



UNTER **BELAGERUNG**

VON TIM STRUCK UND CHRISTIAN GÜNTHER
ILLUSTRIERT VON KLAUS SCHERWINSKI
UND MARKO DJURDJEVIC
ERSCHIENEN
IM MEPHISTO SPIELEMAGAZIN #25
WWW.DUNKLE-WELTEN.DE
COPYRIGHT (C) 2005 SIGHPRESS-VERLAG

LAUFT!

Die Verfolger kamen immer näher! Durch knietiefen Schnee hetzten die Flüchtlinge die Bergflanke hinauf, warfen hektische Blicke zurück. Der Schweiß war ihnen in Augenbrauen und Bärten gefroren, ihr Atem ging stoßweise. Schwäche ließ sie straucheln. Ein ganzes gottverdammtes Heer Protektoren war ihnen auf den Fersen, und diesmal würden die keine halben Sachen machen.

Kurz unter einem Plateau lösten sich Schneeweheen unter brausendem Getöse und donnerten ins Tal hinab. Die Flüchtlinge klammerten sich aneinander, um nicht in die Tiefe gerissen zu werden. Ängstliche Sekunden – dann sprangen sie auf, schüttelten den Schnee ab, spuckten, husteten. Die Lawine hatte kaltes, schwarzes Gestein freigelegt – und ein klaffendes Loch in der Felswand: Der Eingang in einen Bunker? Die Verfolgten zögerten nicht und retteten sich hinein, kurz bevor eine erneute Lawine den Eingang verschloss...

DURCH DIE KÄLTE

Im Szenario **Unter Belagerung** flieht eine Gruppe Gesetzloser vor den Wächtern Justians, den Protektoren, in die Berge und stolpert in eine uralte Kontrollstation eines Autobahntunnels. Alleine sind sie dort nicht: Ein griesgrämiger Schrotter und eine Bleicherin leben seit Jahren hier. Die beiden reagieren äußerst ungehalten auf die Eindringlinge. Dazu kommt, daß die Protektoren nicht von ihrem Ziel ablassen und die Station belagern. Und allmählich wird klar, daß der Schrecken nicht allein von den Verfolgern ausgeht...

Unter Belagerung kann mit einem Minimum an Spielvorbereitungen gespielt werden. Dazu gibt es fünf vorgefertigte Spielercharaktere – teilen Sie diese ihren Spielern zu oder lassen Sie sie wählen, wen sie spielen möchten. Fordern Sie die Spieler dann auf, sich ihre Ausrüstung frei zusammenzustellen. Und unterbrechen Sie sie nach fünf Minuten. Schließlich sind ihre Charaktere auf der Flucht. Ein bisschen Verzweiflung am Anfang kann nicht schaden.

DIE CHARAKTERE

Das Abenteuer lebt von der Interaktion der Spielercharaktere untereinander: Es sind allesamt extreme Menschen mit extremen Ansichten, die sich auf freiem Feld aus dem Weg gehen oder gar bekämpfen würden. Die Gefahr durch die Protektoren schweißt sie zusammen – doch wird die Schweißnaht halten?



WIEDERTÄUFER FORGANO

Domstadt, die Hochburg der Wiedertäufer: Ein junger Wiedertäufer aus der Kämpfer-Kaste der Orgiasten war vor die Kommission berufen worden. Da stand er nun im Mittelschiff des altehrwürdigen Doms; die Glasfenster tauchten die Szene in warme Farben. Staub flirrte durch die Lichtstrahlen. Doch die Gesichter der Greise blieben grau und ausdruckslos. „Einen Auftrag haben wir für ihn, nicht wahr?“ hob einer der Alten an.

Forgano lauschte demütig, nickte, wo es angebracht war. Ein verdammter Bastard hatte in der Wiedertäufer-Enklave Bassham die Droge Burn in das Weihwasser gemengt. Forgano kam die eh-renvolle Aufgabe zu, den Schuldigen zu suchen und zu stellen. Die Kommission vermutete, daß der Täter in die nächstgelegene Siedlung geflüchtet sei – nach Ignatz, einem Sammelpunkt all der Verstoßenen und Gesetzlosen.

Forgano verließ den Dom. Draußen atmete er tief durch. Seine schwarzen Haare geölt und mit einem Lederband zurückgebunden – wie es die Tradition vorschrieb –, schritt er hinaus in die staubumtoste Ödnis.

