt und in den Keller seines Hauses (I) schafft. Dort beginnt er, ihn zu präparieren und wieder zum Leben zu erwecken.

Abends zieht erneut ein schwerer Sturm auf, und der prasselnde Regen verursacht auf den Dächern und an den Fenstern der Häuser ein Geräusch, daß die SC ständig an das Trommelfeuer russischer Maschinengewehre erinnert - sicherlich ein unangenehmer Gedanke. Gegen Mitternacht werden sie aber durch ein anderes Geräusch geweckt (falls sie Schlaf gefunden haben): Durch das Tosen des Unwetters dringt etwas verweht, aber dennoch deutlich das Läuten der Kirchtumglocke. Durch dieses Zeichen ruft der Ghoul alle präparierten Zombies zu sich, um ihre Umwandlung in ihm gleichartige Wesen zu beschleunigen.

Deshalb begeben sich Ettstein, der Hund des Jacek Kania (E) und der Kater aus der Wassermühle (H) umgehend zum Friedhof - sie kommen jedoch mit ihrer unsicheren Gehweise bei dem peitschenden Wind nur sehr langsam voran. Sollte die SC auf Ettsteins "Nachtwanderung" aufmerksam werden und ihm folgen, verlieren sie ihn spätestens auf dem unüberschaubaren Friedhof; hier betreten die präparierten Zombies zielstrebig das unterirdische Höhlensystem des Ghouls durch den verborgenen Eingang in der Gruft. Sie verlassen dieses jedoch durch den Wald, so daß die SC vor den Toren des Friedhofs vergeblich auf sie warten. Ist ihnen ein FW: Verborgenes erkennen gelungen, haben sie während eines Blitzes kurz wieder den Hund gesehen. Das Läuten der Glocken verstummt nach etwa einer Viertelstunde oder wenn jemand die Kirche (F) betritt.

Die SC sollten auf keinen Fall mitbekommen, daß sich die ghoullähnlichen Wesen auf dem Friedhof der Gruft zuwenden. Fußspuren sind am kommenden Morgen hier keine zu finden. Sobald die SC realisieren, daß der Kirchturm über gar keine Glocke verfügt, obwohl sie in der Nacht ganz deutlich ein Läuten gehört und vielleicht sogar eine Glocke gesehen haben, verlieren sie bei einem mißglückten RW: gS zwei Punkte gS.

Vierter Tag

Das Wetter bessert sich etwas, und die SC konstatieren bei einem Rundgang durch das Dorf, daß der Sturm einige Schäden an den Dächern der Gebäude hinterlassen hat. Jedoch nur der Schwiegervater der Bäuerin Stanislaw Babiuch (B) und der Knecht Jan (E) bessern die schadhafte Stellen an ihren Höfen aus. Im Bauernhof des Kazimiersz Czyrek (C) scheint an diesem Morgen noch niemand wach zu sein, da alle Läden geschlossen sind und sich keiner der Bewohner zeigt. In der Küche des Haupthauses können die SC jedoch die Familie antreffen, die müde und bedrückt um den großen Holztisch herumsitzt. SC, denen ein FW: Psychologie gelingt, bemerken, daß die vier Menschen vor irgendetwas große Angst haben. Der Grund dafür ist Kazimiersz, der über Nacht in sein ehemaliges Heim zurückkehrte und derzeit trügerisch ruhig in seinem Schlafzimmerbett liegt.

Ettstein ist natürlich auch am Morgen noch bis auf die Haut durchnäßt, ebenso wie sein Bettzeug. Er verhält sich allerdings ganz anders als am Vorabend: Er schlägt aggressiv nach jedem, der ihn irgendwie berühren will. Dabei können die Opfer schmerzhaft feststellen, daß seine Fingernägel gewachsen zu sein scheinen. Wehren sie sich, stellen sie fest, daß sie zwar eine Delle in Ettsteins Körper schlagen, dieses ihm jedoch nichts auszumachen scheint. SC, die sich in dem Zimmer aufhalten, dürfen zwei FW: Verborgenes erkennen ablegen: Gelingt der erste, nehmen sie in der Kammer ein leichten, süßlichen Leichengeruch wahr, der von Ettstein auszugehen scheint. Außerdem können sie an seiner Kleidung leichte Spuren von Grabesschimmel feststellen.

