

Die Kraft des Erddrachen

von Gerd Hupperich, mit Illustrationen von Werner Öckl

- copyright © 1995 by Verlag für F&SF-Spiele -

Die Kraft des Erddrachen ist ein Abenteuer, in dem das Übernatürliche zur Geltung kommt. Es wird davon ausgegangen, daß 2-4 Spielerfiguren zu Beginn des Abenteuers als freie Mitarbeiter der Leipziger *Monatshefte für Kunstwissenschaft* angestellt worden sind. Figuren mit archäologischen, journalistischen, fotografischen oder kartographischen Kenntnissen (Archäologen, Völkerkundler, Journalisten) wären erwünscht. Das Abenteuer ist zeitlich in der Mitte der 1880er Jahre angesiedelt. Da die Handlung auf mehreren Ebenen verläuft, sollte der Spielleiter das gesamte Abenteuer vorher gründlich durchlesen, um mit sich mit den Geschehnissen und Motiven der Nichtspieler-Figuren vertraut zu machen.

Die Aufgabe

Die *Monatshefte für Kunstwissenschaft* in Leipzig (eine seriöse wissenschaftliche Schriftenreihe) beruft in Zusammenarbeit mit dem städtischen Museum zu Anfang des Jahres einige freie Mitarbeiter. Diese sollen in der erzgebirgischen Kleinstadt Altenberg nahe Böhmen ein wissenschaftliches Projekt durchführen. Es geht darum, besondere Kunstobjekte aus dem Privatbesitz eines Sammlers zu dokumentieren. Das Projekt soll nach seinem Abschluß in den Monatsheften vorgestellt werden. Der Sammler und zugleich Gastgeber des Mitarbeiterteams heißt **Heinrich Wurdekast**. Neben den Abenteurern besteht die Projektgruppe aus **Doktor Julius Hermann Tleitwitz** und **Hertha Grotefeld**. Die Abenteurer werden von der Redaktion der *Monatshefte* in den Auftrag knapp eingeführt. Ausführlicheres werden sie aber erst von Doktor Tleitwitz erfahren. Da noch etwas Zeit bis zur Abfahrt in Richtung Dresden vorhanden ist, können die Abenteurer einige Informationen über ihre Begleiter, ihren Gastgeber und die Stadt Altenberg eruieren. Dazu steht ihnen die Redaktion sowie die Universität mit Auskünften zur Verfügung. Die eingerahmten Informationen werden der Gruppe zu Beginn des Abenteuers automatisch mitgeteilt. Ein Vorabbesuch bei Tleitwitz und Hertha Grotefeld, die beide in Leipzig wohnen, ist nach vorheriger Vereinbarung eines Termins möglich.

Hintergrundinformationen

Informieren sich die Abenteurer vor der Abreise über ihre Begleiter, ihr Ziel oder ihren Gastgeber, so erfahren sie nur die im folgenden Text eingerahmten Daten. Die restlichen Informationen erschließen sich ihnen erst im Laufe des Spiels, wenn sie längeren Kontakt mit den betreffenden Personen haben.

Julius Hermann Tleitwitz

Geboren am 14.7.1856 in Salzwedel in der Altmark. 1866-1874 Besuch des Köllnischen Gymnasiums zu Berlin. 1875-1877 Studium der klassischen Philologie und Geschichte in Bonn. 1878-1882 Studium der orientalischen Archäologie in Leipzig. 1882 Dissertation »Islamische Baukunst in Ägypten, mit einem Abriß zum Gewölbebau des Islam in Ägypten« (Teilabdruck in der *Zeitschrift der Deutschen Morgenländischen Gesellschaft*). Seit 1884 Mitarbeiter an den *Wissenschaftlichen Veröffentlichungen der Deutschen Orient-Gesellschaft* zu Leipzig. Zur Zeit arbeitet er an seiner Habilitationsschrift über die arabischen Burgen von Quseir 'Amra, Haraneh und Tuba. 1884 Heirat mit Antonie Delhaes (geb. 1865), Tochter von Dr. med. Karl Wilhelm Delhaes, Geheimer Sanitätsrat in Leipzig, und Johanna Mathilde Delhaes.

Die Abenteurer haben in Leipzig die Möglichkeit, von der Redaktion der *Monatshefte* ein Exemplar von Tleitwitzens Dissertation zu leihen. Der Text hat zwar nicht direkt etwas mit dem Geschehen des Abenteuers zu tun, einem Leser könnte jedoch **in der Schlußzene** bewußt werden, daß hier die Busiris-Ringe schon angesprochen werden (EW:Schreiben: Deutsch; vgl. den Monolog von Tleitwitz am Schluß).

Julius Hermann Tleitwitz ist der dritte Sohn einer preußischen Beamtenfamilie protestantischer Konfession. Der Vater, Friedrich Ludwig (geb. 1828), stammt aus Quedlinburg und war von 1858-1871 Postdirektor in Salzwedel, dann Postbeamter in Berlin. Die Mutter, Sophie Julie (1838-1884), geb. Heinemann, kommt aus Erfurt.

Vorübergehend wirkte Tleitwitz 1883 als Hauslehrer auf dem mecklenburgischen Rittergut Altvorwerk bei der Familie von Oertzen. Seit April 1884 ist er Redakteur in der Deutschen Orient-Gesellschaft, die ihre Bestimmung in der Herausgabe von Veröffentlichungen zur orientalischen Geschichte und Kultur hat. Seine Arbeit in den letzten Jahren bestand in der Sichtung, Ordnung und Katalogisierung liegengebliebenen Materials. Tleitwitz strebt eine ordentliche Professur in Leipzig an, die ihm die Rechnungskammer der Universität frühestens für 1888 in Aussicht gestellt hat. Zur Zeit betreibt er Studien für seine Habilitation an der Fakultät für orientalistische Archäologie.

Dieser Biographie eines ehrgeizigen, jungen Akademikers ist fast nichts hinzuzufügen. Er hat bereits privat mit Heinrich Wurdekast korrespondiert und einen Einblick in dessen Sammlung bekommen. Obwohl die »Sammlung Wurdekast«, wie später zu erfahren ist, scheinbar nichts mit Tleitwitzens Spezialgebiet, der Orientalistik, zu tun hat, gibt es doch einen verborgenen Zusammenhang. Dies ist ein persönlicher Hintergrund, der zum Schluß der Handlung offenbar wird. Tleitwitz will sein Engagement für die »Sammlung Wurdekast« vor allen Dingen als persönlichen Erfolg verbuchen, der ihm rascher zu einer festen Anstellung verhelfen soll. In erster Linie seiner Fürsprache ist es zu verdanken, daß die *Monatshefte* das Projekt finanzieren.

Hertha Grotefeld

Geboren am 1.7.1850 in Berlin. Sie hat in München Zeichnen studiert (privat). Seit 1880 hat sie sich zu einer gefragten Zeichnerin für verschiedene Museums-jahrbücher entwickelt. Heute arbeitet sie regelmäßig für Museen und Verlage, für die sie Karten und Skizzen von Grabungsarbeiten und Restaurationsobjekten herstellt. Sie ist unverheiratet und führt ein zurückgezogenes Leben bei ihren Großeltern in Leipzig.

Über Hertha Grotefeld ist in der Kürze der Zeit nichts Näheres in Erfahrung zu bringen, zumal sie ja keine akademisch bedeutsame Person ist. Ihre Eltern scheinen bereits verstorben zu sein; von einer Schwester in Berlin kommen regelmäßig Briefe. Von 1872-1882 hat sie sich als erfolgreiche Buchillustratorin von Jugendromanen unter dem Pseudonym Jenny von Herzfeld betätigt (**PW:Ruhm** und/oder **EW-4: Allgemeinbildung**).

Hertha Grotefeld gehört den *Ernsten Bibelforschern* an, einer weitgehend unbekanntem Sekte, von der die Spielerfiguren nur gehört haben dürften, wenn ihnen ein **EW:Allgemeinbildung** mit **kritisch** glückt.

Die Ernsten Bibelforscher

Die Bezeichnung rührt daher, daß ihre Lehre auf den Aussagen der Bibel fußt. Sie sind eine internationale christliche Vereinigung, die 1870 von Charles Taze Russel gegründet wurde. Zum jetzigen Zeitpunkt gibt es im Deutschen Reich nur vereinzelt Anhänger dieser Glaubensrichtung, die fest von der unmittelbar bevorstehenden Wiederkehr Christi überzeugt ist und als Handlungsmaßstab einzig die wörtliche Auslegung der Bibel anerkennt. Die Mitglieder lehnen die Verehrung des Kreuzes und religiöser Bilder ab, denn Gott, Jehova, verlangt "reine Anbetung". Jesus Christus war ihrer Meinung nach der als Mensch auf die Erde gesandte Erzengel Michael, der als Geistwesen wiederauferstanden ist.

Heinrich Wurdekast

Genauere Daten sind unbekannt. Er ist ein emeritierter holländischer Akademiker von der Universität Leuven. Veröffentlichungen von ihm sind nicht bekannt. Er ist unverheiratet und wohnt seit vier Jahren in Altenberg.

Heinrich Wurdekast ist von Beruf Anthropologe. Er hat sich zudem auch intensiv mit wissenschaftsferneren Problemen auseinandergesetzt, besonders die Atlantissage forderte seinen Forscherdrang stark heraus. Nach der Lektüre von Nicholas van Huyns Buch (s. unten) glaubte er, damit einen Schlüssel zum atlantidischen Geheimwissen in der Hand zu halten. Nachdem die Universität ihn von seinen Lehrpflichten entbunden hatte, folgte er den Spuren seines Landsmannes in Altenberg, was einige Jahre in Anspruch nahm. Was er am Ende fand, ist Gegenstand dieses Abenteuers.

Altenberg

Lage und Geschichte: Bergstadt und Wintersportplatz auf dem Kamm des östlichen Erzgebirges am südlichen Abhang des Bergs Geising, 730-770 Meter ü.d.M., am oberen Ende des Müglitztals. In der Amtshauptmannschaft Dippoldiswalde der sächsischen Kreishauptmannschaft Dresden gelegen (von Dresden etwa 35 Kilometer entfernt). Altenberg ist um 1440 entstanden und seit 1451 Stadt. Heute hat es ungefähr 1700 Einwohner meist evangelischer Konfession.

Institutionen: Amtsgericht, Zollamt, Oberförsterei, Strohflechtschule.

Wirtschaft: Blumen- und Holzwarenfabrikation (Heimindustrie), Zigarettenherstellung, besonders aber Zinnbergbau (im Geising, 823 Meter hoch, befindet sich das bedeutendste Zinnbergwerk Sachsens), auch Wismut und Arsen. An den früheren, weit größeren Zinnbergbau erinnert noch die 90m tiefe Pinge (Sehenswürdigkeit), 1624 durch Einsturz eines Zinnbergwerks entstanden.

Verkehrsanbindung: Es gibt eine Kleinbahn nach Heidenau bei Dresden.

Vorgeschichte: Das Geheimnis des Geisbergs

In einer exakt nicht eingrenzbaeren Zeit existierte am Berg Geising eine kleine keltische Siedlung. **Druiden** hatten diesen Ort wegen seiner starken spirituellen Energie ausgesucht, die sie **Nwyvre** nannten. Mit Nwyvre bezeichneten die Druiden ein Element, aus dem in Verbindung mit den vier anderen Elementen (Feuer, Erde, Wasser und Luft) alles entsteht. Der Begriff hängt mit dem altenglischen *wyvern* zusammen, das ein drachenähnliches Wesen meint, wie es auf Wappen manchmal zu sehen ist. "Elementargeist" wäre der Ausdruck, den die modernen Okkultisten für die Vorstellung von Nwyvre gebrauchen würden.

"Ich kann Ihnen im Moment keinen Vortrag halten über Geschichte und Eigenart aller Magie, sondern nur sagen, daß »Elementargeist« soviel bedeutet wie die aktive Kraft hinter den Elementen - ob Erde, ob Wasser und Luft, oder auch Feuer -, und daß sie, vom Wesen her unpersönlich, dennoch personifiziert, ja gewissermaßen beseelt werden kann, und zwar durch Leute, die es verstehen, sich diese Kraft für ihre eigenen Zwecke dienstbar zu machen, auf ähnliche Weise, wie sich der praktische Mensch unsres Jahrhunderts den Dampf und die Elektrizität für seine Zwecke dienstbar gemacht hat."

Dr. John Silence
in »Rächendes Feuer« (The Nemesis of Fire)
von Algernon Blackwood

Die keltischen Druiden unternahmen den Versuch, das Nwyvre zu verstärken. Die nun stärker strömende Energie "weckte den Erddrachen", der die Gegend mit Erdbeben und Unwettern verheerte. Um die Folgen ihres Versuchs zu beheben, begab sich eine Gruppe druidischer Abgesandter in das ferne Pharaonenreich. Von der Weisheit der ägyptischen Priester erhofften sie sich Rat. Den erhielten sie auch nach langer Fahrt in der Stadt Sais. Die dortigen Priester besaßen altüberliefertes Wissen, mit dem sie die elementare Energie sinnvoll nutzen konnten, wie der Bau der großen Pyramiden eindrucksvoll belegte. Sie gaben den druidischen Gesandten die notwendigen Anweisungen und Hilfsmittel, damit diese in ihrer Heimat den Energiestrom bändigen konnten.

Das Wissen der Priester beruhte auf den Überlieferungen des untergegangenen Atlantis. Die Nachricht über Atlantis wurde dem Abendland von Platon in seinem Werk »*Timaios*« 355 v. Chr. überliefert. Dort wird erzählt, wie der ägyptische Priester Sonchis von Sais dem griechischen Staatsmann Solon, als dieser Athen aus politischen Gründen mied und in Ägypten weilte (593-583 v. Chr.), die Geschichte von Atlantis' Größe und Untergang erzählte, wie sie sich vor "neuntausend Jahren" zugetragen haben sollte.

Reisbeschrijving van een christelijk egyptenaar (Reisebericht eines christlichen Ägypters)

Ein Foliant in Holländisch von Nicholas van Huyn
1650 Amsterdam

Im Vorwort erklärt der Autor, wie er, von John Greaves »*Pyramidographia*« angeregt, eine Forschungsreise nach Ägypten antrat. Er suchte dort unbekannte Orte auf, untersuchte Tempel und Gräber. Ihn spornten die zahlreichen Varianten der Geschichte vom Pyramidenbau an. Das Buch ist reich an Volkssagen und Landschaftsschilderungen. Van Huyn erwähnt auch die Busiris-Sage, der er einen größeren Wahrheitsgehalt attestiert, da er selber "Ringe mit dem Namen des Königs Busiris" an den Fingern mumifizierter Priester gesehen habe.

In den Jahren 1647-1649 bereiste der Holländer **Nicholas van Huyn**, 1623 als dritter Sohn einer gutsituierten Familie in Hoorn geboren, Ägypten. Seine Erlebnisse legte er schriftlich in einem Reisebericht nieder, der nach seiner Rückkehr in Amsterdam gedruckt wurde. Dann widmete er sich dem Theologiestudium und erreichte es mit Hilfe der Geschäftsverbindungen seines Vaters, eines reichen Kolonialwarenhändlers, daß er sein erstes Amt als evangelischer Pfarrer

1654 in Altenberg antreten konnte. Hier baute er sich fern der Heimat ein großes Haus außerhalb der Stadt, das er 1656 beziehen konnte. Bis zu seinem frühen Tode 1661 erfreute van Huyn sich der Achtung seiner Mitbürger. Er setzte sich auch nachhaltig für den Erhalt der Klosterruine Laental ein, ein Ordenshaus, das in der Reformationszeit zerstört worden war und im Dreißigjährigen Krieg als Pferdestall gedient hatte.

Wie leicht zu erraten ist, entdeckte Nicholas van Huyn in Ägypten eine Spur vom Zusammenkommen der druidischen Gesandten mit den Priestern von Sais. Wahrscheinlich war es eine spätere Nachricht in griechischer oder lateinischer Sprache, die ihn davon unterrichtete, da zu seiner Zeit die Hieroglyphen noch nicht entziffert waren. Es ist schwer zu sagen, wie er die Gegend um Altenberg als Herkunftsort der Abgesandten identifizieren konnte. Möglicherweise war es ein Bericht über den Einsturz eines Zinnbergwerks anno 1624, der ihn darauf aufmerksam machte. Das setzt voraus, daß er von 1650 an systematisch nach Hinweisen auf außergewöhnliche Erdbeben in Europa Ausschau gehalten hat. Seine Bemühungen, sich in Altenberg anzusiedeln, um dort weitere Nachforschungen anzustellen, waren von Erfolg gekrönt.

Nicholas van Huyn fand heraus, daß unter den Grundfesten der Klosterruine Laental ein keltischer Opferaltar liegt. An dieser Stelle "schlossen" die Druiden "den Drachen ein", d.h. sie versiegelten die Quelle des Energiestroms. Der Holländer konnte der Versuchung nicht widerstehen, hier jener geheimnisvollen Kraft zu begegnen, die hinter der Errichtung der Pyramiden stand. Er erbrach das Siegel, doch erlag er der Beeinflussung durch den Drachen. Es gelang ihm noch, das Siegel wiederherzustellen - kurz darauf ereilte ihn der Tod.

Die Anreise

Morgens am 5. Februar treffen die Abenteurer am Leipziger Hauptbahnhof den Leiter des Projekts, Doktor Tleitwitz, und Hertha Grotefeld. Hoffentlich haben sie daran gedacht, sich für einen längeren Aufenthalt im winterlichen Erzgebirge auszustatten, denn man rechnet allgemein mit starken Schneefällen. Wem Winterstiefel, wollene Unterwäsche, Handschuhe und Mütze fehlen sollten, wird wohl sehr bald mit einer ausgewachsenen Erkältung im Bett liegen. Die Abfahrt der Gruppe geschieht ohne Öffentlichkeit, abgesehen von Rufus Hagemacher, dem Chefredakteur der *Monatshefte*, der alle verabschiedet und einen baldigen Bericht erwartet.



Im reservierten Abteil lernen sich die Beteiligten näher kennen. **Tleitwitz** ist ein jüngerer Mann, der sich eines herablassenden Tonfalls befleißigt. Er trägt gewelltes braunes Haar, das einen länglichen Kopf mit einem Ziegenbärtchen krönt. Er vermeidet Gespräche über sich und seine Arbeit und versucht auf linkische Art mit Hinweisen auf die Belanglosigkeiten jenseits des Abteifensters abzulenken. Es ist ihm anzumerken, daß er das Ende der Fahrt ungeduldig erwartet, obwohl er auf Anfrage beteuert, ihr Gastgeber würde sie eigentlich **erst morgen** erwarten. Tleitwitz fürchtet jedoch den gemeldeten Schnee, der seinen Terminplan durcheinanderbringen könnte. Wie er seinen Gefährten mitteilt, hat er kurz vor der Abfahrt ein Telegramm aufgegeben, in dem er Professor Wurdekast von ihrer vorgezogenen Ankunft in Kenntnis setzt.

Geselliger als der angehende Professor ist **Hertha Grotefeld**, die zwar leise, aber freundlicher ist. Gekleidet ist sie in ein modernes städtisches Kleid, offensichtlich gerade erst gekauft. Sie macht einen wachen Eindruck und wirft zwischen durch ein paar Skizzen vom Ausblick durchs Abteifenster aufs Papier. Ihr Gesicht wirkt irgendwie ausdruckslos, dafür die Augen um so lebhafter.

Genauerer zum Projekt

Während der ruckelnden Bahnfahrt Richtung Dresden wird Tleitwitz endlich auch auf nähere Details des Projekts zu sprechen kommen. Der folgende Text kann mit Ausschmückungen vorgelesen werden:

“Ich stehe seit einem guten Jahr mit Professor Wurdekast in schriftlichem Kontakt und kann daher wohl sagen, ziemlich gut über ihn und seine Sammlung Bescheid zu wissen. Ein ausgesprochener Glücksfall, darf ich meinen, daß er mich auf eigene Initiative hin angeschrieben hat, denn er kannte meinen Namen nur aus meiner Dissertation, die ihn überzeugt haben muß, mit seiner Suche nach einem bereits renommierten Fachmann aufzuhören. Die Beschreibungen seiner Objekte waren so vorzüglich, daß ich ihn schließlich drängte, sie mir doch einmal zu zeigen. Sein einziger Wunsch ist es, seine Sammlung einem wissenschaftlichen Auditorium vorzustellen. Er hielt es beinahe für würdelos, mich zu einem Besuch in seine vier Wände zu bitten, weil meine Zeit sicher viel zu kostbar für derlei Ausflüge sei. Sie können sich ja denken, wie vehement ich ihm vom Gegenteil schrieb, und mir nichts lieber wäre. Es erfüllte mich mit Triumph, ihm meine Pläne darzulegen, meine Beziehungen in die Waagschale zu werfen und einen finanzkräftigen Förderer für eine Dokumentation zu gewinnen. Wie rührend der alte Gelehrte sich über meine Anstrengungen freute!

