

Ein bisschen Schwund ist immer

Ein Scheibenwelt-Rollenspiel-Abenteuer von Roland Triankowski
basierend auf den Romanen von Terry Pratchett sowie „GURPS Scheibenwelt“ von
Terry Pratchett & Phil Masters

Kontakt:

www.schreiberlingsegozine.blogspot.com

Vorwort

Als großer Fan der Scheibenwelt-Romane von Terry Pratchett, war es mir vor einigen Jahren eine Freude, einige Rollenspiel-Abenteuer für dieses Universum zu entwerfen und zu leiten. Das erste davon möchte ich hiermit vorstellen.

Als Grundlage (neben den Romanen selbst, versteht sich) diente das entsprechende GURPS-Regelwerk. Wobei wir in unserer Gruppe, zumindest was Werte und Würfelregeln angeht, bald von GURPS auf eine angepasste D10-Variante wechselten. Dieses aber nur zu unserer persönlichen Bequemlichkeit, da wir als alte Vampire-Spieler halt an D10 gewöhnt waren.

Ich verzichte im Folgenden daher auf Detailangaben zu Werten und Proben. Letztlich bleibt es jedem selbst überlassen, mit welchem Regelwerk als Rüstzeug er über die unglaubliche Scheibenwelt tobt.

Dieses Abenteuer ist zudem stark auf bestimmte Spielercharaktere (SC) zugeschnitten – zumindest ist die Auswahl für die Spieler ein wenig eingeschränkt. Mit ein wenig Phantasie kann das Szenario aber auch für andere Gruppenzusammensetzungen genutzt werden. Ohnehin möchte ich hier kein detailliert ausgearbeitetes Abenteuer sondern nur einen ungefähren Vorschlag präsentieren.

Bei Gefallen sei jeder herzlich eingeladen, dieses Szenario in seiner Gruppe auszuprobieren. Zumindest der Spielleiter sollte allerdings über gewisse Vorkenntnisse des Scheibenwelt-Universums verfügen. Über Feedback würde ich mich in jedem Fall sehr freuen.

Das Abenteuer spielt in Ankh-Morpork kurz nach den Ereignissen des Romans „Helle Barden“. Dank der sich etablierenden Stadtwache herrscht bereits ein gewisses Maß an Sicherheit und Ordnung in der Stadt – das moderne „technisch/mediale“ Zeitalter mit Semaphoren, Zeitung, Post etc. ist aber noch nicht angebrochen.

Mein Dank gilt meinen tapferen Mitspielern Sandra, Jens und Torben, die meine oftmals allzu spontane Leitung und nicht immer detaillierte Vorbereitung erduldeten und dieses Abenteuer mit zahlreichen eigenen Einfällen bereicherten.

Der größte Dank gebührt selbstredend Terry Pratchett, der uns alle mit seinen großartigen Werken erfreut.

Wie bei jedem Abenteuer gilt natürlich auch hier: Dieser Text ist nur für den Spielleiter bestimmt. Wer dieses Abenteuer als Spieler bestreiten will, sollte spätestens nach dem folgenden Kapitel nicht weiter lesen, um sich den Spaß nicht zu verderben.

Anforderungen an die SC

Die SC brauchen nicht unbedingt aus Ankh-Morpork zu stammen. Sie können durchaus relativ neu in der Stadt sein, was sich vor allem für Spieler anbietet, die sich im Scheibenweltuniversum nicht so gut auskennen. Ihr Unwissen kann dann problemlos in den Charakter einfließen und ausgespielt werden.

Nach Möglichkeit verteilen sie sich auf folgende Jobs: Wächter/Rekrut, Student an der Unsichtbaren Universität, Schüler der Assassinen-gilde. Es können auch problemlos mehrere bis alle Spieler Wächter, Zauberstudenten oder Assassinen-schüler sein.

Sollte der ein oder andere Spieler unbedingt etwas anderes spielen wollen, muss eventuell ein wenig konstruiert werden, wie er in das Abenteuer involviert wird. Hier wäre die Phantasie des Spielmeisters gefordert.

„GURPS Scheibenwelt“ bietet für die Charaktererschaffung zahlreiche herrliche Anregungen, Vorschläge sowie absurde scheibenweltmäßige Fertigkeiten, Vor- und Nachteile.

Als Beispiel seien hier die Charaktere meiner drei Mitspieler angeführt:

Blutrausch – Zwerg aus Ankh-Morpork. Ist vor kurzem der Wache beigetreten, hat nun gerade seine Ausbildung beendet und ist zum Gefreiten ernannt worden. Besonderheiten (unter anderem): stur, jähzornig, versteht alles wörtlich, nicht frei von zwergischer Goldgier, verfügt über die Fähigkeit „Ausländer anbrüllen“

Inhalt

Anforderungen an die SC	Seite 2
Ausgangssituation	Seite 3
Einstieg der SC	Seite 3
Erste Ermittlungen	Seite 4
Weiteres Vorgehen	Seite 7
Finale in den Schatten	Seite 11
Fazit	Seite 13
Quellen	Seite 13

Kim – Werwölfin aus Überwald und Schülerin der Assassinengilde. Da zu dieser Zeit noch keine Frauen in der Gilde zugelassen sind, tritt sie stets als Mann verkleidet auf. Ihr Vater ist ein sehr berühmter Assassine, weswegen sich alle Gildenmitglieder große Mühe geben, diese Verkleidung nicht zu durchschauen. Ihre Werwolf-Natur muss sie natürlich ebenfalls verbergen. Wenigstens einmal im Monat schleicht sie sich nachts aus dem Gildenhause und lebt in der Stadt sowohl ihre weibliche als auch wölfische Natur aus.

Knesto – Student der Zauberei an der Unsichtbaren Universität aus einem kleinen Städtchen in der Sto-Ebene. Beherrscht Magiegespür, einige Feuerzauber, Pyromantie sowie Grundzüge der Dämonologie und B-Raum-Theorie.

Ausgangssituation

Die Assassinengilde hat ein kleines Problem. Einer ihrer Schüler ist unter auffallend magischen Begleitumständen „abhanden gekommen“. Grundsätzlich kann so etwas ab und an mal vorkommen und ist nicht allzu dramatisch. In diesem Fall kann sich die Gilde den Vorgang jedoch nicht erklären, da er doch ein wenig zu mysteriös wirkt. Außerdem hat die Familie des Schülers (eine in ihrer Heimat einflussreiche gennuanische Sippe) zumindest eine plausible Erklärung verdient.

Allzu hoch will man das alles wiederum auch nicht hängen. Die unumgängliche Untersuchung soll daher relativ diskret und möglichst wenig aufwändig durchgeführt werden. Der ein oder andere Assassinen-Schüler reicht sicher als Ermittler aus. Eventuell würde es dem Ganzen einen etwas offizielleren Charakter geben, wenn noch ein Wächter dabei ist. Und vielleicht ließe sich sogar ein Student der Unsichtbaren Universität anfordern, der sich etwaige magische Reststrahlungen anschauen könnte.

Einstieg der SC

Je nach Zusammensetzung der Spielergruppe kann der Einstieg unterschiedlich erfolgen. Als Beispiel sei hier das jeweilige Intro meiner Mitspieler vorgestellt.

Blutrausch – Deine Ausbildung ist beendet, Detritus (Beschreibungen der „prominenten“ Scheibenwelt-Charaktere entnehme man den Quellen) hat dich aus seiner strengen Zucht entlassen. In einer formlosen Zeremonie ernennt Mumm dich – in Karottes Beisein – zum Gefreiten

und überreicht dir deine Marke. Sofort im Anschluss gib'ts den ersten Auftrag – Bürodienst auf der Wache: Empfang, Papierkram und so weiter.

Für deine Ernennung hat Mumm einen Besucher warten lassen – offensichtlich ein Assassine, den du schon mal gesehen hast. Scheint jemand Wichtiges zu sein.