PROFIL: FORGANO

Attribute: Beweglichkeit 7; Körper 8; Verstand 4; Ausstrahlung 4; Psyche 6

Kenntnisse: KÖR+Härte 4 (12); KÖR+Ausdauer 4 (12); KÖR+Laufen 2 (10); KÖR+Kraft 4 (12); BEW+Initiative 3 (10); BEW+Unb. Nahkampf 2 (9); BEW+Bew. Nahkampf 4 (11); PSY+Glauben 6 (12)

Verfassung: Kopf 3; Oberkörper 5; Unterkörper 4

Ausrüstung: Als Orgiast stehen ihm ein Bidenhänder und eine traditionelle Lederpanzerung zu.



DEIDRE, DIE PURGISCHE APOKALYPTIKERIN

Ihr Haar ist ein Urwald aus dicken Dreads, ihr Blick manchmal scheu, manchmal wild: Sie spielt mit ihren Gegenübern, spielt mit ihren Bedürfnissen und Träumen. Ihr Problem: Sie ist eine notorische Betrügerin und Lügnerin. Die Wahrheit war ihr noch nie ein guter Begleiter.

Die Gründe für ihre emotionale Kälte finden sich in ihrer Vergangenheit. Denn vor zehn Jahren löschten die Wiedertäufer ihre Schar aus – und säten Hass in ihrem Geist. Seitdem führt sie auf ihre Weise einen Kreuzzug gegen den Kult: Sie führt die Wiedertäufer in Versuchung – und in ihr Verderben. Wo sie auftaucht, gilt sie als schlechtes Omen. Sie war es auch, die das Burn in das Weihwasser streute und sich an den drogentrunkenen Wiedertäufern ergötzte, bevor sie nach Ignatz floh.

PROFIL: DEIDRE

Attribute: Beweglichkeit 7; Körper 4; Verstand 5; Ausstrahlung 8; Psyche 3

Kenntnisse: KÖR+Härte 1 (5); KÖR+Ausdauer 3 (7); BEW+Initiative 4 (11); BEW+Unb. Nah-kampf 1 (8); BEW+Bew. Nahkampf 5 (12); BEW+Verbergen 5 (12); BEW+Stehlen 4 (11); AUS+Verführen 7 (15)

Verfassung: Kopf 1; Oberkörper 3; Unterkörper 2

Ausrüstung: Sie war nie auf Besitz angewiesen – was sie benötigt, bekommt sie. Nur ihren Dolch trägt sie immer bei sich.



PROTEKTOR CZABOR

Eine Krähe hackt der anderen kein Auge aus, so sagt man. Nicht so bei den Richtern. Protektoren und Advokaten, die zwei Kästen des justitianischen Richterkults belauern sich, warten nur darauf, dem anderen in den Rücken zu fallen. Czabor ist jedoch kein Opfer. Er ist ein Täter. Im Streit zerschmetterte er einem Advokaten mit seinem Richthammer den Schädel. Er war zu weit gegangen. Seine Vertrauten überwältigten und brandmarkten ihn: Ein Hammer-Symbol prangt roh und entzündet als Mahnmal auf seiner Stirn. Dann floh er nach Ignatz, an einen Ort, den er zutiefst verabscheute – aber auch der einzige Ort, an dem man einen Gebrandmarkten in Ruhe ließ.

Sein kurzer Haarschnitt, eine dunkle Brille und der speckige Ledermantel identifizieren ihn als Richter – den Hut sowie den Kodex und den Richthammer, die Insignien der Protektoren und Advokaten, verlor er auf der Flucht.

PROFIL: CZABOR

Attribute: Beweglichkeit 6; Körper 6; Verstand 7; Ausstrahlung 5; Psyche 5

Kenntnisse: KÖR+Härte 5 (11); KÖR+ Kraft 3 (9); KÖR+Ausdauer 3 (9); BEW+Initiative 4 (10); BEW+Unb. Nahkampf 3 (9); BEW+Bew. Nahkampf 6 (12); BEW+Schusswaffen 4 (10); VER+Rechtsprechung 4 (11); VER+Militärtaktik 3 (10); PSY+Selbstbeherrschung 2 (7)

Verfassung: Kopf 3; Oberkörper 5; Unterkörper 4

Ausrüstung: Seine Kleidung ist alles, was ihm geblieben ist.