Nun, was soll mehr gesagt werden? Endlich ist das Vorhaben in Gang gekommen, und bald schon werden wir die »Sammlung Wurdekast« sehen. Es handelt sich bei den Objekten meistens um guterhaltene Grabsteine aus spätmehringischer und karolingischer Zeit, deren ungewöhnliche Inschriftengestaltung auf eine gänzlich unbekannte Kloster- oder Steinmetzwerkstatt schließen läßt. Das ist natürlich nur eine Spekulation. Unsere Aufgabe wird es sein, diese Fundstücke einer Bewertung zu unterziehen und sie zu verzeichnen. Da fotografische Bilder nur dazu dienen können, die plastischen Details festzuhalten, wird Fräulein Grotefeld Handzeichnungen von den Inschriften anfertigen. Diese Dokumentation wird in Leipzig von Paläographen eingehend untersucht werden. Im übrigen ist unser Materialkoffer wohlgefüllt, denn wir müssen auf eine vollständige Aufnahme aller Stücke drängen. Herr Wurdekast wollte seine Sammlung, auch nicht teilweise, der Universität ausleihen. Ich beabsichtige von ihnen, meine Herren, einige Vermessungen im Freien vornehmen zu lassen. Wir wollen die Fundstellen eines Teils der Objekte besuchen und begutachten. Trotz des Schnees wird das so schwierig wohl nicht werden, denn Herr Wurdekast schrieb mir, es handle sich in einem Fall um eine Kapellenruine.”

Die Fahrt bis Dresden

Bald nachdem Leipzig hinter der Gruppe liegt, beobachten die Abenteurer **vier Männer**, die kofferbepackt an ihrem Abteil vorbeistolpern. Es sind, wie man ihrem aufgeregten Wortschwall entnehmen kann, die Herren Joseph Apelt, Wilhelm Gödert und Rudolf von Rasumowsky sowie dessen Sekretär Theodor Hasenbrück. Rasumowsky spricht mit einem österreichischen Akzent. Für ihn sollte der Spielleiter mittels eines **PW:Ruhm** testen, ob die Abenteurer seinen Namen schon einmal in der Zeitung gelesen haben. Die vier Fremden drängen darauf, bald unter sich zu sein. Sie schließen ihre Abteiltür und ziehen die Vorhänge zu. Nur leises Gespräch (aus dem ein Lauscher höchstens heraushören könnte, daß ihr Ziel ebenfalls Altenberg zu sein scheint) und das Geklapper von Hasenbrücks Reiseschreibmaschine dringen nach draußen. Der Spielleiter sollte die Szene nicht ausführlicher als eine beiläufige Begegnung behandeln.

Aufgrund “technischer Behinderungen” kommt es unterwegs leider zu einer erheblichen Verzögerung. Als man schließlich in Dresden eintrifft, sind gut zweieinhalb Stunden vergangen, und der nächste Anschluß von Heidenau nach Altenberg wird erst spätnachmittags um 16.30 Uhr abgehen. Tleitwitz will ein Eiltelegramm nach Altenberg aufgeben, um Heinrich Wurdekast von der Verspätung zu unterrichten. Hertha Grotefeld fragt die Abenteurer, ob sie mit ihr eine Tasse Kaffee trinken wollen (s. *Recherchen in Dresden*).

Abenteurer, die eigens darauf achten, können bemerken, daß die oben erwähnte vierköpfige Reisegruppe am Bahnsteig von einem wartenden Mann in grauem Mantel empfangen und zu einer geräumigen **Kutsche** gebracht wurde. Eventuell könnte einer Spielerfigur sogar auffallen (**EW:Sehen**), daß die Wagenräder dreckig und schlammbespritzt sind.

Zwischenfall im Schnee

Die Kleinbahn ab Heidenau mit Endstation in Altenberg geht über die Kleinstädte Dohna, Glashütte, Bärenstein und Geising. Dunkle Tannenföhren streichen an den eisblumengeschmückten Fenstern vorbei, der Wind läßt ungemütlich aussehende Schneewolken über den verwaschenen, grauen Himmel fegen. Die Dunkelheit holt die Reisenden während der Bummelfahrt hinauf ins Erzgebirge rasch ein, so daß die öden Provinzbahnhöfe in schummrigen Licht daliegen. Bei jedem Halt leert sich der Zug mehr. Nach der Station Geising befinden sich die Reisenden allein in einem dämmrigen Sitzbankwagen. Doktor Tleitwitz, der an längere Fahrten nicht gewöhnt ist, schlummert zurückgelehnt, während Hertha Grotefeld verträumt auf die winterliche Landschaft hinausblickt.

Gerade fängt es stark zu schneien an, als Fräulein Grotfeld plötzlich mit einem lauten Schrei zurückfährt. Ein heftiger Ruck geht durch den Zug. Etwa zeitgleich ertönt die schrille Lokomotivpfeife und läßt auch alle anderen aufschrecken, so daß nicht unbedingt klar ist, was mit Hertha geschehen ist. Erst als diese noch immer bleich und starr dasitzt, ist zu erkennen, daß sie einen gehörigen **Schock** erlitten hat. Sollte eine der Spielerfiguren zufällig auch durchs Fenster gesehen haben (**20%** für jede), so teilt sie mit Hertha folgende nervenaufreibende Beobachtung:

“Ich habe ein Gesicht gesehen; ein weißes, menschliches Gesicht, das mir einen Blick zugeworfen hat. Und dann drehte es sich weg - über ihm war plötzlich ein Schatten, der selbst die Schneeflocken verdunkelte. Mir schien, daß in diesem Moment die Böschung und der Waldsaum erzitterte und ein heftiger Windstoß Schnee gegen die Scheibe wirbelte. Ich kann gar nicht sagen, warum ich so erschrocken bin, aber das überraschende Auftauchen eines Menschen - ob Mann oder Frau - zu dieser Zeit und in diesem Wetter? Ich bin mir fast sicher, daß mir das Gesicht etwas zurief, aber der Pfiff der Lokomotive hat jedes Geräusch übertönt.”

Es bleibt im Unklaren, ob an diesem Erlebnis ein beunruhigender Haken ist. Eigentlich ist ja bloß ein nächtlicher Wanderer gesehen worden, aber “irgend etwas” ist für denjenigen, der einen **EW:Sechster Sinn** schafft, unnatürlich daran gewesen. Hertha Grotfeld besteht fest darauf, daß keine Einbildung sie getäuscht hat (mit Recht, vgl. *Das letzte Gefecht*).

Unter **Hypnose** kann Hertha Grotfeld noch einmal deutlicher ihre Beobachtung rekapitulieren. Sie weiß dann erstens zu sagen, daß es das Gesicht eines alten Mannes war, und zweitens, daß er für das Wetter nur spärlich bekleidet war. Dank ihres Zeichentalents kann sie von dem Gesicht eine relativ gute Skizze anfertigen.

Besitzen die Abenteurer genug Geistesgegenwart und bewegen den Schaffner, den Zug sofort anhalten zu lassen, können sie sich die einzige Sturmlaterne ausleihen und nachsehen gehen. Natürlich ist der Zug jetzt etwas weiter von der gesuchten Stelle entfernt. Der Schnee fällt dichter und wird bald alle eventuellen Spuren überdecken. Eine spätere Untersuchung käme also nicht mehr in Frage, falls die Abenteurer sich erst am folgenden Tag zu einem Begehen der Strecke entschließen. Hertha Grotfeld begleitet die Abenteurer, Tleitwitz und den Schaffner - einen redseligen, jungen Burschen - auf keinen Fall. Nach geraumer Zeit und einem gelungenen **EW:Sehen** entdeckt man eine seltsame Schneeverwehung. Auf einer Fläche von sage und schreibe etwa 50m² sieht die

Böschung wie freigelegt aus. Der fallende Schnee bedeckt die Stelle jetzt mit einer frischen und noch dünnen Decke, unter der der Erdboden dunkler hervorscheint. Die Tannenäste, die der Bahnstrecke zugewandt sind, haben ihre Schneelast verloren, aber unter ihnen haben sich keine Haufen gebildet. Es scheint, als ob ein heftiger Wind nur an diesem Platz den Schnee regelrecht zerstäubt habe.

Der frischgefallene Schnee überdeckt eine große **Lache Blut**. Sonst sind gar keine Spuren zu entdecken, auch nicht unter den Bäumen. Es bleibt unklar, ob ein Mensch hier gewesen ist, und der Schaffner drängt auf Fortsetzung der Fahrt. Wenn das Blut entdeckt wird, verspricht er, die Bahnhofsinspektion davon in Kenntnis zu setzen. Sollten die Abenteurer nachfragen, erinnert er sich, daß nicht sehr weit entfernt von der mysteriösen Stelle ein **Waldweg** der Försterei verläuft.

In der kleinen Erzgebirgsstadt fährt man endlich gegen 18.00 Uhr (regulär) ein. Der Zug macht Endstation, und die Reisegruppe steigt alleine aus. Erste Auskünfte über Heinrich Wurdekast haben die Spielerfiguren vielleicht vom Schaffner eingeholt, der zwar nicht den Gelehrten, wohl aber sein Wohnhaus und den Dienstboten kennt.

Auf dem Bahnhof erwartet **Richard Grundler**, der Famulus Wurdekasts, die Ankömmlinge. Er ist sehr alt, weißhaarig und erschreckend mager. Seine Kleidung strömt einen unangenehmen, muffigen Geruch aus. Seinen Verstand scheint er noch ziemlich beisammen zu haben, wenn er auch mehr brabbelt als deutlich sprechen kann. Grundler lädt das Gepäck auf einen Handkarren, den er ächzend durch das dunkle Städtchen zieht. Zu Gesprächen mit den Ankömmlingen ist er nicht bereit. Wurdekasts Haus liegt am Stadtrand und die Abenteurer erreichen es nach einer halben Stunde Fußweg. Altenberg macht in der Bahnhofsgegend einen beschaulichen, aber durchaus städtischen Eindruck. Man sieht einige Urlauber Einkehr in Pensionen halten. Zum Rand hin verstärkt sich hingegen der dörfliche Charakter Altenbergs: Die Straßen werden enger und lichtärmer, Hunde schlagen an, wenn man an verschlossenen Torwegen vorbeikommt. Als die Reisenden Wurdekasts Haus erreichen, liegt es finster vor ihnen: ein stattlicher alter Bau aus dem 17. Jahrhundert. Nur über der Eingangstür wirft eine Laterne einen schwächlichen Schein auf den Fußweg.

Anmerkung: Die vier Reisenden, die den Abenteurern im Zug begegnet sind, sind auf Betreiben Heinrich Wurdekasts hin mit der Kutsche in Dresden abgeholt worden und wie unsere Forscher in das Heim des Gelehrten gekommen. Sie sind kurz vor Doktor Tleitwitzens Gruppe in Altenberg eingetroffen und haben bereits Zimmer in Wurdekasts Haus bezogen. Davon erfahren die späteren Ankömmlinge - die Spielerfiguren - vorerst jedoch nichts.

Recherchen in Dresden

Da die Abenteurer wahrscheinlich im weiteren Verlauf Recherchen anstellen wollen, müssen sie in Dresden nach ergebigen Quellen suchen - bei ihrem unfreiwilligen Aufenthalt während der Anreise oder auch später bei einem erneuten Besuch der Stadt. Schon ein einfacher Spaziergang kann Interessantes zutage fördern. Die Informationsmöglichkeiten in Dresden werden an dieser Stelle behandelt.

Eine antiquarische Rarität

Auf einem Spaziergang durch die Stadt (egal, wonach man gerade sucht) kommt man an einem Buchladen vorbei, in dessen Auslage ein Buchtitel auffällt: »*Bibliographie der okkulten Wissenschaften - Zusammengestellt und mit Kommentaren von Joseph Apelt*«. In dem Buchladen ist das Bändchen, das schon recht angestaubt aussieht, für einige Groschen zu haben. Der Händler erklärt, daß er die wenigen Exemplare dieses Privatdrucks kaum verkaufen konnte. Dies

**Bibliographie der okkulten Wissenschaften
Zusammengestellt und mit Kommentaren
von Joseph Apelt**

1879 Düsseldorf, privater Erstdruck,
Auflage 50 Exemplare, 50 Seiten

Rudolf von Rasumowskys Würdigung beschreibt Apelt als Kenner des Okkulten, der seinesgleichen in Deutschland nicht habe. Apelt, Autor "wichtigster Erzählungen über die alten, ägyptischen Weisheitslehrern des Horus", habe in dieser Veröffentlichung die herausragendsten Werke der Zauberei und Esoterik erläuternd zusammengefaßt. Der Leser, der selbst über die Fertigkeit *Okkultismus* verfügt, kann aus den Kommentaren entnehmen, daß Joseph Apelt sich im Besitz eines besonderen Zugangs zum ägyptischen Geheimwissen glaubt, das er mit ausgewählten Eingeweihten teilt. In der Bibliographie werden tatsächlich einige zentrale Lehrbücher genannt, die ein Abenteurer zum Selbststudium des Okkulten heranziehen kann.



hier sei das letzte. Das Büchelchen ist mit fünfzig Seiten ziemlich schmal. Das Büttenpapier, offensichtlich eine Spezialanfertigung, ist in blassen Grau- und Grüntönen marmoriert. Einige Worte auf dem Vorsatzblatt lassen sich lobend über den Autor aus. Sie sind mit dem Monogramm Rudolf von Rasumowskys unterzeichnet: zwei spiegelbildlichen R, deren Rücken sich berühren. Mit einem **EW-4:Okkultismus** ist das Monogramm den Spielerfiguren als das sogenannte "Lustral-Siegel" bekannt, das von einer sehr kleinen Gruppe schwärmerisch veranlagter Geheimbündler verwendet wird. Über diese Leute ist aber so wenig bekannt, daß nur ernsthafte Nachforschungen mehr Informationen ergeben.

Sächsische Zeitung

Im Archiv der *Sächsischen Zeitung* können die Spielerfiguren nur forschen, wenn sie beruflicherseits ein glaubwürdiges Anliegen vorbringen können. Die Tagespresse ist für sie nur von Wert, um Informationen über Apelt, von Rasumowsky und Gödert in Erfahrung zu bringen. Allerdings ist der Geheimbund »Erweckung«, dem sie angehören, bisher kaum öffentlich in Erscheinung getreten, so daß sehr wenig Aussicht auf Erfolg besteht. Wenn die Abenteurer nicht Wurdokasts Sammlung von Zeitungsausschnitten finden, ist das Archiv leider die einzige Informationsmöglichkeit über diese Gruppe. Falls die Suchenden das Erscheinungsdatum der »*Bibliographie der okkulten Wissenschaften*« als Anhaltspunkt nehmen und sich primär in den jüngsten Jahrgängen umtun, werden sie am schnellsten fündig. Folgende Aussagen lassen sich ermitteln:

- Eine kleine Personengruppe mit dem Namen »**Erweckung**« fiel im Oktober 1880 mit einem an Soldaten verteilten Flugblatt, in dem eine Erneuerung Deutschlands im Geiste des Heiligen Römischen Reiches Deutscher Nation gefordert wurde, öffentlich auf. Das Papier war nur mit einem Zeichen, "**Lustral-Siegel**" genannt, unterschrieben. Da die Verfasser anonym blieben, verlief die Fahnung wegen Anstiftung zur Wehrzersetzung erfolglos.
- **Rudolf von Rasumowsky** ist laut den Gesellschaftskolumnen ein herumreisender österreichischer Adelige, der sich als Abkömmling von Graf André C. Rasumowsky, Anfang des Jahrhunderts russischer Gesandter in Wien, ausgibt. Er wird mehrmals als Scharlatan, der wegen Hochstapelei und Heiratsschwindel angeklagt worden sei, bezeichnet. Woher er das Geld für seine Reisen bezieht, ist Gegenstand widersprüchlicher Spekulationen (zaristischer Spion, Verkauf einer ererbten Kunstsammlung u.ä.).

Apelt und Gödert sind nicht so auffällige Persönlichkeiten, daß man über sie in der hiesigen Tagespresse lesen könnte.

Universitätsbibliothek

Um sich über den **Bergbau im Erzgebirge** kundig zu machen, finden die Abenteurer hier eine große Anzahl Monographien und Zeitungsartikel. Der für das Abenteuer interessante Zeitraum wird besonders abgedeckt in »*Ursprung der Bergwerke in Sachsen, aus der Geschichte mittlerer Zeiten untersucht*«, verfaßt 1844 von Johann Friedrich Klotzsch. Dieses Werk behandelt den sächsischen Bergbau von den Anfängen bis zum Jahr 1640. Die Abenteurer erfahren daraus, daß der hiesige Bergbau schon für die keltische Zeit nachweisbar ist, und sie erhalten alle Informationen über die Altenberger Pinge.

Nachschlagewerke für ägyptische **Hieroglyphen**, **Altgriechisch**, **Hebräisch** sowie **Arabisch** sind im großen Lesesaal zwar einzusehen, nützen der Spielergruppe aber nur dann, wenn sie die Zeichen der betreffenden Schrift kennen (also *Schreiben* mindestens mit +4 beherrschen). Das Benutzen dieser Werke verschafft einen zusätzlichen **EW:Schreiben**, um eine Übersetzung zusammenbasteln zu können (Dauer: ca. ein halber Tag). Mit einem lateinischen Wörterbuch kann jedermann umgehen und so die Zeile *CAVE DRACONEM* übersetzen. Will es der Spielleiter seiner Gruppe leichter machen, kann er ihnen im Lesesaal einen aufgeschlossenen Altphilologen über den Weg laufen lassen, der auch die anderssprachigen Zeilen entschlüsselt.

Telegraphisches Amt

Um gesicherte Informationen über **Heinrich Wurdekast** einzuholen, bleibt nichts anderes übrig, als der Universitätsverwaltung in Leuven ein Telegramm zu schicken. Die Abenteurer erfahren auf diese Weise jedoch nichts Neues, es sei denn sie formulieren ihre Anfrage entsprechend konkret. Was ungewöhnliche Interessen des Professors angeht, könnte in der Antwort auf seine Atlantis-Forschungen hingewiesen werden. Außerdem ist das Telegramm nach Holland die einzige Möglichkeit, eine **Personenbeschreibung** Heinrich Wurdekasts aus vertrauenswürdiger Quelle zu bekommen, vorausgesetzt die Abenteurer verlangen sie ausdrücklich! Diese Beschreibung lautet dann:

H.W., 70 Jahre, groß & schlank,
Gehörschwäche durch Krankheit

Die telegraphierte Antwort läßt zwei Tage auf sich warten, falls die Anfrage nicht als besonders dringlich gekennzeichnet wird. Es dauert einen weiteren Tag, bis die Abenteurer die Antwort in den Händen halten, wenn sie sie sich nach Altenberg schicken lassen. In diesem Fall ist es ausgesprochen

wahrscheinlich, daß der Hausangestellte (Richard Grundler) oder Heinrich Wurdekast selbst das Telegramm vor ihnen zu Gesicht bekommen und es ungeöffnet verbrennen.

Zu Gast bei Heinrich Wurdekast

Wenn die Wissenschaftler vor dem Hause von Heinrich Wurdekast stehen, öffnet sich vor ihnen die Tür zur Kernhandlung des Abenteurers. Zuerst einmal steht aber ein rustikales Abendbrot für sie auf dem Tisch: Bratwurst, Kartoffeln, Wirsinggemüse und heißer Tee.

Nachdem das Abendbrot verspeist ist, läßt Heinrich Wurdekast einen leichten Weißwein servieren und reicht eine Zigarrensachtel herum. Nun können die Gäste ihren Gastgeber eingehender betrachten.