Nachdem Mumm dir persönlich und ungewöhnlich ausführlich deine erste Aufgabe beschrieben hat, wendet er sich endlich dem ungeduldig wartenden Gast zu und bittet ihn fast herablassend in sein Zimmer.

Nach einer Weile verschwindet der Schwarzgewandete wieder schweigend und mit verkniffenem Gesicht. Kurze Zeit später ruft ein aufgeräumt wirkender Mumm Nobby zu sich, der ebenfalls nur wenig später mit unzufriedener Miene herauskommt. Nach kurzem leisem Wortwechsel mit Colon verlässt er eilig die Wache.

Durch dein gutes Gehör hast du das Gespräch unwillkürlich mitgehört. Nobby hat offensichtlich – ganz zu seinem Unmut – die Leitung über einen Fall übertragen bekommen. Bei den Assassinen gab es irgendeinen magischen Unfall, bei dem ein Schüler zu Schaden kam. Mumm hat darauf bestanden, dass Nobbs sich der Sache annimmt. Während des Gesprächs mit Colon scheint ihm eine Idee zu kommen. Er sagt, dass er schnell zur Unsichtbaren Universität wolle, um einen Zauberer als Unterstützung anzufordern.

Der restliche Tag verläuft für dich ereignislos.

Am nächsten Morgen – du hast wieder Dienst in der Wache – kommt erneut ein nachdenklicher Nobby aus Mums Zimmer. Du hast hören können, dass er sich darum bemüht hat, den Fall wieder abgeben zu dürfen – jedoch ohne Chance.

Dich erblickend kommt Nobbs mit gewinnendem Lächeln (oder was er dafür hält) auf dich zu und nimmt dich beiseite.

„Hey, du bist doch gerade Gefreiter geworden, nicht? Da wär's doch mal höchste Zeit für die erste eigene Ermittlung, was?“

Er erzählt in kurzen Worten noch einmal, was du bereits erlauscht hast. Bei den Assassinen sei ein Schüler unter magischen Begleiterscheinungen spurlos verschwunden. Er habe die Leitung der Ermittlungen übertragen bekommen, sei mit der Koordination aber längst ausgelastet. Er habe bereits einen Zauberer angefordert, und die Assassinen würden auch jemanden zur Unterstützung schicken. Beide müssten jede Minute hier eintreffen.

„Du machst das schon, Blutrausch. Und Bericht direkt an mich, klar?“

Kim – Du wirst eines Tages zu niemand geringem als dem Gildenoberhaupt Herrn Witwenmacher zitiert. Deine Befürchtung, dass dein Geheimnis (oder zumindest eines der vielen) nun auch offiziell auffliegt, betätigt sich jedoch nicht.

Es gilt etwas für die Gilde zu tun. Es gab da nämlich ein kleines Malheur. Ein Schüler verschwand vor ein paar Tagen unter höchst mysteriösen Umständen. Normalerweise ist so etwas natürlich eine gildeninterne Angelegenheit. Erste eigene Ermittlungen haben aber keine schlüssige Erklärung gebracht, beziehungsweise man will sich die eigenen Vermutungen gern von einer unabhängigen Instanz bestätigen lassen.

Außerdem hat die Gilde anderes zu tun, als sich um das Schicksal eines unbegabten ausländischen Schülers zu sorgen. Nur hat die Familie des Jungen – äußerst generöse ausländische Auftraggeber – eine schlüssige Erklärung verdient.

Jedenfalls wurde die Wache informiert und um Ermittlungen gebeten. Du sollst den Job des Kontakt... äh ...mannes übernehmen, die Wächter herumführen, zu einem zügigen Ergebnis beitragen, anschließend detailliert Bericht erstatten und schließlich dafür sorgen, dass die Sache nicht allzu großes Aufsehen erregt.

Du sollst dich umgehend bei der Wache am Pseudopolisplatz bei Korporal Nobbs melden, der nach Aussage der Wache die Ermittlungen leiten wird.

Ach ja, und denk bitte immer dran, dass du hierbei offiziell die Gilde und all ihre Grundsätze und Interessen nach außen hin vertrittst. (Diesen Satz betont er besonders eindringlich.)

Folgende Hintergrundinfos gibt er dir noch mit auf den Weg: Das Opfer des Unfalls ist ein Schüler namens Paolo Kopfig aus dem fernen Gennua. Er ist in deinem Jahrgang (also seit etwa einem Jahr dabei), du kennst ihn jedoch nicht näher (der Name sagt dir nichts, bei der Beschreibung erinnerst du dich, ihm ein paar mal flüchtig begegnet zu sein) – vermutlich auch der Grund, warum du den Auftrag erhältst (neben der Tatsache, dass das Ganze offensichtlich so niedrig wie möglich gehängt werden soll). Ort des Unfalls war eine Kammer in der Gildenbibliothek. Ein Gehilfe des Bibliothekars Herrn Binder hat Paolo als letzter gesehen. Just in dem Moment, als er die Tür zu der Kammer öffnete, verging Paolo offenbar in einer Art magischem Blitz. Die Aussagen des Gehilfen – Bernd sein Name – sind seither leider etwas unpräzise.

Witwenmacher wirkt die ganze Zeit über beunruhigt und leicht gestresst. Obwohl er betont auf die Nebensächlichkeit dieses Zwischenfalls

hinweist, scheint er ihn tatsächlich recht ernst zu nehmen – zumindest nervt ihn diese Sache enorm an. Vor allem, dass die Wache eingeschaltet werden muss, scheint ihn besonders zu wurmen. Gelogen hat er aber wohl an keiner Stelle.

Knesto – Mehr oder weniger zufällig wirst du eines Tages von Prof. Stibbons auf dem Gang heranzitiert. „Ich hab da einen Auftrag für dich. Die Wache hat einen Zauberer für irgendwelche Ermittlungen angefordert. Das wäre doch was für dich. Mal ein wenig praktische Anwendung. Außerdem ist grad kein Zauberer abkömmlich. Wird sicher nicht zu aufwändig. Gefällt dir bestimmt. Melde dich jetzt gleich bei Korporal Nobbs in der Wache am Pseudopolisplatz.“

Mit ein paar gezielten Nachfragen, gelingt es Dir, noch einige Infos aus Stibbons herauszuholen: Korporal Nobbs ist offensichtlich am Vortag zum Erzkanzler gekommen, um einen Zauberer anzufordern. Anscheinend ist im Gildehaus der Assassinen jemand auf offenkundig magische Art und Weise zu Schaden gekommen. Der Erzkanzler hat daraufhin nach Stibbons gerufen, damit er sich um die Sache kümmere.

Stibbons habe dann sofort an dich gedacht, da du für solche Dinge ja geradezu prädestiniert seist.

In dieser Variante treffen die SC in der Wache erstmals aufeinander – und das Spiel kann beginnen.

Alternativ könnte beispielsweise eine reine Assassinen-Truppe direkt in der Gilde loslegen – eventuell kommt ein beauftragter Assassine auch auf die Idee, in einer Kneipe ein paar Helden als Hilfe anzuheuern.

Bei Bedarf kann der jeweilige Einstieg natürlich auch ausgespielt werden.

Erste Ermittlungen

Naheliegenderweise haben die Spieler zunächst folgende Möglichkeiten, in der Assassingilde (eine genaue Beschreibung dieser und anderer „prominenter“ Örtlichkeiten entnehme man den Quellen) die Ermittlungen aufzunehmen:

Der Tatort – Das Unglück geschah vor drei Tagen in einer Kammer der Gildenbibliothek, die als Abstellraum genutzt wurde.

Der Bibliothekar Herr Binder führt die Spieler zu dieser Kammer und gibt Auskunft, dass vielleicht alle paar Monate mal einer seiner Gehilfen einen Blick in diesen Raum werfe.

Genau das habe einer der Gehilfen – Bernd mit Namen – just in besagtem Augenblick getan. Er müsse etwas Schreckliches gesehen haben, da er seither nur noch wirres Zeug fasele.

