

# Ein Wintermärchen

von Steffen Schütte, mit Illustrationen von Werner Öckl

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

Die Begebenheiten des Wintermärchens, das im folgenden erzählt werden soll, führt die 3 - 6 Spieler in den abgeschlossenen Mikrokosmos eines ländlichen Internats des Jahres 1887. Sie selber nehmen dabei die Rolle ca. **15jähriger Schüler** ein; besondere Regeln zur Erschaffung jugendlicher Abenteurer finden sich im Anhang dieses Abenteuers.

*Ein Wintermärchen* ist in der Mark Brandenburg unweit von Neuruppin angesiedelt. Die Handlung spielt in den Vorweihnachtstagen des Jahres 1887, einer Zeit, in der sich das Deutsche Reich nach innen durch autoritäre Führungsstrukturen, nach außen hin durch den erzkonservativen Kaiser Wilhelm I. auszeichnete, der sich an seinem Thron festklammerte, um den liberalen Thronfolger so lange wie möglich von der Macht fern zu halten. In dieser "guten, alten Zeit" sind die Abenteurer just 15 Jahre alt. Eigentlicher Fixpunkt (neben ihrem Alter) ist jedoch einzig der Tag der Wintersonnenwende. Da sich dieses Abenteuer mit seinem überschaubaren Rahmen als Start einer ausgedehnten Kampagne anbietet, die sich über die ganze wilhelminische Ära erstrecken, ist es dem Spielleiter überlassen, sowohl den genauen Ort als auch die Jahreszahl der Handlung nach seinem Belieben zu ändern.

Schulen sind verzauberte Orte. Sie sind mindestens so magisch wie Märchenwälder, Zirkuskuppeln oder ein Rummelplatz. Wer sich in den späteren Abschnitten seines Lebens der eigenen, wundersamen Jahre an solch einem Ort des Lernens und Bangens, der Demütigungen aber auch der kleinen Siege, des Herzklopfens vor Prüfungen und der ersten Liebe erinnert, dem fällt mitunter vor allem der Geruch "seines" alten Gymnasiums wieder ein. Die überwältigenden Ausdünstungen von Bohnerwachs im überdimensionalen Treppenhaus, die einem besonders dann aufzufallen (und auf den Magen zu schlagen) pflegten, wenn man allein zum Direktor bestellt worden war. Der Mief von Schweiß und feuchten Socken in den Umkleieräumen, wo es immer jemanden gab, der gegen horrenden Summen mehrerer Groschen "frivole" Ansichtskarten feilbot, die er von einem verständnisvollen älteren Bruder bezog. Und natürlich der Geruch von Kreidestaub, alten Büchern und billigem Lampenöl.

Zum Zeitpunkt des "Es war einmal ..." dieses düsteren Märchens, an einem klirrend kalten Dezembertag des Jahres

1887, mischt sich jedoch auf einmal noch ein anderer Geruch verstoßen in den Kanon der gewöhnlichen schulischen Düfte. Es ist der Geruch des Todes, der urplötzlich in den Gängen, den Schlafsälen und muffigen Klassenzimmern der "Ritterakademie Gönzlau" auftaucht, einem nur minderbedeutenden "Internat für Knaben der gehobenen Stände" mitten in der abgeschiedenen Idylle der Mark Brandenburg. Die neue, beunruhigende Duftnote lauert noch an der Schwelle der Wahrnehmbarkeit. Aber sie ist unzweifelhaft da! Wer sie zu verspüren vermag, in dem ruft sie die gleiche Mischung aus Faszination und Ekel wie jener Gestank hervor, der einem in zoologischen Gärten mitunter aus den Käfigen wilder, fremdländischer Bestien entgegenschlägt. Noch kann sich der Todesgeruch nicht gegen den Dunst der Steckrübensuppe aus der Schulküche durchsetzen. Aber - er wird *stärker!*

Die Handlung kreist um die verbrecherischen Machenschaften eines gescheiterten Altertumsforschers und Gymnasialprofessors namens Siegheld Hagen, der in einer von ihm entdeckten, schulnahen eisezeitlichen Kultstätte ein Ritual wiederentdeckt hat und zu zelebrieren beginnt, das ihm dazu dienen soll, die Söhne einiger einflußreicher und finanzkräftiger Familien in seinen verhängnisvollen Bann zu ziehen. Zu diesem Zwecke - und zur Besiegelung seines unheiligen Ritus' - schreckt er nicht davor zurück, für die nahe Wintersonnenwende den Tod (sprich: das Opfer) zahlreicher unschuldiger Menschen (in den "verzehrenden" Flammen eines Großfeuers) zu planen.

Aber mit der Magie vergessener Weltzeitalter spielt man nicht ungestraft; schon gar nicht zum Zwecke der persönlichen Bereicherung. Während der von fanatischem Geltungsdrang beseelte, "verkannte Forscher" Siegheld Hagen - zusammen mit einigen ihm seit Beginn des blasphemischen Rituals hörigen Schülern - nach Kräften und ohne jeden Skrupel den Tod zahlreicher Kollegen, Kinder und deren Angehöriger bei der bevorstehenden Weihnachtsfeier vorbereitet, nehmen die Auswirkungen dieses Rituals ganz ungeahnte Dimensionen an. Die Schamanen der Eiszeit hatten mit den von Hagen wiedererweckten Beschwörungen eine Art Mauer errichtet, die den Homo sapiens sapiens vom wilden, unbeherrschten Tier schied und so die eigentliche Menschwerdung unserer Art einleitete. Durch sein Herumpfuschen in diesen, dem modernen Menschen besser auf ewig ver-

schlossenen Bereichen, hat Hagen nun genau diese Barriere ins Wanken gebracht. Brüche sie zusammen, der Mensch würde erneut auf die Stufe des tierhaft-amoralischen, dumpflüsternen Triebwesens zurückfallen, von der sich zu erheben unsere noch halb-menschlichen, behaarten Vorfahren Äonen gekostet hat. Im Dezember 1887 sind davon nur das verschlafene 50-Seelen-Dörfchen Gönzlau und die beiden dort beheimateten Internate für Knaben respektive "höhere Töchter" bedroht. 25 Jahre später hingegen hätte die Vertiefung ganz Preußen, 40 Jahre später das gesamte Reichsgebiet erfaßt. Und danach schließlich - die ganze Welt.

Für die jugendlichen Spielerfiguren beginnt das eigentliche Grauen dieses Winters mit einer schrecklichen Vision beim Eislaufen auf dem Gönzlauer Dorfweiher am Samstag, dem 18. Dezember 1887; dies ist der Zeitpunkt, zu dem Siegheld Hagen sein letztendlich auf Massenmord zielendes Experiment in Sachen 'eiszzeitlichen Schamismus' beginnt. Bevor es jedoch dazu kommt, ist es nötig, über die Ritterakademie Gönzlau und deren Bewohner einige Worte zu verlieren.

## Die Ritterakademie

Eine "Ritterakademie" war eine höhere Schule, in der der deutsche Adel bis ungefähr zur Mitte des 19. Jhd. seinem geistig nicht besonders regen Nachwuchs die Gnade eines Abiturzeugnisses zuteil werden lassen konnte, ohne daß dieser dafür dem "Pöbel" - und den Leistungsanforderungen - eines öffentlichen Gymnasiums ausgesetzt gewesen wäre. Spätestens mit der Reichsgründung verschwand jedoch das Privileg der Hochwohlgeborenen, sich ihr Reifezeugnis quasi zu erschwindeln, und die bis dato zahlreichen Ritterakademien schlossen entweder ihre Pforten, wurden als Kadettenanstalten zu Kaderschmieden des kaiserlichen Militärs oder wandelten sich - wie in Gönzlau - zu ganz normalen humanistischen Gymnasien mit angeschlossenem Internat.

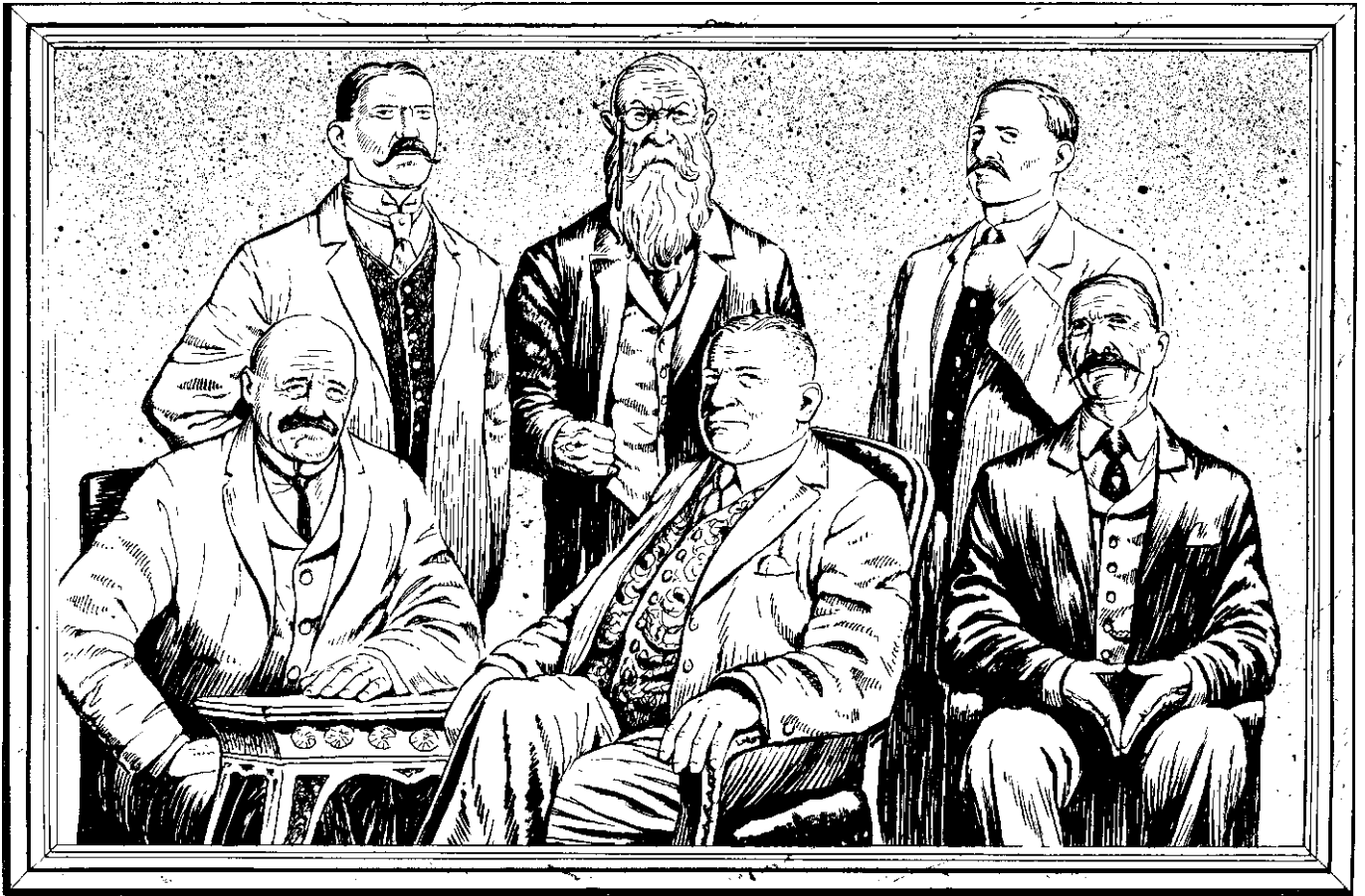
Trotz ihres stolzen Namens hat die Ritterakademie Gönzlau schon weit bessere Tage gesehen. Sogar zahlungskräftige Söhne nichtadliger Familien haben in den letzten Jahren hier Aufnahme gefunden, um so den Unterhalt des Internats zu sichern. Natürlich handelt es sich bei der Akademie um eine reine Jungenschule. Auch das Lehrpersonal ist ausschließlich männlich, und außer der ältlichen Köchin und der Frau des Schuldirektors werden weibliche Wesen nur in Ausnahmefällen auf dem Schulgelände geduldet. Für **weibliche Spielerfiguren** existiert ein noch zu schildernder Seiteneinstieg ins Abenteuer; ein Mädchenpensionat (mit dessen Eleverinnen innigsten Kontakt zu pflegen sich nicht wenige

Pennäler völlig unverdientermaßen brüsten) liegt nahebei. Der Spielleiter sollte bei der Erschaffung der Spielerfiguren fordern, daß männliche und weibliche Abenteurer bereits im Vorfeld durch die Bande der Verwandtschaft (oder zumindest innigster Freundschaft) miteinander verbunden sind, da so eine Zusammenarbeit erst möglich wird.

### Der Lehrkörper

Eigentümer und Leiter der Ritterakademie ist Direktor **Johannes P. Abermass**, ein kleiner, dicklicher Mann mit viel zu kurzen Armen und Beinen, der von seiner Gattin Wilma stets als von "der seligen Frau" zu sprechen pflegt. Es soll tatsächlich Schüler gegeben haben, die ein volles Halbjahr benötigten, um herauszufinden, daß ihr "Direx" keinesfalls bereits verwitwet ist. Als Lehrer "für's Griechische" ist Abermass relativ moderat, als Schulleiter pflegt er seine Schüler jedoch mit seinem geradezu abnormen Geiz zu traktieren. Ob an Kohlen, Petroleum, Futter für die vier schuleigenen Kutschpferde, Schreibpapier oder dem Essen, in Gönzlau wird an allem gespart. Demzufolge ist auch die Ausstattung der Schule mit Unterrichtsmaterialien nicht gerade verschwenderisch, so daß einige der Pädagogen sich z.B. eigene kleine Bibliotheken zulegen mußten. Einzige Ausnahme von der Sparwut des Direktors ist dessen eigenes Steckenpferd, die Astronomie. Für ein schlichtes Privatgymnasium ist die schuleigene Sternwarte im Ritterturm der Akademie geradezu luxuriös mit Fernrohren, Himmelskarten und wissenschaftlichen Nachschlagewerken ausgerüstet, was für die folgende Abenteuerhandlung jedoch nur untergeordnete Bedeutung besitzt. Bedeutsam kann sich hingegen erweisen, daß findige Schüler (**PW+20: Intelligenz**) herausbekommen können, daß sich mit Hinweisen auf eigene astronomische Interessen (Teilnahme an Vorträgen, Besuch der Leihbibliothek in der nahen Kreisstadt) nahezu unbegrenzter Freigang erschwindeln läßt - selbst während des regulären Unterrichts.

**Wilhelm Torbach** ist neben dem Fach Englisch für die Leibesertüchtigung der Pennäler verantwortlich. In letzterem Punkt ist er ein unerbittlicher Tyrann. Unsportlichen Menschen begegnet er nur mit tiefster Verachtung, und seine Tiraden über den Zusammenhang von Leibesübungen und Wehrkraft werden von allen Schülern noch mehr gefürchtet als seine Langstreckenläufe. Die Tatsache, daß "nur in einem gesunden Körper ein gesunder Geist wohne", wird von den Jungen der Ritterakademie mit einiger Berechtigung angezweifelt. Es macht der Spruch die Runde, "*Deutschlands Jugend habe Achtzehnsiebzig bei Sedan weniger Verluste hinnehmen müssen als Achtzehnsiebenundachtzig bei Torbach*".



**stehend: Dr. Hagen, v. Stolten, Schwitters; sitzend: Stevermann, Abermass, Torbach**

**Joachim Schwitters** ist der jüngste Lehrer des Kollegiums, und er ist derjenige, dem die Schülerschaft die ambivalentesten Gefühle entgegenbringt. Einerseits ist sein Unterricht in Französisch und Deutsch allgemein beliebt, andererseits macht der begründete (wiewohl niemals öffentlich geäußerte) Verdacht die Runde, Schwitters würde bezüglich der ihm anvertrauten Knaben von weit mehr als nur dem "pädagogischen Eros" bewegt. Fraglich bleibt zumindest, weshalb Schwitters von seinem Züchtigungsrecht besonders häufig (wenn auch nur mäßig schmerzhaft) Gebrauch macht; besonders seine Schlaftsaalkontrollen, während derer eventuelle Übeltäter notgedrungen ihren "Blanken" präsentieren müssen - sind allgemein verhaßt. Allerdings ist einigen Schülern (**EW:Menschenkenntnis**) aufgefallen, daß sich der junge Pädagoge im Anschluß an derartige Züchtigungen seinen Opfern gegenüber besonders behutsam verhält, fast, als plagte ihn ein schlechtes Gewissen. Manch ein Junge hat es deshalb bereits verstanden, rechtzeitig zur Zensurenverteilung zu provozieren, vom "Herrn Doktor tüchtig übergelegt" zu werden. Schwitters ist einer von zwei Lehrern, die bekanntermaßen über eine erlesene Privatbibliothek verfügen, die

den Schülern jedoch für gewöhnlich nicht zugänglich ist. Die Gefühle der Abenteurer gegenüber diesem Mann dürften sich als höchst zwiespältig erweisen.

Der Musiklehrer des Instituts, **Habakuk Stevermann**, ist nach einhelliger Schülermeinung "nicht so ganz von dieser Welt". Er beherrscht noch gegen Ende des Schuljahres nicht alle Schülernamen, ist der einzige Lehrer, der die Jungen niemals prügelt, und wer in seinen Singstunden Stimmbruch simuliert, wird automatisch vom weiteren Unterricht befreit. Aufgrund seiner Beherrschung zahlreicher Instrumente spielt Stevermann nicht nur Sonntags die Orgel in der Dorfkirche des Pastors Bastrow (aus der nahen Kreisstadt), er unterrichtet neben seiner Tätigkeit in der Ritterakademie auch noch aushilfsweise zweimal die Woche je zwei Stunden im bereits an anderer Stelle erwähnten, sich zum Teil in kirchlicher Trägerschaft befindlichen "Pensionat für Höhere Töchter". Bei seinen Kutschfahrten zu den Mädchen dürfen Stevermann besonders begabte Schüler (d.h. mit der Fertigkeit *Musizieren*) begleiten, was naturgemäß ein intensiv beneidetes Privileg darstellt.