An diesem Nachmittag arbeitet Zamosc auf dem Friedhof und stößt dabei zufällig auf die zerstückelten Überreste der ermordeten Wassermüllerin. Aufgeregt sieht er diesen Fund als neue Herausforderung an, trägt die Leichenteile nach Hause und macht sich dort daran, sie zusammenzunähen und sie zu präparieren. Diese Arbeit beendet er in den frühen Morgenstunden des nächsten Tages, wenn er nicht gestört wird.

In der Nacht stürmt es zwar wieder kräftig, doch bleiben Regen, Donner und Blitze aus. Um Mitternacht läutet wieder die Glocke des Kirchturms (RW: gS/-1W2 Punkte gS) und ruft die werdenden Ghoule auf dem Friedhof zusammen. Ettstein, der

Hund des Jacek Kania (E) und die Katze des Wassermüllers machen sich diesmal auch zügiger auf den Weg, da ihre Verwandlung in Ghoule schon weiter fortgeschritten ist. Da sie sich im Dunkeln gut bewegen, ist es schwer, ihnen zu folgen (was sowieso nur bei Ettstein möglich ist). Auch Kazimiersz Czyrek findet sich erstmals auf dem Friedhof ein. Ettstein kehrt an diesem Abend nicht mehr zum Bauernhof der Anna Szelinski (A) zurück.

Fünfter Tag

Gegen vier Uhr gellen entsetzliche Schreie durch das Dorf, die alle SC aufschrecken, die nicht auf dem abgelegenen Hof von Anna Szelinski (A) untergekommen sind und denen ein FW: Horchen gelingt. Sie scheinen aus der Richtung der Kirche zu kommen - mit einem weiteren FW: Horchen ist dies festzustellen -, verebben jedoch nach kurzer Zeit. Begeben sich die SC zum Gotteshaus, können sie dort mit Hilfe einer Lampe deutlich frische Blutspritzer an den Außenwänden des rechten Seitenschiffs erkennen. Aber weder jetzt noch am nächsten Morgen finden sie einen Verletzten unter den Dorfbewohnern. Ihnen fällt nur auf, daß der Bauernhof des Jacek Kania (E) von innen verbarrikadiert wurde und sich dort niemand zeigt. Im Innern finden sie die etwas verängstigt wirkende Großfamilie Kania. In der Küche riecht es noch penetranter nach Alkohol als sonst.

Der russische Deserteur Jefim Petrówitsch hatte wieder einen seiner nächtlichen Streifzüge unternommen, als er von dem ghoulishen Hund des Jacek angefallen wurde, der ihn als sein erstes Opfer auserkoren hatte. Der entsetzte Jefim konnte jedoch schwer verletzt fliehen und zog sich zu Jaceks Bauernhof (E) zurück, wo Karina, eine der Töchter des Hauses, seine Wunden mit Alkohol desinfizierte und sie notdürftig verband. Während die anderen Bewohner den Hof verbarrikadierten, wurde der verletzte Soldat wieder im Keller versteckt.

Am Morgen hat Zamosc die Leiche der Wassermüllerin restauriert und präpariert, woraufhin er den immer noch verstümmelt aussehenden Zombie ins Freie entläßt. Auf Umwegen begibt dieser sich zur Mühle, wo er sich den ganzen Tag im Keller verborgen hält.

Die Bewohner des Bauernhofes der Anna Szelinski finden diese am Morgen (oder auch später, wenn ihnen ihr Ausbleiben auffällt) tot in einer Menge von schmutzigen Decken in ihrem Bett liegend, ihre präparierte Katze neben sich (RW: gS/-1W3 Punkte gS). Ein SC, der den Leichnam untersucht, stellt mit einem FW: Krankheiten erkennen fest, daß Anna Szelinski an Rachitis litt und anscheinend eines natürlichen Todes gestorben ist, da äußere Wunden nicht zu sehen sind.