Die Kammer ist gerade groß genug, um einem Tisch und einem Stuhl Platz zu bieten. Die Wände sind mit Regalen versehen, in denen sich wahllos Dokumente, zerfledderte Bücher und allerlei Krimskrams stapeln. Der Stuhl ist umgestoßen und auf dem Tisch ist ein großer Brandfleck zu sehen. Mit etwas Mühe kann man erkennen, dass sich auf dem Tisch zuvor eine Kreidezeichnung befand, die nun von den Brandspuren fast vollständig überdeckt wird. Auf dem Boden finden sich wenige winzige Papier- und Lederfetzen, die von einem Buch stammen könnten.

Einem SC mit Magiegespür oder ähnlichen Fähigkeiten wird die starke magische Strahlung in dem Raum kaum unbemerkt bleiben – auch wenn sie stetig abklingt. Sollten Fähigkeit oder Glück ausreichen, erkennt er zudem, dass hier eine Art Dimensionstor gewirkt wurde, das jetzt jedoch wieder vollends verschlossen ist. Vage Hinweise deuten darauf hin, dass es Randbereiche der Kerkerdimensionen berührt haben könnte.

Sollten die Buchfetzen bemerkt werden, besteht keine Chance, daraus zu schließen, um welches Buch es sich gehandelt hat. Der Bibliothekar Herr Binder vermisst zurzeit kein Buch – kann dies ohne eine komplette Inventur aber natürlich nicht mit Bestimmtheit bestätigen. Sollten die Spieler auf eine solche Inventur bestehen – und diese auch gegen Herrn Binders massiven Widerstand durchsetzen – wird ein Ergebnis frühestens in einer Woche zu haben sein.

Es würde lauten, dass kein Buch fehlt.

Der einzige Zeuge – Bernd Mund ist ein junger Mitarbeiter der Gildenbibliothek. Herr Binder wird dem Wunsch, die Spieler zu ihm zu führen, entsprechen – aber schon im Vorfeld darauf hinweisen, dass eine Befragung kaum etwas bringen werde.

Und tatsächlich: Bernd liegt in einem abgedunkelten stillen Einzelzimmer und starrt stumm an die Decke. Auf Befragungen reagiert er zunächst nicht. Seine Pfleger bitten auch darum, ihn nicht zu sehr aufzuregen. Sie seien froh, dass er sich mittlerweile wenigstens wieder füttern lasse.

Nach intensiverer Befragung beginnt Bernd leise und kaum verständlich zu wimmern und zu murmeln: „So kalt ... so dunkel ... sie haben ihn zu sich geholt ... es war so kalt.“ Falls die Spieler nachhaken – beispielsweise, *wer* ihn denn geholt habe – fängt er an zu schreien und um sich zu

schlagen: „Zähne! Klauen! Augen! Ooohh, diese Augen! Sie werden auch mich holen!“ Und so weiter und so fort.

Mehr ist bei bestem Willen nicht aus ihm herauszubekommen.

Dem magiegeschulten Spieler könnten diese Aussagen aber wiederum reichen, um sie als Hinweis auf die Kerkerdimensionen zu deuten.

Die Lehrer – Um ein wenig über Paolo selbst herauszufinden, bietet es sich an, seine Lehrer zu befragen. Ein Blick in seine Akte – diese ist im Sekretariat einzusehen – genügt, um Paolos aktuelle Dozenten zu ermitteln. Dies wären zum einen die Musiklehrerin Frau Weber (Assassinen werden bekanntlich auch in den schönen Künsten ausgebildet) und der Inhumierungslehrer Hanns Renno.

Frau Weber gibt zurzeit Unterricht. Sie ist eine gestrenge Lehrerin, die sich auch dem energischsten Auftreten der Spieler nicht beugt – sie führt ihren Unterricht bedingungslos zu Ende. Etwaige Assassinen unter den SC werden gnadenlos in den Unterricht eingebunden. (Bei Lust und Laune kann sich der Spielleiter hier ein wenig austoben.) Nach dem Unterricht stellt sie sich dann den Fragen der SC (Eventuell abhängig von deren Auftreten im Unterricht.) In ihren Augen war Paolo ein renitenter und fauler Schüler, der sich nicht im Geringsten für die schönen Künste zu interessieren schien. „Der wäre nie ein stilvoller Vertreter seines Standes geworden“, gibt Frau Weber zu Protokoll. Sie wusste ihn zu nehmen, sodass er den Unterricht nicht mehr stören konnte – musikalisch war bei ihm aber Hopfen und Malz verloren. Hätte ihm sein Tischnachbar Sören nicht immer alles vorgesagt und ihn abschreiben lassen – Paolo hätte nicht die geringste Chance gehabt, die nötigen Prüfungen zu bestehen.

Weitere Informationen – außer dass er frech, ungezogen, ungehobelt und völlig stillos war – kann Frau Weber nicht liefern.

Hanns Renno ist im Übungsraum anzutreffen. Er gibt ebenfalls gerade Unterricht, unterbricht diesen aber anstandslos, um sich mit den SC zu unterhalten. Er ist deutlich umgänglicher als Frau Weber. In seinem Urteil über Paolo Kopfig ist er aber kaum diplomatischer. Zwar zeige der Junge großes Interesse am Inhumierungsunterricht – leider fehle es ihm aber vollkommen am nötigen Geschick und Stil. Zudem sei er stets jähzornig und ungeduldig gewesen. Der Zorn und eine ausgeprägte Gnadenlosigkeit hätten zwar dafür gesorgt, dass ihm ab und an mal was gelang – aber wenn er sich nicht irgendwann mal zusammenge-

rissen hätte, wäre aus ihm auf Dauer nie ein tauglicher Assassine geworden.

„Aber das Thema hat sich nun ja wohl erledigt“, schließt Herr Renno seine Ausführungen ab.

Falls die SC noch ein wenig nachhaken, könnte Renno davon berichten, dass Paolo oft sehr ungewöhnliche Zwischenfragen gestellt habe. So wollte er immer wieder die Sprache auf besonders grausame Tötungsmethoden und sogar magische Hilfsmittel zu Inhumierungszwecken bringen. „Aber so etwas ist natürlich völliger Unsinn und eines Assassinen unwürdig. Bei ihm zu Hause mag so etwas ja an der Tagesordnung sein – aber hierzulande wird auf zivilisierte Weise inhumiert.“

Die Frage, ob Paolo Freunde unter den Mitschülern hatte, verneint Renno. „Den mochte niemand. Es gab da nur so einen Kleinen, den er immer besonders schikaniert hat – keine Ahnung, warum der sich das hat gefallen lassen. Ich kenne den aber nicht näher, weiß auch nicht, wie der heißt. Er ist nicht in meiner Klasse.“

Sollten die SC auf die Idee kommen, noch ein wenig über Paolos Hintergründe nachzuboahren, lässt Renno Andeutungen fallen, dass seine Familie in Gennua äußerst einflussreich und ein sehr generöser Auftraggeber der Gilde sei. Die SC müssen aber schon sehr viel Glück oder Befragungsgeschick bemühen, um Renno zu der Aussage hinzureißen, dass Paolo Kopfigs Aufnahme in die Schule direkt mit einem lukrativen Auftrag der Kopfig-Sippe einherging. Über Details hüllt er sich in Schweigen. Dies sei Gildengeheimnis.

Zu diesem Zeitpunkt würde auch kein anderer Assassine über diesen Auftrag Auskunft geben. Die Diskretion der Gilde stehe über allem – außerdem bestehe keinerlei Zusammenhang mit dem Unglücksfall.

Die Mitschüler – Werden willkürlich Assassinschüler auf den Gängen des Gildenhauses befragt, so ergibt dies nichts Wesentliches. Nur wenige können mit dem Namen Paolo Kopfig etwas anfangen – außer vielleicht, dass sie per Flurfunk bereits von dem Zwischenfall gehört hätten. Der Spielleiter kann sich gern wilde Gerüchte ausmalen, die bereits darüber kursieren, und die SC damit in die Irre führen.