Heinrich Wurdekast hat graues Lockenhaar und buschige, weiße Koteletten, die sein pockennarbiges Gesicht noch bärbeißiger aussehen lassen, als dies seine krumme Nase und seine breite Oberlippe bewirken. Kurz gesagt, er sieht eher wie ein alter Bauer aus als wie ein distinguiertes Gelehrter. Wurdekast zieht den Schnupftabak dem Rauchen vor: Ein abgegriffenes Tabakdöschen liegt immer in greifbarer Nähe seiner schwieligen Hände, die zudem mit vielen braunen Flecken vom ausgiebigen Schnupfen übersät sind. Unter dieser Angewohnheit, die nicht gerade geräuschlos und trocken vonstatten geht, leidet auch die Konversation mitunter. Wurdekasts Alter läßt sich auf etwa 60 schätzen; er ist klein und korpulent. Er spricht ein gutes Deutsch, ohne hörbaren Akzent.

Hertha Grotefeld spricht natürlich das obscure Erlebnis während der Zugfahrt durch den Wald an, in der Hoffnung, daß Heinrich Wurdekast eine mögliche Erklärung liefern kann. Inwieweit ihre Geschichte Gewicht erhält, hängt von der Erkundung ab, die die Spielerfiguren bereits vorgenommen haben. Entweder wiegelt Wurdekast, heftiger reagierend, als man erwarten würde, die ganze Angelegenheit ab, oder er gibt leichthin zu bedenken, daß schlicht ein Reh oder ein Wildschwein von dem fahrenden Zug gestreift worden sein könnte und sich blutend fortgeschleppt habe. Irgendwelche rätselhaften Wahrnehmungen müßten natürlicherweise auf Sinnestäuschung beruhen.



Von Fragen, die den Grund des Besuchs betreffen, lenkt Wurdekast mitleidlos ab: Diese Dinge könnten ruhig bis morgen früh warten. Es ist anzunehmen, daß die Reisenden ohnehin reif für ihre Betten sind. Am ersten Abend ist ihr Gastgeber nur bereit, ein paar **allgemeine Fragen** zu Altenberg, der Umgebung und dem Haus zu beantworten. Die Sprache kann dabei auf Sehenswürdigkeiten kommen, nämlich die Klosterruine Laental und die Altenberger Pinge.

- Wurdekast weiß über sein **Haus** zu berichten, daß es als Pfarrhaus im 17. Jahrhundert errichtet und bis etwa 1822 von einem evangelischen Geistlichen bewohnt wurde. Dann war man offenbar der Meinung, das alte Haus wäre zu groß für die Bedürfnisse eines Kirchenmannes. Es wurde daher an einen Altenberger Gastwirt verkauft, der es einige Jahre lang an länger verweilende Gäste vermietete. Als Wurdekast es vor vier Jahren kaufte, stand es bereits einige Jahre lang leer.
- Heinrich Wurdekast erklärt zu dem **Porträt** im Speisezimmer (s. *Wurdekasts Haus - Erdgeschoß*), daß es einen frühen Bewohner zeigen müsse. Er teilt keinesfalls mit, was er über Nicholas van Huyn weiß.

Nächtliche Schatten

In der Nacht fällt die Temperatur erheblich, und klirrender Frost zaubert Eisblumen auf die Schlafzimmerfenster der Gäste. Bestimmt sind die Abenteurer froh, die müden Glieder in den warmen Federbetten ausstrecken zu können. Vielleicht ist ihr Schlaf aber auch leicht, weil sie durch die gewissen Anzeichen eines Geheimnisses geschärften Sinnes sind. Wie es sich damit verhält, muß der Spielleiter entscheiden und seine Gruppe gegebenenfalls auf das nun stattfindende, nächtliche Treiben aufmerksam machen. Schläft die Gruppe den Schlaf der Gerechten, kann höchstens *Wachgabe* sie alarmieren.

Das Knarren der Haustür durchdringt gegen ein Uhr in der Nacht die gefrorene Stille, knirschende Fußstapfen entfernen sich allmählich die Straße hinunter zur Stadt. Es ist so hell, daß die fünf dick verummumten Gestalten, die Urheber dieser verstohlenen Geräusche sind, keine Lampen benötigen. Um überhaupt etwas Genaueres als unklare Schemen sehen zu können, müssen die Spielerfiguren vorher ein **Fenster öffnen**. Um dies geräuschlos zu bewerkstelligen, ist ein **PW+20:Gs** zu absolvieren. Schlägt dieser fehl, gibt der

Fensterrahmen ein Quietschen von sich, das dafür sorgt, daß die Beobachteten schnell aus dem Sichtfeld verschwinden. Mit einem erfolgreichen **EW:Sehen** kann man Heinrich Wurdekast in der Gruppe erkennen, eingehüllt in einen Pelzmantel und mit einem flauschigen Schal vor dem Gesicht versehen. Fällt bei dem Wurf eine **20**, sind seine vier Begleiter als die Zugreisenden auf der Strecke bis Dresden zu identifizieren.

Doktor Tleitwitz und Hertha Grotefeld liegen seelenruhig in ihren Betten. Sie schenken den Abenteurern nur widerwillig Glauben. Und wenn schon: Was da draußen vor sich geht, hat bestimmt einen guten Grund und ist nicht ihre Sache. Sie halten es für keine gute Idee, den nächtlichen Spaziergängern nachzuspionieren. Von dieser Seite dürfen die Abenteurer also keine Kooperation erwarten.

Eine heimliche Exkursion

Verlassen die Abenteurer das Haus doch, können sie ihre Kollegen höchstens dazu bewegen, wach zu bleiben und auf ihre Rückkehr zu warten. Dazu ist aber schon ein **EW:Beredsamkeit** erforderlich. Bereits im 1.Stock sticht ihnen ein starker Geruch nach **Salmiakgeist** in die Nase, der von der Kellertreppe herkommt (*s. Wurdekasts Haus - Der Keller*).

Vor der Haustür müssen sie die Fußspuren aufnehmen, da die Ausflügler mit unbekanntem Ziel längst nicht mehr zwischen den Häusern Altenbergs zu sehen sind. Die Verfolger müssen nacheinander **drei EW+6:Spurensuche** schaffen, die sie quer durch die ruhige Stadt nach Westen führen. Mißlingt einer der Würfe, steht ihnen einmal ein **EW+4:Spurensuche** zu, um den richtigen Weg wiederzufinden. Die Verfolgten haben sich hinter Altenberg in den dunklen Tannenwald geschlagen und dabei einen Forstweg gewählt. Haben die Abenteurer **keine Lichtquellen** mitgenommen, müssen sie vor den nun folgenden zwei **EW+8:Spurensuche** jeweils einen **EW:Sehen** machen, damit sie überhaupt in der Dunkelheit etwas ausmachen können. Schlagen die Sehenwürfe fehl, haben sie die Stapfen im Schnee unwiederbringlich verloren. Falls die Abenteurer beim Öffnen des Fensters die Aufmerksamkeit auf sich gelenkt haben, haben Wurdekasts Genossen ihre Spuren verwischt (**WW:Spurensuche+4**).

Die Verfolgten halten sich etwa eine Stunde im Wald auf, den sie zu durchsuchen scheinen. Besondere Beachtung schenken sie dem Abschnitt der Schienenstrecke, an der Hertha Grotefeld ihre mysteriöse Beobachtung gemacht hat. Die Abenteurer sehen dies, wenn es ihnen gelungen ist, den Spuren zu folgen. Wurdekast bückt sich in der Nähe der Schienen und durchwühlt den frischen Schnee. Er hebt etwas

Kleines vor sein Gesicht und steckt es in die Manteltasche. Dies können die Abenteurer nur dann erkennen, wenn sie sich ziemlich dicht heranschleichen. **Theodor Hasenbrück** ist ein **WW:Hören+10** erlaubt, falls er sich bewußt ist, daß ihr Weggang beäugt wurde. Wurdekast und seine Begleiter sind nicht darauf aus, den Abenteurern zu begegnen. Sie lassen sich als äußerste Reaktion zu einigen ungezielten Warnschüssen hinreißen. Sie verschwinden so schnell wie möglich, was ihnen dank der Ortskenntnis Wurdekasts auch gelingt. Die Spielerfiguren brauchen etwas länger, um zum Haus zurückzufinden, so daß die andere Gruppe auf jeden Fall wieder vor ihnen da ist. Ihre Rückkehr bekommen dann nur vorsorglich zurückgebliebene Abenteurer mit bzw. Tleitwitz oder Grotefeld, die zum Wachen überredet worden sind.

Der nächste Morgen

Am nächsten Morgen serviert Richard Grundler den Gästen ein warmes Frühstück im Speisezimmer. Der **Salmiakgeruch**, den die Abenteurer möglicherweise in der letzten Nacht wahrgenommen haben, hängt jetzt nur noch schwach in der Luft (**EW:Riechen**). Die Nichtspielerfiguren registrieren den Geruch nicht (oder geben sie dies nur vor?). Heinrich Wurdekast ist nun bereit, die Tür zu seiner Sammlung zu aufzuschließen.

An dieser Stelle kann es bereits passieren, daß die Abenteurer auf Konfrontationskurs zu ihrem Gastgeber gehen. Ihre Kollegen erweisen sich hierbei uneingeschränkt als Hindernis, und der Spielleiter sollte gerade Tleitwitz, den verantwortlichen Leiter des Projekts, als Prellbock zwischen Wurdekast und den Abenteurern ausspielen. Der gute Doktor ist einzig und allein auf die Durchführung der hier anstehenden wissenschaftlichen Arbeit konzentriert und ignoriert alle davon abweichenden Einwürfe. Er wird die Abenteurer nachhaltig dazu auffordern, ihren vorgesehenen Tätigkeiten nachzugehen und sich nötigenfalls auf das Heftigste ereifern, wenn diese nicht nach seiner Pfeife tanzen. Diese Haltung gibt Tleitwitz während des ganzen Abenteuers nicht auf. Mit **Menschenkenntnis** ist erkennbar, daß er sich in ein immer stärker werdendes Gefühl der Überlegenheit hineinsteigert. Hertha Grotefeld ist einfach zu harmoniebedürftig, als daß sie aggressives Verhalten von Seiten der Abenteurer unterstützen würde. Unter vier Augen würde sie den Abenteurern aber eingestehen, daß auch ihr Wurdekast unheimlich ist. Die Abenteurer verhalten sich am geschicktesten, wenn sie ihre Verdachtsgründe stillschweigend für sich behalten und einfach nur aufpassen.

Es hilft dem Spielleiter, die weitere Handlung locker zu gestalten, wenn er sich folgendes klarmacht: Es geht nicht darum, daß die Spielerfiguren Wurdekast auf gar keinen Fall

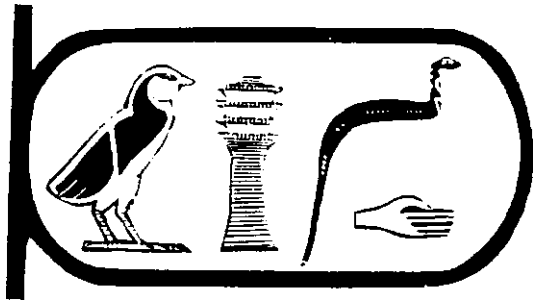


Abb.1: Siegelring

verdächtigen oder von seiner Zusammenarbeit mit Rasumowsky und Konsorten nichts merken dürfen. Früher oder später läßt sich das nicht mehr verheimlichen, und sei es nur deshalb, weil die Gruppe, neugierig wie sie ist, das ganze Haus auf den Kopf stellt. Da dies auch Wurdekast bewußt ist, hat er auf die zu erwartenden Vorwürfe Ausreden parat:

- Die heimliche Exkursion zum Bahndamm diente der Suche nach einem gestohlenen Ring aus seinem Besitz. Er hatte den Schreibtisch in seinem Arbeitszimmer offen vorgefunden, zwei Stunden vor der Ankunft von Tleitwitzens Gruppe. Hertha Grotefelds seltsame Beobachtung brachte ihn auf die Idee, daß sie den Dieb auf der Flucht entlang der Schienen gesehen hat. Er hielt es in Anbetracht des Schnees für klüger, den Ring auf eigene Faust zu suchen anstatt auf die Polizei zu vertrauen. Da er sein Eigentum nun wieder habe, verlange es ihn auch nicht mehr, die Behörden in Kenntnis zu setzen. Wurdekast zeigt den Ring nur auf Verlangen (Abbildung 1) und gibt ihn nicht aus der Hand.
- Für die Anwesenheit von vier weiteren Gästen, die er Tleitwitzens Gruppe nicht vorgestellt hat, gibt er folgende Rechtfertigung ab:

“Sie können es selbstverständlich nicht wissen! Meine wissenschaftlichen Neigungen erstrecken sich nicht nur auf die ernsthafte Archäologie, die für die mythische Überlieferung von Atlantis bisher keine Beweise gefunden hat und aus keinem anderen als diesem Grund dafür nur ein mildes Lächeln erübrigt. Glauben Sie mir, daß ich mir schon oft genug Unseriösität vorhalten lassen mußte. In meinem fortgeschrittenen Alter kann ich es mir nicht leisten, als Spinner verschrien zu werden. Es liegt mir sehr viel daran, Ihnen meine Sammlung zugänglich zu machen - natürlich auch der Öffentlichkeit. Hätte ich es da riskieren können, Sie mit meiner Atlantisforschung vor den Kopf zu stoßen? Jene Herren, die man gemeinhin als Okkultisten abtun würde, teilen dieselbe metaphysische Leidenschaft mit mir. Da dieses Interesse absolut keinen Berüh-

rungspunkt mit Ihrer Aufgabe aufweist, hielt ich es für das Beste, meine Gäste getrennt voneinander zu bewirten.”

Auch nach dieser Erklärung werden Rasumowsky, Hasenbrück, Apelt und Gödert nicht die Nähe der anderen Gäste suchen und sich weiterhin unzugänglich benehmen.

Die »Sammlung Wurdekast«

Heinrich Wurdekast steckt bedächtig einen dicken Schlüssel ins Türschloß. Nach einem schweifenden Blick in die Runde drückt er die Tür auf und geht in den dunklen Raum hinein, in dem er seine Sammlung aufbewahrt. Er dreht eine Petroleumlampe auf, und die Projektarbeiter sehen endlich die Zeugnisse der Vergangenheit, deretwegen sie hier sind.

Im wesentlichen stellt die »Sammlung Wurdekast« das dar, was Doktor Tleitwitz schon erwähnt hat: Grabsteine aus dem 7.-9. Jahrhundert, die dadurch auffallen, daß sie lateinische Majuskeln mit Runenformen mischen, von denen einige sogar an altägyptische Hieroglyphen erinnern. Letztere sind lediglich rudimentär ausgeführt, so daß die Ähnlichkeit nur mittels eines **EW-2:Archäologie** oder **EW:Schreiben/Ägyptisch** bemerkt werden kann. Wem ein **EW-4:Schreiben/Ägyptisch** gelingt, der kann sogar die Hieroglyphen rekonstruieren und lesen. Es handelt sich um zwei Namenskartu-

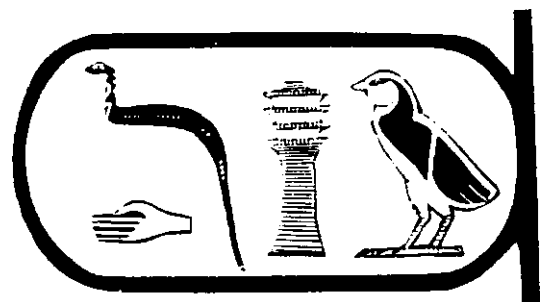


Abb.2: Dschedu

schen, »**Dschedu**« und »**Pr-Usr**« (Abbildungen 2 und 3), die beide mit der Übersetzung »Busiris« wiedergegeben werden können. »Dschedu« ist ein Name, der für die Stadt Busiris im Nildelta stehen kann. »Pr-Usr« heißt Haus des Osiris und ist das üblicherweise benutzte Schriftzeichen für Busiris; allerdings enthält diese Kartusche nicht das Zeichen für Stadt, sondern das Pharaonenzeichen.

Andere Bestandteile der Sammlung sind durchaus konventioneller. Es gibt Bruchstücke von römischen Steinsarkophagen, keltische Pfeilspitzen, Tonscherben und Zinnbecher zu sehen.

Doktor Tleitwitz verteilt die Aufgaben

Der Ablauf der nächsten Tage wird nun von Tleitwitzens Plan bestimmt. Er sieht vor, daß seine Mitarbeiter und er gegen 7.00 Uhr in aller Herrgottsfrühe aufstehen und gegen 7.45 Uhr mit der Arbeit beginnen. Das Mittagessen wird Punkt Zwölfe gemeinsam eingenommen, danach bis zum Kaffee gegen 16.00 Uhr weitergearbeitet. Die restliche Zeit des Tages sollte dazu genutzt werden, schon einmal Schlüsse aus den Beobachtungen zu ziehen. Tleitwitz wird es den Abenteurern verübeln, wenn sie sich mehr als einmal nicht an diesen Plan halten! Um seinen Unwillen nicht zu erregen, müßten sie für ihr unkollegiales Verhalten besondere Gründe angeben, die für das Forschungsprojekt einen Nutzen versprechen. Ob er ihnen Glauben schenkt, hängt vom Geschick und dem allgemeinen Benehmen der Abenteurer ab. Beispielsweise könnten sie einen Ausflug zur Klosterruine Laurental oder zur Bergwerkspinge leicht als Feldforschung verbrämen, während eine Tagestour nach Dresden schwieriger mit ihrem Auftrag in Einklang zu bringen wäre.

Die Tätigkeiten der Spielerfiguren werden nach ihren Erfahrungen vergeben:

- **Archäologie:** Katalogisierung und genaue Beschreibung jedes Objekts nach Material, Maßen, geschätztem Alter und Herstellungsart. Diese Arbeiten finden im Aufbewahrungsraum der Sammlung statt; die gesichteten Gegenstände werden anschließend nach oben zum Fotografieren gebracht.
- **Fotografieren:** Ablichtung der Objekte von allen Seiten und Entwicklung der Platten in einer improvisierten Dunkelkammer. Danach kommen die Stücke wieder nach unten in die Sammlung.
- **(Zeichnen:** Inschriften und kleinere Details werden noch einmal mit dem Zeichenstift von Hertha Grotefeld festgehalten.)
- **Kunstverständnis:** Die gesichteten Stücke einer einteilenden Betrachtung nach gleichen Entstehungszeiten, künstlerischem Wert und ähnlichen Merkmalen unterziehen.

Am Ende eines jeden Arbeitstags kann ein Abenteurer in dem Tätigkeitsgebiet **Archäologie** und/oder **Kunstverständnis**

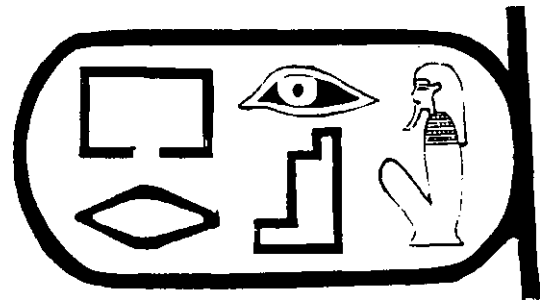


Abb.3: Pr-Usr

einen Erfolgswurf machen. Mit jedem gelungenen Wurf wird dem Charakter eine Erkenntnis zuteil:

- 1. EW:Archäologie:** Die Grabsteine sind allesamt gleichmäßig verwittert, so als wären sie denselben Bedingungen unterworfen gewesen.
- 2. EW:Archäologie:** Die Grabsteine müssen bereits vor langer Zeit geborgen worden sein. Kratzer, die auf frühere Untersuchungen deuten, sind selbst schon jahrhundertalt.
- 1. EW:Kunstverständnis:** Mehrere der Tonscherben gehören augenscheinlich zu einem **Flachrelief** aus römischer Zeit. Es bildet, soweit erkennbar, aller Wahrscheinlichkeit nach irgendeine kultische Szene ab.