SWITZER, DER HELLVETIKER

Einst gehörte er zu den Festungstruppen der Hellvetiker. Dann entdeckte er Burn. Und geriet an Diskordia, eine gefährliche Variante der Drogen. Der ruhige und disziplinierte Hellvetiker wurde unbereitscht und gefährlich. Sein Gedächtnis begann zu bröckeln. Erst langsam, dann brachen große Schollen der Landkarte seiner Vergangenheit ab und stürzten in die Schwärze des Vergessens. Von einer Außenmission kehrte er nicht zurück. Er wußte nicht, wer er war und wohin er gehörte. Er wußte nicht einmal mehr, daß Burn für seinen Niedergang verantwortlich war. Er folgte den Karawanen in den Norden, verdingte sich im justitanischen Protektorat als Söldner, wo er auch mit dem Gesetz in Konflikt geriet. Nach einer Schlägerei markierten ihn die Richter: Das rote, breite Kreuz mit seinem Kreuzungspunkt auf dem Nasenrücken kennzeichnete ihn als Unruhestifter und machte ihn in Justitan zu einem Verstoßenen. Er floh ins Ödland, um wie menschliches Treibgut an die Gestade von Ignatz geschwemmt zu werden.

PROFIL: SWITZER

Attribute: Beweglichkeit 8; Körper 7; Verstand 4; Ausstrahlung 4; Psyche 5

Kenntnisse: KÖR+Härte 4 (11); KÖR+Ausdauer 4 (11); BEW+Initiative 6 (14); BEW+Unb. Nahkampf 1 (9); BEW+Bew. Nahkampf 2 (10); BEW+Schusswaffen 6 (14); VER+Erste Hilfe 4 (8); VER+Militärtaktik 3 (7); AUS+Führung 3 (7)

Verfassung: Kopf 3; Oberkörper 5; Unterkörper 4

Ausrüstung: Den Hellvetiker-Harnisch trägt er noch immer, ebenso seinen Wegbereiter. Doch die Munition ist knapp: 2 Schüsse verbleiben.



AR, EIN BORCISCHER SIPPLING

Die Wege der Städter sind unergründlich. Sie unterwerfen sich dem Protektorat, geben damit ihre Freiheit und Seele auf, verlieren die Achtung ihrer Ahnen. Ar ist anders. Seine Ahnen blicken gnädig auf ihn nieder. Denn er ehrt die Geister, sieht sie in einer Handvoll Erde, in den Steinen der Ödnis oder den Büschern der Tundra. Tötet er ein Tier, so entschuldigt er sich zuvor bei dessen Seele, erklärt, daß er das Fleisch zum Leben brauche.

In seiner Sippe ist er ein Krieger und Jäger. Noch ist nicht bereit, eine Frau zu ehelichen. Noch fehlt ihm die Prüfung der Mannwerdung. Der Schamane lud ihn deshalb zu sich in sein Zelt ein, verschloss den Durchgang mit einem zottigen Fell und entfachte ein Feuer. Allerlei Kräuter warf er hinein, süßlich, herb. Und schon bald begann sich die Welt zu verändern, schwankte von der einen zur anderen Seite. Ar musste kichern, doch er verkniff es sich. Der Übergang in die Welt der Ahnen war eine wichtige Sache. Und gar nicht lustig. Der Schamane blickte mit trübem Blick in das Feuer, inhalierte den kräftigen Qualm. „Ar. Du bist an der Schwelle der Mannwerdung. Beweise nun deinen Wert. Geh hinaus in die Welt und be-sorge unserem Sippenvater ein Tonikum, das die Schwäche von seinen Gliedern nimmt.“

Nur Stunden später machte sich Ar auf den Weg, bewaffnet mit einem Speer und einem starken Geist. In den Enklaven des Protektorats erkannte man ihn in seinem wilden Fellmantel leicht als Sippling und trieb seine Späße mit ihm, schickte ihn von Ortschaft zu Ortschaft. Schließlich strandete er in Ignatz. Gerade zur falschen Zeit.

PROFIL: AR

Attribute: Beweglichkeit 6; Körper 7; Verstand 5; Ausstrahlung 6; Psyche 7

Kenntnisse: KÖR+Härte 6 (13); KÖR+Ausdauer 5 (12); KÖR+Kraft 4 (11); BEW+Initiative 4 (10); BEW+Unb. Nahkampf 4 (10); BEW+Bew. Nahkampf 6 (12); VER+Überleben 3 (8); VER+Ortskunde 4 (9); PSY+Wahrnehmung 3 (10); PSY+Empathie 3 (10)

Verfassung: Kopf 3; Oberkörper 5; Unterkörper 4

Ausrüstung: Knochenketten, Fellmantel und Speer sind sein einziger weltlicher Besitz.