Die Wenigen, die Paolo kennen, betonen, dass sie ihn nicht leiden können und nichts Näheres über ihn wissen. Über sein Verhalten im Unterricht können sie Ähnliches wie die Lehrer berichten. Sollten die SC von Frau Weber den Hinweis

auf Sören nicht erhalten haben, könnte dies – mit etwas Glück – einer der Schüler besorgen.

Sören von Quirm ist ein schüchterner schmaler Junge. Die Spieler treffen ihn im Gemeinschaftsraum an, wo er in ein Buch über die Geschichte Ankh-Morporks vertieft ist.

Es ist nicht sonderlich schwer, ihn zum Reden zu bringen. Er gibt bereitwillig Auskunft – auch wenn er dabei stets etwas verängstigt wirkt. Mit entsprechend formulierten Fragen kann man folgende Informationen von ihm erhalten:

Er ist vor gut einem Jahr gleichzeitig mit Paolo in Ankh-Morpork angekommen. Paolo war bereits auf dem Schiff, als Sören in Quirm an Bord ging. Paolo hatte ihn gleich angesprochen. Und als er erfuhr, dass er ebenfalls an der Assassinschule anfangen würde, hat er Sören von da an wie einen persönlichen Diener behandelt. So musste er zum Beispiel seine heimlichen nächtlichen Streifzüge decken, die Paolo immer mal wieder unternahm. Nach den letzten Ausflügen dieser Art hatte Paolo besonders schlechte Laune.

Selbst sein ewiges Gefasel, dass er hier in der Stadt bald eine ganz große Nummer sei, hat in letzter Zeit nachgelassen.

Wohin diese Ausflüge führten, weiß Sören jedoch nicht.

In Quirm gingen damals übrigens ein paar Leute von Bord – Leute, die Paolo ganz offensichtlich gekannt hat. Details weiß Sören über diese Leute nicht zu berichten – nicht mal, wie viele es genau waren.

Hintergrundinfos zu Gennua – An fast jedem beliebigen Punkt des Abenteuers könnten die SC auf die Idee kommen, sich ein paar Hintergrundinfos über Gennua zu verschaffen. Falls nicht einer der SC zufällig eine entsprechende Fähigkeit besitzt („Wissen über Geschehnisse im Ausland“ oder so), bietet sich eine Bibliothek als Quelle an – naheliegenderweise die Gildenbibliothek der Assassinen. Falls der Zugang zur Bibliothek der Unsichtbaren Universität möglich ist, tut's diese natürlich erst recht.

Sören und Renno wissen bei entsprechenden Nachfragen nur, dass es da wohl vor kurzem einen Machtwechsel gegeben hat, und dass die Kopfig-Sippe von diesem sehr profitiert hat.

Einem leidlich aktuellen Almanach ist zu entnehmen, dass einige Hexen vor wenigen Jahren für den Sturz des bisherigen Herzogs gesorgt haben. Nach längerer Zeit der internationalen Zurückhaltung scheint das neue Regime für eine stärkere Öffnung Gennuas einzutreten. (Die ge-

nauen Details dieser Zusammenhänge können den Quellen entnommen werden.)

Ein Lexikon informiert außerdem darüber, dass Gennua schon seit Langem eine Botschaft in Ankh-Morpork unterhält.

Weiteres Vorgehen

Zauberer fragen – Für den Fall, dass ein magisch begabter SC die Hinweise auf die Kerkerdimensionen bemerkt hat, könnte er auf die Idee kommen, einen erfahreneren Zauberer hinzuzuziehen. Ein solcher müsste zunächst überzeugt werden, sich der Sache anzunehmen. (Allzu schwer dürfte dies aber nicht fallen, da die Kerkerdimensionen ein durchaus schwerwiegendes Problem darstellen.) Falls er sich schließlich aufrafft und die Kammer eingehend untersucht, kann er die Eindrücke des entsprechenden SCs nur bestätigen. Er würde zudem aber glaubhaft versichern, dass hier keine Dinge aus den Kerkerdimensionen eingedrungen seien und dass dies auch in Zukunft nicht zu erwarten sei. Es seien höchstens Randbereiche dieser unheimlichen Dimension gestreift worden.

Wache fragen – Ist unter den SC ein Wächter, so könnte er bei seinen Vorgesetzten einen Zwischenbericht abliefern. Es besteht die Chance, dass dabei einer der anwesenden NSC-Wächter auf die Beschreibung der „Aussage“ Bernds anspringt. Ähnliches habe er erst kürzlich von einem Gemüsehändler am Rande der Schatten gehört. Dessen Frau hatte vor ein paar Wochen nach der Wache gerufen, da sie ihren Gatten zuckend auf dem Boden vorgefunden habe.

Auf Wunsch des Spielleiters kann sich natürlich auch ein etwaiger Wächter unter den SC daran erinnern, von diesem Vorfall gehört zu haben.

Falls die SC daraufhin diesen Händler aufsuchen (sein Name lautet Herr Hüter), finden sie ihn relativ munter in seinem Geschäft vor. Er spielt den Fall herunter und tut alles als Schwächeanfall und Albträume ab. An Details dieser Träume könne er sich nicht erinnern.

Der Händler ist sehr selbstbewusst und standhaft. Es kostet die SC sehr große Mühe, die wahren Hintergründe aus ihm herauszubekommen.

Selbst in dem Fall spielt er diese jedoch herunter – die SC können nun aber erkennen, dass sich unter der Fassade des Selbstbewusstseins nackte Angst verbirgt.

„Vor ein paar Monaten sind ein paar Typen in dem Laden aufgetaucht – Halbstarke, die ich noch nie vorher gesehen hab. Meine Frau meinte, dass die aus Gennua sind – ihre angeheiratete Tante

mütterlicherseits stammt von dort, müsst Ihr wissen.

Naja, die haben hier im Laden rumgeschnüffelt. Als ich sie rausschmeißen wollte, murmelten sie was von: *Netten Laden hast du hier. Wär ja schade, wenn der mal in Flammen aufgehen würde.* Und so weiter.

Ich hab sie natürlich ausgelacht, gesagt, dass sie wohl nicht von hier seien, und ihnen von den Gilden und der neuen Wache erzählt.

Dann hab ich sie rausgeschmissen.

Naja ... und dann kam halt später dieser Andere ... ich weiß gar nicht so recht ... er legte mir die Hand auf die Schulter und dann ...

Als ich aufgewacht bin, standen die ganzen Leute um mich rum – meine Frau, der Wächter, die Nachbarn.

Ich glaub, mir ist nicht so gut ... ich muss mich mal hinlegen ...“

Seine besorgte Gattin geleitet ihn daraufhin zur Treppe nach oben.

Eine Beschreibung des Übeltäters können beide nicht liefern. Er wolle irgendwann wiederkommen – wann habe er aber nicht gesagt.

„Und vielleicht ist sein Angebot ja auch gar nicht so schlecht“, murmelt Herr Hüter im Hin-aufgehen. „Ist letztlich nichts anderes als eine Fahrsicherung ...“

Hakt man noch einmal bei Frau Hüter wegen Hinweisen auf die Bösewichte nach, erwidert sie: „Ich weiß nicht, wer die sind. Aber die stecken mit Sicherheit auch hinter dem Spuk in der gennuanischen Botschaft. Seit meine Tante mir davon erzählt hat, hab ich keine Zweifel.“

Details über diesen Spuk kennt sie jedoch keine. „Schaut doch selbst nach. Ich muss mich jetzt um meinen Mann und den Laden kümmern.“

Die gennuanische Botschaft – Das Botschaftsgebäude befindet sich in einem der besseren Wohnviertel auf der Ankh-Seite der Stadt. Es ist eine alte Villa, die von einem dschungelartigen Garten und dieser wiederum von einem hohen gusseisernen Zaun umgeben ist. Alles wirkt ein wenig verwahrlost und ziemlich menschenleer.