Die Busiris-Geschichte bei Herodot

In der griechischen Mythologie hatte Herakles (d.i. Herkules) oft Kämpfe mit schrecklichen Feinden zu bestehen. Unter anderem kam er nach Ägypten, wo der König Busiris alle Fremden dem Zeus opfern ließ, um einer Prophezeiung zur Abwendung einer Dürre Folge zu leisten. Herodot berichtet darüber:

Auch sonst erzählt man in Hellas viele ungereimte Sagen. Töricht ist z.B. die Sage, daß Herakles nach Ägypten gekommen sei und die Ägypter ihn im Festzuge, bekränzt, dahergeführt hätten, um ihn dem Zeus zu opfern. Er habe sich anfangs nicht gewehrt, aber als sie am Altar mit den Vorbereitungen zum Opfer begannen, habe er dreingeschlagen und allesamt getötet. Wenn die Hellenen dergleichen erzählen, so scheint mir, wissen sie vom ägyptischen Wesen und den ägyptischen Bräuchen rein gar nichts. Die Ägypter opfern nicht einmal Vieh, außer Schweinen, Stieren und Kälbern soweit sie rein sind - und Gänsen; da sollten sie einen Menschen opfern? ...

2. EW:Kunstverständnis: Die Hälfte des Scherbenpuzzles kann zusammengesetzt werden. Der römische Künstler hat offenbar einen Opferritus der keltischen Urbewohner dargestellt. Man kann einige Männer in langen Gewändern erkennen, die Fackeln in den Händen tragen, sowie Gefangene, die in geflochtene Weidenkäfige gesperrt sind.

3. EW:Kunstverständnis: Das Puzzle wird komplettiert: Einem schlangenähnlichen Geschöpf, das aus einem Erdloch herauskriecht, werden Menschenopfer dargebracht.

Einmal sorgt **Doktor Tleitwitz** selbst für eine Störung seines Zeitplans. Als er nämlich nicht zum Mittagessen erscheint und man nach ihm schaut, wird er ohnmächtig in der Dunkelkammer liegend entdeckt. Mit wenigen Handgriffen erlangt Tleitwitz wieder sein Bewußtsein. Lächelnd erklärt er, daß ihm wohl die stickige Luft nicht bekommen sei. So etwas werde ihm aber nicht noch einmal passieren. Abenteurer mit medizinischem Wissen können erkennen, daß Tleitwitz wahrscheinlich einen **epileptischen Anfall** erlitten hat (Muskelkrämpfe und Harnabgang). Der Doktor behauptet, ein solcher Anfall wäre bei ihm noch nie vorgekommen. Einer ärztlichen Untersuchung verweigert er seine Zustimmung. Im Zusammenhang mit seiner eventuell zu beobachtenden Reizbarkeit besteht der begründete Verdacht, daß er schon andere epileptische Anfälle hatte. Mit einem weiteren **EW:Medizin** kann der Spielleiter entscheiden, ob eine Spielerfigur diese Diagnose treffen kann. Im Materialkoffer des Doktors befindet sich auch eine Flasche Bromid: eine chemische Verbindung, die zur Therapie bei Fallsüchtigen verschrieben wird.

Die Erweckung des Drachen

Selbstverständlich wollen Heinrich Wurdekast und seine esoterischen Gesinnungsfreunde den Erddrachen befreien. Sie sehen ihr Vorhaben als ein physikalisches Experiment mit einer kosmischen Energie bislang unbekannter Natur. Joseph Apelt hat sich am weitesten mit den ungeahnten Möglichkeiten dieser Energie befaßt. Rudolf von Rasumowsky hat eher einen spielerischen Zugang zum Okkultismus, ohne sich sehr um Gefahren und Hintergründe zu kümmern. Sein Sekretär Theodor Hasenbrück identifiziert sich mit dem Geheimbund »Erweckung« lediglich aus Ergebenheit für seinen Brötchengeber. Wilhelm Gödert schließlich ist durch seine fortschrittsfeindlichen Wunschvorstellungen an den Okkultismus geraten.

Anfänglich ging es Heinrich Wurdekast in der Tat darum, seine Sammlung der Fachwelt vorzustellen, um auf diesem Weg für seine atlantischen Theorien Interesse und Unterstützung zu erwerben. Dann trat bei ihm ein plötzlicher Sinneswandel ein, und er verschwendete keinen Gedanken mehr an seine Sammlung. Julius Hermann Tleitwitz organisierte zur selben Zeit unverdrossen die wissenschaftliche Studienfahrt nach Altenberg und überraschte Wurdekast mit seiner Initiative. Dieser bedingte sich aus, daß Hertha Grotefeld an dem Projekt teilnehmen solle. Mit der Gruppe »Erweckung« nahm er aus folgendem Grund Kontakt auf: Joseph Apelt ist nämlich im Besitz eines der beiden **ägyptischen Ringe**, die zum Öffnen des von den Druiden erschaffenen Siegels gebraucht werden.

Die Entdeckung hinter dem Porträt

Schon vor längerem mußte der holländische Professor einsehen, daß er dem Geheimnis von Atlantis auch im Erzgebirge nicht sehr viel näher gekommen war. Gewiß, er fand unter Kloster Laental den druidischen Altar und den versiegelten Eingang, den er in Ermangelung der Busiris-Ringe aber nicht öffnen konnte. Eine gänzlich andere Spur brachte ihn schließlich weiter - und besiegelte sein Unglück: ein unangenehmer Geruch, der in seinem Haus ständig störte und am auffälligsten im Speisezimmer war. Hinter Nicholas van Huyns Gemälde fand er vor kurzem eine kleine **Geheimkammer** und die Quelle des Geruchs: die von übelriechenden Pilzen überwucherte Gestalt eines Menschen. Das tote Gebilde regte sich alsbald und erwachte zu neuem Leben. Der ungläubig entsetzte Heinrich Wurdekast erfuhr aus dem Mund des Geschöpfes, daß er es hier mit **Nicholas van Huyn** höchstpersönlich zu tun hätte.

Der Holländer aus dem 17. Jahrhundert erzählte ihm, daß die Begegnung mit der Kraft des Erddrachen seinen Körper vollständig elektrifiziert hatte. Seine Mitbürger hielten ihn für tot und trugen ihn zu Grabe. Aus dem Scheintod erwacht, gelang es ihm jedoch zum Glück, sich aus dem noch nicht beigesetzten Sarg zu befreien. Seine Kräfte reichten aber nur noch dazu aus, die Kammer hinter dem Gemälde aufzusuchen, wo er nun für die kommenden Jahrhunderte in einen todesgleichen Dämmerzustand fiel. Einer der zwei Busiris-Ringe steckte an seiner Hand.

Van Huyn konnte seinen Entdecker einige Tage lang in dem Glauben halten, daß er immer noch ein normaler Mensch sei. Die Wahrheit sah und sieht jedoch weniger harmlos aus: Die Energie, mit der er in Berührung gekommen war, hatte ihn wirklich getötet. Es ist nur diese Energie, die ihm sein Fortleben gestattet, und eine fremde Intelligenz, älter als die Menschheit, wohnt jetzt in seinem Gehirn. Als sich Heinrich

Wurdekast dessen schließlich bewußt wurde, hielt ihn van Huyn kraft seiner hypnotischen Ausstrahlung wie einen Gefangenen in seinem eigenen Haus. Es gelang Wurdekast aus seiner Haft zu entfliehen (*siehe Wurdekasts Haus - Der Keller*) - gerade an dem Tag, als die Abenteurer eintrafen.

Masken und Larven

Nicholas van Huyn ist nun in die Rolle Richard Grundlers, des Faktotums, geschlüpft. Aus dieser prinzipiell unverdächtigen Position heraus treibt er seinen Plan voran. Dabei hilft ihm Richard Grundler, der als Heinrich Wurdekast agiert - natürlich nicht ganz aus freien Stücken, denn er wird durch Hypnose zum Mitspielen gezwungen. Für den Spielleiter ist es wichtig, dies zu beachten: Richard Grundler hält sich tatsächlich für Heinrich Wurdekast und wird für klare gegenteilige Beweise kein offenes Ohr haben. (*“Ich weiß doch, wer ich bin!”*)

Tritt die Situation ein, daß ein Abenteurer Richard Grundler hypnotisieren will, um in sein Unterbewußtsein einzudringen, muß er dazu van Huyns Einfluß brechen. Der WW:Willenskraft/10 entfällt, an seiner Stelle würfelt der Spielleiter einen **WW:Hypnose+12** für Nicholas van Huyn. Die Resultate werden folgendermaßen ausgewertet:

- **kritischer Fehler beim Erfolgswurf:** Die Spielerfigur kann van Huyns Einfluß auf keinen Fall aufheben.
- **normaler Mißerfolg:** Ein neuer Versuch kann erst später (und das heißt: nicht mehr während dieses Abenteurers) vorgenommen werden.
- **leichter Vorteil:** Die Spielerfigur merkt, daß sich ihr ein anderer mentaler Zwang entgegenstellt, also daß Richard Grundler schon hypnotisiert ist.
- **großer Vorteil:** Richard Grundler bekommt seine Erinnerung zurück, weiß aber 1W6+2 Stunden lang noch nicht, wer er ist. Er weiß nicht, wer ihn beeinflusst hat, also bleibt Nicholas van Huyn vorerst wohl noch unentlarvt.
- **kritischer Erfolg:** Richard Grundler ist wieder völlig er selbst. Dadurch würde die Handlung eine strikte Kehrtwendung erhalten.

Wichtige Anmerkung: Im weiteren Text wird nur von Heinrich Wurdekast (RG) gesprochen, wenn der hypnotisierte Richard Grundler gemeint ist. In gleicher Weise steht Richard Grundler (NvH) für Nicholas van Huyn in der Rolle des Hausdieners.



Der Fortgang des Abenteurers

Das Abenteurer sieht keinen bestimmten Handlungsfaden vor. Unternehmen die Spieler von sich aus nichts, werden sie schlicht mit der Arbeit an der Sammlung beschäftigt sein. Es ist jedoch äußerst unwahrscheinlich, daß sie an den vorhandenen Anzeichen auf das Hintergrundgeschehen achtlos vorbeigehen. Da es nur schwer vorauszusehen ist, wie sich das Verhältnis der Gruppe zu den Nichtspielerfiguren entfaltet, sollen lediglich einige Prämissen vorgestellt werden:

Die Abenteurer sollten idealerweise nicht zu früh die Anwesenheit der anderen Gäste registrieren. Irgendwann wird es aber nicht länger verheimlicht werden können, worauf dann Heinrich Wurdekast (RG) seine schon oben angeführte Rechtfertigung abgibt. Grundsätzlich ändert sich das geheimnistuerische Gebaren dadurch aber nicht. Wenn die Abenteurer sie beobachten, stellen sie fest, daß die »Erwecker« früh um 6.00 Uhr das Haus verlassen und im Dunkeln gegen 21.00 Uhr zurückkehren. Tatsächlich begeben sich diese zum Kloster Laental, um dort Vorbereitungen für die Erweckung des Drachen zu treffen (*s. Die Kapelle*). Es könnte geschehen, daß die Abenteurer ihnen hinterherschneüffeln, doch sie nehmen daran keinerlei Anstoß. Im Gegenteil! Zur Rede gestellt, werden die Bespitzelten sogar zugeben, daß sie hier ein metaphysisches Experiment durchführen wollen. Wurdekast



Abenteurer in der Stadt nach ihm, können sie das erfahren. Von dem vermeintlichen Richard Grundler alias Nicholas van Huyn kann natürlich niemand etwas wissen.

Sicherlich haben die Abenteurer die Gelegenheit nicht ungenutzt gelassen, auf dem Polizeiamt in Altenberg direkt oder indirekt Erkundigungen einzuziehen, um etwas Licht in Hertha Grotefelds mysteriöse Beobachtung zu bringen. Es liegen weder diesbezüglichen Berichte noch eine Vermißtenanzeige vor. Ist die Bahnhofsinspektion von der Blutlache benachrichtigt worden, haben die Nachforschungen der Polizei keine weiteren Ergebnisse erbracht - und werden es auch nicht.

(RG) und Joseph Apelt würden ohne weiteres auch aus dem Nähkästchen plaudern und die Informationen preisgeben, die unter *Das Geheimnis des Geisbergs* über Nicholas van Huyn stehen (was sie logischerweise nicht sicher wissen können, stellen sie als Theorie vor). Mit der Erweckung des Erddrachen verbinden sie überhaupt keine konkreten Vorstellungen. Sie ergehen sich nur in schwammigen Begriffen von einer *„Umwälzung des physikalischen Weltbilds“* oder der *„Erkenntnis geistig-kinetischer Energieströme“*.

Nicholas van Huyn hat es vor allem auf Hertha Grotefeld abgesehen. Auf sie ist er durch eine Zeitungsnotiz aufmerksam geworden. Der Holländer hat den Wert des modernen Zeitungswesens durchaus schätzen gelernt, um die Gegenwart zu studieren. Irgendwann, wenn die Abenteurer einmal außer Haus sind, wird er Hertha Grotefeld einen hypnotischen Befehl erteilen, um sie für sein Ziel vorzubereiten.

Informationen in der Stadt Altenberg

Die Bevölkerung in Altenberg weiß nicht allzuviel über Heinrich Wurdekast und sein Haus zu berichten, was neu für die Abenteurer wäre. Den Professor haben nur die wenigsten einmal gesehen. Daher ist sein Fehlen in der Öffentlichkeit auch nicht bemerkt worden, und eine genaue Beschreibung kann niemand angeben. Die Einkäufe erledigt Richard Grundler (der echte!) in verschiedenen Geschäften. Ihn kennt man in Altenberg genau. Vor dem Besuch hat er soviel auf Vorrat gekauft, daß er das Haus jetzt nicht verlassen muß. Fragen die

Die **Kutsche**, mit der Heinrich Wurdekast (RG) die Gruppe »Erweckung« in Dresden abgeholt hat, gehört dem Wirt vom Altenberger Hof. Für diesen war es natürlich Richard Grundler, der das Gefährt auslieh!

Wurdekasts Haus

Das Haus liegt am oberen Ende eines verschneiten Weges, hundert Meter weit von den Nachbarhäusern entfernt (niemand würde Schreie oder Schüsse in der Nacht hören!). Hinter dem Gebäude erstreckt sich eine ungepflegte Wiese, die von einem verrosteten Eisengitter eingezäunt wird.

Zwischen den frostigen Grasbüscheln ragen versunkene Steinkreuze aus dem Boden. Die Wiese ist der **alte Friedhof** Altenbergs, der nicht mehr in Gebrauch ist. Die Inschriften der Kreuze sind zwar nicht mehr zu entziffern, aber dennoch verdient der Friedhof die Beachtung der Abenteurer: Das Grab Nicholas van Huyns befindet sich nämlich an diesem Ort. Um seine Lage bestimmen zu können, müßten sie zuerst ins Altenberger **Amtshaus**, einem alten Fachwerkbau, gehen. Unter den dort aufbewahrten alten Karten existiert auch ein Belegungsplan des alten Friedhofs, den Pfarrer Nepomuk Tilger, van Huyns Amtsnachfolger, 1669 angefertigt hat.

Nach Einsicht in Tilgers Plan können die Abenteurer die vorgebliche Ruhestätte des Holländers relativ sicher lokalisieren. Nach über zweihundert Jahren ist von dem Holzsarg selbstverständlich keine Spur mehr zu finden. Es ist jedoch bemerkenswert, daß an der Stelle auch keinerlei Skelettreste in der Erde liegen. In Anbetracht der Bodenbeschaffenheit ist das durchaus ungewöhnlich, was Personen mit *gerichtsmedizinischem* Wissen bestätigen können.

Die Mauern des Hauses bestehen aus dicken Granitsteinen, die Fenster sind alle mit vergilbten Gardinen zugezogen. Das Aussehen der Räumlichkeiten kann der Spielleiter aus der Beschriftung des Grundrisses ergänzen. Nur einige Besonderheiten werden nachfolgend aufgeführt. Insgesamt macht das Innere des Hauses einen aufgeräumten Eindruck, doch überall liegt dick der Staub auf Möbeln und Gegenständen. Im Erdgeschoß hängen und stehen an den Wänden zahlreiche alte Pendeluhrn (außer im Bad, Dienstbotenzimmer, Vorratskammer und Küche), die mehr oder weniger im Gleichtakt gehen. Jede Viertelstunde tönen ihre Glockenschläge, und zu den vollen Stunden hallt das ganze Haus wider.

Erdgeschoß

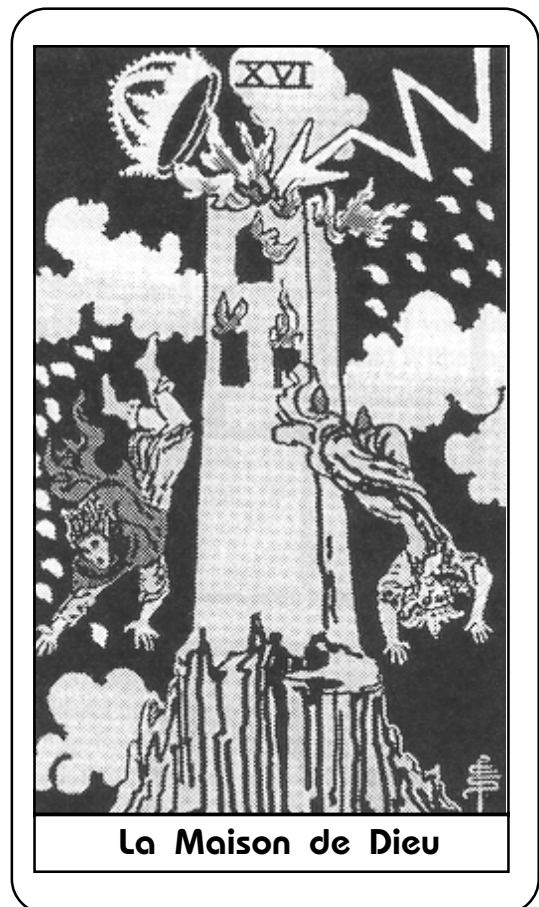
Im **Speisezimmer** hängt ein großes, altes Ölgemälde, das einen geheimen Zugang in einen kleinen Raum verbirgt (A). Man muß das Bild, das in der Täfelung verankert ist, entweder herausmontieren oder die Leinwand zerschneiden, um hindurchsteigen zu können. Auf dem Bild ist ein korpulenter Mann um die Fünfzig abgebildet, der in barocker Herrenkleidung mit Allongeperücke in den Raum herabblickt. Seine linke Hand, die auf einem Gehstock ruht, wird von zwei sehr großen, flachen Ringen auffällig geziert. Man kann darauf nicht deutlich auszumachende Zeichen sehen. Es sind die Busiris-Ringe (siehe *Der versiegelte Eingang*). Das Bild trägt den Schriftzug »Nicholas van Huyn, 1656«.

Anmerkung: Die Ähnlichkeit des Bildes mit dem Hausdiener ist nicht besonders groß. Nicholas van Huyn ist ja tot und sieht dementsprechend älter und hagerer aus. Die Ähnlichkeit fällt nur auf, wenn man das Gemälde mit ihm direkt vergleicht. Ansonsten können die Abenteurer nur das Gefühl bekommen, daß der Mann auf dem Bild ihnen seltsam bekannt ist (**EW:Sechster Sinn**).

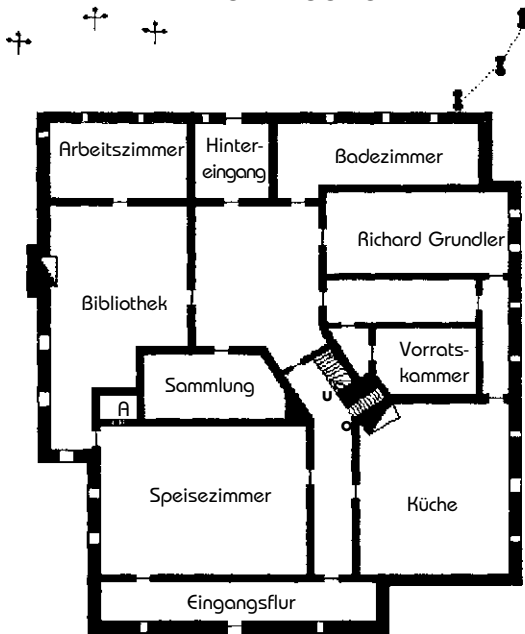
Der **Geheimraum** (A) ist leer und von einem modrigen Duft erfüllt. Die Wände sind mit bizarren, weißen Pilzen überwuchert, die mit einem EW-2:Medizin oder einem EW-4:Gerichtsmedizin als Leichengewächse zu identifizieren sind, d.h. Pilze, die normalerweise nur in totem organischen Gewebe wachsen.