**Kuno von Stolten**, Sproß aus verarmtem preußischen Beamtenadel, ist einer der ältesten Pädagogen des Internats - und mit Sicherheit der reaktionärste. Seine Fächer sind Mathematik und Naturlehre, doch sein Gehabe gemahnt eher an das eines Offiziers denn an das eines Gelehrten. Er war als einziger Lehrer neben dem "Direx" bereits in Gönzlau, als man dort noch ausschließlich Sprößlinge adliger Familien aufnahm, und er hält die Entscheidung von Direktor Abermass, die Ritterakademie auch bürgerlichen - ja, sogar nicht-germanischen - Elementen zu öffnen, bis heute für einen großen Fehler. Schüler, die seiner Ansicht nach "nicht an dieses Institut gehören" haben demzufolge unter unerträglichem Sarkasmus und offener Benachteiligung zu leiden. Es geht das Gerücht, daß die Selbsttötung eines italienischen Diplomatensohns vor etwa 12 Jahren nicht allein von einer unglücklichen Liebesaffäre sondern auch durch von Stolten's penetrante Demütigungen ausgelöst worden sein soll. Schüler "von Stand und guter deutscher Art" können in von Stolten hingehen durchaus einen Fürsprecher gewinnen.

**Dr. Siegheld Hagen** schließlich, Lehrer für Geographie und Geschichte, ist die Nemesis, der böse Geist von Gönzlau, jener Mann, der in einem ebenso leichtfertigen wie blasphemischen eiszeitlichen Ritual die heilige Barriere zwischen Tiersein und Menschsein penetriert hat - und der auch vor mehrfachem Mord nicht zurückschrecken würde. Die Folgen davon werden die Welt schon bald in unheimlicher Weise bedrohen. Bei seinen Schülern gilt Dr. Hagen als stutzerhafter Spinner mit affektierter Sprechweise, der lediglich wegen gelegentlicher sadistischer Ausbrüche gefürchtet ist. Wenn Hagen prügelt, dann nicht mit der flachen Hand oder aus fehlgeleiteten erotischen Obsessionen heraus (wie z.B. sein junger Kollege Schwitters), sondern um bewußt und beabsichtigt Schmerz zuzufügen. Zu diesen Zweck läßt er sich stets von **Pedell Willms** eigens frisch geschnittene Birkenruten bringen, und die Opfer seines Züchtigungswahns können jeweils für mindestens einen Tag nicht am Unterricht teilnehmen.

Abseits derartiger Ausfälle verbreitet Dr. Hagen in seinen Schulstunden jedoch nichts als gähnende Langeweile, unterbrochen nur durch zahllose Hinweise auf "sein Buch", eine wissenschaftliche Abhandlung, welche er in jungen Jahren zum Thema Ur- und Frühgeschichte verfaßt hat. Besagtes Werk - »*Die Wiege der Teutonen, Leipzig & Dresden 1864*« - führte (zusammen mit einem "bedauerlichen Unfall" eines seiner damaligen Assistenten) das Ende von Hagens akademischer Karriere herbei, da er hierin einige für die konservative Fachwelt unhaltbare Thesen über Leben und Geisteswelt der urzeitlichen Ahnen der Deutschen vertrat. Aus Gründen des Broterwerbs zur verhaßten Tätigkeit des Schulmeisters verdammt, von der Wissenschaft verkannt, verspottet und verbittert, brennt in ihm mit einer an Wahnsinn grenzenden Intensität der Wunsch, sich selbst und seine Thesen glänzend

rehabilitiert zu sehen. Um dieses Ziel zu erreichen, würde er naturgemäß Geld und gesellschaftlichen Einfluß benötigen - und genau darauf zielt sein wahnwitziger Plan von Ritus und Menschenopfer in erster Linie auch ab. Neben seiner nur mit äußerstem Widerwillen absolvierten Lehrtätigkeit betreibt Siegheld Hagen noch einige "private Forschungen" (sprich: Exkursionen in die Umgegend, zu denen er häufig Schüler zwangsrekrutiert). Auch er besitzt eine (für die Pennäler unzugängliche) private Bibliothek.

Neben den geschilderten Gestalten umfaßt das Kollegium der Ritterakademie Gönzlau noch zahlreiche andere Exemplare aus dem Panoptikum wilhelminischer Pädagogik. Diese Figuren reichen jedoch aus, um den jugendlichen Abenteurern im Verlauf der Spielhandlung als "Gegenüber" zu dienen. Der Spielleiter sollte sie den Spielern anhand der Illustration gleich zu Spielbeginn kurz vorstellen, da die Abenteurer als Schüler von Gönzlau natürlich mit den allgemeinen Gegebenheiten in ihrer Schule vertraut sein dürften. Ähnliches gilt für den Schulalltag und die Mitschüler.

### Schülerleben

Der Schüler der Kaiserzeit ist ein Lebewesen ohne jegliche Rechte; dies gilt für Internatszöglinge - abgeschnitten vom Beistand und der Liebe ihrer Familien - sogar in ganz besonderem Maße. Die Lehrer hat er - mit Ausnahme des "Herrn Direktors" und Dr. Hagens, der tatsächlich über einen akademischen Grad verfügt - als "Professoren" anzusprechen. Sie besitzen die absolute Machtbefugnis, Willen und Persönlichkeit ihrer Schüler zu brechen, und nicht wenige halten dies im Interesse ihrer Zöglinge sogar für wünschenswert, um anschließend "saubere, fleißige und ehrliche deutsche Untertanen" aus ihnen formen zu können. In der Ritterakademie Gönzlau regiert deshalb nicht etwa allein der Rohrstock; man ist hier nicht wesentlich strenger als anderswo im Reich. Die **Prügelstrafe** ist als Erziehungsmethode immerhin (selbst unter den Schülern) allgemein anerkannt. Trotzdem deformieren Prügel - seelisch wie körperlich. Werden die jugendlichen Abenteurer Opfer von Züchtigungen, kostet sie dies **1W6 AP (+2 AP bei Siegheld Hagen)** - und für 1W6-2 Tage (1W6 bei Hagen) die Hälfte ihrer Willenskraft. Das repressive Klima wirkt sich natürlich auch auf die Beziehungen zwischen den Schülern aus. Höhere Klassenstufen können jüngere Pennäler nach Belieben kommandieren und schikanieren. Innerhalb der Jahrgangsstufen herrscht eine strenge Hierarchie, die nicht zuletzt mit den Fäusten erstritten wurde.

Noch in einer anderen Hinsicht sind die Jungen der Ritterakademie einer ungeheuerlichen Bedrückung unterworfen. Völlig im Gegensatz zu ihrer körperlichen Entwicklung,

dafür aber im Einklang mit den herrschenden Erziehungs-idealen, wird ihnen jegliche Sexualität in Bausch und Bogen abgesprochen. Entsprechende Regungen der Knaben werden vom Lehrkörper mit geradezu inquisitorischem Eifer verfolgt. Die Demütigungen, die daraus resultieren, sind für viele Schüler noch weit schlimmer als körperliche Züchtigungen oder das Eingesperrtsein im **Karzer** (einer Art von schuleigener Zelle für unbotmäßige Knaben). So können alle tatsächlichen Probleme mit der Erforschung und den Veränderungen des eigenen Körpers oder der Zuneigung zum anderen Geschlecht von den Jungen nur im Flüsterton besprochen werden. Die fiebrige Anspannung, die soviel Unterdrückung und Heuchelei erzeugt, trägt zur ungesunden, aggressiven Atmosphäre zwischen Lehrern und Schülern - aber auch innerhalb der Schülerschaft - ein gerüttelt Maß bei. Als Kehrseite der Medaille existiert eine schon aberwitzige Prahlerei vor den Kameraden. Spätestens ab der Untersekunda muß ein jeder Schüler, der nicht Zielscheibe des allgemeinen Hohns werden möchte, vorgeben, es mit einem der Mädchen aus dem Pensionat oder zumindest einer ältlichen Prostituierten namens Rosa aus der nahen Kreisstadt, von deren Existenz die Schüler Kenntnis haben, "getrieben" zu haben. Die wenigstens wußten allerdings auf Nachfrage Einzelheiten zu nennen.

Außer ihren Rechten auf körperliche Unversehrtheit und eine Intimsphäre ist auch das **Zeitbudget** der Schüler extrem eingeschränkt. Neben dem morgendlichen Unterricht sind die Anwesenheit bei allen Mahlzeiten, eine Mittagsruhe, die Teilnahme an von Lehrern überwachten "Stillarbeitsstunden" am Nachmittag sowie jetzt, kurz vor dem Christfest, einer Stunde für Basteln und Briefeschreiben Pflicht. Natürlich werden die Briefe von der Internatsleitung kontrolliert, ehe sie abgeschickt werden können. Lediglich die Zeit zwischen 16 und 18 Uhr sowie die Stunden zwischen Abendessen und dem Löschen der Lampen (19 bis 21 Uhr für die älteren Jungen) stehen den Schülern relativ frei zur Verfügung. Selbst dann dürfen sie das Schulgelände nur mit Genehmigung verlassen.

"*Wer hier 'raus will*", so formuliert es der Primaner **Theobald Sommer**, "*muß entweder mit dem Direx in die Sterne glotzen, mit Stevermann singen und jubilieren, mit dem verschrobenen Hagen buddeln gehen oder sich vom Schwitters den Podex 'streicheln' lassen. Ich für meinen Teil wähle da die holde Muse des Gesangs - da bekomme ich wenigstens hier und da noch einmal einen Weiberrock zu sehen.*" Theo Sommer ist ganz und gar kein Untertan, hochintelligent, zuweilen respektlos und aufmüpfig, trotz aller ihm entgegenschlagenden Autorität bemerkenswert fröhlich, und er hat sogar im Karzer der Schule heimlich eine Kiste mit Zigarren und "interessanten Photopostkarten" versteckt. Somit ist er nach allgemeiner Ansicht ein "schlechter Deutscher" und für die Gönzlauer Schülerschaft ganz und gar untypisch.

Typischer für die Verhältnisse unter den Zöglingen der Ritterakademie ist das Trio **Friederich "Fritz" zu Hohenloh, Paul Gebhard** und **Otto von Mohl**. Die drei Primaner pflegen sämtliche jüngeren Schüler - z.B. die Spielerfiguren - zu tyrannisieren und elendig zu demütigen. Sie zählen zu jenem Menschenschlag, der es komisch findet, einem schlafenden Kameraden warmes Wasser über die Hand laufen zu lassen, damit dieser sich einnäßt, oder über die Trennwände von Toilettenkabinen - den einzigen halbwegs privaten Orten für die Schüler - zu spähen, um Jungen zu ertappen und bloßzustellen, die sich dort mehr als nur den "üblichen Verrichtungen" widmen. Fritz, ein korpulenter, jedoch erstaunlich kräftiger junger Mann, ist meist der Anführer der drei, nicht aufgrund etwaiger geistiger Überlegenheit, sondern wegen seines offenen Hangs zum Sadismus; sein Vater nimmt im preußischen Wissenschaftsministerium einen nicht unbedeutenden Rang ein. Paul Gebhard, einziger Erbe des Gebhard Eisenbahn & Stahl-Konsortiums, und Otto von Mohl, dessen Vater gar den Rang eines Kabinettsstaatssekretärs bekleidet, sind zu Hohenloh geradezu hündisch ergeben. Es sind diese drei Schüler, die Dr. Hagen aufgrund ihrer bereits unter normalen Umständen tierhaften Natur und der Stellung ihrer Eltern für sein unheiliges Ritual in einer nahen eiszeitlichen Kulthöhle ausgewählt hat und an denen sich zuerst die Zeichen einer schrecklichen "Vertierung" und "Dekulturation" zeigen werden. Ist Pauls Vater erst einmal beseitigt, hofft Siegheld Hagen, als Privatlehrer und Tutor seiner "Schützlinge" mit dem Geld der Gebhards und dem Einfluß der Familien von Otto und Friederich doch noch die ihm seiner Meinung nach zustehende Stellung in Wissenschaft und Gesellschaft einnehmen zu können. Die grauenhaften Nebenwirkungen seines Dilettierens in uralter, verbotener Magie sind dem verbitterten Gelehrten zu einem Zeitpunkt, an dem er nicht zuletzt den Tod von Gebhard Senior bei der diesjährigen Schulweihnachtsfeier vorbereitet, noch nicht bewußt.

Der einzige Schüler, der Gesellen wie Fritz, Paul und Otto mühelos in die Schranken zu verweisen vermag, ist **Carl von Zurdeck**, Sohn eines ostpreußischen "Krautjunkers", ein Bär von einem Jungen, groß, breitschultrig, oft ein wenig brummig aber von ehrlichem, schlichten Gemüt. Carl gehört zu jenen Menschen, die Ungerechtigkeiten auf den Tod nicht ausstehen können. Erlangt er Kenntnis von einer Gemeinheit, hat der entsprechende Übeltäter nur wenig zu lachen, obwohl Carl kaum jemals handgreiflich werden muß. Allein seine ruhige Art und seine Stimme verleihen seinen Äußerungen ungewöhnliches Gewicht. Selbst die Lehrer des Instituts wagen es in Gegenwart dieses Jungen seltener, die Schüler mit ihren jeweiligen Marotten zu traktieren.

Aus anderen Gründen gefürchtet (und gemieden) ist **Wolfgang Arnim**, ein einzelgängerischer, verschlossener Junge, in dem ein wilder Zorn brennt, der mitunter urplötzlich zum

Ausbruch kommt. Dabei ist es in Wahrheit nur ein ungestillter Hunger nach Zuneigung, der an Wolfgang Arnim nagt, ihn innerlich geradezu auffrißt. Er ist von seinen Eltern regelrecht in die Ritterakademie abgeschoben worden und hat in diesem Institut sogar die letzten beiden Weihnachtsfeste verbringen müssen, weil niemand aus seiner Familie sich für ihn Zeit nehmen konnte oder wollte. Der Brief, den Wolfgang Armin mehr als alles in der Welt fürchtet und der ihm ein weiteres Weihnachten in der dann fast menschenleeren Akademie bescheren wird, ist bereits in der Schule eingegangen, von Dr. Siegheld Hagen jedoch abgefangen worden. Da die Psyche des unglücklichen Jungen vor allem vor Ferienzeiten einer beständig schwelenden Lunte gleicht und Wolfgang außerdem in der diesjährigen Schulweihnachtsfeier fast bis zur Unkenntlichkeit kostümiert ein kleines Saalfeuerwerk abzubrennen hat, ist er ein idealer Sündenbock für die Katastrophe, die Hagen während dieses Festes zur Wintersonnenwende anzuzetteln gedenkt. Deshalb plant er, einen Amoklauf dieses Jungen durch den oben erwähnten Brief erst zu einem ihm genehmen Zeitpunkt zu initiieren.

**Anton Karmann** ist schließlich der vielleicht typischste Vertreter der Gönzlauer Schülerschaft. Klein und mager, schüchtern und eher ein musischer Typ, ist er für jugendliche Sadisten vom Schlage eines Fritz zu Hohenloh ein ebenso perfektes Opfer, wie für Wutanfälle eines Jungen wie Wolfgang Arnim oder für tyrannische Lehrer wie Kuno von Stolten. Aus mehreren Gründen schämt sich Anton, Waschräume und Toiletten zusammen mit anderen Schülern aufzusuchen, und probiert, diese immer als erster oder letzter zu frequentieren. Täte er es nicht, würde man u. a. bemerken, daß fast sein gesamter Körper Spuren schwerer Prügel (vor allem durch Mitschüler) aufweist. Anton ist kränklich und muß sich im Anschluß an die Mahlzeiten häufig erbrechen. Mitunter weint er nachts im Schlaf.

Tyrannische Unterdrückung, Prügel, Demütigungen - die Ritterakademie Gönzlau ist ein ganz normales Internat der wilhelminischen Ära. Trotzdem ist sie - wie alle Schulen - ein magischer Ort. Allerdings ist dies selbst ohne die unheiligen Beschwörungen eines Siegheld Hagen eine dunkle, fiebrige Magie.

## Der Junge im See

Der Dezember des Jahres 1887 hat kalt und schneereich begonnen. Ein dichtes, wattiges Weiß hüllt Häuser, Hügel und Felder ein, und die kahlen Äste von Bäumen und Sträuchern sind mit einer dicken Eisschicht überzogen. Kür-

zer und kürzer werden die Tage, je näher die Wintersonnenwende - und damit die heißersehnte Ferienzeit - näherrückt. Für die Knaben der Ritterakademie bedeutet dies vor allem frostige Temperaturen im Schlafsaal und frühes Zu-Bett-Gehen, da die Schulleitung mit Kohlen und Petroleum in geradezu unvorstellbarer Weise knausert. Andererseits naht Weihnachten, und für das Gros der Schüler bedeutet dies die Heimkehr zu ihren Familien und ein kleines wenig Freiheit.

Aber selbst im Internat hat der Winter seine guten Seiten. Der Feuerlöschteich des Dorfes Gönzlau ist zugefroren, und das **Schlittschuhlaufen** bietet zum einen die herrliche Möglichkeit, für einige Nachmittagsstunden dem muffigen Schulgebäude zu entkommen, zum anderen die verlockende Chance, auf die dort ebenfalls anwesenden Mädchen des Pensionats für Höhere Töchter zu treffen, vielleicht gar, mit ihnen "anzubandeln".

Für die männlichen Abenteuer beginnt das düstere Wintermärchen des Jahres 1887 an einem Samstagnachmittag (18. 12. 87) auf dem Eis des Dorfweiher, schlittschuhlaufend und - vornehmlich für das weibliche Publikum - komplizierte Figuren auf der Mitte des Teiches drehend (**EW:Springen**). Weibliche Spielerfiguren hingegen befinden sich zum Beginn der Handlung von den Knaben streng getrennt (diese aber natürlich gebührend beeindruckt beobachtend) mehr in Ufernähe, von einigen altjüngferlichen Erzieherinnen streng behütet.

Es sind die Jungen, die mit einem Mal eine grauisige Entdeckung machen (oder richtiger: zu machen glauben). Durch das Eis hindurch, das an einer Stelle klar wie Glas erscheint, sehen sie völlig unvermittelt das verzweifelte Gesicht eines ihrer Mitschüler. In grauenhafter Langsamkeit scheint sich der **Körper Paul Gebhards** in dem eiskalten Wasser zu winden, seine Fäuste versuchen, schon blutig, die Eisschicht über ihm zu durchbrechen. Sein Mund öffnet sich wie zum Schreien, doch lediglich nachtschwarze Kälte dringt in seine Lungen. Für einen Augenblick können die jungen Gefährten nichts weiter tun, als diesem schrecklichen Todeskampf wie erstarrt zuzusehen. Dann verschwindet der Körper des anscheinend beim Schlittschuhlaufen unbemerkt eingebrochenen Jungen unter einer weniger durchsichtigen Eisfläche. Lediglich die geradezu überirdische Klarheit, mit der sie dieses Geschehen wahrnehmen, könnte die Abenteurer im Nachhinein zu der Erkenntnis kommen lassen, es nicht mit der Wirklichkeit, sondern mit einer geheimnisvollen Vision zu tun gehabt zu haben. Unmittelbar werden sie hingegen versuchen, Himmel und Hölle in Bewegung zu setzen, um einen vermeintlich unter dem Eis eingeschlossenen (wiewohl nicht sonderlich beliebten) Mitschüler zu retten; der Spielleiter kann die Panik der Gefährten noch schüren, indem er in regelmäßigen Abständen angeblich um das "Überleben des

Verunglückten" (tatsächlich derzeit von einer ganz anderen Gefahr Bedrohten) zu würfeln. Es liegt überdies in seinem Ermessen zu entscheiden, welche Fertigkeiten die Abenteurer anwenden können, wenn sie sich zu einer spontanen Rettungsaktion auf eigene Faust entschließen, und ob sie sich dabei womöglich selber in Gefahr begeben. Früher oder später werden aber mit Sicherheit Erwachsene - Lehrer, Bauern aus dem Dorf - die Leitung der Rettungsmaßnahmen übernehmen.