DIE STATION

Vor Jahrhunderten war dieses Gebäude die Kontrollstation eines sechsspurigen Autobahn-Tunnels. Aber die lange Zeit war nicht gut zu dem Bau. Die Überwachungstechnik verrottete, die Mauern waren schwarz vor Feuchtigkeit. Umfangen vom ewigen Schnee dieser Region geriet die Station in Vergessenheit, bis der Schrotter Leibowitz sie entdeckte und später mit der Bleicherin Thiessen in sie einzog.

Die Station besteht aus den folgenden Räumen:

VERSORGUNGSTUNNEL (I)

Durch diesen Eingang betreten die Spielercharaktere die Station. Früher einmal ließ er sich durch eine doppelflügelige Feuertür verschließen. Heute steht ein Flügel offen – und beide sind festgerostet.

GERÄTERAUM (II)

Viele schwere Sachen lagern hier, um den Versorgungstunnel zu verbarrakadieren, daneben findet man hier allerlei Werkzeug und ein noch immer funktionierendes Gassschweißgerät.

DIE ZWINGER (III)

In zwei getrennten Zwingern halten die Bewohner hier Hunde. Verborgen unter einer Stahlplatte und verdreckten Lumpen findet sich im oberen Zwingen ein Zugang zum Treppenhaus, welches hinunter in den Tunnel führt.

LATRINE (III')

Stinkend, voller Dreck – und eigentlich ein Notschacht in den Autobahntunnel. Hinunter kann man die 40 Meter jedoch nicht mehr, die Stiegen sind längst weggerostet und die Wände schmierig von Feuchtigkeit. Eine Platte mit kreisrundem Loch wurde über die Schachtoffnung geschoben. Uralte Zeitungen und Magazine liegen in einer Ecke und dienen als Klopapier

KONTROLLRÄUM (IV)

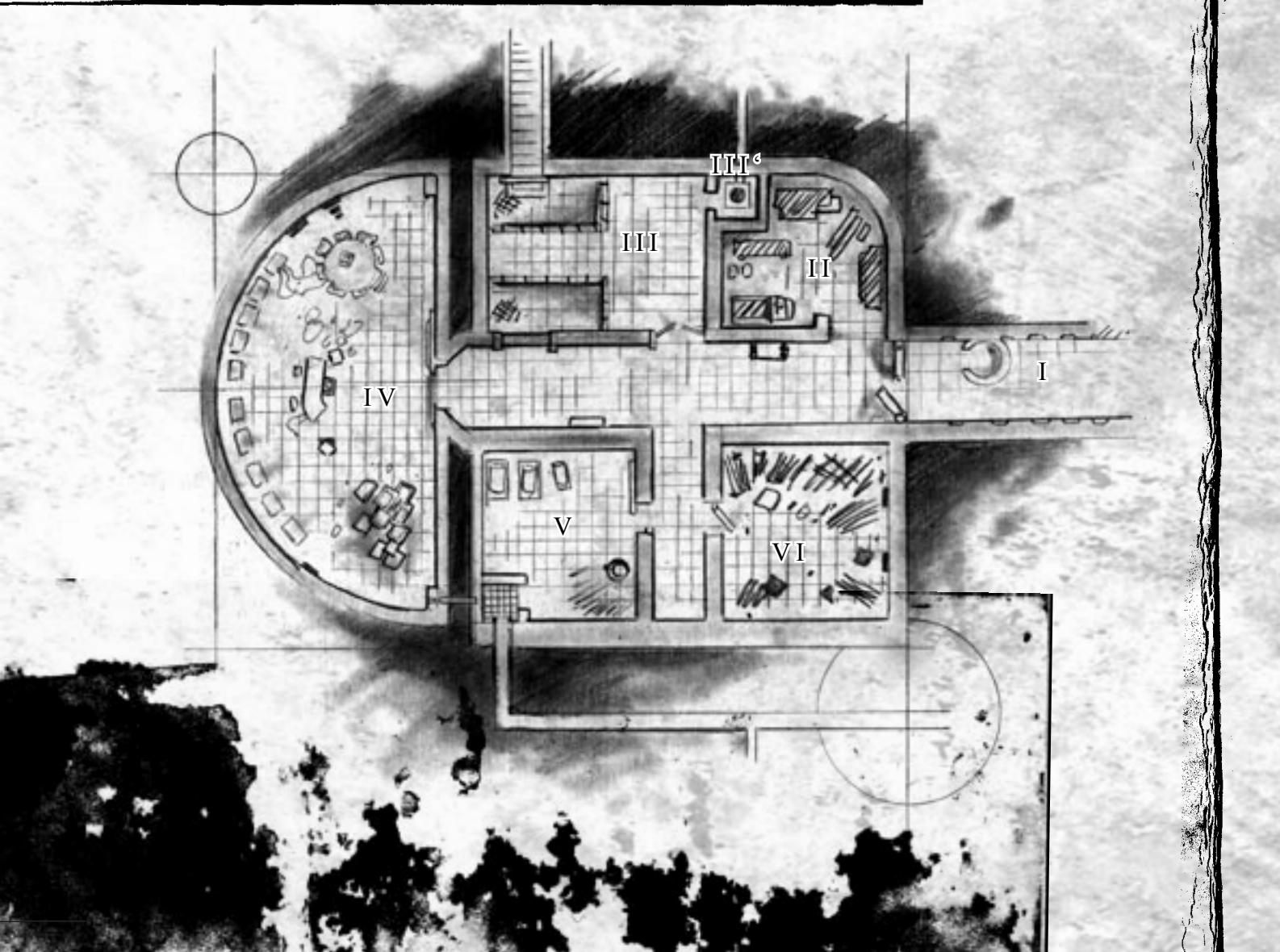
Von hier aus wurde einst der Verkehrsfluss im Autobahntunnel überwacht. Jetzt sind die Monitorreihen blind, viele Bildröhren geborsten. Die neuen Bewohner der Station nutzen diesen Raum als Lagerstätte für Nahrung.