Die Tür zur »**Sammlung Wurdekast**«, die in einem fensterlosen Raum im Erdgeschoß untergebracht ist, ist stabil und stets verschlossen (PW:Kraftakt/EW-2:Einbrechen oder EW:Einbrechen für das Schloß). Heinrich Wurdekast trägt den **Schlüssel** immer bei sich an einer Kette in der Westentasche. Wenn er schläft, legt er ihn neben sein Bett auf den Nachttisch.

In der **Bibliothek** stehen viele alte Stegbände von etwa 1650 bis 1822. Es sind überwiegend religiöse Schriften in deutscher, holländischer und lateinischer Sprache. In einem Regal können die Abenteurer das Buch »*Reisbeschrijving van een christelijk egyptenaar*« entdecken. Ferner gibt es hier ein Buch, das alleine schon durch sein spätes Erscheinungsjahr aus dem Rahmen fällt. »*Hermann der Cherusker*« ist sein Titel, und es handelt sich um einen schwülstigen Jugendroman von 1877, in dem der Freiheitskampf der Germanen gegen die römischen Legionäre ausgebreitet wird, gipfelnd in der Schlacht im Teutoburger Wald, die von dem unsäglich deutschtümelnd beschriebenen Hermann und seinen heldenhaften Mannen siegreich ausgefochten wird. Dem Text, der dem schlechten Geschmack der Zeit Rechnung trägt, sind Schwarzweißillustrationen von Jenny von Herzfeld beige-

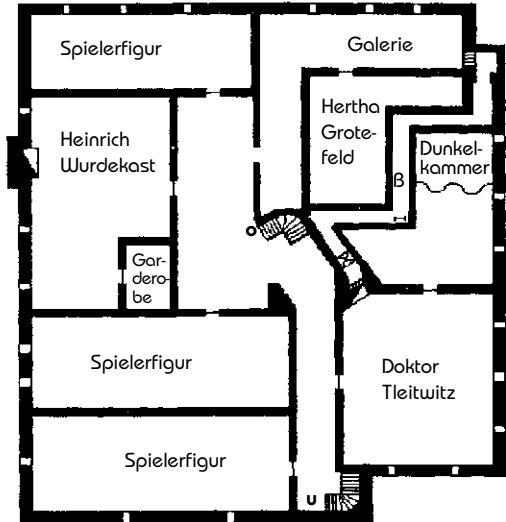


Alter Friedhof



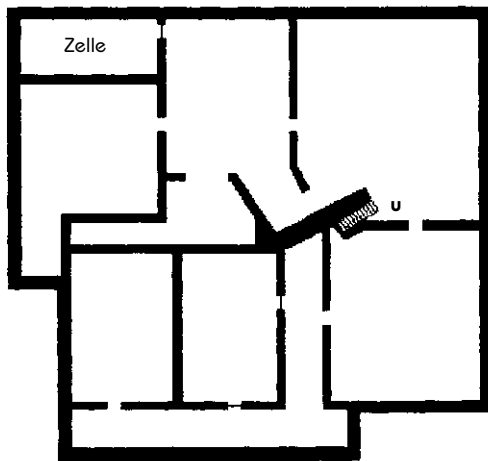
Erdgeschoß

A = Geheimraum

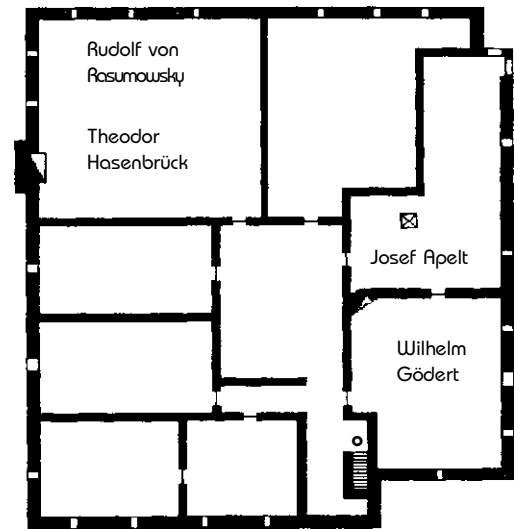


1. Stock

B = Geheimgang



Keller



2. Stock

Heinrich Wurdekasts Haus

4 Meter

fügt. Eine davon, jemand hat die passende Stelle sogar unterstrichen, zeigt, wie Druiden eine Jungfrau zu einem Altar führen, um sie dem blitzeschleudernden Wotan zu weihen.

Auf einem Tisch liegt neben einem Tabakpantoffel (schon ohne Aroma) und einem Sortiment **Pfeifen** auch eine abgenutzte Schachtel, die ein **Tarotspiel** enthält. Das Kartenspiel weist eine Lücke in der Reihe der Großen Trümpfe von 0-XXI auf: die Karte Nr. XVI fehlt. Mit einem gelungenen **EW+4: Okkultismus** oder einem **EW-4: Spielen** erinnern die Abenteurer sich, daß diese Karte »Der Turm« oder in älteren Spielen »Das Haus Gottes« heißt.

In Heinrich Wurdekasts **Arbeitszimmer** zieht ein gewaltiger Schreibtisch die Blicke auf sich. Die Korrespondenz zwischen Wurdekast und Tleitwitz hat Nicholas van Huyn wohlweislich verbrannt. Im Inneren des Schreibtisches befindet sich ein geschickt getarntes **Geheimfach**, das die zwei Ringe des Busiris enthält. Die Abenteurer können das Versteck kaum entdecken, denn dazu müßten sie für einen längeren Zeitraum ungestört sein. Heinrich Wurdekast (RG) oder Richard Grundler (NvH) sind fast immer in der Nähe. Verschaffen die Abenteurer sich aber doch eine günstige Gelegenheit, sollte der Spielleiter sie lediglich ein zweites Geheimfach finden lassen, das zur Ablenkung dient. Es könnte als Trostpflaster wenigstens eine Ortsskizze enthalten, auf der die Entfernung zwischen der Klosterruine Lauenental und der Altenberger Pinge eingetragen ist. Das gibt der Gruppe einen Hinweis, daß die beiden Schauplätze durch ein Geheimnis miteinander verbunden sind.

Richard Grundlers **Dienstbotenzimmer** enthält zwar nichts Besonderes, wartet aber mit ein paar Überraschungen auf. Zum einen sind die meisten Kleider, die in seinem Schrank hängen, deutlich zu klein. Die Abenteurer sehen ihn aus diesem Grund immer in derselben Kleidung. In den Ecken der Zimmerwände hat ein weißlicher Schimmelpilz die Tapete befallen. Von diesen Stellen strömt ein Geruch nach Moder aus. Sogar die Bettwäsche riecht danach. Der Nachtopf ist stets sauber und inwendig völlig verstaubt. Grundler (NvH) merkt es sehr wahrscheinlich, wenn jemand sich in seinem Zimmer umgeschaut hat. Er sorgt dann für ständige Durchlüftung, damit der Modergeruch verschwindet.

Erster Stock

Eine Treppe weiter oben werden die Mitglieder der Forschungsgruppe einquartiert. Doktor Tleitwitz bezieht zwei Räume, von denen einer als Arbeitsraum mit verdunkelbarer Nische zum Entwickeln der Fotoplatten eingerichtet ist.

Die dünne Tür von Heinrich Wurdekasts **Garderobe** ist verschlossen, kann aber leicht aufgebrochen werden. Zwischen den zusammengefalteten Hemdkragen liegt eine dünne **Mappe** mit Schreibpapierbögen, die mit lauter Zeitungsmeldungen beklebt sind. Die ersten Ausschnitte beziehen sich auf Julius Hermann Tleitwitzens Person und seinen Werdegang (siehe *Die Aufgabe - Julius Hermann Tleitwitz*). Aus einer nebensächlicheren Anmerkung, die kurz den Familienstammbaum von Tleitwitz ausführt, geht hervor, daß in der männlichen Linie Fälle von schwerer Epilepsie häufig vorgekommen sind. Die späteren Ausschnitte (von Nicholas van Huyn gesammelt) erwähnen, daß Hertha Grotefeld den *Ernsten Bibelforschern* angehört und unter dem Pseudonym Jenny von Herzfeld Jugendromane illustriert hat. Darüber hinaus belegen diese Texte, daß sie als sechsjähriges Mädchen an somnambulen Anwandlungen litt, d.h. schlafwandelte und dabei psychokinetische Phänomene hervorgerufen hat.

Eine Besonderheit des 1. Stocks ist ein verwinkelt angelegter **Geheimgang (B)**, der durch eine Geheimtür am Ende der Galerie oder durch den Kamin in Tleitwitzens Zimmer betreten werden kann (**EW-3:Suchen**). In dem Gang gibt es eine Falltür im Boden, und eine Holzleiter in den 2. Stock. Die Falltür öffnet sich in der Decke eines kleinen Eckraums zwischen der Kellertreppe und der Vorratskammer, in dem ein Schemel genau unter der Falltür steht, die von unten nur schwer erkennbar ist (**EW:Suchen**). Nur Nicholas van Huyn kennt den Geheimgang.

Zweiter Stock

Der 2. Stock präsentiert lediglich leere, staubige Zimmer, was darüber hinwegtäuscht, daß Rudolf von Rasumowsky, Theodor Hasenbrück, Joseph Apelt und Wilhelm Gödert hier untergebracht sind. Sie halten ihre Türen immer abgeschlossen, auch wenn sie sich auf ihren Zimmern befinden. In Apelts Zimmer kann man durch eine Falltüre in den darunterliegenden Geheimgang (B) klettern.

Der Keller

Die Kellerräume sind aus feuchtem Lehm und grabeskalt. Einige Fässer mit Eingemachtem und Kartoffeln stehen nahe der Treppe. Der Keller wird ansonsten ungenutzt gelassen. Es gibt jedoch im Westen einen abschließbaren Raum. Die Abenteurer können durch eine sorgfältige Untersuchung feststellen, daß hier bis vor kurzem jemand gefangengehalten worden sein muß und die Spuren seiner Haft recht gründlich entfernt wurden (**EW-7:Spurensuche**). Überdies entdecken sie dabei automatisch eine in eine Mauerritze hineinge-

schobene **Spielkarte** aus einem Tarotspiel. Sie trägt die römische Ziffer XVI und zeigt einen Turm, in den ein Blitz einschlägt. Die Turmkrone wird abgesprengt, zwei Menschen stürzen in die Tiefe. Unter dem Bild steht »La Maison de Dieu« (Das Haus Gottes). Spielerfiguren mit den entsprechenden Kenntnissen wissen, daß dieser große Trumpf in anderen Tarotspielen »Der Turm« oder »Der Turm der Zerstörung« heißt.

Hier ist der **echte Heinrich Wurdekast** gefangengehalten worden. Es gelang ihm, aus dem Haus zu entkommen, um die Wissenschaftler, von deren Anreise er unterrichtet war, zu warnen. Vorher schaffte er es sogar, van Huyns Busiris-Ring aus dem Geheimfach im Schreibtisch zu nehmen (den anderen sollte Joseph Apelt erst mitbringen). Heinrich Wurdekast schlug sich dann in den Wald zur Bahnstrecke, wo er den Zug anhalten wollte. Nicholas van Huyn konnte die Verfolgung erst spät in Gang setzen, weil er ja die Ankunft der Gäste abwarten mußte. Rasumowsky, Hasenbrück, Apelt und Gödert glauben tatsächlich, daß der Ring von einem eingedrunghenen Dieb gestohlen wurde.

Die Spuren der Haft und der Flucht wurden sehr gründlich entfernt - unter Verwendung einer Flasche **Salmiakgeist**. Den Geruch des starken Reinigungsmittels konnten die Abenteurer vielleicht schon in der ersten Nacht oder am Morgen darauf bemerken. Sehen sie im Keller nach, **bevor** sie den heimlichen Ausflüglern in den Wald nachschleichen, entdecken sie eine vom Aufwischen noch feuchte Bahn von der Zelle bis zur Kellertreppe. Wenig später ist der Boden wieder trocken. Die geleerte Flasche kann in der Küche gefunden werden (den Grund für derart drastische Reinigungsmaßnahmen erfährt der Spielleiter im Abschnitt *Das letzte Gefecht*).

Die Kraft des Blitzes

Im Lauental

Wenn die Abenteurer darauf bestehen (*Beredsamkeit*), wird Tleitwitz einen Vormittag für eine Besichtigung der Ruine Lauental vorsehen, die er während der Zugfahrt beiläufig angesprochen hat. Die Abenteurer können andererseits nur auf eigene Faust diesen Ausflug unternehmen, weil der Doktor mittlerweile jegliches Interesse an Lauental verloren zu haben scheint.

Lauental ist ein idyllisch gelegenes Dörfchen, in das Fremde sich nur selten verirren. Man erreicht es von Altenberg aus

auf einem fünf Kilometer langen Wanderweg, der durch den Wald verläuft. Die Gruppe kann sich im **Altenberger Hof** auch ein kleines **Gespann** ausleihen, wenn sie die Entfernung bequemer zurücklegen möchte. Auf dem Weg begegnet der Gruppe der Kreisoberförster **Anton Dvimschek**, ein freundlicher alter Herr, der gerade die Futterkrippen für die Rehe abgeht. Von ihm können die Abenteurer erfahren, daß an dem Abend, als ihr Zug den Tannenwald durchfahren hat, kein Forstbeamter auf dem Weg in der Nähe des Schienentrangs unterwegs gewesen war.

Lauental im Winter ist ein erholsames Plätzchen für ermüdete Leute aus der Stadt, doch diese Reize werden die Abenteurer unter den gegebenen Umständen wohl nicht zu würdigen wissen. Die Dorfbewohner sind sehr daran interessiert zu erfahren, was die Fremden denn bei ihnen zu finden hoffen. Daß die alte Klosterruine der Anziehungspunkt sein soll, wird von ihnen mit einem unverständlichen Kopfschütteln quittiert, ist doch kaum noch etwas von dem einstigen Gebäude zu erkennen. Lediglich die Kapelle und davon auch nur der östliche Chorraum mit Turm ist einigermaßen gut erhalten.

Das auffällig erstaunte Verhalten der Dörfler sollte die Abenteurer mißtrauisch machen. Bedenkt man, daß Heinrich Wurdekast hier Teile seiner Sammlung ausgegraben haben will, müßte das Dorf Lauental doch um die historische Bedeutung der Ruine aufgeklärt sein! Indes hat noch niemand im Dorf Heinrich Wurdekast hier gesehen. Sein Name ist nur den wenigsten als der eines Zugereisten in Altenberg bekannt.

Die Kapelle

Das verfallene Anwesen des Klosters wird von einem knorrigen Eichenwald umgeben, in dem meterhohes Gestrüpp das Vorwärtskommen erschwert. Weisen die Abenteurer darauf hin, daß sie sich ihren Weg vorsichtig bahnen, darf jeder einen **PW-10:Gw** würfeln. Bei Mißlingen ziehen Ranken und Dorngesträuch die Hosen der Wanderer arg in Mitleidenschaft. Kommen sie in diesem Aufzug später Heinrich Wurdekast oder Nicholas van Huyn unter die Augen, brauchen diese nicht lang zu rätseln, wo man sich herumgetrieben hat. Die Abenteurer können ihrerseits durch **Spurensuche** erkennen, daß sich mehrere Personen des öfteren zur Ruine begeben (WM+6 aufgrund der Umgebung), genaugenommen jeden Tag. In der Ruine selbst vermeiden die Unbekannten aber Hinweise auf ihre regelmäßige Anwesenheit, so daß man hier keine Spuren findet.

Die Ankündigung der Dorfbewohner bestätigt sich: Einzig der Chor der Kapelle, an den ein etwa 15m hoher, viereckiger Turm angrenzt, steht noch von dem einstigen Kloster. Der

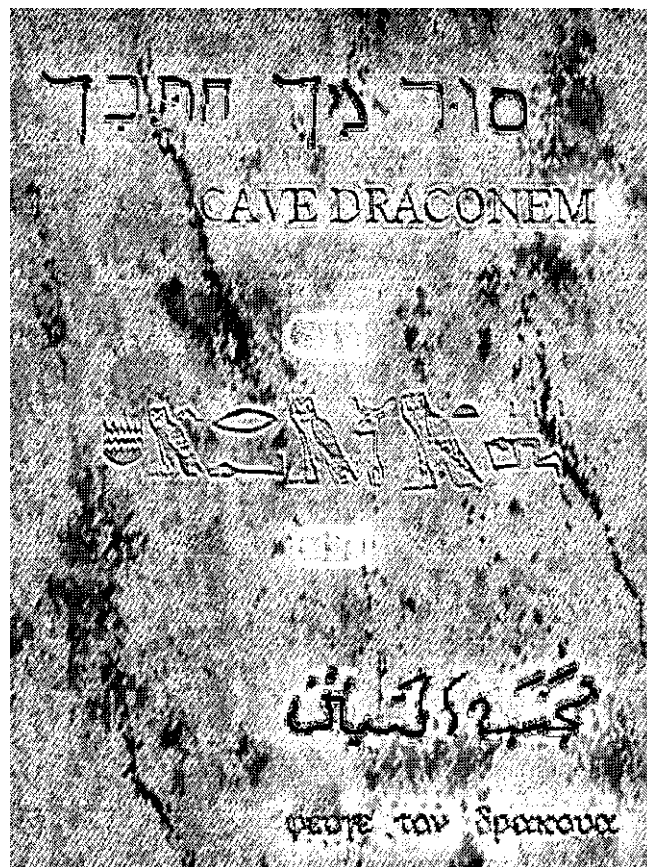
Rest ist bis auf die Grundmauern eingestürzt, fest im Griff hartnäckiger Dornenbüsche und klammernder Eichenbäume. Unterziehen die Spielerfiguren das gesamte Gelände einer gründlichen Sichtung, fällt ihnen mit einem **EW:Sehen** auch ein zugewuchertes Stück Boden auf: der ehemalige Totenacker im Kreuzgang. Zerrt man den Pflanzenbewuchs hier und da beiseite, kommen eingefallene, schmale Erdlöcher zum Vorschein, die schon vor langer Zeit entstanden sein müssen.

Von hier stammen die **Grabsteine** in Wurdekasts Sammlung, die bereits seinerzeit Nicholas van Huyn ausgegraben und in sein Pfarrhaus geschafft hat. Noch bis zur Herrschaft Karls des Großen kannten die Mönche des Klosters das unter der Kapelle liegende Bannsigel, hinter dem der Erddrache schläft; deshalb auch die Hieroglyphen auf einigen der Grabsteine in der Sammlung.

Der **Turm** der Kapelle ist inwendig eingebrochen, und die Reste einer Wendeltreppe führen noch etwa fünf Meter weit hoch. Da kommt den Abenteurern eine lange Holzleiter zupafß, die ein vorausschauender Zeitgenosse im Turm zurückgelassen hat! Auf ihr können sie bis zur Turmbrüstung emporsteigen, die sich nur gering über die Baumwimpfel erhebt. An der Brüstung ragt eine 2m lange Eisenstange in die Luft. Sie ist mit Nägeln am Gemäuer befestigt und unten mit einem dicken Eisendraht umwickelt, der innen an der Turmmauer weiterläuft und im Boden verschwindet. Das ganze sieht also wie ein Blitzableiter aus.

Der versiegelte Eingang

Neben dem in die Erde verlegten Draht befindet sich eine getarnte **Falltür (EW+4:Suchen)**, die in einen bröckeligen Gang hinabführt, der aus ältester Zeit stammt. Stabile Eichenbalken stützen die Erdmassen ab, und eine steinerne Rinne leitet das Sickerwasser rasch weg. Der Gang endet unter dem alten Totenacker, was man an heruntergefallenen Knochen und Sargresten feststellen kann. Den Abschluß bildet eine dicke Felsader, in die eine Platte aus mattschwarz glänzendem Marmor eingelassen ist (s. Abbildung). Davor, halb in der Erde eingesunken, befindet sich ein uralter **Opferaltar** aus keltischer Ära. Der Eisendraht ist bis hierhin gelegt und verschwindet in einem Loch in der Platte, das in mühevoller Arbeit durchgebohrt worden sein muß. In der Mitte der Platte prangt eingemeißelt eine Hieroglyphen-Formel zwischen den Kartuschen »Dschedu« und »Pr-Usr«. Darüber stehen eine lateinische und eine hebräische, darunter eine arabische und eine griechische Inschrift (von Mönchen hinzugefügt). Die Hieroglyphen sind von kundiger Hand ausgeführt, wohingegen die anderen Schriftzeichen nachträglich und ungeschickt in den Stein geritzt sind. Die Bedeutung der verschiedenen Inschriften ist immer dieselbe und meint jeweils ungefähr: Hüte dich vor dem Drachen!