Falls die SC die Tote dem Totengräber Roman übergeben, diesen jedoch schon im Verdacht haben, mit den Leichen irgendetwas anderes zu tun, als sie auf dem Friedhof beizusetzen, wird er Anna Szelinski dort in einem Eichensarg in dem leeren Grab begraben, weil er ihr Mißtrauen mit sicherem Instinkt spürt. Bei nächster Gelegenheit exhumiert er die Leiche jedoch wieder und bringt sie zum Präparieren in sein Haus (I). Um diese Arbeit zu vollenden braucht er etwa fünf Stunden. So verfährt er auch mit weiteren menschlichen Leichnamen, derer er im Verlauf des Abenteuers habhaft werden kann.

Um die Mittagszeit finden die SC in der Nähe des Bauernhof von Anna Szelinski (A) die grausam verstümmelten Leichen zweier Soldaten aus ihrer Gruppe (RW: gS/-1W6 Punkte gS): Sie wurden vor gar nicht so langer Zeit von scharfen Klauen und anscheinend auch Tierfängen (FW: Krankheiten erkennen) zerfetzt. Für diese Attacke sind Ettstein und der Hund verantwortlich, die sich bis vor kurzem in dem kleinen Wäldchen hinter dem Bauernhof versteckt hielten. Jetzt wartet Ettstein jedoch woanders auf weitere Soldaten: im Kaminraum von Anna Szelinskis Bauernhof (A). Wenn die SC diesen betreten, sehen sie zuerst nur, daß jemand in dem Schaukelstuhl vor dem leeren Kamin sitzt. Als er sich erhebt, erkennen die SC erst auf den zweiten Blick an der schmutzigen, zerschlissenen Uniform die Kreatur, die einmal Oberfeldwebel Julius Ettstein war: Vor ihnen steht ein abscheuliches Monster mit langen Klauen, einer abstoßenden Fratze, aus der lange Hauer starren, und einem ihm anhaftenden Geruch nach Tod und Verwesung. Das Wesen ist ganz mit dem Blut der beiden Soldaten bespritzt. Die SC und die Soldaten, die sie unterstützen, müssen es quasi in Stücke hauen, da das untote Leben nur langsam aus ihm weicht. Der ghoulishen Zombie seinerseits ver-

sucht natürlich so viele der Angreifer zu töten, wie nur möglich.

Da Zamosc der Kampfslärm nicht entgangen ist und er sowieso periodische Rundgänge macht, um nach neuen Toten zu suchen, taucht er kurz darauf am Gehöft der Anna Szelinski (A) auf und versucht, dort alle Leichen zu entfernen. Die besser erhaltenen Leichen präpariert er; die anderen werden dem Ghoul als Nahrung dienen.

Am späten Nachmittag sehen die SC die kleine Biruta, die Tochter des Kazimiersz Czyrek (C) durch das Dorf laufen. Auch ohne einen FW: Verborgenes erkennen bemerken sie die blutigen Striemen auf ihrer rechten Wange - als wenn sich eine Tierpranke in ihre Haut eingegraben hätte und einmal quer über ihre rechte Gesichtshälfte gefahren wäre. Biruta kam in einem Moment, in dem ihre Mutter nicht achtgab, dem Wesen zu nahe, das einst ihr Vater gewesen war, und mußte für ihre naive Zutraulichkeit prompt bezahlen.

In der Nacht bleibt diesmal das Läuten der Kirchturmglöcke aus. Dafür hören die SC jedoch kurz nach Mitternacht deutlich das Geräusch mahlen-der Mühlsteine: Die Wassermüllerin geht alten Gewohnheiten nach und hat sie in Bewegung gesetzt. Begeben die SC sich dorthin, werden sie kurz vor der Mühle von der ghoulishen Katze angefallen. Die Wassermüllerin steht auf einer kleinen Holzempore im Mühlraum, von der aus man Mahlvorgänge gut von oben beobachten kann, und wird ganz vom Schatten verschluckt. Eine knarrende Stiege führt dorthin empor. Der ghoulishen Zombie greift den ersten an, der sich auf der Empore zeigt. Dabei muß jeder Angreifer aufpassen, um nicht über das Geländer getrieben zu werden und zwischen die Mühlsteine zu geraten.