SCHLAFRÄUME (V)

Verdeckte Matratzen, Regale voller wunderlicher Artefakte und Kleidung – der Lebensmittelpunkt der Bewohner. Obwohl sich die beiden hier ständig aufhalten, ist die Luft erstaunlich gut: Der Grund dafür ist der aufgestemmte Luftschatz (V) in der Südwestecke. Er wird vorwiegend als Ofen genutzt.

LAGERRÄUME (VI)

Hier stapelt Leibowitz den Schrott, den er in den Bergen findet, um ihn schließlich in den umliegenden Dörfern gegen Nahrung zu tauschen.



LEIBOWITZ UND THIESSEN

Bei den beiden Bewohnern handelt es sich um den griesgrämigen Schrotter Leibowitz und die Bleicherin Thiessen. Dies ist ihre Geschichte:

Leibowitz wuchs in den Ruinen Borcas auf, sammelte Erfahrung mit den Artefakten des Urvolkes – und spürte, wie zwischen den schneuemtosten Skeletten der Hochhäuser das Gefühl der Einsamkeit in seiner Brust wuchs und ihn zu erdrückten drohte. Er sehnte sich nach einer Frau und einer Familie, in der Asche des Urvolkes zu wühlen hatte er satt.

Dann traf er Thiessen, die Bleicherin. Sie war aus ihrer Gemeinschaft verstoßen worden und stolperte ziellos und geblendet von der Sonne durch die Ruinen. Zuerst fürchtete sie sich vor dem bärbeißigen Alten, der Leibowitz war. Doch er nahm sie an der Hand und führte sie durch eine fremde Welt, wachte im Schlaf über sie und gab ihrem Leben einen neuen Sinn. Von den Menschen enttäuscht, zogen sie sich in die Berge zurück und ließen sich in einer verlassenen Kontrollstation nieder. Als neun Monate später ihr Sohn Zack das Licht der Welt erblickte, schien das Glück perfekt. Dann der Schock: Im Alter von vier Jahren rannte der Kleine nach draußen in den Schnee. Weder Leibowitz noch Thiessen bemerkten es. Erst Stunden später entdeckten sie die Spuren, die sich in der hügeligen Landschaft verloren. Sie hetzten ihnen nach – doch starker Schneefall tilgte Zacks Fußstapfen. Der Junge war verloren.