Mit normalen Hilfsmitteln oder roher Körperkraft ist der versiegelten Platte nicht beizukommen. Hier bedürfte es schon einer ordentlichen Sprengladung, die aber mit größerer Wahrscheinlichkeit den gesamten Erdgang einstürzen lassen würde. Daß die Platte auf eine außerordentliche Weise fest in dem Felsgestein sitzt, können Spielerfiguren spüren, denen ein **PW:mT** gelingt. Intuitiv wissen sie, daß eine Art "magische Kraft" die Marmorplatte umgibt, auch wenn dies mehr eine Ahnung ist als eine aussprechbare Erfahrung.

Der Eingang kann nur geöffnet werden, wenn die zwei **Ringe des Busiris** gleichzeitig in die passenden Abdrücke für »Dschedu« und »Pr-Usr« gepreßt werden. Die Platte schwingt dann lautlos auf und gibt einen Weg in die Tiefe des Berges frei. Der Eisendraht ist durch die Platte geschoben und endet kurz dahinter. Sich in das kilometerlange Labyrinth der Höhlengänge dort hineinzubegeben, würde den Mut und die Ausrüstung von Höhlenforschern erfordern. Den Abenteurern sollte schon nach wenigen Hundert Metern klar werden, daß sie in diesen Klüften leicht in die Irre gehen können. Wenn sie aber **gezielt suchen**, können sie eine starke **Silberader** finden, die direkt hinter der Marmorplatte im Gestein zu erkennen ist (**EW-4:Naturkunde**, Bergbauingenieure erhalten +2 auf den Wurf). Es sind 10 Erfolgswürfe notwendig, damit die Gruppe dem Verlauf der Ader bis zum Schluß

Kalendarischer Überblick

Graue Vorzeit: Keltische Druiden erwecken die spirituelle Energie des Nwyvre (Erddrachen) mit verheerenden Folgen. Mit Hilfe des atlantischen Wissens der ägyptischen Priester von Sais gelingt ihnen der Bann des Erddrachen.

Mitte des 17. Jahrhunderts: Nicholas van Huyn findet bei einer Ägyptenreise eine Spur von dem Zusammentreffen der Priester mit den Druiden. Er entdeckt den keltischen Altar unter der Klosterruine und erbricht das Siegel. Nur mit knapper Not kann er es wieder anbringen und "stirbt" bald darauf.

Mitte des 19. Jahrhunderts: Heinrich Wurdekast liest van Huyns Buch und kommt nach Altenberg. Er findet den Altar, kann das Siegel aber nicht öffnen.

ca. 1 Jahr vor dem Abenteuer: Wurdekast beginnt den Briefwechsel mit Tleitwitz und beschreibt seine bisherigen Erkenntnisse. Tleitwitz kommt auf die Idee, die Energie zur Selbstheilung zu benutzen.

ca. 1 Monat vor dem Abenteuer: Wurdekast findet van Huyn, der sich wiederbelebt.

ca. 3 Wochen vor dem Abenteuer: van Huyn "segnet" Wurdekast mit seiner Energie und sperrt ihn in den Keller. Er schlüpft in die Rolle Richard Grundlers und hypnotisiert diesen, die Rolle Heinrich Wurdekasts zu übernehmen.

Tag der Ankunft: Der bereits teilweise verwandelte Wurdekast kann sich aus dem Keller befreien und den Busiris-Ring van Huyns an sich nehmen. Er flieht in den Wald und wird von Hertha Grotefeld an den Bahngleisen gesehen. Seine eigene Energie zerreißt ihn, als sie sich über die Eisenbahnschienen entlädt. Die "Erwecker" und die Spielerfiguren kommen in Wurdekasts Haus an.

Bis zum vierten Tag: Irgendwann vertauscht Tleitwitz die echten Busiris-Ringe mit seinen Repliken aus dem Museum.

Vierter Tag nach der Ankunft: van Huyn hypnotisiert Hertha Grotefeld. Die "Erwecker" wecken den Erddrachen. Tleitwitz dringt in den Berg ein und lädt sich mit spiritueller Energie auf.

folgen kann. Unterwegs können herabfallende Steine, leichte Stürze und rutschige Abhänge die Höhlenbegehung unerfreulich gestalten. Nach einem fehlgeschlagenen Naturkundewurf verliert die Gruppe die Silberader, wenn ihr kein zweiter EW-2 zum Wiederauffinden glückt. Die Silberader führt schließlich durch ein schon lange aufgegebenes Zinnbergwerk, das an vielen Stellen verschüttet ist. Sind die Abenteurer hartnäckig genug und bleibt ihnen das Glück hold, kommen sie zuguterletzt auf dem Grund der Pinge heraus (s. *Der Hexenkessel*).

Drücken die Abenteurer nur »Pr-Usr«, geschieht gar nichts. Drücken sie aber nur »Dschedu«, bekommt der Vorwitzige einen heftigen Stromstoß durch seinen Arm. Die Auswirkung wird anhand von *Tabelle 3: Kritischer Erfolg bei der Abwehr* bestimmt: "Waffenhand" bedeutet in dieser Situation die Hand, die den Ring hält; "Waffe" ist der Ring.

Die Klimax

Am Abend des **vierten Tages** steht das Abenteuer kurz vor dem Höhepunkt. Im Normalfall arbeiten die Abenteurer wie gewöhnlich an der »Sammlung Wurdekast«. Als sie das Fehlen von Hertha Grotefeld bemerken, zieht draußen ein düsteres Schneegewitter herauf. Auch Heinrich Wurdekast (RG) mitsamt seinen vier anderen Gästen ist geräuschlos ausgegangen. Jetzt oder irgendwann im Verlauf der nächsten Stunden sollten die Abenteurer auf die Suche nach den Abwesenden gehen. Wenn sie in den letzten Tagen einigermaßen aufmerksam gewesen sind, können sie sich fraglos vorstellen, wo sie fündig werden: im Kloster Laental.

Anmerkung: Abweichungen von diesem Szenario könnten etwa so aussehen: Hertha Grotefeld wird abends von einer starken Unruhe erfaßt und drängt darauf, zur Klosterruine zu gehen, ohne dafür Erklärungen abgeben zu können. Oder die Abenteurer haben den richtigen Riecher und liegen bereits beim Kloster auf der Lauer (das Gewitter ist ja schon vorher vorauszusagen). Notfalls warten Wurdekast (RG) und seine Genossen, bis die Nachtruhe eingekehrt ist, und verlassen das Haus durch den Geheimgang (den Grundler (NvH) ihnen zeigt), wobei sie Hertha Grotefeld mitnehmen. Sie leihen sich dann das Pferdegespann vom Altenberger Hof aus. Schlägt alle Heimlichkeit fehl, erzwingen sie sich den Weg gewaltsam.

Die Spur Hertha Grotefelds sollte nicht schwer zu finden sein. Einige Altenberger haben gesehen, wie eine Frau alleine durch das beginnende Schneetreiben gewandert ist. Auf dem Waldweg ins Laental weht der Wind ihr den Hut vom Kopf, doch Hertha Grotefeld beachtet den Verlust gar nicht. Sie läßt das Dörfchen Laental links liegen und schlägt sich gleich durch das abweisende Gestrüpp, bis sie zwischen den Grundmauern des alten Klosterbaus steht. Zu diesem Zeitpunkt etwa kommen auch die Spielerfiguren und Doktor Tleitwitz am Ort des Geschehens an (sofern sie nicht unnötig herumgetrödelt haben).

Der Turmsturz

Die Hypnotisierte steigt hurtig den Turm der Kapelle empor. Der Spielleiter sollte von seiner Gruppe durchaus einige Gewandtheitswürfe verlangen, wenn sie Hertha Grotefeld

aufhalten will. Der stürmische Wind und die schlechte Sicht wirken sich behindernd aus, wenn man über das Ruinenfeld laufen will. Wenn genügend Zeit vorhanden ist, stößt Hertha Grotefeld noch die Holzleiter, die im Turm steht, beiseite, so daß sie die Turmspitze erst einmal für sich allein hat. **Die Geheimbündler** befinden sich in der Mitte des unterirdischen Ganges zwischen der Falltüre beim Turm und dem versiegelten Eingang.

Aus dem schwarzen Himmel zuckt ein Blitz hernieder und trifft die Eisenstange an der Turmbrüstung. Eine Gestalt fällt durch die Luft, während gleichzeitig die Erde über dem versiegelten Eingang hochgeschleudert wird, so als hämmere eine Riesenfaust von unten dagegen. Spielerfiguren, die in unmittelbarer Nähe stehen, verlieren **1W6+2 AP** und benötigen 1W6 Runden, um sich freizugraben. Doktor Tleitwitz wird vollständig verschüttet. Der Turmsturz, den einige Tannenzweige glücklicherweise gebremst haben, hat Hertha Grotefeld übel mitgenommen: sie besitzt nur noch **0 LP** und ist durch eine Verletzung am Kopf ohnmächtig geworden. Sie kommt 2W6 Runden später wieder zu Bewußtsein, wird aber eine halbe Stunde lang noch sehr benommen sein. Der Spielleiter kann auch würfeln, ob sie in ein Koma gefallen ist (**30%**).

Der Blitzeinschlag hat über den verlegten Draht die Silberader getroffen und die Erschütterung bewirkt. Der Erdgang zum Raum mit der Marmorplatte liegt nun teilweise offen. Die Okkultisten dringen eilig zum versiegelten Eingang vor. Heinrich Wurdekast fingert fieberhaft seine Busiris-Ringe heraus und preßt sie an die vorgesehenen Stellen - nichts geschieht. Verständnislos starrt er auf die Ringe in seinen Händen. Dann gibt er grimmig Befehl zum raschen Rückzug.

Die Abenteurer sind wohl um die verletzte Hertha Grotefeld bemüht und suchen noch nach Tleitwitz. Die sich aus dem Staub machende Nichtspielergruppe ist jetzt noch nicht darauf aus, sich ein verlustreiches Gefecht mit ihren Antagonisten zu liefern. Zumindest einem Teil der Okkultisten sollte die Flucht gelingen; als Bauernopfer könnten Theodor Hasenbrück und/oder Wilhelm Gödert erhalten. **Doktor Tleitwitz** ist im übrigen nicht zu entdecken, wobei der Spielleiter unterstreichen sollte, daß es durchaus eine längere Zeit brauchen würde, einen leblosen Körper in der Erdverwerfung zu finden. Da der Doktor sich im Zentrum der Explosion befand, scheint sein Tod (fast) unvermeidlich.



Anmerkung: Als Spielleiter muß man ja mit allem rechnen. Es könnte passieren, daß die Abenteurer den Plan der "Drachenwecker" erfolgreich sabotieren, indem sie z.B. die Drahtvorrichtung beschädigen oder sogar gänzlich zerstören. Sollte dieser Rückschlag nicht fristgerecht behoben werden können, muß das Gewitter ungenutzt vorübergehen. Der Spielleiter kann das Abenteuer nun offen enden lassen - sollen sich halt andere darum kümmern, Nicholas van Huyn das Handwerk zu legen! Er kann aber auch zum (entsprechend abzuwandelnden) Ende der Enthüllungen übergehen, das nun ganz im Zeichen der Rache an den Abenteurern steht.

Der Hexenkessel

Die Altenberger Pinge, 1624 entstanden, als ein großes Zinnbergwerk zusammenbrach, befindet sich in einem über der Stadt gelegenen Berghang (3 Kilometer von Altenberg und 4 Kilometer vom Laental entfernt). Diese Attraktion für Wandersleut' ist im Grunde nur ein großes Loch, wenn auch ein sehr respektables Loch von 90m Tiefe, 2km Länge und 1,5km Breite. Büsche und Sträucher haben sich in den Wänden aus Stein und Erde eingewurzelt. Zu diesem Schauplatz lenken Heinrich Wurdekast und seine (restlichen) Mannen ihre Schritte. Sie wissen, daß der Einbruch des Bergwerks anno 1624 die letzte schwerwiegende Regung des Erddrachen war, als damals eine neuentdeckte Silberader angegraben worden war. Der versiegelte Eingang ist immer noch verschlossen, logischerweise muß die Kraft des Erddrachen in der Pinge hervorbrechen.

Ob die Spielergruppe aus eigenem Antrieb zur Pinge läuft oder ob sie die Flüchtenden verfolgt, wird sich zeigen - auf

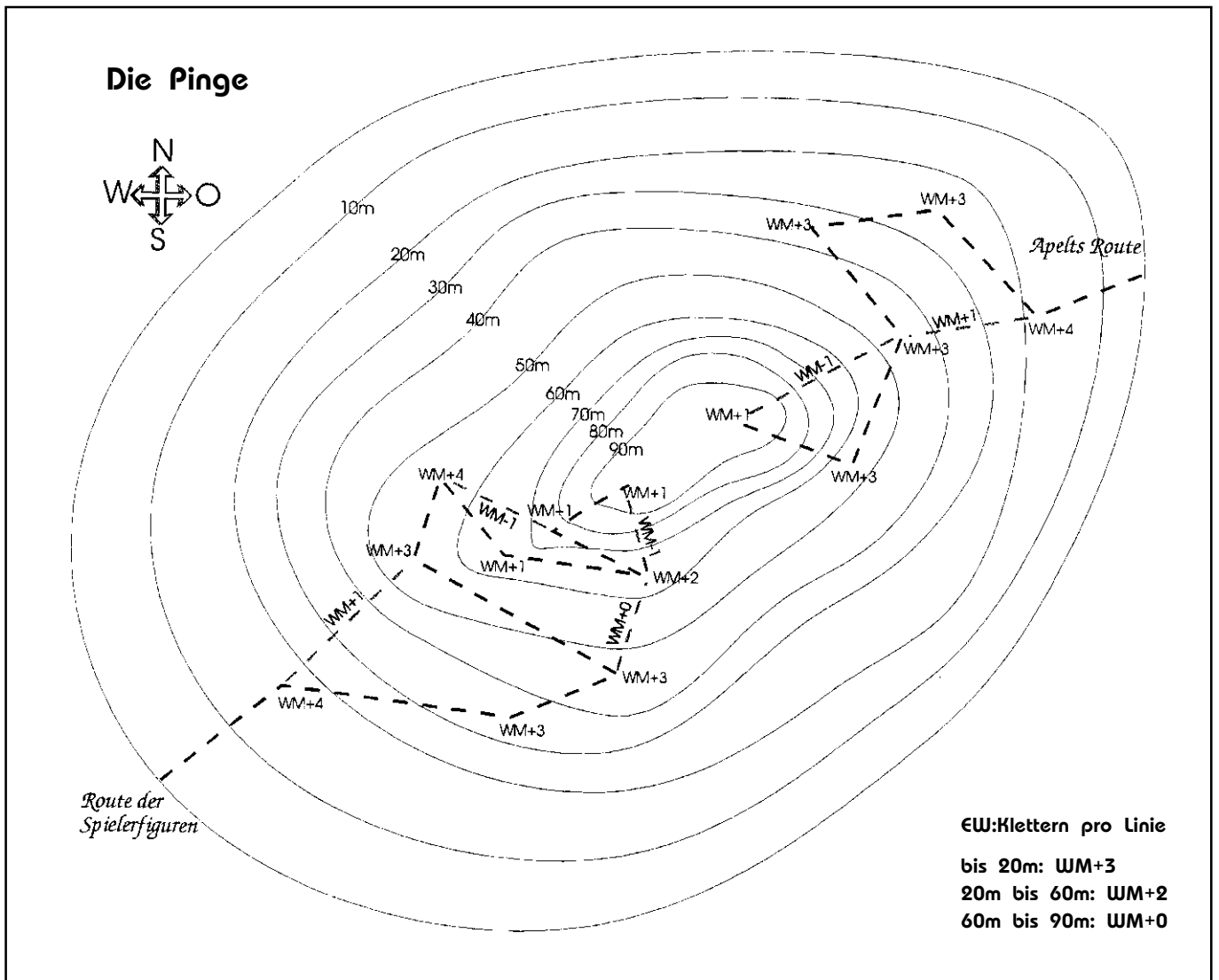
Die Pinge: Ereignistabelle

Alle **5 min** in der Pinge würfelt der Spielleiter mit **1W6**. Ein Ereignis tritt beim ersten Wurf bei einer **1** ein, beim zweiten Wurf bei einer **1** und **2** usw. (ab der 30. Minute tritt also automatisch alle 5 min ein Ereignis ein). Die Art des Ereignisses wird mit **1W20** bestimmt.

1W20	Ereignis	1W20	Ereignis
1-5	Ein dicker Strahl aus weißem Licht durchbricht die Erdkruste und beleuchtet wie ein Suchscheinwerfer den Gewitterhimmel. Der Strahl läßt das Gestein flüssig werden.		gleiten entgehen, wenn sie einen PW+30:Gw schaffen. Jeder, der hinfällt, rutscht auf die nächste Niveaulinie herunter (Fallhöhe 3m).
6-9	Ein leichtes Zittern schüttelt die Pinge. Jede Figur muß einen PW:HGW würfeln; wer versagt, verliert 1W6 AP .	18-19	Der Grund der Pinge hüllt sich in einen dicken, metallisch riechenden Nebel, der die Kletternden umgibt (die folgenden Kletterwürfe werden mit WM-2 erschwert). In der Suppe erblicken die Abenteurer einen großen Schemen, der sich aus Lichtpünktchen zusammensetzt und laufend seine Form wandelt. Jeder würfelt nun einen PW:Wk . Bei Mißlingen müssen die Betreffenden noch einen PW:mT absolvieren. Wem einer der Würfe fehlschlägt, der kann sich hinterher nicht mehr genau erinnern, was er gesehen zu haben glaubte. Gelingt der PW:mT jedoch, sieht die Figur in dem Nebel einen riesigen Drachenzurm, der sich auf sie zuschlängelt und mit aufgerissenem Maul näherkommt. Die Figur erleidet einen hysterischen Anfall und wird für 1W10 min Dauer bewußtlos. In Apelts Gruppe hat niemand diese Erscheinung.
10-11	Ein Erdbeben erschüttert die Pinge. Jede Figur muß einen PW+20:HGW würfeln; wer versagt, erleidet einen Sturz zur nächsttieferen Niveaulinie (Fallhöhe 2m).	20	Aus der Erde formt sich eine anthropomorphe Gestalt, die die Gruppe der Abenteurer in einen Nahkampf verwickelt. Der Elementargeist kämpft unerbittlich.
12-13	Aus dem Grund der Pinge steigt ein Kugelblitz auf, der zischend die Gruppe der Abenteurer (25%) oder die Gruppe ihrer Kontrahenten (25%) trifft. Eine zufällig bestimmte Figur erleidet durch den Blitz 2 LP & 1W6 AP Schaden bzw. nur 1 AP , falls ihr ein EW:Ausweichen gelingt.		
14-15	Ein Wellenkranz aus Funken breitet sich vom Zentrum der Pinge kreisförmig aus und erlischt am oberen Rand. Jede Figur verliert 1W6+2 AP .		
16-17	Kleine Steine und Erdklumpen rollen den Hang herunter. Die Figuren können der Gefahr auszu-		

Das Elementarwesen besitzt keine LP, da es nur aus belebter Erde besteht. Daher wirkt nicht jede Art von kritischem Schaden, und die Kreatur wird von Stich-, Spieß- sowie Schußwaffen nicht beeinträchtigt. In jeder Runde kann sie zusätzlich zu ihren beiden Faustangriffen versuchen, den Gegner in ein Handgemenge zu verwickeln. Gelingt dies, so wird er von den starken Armen zusammengepreßt. In diesem Fall erleidet er jede Runde automatisch den Schaden durch Erdrücken, bis er sich aus dem Handgemenge lösen kann oder bis der Elementargeist keine AP mehr hat und sich damit in einen Haufen Lehm zurückverwandelt.