Die Nachbarn – hier lebt alter Adel vom Kaliber der Käsedicks – geben herablassend darüber Auskunft, dass sie den Herrn Botschafter seit Monaten nicht mehr zu Gesicht bekommen hätten. Ansonsten kümmerten sie sich nicht um ausländische Angelegenheiten.

Der Zaun ist für die SC leicht zu überwinden – das Eingangstor ist nicht verschlossen. Sie kommen unbehelligt durch den Garten und können das Grundstück ausgiebig untersuchen, wenn sie

möchten. In dem Fall finden sie mit etwas Mühe in einer Ecke des Gartens ein unordentliches großes Loch mit einem entsprechenden Erdhaufen daneben.

Die Villa selbst scheint tatsächlich komplett verlassen zu sein. Im Innern rührt sich nichts. Auf rufen, klopfen und so weiter erfolgt keine Reaktion.

Vorder- und Hintertür sind verschlossen ebenso die Fenster im Parterre. Mit guten Augen kann man im Obergeschoss jedoch ein angelehntes Fenster entdecken.

Mit Geschick und/oder entsprechendem Werkzeug können die SC hinauf klettern und durch das Fenster einsteigen.

Sie können aber auch mit roher Gewalt die Tür eintreten. Der einhergehende Lärm hat höchstens ein fernes „Ruhe da drüben!“ aus dem Nachbargarten zur Folge. Aus dem Haus selbst erfolgt immer noch keine Reaktion.

Das Untergeschoss besteht zur Hälfte aus einer großen Eingangshalle mit zahlreichen Portrait-Gemälden, die vermutlich genuanische Größen zeigen. Eine imposante Treppe führt in das Obergeschoss und eine Flügeltür in einen weiteren Saal mit einer großen Tafel. Von hier führt eine Tür in die Küche samt Speisekammer und einer winzigen Schlafkammer – offensichtlich für eine Bedienstete.

Alles wirkt verlassen aber aufgeräumt. Als sei der Exodus geplant vonstatten gegangen. Es ist außerdem kaum Staub zu finden.

Die Treppe ins Obergeschoss führt zunächst auf eine Galerie, von der vier Türen abgehen. Drei davon führen in leere aufgeräumte Schlafräume – möglicherweise Gästezimmer.

Die vierte führt in ein repräsentatives Arbeitszimmer mit großem Schreibtisch, Ledersesseln und Regalwänden. Dies ist der Raum mit dem offenen Fenster.

Außerdem führt eine weitere Tür aus diesem Zimmer in einen Raum, der offensichtlich von der Galerie aus nicht zugänglich ist.

Schon ein flüchtiger Blick auf den ordentlichen Schreibtisch lässt die Visitenkarte der Assassinen-gilde erkennen, die mitten darauf liegt.

Es ist die übliche Karte, die ein Assasine bei seiner Arbeit hinterlässt. Darauf ist das offizielle Wappen abgebildet. Außerdem ist der in Schönschrift handgeschriebene Satz zu lesen:

Es bediente Sie: Hanns Renno

Mit etwas Mühe können die SC einen verblassten Blutfleck auf dem Boden erkennen. Offensichtlich lag hier der „Bediente“ – wurde dann aber wieder entfernt. Der Fleck wirkt außerdem, als wäre versucht worden, ihn aufzuwischen.

Richtig interessant wird es schließlich im Nebenraum des Büros. Es handelt sich erneut um einen Schlafraum. Im Gegensatz zu den anderen ist er aber nicht leer. Auf dem Bett liegt eine Gestalt, die sich nach Eintreten der SC auf einmal ruckartig aufrichtet.

Es handelt sich um einen Mann undefinierbaren Alters, der in einen etwas zerschlissenen, einstmals teuren Anzug gekleidet ist. Der Blick ist leer und die Hautfarbe von einem ungesunden Grau.

SC mit etwas mehr Erfahrung könnten erkennen, dass es sich um einen Zombie oder anderweitig Untoten handeln muss.

Wie es sich für das Klischee gehört, schlurft der Zombie leise stöhnend auf die SC zu. Auf Zurufe reagiert er nicht.

Falls einer oder mehrere SC nicht rechtzeitig reagieren oder gar vor Furcht in Schockstarre verfallen, packt sich der der Zombie den erstbesten und beginnt, diesen unter lautem Stöhnen zu würgen.

Sollten die SC fliehen, kann ihnen der Zombie nicht folgen. Er legt sich schließlich wieder auf das Bett, um dort reglos liegen zu bleiben. Falls die SC zurückkehren, wiederholt sich das Spiel einfach.

Im Kampf erweist sich der Zombie als außerordentlich stark – aber auch langsam. Wunden stören ihn nicht. Man kann ihn nur stoppen, indem man ihn diverser Gliedmaßen beraubt. Ihn zu verbrennen würde ihn restlos von seinem Unleben befreien – nur dann hätte man sich auch eines wertvollen Zeugen entledigt.

Der ein oder andere SC könnte auf die Idee kommen, Reginald Schuh mit diesem Zombie reden zu lassen. Tatsächlich wäre dieser der Einzige, der ihn zum Reden brächte.

Sie müssten den Zombie also entweder überwinden, um ihn – oder Teile von ihm – zu Reg Schuh zu bringen. Oder aber die SC fliehen und holen Schuh hinzu. (s.u. – Für den Fall, dass sich unter den SC ein Zombie befindet, kann dieser versuchen, einen Draht zu seinem „Artgenossen“ herzustellen. Gelingt ihm dies, könnte er schon an dieser Stelle zu einer Aussage bewegt werden. Für deren Inhalt dennoch: s.u.)

Falls die SC aber nicht auf diese Idee kommen oder den Zombie sogar restlos vernichten, bietet sich noch die Möglichkeit der Observierung. Ir-

gendjemand muss das Haus schließlich sauber halten – es liegt nirgendwo Staub, der älter als ein paar Tage sein kann.

Tatsächlich müssen die SC eine geschlagene Woche aushalten, ehe sich etwas am Botschaftsgebäude tut. Selbst wenn der Zombie noch am Unleben sein sollte, rührt er sich die ganze Zeit überhaupt nicht (es sei denn, die SC dringen wieder in sein Zimmer ein).

Es bietet sich an dieser Stelle an, dass die SC sich aufteilen. Während immer einer observiert können sich die jeweils anderen den übrigen Spuren widmen (s.u.).

Falls die SC (ob nun gemeinsam oder in Schichten) die Geduld aufbringen, erscheint in der siebten Nacht ein verwahrloster Zwerg. Haben die SC die Vordertür intakt gelassen, schließt er sie auf und verschwindet für eine gute Stunde im Gebäude. Bei Veränderungen an der Tür zieht er sich fluchtartig zurück, sobald er diese bemerkt.

Wenn die SC ihn im oder vor dem Gebäude stellen, versucht er zu fliehen. Auf Sprüche wie „Wir wollen nur mit dir reden“, reagiert er dabei nicht. Man muss ihn schon mit Gewalt festhalten – wogegen er sich vehement wehrt. Dabei versucht er aber nur, sich rauszuwinden, um weglaufen zu können. Er ist unbewaffnet und auch nicht sonderlich kampferprobt – aber durchaus zäh und entschlossen.

Hat man ihn dann endlich gepackt, so macht er auch nach Gewaltandrohung keine Angaben außer seinem Namen (Belch) und sonst ausweichendem Gemurmel. Als Zwerg ist er durchaus für Bestechung empfänglich. Bei ausreichender Bezahlung erzählt er, dass er bei der Botschaft als Gärtner gearbeitet habe und nun einmal die Woche nach dem Rechten sehe.