Jahre gingen ins Land. Harte, verbitterte Jahre für Leibowitz und Thiessen. Doch am zweiten Jahrestag von Zacks Verschwinden geschah das Wunder: Eine gedrungene Gestalt stapfte durch die Schneewehe auf die Kontrollstation zu – genau auf dem Weg, den Zack einst genommen hatte. Thiessen bemerkte den Schemen als erste und eilte ihm irr vor Freude entgegen. Doch die Gestalt war keineswegs Zack. Es war eine Spaltenbestie. Halb verhungert und schneebblind war das Monstrum auf Leibowitz' Fährte in die Berge gekrochen, gierte nach menschlichem Fleisch. Konnte es Zack sein? Die Hoffnung schwemmte faule Erinnerungen an die Oberfläche, ließ Leibowitz und Thiessen Ähnlichkeiten zwischen der Bestie und Zack entdecken. Dann die Berichte von Reisenden, die über Mutationen in der Nähe der Sporenfelder berichteten. Der Schrotter und die Bleicherin errichteten ein wildes Glaubenswerk auf dem Fundament der Hoffnung: Die Spaltenbestie musste ihr verlorener Sohn sein.

Sie fingen das Monstrum und setzten es in dem Tunnel unter ihrer Station aus. Mit Hunden fütterten sie es, verbargen seine Existenz vor der Außenwelt. Sie klammerten sich an einen festen Tagesablauf, hängelten sich daran entlang wie zwei Ertrinkende. Zweifel an Zacks Identität wurden unter Regeln und Riten begraben.

Leibowitz und Thiessen sind in ihren Zwängen gefangen. Jeder Gegenstand hat seinen festen Ort in der Station, zu jeder Zeit muss etwas bestimmtes gemacht werden. Als jedoch die Spielercharaktere durch die Tore ihrer Station treten, ist die grimmige Idylle bedroht. Greifen die Spielercharaktere in ihren Tagesablauf ein, nimmt das Unheil seinen Lauf: All die angestaute Angst und die Verzweiflung entladen sich in Wahnsinn und Wut.

Leibowitz und Thiessen werden ihren vermeintlichen Sohn zu Beginn geheim halten, denn sie fürchten sowohl um seine Gesundheit wie auch um die der Fremden. Das ändert sich in dem Moment, wenn die Spielercharaktere Unruhe in ihr tägliches Leben bringen. Dann werden sie erst versuchen, mit den Protektoren gemeinsame Sache zu machen. Gelingt das nicht, versuchen sie den Fremden durch den Untergrund die Flucht zu ermöglichen – und müssen bemerken, daß ihr vermeintlicher Sohn keinen Unterschied zwischen ihnen und den Spielercharakteren macht.



AKT 1: ZUFLUCHT

Und das Abenteuer beginnt. In ersten Akt erkunden die Spielercharaktere die Station und lernen ihre Bewohner kennen. Noch verstecken sich diese im Kontrollraum und lauern den Eindringlingen auf; Leibowitz hält seine Bolzenschusspistole umklammert.

Als erstes sollten sich die Charaktere um eine Lichtquelle kümmern – es ist stockfinster in der Station. Ratten huschen durchs Gerümpel. Nur in den Schlafräumen glimmt noch immer ein Holzscheit im Ofen (der eigentlich ein Luftschacht ist). Aus den herumliegenden Lumpen lassen sich einige Fackeln herstellen.

Schließlich stößt die Gruppe auf Leibowitz. Der alte Schrotter bedroht sie mit der Bolzen-schusspistole und fordert sie grob auf, die Station zu verlassen. Die Charaktere können versuchen, ihn zu entwaffnen – er ist nicht mehr der Jüngste und Schnellste – oder ihm erklären, daß der Eingang verschüttet und es unmöglich ist, die Station sofort wieder zu verlassen. In dem Fall bietet er an, bei der Freilegung zu helfen. Er will die Charaktere so schnell wie möglich loswerden. Auch wenn man ihm erklärt, daß draußen ein Haufen ärgerlicher Protektoren wartet, ist er nicht davon abzubringen, den Eingang wieder freizuschaukeln. Die Charaktere werden ihn festsetzen müssen, um ihn daran zu hindern. Leibowitz wird die Spielercharaktere fragen, was sie eigentlich verbrochen haben: Lassen Sie die Spieler dabei improvisieren und ihre Untaten in allen Farben schildern. Vielleicht ist der eine oder andere wirklich unschuldig. Wer weiß?