Sechster Tag:

Am nächsten Morgen machen alle Bewohner des Bauernhofes von Anna Szelinski (A) eine grausige Entdeckung: Sie sitzt wieder in ihrem Schaukelstuhl mit ihrer ausgestopften Katze auf dem Schoß, allerdings vollkommen teilnahmslos.

Sobald sich die SC das erste Mal auf die Straße begeben, sehen sie auf einer Anhöhe außerhalb des Dorfes drei Gestalten, die sich mit mittlerem Tempo von den Gehöften wegbewegen. Mit Pferden sind sie leicht einzuholen: Es handelt sich um Bar-

bara, Jerzy und Lubonska, die Familie des Kazimiersz Czyrek (C). Haben die SC ihnen das Pferd gelassen, auf dem Kazimiersz ins Dorf zurückkam, sitzt die Großmutter darauf. Jeder trägt ein Bündel mit einigen wenigen Habseligkeiten; auf dem Arm hält die Mutter zusätzlich die kleine Biruta, den Kopf mit einer Hand fest an ihren Körper gepreßt. Erst bei näherem Hinsehen und einem RW: Idee fällt den SC auf, daß das Kleid des Mädchens nicht dunkelfarbig ist, wie es zunächst schien, sondern an den meisten Stellen blutdurchtränkt. Sehen sie sich die Kleine von vorne an, entdecken sie, daß ihre Kehle so stark zerfetzt wurde, daß ihr Kopf nur noch durch ein paar Sehnen mit ihrem Körper verbunden ist (RW: gS/-1W6 Punkte gS). Biruta wurde an diesem Morgen ein Opfer von Kazimiersz, der nun auch seine volle diabolische Aktivität entfaltet hat. Um sich zu retten, verließen die übrigen Bewohner überstürzt den Bauernhof und wollen sich nun irgendwo weit weg eine neue Existenz aufbauen. Die Leiche ihrer Tochter nahm Barbara mit, um zu verhindern, daß sie Zamosc in die Hände fällt. Instinktiv spürt sie, daß er für die Veränderung verantwortlich ist, die ihr Mann nun durchgemacht hat. Die drei lassen sich von den SC nicht weiter aufhalten.

Am Bauernhof des Kazimiersz Czyrek (C) treffen sie nur noch auf den verstümmelten Kadaver eines seiner Hunde. Kazimiersz hat zwar beide getötet, doch den anderen holte bereits Zamosc, um ihn herzurichten. Von Kazimiersz selbst fehlt jede Spur.

Im weiteren Verlauf des Tages treffen die SC auf keinen der ghoulishen Zombies, doch tötet Jacek Kantias (E) Hund noch die alte Sapiuha (D), deren Leichnam von ihrem nichtsahnenden Sohn auch sofort an Zamosc übergeben wird.

Sollten Soldaten getötet und nun von Roman präpariert worden sein, wird der Ghoul sie bis zu der nächsten nächtlichen Zusammenkunft in seinem Gangsystem halten, weil sie in dem frühen Stadium zu verletzbar sind. Dies tut er in der Folgezeit mit allen "frischen" Zombies.

Gegen Mitternacht läutet wieder die Kirchenglocke (RW: gS/-1W2 Punkte gS) und ruft die Zombies in die Gruft des Ghoules. Diesmal folgen viele seinem Ruf, und gelingt es den SC, sie unbeobachtet zu verfolgen, werden sie wohl das erste Mal einige von ihnen in der Gruft verschwinden sehen. Im

Dunkeln jedoch den Geheimeingang zu finden, ist fast unmöglich. Zudem dürfte ein Angriff auf den Ghoul zu keinem Zeitpunkt gefährlicher durchzuführen sein, als wenn alle ghoulishen Zombies versammelt sind.