Von dem Zombie weiß er angeblich nichts. Er sei nie im Obergeschoss gewesen. Der bisherige Botschafter sei abgesetzt worden. Bald gebe es aber einen neuen. Sobald der da sei, brauche er ja ein ordentliches Botschaftsgebäude.

Mehr als das ist bei bestem Willen nicht aus dem Zwerg herauszubekommen.

Nachfragen, wieso er denn als Gärtner gerade den Garten vernachlässige, beantwortet er ausweichend.

Alternativ kann man Belch auch heimlich verfolgen. Fühlt er sich beobachtet (zum Beispiel weil man ihn zuvor gestellt hat – oder weil die SC zu ungeschickt sind), läuft er erst mal in die „Trommel“, um sich da die ganze Nacht und den folgenden Tag zu betrinken (bei Bedarf kann der geeignete

Spielleiter hier eine kleine Kneipenhandlung einfügen).

Ansonsten führt ihn sein Weg über Umwege in ein heruntergekommenes Häuschen am Rande der Schatten.

Erneut Assassinengilde – Die gefundene Assassinenkarte wäre durchaus ein Anlass, wieder die Gilde aufzusuchen, um nochmals bei Hanns Renno oder gar Witwenmacher selbst nachzuhaaken.

Wenn die SC energisch genug auftreten, bringen sie Renno und/oder Witwenmacher zu folgender Aussage:

Als Paolo Kopfig vor etwa einem Jahr zur Gilde kam, hatte er einen versiegelten Brief seines Vaters Alberto dabei. Darin erteilte dieser den Auftrag, den gegenwärtigen gennuanischen Botschafter in Ankh-Morpork zu inhumieren. Ein äußerst großzügiges Honorar war beigelegt.

Außerdem hatte er in dem Brief die Bitte formuliert, seinen missratenen Sohn zu einem anständigen Mitglied der oberen Zehntausend zu erziehen, damit dieser nach der Ausbildung den Botschafterposten übernehmen könne.

Von dem Zombie weiß man hier nichts. Der Beschreibung nach ist dieser aber ganz offensichtlich mit dem Botschafter identisch. Renno versichert glaubhaft, dass er seinen Auftrag gewissenhaft ausgeführt habe. Er war definitiv tot – und zuvor ein ganz normaler Sterblicher.

Außerdem beinhalte die Geschäftsordnung der Gilde seit geraumer Zeit die Klausel, dass man gegen das etwaige Wiederauferstehen der Kunden keine Garantie übernehme. Den Zombie-Botschafter zu beseitigen erfordere einen neuen Auftrag.

Erneut Wache – Falls die SC auf die Idee kommen, Reginald Schuh hinzuzuziehen, so wird dieser sich des Zombie-Botschafters (oder seiner mitgebrachten Teile – der Kopf würde zur Not reichen) annehmen und dabei behilflich sein, ihn zu folgenden Aussagen zu bewegen:

Zunächst einmal würde er – falls darüber überhaupt noch Zweifel bestehen sollten – seine Identität als (ehemaliger) gennuanischer Botschafter bestätigen. Sein Name lautet Pierre de la Vie.

Seine letzte Erinnerung als Lebender schildert er wie folgt:

„Vor einem Jahr kam eine Nachricht, in der sich einige Landsleute ankündigten, ein Spezialitäten-Restaurant in A-M aufzumachen. Mir hat man sich nie vorgestellt, da zuvor dieses ... Malheur passierte.“

Eigentlich wäre es ja die Aufgabe meiner Haushälterin gewesen, meinen Körper zu versorgen – komisch, dass sie es nicht getan hat. Es ist tatsächlich schon ein Jahr vergangen? Ich habe völlig das Zeitgefühl verloren. Die gute alte Marie wohnte am Rande der Schatten. Ich hoffe sie tut dies noch immer.“

Pierre de la Vie kann sogar eine genaue Adresse angeben. Es handelt sich um eine kleine Gasse im Morpork-Teil der Stadt. Direkt am Rand der berüchtigten Schatten.

Von einem Zwerg als Gärtner weiß er allerdings nichts. Über seine Wiederauferstehung und die Monate seiner Zombie-Existenz kann er kaum etwas berichten. Er fühle sich seitdem wie ein Schlafwandler und könne nicht sagen, ob er träume oder wache.

Reg Schuh verspricht, ihn in die Gemeinschaft der Untoten Ankh-Morporks zu integrieren.

Auf eine konkrete Frage nach Paolo Kopfig, weiß de la Vie Konkretes zu berichten:

„Die Kopfig-Sippe ist eine Kaufmanns-Familie, die nach dem Machtwechsel in Gennua stetig an Einfluss gewann. Ihr Oberhaupt Alberto Kopfig tauchte in den ersten Berichten aus der Heimat noch als zwielfichtige Gestalt auf – einige Wochen später war er bereits ein honorierter Bürger und Stütze des Staates. Ganz zu Anfang war von einem missratenen Sohn die Rede, dann sprachen die Berichte nur noch von der begabten Tochter.“

Hexenhaus am Rande der Schatten – Ob auf den Hinweis de la Vies oder durch die Verfolgung Belchs: Die Spur führt die SC schließlich zu einem kleinen alten verwahrlosten Häuschen in einer schmutzigen Gasse am Rande der Schatten Morporks.

Wenn man anklopft, öffnet sich die Tür nach einer Weile einen Spalt breit. Man erkennt einen etwas verwahrlosten Zwerg – Belch. Ob er die SC nun bereits kennt oder nicht – er versucht zunächst, sie abzuwimmeln.

Man muss ihm schon sehr gut zureden (ob mit Gewalt, Gold oder Engelszungen), bis er Einlass gewährt.

Das Häuschen besteht nur aus einer winzigen Diele und einem kaum größeren Wohnraum, der zugleich Stube, Schlafzimmer, Küche und Waschraum ist.

Neben einem rußenden Kohleofen sitzt in einem zerschlagenen Ohrensessel eine alte Frau und lächelt die SC milde an.

Sie stellt sich als Madame Marie vor und bittet die SC, sich einen Sitzplatz zu suchen. Murrend zieht Belch auf ihr Geheiß ein paar Hocker aus ir-

gendwelchen Ecken hervor. Dann macht er sich daran, für alle Tee zu kochen.

Wenn es den SC auch nur halbwegs gelingt, ihre lauterer Absichten deutlich zu machen, wird Madame Marie ihnen bereitwillig über alles Auskunft geben, was sie weiß.

Sie fungiert in dieser Gasse als eine Art Stadt-Hexe. In der Nachbarschaft achtet und beschützt man sie – als Gegenleistung für diverse medizinische Dienstleistungen. Bis zu dessen Ableben war sie die Haushälterin des gennuanischen Botschafters. Danach hat sie sich noch ein paar Mal um das Botschaftsgebäude gekümmert, musste diese Arbeit dann aber aus persönlichen Gründen einstellen.

„Der gute Belch ist so nett und schaut für mich einmal die Woche in der alten Villa vorbei und sieht nach dem Rechten.“

Sie kannte Paolo Kopfig und weiß um die Hintergründe seines Hierseins. Er hat sie in den letzten Monaten hin und wieder besucht.

„Der Zombie ...nun ... um das zu erklären, muss ich ein wenig ausholen. Wisst ihr, Paolo ist nicht allein hier in Ankh-Morpork eingetroffen.

Etwas eine Woche nach de la Vies Dahinscheiden – mit Belchs Hilfe hatte ich ihn bereits im Botschaftsgarten beerdigt – erschien ein gewisser Joe Schädel bei mir. Er erklärte mir, warum de la Vie ermordet wurde.

Joe ist Paolos Vetter und hat mit ihm (ohne das Mitwissen Alberto Kopfigs) den Plan ausgeheckt, hier in Ankh-Morpork in die organisierte Kriminalität einzusteigen.“

Etwasiges Gelächter der SC (oder von Belch, der im Hintergrund vor sich hin werkelt) erwidert Madame Marie mit einem milden Lächeln.