Thiessen hingegen versteckt sich die ganze Zeit über im Kontrollraum. Erst wenn Leibowitz in Gefahr gerät oder gefesselt wird, wird sie versuchen, ihm beizustehen.

Während die Charaktere die Station durchsuchen, hören sie Geräusche durch den Schnee. Zuerst sind es nur dumpfe Gesprächsfetzen, später dann Krachen und Surren: Die Protektoren graben sich durch.

AKT 3: FLUCHT!

Die Protektoren kämpfen sich von Raum zu Raum vor. Die Spielercharaktere können sich den Protektoren entgegen stellen, aber bald zeigt sich, daß dies ein schnelles Ende bedeuten wird.

Leibowitz hat nicht so lange in den Ruinen überlebt, um jetzt in einem Krieg zu verrecken, den er nicht begonnen hat. Ein kurzer, grimmiger Blick zu Thiessen, die ihm zunächst, dann klärt er die Charaktere über den Tunnelschacht auf. Haben die Charaktere den Schrotter gut behandelt, so warnt er sie vor seinem „Sohn“. Haben sie das nicht, wird wohl der eine oder andere Gefahr laufen, als Futter für die Bestie zu enden.



AKT 2: EINDRINGLINGE!

Die Protektoren versuchen drei Mal, in die Station zu gelangen. Beim ersten Versuch graben sie sich durch den Versorgungstunnel. Dies können die Spieler vereiteln, indem sie die Maschinen und das Schweißgerät benutzen. Auch die Bolzenpistole von Leibowitz könnte hilfreich werden.

Beim zweiten Versuch täuschen die Protektoren einen erneuten Angriff auf den Versorgungstunnel vor, während zwei ihrer Leute versuchen, durch den Luftschacht zu kriechen. Dieser lässt sich verhältnismäßig leicht verbarrikadieren – wenn die Spielercharaktere ihn finden, bevor es die Protektoren tun.

Beim dritten Versuch haben die Protektoren Unterstützung bekommen und setzen Feuer und primitiven Sprengstoff ein. Nun lassen sie sich von nichts und niemandem mehr aufhalten! Die Barrikaden im Versorgungstunnel werden gesprengt, mit Gasmasken bewehrte Protektoren stoßen vor und schleudern brennende Reifen in die Station. Öliger, beißender Rauch breitet sich daraufhin aus und drängt die Einwohner zurück.

HINAB IN DIE TIEFE

Das Treppenhaus windet sich scheinbar endlos in die Tiefe. Das Geländer ist rost-zerfressen, die Stufen bröckelig. Die Wände glitzern vor Feuchtigkeit, schwarzer Schimmel ist überall. Unten angekommen wartet ein letztes Hindernis auf die Flüchtlinge – eine verklemmte Stahltür –, während von oben bereits eiliges Stiefelgetrampel durch das Treppenhaus hallt. Wuchten die Charaktere die Tür schließlich auf, eröffnen sich ihnen ein wundersamer Blick in die Vergangenheit: Der Tunnel ist vollkommen erhalten; aus Hunderten von Autokarossen und Transrapid-Stücken haben die vorherigen Bewohner eine ganze Stadt errichtet. Durch die Kälte blieb das meiste erhalten, wenn auch viel dem Rostfraß zum Opfer viel. Dennoch: Ein Schatz der Altvorderen von beträchtlichem Wert!

Der Tunnel hat eine Länge von etwa 500 Metern – und beide Enden sind verbarrakadiert. Nur an einer Einfahrt ließen die vormaligen Bewohner der unterirdischen Stadt einen schmalen Durchgang. Dorthin müssen die Spielercharaktere, wollen sie den Protektoren entkommen, die gerade aus dem Treppenhaus stürmen. Zeit um die Schrottstadt zu untersuchen, bleibt nicht – eine mörderische Verfolgungsjagd durch die Tunnel entbrennt. Leibowitz und Thiessen kennen sich hier unten kaum aus, wissen aber von dem Durchgang und führen die Spielercharaktere in die richtige Richtung. Wenn Sie wollen, können Sie für die Jagd eine Karte vorbereiten, mit Tunneln aus Schrott, schmalen Gassen, die von Hängebrücken überspannt werden, Hallen, Werkstätten, Latrinen, Wohnbereichen mit verblichenen Fotos. Plastikvorhänge vor Türöffnungen rascheln im sanften Luftzug, nehmen der Schrottstadt ihre Starre. Becher stehen noch immer auf den Tischen, daneben liegen klammere Zeitschriften. Eine Illusion von Leben. Was vertrieb die alten Bewohner? Die Spieler werden es nicht herausfinden, denn sie haben ein weiteres Problem: Die Spaltenbestie.