Während die Jungen den hektischen Aktionen der Retter zumindest beiwohnen dürfen, werden die Mädchen von ihren Betreuerinnen rasch von diesem "garstigen Ort" fortgeschafft. Kurz bevor sie sich entfernen müssen, haben nun aber auch die weiblichen Spielerfiguren ihre Vision. Am Rande eines ufernahen Gebüsches erblicken sie einen großen weißen **Hund**, der dem Treiben am Seeufer mit einem für ein Tier ungewöhnlichen Verständnis und - so scheint es - Trauer zuzusehen scheint. Versucht jemand, sich ihm zu nähern (oder drängen die Erzieherinnen die Mädchen zu vehement zum Gehen), weicht der Hund rasch zurück und läuft zielstrebig in Richtung der einzigen Erhebung in der Nähe von Gönzlau, einer Reihe von Hügeln, die im Volksmund nur als die "Heidenklippen" bekannt sind. Untersucht jemand seine Spuren, erweisen sich diese als so schwach, als habe das Tier (das ungefähr die Dimensionen einer dänischen Dogge besaß) nicht mehr als ca. 5 Pfund gewogen. Die Fährte zu verfolgen, die sich jedoch schon nach wenigen hundert Metern als zu undeutlich erweist, um sie im schwindenden Licht noch ausmachen zu können, wird den Mädchen allerdings nicht erlaubt.

Die Entdeckung eines geheimnisvollen Tieres, das sich offenbar mit einem ganz bestimmten Ziel davonmachte, können die Mädchen ihren männlichen Mitspielern leider nicht augenblicklich übermitteln. Sie ist jedoch wegen ihres Hinweises auf den Ort, an dem Hagen sein unheiliges Bemühen begonnen hat, von äußerster Wichtigkeit. Dies wird den Mädchen spätestens dann klar werden, wenn in ihr Pensionat vordringt, was die verzweifelten Retter nach Stunden des Suchens in klirrender Kälte tatsächlich zutage förderten: den Kadaver eines ertrunkenen, großen, weißen Hundes. Der vermeintlich verunglückte Knabe - Paul Gebhard - wird zu diesem Zeitpunkt bereits wieder "unversehrt" in die Ritterakademie Gönzlau zurückgekehrt sein.



Noch erstaunter über die Bergung des tatsächlich ertrunkenen Kadavers als die Mädchen dürften die Jungen sein, die bei diesem Ereignis selber mit Hand anlegen können. Nach Maßgabe der Spieleraktionen muß der Spielleiter zunächst entscheiden, welche Erfolgs- oder Prüfwürfe von den männlichen Abenteurern zu absolvieren sind, ehe sich gegen 21 Uhr ein vom schwarzen, kalten Wasser schwerer Körper an einer der mit improvisierten Haken versehenen Stangen verfängt und schließlich unter einer Scholle des zuvor mühselig aufgehackten Eises hervorgezogen werden kann. Zunächst erkennt man im flackernden Schein der Fackeln nur ein helles Haarbüschel, das durchaus von Paul Gebhard stammen könnte. Doch als der tote Körper schließlich aus dem Wasser gehievt worden ist, ist die allgemeine Verblüffung größer als die Erleichterung darüber, nicht eine menschliche Leiche geborgen zu haben: Vor den fassungslosen Rettern liegt nichts als der Kadaver eines großen, weißen Hundes!

### Menschen und Tiere

Wie mag dieses Tier unter das Eis gelangt sein? Wie lange trieb es bereits in dem seit Wochen zugefrorenen Weiher? An einer Stelle des Ufers können die männlichen Abenteurer mit einem **EW:Spurensuche** eine Stelle entdecken, an der das Eis überraschend dünn ist. Es wird sie im Nachhinein nicht überraschen zu erfahren, daß es die gleiche Stelle ist, an der die Elevationen des Pensionats einen geisterhaften weißen Hund beobachteten.

Die halbmateriellen Trugbilder eines Ertrunkenen und eines rätselhaften Hundes waren zauberische Nebenwirkungen jenes archaischen Rituals, das Dr. Hagen just zu diesem Zeitpunkt, da den Abenteurern der Anblick eines sterbenden Streuners zur Vision eines ertrinkenden Jungen bzw. eines enteilenden Geisterhundes geriet, an seinen drei jugendlichen Opfern (zu denen auch Paul Gebhard zählt) in einer versteckten Kulthöhle in den bereits erwähnten Heidenklippen vollzog. Es werden nicht die letzten unbeabsichtigt ausgelösten Effekte bleiben - es sind lediglich die harmlosesten.

Das Ritual brachte in Paul Gebhard, Otto von Mohl und ihrem widerwärtigen, schweinish-rohen Anführer, Fritz zu Hohenloh, selbst das Tierisch-Amoralische zum Durchbruch. Damit geriet die seit den Tagen der letzten Eiszeit bestehende Barriere zwischen Tier und Mensch ins Wanken. Als Siegheld Hagen die Grenze zwischen Tier und Mensch, zwischen Erlaubtem und Verbotenem, Naturgesetzen und Magie angriff, mußte etwas Tierisches sterben, etwas Unnatürliches existent werden, so wie etwas Menschliches - und Natürliches - in Paul Gebhard und dessen Freunden erstarb. Derartige Phänomene ereigneten sich an mehreren Stellen von Gönzlaus und Umgebung. Hier jedoch waren einige Personen zugegen, die sensibel genug waren, sich mit dem Übernatürlichen einzulassen - die Spielerfiguren.

Was ist der schlimmste Satz, den man sich vorstellen kann? Der Satz: Alles ist möglich! Und welcher Satz ist der allerdümmste? Der Satz: Es gibt keine Ungeheuer! Halb-menschliche, schamanistische Magie ist nahe Gönzlaus entfesselt worden. Und Geist-Tiere und Tier-Menschen beginnen von nun an, die Landschaft der Mark Brandenburg zu durchstreifen.

### Eine Frage der Disziplin

Fast gleichzeitig mit dem verstörenden Fund erreicht die Suchmannschaften in Gestalt des Lehrers Wilhelm Torbach die Nachricht, der "angeblich ertrunkene Paul Gebhard" sei wieder "wohlbehalten im Internat aufgetaucht" und die "völlig nutzlose Sucherei" könne nun eingestellt werden. Überraschend schnell und ohne Murren verläuft sich die eben noch hektisch agierende, fiebrig angespannte Menge; die Dörfler kehren in ihre Häuser, die Schüler in ihre Schule zurück. Der aufgehackte See, um den herum die eiligst in den tiefen Schnee gerammten Fackeln nun eine nach der anderen verlöschen, wirkt mit einem Mal wie der Ort einer Geburtstagsfeier, deren Gäste überstürzt aufgebrochen sind. Doch den jungen Abenteurern, auf deren Initiative hin die gesamten fruchtlosen Aktivitäten begonnen worden waren, bleibt wenig Zeit für Melancholie. "Ihr!" faucht Torbach die inzwi-

schen höchstwahrscheinlich mehr als verunsicherten Pennäler an. "Ihr könnt Euch denken, was Euch jetzt blüht?!"

Es kommt nur selten vor, daß die gesamte Schule nach dem (am heutigen Tage natürlich verspäteten) Abendessen in der Aula versammelt wird, um einer Bestrafung beizuwohnen. Die folgende, entwürdigende Zeremonie soll dazu dienen, den Gefährten ihre Position in der Schulhierarchie schmerzlich genau vor Augen zu führen. Zudem ist ihre Glaubwürdigkeit bezüglich weiterer Meldungen über vorzeitliche Magie und drängendes Unheil natürlich vollkommen diskreditiert.

**Die Bestrafung** beginnt bereits mit dem Eintreten durch den langen Mittelgang der Aula, belauert von den erwartungsvollen Blicken der gesamten Schülerschaft. Wo Schläge zum Erziehungsprinzip gehören, weckt die Bestrafung anderer nicht selten ein Gefühl der Befriedigung, wenn nicht gar der perversen Lust. Besonders die "Ursache" der ganzen Affäre, Paul Gebhard (natürlich umringt von seinen Busenfreunden Fritz zu Hohenloh und Otto von Mohl), wirkt außerordentlich amüsiert. Er und Otto scheinen bei leicht geöffnetem Mund beständig in sich hineinzukichern. Nur ein **EW-3:Hören** (aufgrund der persönlichen Situation der Gefährten mit Abzügen) erlaubt wahrzunehmen, daß es sich eher um ein tierhaftes Hecheln denn um ein Kichern handelt.

Das Ritual, dem die Abenteurer sich jetzt unterwerfen müssen, ist fast genauso barbarisch wie Dr. Hagens eiszeitliche Zauberei. Auf der Bühne der Aula, die zum Teil bereits den Schmuck für jene Weihnachtsfeier trägt, die Siegheld Hagen so schrecklich zu einer Stätte menschlichen Opfertodes umzugestalten gedenkt, hat Direktor Abermass das vollständige Lehrerkollegium versammelt. Er selbst dampft regelrecht vor Zorn, der sich teilweise aus der durchstandenen Angst herleitet, in seinem Institut sei der einzige Sproß einer Industrielnenfamilie umgekommen, die sich allein deshalb nicht mit dem Geschlecht Krupp mißt, weil man sich gemeinhin nicht mit Unterlegenen vergleicht. Zum Empfang ihrer Strafe müssen sich die Gefährten nebeneinander aufstellen und ihre Hände, Handflächen nach oben, vor sich ausstrecken. Dann beginnt Abermass, Schimpfkanonaden ausstoßend, vor den Delinquenten auf und ab zu paradieren und dabei einen Rohrstock im Rhythmus seines Redeschwalls mit voller Wucht auf die Handflächen seiner Opfer niedersausen zu lassen. Der Spielleiter sollte die brutale Gewalt dieser Hiebe mit einem Lineal auf einer Tischplatte simulieren. Von den Schülern (und den Spielkern) wird ihrerseits erwartet, auf jeden Schlag mit "Entschuldigung!" zu antworten.

Die Tirade des Direx, die sich neben der "leichtfertig geschürten Sorge um das Leben eines seiner Zöglinge" auch noch um die auf die Schule zukommenden finanziellen Forderungen der Dörfler sowie sein eigenes Versäumen der Beobachtung minderwertiger astronomischer Ereignisse dreht, nimmt



dabei an Intensität von Minute zu Minute zu. Spätestens ab dem fünften Hieb wird den Gefährten klar, daß Abermass sich in eine für ihn ansonsten untypische Wut hineinsteigert und offenbar jene bei körperlichen Züchtigungen (mit der Ausnahme Dr. Hagens) allgemein akzeptierte Grenze überschreiten will, die besagt, daß zumindest die älteren Knaben eine Bestrafung überstehen sollen, ohne anzufangen zu weinen. Eine Bestrafung ohne Tränen zu erdulden, gilt dem Ehrencodex der Schüler nach als mannhaft. Zusätzlich zu den Schmerzen auch noch als "Memmen und Heulsusen" dazustehen, würde die Jungen über Gebühr demütigen.

Diesmal ist jedoch ein **PW:Willenskraft** vonnöten, um die eigenen Tränen zurückhalten zu können. Wem dies gelingt, der kann mit zwei **EW:Sehen** bei einigen der Bestrafung beiwohnenden Schülern u.U. bedeutsame Beobachtungen machen:

- Theobald Sommer starrt mit hochrotem Kopf auf seine eigenen Schuhe. Er empfindet die Härte der Züchtigung der Abenteurer als ungerechtfertigt und schämt sich, daß er nicht den Mut aufbringt, gegen das unwürdige Schauspiel zumindest zu protestieren.
- Paul Gebhard, Fritz zu Hohenloh und Otto von Mohl amüsieren sich ganz offensichtlich königlich über die Prügel, die die Gefährten beziehen. Während Paul und Otto weiter hechelnd in sich hineinlachen, ist Fritz noch weniger zurückhaltend: Aus Mund und Nasenlöchern trieft ihm regelrecht der Geifer.

Halten alle Abenteurer ihre Tränen zurück, verlieren sie insgesamt **5 AP** und werden nach der wohl längsten Prügelstrafe in der Geschichte von Gönzlau schließlich zu Bett geschickt.

Sobald allerdings einer der Gefährten tatsächlich in Tränen ausbricht, geschieht etwas Seltsames. Großer Mut erweist sich oft an den merkwürdigsten Orten. Mit einem Mal sagt eine Schülerstimme laut und vernehmlich in das Stakkato der Schläge und das Keifen von Direktor Abermass: "*Ich denke nicht, daß sie (gemeint sind die Abenteurer) mit Absicht falschen Alarm gegeben haben. Sie wollten nur helfen.*"

Plötzlich ist es totenstill im Saal. Abermass erstarrt mitten in der Bewegung, so als habe jemand einen dieser neumodischen Kinematographen abrupt mitten in der Vorführung angehalten. Der Mahner ist nicht auszumachen, doch mit einem **PW+20:Intelligenz** können die Gefährten zurecht vermuten, daß es sich dabei um Carl von Zurdeck gehandelt hat. Der Zwischenruf verfehlt seine Wirkung nicht. Direktor Abermass gewinnt endlich seine Beherrschung zurück, beendet die Strafaktion und löst die ganze Versammlung sichtlich betreten auf.

Daß etwas in der Ritterakademie Gönzlau nicht mit rechten Dingen zugeht, dürfte den bestraften Schülern bereits jetzt klar sein, auch wenn sie sich noch nicht mit den Mädchen des Pensionats haben besprechen können. Nach ihrer Züchtigung dürften sie nun außerdem noch den im Wortsinne brennenden Wunsch verspüren, den Ereignissen um Paul Gebhard und den weißen Hund auf den Grund zu gehen.

### Der verwandelte Junge

Da Paul Gebhards ungewöhnliche, bis zum Abend andauernde Abwesenheit aus dem Internat (im Gegensatz zu ihrem eigenen Fauxpas) keinerlei Bestrafung nach sich zog, können die Gefährten vermuten (**PW:Intelligenz**), daß dieser mit Erlaubnis eines Lehrers - höchstwahrscheinlich sogar in dessen Begleitung - die Schule verlassen hat. Nach der von der Vision der Abenteurer hervorgerufenen Aufregung um einen toten Jungen im See ist davon auszugehen, daß nach Beendigung der ganzen Affäre das gesamte Lehrerkollegium davon informiert worden ist, daß sich Paul zur fraglichen Zeit (zusammen mit Fritz zu Hohenloh und Otto von Mohl) auf einer von Dr. Hagen geleiteten "urgeschichtlichen Exkursion" in der näheren Umgebung der Ritterakademie befunden hat. Es ist die Aufgabe des Spielleiters, die Aufmerksamkeit der Abenteurer auf diesen für sie wichtigen Punkt zu lenken. Pech für die Gefährten, daß diesbezügliche Nachfragen bei ihren Erziehern von diesen allerdings aufgrund der vorangegangenen Ereignisse durch die Bank weg als "dreist und unverschämt" empfunden und nicht beantwortet werden. "*Gerade Ihr wollt diese ganze Affäre wieder aufrollen?!*" Derart freches Verhalten kann durchaus weitere Bestrafungen nach sich ziehen - und nur Joachim Schwitters wäre im Anschluß an eine solche Strafaktion unter Umständen (**EW:Beredsamkeit**) bereit, die entsprechende Information an seine "Opfer" weiterzugeben.

Sind die jugendlichen Abenteurer diskret genug, bei ihren Erkundigungen unbeteiligte Mitschüler vorzuschieben, erweist sich allein Theobald Sommer als sowohl willens als auch fähig. Er benötigt allerdings Zeit bis zum Mittag des übernächsten Tages (Mo, 20.12.87), um an das gewünschte Wissen zu gelangen. Da Theo sich noch immer schämt, bei der Bestrafung der Gefährten "feige geschwiegen" zu haben, wird er sich überdies bereit erklären, diesen bei allen weiteren Aktionen hilfreich zur Seite zu stehen.

Allgemeine Nachfragen über den Verbleib einzelner **Lehrer** am Tage der Vision beim Weiher fördern zutage, daß drei Kollegiumsmitglieder zur fraglichen Zeit abgängig waren: Musiklehrer Stevermann befand sich zur Orgelprobe in der Dorfkirche (was sich nach dem sonntäglichen Gottesdienst beim gemütlichen Prastor Bastrow nachprüfen ließe), Dr.

Schwitters war mit einem der schuleigenen Einspänner in die nahe Kreisstadt gefahren (korrekt, aber Fahrtroute und -ziel sind nicht nachprüfbar), und Dr. Hagen war - natürlich - "auf Exkursion", wenn sich auch nicht eruieren läßt, daß er in einer versteckten Kulthöhle in den Heidenklippen jenes Ritual vollzog, das er bei der diesjährigen Schulweihnachtsfeier am Tag der Wintersonnenwende blutig zu beenden gedenkt. Otto und Fritz wollen besagten Nachmittag übrigens in der ansonsten leeren Turnhalle mit sportlichem Training verbracht haben, was ebenso unbeweisbar wie falsch ist. Da sie nicht vermißt worden sind, besteht für sie keine Veranlassung, engere Kontakte zu Siegheld Hagen zuzugeben. Und beide Jungen gehörten schon vor ihrer schaurigen Metamorphose zu gänzlich tierisch-triebhaften Wesen nicht zu jenem Personenkreis, dem der Nachweis einer Lüge die Schamesröte ins Gesicht getrieben hätte.