„Ich habe ihm auch versucht zu erklären, dass so etwas in Ankh-Morpork nicht funktionieren wird. Aber, ihr müsst wissen, dass Joe – ähnlich wie sein Vetter Paolo – nicht sonderlich helle ist.

Leider verfügt Joe jedoch über eine recht erschreckende Fähigkeit. Er kann anderen Menschen nur durch Berührung Einblick in die Kerkerdimensionen verschaffen. Sehr einschüchternd, wie ich selbst erfahren musste.

Wie auch immer – der Plan der beiden war, dass Joe in den Schatten das Feld bereitet bis Paolo seine Ausbildung beendet und den Botschafterposten eingenommen hat. Von der Botschaft aus wollte Paolo dann sein kriminelles Imperium leiten und ausbauen.

Joe trug sich aber schon bald mit eigenen Plänen. Er kam mich regelmäßig besuchen, um magisches Wissen mit mir auszutauschen. Dabei hat er viel über seine angeblichen Fortschritte geprahlt.

Mit ein paar Spießgesellen hat er in den Schatten ein genuanisches Spezialitätenrestaurant eröffnet – natürlich nur als schlecht getarntes Hauptquartier. Angeblich war er zuletzt so erfolgreich, dass er seine 'Karriere' nun ohne Paolo plant.

Eigentlich sollte er sich regelmäßig mit Paolo in der „Trommel“ treffen. Diese Termine hat Joe jedoch bald nicht mehr wahrgenommen – mindestens seit einem halben Jahr nicht mehr.

Naja, und dann ist Paolo eines Tages hier bei mir aufgetaucht. Er wollte von mir wissen, wo Joe steckt. Ich sagte ihm, dass ich es nicht wisse – was zugegeben eine Lüge war.

Nun begann auch Paolo mich unter Druck zu setzen. Er hat in seiner Assassinenschule einiges gelernt, das ihn durchaus genauso fuchterswert macht wie Joe. Er bedrängte mich schließlich, mit magischen Mitteln nach Joe zu suchen. Einen Zombie zu schicken war seine Idee. Ich konnte sie ihm nicht ausreden – vor allem als ihm dann noch der Gedanke kam, den alten Botschafter zu nehmen. Er war geradezu vernarrt in die Idee.

Als ich den armen de la Vie dann zu seinem Unleben erweckt hatte, sollte Paolo mir etwas Persönliches von Joe besorgen – was er natürlich nicht konnte.“

Spätestens an dieser Stelle könnten die SC auf den Gedanken kommen, dass die gute Marie versucht hat, die beiden gegeneinander auszuspielen. Eine entsprechende Bemerkung würde sie aber nur mit einem feinen Lächeln quittieren und weiter berichten.

„Paolo verlangte irgendeinen Zauber von mir, mit dem er Joe finden und für seine Untreue bestrafen konnte.

Nun ... ich gab ihm schließlich dieses Buch. Paolo wusste natürlich von Joes Fähigkeit und war daher sofort von der Idee begeistert, ihn über die Kerkerdimensionen ausfindig zu machen.“

Es sollte den SC äußerst leicht fallen, all diese Informationen zu erhalten. Falls sie nicht allzu unfreundlich auftreten, gibt Madame Marie sie bereitwillig heraus.

Die Frage, wieso sie nie zur Wache gegangen ist, oder der ein oder anderen Gilde einen Tipp gegeben hat, mag sie nicht so recht beantworten. Ganz offensichtlich hat (beziehungsweise hatte) sie durchaus enorme Angst vor Paolo, Joe und dessen Spießgesellen.

Es ist aber relativ offensichtlich, dass sie sich nun auch das Ende Joes erhofft. Sollte einer der SC nach ihren weiteren Plänen fragen, sagt sie nur: „Ankh-Morpork hat sich in letzter Zeit zu einer sehr toleranten Stadt entwickelt. Ein Zombie

als Botschafter sollte hier durchaus Akzeptanz finden.“

Außerdem gibt sie den SC die genaue Adresse des „Zum schönen Vieux“ – Joe Schädels angebliches Spezialitätenrestaurant mitten in den Schatten.

Theoretisch wäre die Aufgabe der SC an dieser Stelle bereits gelöst. Mit der Aussage von Madame Marie ist das Verschwinden Paolo Kopfigs aufgeklärt. Er hat sich durch den unsachgemäßen Gebrauch von Magie selbst in die Kerkerdimensionen – oder zumindest Randbereiche davon – befördert.

Die Konfrontation mit Joe könnte man getrost der Wache oder irgendeiner Gilde überlassen – oder sie gar auf sich beruhen lassen.

Für den Fall, dass die SC nicht von sich aus die Motivation aufbringen, diesen Fall im Alleingang zu einem würdigen Ende zu bringen (wie es sich für echte Abenteurer gehört), könnte der Spielleiter ein paar Motivationshilfen anbieten.

Madame Marie könnte die SC gezielt um diese Tat bitten. Vielleicht lässt sie auch den Hinweis fallen, dass Paolo durchaus über die Kerkerdimensionen zu Joe vorgedrungen sein könnte und nun bei ihm ist – womöglich schwer verletzt oder als Gefangener.

Finale in den Schatten

Die Schatten sind bekanntlich der übelste Teil der ganzen Stadt. Hierher wagt sich selbst die neue Wache nur in größeren Gruppen. Wer Abenteurer mit echter Todesgefahr sucht, ist hier genau richtig. Dies sollte jedem SC bekannt sein, um sich entsprechend vorzubereiten. Jetzt endlich kommen die lang ersehnten Kloppereien.

Der Überfall – noch ein gutes Stück von ihrem Ziel entfernt werden die SC von einer Handvoll zwielichtiger Gestalten angegriffen. In den Schatten ein völlig normaler Vorgang.

Sie lassen nicht mit sich reden und sich auch nicht einschüchtern. Fragen nach ihrer Lizenz der Diebesgilde quittieren sie mit dreckigem Lachen. „Die Gilde hat hier nix zu sagen. Hier weht eh bald ein anderer Wind inne Stadt.“

Was nicht weiter erläutert wird – der Kampf beginnt.

Stärke und Anzahl der Räuber sollten so gewählt sein, dass sie von den SC ohne allzu große Blessuren überwunden werden können – zu leicht sollten sie es aber auch nicht haben.

Die Räuber werden konsequent bis zu ihrem Ende (oder dem der SC) kämpfen – nur der letzte, der noch übrig bleibt, wird versuchen zu fliehen.

Wenn es den SC gelingt, diesen einzufangen und zu befragen – oder mehrere Räuber dergestalt kampfunfähig zu machen, dass die noch befragt werden können –, wird man aus ihnen kaum nützliche Informationen herausbekommen.

Sie faseln nur etwas von neuen Bossen, die jetzt hier das Sagen haben. Offensichtlich haben sie aber dermaßen Schiss vor ihnen, dass sie keine Details verraten.

Die SC müssen schon sehr brutal zu Werke gehen, um von ihnen zu erfahren, dass diese „neuen Bosse“ in dem Restaurant „Zum schönen Vieux“ zu finden sind. Mehr wissen sie wirklich nicht.

Das Restaurant – Es befindet sich direkt im Eckgebäude an einer kleinen Kreuzung. Wie zu erwarten war, handelt es sich um eine üble Käschemme ohne nennenswerten Kundenverkehr.

Man sieht niemanden ein oder aus gehen. Allerdings lungern ein paar finstere Gestalten in der näheren Umgebung herum.

Der Haupteingang ist direkt an der Ecke des einstöckigen Gebäudes. Auf der linken Seite grenzt es nahtlos an die Nebengebäude an. Auf der linken Seite befindet sich ein Durchgang, der auf einen Hinterhof samt Hintereingang führt.

Jetzt kommt es darauf an, ob es zuvor dem Räuber gelungen ist, zu entkommen. In dem Fall hätte er seine Kumpane gewarnt, dass hier ein paar ungemütliche Leute unterwegs sind.