Noch ist sie nur ein Schemen in der Dunkelheit, beobachtet, schätzt ihre Beute ein. Aber sie ist nicht lautlos: Ihre Klauen schlagen hart auf dem Beton auf, knirschen über das Metall. Die Spielercharaktere werden schnell merken, daß etwas dort draußen ist und sie verfolgt. Leibowitz und Thiessen sind äußerst nervös, drängen die Flüchtlinge zur Eile. Hetzen Sie die Spieler durch das unterirdische Labyrinth und beschreiben Sie die Geräusche der sich nähernden Kreatur. Warten Sie mit der Konfrontation bis zuletzt.

Wenn es soweit ist, wird sich Leibowitz zwischen die Spaltenbestie und die Spielercharaktere stellen, versucht sogar die Charaktere zu entwaffnen. Für seinen Sohn ist er bereit, sein Leben zu geben. Das Monstrum jedoch macht keinen Unterschied zwischen seinen beiden Versorgern und den Fremden: Geil nach Fleisch stürzt es sich auf Leibowitz, verbeißt sich in seinem Hals. Mit einem ungläubigen Blick geht der alte Schrotter zu Boden. Er wehrt sich nicht. Gebrochen umarmt er den Tod wie einen guten Freund. Thiessen hielt sich die meiste Zeit über zurück, und auch jetzt reagiert sie kaum. Weder Angst noch Trauer kann sie noch zeigen. Schon vor langem hatte sie gespürt, daß die Bestie nicht Zack sein konnte, musste mit ansehen, wie sich ihr Mann immer mehr in die irre Idee verrannte. Jetzt ist auch er verloren. Ihr altes Leben ist ausgelöscht. Nichts macht mehr Sinn für sie. Droht die Bestie die Spielercharaktere zu überwältigen, wird sie sie von ihnen ablenken.

Leibowitz Tod und Thiessens Todesmut gibt den Spielercharakteren Zeit, die sie für ihre Flucht nutzen sollten. Mit Hütten, die sie zum Einsturz bringen, oder Brücken, die sie hinter sich kappen, können sie vielleicht Protektoren und der Bestie entkommen. Vielleicht lassen sie sich auch auf einen Kampf ein?

EINSTURZGEFAHR!

Die Charaktere flüchten sich schließlich nach draußen ins Licht. Doch noch sind sie nicht gerettet. In wenigen Minuten werden die Protektoren nachsetzen – und nichts wäre gewonnen. Wäre da nicht das riesige Schneebrett über dem Tunnelausgang. Gelingt es den Charakteren, eine Lawine auszulösen, die den Durchgang verschüttet? Oder lassen sie sich auf eine Schlacht ein? So oder so endet das Abenteuer hier.



WIE E S WEITERGEHT ...

Dieses Abenteuer kann als Auftakt für eine Kampagne in den Eiswüsten Borcas dienen. Vielleicht kehren die Charaktere in die unterirdische Stadt zurück, um das Schicksal ihrer Einwohner zu ergründen – und um Artefakte zu bergen. Vielleicht verstecken sich noch andere Lagerstätten in dem untertunnelten Bergmassiv, die von seltsamen Kulten und streitsüchtigen Sippen beherrscht werden. Es liegt an Ihnen.

DEGENESIS

Weiterführende Informationen zu DEGENESIS und das vollständige DEGENESIS: Grundregelwerk als kostenlosen Download (PDF) finden Sie unter www.degenesis.de. Zusätzlich können Sie dort über unseren Verlags-Online-Shop alle aktuellen Produkte direkt zu sich nach Hause ordern, bzw. kurz vor der Veröffentlichung stehende Produkte zu Sonderkonditionen vorbestellen.

Bereits erhältlich (Stand 11-2005):

DEGENESIS: Grundregelwerk, Hardcover, 384 Seiten;

JUSTITIAN: Die gerechte Faust, Quellenband, Hardcover, 204 Seiten;

DEGENESIS: Eisbarriere, 4-seitiger Spielleiterschirm, DIN A1 Farbkarte;