Bleibt schließlich, **Paul Gebhard** selbst zur Rede zu stellen. Da sich an diesem Knaben die Verwandlung zu einem Nichtmenschen in Menschengestalt bereits am deutlichsten vollzogen hat, sollte der Spielleiter eine Konfrontation zwischen ihm und den Abenteurern forcieren. Die Untersuchung des unheimlich veränderten Verhaltens des Trios Paul, Otto und Fritz sowie die Beteiligung eines ihrer Lehrer an einem düsteren, unheiligen Geheimnis stellt nämlich die erste heiße Spur für männliche Spielerfiguren dar, ehe sich diese mit den Mädchen des Pensionats für Höhere Töchter besprechen können.

Natürlich tut Paul Gebhard alles andere, als das Rätsel um seine Person und den Lehrer, der mit ihm von der Schule abwesend war, aufzuklären. Vielmehr verhöhnt er die Gefährten und prahlt mit dem Geld seines Vaters, das er "*schon bald erben (!) werde.*" Nur, wenn den Gefährten ein **EW:Beredsamkeit** oder ein **EW:Menschenkenntnis** gelingt, können sie Paul zu der Aussage verleiten, daß "*wir (gemeint sind er und seine beiden Busenfreunde) jetzt sehr stark geworden*" seien und sie "*es jemandem zu verdanken hätten, bald nicht mehr erst fragen zu müssen, wenn wir etwas haben wollen.*"

Was der junge Gebhard mit Benehmen und Körpersprache aussagt, ist aber noch weit beredter. Beim Zuhören legt er seinen Kopf nach Hundeart schief, seine Worte blafft er hervor wie Gekläff; wird er gereizt, beginnt er zu knurren; begegnet er hingegen überlegener Stärke, zieht er sich geradezu winselnd zurück. Für die Gefährten sollte nach der Unterredung mit Paul Gebhard unumstößlich klar sein, daß dieser Junge eine ebenso alarmierende wie unverständliche Wandlung zum Tierhaften durchgemacht hat. Somit auf einfachste Triebe und Bedürfnisse reduziert und gleichzeitig von den Fesseln gesellschaftlicher Konventionen und herkömmlicher Moral vollständig befreit, ist er für einen überlegenen Geist - den Siegheld Hagens - zu einem leicht zu

manipulierenden Opfer geworden. Ebenso sollte den Abenteurern möglichst schon an dieser Stelle deutlich werden, daß der Vorgang der Dekulturation (des Verlustes der menschlichen Kultur) Paul und seinen beiden Kameraden nicht etwa zufällig oder alleinverschuldet "zustieß", sondern daß er ihnen von jemand anderem - mutmaßlich dem Lehrer, der Pauls Abwesenheit am Tage seines vermeintlichen Unglücks verursacht und gedeckt hat - angetan worden ist.

In der Nacht nach der Bestrafung der Abenteurer ist die Ausbildung tierischer Verhaltensweisen bei Menschen noch auf Paul Gebhard, Fritz zu Hohenloh und Otto von Mohl begrenzt. Deren neue, irritierende Aggressivität ist im Verein mit der alten Überheblichkeit dieses Trios mehr als provozierend. Sollten sich die Abenteurer aber bereits jetzt auf Tätlichkeiten einlassen wollen, werden sie von anderen Schülern (allen voran Carl von Zurdeck) in ihrem eigenen Interesse daran gehindert. Die Zeit der physischen Auseinandersetzungen ist nämlich noch nicht gekommen. Zunächst einmal gilt es vielmehr, weitere Informationen über jenes alpträumhafte Märchen zu sammeln, daß sich in und um Gönzlau bereits entspinnt.

## Träume und Tiere

Die Beziehung zwischen Tieren und Menschen ist stets eine besondere gewesen. Glaubt man uralten Legenden, gab es einst eine Zeit, in der es zwischen Mensch und Tier noch keinen deutlichen Unterschied gab. Selbst heute, an der Schwelle zum 20. Jahrhundert, existieren rund um den Erdball noch archaische Völker und Gesellschaften, deren Priester, Schamanen und Mediziner spirituellen Kontakt zu tierischen Geistern aufzunehmen vermögen. Derartige Riten finden sich unabhängig von Ort und Zeit: Sie gibt es bei den Indianern der neuen Welt mit ihren "Totems" ebenso wie in den weiten der sibirischen Steppe oder beim "Geisterflug" der Ureinwohner Polynesiens. Und interpretiert man die Höhlenzeichnungen in urzeitlichen heimischen Kultgrotten richtig, so hat in der Ära der letzten Eiszeit die gleiche religiöse Vorstellung von Tiernischen, Menschentieren und tierischen Schutzgeistern auch ganz Mitteleuropa beherrscht. Vielleicht sind sogar die Katzen und Bocksgestalten der mittelalterlichen Hexenzirkel und die sprechenden Tiere in unseren Sagen und Volksmärchen halbvergessene Relikte des Glaubens jener fernen Epoche. Den eiszeitlichen Schamanen, die den Mittler zwischen Tierischem und Menschlichem spielten, war es in der Ära von Mammuth und Höhlenbär allerdings um eine Erhöhung des Menschen gegangen, darum, sich selbst - koste es was es wolle - über das Tier zu erheben. Siegheld Hagens unheiliges Wirken hat genau das Gegenteil zum Ziel.

So suchen also bereits in der Nacht nach den verstörenden Ereignissen am Gönzlauer Weiher - zum ersten Mal seit zehntausend Jahren - wieder Geist-Tiere Kontakt zu den Träumen und dem Unterbewußten der Menschen. Und dieses Phänomen reicht weit über den Kreis der direkt von Dr. Hagen Verwandelten hinaus. Ausgehend von den Heidenklippen zieht dieser Effekt immer weitere Kreise, als habe man einen schweren Stein ins Wasser geworfen und beobachtet nun die Wellen. Auch die Abenteurer und ihre Lehrer und Mitschüler können von einem wiederkehrenden, sich aber von Nacht zu Nacht verschlimmernden **Traum** heimgesucht werden. Hat der Spielleiter ein Tier ausgewählt, das in seiner Wesensart zu der betreffenden Person paßt, kann der Traum in den folgenden Nächten über vier aufeinanderfolgende Phasen verlaufen:

1. Der/die Träumende liegt nackt auf einem grob behauenen Felsboden. Der eklige Geruch verbrennender Kräuter macht ihn/sie vollständig bewegungsunfähig. Eine noch unsichtbare Präsenz lauert ganz in der Nähe.

2. Das Geist-Tier der jeweiligen Person kommt näher, hockt sich zwischen deren Beine und schaut den/die Betroffene/n intensiv an.

3. Das Geist-Tier fängt an, sein bewegungsunfähiges Opfer von der Höhe der Genitalien an aufzufressen (das gilt auch, wenn es zu einer pflanzenfressenden Spezies gehört). Die betroffene Person verspürt keine Schmerzen, aber unvorstellbare Angst, das Tier könnte sein/ihr Herz verschlingen. Träumer würfeln einen **PW:Selbstbeherrschung** und einen **PW:Willenskraft**. Je nachdem, ob der Prüfwurf gelingt oder nicht, verlieren sie 3 Punkte bzw. 3W6 Punkte der jeweiligen Eigenschaft.

4. Das fressende Geist-Tier hat das Herz seines Opfers erreicht und verschlingt dieses. Je nach **Prüfwurf** verlieren Träumer in dieser Phase 6 Punkte bzw. 3W6+3 Punkte an Selbstbeherrschung bzw. Willenskraft. Nach dieser vierten Phase beginnen die Träumer, im wachen Zustand vermehrt tierhaftes Verhalten zu zeigen. Je nach Situation entscheiden PW:Selbstbeherrschung (z.B. bei Versuchungen) oder PW:Willenskraft (z.B. bei Bedrohungen), ob sie ihrer tierischen Natur nachgeben. Für die Spielerfiguren, die als besonders widerstandsfähig gegen diese Art von Magie angesehen werden können, beginnt die Traumserie erst, wenn ein **EW:Wk/10** (ein Wurf pro Nacht) mißlingt, und zwar jeweils mit Phase 1. Sensiblere Schüler haben da weniger Glück; sie durchleben den Alptraum bereits beim ersten Mal bis zur dritten oder gar vierten Phase.

Die Verluste an Willenskraft und Selbstbeherrschung gelten für die Dauer des Abenteurers. Nach glücklichem Ende der Geschichte erholen sich die Abenteurer und ihre Mitschüler langsam wieder, so daß sie nach den Weihnachtsferien wieder die Alten sind.

Sinken Selbstbeherrschung oder Willenskraft einer Person auf 0, so dreht sie endgültig durch. Angesichts der finanziellen Möglichkeiten der Eltern landet der Betreffende dann in einem gutgeführten Sanatorium, aus dem er ein halbes Jahr später als geheilt entlassen wird.

Nicht nur Menschen, auch die Tierwelt leidet darunter, daß Siegheld Hagens zum profanen Eigennutz vollführte Zauberei die natürliche Ordnung der Dinge zu zerstören droht. Nicht nur einen am Dorfweiher nach Wasser suchenden streunenden Hund hat dies bereits das Leben gekostet. In den Wäldern sind unbemerkt ebenfalls eine Reihe seltsamer Dinge geschehen; und auch auf die Abenteurer wartet noch eine Folge bizarrer Ereignisse, die der Spielleiter nach Gutdünken in den sonstigen Fluß des Geschehens integrieren kann:

- Eine große Eule verirrt sich in ein Schulzimmer und fliegt dort in wilder Panik umher. Mit einem **EW:Springen** kann sie eingefangen werden. In den Händen ihres Häschers stirbt sie jedoch fast augenblicklich an einem Herzschlag. Sie hat sich zu Tode gefürchtet.
- Des Nachts wird ein Schläfer von leisem Rascheln und Piepsen geweckt. Im bleichen Licht des Mondes sieht er/sie, wie Ratten und Mäuse in nahezu geordnetem Zug das Schulgebäude verlassen.
- Im Freien werden die Gefährten von zwei großen, streunenden Wildkatzen angegriffen, die in der Mark Brandenburg noch hier und da freilebend vorkommen. Die Tiere koordinieren ihre Angriffe, als besäßen sie mehr als nur tierische Intelligenz. Sie kämpfen bis zum Tode.

Wildkatze				im Handgemenge Biß+8 (1W6-2)			
LP	AP	RK	RW	HGW	B	Abwehr	Ausweichen
5	5	-	100	30	24	+14	+14
Klettern+18, Schleichen+18, Tarnen+18; Gegner erhalten WM-4 auf ihren EW:Angriff							

- Kommt es zu Situationen, die von den Gefährten zu klettern verlangen, wird einer von ihnen (nach dem Zufallsprinzip auszuwählen!) urplötzlich von einem Krähschwarm attackiert. Dies erfordert sofort einen erneuten **EW-2:Klettern**. Im Fall des Versagens erleidet der/die Betreffende durch den Sturz normalen Schaden.



Die Träume und Tierbegegnungen sollen dazu dienen, eine Atmosphäre zu schaffen, die zwischen märchenhaft-unwirklich und bedrohlich schwankt, und die Spieler darüber hinaus noch zusätzlich motivieren, das Geheimnis dieses Winters zu lüften. Eingedenk der Tatsache, daß weibliche Charaktere zu Beginn der Ereignisse zunächst weniger Aufgaben übernehmen können als ihre männlichen Kameraden, sollten sie zuvörderst mit diesen "außerplanmäßigen" Begebenheiten bedacht werden.

## Tanztee im Pensionat

Ein Tanztee, der von einem Mädchenpensionat für eine Jungenschule ausgerichtet wird, ist eine merkwürdige Angelegenheit. Mädchen in duftigen Ballkleidern und Knaben in unbequemen Schuluniformen spielen zur Klavierbegleitung von Habakuk Stevermann "große Gesellschaft". Sinn des seltsam steifen Unternehmens ist es, kurz vor den Weihnachtsferien noch einmal die Umgangsformen von Schülerinnen und Schülern zu trainieren, damit diese auf entspre-

chenden Veranstaltungen über die Festtage an ihren Heimatorten ihren Familien - und ihren Schulen - keine Schande machen. Somit gehört ein Tanztee vor den Ferien zum festen schulischen Ritual; im Gegenzug werden die Mädchen samt ihren Familien für den kommenden Mittwoch ebenso gewohnheitsmäßig zur Weihnachtsfeier in die Aula der Ritterakademie eingeladen.

Als Möglichkeit, der Enge der eigenen Lehranstalt zu entfliehen und - vor allem - gleichaltrige Jugendliche des jeweils anderen Geschlechts zu treffen, sind diese Veranstaltungen trotz ihres steifen Rahmens (Jungen und Mädchen sind gehalten, einander zu siezen!) naturgemäß sehr beliebt. Doch ebenso naturgemäß wachen die drei leitenden Erzieherinnen des Pensionats - die Schwestern **Klara, Eusebia und Henriette zu Harbergen** - mit Adlerblicken durch ihre vergoldeten Lorgnetten darüber, daß es bei Tanz und formeller Konversation nicht zu "unangemessenen Tändeleien" zwischen den Geschlechtern kommt. Die altjüngferlichen Fräuleins - groß, hager, stets in dunkle Farben und etwas unmodern gekleidet - werden übrigens hinter ihrem Rücken von Pastor Bastrow (der auch Mitglied des Schuldirektoriums ist) liebevoll-spöttisch als "meine drei Edeltannen" bezeichnet.

Als die älteren Jahrgänge der Ritterakademie, nur von Habakuk Stevermann begleitet, am frühen Sonntagnachmittag (also am 19. 12. 1887) in offenen, von den Bauern des Dorfes angemieteten Leiterwagen die Fahrt zum Tanztee im Mädchenpensionat antreten, herrscht ausgelassene Stimmung. Haben die männlichen Abenteurer sich außer der von ihnen initiierten Rettungsaktion für Paul Gebhard am Vortag in der Zwischenzeit nichts zuschulden kommen lassen, werden auch sie nicht von diesem Vergnügen ausgeschlossen; da die Mädchen des Pensionats über wichtige Informationen verfügen (auch wenn sich keine Spielerfigur unter ihnen befindet), sollte der Spielleiter die Teilnahme der Jungen an besagter Veranstaltung unbedingt sicherstellen.

Während der Fahrt herrscht dichtes Schneetreiben. Als die Flocken auf Körper und Kleidung der Knaben in der Eingangshalle des Pensionats zu tauen beginnen, fällt mit einem Mal ein merkwürdig-unangenehmer **Geruch** auf: Es riecht, als sei ein Hund im Regen naß geworden und würde in der Wärme des Hauses nun langsam wieder trocken werden. Mit einem **EW:Riechen** können unschwer Paul Gebhard und Otto von Mohl als Quelle der tierischen Ausdünstungen ausgemacht werden. Die ältlichen Fräuleins zu Harbergen überspielen dieses peinliche Phänomen jedoch, indem sie vorgeben, es nicht zu bemerken.

Die eigentliche Veranstaltung - Tänze, Konversation und die gesittete Einnahme von Getränken (Tee sowie Fruchtsäfte aus Punschgläsern) und Gebäck (das die Mädchen selber am Vormittag hergestellt haben) - verläuft zunächst in den

üblichen Bahnen. Jedem Abenteurer steht ein **EW:Hören** zu, um einige Fetzen für die Gruppe nicht ganz unwichtiger Gespräche aufzuschnappen:

- **Wolfgang Arnim** hat sich mit bemerkenswerter Kühnheit der rothaarigen Emma Weidenholtz genähert und erzählt dieser nun, daß er - da er noch keine anderslautende Nachricht von seiner Familie erhalten habe - fest mit dem Erscheinen seines Vaters auf der diesjährigen Schulweihnachtsfeier rechne. Dort könne ihn dieser (und natürlich auch Emma) in einem aufwendigen gelbroten Kostüm als "Weihnachtsstern" beim Abbrennen diverser Feuerwerke bewundern. Für die erste Konversation mit einer jungen Dame ist dies vielleicht ein etwas seltsames Thema, aber Wolfgang Arnim hat auch nicht gerade reichliche Erfahrung mit Menschen - oder mit der Liebe.
- **Otto von Mohl** und **Paul Gebhard** versuchen, einige der jüngeren Mädchen mit Prahlereien über das Geld und den Einfluß ihrer Familien zu beeindrucken. Zumindest Paul redet dabei, als wäre sein Vater bereits unter der Erde und dessen Geld fest in seinem Besitz. Trotz seines derzeit eher unappetitlichen Odeurs vermag es Otto, seinen Zuhörerinnen einige verzückte Ausrufe ("*Oh, Sie Teurer!*") zu entlocken.
- **Fritz zu Hohenloh** macht beim Trinken plötzlich merkwürdig grunzend-schlürfende Geräusche. Beobachtet man ihn, fällt auf, daß er sein Glas nicht richtig ansetzt, sondern Mund und Nase in die Flüssigkeit eintaucht, um diese dann regelrecht einzusaugen. Offenbar ist der feiste junge Mann dabei, sich in seinem Benehmen zu etwas noch weit Viehischerem zu verwandeln als seine beiden Busenfreunde. Fühlt Fritz sich beobachtet, wischt er sich das Gesicht rasch mit einer Serviette ab und beginnt dann, etwas verunsichert, auf normale Art und Weise weiterzutrinken.

Das eigentliche Tanzvergnügen unterscheidet sich erst einmal kaum von zahllosen ähnlichen Veranstaltungen. Während sämtliche Kameraden mit feenhaften, erregend sinnlichen Geschöpfen geradezu dahinzuschweben scheinen, hat die Partnerin, die man selber aufzufordern den Mut fand (bzw., die einem einen Platz auf ihrer Tanzkarte eingeräumt hat), Form und Anmut eines Kartoffelsacks. Aus unerklärlichen Gründen geht es den Mädchen bezüglich der Jungen ziemlich ähnlich.