Siebter Tag:

Gegen vier Uhr morgens werden alle SC, denen ein FW: Horchen gelingt, von mehreren Schüssen geweckt, die anscheinend aus einer automatischen Pistole stammen. Sie scheinen aus Richtung des dem Bauernhof der Anna Szelinski (A) entgegengesetzten Dorfausganges zu stammen. Tatsächlich finden die SC dort an einer Stelle des Feldweges die verstümmelte und noch von frischem Blut überströmte Leiche der 15jährigen Karina (E). In einem ins Gebüsch geschleuderten Beutel sind mehrere Habseligkeiten von ihr zu finden. Ihr Mörder ist nicht zu sehen (RW: gS/-1W6 Punkte gS).

Suchen die SC umgehend den Bauernhof des Jacek Kania (E) auf, haben sie die richtige Eingebung. Bei ihrem Eintreffen hören sie Schüsse und einige Schreie, sowohl vor Schmerz als auch vor Entsetzen. In der Küche sehen sie, wie sich Jacek mit der Pistole des Petrówitsch und einem Stuhl sowie seine Gattin Elzbieta mit einem Messer in der Hand verzweifelt gegen einen sie attackierenden Zombie zur Wehr setzen: Der Angreifer ist entweder Anna Szelinski oder, falls deren Hülle nicht mehr existiert, ein untoter ehemaliger Soldat, die sich beide mit erstaunlicher Behendigkeit bewegen. Nachdem das Bauernehepaar mit der Unterstützung der SC die Kreatur wieder in die Hölle zurückgeschickt hat, brechen beide erschöpft zusammen und schließen ihre anderen nun auftauchenden Familienangehörigen zitternd in die Arme.

Die Truhe, unter der sich das verborgene Kellerloch befindet, wurde zur Seite gerückt. Untersuchen die SC mit einer Lichtquelle den Keller, in dem allerhand Gerümpel aufbewahrt wird, stoßen sie nach kurzer Zeit auf den russischen Deserteur, der dort unten auf mehreren leeren Kartoffelsäcken liegt: Für ihn kommt jede Rettung zu spät, da seine Halsschläder durchtrennt wurde und er sehr viel Blut verloren hat. Er versuchte selbst erfolglos, seine Blutung zu stillen, indem er notdürftig Stü-

cke von einer herumliegenden Leinwand abriß und sie gegen die Wunde preßte; ihn verließ jedoch bald das Bewußtsein.

Bei der Leinwand handelt es sich um das zweite Bild, das der Priester vor zehn Jahren von dem Ghoul anfertigte. Mit einem gelungenen RW: Idee fällt den SC sofort die Ähnlichkeit in Stil und Motiv zu dem Bildnis auf, das sie eventuell in der Wohnung des Priesters gefunden haben. Es zeigt wieder die bekannte Kreatur in einem wallenden, schwarzen Umhang, mit Tierklauen und einem hundeähnlichen Kopf, diesmal jedoch vor einem anderen Hintergrund: Offensichtlich wurde eine Ziegelmauer mit einem hohen Fenster darin abgebildet, an deren Fuß sich ein schwarzes Loch befindet, vor dem die Gestalt steht. Das Fenster - hier wies der Maler eine erstaunliche Detailtreue auf - besteht aus einzelnen Glasplatten und weist mitten drin ein großes, schmuckloses Kreuz auf. Mit einem RW: Idee erinnern sich die SC daran, wo sie ein solches Fenster bereits einmal gesehen haben: natürlich in der Dorfkirche (falls sie schon einmal dort waren). Suchen sie später die Kirche auf, finden sie dort unter dem bezeichneten Glasfenster anstelle des Loches das Weihwasserbecken.

Als die SC aus dem Kellerloch wieder auftauchen, merken sie, daß die Bauernfamilie dabei ist, einige Habseligkeiten zusammensuchen; auch diese Menschen wollen vor dem unsagbaren Grauen fliehen.

Dieses wollten in der Nacht auch schon Jefim Petrówitsch und die junge Karina tun, die sich ineinander verliebt hatten. Es gab vieles, vor dem sie weglaufen wollten: die Ungeheuer, die deutschen Besatzer, die Eltern. Ihre Flucht dauerte jedoch nicht lange und endete abrupt, als sie von einem der ghoulishen Zombies angefallen wurden. Das Mädchen starb schnell, während Jefim einige Schüsse aus der mitgebrachten Armeepistole auf das Wesen abgab und abermals schwer verletzt zum Bauernhof des Jacek Kania (E) zurückfloh. Mit seinen letzten Kräften räumte er die Truhe in der Küche zur Seite und stieg in das Loch hinab. Der Zombie hatte ihn jedoch verfolgt und überraschte das durch den Lärm herbeigerufene Bauernehepaar in der Küche. Jacek ergriff die von Jefim fallengelassene Pistole, und die beiden setzten sich verzweifelt zur Wehr.