Ohne diese Warnung lungert eine Handvoll gelangweilter und unaufmerksamer Räuber weit verstreut im Umkreis des Restaurants herum. Mit Warnung sind sie deutlich aufmerksamer und patrouillieren die unmittelbare Umgebung in Zweiergruppen.

Ob gewarnt oder nicht, diese Wächter würden die SC in keinem Fall in das Restaurant lassen – sie müssen schon auf die ein oder andere Weise überwunden werden.

Der Vordereingang führt in einen sehr heruntergekommenen Restaurantsaal mit ein paar Tischen und Stühlen sowie einem Tresen an der Rückwand. Hinter dem Tresen führen zwei Türen hinaus.

Die linke in eine stinkende speckige Küche, aus der wiederum der Hinterausgang in den vollgemüllten Hinterhof führt.

Die rechte Tür führt in ein kleines Hinterzimmer mit einem Tisch und vier Stühlen. Auch hier von geht eine weitere Tür ab, die in ein Büro führt.

Ohne die Warnung durch den geflohenen Räuber hockt ein bulliger Kerl gelangweilt an einem Tisch im Restaurantsaal (mit Schwert und gespannter Armbrust unterm Tisch). Vier weitere von diesem Kaliber sitzen kartenspieland im Hinterzimmer und kommen bei Bedarf hereinstürmt. Mit Warnung sitzen alle fünf kampfbereit im Restaurantsaal.

In dem Büro hat sich schließlich Joe verschanzt – spätestens der unausweichliche Kampf lärm wird ihn gewarnt haben. Bei ihm ist sein Leibwächter (kann auf Wunsch des Spielleiters ein Troll sein), der ihn bedingungslos verteidigen wird.

Joe selbst ist ein passabler Kämpfer, der sich nicht vor einer Auseinandersetzung scheut. Auf Diskussionen wird er sich nicht einlassen.

Im Kampf versucht er, seine Fähigkeit einzusetzen. Körperkontakt zu einem SC genügt, um diesem einen Einblick in die Kerkerdimensionen zu gewähren. Dieses versetzt das Opfer augenblicklich in eine Schockstarre, aus der es sich nur langsam erholt.

Was Joe aber nicht wissen kann ist, dass Paolo noch immer aus den Kerkerdimensionen zuschaut. Er (oder das, was nun aus Paolo geworden ist), bemerkt Joe und nutzt dessen Fähigkeit (die Joe wohl nun zum ersten Mal seit Paolos Verschwinden wieder einsetzt), um Joe zu orten und direkt neben ihm hervorzubrechen.

Endgegner – Aus heiterem Himmel erscheint ein humanoides Wesen in Assassinenkluft neben Joe nachdem dieser erfolgreich seine Fähigkeit eingesetzt hat.

Die Bezeichnung „humanoid“ kann man auch bei flüchtigem Blick nur äußerst weit gefasst gelten lassen. Unter der Assassinenkluft ragen Tentakel hervor, das unter einer Kapuze verborgene Gesicht lässt menschliche Züge nur noch erahnen. Die Gestalt verbreitet schneidende Kälte und einen unangenehmen beißenden Geruch.

Sensiblen Gemütern fällt es schwer, die Gegenwart dieses Wesens zu ertragen. Dem Leibwächter ist das alles zu viel – er gibt Fersengeld.

Joe ist zunächst auch geschockt, meint dann aber Paolo zu erkennen und spricht ihn an. Dieser kommt ihm drohend näher und beginnt ihm mit unmenschlich verzerrter Stimme Vorhaltungen zu machen. Wo er denn gesteckt und was er sich dabei gedacht habe.

Für den Showdown gibt es jetzt diverse Möglichkeiten:

Paolo lässt sich von Joes Ausreden nicht überzeugen und greift ihn an. Joe schreit verzweifelt

um Hilfe. Den SC bleibt nun die Wahl. Helfen sie Joe, um ihn – sollte er überleben – anschließend der Wache zu übergeben. Oder sie warten ab, bis Paolo ihn erledigt hat – worauf sich der Dämonen-Assassine ihnen zuwendet.

Oder es gelingt Joe, Paolo zu bequatschen. Dann redet er ihm ein, dass die SC eine große Gefahr für ihre Sache darstellen. Paolo greift die SC an – Joe versucht, sich dünne zu machen.

In jedem Fall müssen sich die SC früher oder später mit Paolo auseinander setzen. Als leidlich geschickter Assassine mit diversen dämonischen Gimmicks sollte er eine durchaus harte Nuss sein. Er kämpft in jedem Fall bis zuletzt. Von allein kann er auch nicht in die Kerkerdimensionen (beziehungsweise in die Randbereiche davon) zurückkehren. Ein Exorzismus oder ähnliches ist ebenfalls sinnlos, da er nicht besessen ist sondern durch den Aufenthalt in den unwirklichen Regionen einfach dämonische Züge angenommen hat.

Fazit

Mit der Überwindung Paolos und Joes (beziehungsweise der Festnahme des letzteren – falls man ihn nicht hat entkommen lassen) ist die Aufgabe endgültig gelöst. Der Assassingilde kann ein erschöpfender Bericht gegeben werden, was eventuell die ein oder andere Vergünstigung nach sich zieht.

Madame Marie wird über den Erfolg ebenfalls sehr erfreut sein und bringt ihren Dank eventuell mit ein paar hilfreichen Hexenerzeugnissen zum Ausdruck.

In unserer Spielgruppe war dieses Abenteuer nicht Auftakt zu einer Kampagne. Es stand für sich alleine. In den folgenden Abenteuern hatten sich die SC anderen Herausforderungen zu stellen.

Dennoch könnte man durchaus einige Fäden aufnehmen, um daraus neue Abenteuer zu stricken. Vor allem wenn Joe entkommen konnte, wäre die Fahndung nach ihm eine naheliegende Handlung für ein Folgeabenteuer. Wenn den SC nach einer Reise zumute ist, könnte es auch in Richtung Gennua gehen. Vielleicht wünscht die Assassingilde, dass man die Nachricht persönlich überbringt. Oder Madame Marie bittet darum, sich vor Ort der Kopfig-Sippe anzunehmen.

Quellen

Folgende Quellen liegen diesem Abenteuer zu Grunde. Sie bieten alle nötigen Hintergrundinformationen über das Scheibenweltuniversum im all-

gemeinen und die in diesem Abenteuer angesprochenen Orte, Personen und Begebenheiten im Besonderen.

Rollenspielbuch – Terry Pratchett und Phil Masters: GURPS Scheibenwelt, Abenteuer auf dem Rücken der Schildkröte.

Das Grundregelwerk ist für jeden, der im Scheibenweltuniversum spielen will, unerlässlich. Selbst wenn man nicht auf der Basis von GURPS spielen möchte, bietet es dennoch zahlreiche Anregungen und Ideen, die es unverzichtbar machen.

Die Romane – Die Werke Terry Pratchetts sind natürlich die Grundlage von allem. Grundsätzlich sei hier jeder einzelne Roman auf das Wärmste empfohlen. Für dieses Abenteuer seien folgende besonders hervorgehoben.

„Helle Barden“ – Das vorliegende Abenteuer spielt unmittelbar nach diesem Roman. Er gibt also ein ungefähres Bild von den aktuellen Zuständen in Ankh-Morpork.

„Total Verhext“ – Dieser Roman hat die Ereignisse in Gennua zum Thema.

„Pyramiden“ – Unter anderem beschreibt dieser Roman recht detailliert die Assassingilde und ihre Ausbildung.

Nachschlagewerke – Neben dem Scheibenweltlexikon in Buchform (Terry Pratchett und Stephen Briggs: Die Scheibenwelt von A-Z) kann auch das „DiscWiki“ (www.thediscworld.de) als schnelles Nachschlagewerk ganz hilfreich sein.