Elementargeist				2x Faust+7 (je 1W6+1; beide gegen denselben Gegner) oder Erdrücken (1W6+1 pro Runde)			
LP	AP	RK	RW	HGW	B	Abwehr	Ausweichen
-	37	-1	40	100	12	+12	+10



jeden Fall kommen die beiden Parteien gleichzeitig dort an; Heinrich Wurdecasts Gruppe befindet sich an der den Spielfiguren gegenüberliegenden Seite. In der Dunkelheit und auf die Entfernung hin kann man nur schemenhafte Eindrücke von der jeweils anderen Partei erhalten (**EW:Sehen** oder **Hören**). Angeführt von Joseph Apelt beginnen er und seine Genossen den Abstieg in die schwarze Tiefe der Pinge.

Um in die Pinge (s. Karte) **hinabzuklettern**, muß für jede Niveaulinie ein **EW:Klettern** absolviert werden. Bis 20m Tiefe werden **WM+3** auf den Wurf angerechnet, von 20m-60m Tiefe **WM+2** und auf den letzten Metern **WM+0**. Führt ein Kletterer ein helles, windgeschütztes Licht bei sich, erhält er **WM+2** auf alle Erfolgswürfe. Mißlingt ein Klettermanöver, muß die versagende Spielfigur stehenbleiben und es erneut versuchen. Sie kann auch jederzeit umkehren, wobei auf dieselbe Anzahl Kletterwürfe jeweils **WM+1** zusätzlich

angewendet werden. Führt ein Kletterversuch zu einem **kritischen Fehler**, stürzt die Spielfigur ab, und zwar 1-3 Niveaulinien (1-3 auf W6: 10m, 4-5:20m, 6:30m) nach unten, wobei die Fallhöhe zur Bestimmung des Sturzschadens um 3W3 reduziert wird. Dem kann natürlich durch gemeinsames Anseilen vorgebeugt werden. Jeder Kletterversuch dauert 5 Minuten.

Mit Hilfe der Fertigkeit **Bergsteigen** können die Abenteurer eine zwar nicht kürzere, aber gleichwohl sicherere Abstiegswegroute erkennen. Sie ist als schwarze Strichellinie, beginnend im Südwesten, auf der Karte gekennzeichnet. An den Knickstellen ist jeweils ein **EW:Klettern** fällig, die anzuwendenden Würfelmodifikationen sind ebenfalls in der Karte eingetragen. Eine graue Strichellinie markiert eine mögliche **Abkürzung**, die mit einem erfolgreichen **EW-2:Bergsteigen** oder **PW:Geistesblitz** gefunden werden kann. Der Spielerei-

ter kann vorher einen gelungenen EW:Sehen verlangen, denn möglicherweise erkennen die Spielfiguren in der Schwärze nicht genug. Eine Abkürzung ist mit einem **EW:Klettern** und der beistehenden grauedruckten Würfelmodifikation zu bewältigen.

Joseph Apelt, ein passionierter Hobbybergsteiger (*Bergsteigen+15*), hat eine nördliche, kürzere Route ausmachen können. Auf dieser Route kommen die »Erwecker« wahrscheinlich schneller als ihre Kontrahenten unten an; sie können aber auch auf den grauen Wegen abkürzen, was sie nur versuchen werden, falls es dringend nötig scheint.

Um die Klettertour nicht gar zu langweilig werden zu lassen, testet der Spielleiter alle 5 min, ob ein besonderes Ereignis stattfindet (s. Ereignistabelle).

Auf dem Grund der Pinge

1. Sind die **Gegner** der Abenteurergruppe zuerst unten angelangt, passiert folgendes:

Ein tiefer Riß zieht sich knirschend durch den Felsen und spaltet den Boden in zwei Hälften. Die Okkultisten fallen in die entstandene Schlucht, aus dem ein leuchtender Nebel quillt. Wenn die Abenteurer hinzukommen, zieht sich der Nebel aber zurück in den Untergrund, und die Pinge kommt schlagartig völlig zur Ruhe, als wäre nichts geschehen. Nur der klaffende Spalt beweist, daß die Abenteurer keinen bösen Traum hatten.

Schauen sie in die Tiefe, erkennen sie, daß man nur mit Bergsteigerausrüstung weiterkommen könnte. Andernfalls riskieren sie höchstwahrscheinlich einen tödlichen Absturz. Die Körper der Abgestürzten sind nicht zu sehen. Heinrich Wurdekast hat jedoch seine **Busiris-Ringe**, die er in der Hand hielt, fallengelassen. Sie können neben der Spalte aufgehen werden.

2. Kommen die konkurrierenden Parteien **gleichzeitig** an:

In diesem Fall eskaliert die Situation zunehmend bis zu einer kämpferischen Auseinandersetzung. Heinrich Wurdekast (RG) und seine Freunde werden sich kaum durch gutgemeinte Bitten überreden lassen, von ihrem Tun Abstand zu nehmen. Um Zeit zu gewinnen, wird Wurdekast (RG) die Abenteurer in einen Dialog verwickeln, wobei er alle Geheimniskrämerei vergißt. So erfahren die Abenteurer das meiste aus dem Hintergrund (natürlich bis auf das, was die Hypnose zudeckt). Er verrät ihnen auch, daß Hertha Grotefelds "Opfer" notwendig gewesen sei, um den Erddrachen,

diese Energiequelle, zu aktivieren. Eine Jungfrau, selbst medial begabt, wurde von dem Blitz getroffen, der danach in die Erde einschlug. Schon die Druiden brachten Menschenopfer dar, um "*die Säfte der Erde im Frühjahr wieder in die Bäume steigen zu lassen.*" Er reagiert ehrlich überrascht, wenn er erfährt, daß Hertha Grotefeld noch lebt. Das Gespräch oder der Kampf wird durch den aufbrechenden Spalt gestört. Heinrich Wurdekast findet dabei auf jeden Fall den Tod und verliert die Busiris-Ringe. Die anderen entkommen entweder oder geben auf, als sie merken, daß die Pinge sich beruhigt hat.

3. Wenn die **Abenteurer** zuerst unten sind:

Es droht ihnen das gleiche Schicksal wie ihren Kontrahenten am Eingang dieses Abschnittes. Jedem von ihnen, der einen **EW:Sechster Sinn** schafft, erscheint der Grund der Pinge wie ein gigantisches schwarzes Auge, das wachsam zum Himmel hochstarrt. Diese Intuition mag ausreichen, damit der gefräßige Spalt die Gruppe nicht verschlingt, weil sie vorgewarnt ist. Die Gruppe der Okkultisten macht kehrt und wendet sich rasch Altenberg zu, als sie ihre Felle davonschwimmen sieht.

Enthüllungen

Nach der ereignisreichen Nacht kehren die Abenteurer wieder in Wurdekasts Haus ein, unter anderem, um die noch überlebenden Nichtspielerfiguren anzutreffen. Der Morgen graut langsam, das Haus liegt dunkel und still im Schnee da. Vielleicht haben sie in Altenberg auf dem Polizeiamt zwei Beamte alarmiert, die die Gruppe nun begleiten. Immerhin ist Heinrich Wurdekast einiges vorzuwerfen, was sich nicht ganz im Rahmen des geltenden Rechts bewegt: tätlicher Angriff, Entführung mit Todesfolge (?). Rudolf von Rasumowsky und seine Gesellen werden in Gewahrsam genommen. Ein Arzt zur Behandlung von Hertha Grotefeld müßte auch aus dem Bett geholt werden.

Der Diener seines Herrn

Richard Grundler (NvH) läßt die Ankommenden ein und bietet sich an, die beiden Polizisten durch alle Zimmer zu führen. Diese drei Nichtspielerfiguren sollten sich nun allein entfernen, während die Abenteurer z.B. die Ringe untersuchen, Wurdekasts Schreibtisch aufbrechen oder sich einfach

einen starken, heißen Kaffee kochen. Der Spielleiter sollte notfalls betonen, daß die Gruppe zum Umfallen müde ist.

Bestimmt brennen die Abenteurer darauf, die **Busiris-Ringe** zu untersuchen, die Heinrich Wurdekast zum Öffnen der Platte einsetzen wollte. Aufgrund der nächtlichen Finsternis und der Eile sind sie dazu noch nicht gekommen. Nun unter dem Licht einer starken Lampe und unter Verwendung einer Lupe können sie erkennen, daß an den Rändern beider Ringe Abschleifspuren vorhanden sind. Ein **EW:Sehen** läßt erahnen, daß jemand hier Buchstaben ausgelöscht hat. Auf einem der Ringe ist gerade noch **Mus ... le ...** zu entziffern.

Einige Minuten später, die Gruppe wartet vielleicht auf die Rückkehr der Polizisten, hört sie Schritte:

Die zwei Polizeibeamten treten ins Zimmer ein und bauen sich schweigend neben der Türe auf. Sie blicken euch nicht an, sondern halten ihre Augen starr geradeaus gerichtet. Jeder hält seinen Gummiknüppel schlagbereit in der rechten Hand.

Die Polizisten sind inzwischen **hypnotisiert** worden. Die Gesetzeshüter hindern nun die Abenteurer am Verlassen des Raumes, in dem sie sich gerade aufhalten. Natürlich werden diese sich das kaum gefallen lassen und Gegenwehr leisten, womit sie auch guttun. Während sie nämlich hier festsitzen, arrangiert Grundler (NvH) alles so, daß auf die Spielerfiguren der Verdacht eines Verbrechens fällt. Er versteckt beispielsweise Wertsachen aus dem Besitz der Nichtspielerfiguren in ihren Koffern. Wenn die Hypnotisierten nach 1W6+2 Stunden wieder erwachen, ist Nicholas van Huyn längst aus dem Staub. Die Polizisten können sich nur erinnern, daß der Hausdiener ihnen plötzlich intensiv in die Augen geschaut hat. Verlieren sie mehr als die Hälfte ihrer Lebenspunkte, beendet der körperliche Schmerz die Hypnose auch früher.

Polizeibeamter				Keule+8 (1W6+1), waffenloser Kampf+7 (1W6-2)			
LP	AP	RK	RW	HGW	B	Abwehr	Ausweichen
13	21	-	60	60	24	+13	+13
Willenskraft 40, SchB+2							

Sind übriggebliebene Gegner aus der Pinge entkommen, haben diese sich umgehend zu Wurdekast's Haus begeben. Dort hat sich dann Nicholas van Huyn ihrer angenommen. Er zieht ihre Leichen in den Geheimgang, vergißt aber nicht, einige blutige Abdrücke zu hinterlassen, so daß ihr Versteck später gefunden werden kann. Seinen Degen, das Mordinstrument, wirft er in den Koffer einer Spielerfigur. Ansonsten bleibt der Ablauf ähnlich wie oben geschildert.



Sollte die Gruppe untätig abwarten, besteht nach der ersten Stunde eine Chance von 1-2 (mit W6), nach der zweiten Stunde von 1-4 usw., daß zwei weitere Polizeibeamte kommen, um nach ihren Kollegen zu sehen. In diesem Fall steckt die Gruppe in der juristischen Klemme, denn ihren fantastisch anmutenden Erklärungen schenkt die Obrigkeit wohl kaum Glauben. Diesen Problemen entgeht die Gruppe natürlich vorerst, wenn sie die Polizei noch nicht eingeschaltet hat.

Nicholas van Huyn versucht in dieser Spielsituation, alle Spielerfiguren einzuschläfern, was ihm ausreichende 8 Stunden Zeit verschafft zu verschwinden. Außerdem nimmt er alle Hinweise mit, die den wahren Hintergrund der Handlung beleuchten könnten, als da wären: die Busiris-Ringe der Abenteurer, etwaige schriftliche Notizen aus deren Händen sowie das zusammengesetzte römische Flachrelief.

Vielleicht sind die Abenteurer aber schon hinter Nicholas van Huyn's Spielchen gekommen und lassen sich nicht so einfach überrumpeln. Wahrscheinlich wird es in diesem Fall gleich zu einem Kampf kommen. Sein **Sechster Sinn** sollte den alten Holländer befähigen, irgendwelche Schlichen der Abenteurer rechtzeitig zu durchschauen. Ist Nicholas van Huyn dem Tode nahe, geschieht etwas Entsetzliches:

Der Kopfhaut platzt auf und der Schädel teilt sich, beginnend am Scheitel, in zwei Hälften. Dann schiebt sich aus dem Rumpf ein Wulst aus weißer Substanz, die von Blut und Schleim glänzt. Die menschliche Hülle bleibt leer zurück, und ein dicker Wurm ringelt sich geschmeidig auf euch zu.

Jede Spielerfigur, die jetzt einen **PW:Willenskraft** schafft, kann normal reagieren. Die Versager flüchten entweder laut kreischend oder bleiben wie gelähmt stehen, wenn ihnen auch noch ein **PW:mediales Talent** mißglückt. Der Wurm greift alle unterschiedslos an, ob sie sich nun bewegen oder nicht.

Wurm				Biß+8 (1W6-1)			
LP	AP	RK	RW	HGW	B	Abwehr	Ausweichen
16	28	-1	30	40	18	+13	+12

Überlebt die Wurmkeatur den Kampf, kriecht sie in den Keller und vergräbt sich im Erdreich. Wird sie getötet, löst ihr Körper sich in kurzer Zeit auf.

Das Ende

Damit wäre das Abenteuer beinahe zu Ende. Eventuell dauert es noch geraume Zeit, bis die Abenteuer ihre Zelte abbauen können. Die Forschungsmaterialien wollen gesichert sein, die Polizei bemüht sich um die Klärung des gesamten Falles, und vielleicht wollen die Abenteuer die noch nicht entdeckten Details der Geschichte finden und unter einen Hut bringen. Von **Doktor Tleitwitz** fehlt jede Spur; was aus ihm geworden ist, bleibt ungewiß. Der Verbrechensverdacht, der unter Umständen die Abenteuer belastet, sollte sich nicht aufrechterhalten können, so daß von Gesetzes Seite kaum besondere Hindernisse zu erwarten sind. Im Gegenteil! Die Hauptakteure des Übels sind ja höchstwahrscheinlich tot, so daß der Fall wohl im Sinne der Behörden nie ganz abgeschlossen werden wird. Man legt den Abenteuerern sogar nahe, die Heimreise anzutreten, können sie doch auch nicht mehr tun. **Hertha Grotefeld** bedarf komfortablerer Pflege und würde es sicherlich begrüßen, wenn ihre Kollegen sie nach Leipzig begleiten würden.

So steigt die Gruppe einige Tage nach den letzten, schrecklichen Vorkommnissen in den Eisenbahnwagen ein, der abends vom Altenberger Bahnhof abfährt. Damit könnte der Spielleiter das Abenteuer nun ausklingen lassen - doch weit gefehlt!

Die heilige Krankheit

Zuerst glauben die Abenteuerer, sie seien die einzigen Fahrgäste, die der Zug hat, aber im diffusen Dunkel, das in dem Wagen herrscht, können sie nach einigen Minuten eine andere Person erkennen: Es ist eine Gestalt in einem bis zu den Füßen reichenden Mantel. Sie hat den Kragen hochgeschlagen und sich einen Hut tief ins Gesicht gezogen. Wenn die Abenteuerer auf den Fremden aufmerksam werden, steht dieser langsam auf und nähert sich der Gruppe. Nur wenn den Abenteuerern ein **EW:Sehen** gelingt, können sie das Gesicht von **Doktor Tleitwitz** im Halbdunkel erkennen. Der Wiederaufgetauchte wirkt blaß und abgezehrt. Er setzt sich zu den Abenteuerern und erkundigt sich mit schrecklicher Gelassenheit, so als wäre nichts Besonderes geschehen, nach ihrem Befinden. An dieser Stelle sollte sich ein lockeres Gespräch entwickeln, in das Tleitwitz folgendes einfließt:

“Natürlich war ich schon vor unserer Abreise von dem Altar und dem versiegelten Eingang informiert. In meiner Dissertation, die Professor Wurdekast gelesen hatte, erwähne ich, daß in einigen islamischen Heiligtümern in Ägypten auch Busiris-Ringe aufbewahrt werden. Sie verstehen? Busiris - nicht nur der Name eines legendären Pharaos, sondern auch Name eines alten Orts, der dem Osiris-Kult geweiht war. Die Osiris-Priester waren in viele Geheimnisse des Lebens eingeweiht, ohne Zweifel auch in das Geheimnis der Lebenserneuerung. Wurde der tote Körper des Osiris von seinem Feind Typhon nicht in vierzehn Stücke zerrissen? Die Wehklage der Isis rührte den Sonnengott Ra an. »Komm in dein Haus, komm in dein Haus, o Gott On!«, klagte sie. Ra sandte Anubis aus, der mit Isis und ihrer Schwester Nephthys, mit Toth und Horus die Teile des toten Gottes zusammensetzte. Osiris erwachte wieder zum Leben als Herr der Unterwelt.

Professor Wurdekast schrieb mir von der Marmorplatte mit den ägyptischen Hieroglyphen und den Abdrücken der Busiris-Kartuschen. Er wußte, daß Nicholas van Huyn zwei passende Ringe aus Ägypten mitgebracht hatte. Das Gemälde im Speisezimmer beweist es, denn beide Ringe sind dort abgebildet. Doch die Ringe waren in den vergangenen zweihundert Jahren abhandengekommen. Daher wandte er sich an mich und an die europäische Okkultismus-Szene, um auf die Spur der Ringe zu kommen. Das Leipziger Museum besitzt in der Tat Repliken solcher Busiris-Ringe, wie ich sie beschrieben habe. Ich lieh ein Paar aus - das zu den von Professor Wurdekast beschriebenen Abdrücken paßte.

Schon als wir in dem Zug, der uns nach Dresden brachte, den Esoterikern um Joseph Apelt begegneten, wurde mir klar, daß Professor Wurdekast offenbar auf meine Mithilfe

nicht mehr den größten Wert legte. Sie erinnern sich bestimmt, daß ich unsere Anreise um einen Tag vorgezogen hatte, diese Begegnung demnach zufällig und, wie sich ja herausstellte, unerwünscht sein mußte. Ich kannte die Gruppe »Erweckung« und die Namen der Personen, die sich dahinter verbargen. Wurdekast selbst hatte mir leichtsinnigerweise geschrieben, daß er zu ihnen Kontakt hergestellt hatte, da einer der Ringe sich wahrscheinlich im Besitz einer der vier befand. Das abweisende Verhalten des Professors bewies mir, daß er mich an der Entdeckung des kosmischen Geheimnisses nicht mehr teilhaben lassen wollte. Außerdem ging er mit keinem einzigen Wort darauf ein und zeigte uns nur seine lächerliche Sammlung. Das konnte nur eines bedeuten: Er hatte die notwendigen Ringe inzwischen bekommen und brauchte mich - seinen früheren Partner - nicht mehr. So spielte ich sein Spiel zum Schein mit, damit er in mir keinen lästigen Rivalen sehen würde.

Bei einer günstigen Gelegenheit tauschte ich die echten Busiris-Ringe gegen meine Repliken aus. Ich brauchte nur die Signatur des Leipziger Museums abzufeilen, damit der Unterschied nicht auffallen würde. Das Weitere mußte ich nur noch abwarten.

Als wir Fräulein Grotfeld vermißten, ahnte ich natürlich, daß Professor Wurdekast dafür verantwortlich war. Menschenopfer haben in den Ritualen der Druiden eine Rolle gespielt, was schon Caesar zu berichten wußte. Und über die Anziehungskraft, die frisches Blut auf die numinosen Mächte ausübt, ist die okkulte Literatur voll. Daß ich recht hatte mit meiner Vermutung, wissen Sie ja."

Tleitwitz lehnt sich in den Schatten zurück und schweigt. Der dunkle Wald umgibt den langsam fahrenden Zug wie ein Tunnel. An dieser Stelle sollte jede Spielerfigur einen **PW:Geistesblitz** machen. Jedem Spieler, der den Wurf geschafft hat, schiebt der Spielleiter einen **Zettel** zu, auf dem steht:

Der Zugschaffner ist noch gar nicht aufgetaucht.