Das Bildnis des Ghouls war von dem Priester Leszek Kuron nach seinem Anfall im Altarraum liegengelassen und später, als er wieder bei klarem Verstand war, gefunden worden. Ohne es sich anzusehen, drängte er es der gerade anwesenden Elzbieta Kania auf, weil er dachte, es gehöre ihr. Elzbieta wagte nicht, das vermeintliche Geschenk abzulehnen, und trug es mit nach Hause, wo es in dem Kellerloch bei Unmengen von anderem Gerümpel landete.

Da sich der Vorfall dieses Morgens schnell im Dorf herumpricht, fliehen im Laufe des Vormittags alle noch verbliebenen Dorfbewohner ebenfalls und versuchen, sich so in Sicherheit zu bringen. Es verbleiben nur der Totengräber Zamosc und der Bauer Wlodislaw Spsychalski (D), der die Tragweite der Ereignisse im Dorf nicht erfaßt. Zamosc sammelt weiterhin fleißig alle angefallenen Leichen ein. Jedoch sollen nur wenige von ihnen präpariert werden; der Rest ist als Nahrung für den Ghoul vorgesehen - wie es dessen Ziel entspricht.

Spätestens ab diesem Zeitpunkt verläuft das Modul in freien Bahn, da es jetzt von den SC abhängt, wann sie das Gangsystem des Ghoules finden, dort eindringen und ihn zur Strecke bringen. Da sie jetzt bis auf den Bauern Wlodislaw Spsychalski und Roman, der natürlich nicht behelligt wird, die einzigen lebenden menschlichen Wesen im Dorf sind, kann der SL sie bis zur Lösung der Aufgabe noch beliebig oft Angriffen der ghoulishen Zombies aussetzen. Solange sie nicht den Ghoul selbst und am besten auch den wahnsinnigen Totengräber ausgeschaltet haben, können sie nicht sicher sein, daß der Horror nicht irgendwann von neuem beginnt.

Alle SC, die an der Lösung des Abenteuers beteiligt sind, erhalten nach dessen Ende 1W6 Punkte gS zurück.

ALTERNATIVE HANDLUNGSSTRÄNGE

Natürlich handelt es sich bei dem Handlungsablauf, der oben vorgestellt wurde, nur um einen Vorschlag. Es ist insbesondere unmöglich, die

Handlungen der Spieler genau vorausszusehen, so daß sie dem Abenteuer durchaus leicht eine ganz andere Wendung geben können. So ist es beispielsweise denkbar, daß sie frühzeitiger als vorgesehen auf das Gangsystem des Ghouls stoßen, in dem sie einen der Zugänge in Romans Keller, in der Kirche oder in der Friedhofsgruft finden. In diesem Fall ist zu bedenken, daß sie unterirdisch auf ein unüberschaubares Gewirr von Gängen stoßen, die die Ghoule im Laufe langer Jahrhunderte gegraben haben, also froh sein müssen, wenn sie überhaupt wieder hinausfinden. Der Ghoul, der die Örtlichkeiten wesentlich besser kennt, versteckt sich zunächst vor ihnen und wird dafür sorgen, daß sie keine seiner Wohnhöhlen finden (indem er sie z.B. durch mysteriöse Geräusche aus anderen Gängen ablenkt).

Natürlich kann es auch sein, daß die SCs rasch erkennen, daß alles Unheil von dem Totengräber ausgeht und ihn gefangennehmen oder ausschalten. Im ersten Fall wird jedoch der Ghoul versuchen, ihn zu befreien; ihr Vorgehen im zweiten Fall ist wesentlich effektiver, aber hier haben sie das (moralische) Problem, daß Roman alle Angriffe gleichgültig über sich ergehen läßt und sie daher einen Wehrlosen töten müssen.