Der Tanz ist allerdings die beste Möglichkeit für weibliche Spielerfiguren, mit ihren männlichen Pendants unbeobachtet Kontakt aufzunehmen. So erfahren die Schüler der Ritterakademie endlich von der Vision des geisterhaften Hundes und - wichtiger - von dessen Flucht in Richtung der Heidenklip-

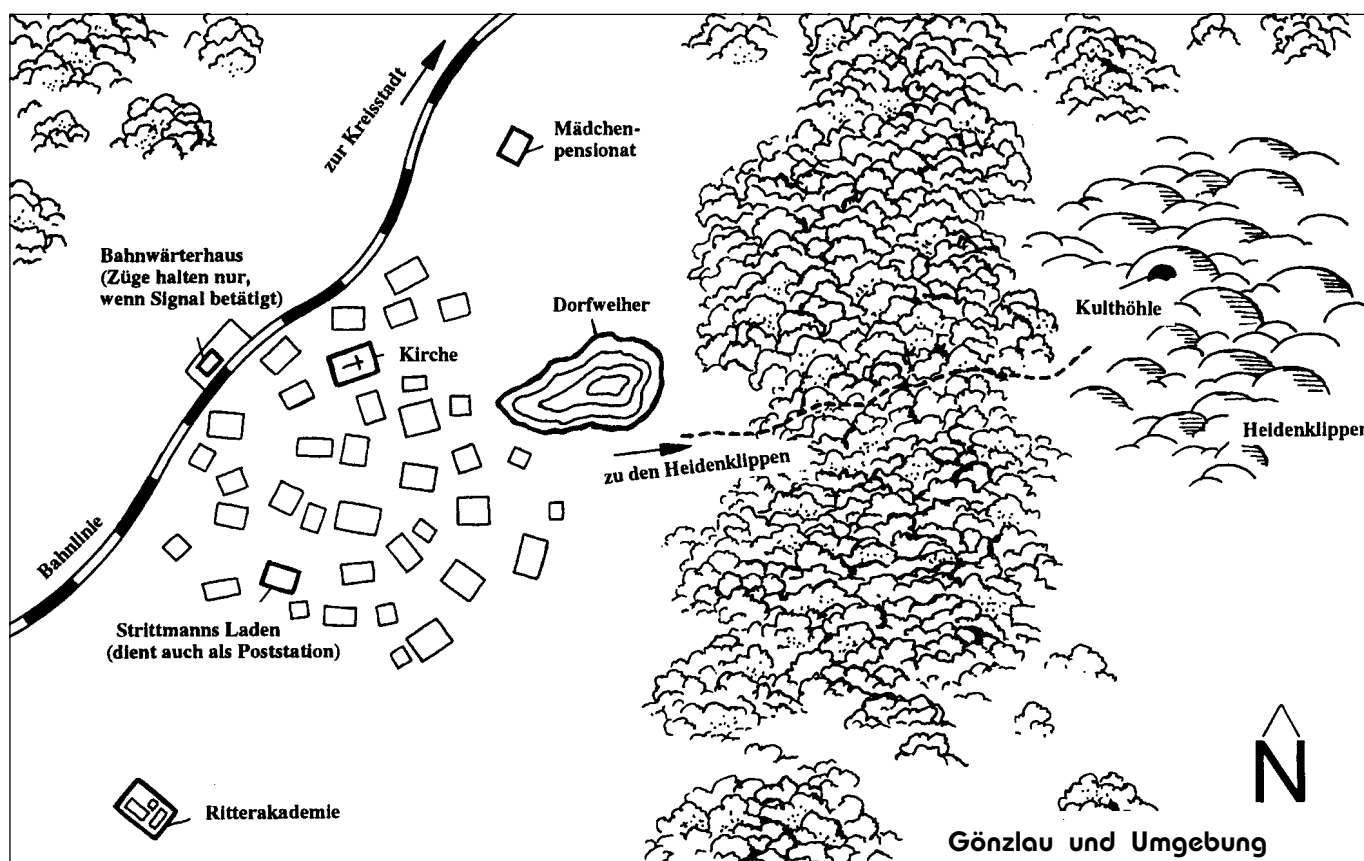
pen, dem nächsten Fixpunkt dieses Abenteurers. Auch können männliche und weibliche Abenteurer beim Tanzen unbeleuchtet ihr weiteres gemeinsames Vorgehen planen. Sollte eine Gruppe ausschließlich aus männlichen Spielfiguren bestehen, wird die Rolle der Nachrichtenübermittlerin von der etwas zu lebhaften Belinda von Mattes übernommen, die zu einem der Spielerfiguren schon lange "eine herzliche Zuneigung gefaßt" hat.

Intensive Tuscheleien der Abenteurer werden zwar mehrmals mit einem strafenden Räuspern eines der drei Fräuleins zu Harbergen bedacht. Daß der Tanztee aber schließlich in einem **Eklat** endet, liegt an Fritz zu Hohenloh. Beim Tanz mit der entzückenden Frieda Stippens gewinnt das in ihm wohnende, seit Dr. Hagens Ritual durch nichts mehr im Zaum gehaltene Tier plötzlich die Oberhand. Er wird in einem Augenblick der Gier zudringlich und versucht, seiner Tanzpartnerin mit grunzendem Stöhnen einen Kuß zu rauben, während er es gleichzeitig wagt, mit seinen Händen nach ihren Brüsten zu langen. Ein erschrockener Schrei des Mädchens - und die ganze Szenerie erstarrt betroffen.

Schweiß rinnt Fritz zu Hohenloh in Strömen von Stirn und Nacken als er, von den entsetzten Blicken sämtlicher Anwesender wie ein Tier in die Enge getrieben, die Flucht nach vorn antritt. "*Das ist es doch, was ihr in Wahrheit alle wollt!*" quiekt seine sich hysterisch überschlagende Stimme im Falsett. "*Gebt es doch zu!*" Damit schleudert er die noch immer schreiende Frieda von sich und versucht, ein weiteres verängstigtes Mädchen zu umarmen.

Da die Fräuleins zu Harbergen auf ein Eingreifen ihres Kollegen Stevermann warten, der seinerseits jedoch vollkommen perplex die Sprache verloren zu haben scheint, ist es an den männlichen Spielerfiguren, Fritz zu stoppen und so die Ehre ihrer Schule wenigstens teilweise wieder herzustellen. Ein Zweikampf mit Fäusten wäre hier die passende Vorgehensweise, doch letztlich ist jede Methode, den dicken Wüterich in seiner Raserei aufzuhalten, tolerabel. Der Spielleiter sollte bedenken, daß Raufereien zwischen Jungen nicht mit schweren Verletzungen, sondern im Extremfall mit einem Knockout enden.

Ist Fritz zu Hohenloh niedergedrungen, erwachen auch die Erzieherinnen und Habakuk Stevermann wieder aus ihrer Erstarrung. Während die zu Harbergens ihre Elevinnen unverzüglich auf deren Zimmer verbannen, ist Musiklehrer Stevermann, dem alles Physische so herzlich zuwider ist, derart aufgeregt und durcheinander, daß er es kaum fertigbringt, all seine Schützlinge geordnet in die rasch herbeigerufenen Leiterwagen zu verfrachten. Trotzdem klopft er den Abenteurern, die ihn der Notwendigkeit eines direkten Eingreifens enthoben haben, kurz mit einem "*Gut gemacht!*" auf die Schulter. Und selbst Eusebia zu Harbergen kann nicht



umhin zu erwähnen, „daß die Tugend der Ritterlichkeit in Gönzlau“ - vernichtender Seitenblick auf Stevermann - „offenbar noch nicht **gänzlich** ausgestorben ist.“

Für die Abenteurer hat die Rauferei also keine negativen Folgen - eher im Gegenteil. Auch die Herzen einiger Mädchen dürften sie unzweifelhaft erobert haben. Für Fritz hingegen bedeutet seine Entgleisung eine Nacht im Karzer. Angesichts der Schwere seiner Verfehlung ist das eine außergewöhnlich milde Strafe, die er allein der heimlichen Fürsprache Dr. Siegheld Hagens verdankt, der es sich in der sensibelsten Phase seines Plans nicht leisten kann, auf eine seiner „Kreaturen“ zu verzichten. Einige Striemen im Gesicht (über die zu sprechen sich Fritz zu Hohenloh vehement weigert) deuten an den Folgetagen jedoch darauf hin, daß Dr. Hagen ob Fritzens Dummheit und Unbeherrschtheit offenbar selber seine Kontrolle verloren hat.

Den Abenteurern sollte nun klar sein, daß eine Expedition zu den verwunschenen Heidenklippen das Gebot der Stunde ist. Außerdem sollte sie der Spielleiter zur Eile mahnen; auch wenn sie nicht wissen, daß der Tag der Wintersonnenwende noch einige schreckliche Geheimnisse für Gönzlau bergen wird, wissen die Gefährten doch, daß sie ihre Aktionen noch vor den Weihnachtsferien werden abschließen müssen.

## Die Heidenklippen

Die Informationslage der Gefährten am Morgen nach dem Tanztee (Mo, den 20.12.1887) stellt sich in etwa wie folgt dar:

- Menschen und Tiere zeigen vermehrt ein beunruhigend unnatürliches Verhalten (vgl. *Träume und Tiere*).
- Die Effekte konzentrieren sich auf das Trio Fritz zu Hohenloh, Otto von Mohl und Paul Gebhard.
- Zumindes Paul Gebhard hat dem Internat am vorangegangenen Samstagnachmittag ungestraft bis nach Einbruch der Dunkelheit fernbleiben dürfen, was die Erlaubnis - höchstwahrscheinlich sogar die Begleitung - einer der Lehrkräfte Gönzlaus zur Voraussetzung gehabt haben muß.
- Zeitgleich mit dem jungen Gebhard waren von der Lehrerschaft nur Schwitters, Stevermann und Dr. Hagen abgängig, wobei der Musiklehrer getrost von der Verdächtigenliste gestrichen werden kann (sein Alibi ist nachprüfbar).
- Es besteht eine Verbindung zu den Visionen am See und den Heidenklippen.

Im weiteren Verlauf der Handlung muß der Spielleiter den Verdacht der Abenteurer nun verstärkt auf die Heidenklippen und die Beteiligung von Dr. Siegheld Hagen lenken. Dazu bestehen folgende Möglichkeiten:

- Haben die Gefährten ihren Mitschüler **Theo** mit diskreten Nachforschungen betraut, bringt dieser bis zum Mittagessen am Montag heraus, daß sich Paul Gebhard zur fraglichen Zeit in Begleitung Siegheld Hagens (und mutmaßlich seiner beiden besten Freunde Otto und Fritz) auf einer von Hagens "urgeschichtlichen Exkursionen" befunden hat.
- Die Heidenklippen werden in den lokalhistorischen Schriften der jeweiligen **Schulbibliotheken** nicht direkt erwähnt. Man findet dort jedoch Passagen, denenzufolge die *"Mark Brandenburg bereits lange vor den geschichtlich verbürgten Wenden von germanischen und slawischen Stämmen besiedelt gewesen ist und daß man hier und da noch Reste von Hünnengräbern und anderen Kultstätten aus einer Ära entdecken kann, in der sich die Menschheit noch kaum von den wilden Tieren geschieden hatte"*.
- Gelingt den Gefährten ein Abstecher ins Dorf Gönzlau, kann ihnen der einbeinige **Bahnwärter Zillke** - ein Veteran aus dem 70/71er Krieg, dessen Kenntnis einheimischen Brauchtums bei den Dörflern allgemein bekannt ist - berichten, daß Bauern und Schäfer in den sogenannten Heidenklippen an einigen Stellen Reste verwaschener Felszeichnungen sowie eiszeitliche Artefakte (Faustkeile, Speerspitzen aus Flintstein etc.) gefunden haben.
- Die **privaten Büchersammlungen** von Joachim Schwitters bzw. Dr. Hagens sind den Schülern leider nicht legal zugänglich: die von Hagen nicht, weil dieser verständlicherweise an Mitwissern nicht sonderlich interessiert ist, die von Schwitters nicht, weil sich zwischen dessen Büchern zahlreiche "künstlerische Photostudien" von mehr oder minder leichtgeschürzten Jünglingen in klassisch-antiken Posen finden (s. *Verbotene Bücher*).

### Der Weg zu den Klippen

Es kann davon ausgegangen werden, daß sich die Gefährten zunächst einmal selber in den Heidenklippen umsehen wollen, ehe sie sich an eine direkte Konfrontation mit einem ihrer unangenehmsten Lehrer wagen. Aber natürlich liegt der genaue zeitliche Ablauf der weiteren Ereignisse ganz im Ermessen der Spieler. Um sich allerdings zu den Klippen aufmachen zu können, müssen sich die Abenteurer entweder erlaubt oder unerlaubt von ihrer Schule entfernen. Dabei kann sowohl eine nachmittägliche als auch eine nächtliche Wanderung unternommen werden.

Beides erweist sich für **weibliche Spielerfiguren** als relativ unproblematisch. Zwar werden Mädchen in dieser Epoche prinzipiell noch strenger behütet als Jungen, dafür traut ihnen das Geschlechtsterror für gewöhnlich aber nicht die Eigeninitiative zu, einfach aus ihrem Pensionat auszubüchsen, was ihnen in dieser Situation zugute kommt. Sofern die Mädchen eine Mitschülerin (z.B. die bereits erwähnte Bellinda von Mattes) "zur Wahrung des Anstands" mitnehmen und/oder sich zwei Spieler bei der Charaktererschaffung auf ein Bruder-Schwester-Verhältnis eingelassen haben, ist von Seiten des Pensionats für Höhere Töchter gegen einen Besuch in der Ritterakademie nichts einzuwenden. Daß man vorhat, sich aus dem Aufsichtsbereich der dortigen Pädagogen zu "verdrücken" (oder sich erst gar nicht in diesen zu begeben), sollte man natürlich tunlichst nicht erwähnen. Da die Mädchen (im Gegensatz zu den Jungen) in Vierbettzimmern untergebracht sind, ist für eine nächtliche Expedition überdies nur ein **EW:Beredsamkeit** (zum Überreden der Zimmergenossinnen) und ein **EW+6:Schleichen** der darin begabtesten Abenteurerin notwendig.

**Jungen** hingegen können die Ritterakademie nur dann legal (sprich: mit Genehmigung einer Lehrkraft) verlassen, wenn sie beim Eklat im Mädchenpensionat die nötige Umsicht bewiesen - und sich ihre Pädagogen so wieder gewogen gemacht haben - **und** wenn sie sich seit ihrem "falschen Alarm" am Dorfweiher nichts Neues haben zuschulden kommen lassen. Ansonsten besteht für sie an Nachmittagen die Chance, beim obligatorischen Schlittschuhlaufen auf dem längst wieder zugefrorenen Gönzlauer Teich mit einem **EW+4:Tarnen** ihrer jeweiligen Aufsichtsperson zu entweichen. Weiterhin kann sie Theo Sommer über die prinzipiellen Möglichkeiten, über die Lehrer Schwitters und Hagen Freigang zu erlangen (s. oben), unterrichten. Konkret ist der schmerzliche Weg über Joachim Schwitters aber nur für Einzelpersonen (mit Au mindestens 70) gangbar. Daß Siegheld Hagen ihm etwa angebotene Hilfe bei seinen Exkursionen momentan jedoch ganz gegen seine sonstigen Gewohnheiten ablehnt, da er *"in der letzten Zeit zum Glück einige Interessierte (keine Namensnennung!) gefunden habe, die ihm regelmäßig zur Verfügung stünden"*, dürfte den Verdacht der Abenteurer gegen diesen Mann weiter nähren. Als letzte verzweifelte Maßnahme kann schließlich Theobald seinen Freunden vorschlagen, sich für einen von ihnen einen Nachmittag lang in den Karzer einschließen zu lassen. Wie ihm bekannt ist, spricht der alte Pedell Willms dem Alkohol in letzter Zeit derart zu, daß ein solcher Betrug mit einem **PW:Intelligenz** gelingen könnte.

Ein Ausflug am **hellichten Tag** bleibt übrigens von den Widersachern der Gefährten nicht unbemerkt.

Die Organisation **nächtlicher Ausflüge** stellt sich für die Jungen am schwierigsten dar. Da die männlichen Abenteurer

in Gemeinschaftsschlafsälen nächtigen, in denen überdies bis Mitternacht stündlich kontrolliert wird, ob die Schläfer ihre Hände oberhalb der Zudecke gefaltet lassen, wie es in der Schulordnung vorgesehen ist, können sie erst relativ spät zu einer Nachtwanderung aufbrechen. Und auch dann ist noch ein **EW:Schleichen** pro Ausreißer (vom Spielleiter verdeckt auszuführen) notwendig, um zu verhindern, daß ihre nun mit tierhaft empfindsamen Sinnen ausgestatteten Mitschüler Fritz zu Hohenloh, Otto von Mohl und Paul Gebhard von diesem illegalen Ausflug erfahren.

Der eigentliche Weg zu jenen schroffen Hügeln, die als Heidenklippen bekannt sind, beträgt nur 6 km. Auf den tief verschneiten Pfaden benötigt man für diese Strecke tagsüber allerdings eine gute Stunde, nachts sogar anderthalb Stunden. Bereits bei der Annäherung an die gedrungene Felsformation, die im Sommer ein häufiges Ziel von Schulausflügen darstellt, wird eine ebenso angespannte wie unwirkliche Atmosphäre spürbar. Außer dem Heulen des Windes ist kein einziger Laut zu hören, weder das ferne Blöken von Vieh noch das Gezwitscher von Vögeln. Dabei ist die Gegend keinesfalls von Tieren leer. Ein **EW:Sehen** läßt einen heimlichen Ausflügler Krähen, Eulen und sogar zwei Füchse ausmachen, die die Wanderer vollkommen still und mit ungewöhnlicher Aufmerksamkeit beobachten und deren Schritten stumm folgen. Erst, wenn man sich diesen Tieren bis auf 2 Meter nähert, gewinnt ihr natürliches Fluchtverhalten die Oberhand.

Ist der Aufbruch der Gefährten bemerkt worden (d.h. erfolgt er tagsüber oder wurden Fritz, Paul oder Otto geweckt), birgt der Weg zu den Heidenklippen auch noch ganz reale Gefahren. Mitten in einer Fichtenschonung wird urplötzlich ein **Schuß** auf die Abenteurergruppe abgegeben: 1W3+1 Personen erleiden durch eine aus großer Entfernung abgefeuerte Schrotladung je **3W3-5** schweren Schaden.

Der Anschlag ist Fritz zu Hohenloh zu verdanken (bzw. einem von dessen Kameraden, sollte Fritz zum betreffenden Zeitpunkt "indisponiert" sein). Er ist den Gefährten auf Befehl Siegheld Hagens mit dessen doppelläufiger Schrotflinte nachgeschlichen, um eventuellen Schnüfflern in den Heidenklippen einen gehörigen Schreck einzujagen. Für den Fall, daß er von seinen Opfern zumindest aus der Ferne erspäht wird, hat sich der jugendliche Schütze ein Duplikat jenes rot-gelben Kostüms übergeworfen, das Wolfgang Arnim bei der Schulweihnachtsfeier tragen soll. Es wird nicht das letzte Mal sein, daß Hagen und dessen Schergen ihre eigenen Untaten auf diesen vernachlässigten Jungen abzuwälzen versuchen.