Die anderen dürfen nicht wissen, was auf den Zetteln steht! Die betreffenden Spieler können während des Fortgangs des Gesprächs etwaige Handlungen ihrer Figuren auf der Rückseite des Zettels notieren und dem Spielleiter geben. Auf diese Weise können die Spieler sich nicht untereinander absprechen, sondern müssen auf sich allein gestellt den Hinweis verwerten. Es wäre denkbar, daß die Spieler sich per Blickkontakt oder Handzeichen verständigen wollen. Das könnte dem wachsamem Tleitwitz jedoch auffallen (Sehen). Wenn die Spieler gar die Frage laut stellen, wo der Schaffner sei (oder ähnliches), agiert Tleitwitz sofort wie weiter unten

ausgeführt (siehe *Das letzte Gefecht*). Vorerst aber setzt er seine Rede fort, nachdem die Abenteurer ihn wohl hartnäckig dazu aufgefordert haben zu erklären, was dies alles zu bedeuten habe (wenn sie es nicht schon vermuten):

"Ich wurde wirklich von der Erdmasse begraben, doch ich konnte mich schnell befreien, bevor sie nach mir suchten. In der tiefen Dunkelheit übersahen sie meine Spuren, wie ich gehofft hatte. Im Schutze eines Gebüsches harrete ich leise aus, denn da Professor Wurdekast meine falschen Ringe besaß, würde der Eingang selbstverständlich verschlossen bleiben. Als der Ort des Geschehens wieder verlassen war, öffnete ich das Tor ins Bergesinnere.

Fragen Sie mich nicht, was ich dort sah und hörte! Meine sterblichen Sinne mußten erst erweitert werden, damit ich die göttliche Urkraft erschauen konnte. Einem weniger vorbereiteten Geist als dem meinen hätte es den Tod oder Wahnsinn gebracht. Sagte ich eben nicht, daß frischvergossenes Blut das Übersinnliche anzieht? Aus meinen eigenen Adern ließ ich das warme Rot über den Opferaltar fließen, damit das unsichtbare Agens Gestalt annehmen würde."

Zum Beweis rollt Tleitwitz seinen rechten Hemdsärmel hoch und präsentiert einen noch feucht glänzenden Schnitt im Unterarm.

"Nun, dieser Zug wird den Wald bald durchfahren haben. Meine Zeit, mit Ihnen zu plaudern, ist begrenzt, denn nicht weit von hier bei einer Försterhütte wartet ein Pferdewagen auf mich. Dürfte ich Sie also bitten, mir meinen Materialkoffer und die Repliken der Ringe zu geben (falls die Abenteurer sie mit sich genommen haben)."

Man kann annehmen, daß die Gruppe dieser Bitte nicht so ohne weiteres nachkommen wird. Mit einem gehässigen Lächeln fährt Tleitwitz fort:

"Ich hätte Sie für klüger gehalten! Ich habe all diese Anstrengungen auf mich genommen, um mein Leben zu retten. In den männlichen Vertretern meiner Familie vererbt sich eine tückische Krankheit, die auch mich seit einiger Zeit befallen hat. Glauben sie, einem Wissenschaftler, und sei er noch so hervorragend, wäre die angemessene Anerkennung der Gesellschaft beschieden, wenn jeder wüßte, daß er ein hochgradiger Epileptiker ist? Über kurz oder lang könnte ich es nicht länger verheimlichen. Und welch schreckliche Vorstellung, daß mich eines Tages vor versammelter Zuhörerschaft das "Grand mal", ein großer Krampfanfall heimsuchen könn-

te! Abgeschoben zu werden als sabbernder Idiot in eine Irrenanstalt, dort wie ein Vieh vor sich hin zu vegetieren. Nein, nein! Wußten Sie, daß die Epilepsie bei den antiken Kulturen als heilige Krankheit galt? Man glaubte, die Fallsüchtigen seien von göttlichen Wesen besessen. Das brachte mich auf die Idee, mich mit der kosmischen Energie, die die Druiden hier einst gebannt hatten, aufzuladen. Verstehen Sie? Ich bin jetzt wahrhaftig besessen! Sozusagen elektrifiziert wie ein Volta'sches Element. Unsere Medizin ist noch nicht in der Lage, die Epilepsie zu heilen - ich aber habe mich selbst geheilt!"

Das letzte Gefecht

Nun wäre es allmählich an der Zeit, daß die Abenteurer etwas unternehmen, denn daß Tleitwitz kaum gekommen sein dürfte, um ihnen lediglich ein herzliches Lebewohl zu sagen, dürfte selbst dem Begriffsstutzigsten einleuchten. Der Spieler sollte einige Sekunden lang auf Reaktionen warten, bevor er Tleitwitz weitersprechen läßt:

"Natürlich habe ich mir genau überlegt, auf welche Weise ich zurück in die Zivilisation kehre. Nachdem ich mich aus dem Erdrutsch befreit hatte, torkelte ich richtungslos in den Wald. Dann erlitt ich einen schlimmen Anfall, der mir eine zeitweilige Amnesie eintrug. Nach einigen Tagen der Hilflosigkeit griff mich ein freundlicher Wanderer auf und brachte mich in einer Försterhütte unter. Sobald meine Gesundheit wieder einigermaßen gefestigt war, konnte ich die Heimreise antreten. Der Schock der Todesangst hat mich von meiner Epilepsie geheilt - medizinische Wunder passieren immer wieder! Genauso wie mysteriöse Verbrechen immer wieder einmal in den Polizeiakten auftauchen!"

Bei diesen Worten erscheint ein gespannter **Revolver** in Tleitwitzens Hand, den er nun auf die Gruppe richtet. Barsch verlangt er die Herausgabe seines Koffers und der falschen Ringe. Hat er beides, knallt er, ohne zu zögern, einen Abenteurer nach dem anderen ab (glücklicherweise ist er kein versierter Schütze). Die Abenteurer werden sich aber bestimmt schon vorher wehren, so daß ein verbissener Kampf entsteht. Vorausschauende Spieler versuchen vielleicht auch, Tleitwitz schon mitten im Gespräch überraschend zu überwältigen. Der wahnsinnige Doktor erhält **WM+2** auf **EW:Angriff** und auf **Schadenswürfe** im Nahkampf wie im Handgemenge. Auch, wenn er 0 AP hat, kämpft er noch ungebrochen weiter. Er bricht erst zusammen, wenn seine LP auf 0 oder weniger sinken. Durch diese übermenschliche

Stärke kann er für die Abenteurergruppe durchaus sehr gefährlich sein. Die Abenteurer könnten daher versuchen, aus dem (langsam) fahrenden Zug zu springen oder auf das Wagendach zu fliehen. Das Betätigen der Notbremse wäre auch keine schlechte Idee. Der verwandelte Tleitwitz wird so viele Spielerfiguren wie möglich umbringen, Hertha Grotefeld nicht zu vergessen. Von langwierigen Verfolgungsjagden sieht er jedoch ab.

Wenn es dem Spielleiter gefällt (vielleicht behagt ihm die Vorstellung nicht, daß Tleitwitz ein Weiterleben in der menschlichen Gesellschaft gestattet sein soll, oder er möchte seine Spielergruppe im letzten Moment retten), kann er Tleitwitz aus dem Zug fallen lassen. Als der Doktor den eisernen Schienen zu nahe kommt, fließt die Energie schlagartig aus seinem Körper heraus. Eine grelle elektrische Entladung zerreißt die Nacht, und von Tleitwitz bleibt nicht mehr als eine Blutlache im Schnee übrig.

Anmerkung: Dasselbe ist auch dem echten Heinrich Wurdekast widerfahren. Nicholas van Huyn hatte zu Beginn der Einkerkung seines Entdeckers einen Teil seiner Energie auf Wurdekast abgeleitet, damit auch dessen Leib zur Brutstätte eines Wurmes würde. Der Salmiakgeist war nötig, um die Schleimspuren der sich langsam vollziehenden Verwandlung im Keller zu entfernen. So war es also der echte Heinrich Wurdekast, den Hertha Grotefeld auf der Zugfahrt nach Altenberg im Schneegestöber sah. In seinem Bestreben, den Zug aufzuhalten, um die Gruppe von Doktor Tleitwitz zu warnen, war er an besagter Stelle dem Schienenstrang zu nahe gekommen.

Für den Kampf gibt es **keinen Zeugen**, da der Schaffner von Tleitwitz schon kurz nach der Abfahrt in Altenberg betäubt worden ist. Vorne in der Lokomotive werden der Führer und der Heizer kaum auf das Geschehen in den Wagen aufmerksam werden.

Wieder in Leipzig

... sind die Abenteurer um einige Erfahrungen reicher, die ihnen bewiesen haben, daß es mehr Dinge zwischen Himmel und Erde gibt, als ihre Schulweisheit sich erträumt. Reicher sind sie aber auch an Erfahrungspunkten: **30 EP** pro Spieler, der sich aktiv am Geschehen beteiligt hat, kann der Spielleiter vergeben; **45 EP**, wenn Nicholas van Huyn unvorhergesehen entlarvt worden ist; **60 EP** sogar, wenn die Spieler auch Doktor Tleitwitz in begründetem Verdacht hatten.

Werden die Ereignisse in Altenberg weitläufiger bekannt, gewinnen die Abenteurer **1W6|1** Punkte zu ihrem Wert *Berüchtigt*. Die obskuren Geschehnisse mit heidnischem Flair werfen eben nicht das günstigste Licht auf ihr Dasein.

Die Abenteurer gewinnen aber auch **1W6|1** Punkte zu ihrem Wert *Berühmt* hinzu, was den Nachteil wieder etwas ausgleicht. Sorgen sie dafür, daß die »Sammlung Wurdekast« in den *Monatsheften* vorgestellt wird (ihr erworbenes Hintergrundwissen befähigt sie ja auch zu einer besonderen Bewertung), steigt ihre Berühmtheit sogar um **1W6+1|2** Punkte.

Anmerkung: Der Ablauf des Abenteurers ist so spielerabhängig, daß noch ein generelles Wort angebracht ist. Weil die Handlung in drei Schichten verschachtelt ist (die Erweckung des Drachen, Nicholas van Huyns Entlarvung, Tleitwitzens Doppelspiel), kann durchaus auch eine Schicht vorzeitig entfallen, ohne daß gleich das gesamte Abenteuer sein Ende findet. Hertha Grotefeld wird z.B. auch dann dem hypnotischen Befehl gehorchen, wenn Nicholas van Huyn schon längst aus dem Spiel ausgeschieden ist. Tleitwitz wiederum kann seinem Ziel auch ohne Hertha Grotefelds Opfer näherkommen. Der Spielleiter muß also keinesfalls alle Federn lassen, nur weil die Spieler ein bißchen fixer sind und den Idealablauf durcheinanderbringen.

Anhang

Nicholas van Huyn									Ägyptenreisender	
ca. 360 Jahre, 179cm, 74kg - schlank, seltsamer Geruch									Ruhm -	
St	Gs	Gw	Ko	In	mT	Wk	Sb	pA	Au	
96	58	25	74	85	68	78	16	82	10	
LP	AP	RW	HGW	B	SchB	Abwehr	Ausweich.			
17	34	68	60	24	+2	+15	+15			
Degen+10 (1W6+2)										
Deutsch+14/+14, Holländisch+14/+14, Englisch+12/+8										
Beredsamkeit+11, Hypnose+12, Menschenkenntnis+14, Okkultismus+14 - Richtungssinn+12, Sechster Sinn+3										

Dr. Julius Hermann Tleitwitz									Orientalist	
30 Jahre, 172cm, 68kg - normale Gestalt, Ziegenbärtchen									Ruhm 9/1	
St	Gs	Gw	Ko	In	mT	Wk	Sb	pA	Au	
41	75	33	84	85	26	73	68	24	10	
LP	AP	RW	HGW	B	SchB	Abwehr	Ausweich.			
17	17	58	59	25	+1	+12	+12			
»Pistole+4 (1W6+2; 6 Schuß), waffenloser Kampf+4 (1W6-4)«										
Deutsch+19/+19, Arabisch+10/+10, Latein+8/+12										
Allgemeinbildung+11, Archäologie+9, Archivwesen+12, Fotografieren+10, Geschichte+9, Gespann fahren+12, Kunstverständnis+9, Linguistik+5, Okkultismus+9 - Schmecken+10										

Hertha Grotefeld								Illustratorin	
36 Jahre, 176cm, 66kg - dürr, Stupsnase								Ruhm 6/3	
St	Gs	Gw	Ko	In	mT	Wk	Sb	pA	Au
23	92	66	20	76	84	54	35	55	48
LP	AP	RW	HGW	B	SchB	Abwehr	Ausweich.		
9	9	68	55	22	+1	+12	+12		
Deutsch+18/+18									
Allgemeinbildung+10, Geschichte+4, Kunstverständnis+11, Musizieren:Klavier+9, Tanzen+12, Zeichnen+17 - Sehen+10, Sechster Sinn+4 - »Klettern+6«									

Hertha Grotefeld steht Männern eher mißtrauisch gegenüber. Der Grund dafür ist ihre in Berlin lebende jüngere Schwester, die nach einer katastrophalen Ehe als alleinstehende Witwe ihr karges Auskommen finden muß. Hertha muß sie bisweilen finanziell unterstützen. Sie besitzt eine beachtliche mediale Begabung, auf die Nicholas van Huyn durch einen alten Zeitungsbericht und eine ihrer Buchillustrationen aufmerksam wurde (s. *Wurdekasts Haus - Erster Stock*). Aus der Betrachtung ihres bisherigen Lebens erkannte er in ihr ein geeignetes Opfer für den Erddrachen. Hertha selber hat die Erinnerung an die medialen Phänomene, die sie in ihrer Kinderzeit hervorgerufen hat, erfolgreich verdrängt.

Richard Grundler								Faktotum	
65 Jahre, 152cm, 69kg - korpulent, Pockennarben								Ruhm 0/0	
St	Gs	Gw	Ko	In	mT	Wk	Sb	pA	Au
21	78	48	36	46	09	52	08	34	94
LP	AP	RW	HGW	B	SchB	Abwehr	Ausweich.		
10	9	53	46	23	-	+12	+12		
Deutsch+14/+14									
Tasten+10 - »Allgemeinbildung+3, Klettern+6, Menschenkenntnis+3«									

Um bei fachlichen Fragen von Seiten der Abenteurer bestehen zu können, muß Grundler sich mit seiner dürftigen Allgemeinbildung behelfen. Er führt dann einen Erfolgswurf durch, bei dessen Gelingen er sich einigermaßen aus der Affäre ziehen kann - sein Versagen überspielt er mit allgemeinen Redensarten ("Man lernt nie aus", "Non scholae sed vitae discimus"). Grundsätzlich sind ihm die Fakten, die für das wissenschaftliche Projekt von Interesse sind, eingetrichtert worden. Hier ist er also um eine ausreichende Antwort nicht verlegen. Gelingt einer Spielerfigur aber ein Widerstandswurf in einer passenden Fertigkeit gegen 25 (oder gegen Grundlers EW:Allgemeinbildung), so kann sie an der unorthodoxen Begriffswahl Grundlers oder kleinerer Ungenauigkeiten merken, daß sie es hier nicht mit einem Gelehrten zu tun hat. Dieser Verdacht sollte aber nicht gleich beim ersten besten Lapsus genährt werden.

Rudolf von Rasumowsky										Hochstapler	
41 Jahre, 187cm, 83kg - durchtrainiert, lockiges Haar								Ruhm 18/19			
41	18/19	durchtrainiert, gelocktes Haupthaar					187cm	77kg			
St	Gs	Gw	Ko	In	mT	Wk	Sb	pA	Au		
70	86	57	48	87	56	73	90	65	47		
LP	AP	RW	HGW	B	SchB	Abwehr	Ausweich.				
11	21	75	75	24	+2	+14	+14				
Pistole+11 (1W6+2, 6 Schuß)											
Deutsch+18/+18											
Allgemeinbildung+9, Beredsamkeit+16, Konversation+14, Menschenkenntnis+15, Okkultismus+11, Tanzen+18, Verführen+14 - Sehen+10 - »Klettern+8«											

Rasumowsky ist ein Hochstapler aus der K.-u.-K.-Monarchie, der sonst eher in den höheren Gesellschaftskreisen verkehrt. Seine Herkunft ist nicht so erhaben, wie sein adeliger Name vermuten läßt, denn er gibt sich fälschlich als Enkel des Grafen André Rasumowsky aus, für den Beethoven seinerzeit eine Quartettserie komponierte (die "Rasumowsky-Quartette"). Einige länger zurückliegende, unerfüllte Heiratsversprechen haben ihn jedoch ins Ausland getrieben, wo Rasumowsky durch seine Bekanntschaft mit Joseph Apelt Geschmack am modischen Okkultismus gewonnen hat. Sein nobler Habitus und seine ansprechende Ausstrahlung machen ihn wie geschaffen für die Rolle eines Mediums.

Theodor Hasenbrück										Sekretär	
25 Jahre, 176cm, 72kg - normale Gestalt, Schnurrbart								Ruhm 1/2			
St	Gs	Gw	Ko	In	mT	Wk	Sb	pA	Au		
61	86	18	45	65	09	53	26	35	95		
LP	AP	RW	HGW	B	SchB	Abwehr	Ausweich.				
12	14	55	61	24	+2	+12	+12				
Deutsch+18/+18, Französisch+9/+9, Russisch+4/-											
Allgemeinbildung+8, Buchführung+6, Okkultismus+8 - Hören+10 - »Klettern+8«											

Der für sein Alter noch reichlich unerfahrene Hasenbrück fiel Rudolf von Rasumowsky beim jährlichen Diplomatenball in Wien auf. Der junge Mann war damals als Attaché auf Probe im Ministerium für äußere Angelegenheiten tätig und schlug begeistert in von Rasumowskys Angebot ein, sein persönlicher Sekretär zu werden. Für Theodor Hasenbrück verkörpert der schöne und glänzende Rasumowsky ein Idol.

Joseph Apelt										Schriftsteller	
43 Jahre, 172cm, 73kg - füllig, Doppelkinn								Ruhm 3/2			
St	Gs	Gw	Ko	In	mT	Wk	Sb	pA	Au		
55	71	94	11	74	14	50	40	13	79		
LP	AP	RW	HGW	B	SchB	Abwehr	Ausweich.				
7	13	86	74	26	+1	+13	+13				
Türkischer Krummdolch+5 (1W6)											
Englisch+12/+12, Französisch+9/+8											
Allgemeinbildung+10, Archivwesen+10, Bergsteigen+15, Okkultismus+12 - Tasten+10 - »Klettern+8«											

Der Rheinländer Apelt, der in einigen überflüssigen Wochenzeitungen als Kolumnist schreibt, wurde von frühester Jugend an von allem Mysteriösen fasziniert, besonders der altägyptischen Mythologie. Er hat ein Buch mit Erzählungen herausgebracht, die allesamt um ägyptisches Geheimwissen kreisen und ein reichlich romantisches Geschichtsbild verraten. Joseph Apelt unterhält außerdem vielfältige Beziehungen zu esoterischen Gruppen in Frankreich, England wie auch in Rußland und hält vor diesem Publikum auch Vorträge auf Auslandsreisen.

Wilhelm Gödert										pensionierter Hauptmann	
62 Jahre, 191cm, 96kg - rüstig, Backenbart								Ruhm 6/4			
St	Gs	Gw	Ko	In	mT	Wk	Sb	pA	Au		
44	40	03	60	81	13	65	46	62	82		
LP	AP	RW	HGW	B	SchB	Abwehr	Ausweich.				
12	20	54	43	18	-	+14	+14				
Armeedolch+10 (1W6-1), Stockdegen+7 (1W6), Pistole+8 (1W6+2)											
Gespann fahren+18, Kampftaktik+14, Spielen+11, Werfen+10 - Sehen+4 (mit Zwicker +6) - »Klettern+8«											

Der kruzbrave Gödert hat es nicht verkraften können, daß er es beim preußischen Heer nicht bis zum Oberst gebracht hat, obwohl seine strategischen Leistungen durchaus beachtenswert waren. Er fühlt sich übergangen und trägt sein "Unglück" nun aller Welt nach, indem er von alter Kriegerehre und der Ehre des verratenen Feldherrn träumt. Durch seine bissigen Leserbriefe in den Tageszeitungen gegen Bismarcks Saturierungspolitik hat er sich schon einige Geldbußen eingehandelt.