Wenn die SC den Arbeitsraum in Romans Keller zerstören, hat das nur geringe Auswirkungen. Der Totengräber bewahrt die meisten seiner Hilfsmittel, die er zum Präparieren braucht, noch einmal in dem Gangsystem des Ghouls auf und kann die Präparierungen notfalls auch dort durchführen.

E N D E



ANHANG

Werte des Roman Zamosc: ST 16, KO 08, GR 11, GE 17, IN 11, ER 06, BI 05, MA 12, gS 0, T 10; Waffen: Tritt 53% 1W6+1W4; Schaufel 29% 1W8+1W4; Fertigkeiten: Botanik 15%, Chemie 34%, Horchen 36%, Kadaver Präparieren 68%, Spurensuche 42%, Verbergen 31%, Zoologie 23%

Der Ghoul: ST 21, KO 14, GR 15, GE 12, IN 14, MA 15, T 15, BR 37, R - (Feuerwaffen verursachen nur halben Schaden); Waffen: Biß 40% 1W6+1W6 & Handgemenge, Klauen (2x) 30% 2W6; Fertigkeiten: Horchen 70%, Klettern 85%, Schleichen 80%, Springen 75%, Verbergen 60%, Verborgenes erkennen 50%; Zauber: Dinge der Vergangenheit*, Kontakt zu Ghoulen**, Große Kontrolle über Ghoule***, ferner 1W6 beliebige andere Zauberer
Der Anblick dieses Ghoul's kostet 0/1W6 Punkte gS.

*: Dies ist der Zauber, mit dem der Ghoul im Laufe des Abenteuers den Kirchturm belegt, um Glockengeläut erklingen zu lassen. Um ihn zu wirken, muß der Zauberer in Sichtweite des Objektes stehen und dieses permanent mit einem Mana-Punkt pro fünf Jahre, die er den Gegenstand (in diesem Fall den Kirchturm) in die Vergangenheit zurückversetzen will, belegen. Er zeichnet dann lediglich auf den Gegenstand noch ein Kreidesymbol, das einem Fenster ähnelt, und spricht die Zauberworte, was zwei Magiepunkte kostet. Die verzauberte Sache erscheint dann in einem milchigen Lichtschein.

Die Größe des Gegenstandes ist gleichgültig. Der Zauberer muß allerdings wissen, wie der Gegenstand zu der Zeit ausgesehen hat, in die er sie zurückversetzen will. Der Zauber hält an, bis eine fremde Person den Gegenstand berührt (in diesem Abenteuer also den Kirchturm betritt), höchstens jedoch die doppelte Anzahl der Magiepunkte des Zauberers in Minuten. Ist ein Gegenstand einmal mit Mana-Punkten (dem permanenten und den beiden regenerierbaren) belegt, kann der Zauberer den Spruch jederzeit erneut wirken, ohne daß es ihn erneut Mana kostet.

** : Dieser Zauber, der nur Ghoulen zur Verfügung steht, unterscheidet sich etwas von dem, den auch menschliche Magier wirken können. Ein Ghoul

gibt seinen in der Umgebung wohnenden, bekannten oder unbekanntenen Brüdern ein akkustisches oder visuelles Zeichen (in diesem Abenteuer ist es das Läuten der Glocken), das sie davon in Kenntnis setzt, daß einer der Ihren in Schwierigkeiten ist. Geräusche wandeln sich dabei nur in den Ohren der Ghoul'e in gellende Hilfeschreie, die sie meistens auch in ihren verschlungenen Labyrinthen unter der Erde hören. Ein visuelles Zeichen sehen die Ghoul'e als Abbild ihres Artgenossen. Die Ghoul'e wissen unterbewußt, wohin sie sich wenden müssen, um diesem Hilfe zu bringen. Da die Zombies in diesem Abenteuer keine Intelligenz besitzen, folgen sie dem Zeichen des Ghoul's automatisch.