Für die Gefährten dürfte es das erste Mal in ihrem jungen Leben sein, daß jemand auf sie schießt. Der Schock macht

einen **PW:Willenkraft** notwendig; im Fall des Mißlingens gerät ein Abenteurer für 5 min in Panik. Dies führt zusammen mit dem unübersichtlichen Gelände dazu, daß der nach seinem unglücklichen Schuß die Flucht ergreifende Knabe nicht direkt gestellt werden kann. Nur in verzweifelten Situationen wird er seine zweite Schrotpatrone auf eventuelle Verfolger abschießen. Es liegt im Ermessen des Spielleiters, ob und in welchem Umfang eventuell in Gönzlau zurückgebliebene Abenteurer vom heimlichen Kommen und Gehen des feigen Attentäters Kenntnis erlangen. Dessen Identität sollte ihnen aber noch verborgen bleiben.

Wird die Spur des Fliehenden verfolgt, führt sie schon bald zu jener Fährte, die die Gefährten selber gelegt haben (und somit zur Schule zurück). Einfach ist es hingegen, im zertrampelten Schnee den Ort ausfindig zu machen, an dem der Schütze seine Waffe abgefeuert hat. Ein **EW:Suchen** fördert hier einen großen, **rotgelben Stoffetzen** zutage. Abenteurer, die beim Tanztee im Mädchenpensionat die Ohren offen gehalten haben, sollten nun (falsche) Vermutungen darüber anstellen können, wer mutmaßlich auf sie geschossen hat.

### Der dunkle Ort

Nähern sich die Abenteurer schließlich den Heidenklippen, bekommt die unheimliche Stille, die sie bislang auf dem größten Teil des Weges begleitet hat, eine noch drückendere, überwältigendere Qualität. Die Felsen selbst wirken wie gewaltige, vor Jahrzehntausenden behauene Menhire - monolithische Wächter eines Ortes, der vor düsterer Magie geradezu pulsiert. Ein scharfer, unangenehmer Geruch liegt in der Luft.

Wenn die Gefährten früher, im Zuge von Schulausflügen, die Heidenklippen besuchten, haben sie nie den kalten Schrecken gespürt, der nun von diesem Platz ausgeht. Auch, wenn ihnen damals stets streng verboten wurde, in den niedrigen Felsen umherzuklettern, ihnen die genaue Topologie dieser Formation also nicht bekannt ist, haben sie trotzdem keine Schwierigkeiten, den Ursprung der hier von Siegheld Hagen frisch geweckten, unheiligen Macht aufzuspüren. So sicher, wie der Fluß das Meer findet, so sicher finden die Gefährten jenen schmalen, klaffenden Spalt, der auf obszöne Weise den Weg in den Bauch der Erde freigibt. Den Jägern und Sammlern der Vorzeit erschienen derartige Höhlenöffnungen als Symbol der weiblichen Natur, als Vulva der geheiligten Erdmutter, geliebt und gefürchtet zugleich. Den Abenteurern wird sich eher der Gedanke an den Eingang zur leibhaftigen Hölle aufdrängen. Der Pfad zum Einstieg in die Unterwelt wird von den steifgefrorenen Kadavern toter Tiere - zahlreichen Vögeln, Hasen und sogar einem Reh - gesäumt. Ein **EW:Tierkunde** oder ein **EW:Erste Hilfe** enthüllt, daß all diese



Kreaturen nicht an der Kälte oder an äußeren Verletzungen, sondern am schieren Entsetzen zugrunde gingen.

Die **Felsspalte**, die die Gefährten dann zu passieren haben, ist gänzlich natürlichen Ursprungs. In der Epoche, in der an dieser Stelle noch behaarte, halb-menschliche Kreaturen vergessene Riten zelebrierten, die den Homo sapiens später zum Herrn der Welt machen sollten, war das Menschengeschlecht noch nicht soweit entwickelt, daß es bereits Höhlungen in den heiligen Leib der Erde zu treiben gewagt und vermocht hätte. Lediglich unheimliche Felsritzungen, wohl mit Faustkeilen in das unnachgiebige Gestein getrieben, weisen überhaupt darauf hin, daß hier jemals intelligente Wesen am Werk waren. Nach nur 3m eines kurzen Gangs, der stel-



lenweise so eng ist, daß er von Wesen mit der Größe normaler Menschen kaum passierbar scheint, gelangen Wagemutige schließlich in eine gut 6m durchmessende, nahezu kugelförmige Höhle. Hier schlägt das schwarze Herz jenes Zaubers, den Siegheld Hagen so leichtfertig zur Erlangung persönlicher Vorteile wiedererweckte. Verfügen die Gefährten über eine künstliche Lichtquelle (nur zur Mittagsstunde der Sommersonnenwende fallen einige fahle Strahlen Sonnenlichts in diese Grotte), stellen sie fest, wie groß der Zauber wirklich ist, in dessen Zentrum sie sich nun befinden. An Decken, Wänden und am Boden prangen Höhlenzeichnungen von unvorstellbarer Intensität und künstlerischer Kraft. Tiere, Menschen und bizarre Mischwesen - für die prüde Erziehung der jugendlichen Abenteurer erschütternd deutlich als männlich oder weiblich zu identifizieren - drehen sich hier in wildem, geradezu orgiastischem Reigen. Jagdszenen, Opfer-rituale, Zeugung, Geburt und Tod, all das bildet einen Wirbel, in dessen Mitte sich die Gefährten nun befinden. Wer immer diese Zeichnungen vor Jahrtausenden schuf, verfügte vielleicht noch über weniger technische Perfektion, doch mit Sicherheit nicht über weniger schöpferische Potenz als die bedeutendsten Künstler der bekannten Menschheitsgeschichte.

Die kraftvollen, eiszeitlichen Darstellungen bestehen im wesentlichen aus zwei, am Eingang der Höhle entspringenden Bilderfriese, einem horizontalen und einem vertikalen, welcher sich über Boden und Decke erstreckt. Der **vertikale Fries** besteht aus insgesamt zwölf Gruppen abstrakter Symbole, einem Kreis mit Strahlenkranz in der Mitte, der von einer hellen und einer dunklen Scheibe sowie zwei sichelförmigen Zeichen umrahmt wird. Im Gegensatz zu Scheiben

und Sichel ist der innere Strahlenkranz nicht überall gleich groß; unterhalb der Einstiegsöffnung ist er am größten, an der dem Eingang genau gegenüberliegenden Stelle, wo die beiden Bilderfriese aufeinander treffen, ist er am kleinsten. Es handelt sich bei der vertikal angebrachten Bilderreihe um einen Kalender mit Sonnen- und Mondsymbolen. Die Gruppe mit der kleinsten "Sonne" stellt die Winter-, die mit der größten "Sonne" die Sommersonnenwende dar. Vermögen die Gefährten dies nicht selber zu erschließen (evtl. mit einem **EW-4:Allgemeinbildung**), wären Schuldirektor Abermass oder Angestellte der Sternwarte der Kreisstadt (zu der sich die Abenteurer leicht durchfragen könnten) kompetente Ansprechpartner.

Der **waagrechte Fries** hingegen ist von vollkommen anderer Natur. Er zeigt figürliche Darstellungen von Gruppen verschiedener Wesen, deren Aktivitäten stets von einer über-großen Menschengestalt begleitet werden. Die vom Eingang her linke Seite zeigt Ansammlungen merkwürdiger Mischwesen aus Menschen und Tieren - Humanoide mit Hirschgeweihen, Wölfe mit Kindergesichtern - die von übereifrigen Urgeschichtsforschern höchstwahrscheinlich als Menschen mit kultischen Tiermasken interpretiert werden würden und nicht als jene schreckerregenden Hybriden, die sie in Wahrheit darstellen. Die vom Eingang aus rechte Höhlenhälfte zeigt keine derartigen Zwitterwesen sondern eindeutig Tiere und Menschen in verschiedenen Jagdszenen.

Liest man die Bilderfolge im Uhrzeigersinn, so ist eine Entwicklung von mythischen Fabelwesen - halb Tier, halb Mensch - zu "echten" Tieren und Menschen erkennbar. Die

### Ein Kalender der letzten Tage

#### Samstag, 18. 12. 87

Hagen vollzieht an Fritz zu Hohenloh, Otto von Mohl und Paul Gebhard das Ritual der Vertierung. Gleichzeitig glauben die Gefährten, am Gönzlauer Dorfweiher einen ertrunkenen Jungen und einen großen weißen Hund zu sehen.

#### Sonntag, 19. 12. 87

Tanztee im Mädchenpensionat.

#### Dienstag 21. 12. 87

Möglicher Besuch weiblicher Spielerfiguren in der nahen Kreisstadt.

#### Mittwoch, 22. 12. 87

Tag von Wintersonnenwende und Weihnachtsfeier.

überdimensionale Menschenfigur begleitet jede der dargestellten Gruppenbilder mit einer bestimmten symbolischen Handlung (der Verbrennung von Kräutern, dem Opfer bestimmter Vögel usw.); manche dieser Darstellungen sind für Laien aber unmöglich eindeutig erkennbar. Von links nach rechts wird die Trennung von Tier- und Menschenwelt auf diese Weise durch eine Reihe zauberischer Riten begleitet, mit der die Priester eines längst ausgestorbenen Geschlechts einstmals die Geburt des Homo sapiens sapiens beschworen. Vollzüge allerdings jemand die abgebildeten zeremoniellen Handlungen in umgekehrter Reihenfolge, hätte dies eine genau gegenteilige Wirkung. Und eben dies hat Dr. Siegheld Hagen getan.

Berührt jemand einen kleinen **Felsenpfeiler**, der genau am Grund der kugelförmigen Höhle emporragt (und ursprünglich ein heiliges Feuer trug) mit den Händen, offenbart sich ihm in einer spontanen Vision dieses erst vor kurzem abgehaltene Ritual, die Beteiligung ihrer Mitschüler Fritz zu Hohenloh, Paul Gebhard und Otto von Mohl sowie der Tod einiger, den Psychen dieser Jungen besonders entsprechender Tiere im näheren Umkreis. Die Identität Hagens bleibt ihnen hingegen verborgen.

Die Abenteurer verfügen weder über die fachlichen Kenntnisse, die dargestellten kultischen Handlungen im Detail zu entschlüsseln, noch besitzen sie genügend magische Kraft, Hagens Beschwörungen ihrerseits durch ein Gegenritual wieder rückgängig zu machen. Eine **okkulte Besonderheit** aber wird selbst unbedarften Jugendlichen auffallen: Dort, wo Kalender- und Figurenfries aufeinanderstoßen, direkt

unter der winzigen Sonnenscheibe der Wintersonnenwende, prangt die sowohl künstlerisch prachtvollste als auch schrecklichste Szene. Hier tauchen - je nach Leserichtung zum ersten oder zum letzten Mal - sowohl Tiere, Menschen als auch Mischwesen auf. Und unter den dargestellten Menschen richtet die überdimensional große Priesterfigur ein grauenvolles Massaker an. Offenbar ist die eigentliche Menschwerdung unserer Art vor Urzeiten durch das Blut der ersten echten Vertreter des Homo sapiens erkaufte worden, Opfer und Bann für jene Götter und Rassen, die vor ihm waren, die sind, und die wieder sein werden, wenn alle Zeit einst endet. Feuer scheint bei diesem massenhaften Töten eine große Rolle gespielt zu haben - und viele der Ermordeten scheinen noch Kinder gewesen zu sein. Auch, wenn man den Bilderfries in der falschen - in Siegheld Hagens! - Richtung liest gehört dieses schreckliche Schlachten zu dem dargestellten Ritus. Es werden also bald tatsächlich - nicht nur allein in Visionen - Menschen sterben müssen. Und der Tag der Wintersonnenwende ist nicht mehr fern.

### Im Auge des Sturms

Die Expedition der jugendlichen Abenteurer zu den Heidenklippen wird voraussichtlich am Montag, dem 20. 12. 1887 oder in der Nacht davor bzw. danach stattfinden. Letzter Schultag, Termin der Internatsweihnachtsfeier und Wintersonnenwende fallen auf Mittwoch, den 22. 12. Es bleibt den Gefährten also nur sehr begrenzte Zeit, alle bislang gefundenen Mosaiksteine des Rätsels um die "tierhafte Degeneration" einiger Mitschüler zusammensetzen und nachzuprüfen, ihren Verdacht auf den wahren Übeltäter in der Lehrerschaft der Ritterakademie zu konzentrieren und stichhaltige Beweise gegen diesen zu sammeln. Die gleiche kurze Zeitspanne verbleibt ihnen, um herauszufinden, wie, wo und wann genau Dr. Hagen jenes blasphemische Menschenopfer darzubringen gedenkt, von dem die Höhlenmalereien in der Kultgrotte in den Heidenklippen so beeindruckend und beängstigend Zeugnis ablegt.

Hagen hingegen muß die Zeit bis zur Wintersonnenwende dazu nutzen, seine Mordabsichten genauestens vorzubereiten und für die Untersuchungen, die die von ihm initiierten Todesfälle mit Sicherheit nach sich ziehen werden, einen geeigneten Sündenbock - den unter hoher emotioneller Anspannung stehenden Schüler Wolfgang Arnim - anzubieten. Der Plan des von Verbitterung und Größenwahn getriebenen, gescheiterten Gelehrten besteht darin, während der Weihnachtsfeier durch einen der ihm hörigen Knaben im Kostüm Wolfgang Arnims ein Feuer legen zu lassen, dem zahlreiche Schüler und Eltern zum Opfer fallen werden, wobei sein besonderes Augenmerk auf dem Tod des Industriemagnaten Friedrich Wilhelm Gebhard liegt, um dessen Sohn (den

Hagen vollkommen in seinen Bann gezogen hat) ein baldiges Erbe zu ermöglichen. Außerdem plant er, sich zum Retter der Überlebenden - vor allem von Paul Gebhard, Fritz zu Hohenloh und Otto von Mohl - aufzuspielen, eine Geschichte, die diese Jungen bereitwillig "bestätigen" werden und die deren Familien Hagen (und dessen Karriereplänen) für immer verpflichten soll. Sollten ihm die Abenteurer bei seinen Vorbereitungen in die Quere kommen, wird Hagen natürlich versuchen, diese Störenfriede auszuschalten. Der Spielleiter muß hierbei bedenken, daß der wahnsinnige Lehrer aufgrund seiner Position männliche Abenteurer jederzeit unter vollkommen frei erfundenen Angaben brutal züchtigen oder im Karzer einsperren lassen kann. Wirren Anschuldigungen von Schülerseite hingegen werden selbst wohlwollende Erwachsene erst dann Glauben schenken, wenn Hagen auf frischer Tat bei einem der von ihm geplanten Verbrechen erappt werden kann.

Die generelle Bewegungsfreiheit der **männlichen Abenteurer** hängt in den letzten Tagen vor der Wintersonnenwende vor allem davon ab, ob ihr unerlaubter Ausflug zu den Heidenklippen bemerkt - und bestraft - wird. Ist diese Exkursion von Otto, Paul oder Fritz bemerkt worden, verpetzen sie die Gefährten mit Wollust an die Schulleitung; nach deren Rückkehr ins Internat wartet dann bereits Dr. Siegheld Hagen mit frisch geschnittenen Birkenruten auf die "Übeltäter". Fand der Ausflug noch dazu in der Nacht statt, bedeutet dies für die Abenteurer zusätzlich die Internierung im Karzer außerhalb der eigentlichen Schulzeit. Aus diesem Gefängnis kann sie Theobald Sommer jeweils über die Nachtstunden befreien. Er kann es aber erst im allgemeinem Weihnachtsfeier- und Abreisetrubel des Mittwochvormittags wagen, seine Freunde bei Tage und auf Dauer freizulassen. Die nachweisbare Teilnahme von Mädchen an dem verbotenen Ausflug würde für alle Beteiligten den Hinauswurf aus ihren Lehranstalten zur Folge haben; da aber mit dieser Denunziation das Eingeständnis verbunden wäre, daß auch der "Petzer" die Schule unerlaubt verließ (und damit wahrscheinlich mit dem hinterhältigen Schützen identisch war, der die Abenteurer auf ihrem Weg bedroht hat), sind die Gefährten vor einer derartigen Anschuldigung unsittlichen Verhaltens relativ sicher.

Sind nicht alle Abenteurer gemeinsam zu den Heidenklippen aufgebrochen, besteht für die Zurückgebliebenen je nach Maßgabe des Spielleiters die Möglichkeit, die Aktivitäten ihrer Gegner teilweise beobachten zu können. Verhindern können sie sie aber nicht.

Auch im abschließenden Teil des Abenteuers besitzen **weibliche Spielerfiguren** außerhalb der Ritterakademie eine größere Bewegungsfreiheit als ihre männlichen Kameraden. Vorausgesetzt, ihre eigene unerlaubte Wanderung ist nicht bemerkt (oder verraten) worden, besteht für sie am Dienstag-

nachmittag sogar die Möglichkeit, in Begleitung von Eusebia zu Harbergen mit der Bahn zu einem Weihnachtsbummel in die nahe Kreisstadt aufzubrechen. Dort wiederum stehen ihnen die **Bücherei** und ein Besuch bei einer **Sternwarte** offen.

## Der Ruf des Tiers

Während sowohl die Gefährten als auch deren Widersacher mit ihren jeweiligen "Weihnachtsvorbereitungen" beschäftigt sind, geschieht etwas, mit dem keine der beiden Seiten gerechnet haben dürfte: Das Phänomen der Dekulturation, der (Wieder-)Vertierung von Menschen, breitet sich weit über die verwunschenen Heidenklippen und den Kreis der direkt an Siegheld Hagens dämonischer Zeremonie Beteiligten aus. Bei seinem dilettantischen Herumpfuschen mit arkanen Mächten an den Grundfesten der menschlichen Existenz hat der wahnwitzige Schullehrer eine Grenze verletzt, die seit zehntausend Jahren nicht mehr angetastet worden ist.

Zunächst sind die **Anzeichen von Verwandlungen** noch subtil. Bei den gemeinsamen Mahlzeiten wird die Nahrung von einigen Personen ungewöhnlich intensiv beschnüffelt; jemand umkreist mehrmals einen Stuhl, ehe er sich hinsetzt; jemand anderes gibt Milch aus einem Glas in eine Untertasse und leckt sie nach Katzenart auf, anstatt sie zu trinken; von einem Kanarienvogel bleiben nurmehr ein paar blutige Federn übrig, obwohl dessen Käfig für jede Katze unerreichbar gewesen ist. Derartige Beobachtungen kann der Spielleiter in die Schilderung der alltäglichen Schulroutine (Unterricht, Essen, gemeinsames Waschen und Schlafen) einflechten. Sie betreffen Ritterakademie, Pensionat und Dorf, Kinder und Erwachsene gleichermaßen.