Die Vorbereitungen für diesen Zauber sind ausgesprochen kurz: Der Ghoul muß lediglich das beabsichtigte Zeichen aussenden, die Zauberworte sprechen und das Zeichen mit einem Hilfwort belegen. Dieser Vorgang kostet lediglich einen Magiepunkt. Angesprochen werden von dem Zauber alle Ghoul'e, die nah genug sind, um das Zeichen zu sehen oder zu hören.

*** : Über diesen Zauber verfügen ebenfalls nur Ghoul'e, und zwar nur sehr alte und erfahrene (die einen MA-Wert von mindestens 15 Punkten besitzen). Sie können andere Ghoul'e, die höchstens über 08 Mana-Punkte verfügen, unter ihre geistige Kontrolle bringen, wenn der Zaubernde einen Vergleich seines Manas gegen das der Opfer gewinnt. Für den Zauber gibt der Ghoul zwei Magiepunkte aus, doch erhält er 1W3 Mana-Punkte des Opfers, wenn er erfolgreich war. Die Herrschaft währt bis zum Tod einer der beiden Parteien.

Da die Zombies im vorliegenden Abenteuer zunächst wenige ghouliche Eigenschaften aufweisen, muß der Ghoul sie mehrere Male zusammenrufen und kann den Zauber nur schrittweise wirken.

Die menschlichen Zombies im frühen ghoulichen Stadium: GE 5, MA 03, T 10, BR 20, R -; Waffe: *

Der Anblick eines solchen Zombies kostet 0/1W4 Punkte gS, falls der Betrachter definitiv weiß, daß der Mensch, dessen präparierte Hülle er nun vor sich hat, eigentlich tot ist.

*: In diesem Stadium sind die Zombies noch wehrlos und können weder angreifen noch sich verteidigen. Waffen, die kritische Treffer erzielen können, richten bei einem solchen Zombie nur einen Punkt Schaden an. Alle anderen Waffen verursachen den halbierten (abgerundeten) Schaden, der ausgewürfelt wurde.

Die menschlichen Zombies im mittleren ghoulishen Stadium: GE 08, MA 05, T 12, BR 28, R -; Waffe: Hieb 30% 1W6+1W6; Klauen (2x) 15% 1W3+1W6

Der Anblick eines solchen Zombies kostet 1/1W6 Punkte gS.

Waffen, die kritische Treffer erzielen können, richten bei einem solchen Zombie nur einen Punkt Schaden an. Alle anderen Waffen verursachen den halbierten (abgerundeten) Schaden, der ausgewürfelt wurde.

Die menschlichen Zombies im vollendet ghoulishen Stadium: GE 12, MA 07, T 14, BR 36, R -; Waffe: Biß 25% 1W6+1W6 & Handgemenge, Klauen (2x) 25% 1W6+1W6; Fertigkeiten: Lebewesen erspüren 50%

Der Anblick eines solchen Zombies kostet 1/1W8 Punkte gS.

Waffen, die kritische Treffer erzielen können, richten bei einem solchen Zombie nur einen Punkt

Schaden an. Alle anderen Waffen verursachen den halbierten (abgerundeten) Schaden, der ausgewürfelt wurde.

Bei Begegnungen der SC mit Zombies sind im Abenteuer keine Rettungswürfe für ihre gS erwähnt, jedoch muß der SL diese berücksichtigen.

Alle Zombies, die Roman Zamosc ab dem dritten Tag präpariert, gehören sofort dem zweiten, ab dem siebten Tag sofort dem letzten Stadium an. Die Zombies haben ungefähr nach 24 Stunden ein neues Stadium erreicht.

Tierische Zombies behalten die Werte der Wesen, die sie einst waren (ein Hund hat demnach auch nach seiner "Verwandlung" die Werte eines Hundes - s. das Regelwerk "Der Mythos"). Lediglich ihre GE und ihre BR vermindern sich im ersten Stadium um 75%, im zweiten um 40%. Kämpfen können sie erst ab dem zweiten Stadium. Die gS-Verluste sind dieselben wie bei den menschlichen Zombies. Waffen, die kritische Treffer erzielen können, richten bei den Tierzombies nur einen Punkt Schaden. Alle anderen Waffen verursachen den halbierten (abgerundeten) Schaden, der ausgewürfelt wurde.