Bald klagen viele Mitschüler der Abenteurer über die unter *Tiere und Träume* geschilderten **Nachtmahre**. Und für viele besonders anfällige Personen beginnen (!) die Träume bekanntlich sogleich mit der dritten oder vierten der dort beschriebenen Phasen. Dann nehmen bei Raufereien plötzlich die Bißverletzungen überhand. Und als bei einem Wettlauf im Turnunterricht der junge **Anton Karmann** aus der Startposition heraus plötzlich behende auf allen Vieren weiterläuft und schließlich - zur Rede gestellt - für sein Verhalten keine Erklärung zu geben weiß, dafür aber seine Schneidezähne nach Art eines Nagers entblößt und mit der Nase aufgeregte, schnüffelnde Bewegungen macht, wird die Sache noch klarer. Der Verlust des spezifisch Menschlichen, der Rückfall des Homo sapiens auf eine animalische Stufe,

wird kein begrenztes, isolierbares Phänomen bleiben. Sollte das Ritual Siegheld Hagens durch das von diesem geplante Menschenopfer zu Ende gebracht werden, stünde über kurz oder lang der gesamten Welt die Rückkehr eines neuen barbarischen Zeitalters bevor.

### Falsche Fährten

Je deutlicher Hagen und die von ihm kontrollierten Schüler bemerken, daß sich die Abenteurer für ihre Machenschaften interessieren, desto mehr versuchen sie, gerade ihre Widersacher auf die (bereits vorbereitete) falsche Spur des noch immer verzweifelt auf seine Eltern wartenden Wolfgang Arnim zu locken. Zu diesem Zweck wird einer von Hagens jugendlichen Schergen ein weiteres Mal in das Duplikat von Wolfgangs Weihnachtsfeierkostüm steigen, um auf einen der Gefährten vom oberen Ende des Haupttreppenhauses von Gönzlau aus einen schweren **Blumenkübel** hinabzustoßen. Sollte der Betreffende davon vielleicht gar schwer verletzt werden, um so besser.

Es ist die Katze der Köchin, die den betreffenden Abenteurer vor dem Schlimmsten bewahren kann. Unmittelbar vor dem Niedersausen des Pflanzenkübels springt sie ihm mit dem siebten Sinn eines Tieres, aber dem Verständnis eines Menschen fauchend in den Weg. Gibt der Betreffende spontan an, zurückzuweichen, steht ihm ein **EW:Ausweichen** zu. Ansonsten erleidet er 1W6 schweren Schaden. Die Katze selber ist zu geschickt, um verletzt zu werden, sucht allerdings nach dem Aufprall des Blumenkübels rasch das Weite. Einige Stockwerke über sich sieht der unter Umständen verletzte Abenteurer gerade noch eine **rotgelb gewandete Gestalt** davonhuschen.

Der räumliche Abstand zwischen sich und seinem Opfer macht es dem jugendlichen Attentäter leicht zu verschwinden (und sich anschließend sofort seines Kostüms zu entledigen), auch wenn der Angegriffene unmittelbar die Verfolgung aufnimmt. Bei seiner Suche trifft der Abenteurer nach einigen Minuten im Hof des Schulgeländes hingegen anstelle des Übeltäters den ebenfalls kostümierten Wolfgang Arnim, der im Anschluß an eine (bereits vor einer Viertelstunde beendete) Probe für die nahende Weihnachtsfeier an dieser Stelle herumlungert. Daß er überdies auch noch mit einem Stein nach der hier ebenfalls wieder auftauchenden Katze der Schulköchin wirft, dürfte ihn zusätzlich verdächtig machen.

Wolfgangs Erklärung für sein wenig tierfreundliches Verhalten, die *“blöde Katze habe mit ihren Jungen gespielt”* und *“er sei nun einmal ein böser Junge”* wird dem just einem gefährlichen Anschlag entgangenen Abenteurer wahrscheinlich kaum ausreichen. Dabei ist sie von Wolfgangs Warte aus

durchaus auf traurige Weise in sich schlüssig. Nichts weckt Wolfgangs Aggressionen so, wie die offen zur Schau gestellte Zuneigung von Eltern für ihre Kinder - selbst wenn es sich bei den Betreffenden um Tiere handelt. Und das *“Wissen”*, selber moralisch und emotionell minderwertig zu sein, hat er längst verinnerlicht. Wie alle vernachlässigten Kinder begehrt er einen für ihn schrecklichen Denkfehler: Wenn die Liebe von Eltern zu ihren Sprößlingen - selbst bei Tieren - natürlich ist und er als einziges ihm bekanntes Individuum keine derartige Zuneigung bezeugt bekommt, muß der Grund für eine derartige Zurückweisung *“logischerweise”* bei ihm selbst zu suchen sein.

Will der von dem feigen Anschlag betroffene Abenteurer (im gerechten Zorn über den vermeintlich gestellten Attentäter) einen Streit mit Wolfgang Arnim beginnen, fällt ihm dies nicht schwer. Vernünftige Argumente für seine Unschuld (z.B., daß es unsinnig wäre, sich für einen Anschlag eigens auffällig zu kostümieren) wird dieser nicht vorbringen. Auch fehlt an Wolfgangs Kostüm kein Stoffetzen, obwohl der Attentäter, der die Gefährten bei ihrer Wanderung zu den Heidenklippen hinterrücks beschossen hat, dabei einen solchen einbüßte. Daß einzige, was der junge Arnim zur Beschwichtigung eines etwaigen Angreifers vorbringt, ist: *“Heh, ich will keinen Ärger. Ich muß bei dieser Feier spielen, das Feuerwerk abbrennen und all das. Weißt Du, meine Eltern haben dieses Jahr nicht geschrieben. Keine Fahrkarten und keine ‘großzügige Geldanweisung’. Das heißt doch, daß sie selber herkommen werden! Zur Weihnachtsfeier! Am Mittwoch! Zu mir!”* Und dann setzt er noch hinzu: *“Sie können mich ja schließlich nicht einfach vergessen haben ...?”* Den letzten Satz meint Wolfgang als Scherz. Er ist nicht komisch.

### Nachforschungen

Nicht alle Abenteurergruppen werden die bildlichen Darstellungen aus der Opferhöhle in den Heidenklippen selbsttätig zu deuten vermögen, so daß hier noch weitere Recherchen notwendig werden können. Die Interpretation des vertikalen Frieses als Kalender, der den Zeitpunkt des in den Höhlenmalereien dargestellten Massakers auf den Tag der Wintersonnenwende (Mi, 22. 12.) festlegt, kann in der Ritterakademie Direktor Abermass, in der Kreisstadt ein Mitarbeiter der dortigen Sternwarte (namens Nölke) leisten. Die Befragung ihres Direktors hat für männliche Abenteurer den Vorteil rascher Information. Dieser Weg steht aber nur jenen offen, die sich bis dahin das Wohlwollen der Schulleitung noch nicht vollends verscherzt haben. Außerdem wird Abermass in freudiger Erregung über diese erstaunliche Entdeckung natürlich Kollegiumsmitglied Hagen darüber in Kenntnis setzen, der so erfährt, wie nah die Gefährten seinen Schurkereien bereits auf den Fersen sind.

Hinweise zur Deutung der bildlichen Darstellungen bietet im allgemeinen die **Bücherei** in der nahen Kreisstadt. **EW:Archivwesen** fördern aus diversen älteren Standardwerken folgende Passagen zutage:

Auffällig ist, daß rund um den Globus und quer durch alle Kulturkreise Darstellungen von tierisch-menschlichen Mischwesen und von Menschen, die eindeutig Tiermarken tragen, nebeneinander vorkommen. Die herrschende Lehrmeinung, es handele sich in beiden Fällen lediglich um rituell verkleidete Schamanen und Mediziner, ist deshalb bisweilen angefochten worden.

Die schon etwas betagte Schrift gibt zu diesem Punkt als eine seiner Referenzen das (bei allen Schülern der Akademie berühmt-berüchtigte) Buch Siegheld Hagens an, wie ein weiterer **EW:Archivwesen** (oder Nachschauen im Literaturverzeichnis) erweist. Ein derart spezielles (und obskures) Werk ist in der kleinen Stadtbibliothek allerdings nicht zu finden.

Häufig finden sich bei eiszeitlichen Höhlenmalereien ganze Bildfolgen, wobei über ihre intendierte Abfolge - die Tele-richtung - heute nurmehr spekuliert werden kann. Es erscheint in einigen Fällen möglich, daß für manche solcher Gemäldegruppen mehrere Richtungen nebeneinander Gültigkeit besessen haben.

Die Bedeutungsperspektive stellt die wichtigsten Figuren am größten dar, so daß wir die auffälligsten Darstellungen immer als die von urzeitlichen Stammespriestern deuten können. Oft vollführen diese im Bild angedeutete Ritualhandlungen, die man mit erstaunlichen Ähnlichkeiten in ganz Europa gefunden hat. Die Forschung, die durch einen Vergleich ähnlicher Darstellungen auf die Natur der dargestellten Riten zu schließen ver sucht, steckt allerdings noch in den Kinderschuhen.

Genauere Angaben dürfen die Spieler zurecht nur in Hagens Buch »Die Wiege der Teutonen« erwarten. Ihres Wissens nach ist dieses Werk für sie in der ihnen noch zur Verfügung stehenden Zeit nur an zwei Orten einsehbar: in der Privatbibliothek von Joachim Schwitters und im persönlichen Archiv Dr. Siegheld Hagens höchstpersönlich.

## Verbotene Bücher

Die Türen zu den Privaträumen der Lehrer Schwitters und Hagen sind deren Schülern für gewöhnlich verschlossen. Von Joachim Schwitters werden die Jungen zumindest noch in sein Arbeitszimmer (in dem sich zusammen mit seiner Bibliothek auch Hagens Buch befindet) gebeten, wenn sie sich unter irgendeinem Vorwand an ihn wenden. Die Herausgabe besagten Werks muß dieser den Schülern jedoch verweigern, da er Hagens wirre Thesen schon vor Jahren mit einigen wenig schmeichelhaften handschriftlichen Anmerkungen versehen hat, von denen er nicht möchte, daß diese allgemein bekannt werden. Siegheld Hagen selbst fertigt die Gefährten sogar direkt an der Tür zu seinen Räumlichkeiten ab. Und besagtes Buch - sonst stets gern und mit einer gewissen Eitelkeit an Interessierte ausgeliehen - hält er nun ebenso verdächtiger- wie verständlicherweise zurück.

Geht es den Gefährten allein um die Informationen aus »Die Wiege der Teutonen« besteht die Möglichkeit, sich dieses Buch bei einem legalen Aufenthalt im Arbeitszimmer von Joachim Schwitters mittels eines **EW:Fingerfertigkeit** anzueignen. Alternativ kann einer der Abenteurer den Lehrer ablenken, während ein anderer das Buch an sich nimmt und es mit einem **EW:Verbergen** am Körper versteckt. Wie der junge Lehrer für Deutsch und Französisch reagiert, wenn er die Abenteurer bei einer solchen (oder ähnlichen) Aktion ertappt, dürfte nicht schwer zu erraten sein.

Ein **Einbruch** in das Arbeitszimmer eines Lehrers bedarf (neben einem gerüttelt Maß an Skrupellosigkeit) eines **EW+4:Einbrechen**. Befindet sich der betreffende Erzieher außerdem schlafend in einem der Nebenräume, ist ein **EW:Schleichen** für jeden Eindringling fällig. Somit ist klar, daß der günstigste Zeitpunkt für einen solchen widerrechtlichen Besuch nicht etwa die Nacht, sondern vielmehr der Vormittag ist, wenn der jeweilige Pädagoge seinen beruflichen Pflichten nachkommen muß. Wie sich die Abenteurer während der Unterrichtszeit selber ungefähr eine halbe Stunde Freiraum verschaffen können, bleibt ihrer Findigkeit überlassen. Schließlich sind alle Spieler selber einmal Schüler gewesen (oder sind es noch). Notfalls können sie einfach eine Stunde schwänzen und die sie dafür erwartenden Prügel in Kauf nehmen.

Ein Einbruch **bei Schwitters** fördert neben Dr. Hagens (mit bissigen handschriftlichen Anmerkungen versehenem) Buch lediglich zahlreiche Photographien "arkadischer Jünglinge" sowie eine französischsprachige, bibliophile Ausgabe der Werke des "göttlichen Marquis" zutage (stellt also eigentlich ein unnötiges Risiko dar).

**Bei Hagen** selber sieht die Sache dagegen vollkommen anders aus. Ein Einbruch hier ist nämlich die einzige Mög-

### Student um Verstand gebracht?

Die polizeilichen Ermittlungen um die Arbeiten der historischen Forschungsgruppe H. in der schwäbischen Alb wurden eingestellt. Die von verschiedenen Seiten vorgebrachten Anschuldigungen, die exzentrischen Methoden des Gruppenleiters Dr. H. seien ursächlich dafür verantwortlich, daß einer seiner Assistenten dem Wahnsinn verfallen wäre und in einem hysterischen Anfall mehrere seiner Kommilitonen zum Teil schwer verletzt hätte, konnten nicht erhärtet werden. Wie aus gewöhnlich gut unterrichteten Kreisen verlautete, soll das Dienstverhältnis Dr. H's bei der Universität Tübingen nicht über das gegenwärtige Wintersemester hinaus verlängert werden.

Zeitungsnotiz (Winter 1864/65)

lichkeit, neben Informationen über Urgeschichte und archaische Magie auch handfeste Beweise sicherzustellen, mit denen selbst Jugendliche einen Erwachsenen glaubhaft als wahnwitzigen Mörder entlarven können. Aus diesem Grund sollte der Spielleiter seinen Spielern eine solche Aktion (z.B. durch die Figur des Theobald Sommer) unbedingt nahelegen. Theo, der es einmal sogar bereits geschafft hat, mittels einer Haarnadel aus dem Karzer zu entkommen, kann der Gruppe hierbei unter Umständen auch noch mit seinen Talenten (Einbrechen+8) hilfreich zur Seite stehen.

Haben die Gefährten noch die Gelegenheit, Hagens Zimmer gründlich zu durchsuchen, so finden sie neben einer doppel-läufigen Schrotflinte, die "der Entenjagd" dient, noch weitere Beweise:

- Eine **Zeitungsnotiz** aus dem Winter 1864/65. Die Beschwörungen in den Heidenklippen waren also nicht die ersten dilettantischen Versuche Dr. Hagens in archaischer Magie; damals kostete sein Vorgehen ihn seine akademische Karriere.

- Eine krude **Karte** der Heidenklippen und ihrer Umgebung, in die Hagen mit Daten und Stichworten sämtliche Fälle tierischer Verwandlung und merkwürdigen Tierverhaltens eingetragen hat, von denen er Kenntnis erlangte. Die meisten Fälle dürften den Abenteurer bereits bekannt sein,

der Rest bezieht sich auf tote oder verängstigte Tiere auf verschiedenen der umliegenden Höfe. Die Zusammenstellung zeigt, daß das Phänomen an Häufigkeit zunimmt und sich das betroffene Gebiet beständig ausweitet. Ein gekritztes "Nebenwirkungen" umgeben von vielen Fragezeichen deutet an, daß Hagen sich über den tatsächlich von ihm ausgelösten Effekt selber weder im Klaren war noch ist.

- Ein Stapel offensichtlich nicht abgeschickter **Briefe** Hagens an verschiedene renommierte Wissenschaftler an deutschen Universitäten, die vor Hochmut und Beleidigungen geradezu überquellen. Ein **EW+4: Menschenkenntnis** enthüllt, daß der Schreiber dieser Zeilen offenbar komplett größtenwahnsinnig ist.

*Hochverehrte, gnädige Frau!*

*Zunächst einmal möchte ich Sie meiner tiefempfundenen Anteilnahme über den Tod ihres Gatten versichern. Nicht nur für meinen lieben Schüler Paul, der nun ja ganz ohne väterliche Führung dasteht, auch für Wirtschaft und Industrie des Reiches ist sein Ableben ein unersetzlicher Verlust. Es schmerzt mich, daß ich nicht auch ihn - so wie seinen Sohn und dessen Kameraden - aus dem schrecklichen Inferno zu retten vermochte, in dem noch so viele umkamen. Da die bisherigen Bedingungen für einen Besuch Gönzlaus für Paul nun unmöglich mehr gegeben sein können, erlaube ich mir ergebenst, Ihnen meine Dienste als Pädagoge und Hauslehrer anzudienen. Eine solche Tätigkeit ließe mir überdies Raum für meine wissenschaftliche Arbeiten, die nun hoffentlich bald von dem ihnen zustehenden Erfolg gekrönt sein werden. Hier tröstet es Sie vielleicht ein wenig, daß auch Paul für diesen Wissenschaftszweig ein reges Interesse entwickelt hat. Vielleicht wird eine solche Arbeit ihn zumindest vor den Verlockungen bewahren, die auf einen jungen Mann seines Standes und Vermögens stets lauern*

- Ein leerer **Briefumschlag** mit dem Absender Johannes W. Arnim findet sich zerknüllt im Papierkorb. Er ist am 10.12. in Genua abgestempelt worden und enthielt die Nachricht, daß Wolfgang Arnim auch in diesem Jahr ein einsames Weihnachtsfest bevorsteht. Das betreffende Schreiben trägt Hagen ständig bei sich.
- Entscheidend im juristischen Sinne ist schließlich der zu findende noch nicht beendeter **Brief** Hagens an Louise Gebhard (Paul Gebhards Mutter).

Dieser Brief, von Siegheld Hagens eigener Hand und vor allem vor dem darin geschilderten "Unglück" - der Sabotage der Weihnachtsfeierlichkeiten in der Schulaula - verfaßt, ist die einzige Handhabe, mit der der verbrecherische und irrsinnige Lehrer juristisch zur Verantwortung zu ziehen wäre - vorausgesetzt, er käme zumindest ansatzweise zur Durchführung seiner Pläne. Darüber hinaus gibt der Brief Einblick in weitere Details von Hagens Motiven und Absichten. Neben dem Tode mehrerer Menschen (vor allem Paul Gebhards Vater) als heidnisches Opfer beabsichtigt er offenbar, Fritz, Paul und Otto aus der von ihm selbst initiierten Katastrophe zu "retten", um sich auch die Familien der Knaben, die ihm bereits hörig sind, zu Willen zu machen und deren Macht und Einfluß für seine eigenen, eitlen Ziele zu nutzen.

### Die Wiege der Teutonen

Das Buch »Die Wiege der Teutonen« enthält zum einen die gleichen Standardinformationen über die Jäger und Sammler der Eiszeit wie die bereits erwähnten Übersichtswerke in der öffentlichen Bibliothek der nahen Kreisstadt (s. oben). Da sich Hagens Veröffentlichung jedoch an Fachleute richtet, sind die notwendigen **EW:Archivwesen** hier um -2 erschwert (findet die Lektüre noch dazu in der knappen Zeit während eines Einbruchs statt, sogar um -4). Neben diesen, von Hagen damals bei seinen Lesern als bekannt vorausgesetzten Basisinformationen findet man im Hauptteil des Buches mit unmodifizierten **EW:Archivwesen** folgende Zusatzinformationen:

- Eine Bildtafel mit der Beschriftung "Tafel XIX: Eiszeitpriester bei Kulthandlungen" zeigt symbolische Darstellungen von Menschen bei religiösen Verrichtungen, die Hagen in einzelnen Bildunterschriften als "Fruchtbarkeitstanz", "Ritueller Tätowieren" etc. zu interpretieren versucht. Die einzelnen Bilder stammen nach den Quellenangaben aus verschiedenen Kulthöhlen Mitteleuropas. Sie ähneln sämtlich stark den überdimensionalen Menschenabbildungen der Höhlenmalereien aus den Heidenklippen. Es ist anzunehmen, daß Dr. Hagens Deu-

tungen in den Jahrzehnten seit der Veröffentlichung seines Buchs noch weit präziser geworden sein dürften.

- Der einleitende Absatz des Kapitels "Von Tieren und Menschen" lautet:

Obwohl in der Öffentlichkeit umstritten, dürfte an den Ergebnissen eines Charles Darwin über den biologischen Ursprung der menschlichen Art heutzutage kein ernstzunehmender Willensschwächler mehr zweifeln. Die spirituelle Herkunft des Homo sapiens liegt hingegen noch weitgehend im Dunkeln. Das einstmal verbreitete Wissen um die Vielfalt tierischer Wurzeln in der menschlichen Psyche überdauerte in unserer 'aufgeklärten' Zeit nurmehr an den Rändern der zivilisierten Welt, so beispielsweise bei den Anwohnern Sibiriens oder bei den ursprünglich auf Eurasien eingewanderten Indianern Nordamerikas. Daß das Zentrum dieser religiösen Grundüberzeugung aber ursprünglich im Herzen Europas lag, davon zeugen heute nurmehr Felsritzungen und Höhlenmalereien unserer uralten Vorfahren. Genauere Untersuchungen dieser Darstellungen legen nun den Schluß nahe, daß die endgültige Menschwerdung des Homo sapiens ein bewußter Akt gewesen sein muß, der von einer Vielzahl kultischer Handlungen begleitet - oder gar initiiert - worden ist. Gelänge es uns, die abgebildeten Zeremonien richtig zu deuten, wären wir vielleicht in der Lage, dieses kulturhistorisch einmalige Ereignis im Dienste der Wissenschaft nachzuvollziehen oder auch - auf experimentellen Gründen - in Einzelfällen umzukehren.

## Flammendes Inferno?

Wohl und Wehe der Gönzläuer Lehranstalten - und damit über kurz oder lang des gesamten Menschengeschlechts - entscheiden sich am Tage der Weihnachtsfeier. Das Minimalziel der Abenteurer stellt die Rettung möglichst vieler Personen vor dem Flammentod in der Aula der Ritterakademie dar. Maximalziel wäre es, neben einer totalen Verhinderung des als Unfall getarnten Opferrituals, Dr. Hagen selbst anhand des in seinem Zimmer gefundenen Briefes an Louise

Gebhard des versuchten Mordes in mehreren Fällen zu überführen und der drakonischen Justiz des Kaiserreiches zu überantworten. Das Erreichen dieser Ziele hängt sowohl vom Vorwissen der Gefährten als auch von der Koordination ihres Verhaltens am Tag der Wintersonnenwende ab.

### Regieanweisungen für ein Opferritual

Der Plan der Übeltäter sieht folgendermaßen aus:

1. Fritz zu Hohenloh und Otto von Mohl versuchen, sich unbemerkt vom Rest der Schülerschaft abzusetzen.
2. Einer dieser beiden Jungen (und zwar der, der sich am sichersten nicht beobachtet oder verfolgt glaubt) streift sich das falsche Weihnachtsternkostüm, das bis dahin in der Remise der Schule versteckt war, über. Der andere der beiden, der natürlich ebenfalls versucht, unbemerkt zu bleiben, rüstet sich mit einigen Holzkeilen aus und legt sich einen großen Vorschlaghammer aus dem Werkzeugbestand der Ritterakademie griffbereit nahe der Aula zurecht.
3. Als die ersten Festgäste eintreffen, begrüßt Paul Gebhard seinen Vater, den Industriemagnaten Friedrich Wilhelm Gebhard, übertrieben liebevoll. Unter einem weiten Poncho verbirgt er aber bereits zu diesem Zeitpunkt ein größeres, leicht angekohltes Stück Holz, mit dem er später versuchen wird, seinen Erzeuger zu ermorden.
4. Kurz vor Beginn der Weihnachtsfeier konfrontiert Dr. Hagen Wolfgang Arnim mit der brieflichen Absage seiner Eltern für das nunmehr dritte Weihnachtsfest in Folge und setzt diesen damit außer Gefecht.
5. Der "falsche Wolfgang" mischt sich kostümiert unter die übrigen Darsteller der Weihnachtsfeier und nimmt die Feuerwerkskörper in Empfang, die er seiner Rolle gemäß abzubrennen hat.
6. Das Publikum begibt sich in die Aula. Siegheld Hagen arrangiert es, möglichst als letzter einzutreten. Hinter dem Rücken der Festgäste hebt er einmal kurz beide Arme, so als wolle er sich räkeln - oder die Teilnehmer der Weihnachtsfeier segnen. Tatsächlich ist dies die rituelle Weihe jener Menschen, die er in seinem Ritual zu opfern gedenkt; mit einem **EW:Okkultismus** läßt sich der zeremonielle Charakter dieser Geste erkennen. Anschließend werden die Türen des Festsaaes geschlossen.
7. Jener von Siegheld Hagens jugendlichen Schergen, der sich bereits mit Holzkeilen und Hammer ausstaffiert hat, verkeilt nun von außen die Türen zur Aula und postiert sich dann in der Nähe eines der beiden Seiteneingänge.
8. Der "falsche Wolfgang" täuscht einen hysterischen Anfall vor und setzt mit seinen Feuerrädern die Aula an möglichst vielen verschiedenen Stellen gleichzeitig in Brand. Dabei spart er aber bewußt den Zugang zu jener Seitentür aus, vor deren Außenseite sich einer seiner Kameraden postiert hat. Hat der Flitter der Weihnachtsdekoration ausreichend Feuer gefangen, verschwindet der Brandstifter hinter der Kulisse, entledigt sich möglichst rasch seines Kostüms und stopft dieses zusammengeknüllt unter seine Schuljacke.
9. Die Menge gerät in Panik und strömt schreiend zum (verbarriadierten!) Hauptportal. Diese Verwirrung nutzt Paul Gebhard, um zu versuchen, seinen Vater mit dem mitgebrachten, knüppelgroßen Holzstück zu erschlagen. Nachher soll alles so aussehen, als sei der bedeutende Industriekapitän von einem herabstürzenden Trümmerstück niedergestreckt worden.
10. Dr. Hagen, Paul Gebhard und dessen nun nicht mehr kostümierter Kumpan kämpfen sich zu jener Seitentür vor, auf deren anderer Seite ihr Gefährte wartet. Ist Hagen zu dem Schluß gekommen, Tod und Verwüstung hätten in der Aula für seine Zwecke reichlich genug Ernte gehalten, gibt er mittels eines Klopfsignals den Befehl, zunächst die Keile an besagter Tür, dann auch an den restlichen Zugängen, wieder zu entfernen.
11. Die Überlebenden strömen nach draußen. In dem Durcheinander fällt keinem auf, daß niemand in einem Weihnachtsstern-Kostüm die Aula verlassen hat. Als erste Person, der es gelungen ist, eine der "vermutlich verzogenen Türen" aufzusprengen und "damit zumindest einige Schüler vor dem sicheren Tode zu bewahren", läßt sich Siegheld Hagen als Retter feiern.

Durch rechtzeitige Überwachung von Dr. Hagen, Paul Gebhard, Otto von Mohl, Fritz zu Hohenloh und Wolfgang Arnim sowie der Postierung einer Person in den Kulissen der Weihnachtsaufführung können die Gefährten an zahlreichen unterschiedlichen Stellen eingreifen, um den skrupellosen Plan ihres wahnsinnigen Lehrers zu vereiteln. Weibliche Spielerfiguren sind hier auf die Teilnahme an den Punkten **4.** sowie **6.** bis **8.** beschränkt, da sie erst kurz vor Beginn der Feierlichkeiten zusammen mit ihren Erzieherinnen und Mitschülerinnen in der Ritterakademie eintreffen.

Natürlich ist es keinesfalls zwangsläufig, daß die Gefährten eine vollständige Überwachung aller Verdächtigen durchführen wollen oder können. Tun sie dies jedoch, ist zu bedenken, daß sie sich dafür trennen müssen und deshalb nicht mehr länger miteinander kommunizieren können. Um dies zu simulieren, sollte der Spielleiter die Spieler voneinander separieren. Um Otto, Paul und Fritz zu beschatten, ist



überdies jeweils ein **EW:Beschatten** vonnöten. Mißlingt dieser, bemerken die "vertierten" Jungen mit ihren jetzt sehr scharfen Sinnen ihre Verfolger und nutzen ihre neuen, unmenschlich schnellen Reflexe, um diese abzuschütteln. Da das Auftauchen eines Doppels von Wolfgang Arnim auf der Weihnachtsfeier das zentrale Element seines Plans darstellt, hat Siegheld Hagen den ihm hörigen Knaben eingeschärft, daß sich nur jener das falsche Weihnachtstern-Kostüm überstreifen darf, der sich sicher ist, etwaige Verfolger abgehängt zu haben; das Zurechtlegen von Holzkeilen und Hammer hingegen kann notfalls noch geschehen, wenn die Weihnachtsfeier gerade begonnen hat. Sollte von den drei Jungen also auch nur einer der Überwachung entgehen, wird es dieser sein, der sich Wolfgangs Rolle in der Schulaufführung zu bemächtigen sucht. Sollte Paul Gebhard der einzige sein, der den wachsamen Augen der Abenteurer entgeht, muß die Stelle des Mörders seines Vaters (vgl. Punkt 9) von einem seiner Kameraden eingenommen werden. Da die Übeltäter zu diesem Zeitpunkt mutmaßlich mit der Behinderung durch die Gefährten rechnen, muß der Spielleiter "seine" Figuren so umsichtig und intelligent wie möglich führen.

Gewinnt der Spielleiter trotz alledem den Eindruck, seine Spieler hätten sich auf alle Eventualitäten der Weihnachtsfeier zu perfekt vorbereitet, kann er unverhofft einige der Eltern der Spielerfiguren auftauchen lassen und die betreffenden Abenteurer auf diese Weise zumindest zum Teil ausschalten. Ungeachtet dessen präsentiert sich das dramatische Geschehen für die Gefährten in einer Reihe von Schlüsselszenen.

### Sonnwendfeier

Seit dem frühen Nachmittag pendeln die herausgeputzten Leiterwagen der Gönzlauer Bauern zwischen Bahngleisen, Mädchenpensionat und Ritterakademie hin und her, um die zahlreichen Gäste zur traditionellen Schulweihnachtsfeier zu expedieren. Am frühen Abend werden Eltern und Kinder dann den Weg in die umgekehrte Richtung antreten. Jene Schüler, die nicht persönlich abgeholt werden, werden sich zum größten Teil erst am Morgen des folgenden Tages auf den Weg nach Haus machen.

In dem lebhaften Gewimmel von Pferden und Wagen irrt ein buntkostümierter Schüler umher, springt auf jedes offene Gefährt, lugt in jede ankommende Kutsche. Aber seine Eltern kann Wolfgang Arnim nirgendwo entdecken. Als der Strom der Wagen langsam verebbt, fängt Siegheld Hagen den immer verzweifelter suchenden Jungen in einem etwas stilleren Winkel des Schulhofs ab.

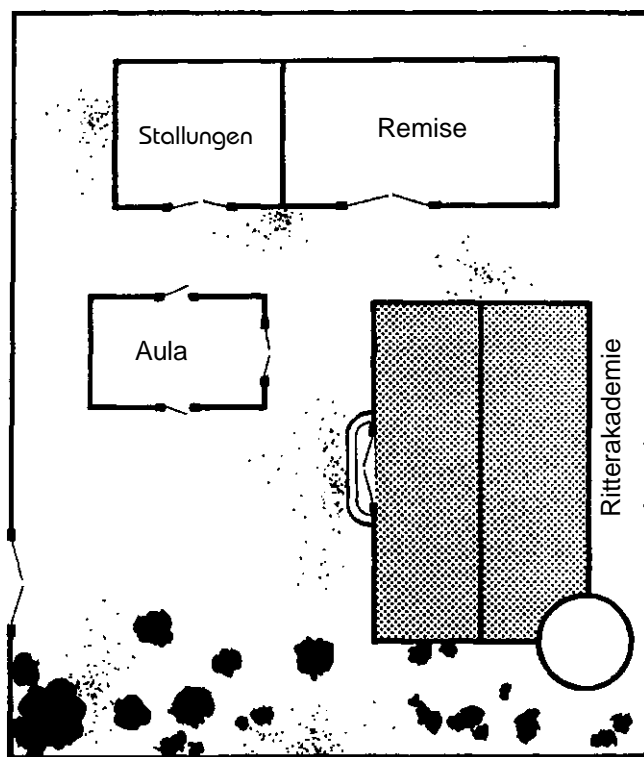
*"Wolfgang! Ich habe hier einen Brief... von deinen Eltern!"*  
Das Kostüm erlaubt keinen Blick auf Wolfgangs



Gesicht. *"Es ... tut mir sehr leid, Wolfgang ..."* Das ist eine glatte Lüge. *"Nein!"* Zunächst nahezu unhörbar formen Wolfgangs Lippen ein einziges, einsilbiges Wort, wieder und wieder und wieder, lauter und immer lauter, bis er es geradezu herausbrüllt: *"Neiiiiiiiiiiiiiiiiin!!!"*

Schreiend läuft der auf das grausamste enttäuschte Junge vom Hof der Ritterakademie und läßt einen maliziös lächelnden Siegheld Hagen zurück, aus dessen Augen plötzlich und nur für den winzigen Bruchteil einer Sekunde all jener Wahnsinn sprüht, der diesen Mann seit Jahrzehnten innerlich verzehrt. Ein **EW:Menschenkenntnis** läßt es einem Beobachter dieser Szene überdies angezeigt erscheinen, Wolfgang Arnim unverzüglich zu folgen. Sollte diesem nicht wenigstens einer der Abenteurer in seinem Kummer beistehen, wird man unter dem Eis des Gönzlauer Weihers noch bevor die fahle Sonne der Wintersonnenwende untergegangen ist, tatsächlich die Leiche eines Jungen finden können.

Kaum schließen sich die Tore der Aula hinter den Besuchern der Schulweihnachtsfeier, taucht einer von Dr. Hagens jugendlichen Kreaturen aus der Remise auf und beginnt, die Türen zu dem freistehenden Gebäude mit Holzkeilen zu verbarrikadieren. Da die Aula anstelle normaler Fenster nur über einige Oberlichter dicht unter der Decke verfügt, sind



damit alle möglichen Ausgänge aus dem hölzernen Gebäude effektiv versperrt. Nur wenn die Gefährten klug genug waren, jemanden außerhalb der Aula zu postieren, haben sie die Chance, die verkeilten Zugänge wieder freizumachen und so zu verhindern, daß im Falle eines Feuers in der Aula die katastrophalen Auswirkungen eintreten, die Hagen plant.

Natürlich sieht der Junge, der in Hagens Auftrag die Türen verbarrikadiert, nicht tatenlos zu, wenn ein Dritter versucht, den Plan seines Herrn und Meisters zu unterlaufen. Und - er ist mit einem Vorschlaghammer bewaffnet! Zunächst versucht er noch, den (oder die) Abenteurer mit Drohungen und wüsten Beschimpfungen zu vertreiben; sollte den Gefährten zu diesem Zeitpunkt noch der eine oder andere Mosaikstein zur Erklärung der rätselhaften und schaurigen Ereignisse dieses Winters fehlen, kann der Spielleiter hier eine passende Information einflechten. Das "Gespräch" zwischen Abenteurer(n) und Hagens Schergen dauert auf jeden Fall genauso lange, bis innerhalb der Aula der "falsche Wolfgang" seine Feuerwerkskörper entfacht.

Mit dem unvermeidlichen Kampf zwischen dem tierhaft degenerierten Jungen mit dem Vorschlaghammer und dem bzw. den Abenteurer(n) beginnt auch die Uhr zur Rettung der in der Aula Eingeschlossenen zu laufen.

Mit weit ausholenden Hammerschlägen versucht der junge Gefolgsmann Hagens, sämtliche Gegner des wahnsinnigen

Planes zu erschlagen. Im Fall eines leichten Treffers mit dem Vorschlaghammer wird der Angegriffene in Richtung der Stallungen zurückgedrängt. Nach fünf derartigen "Ausweichmanövern" verlagert sich das Geschehen vollends in den Pferdestall der Ritterakademie. Ein Gegenangriff steht dem bzw. den (vermutlich waffenlosen) Abenteurer(n) nur zu, wenn ihr Gegner in der jeweiligen Runde keinen Treffer erzielt hat. Die Zahl der Runden bis zur Überwindung des Jungen mit dem Vorschlaghammer sind zu notieren, denn sie stellen die Zeitspanne da, die die Gäste der Weihnachtsfeier nach der Brandstiftung im Inneren der Aula dort mindestens ausharren müssen, ehe die Türen von außen geöffnet werden können.

Erreichen die Kämpfenden tatsächlich den **Pferdestall**, erweist sich dies für Dr. Hagens Gehilfen unter Umständen als fatal. Die wilde, tierhafte Aura, die den Jungen umgibt, versetzt die Pferde in höchste Panik. Pro Runde besteht hier kumulativ eine Chance von **10%** (10% in der 1. Runde, 20% in der 2., usw.), daß eines der Tiere sich aus seiner Box befreit und den verwandelten Schüler zu Tode trampelt (Hufschlag+8, 1W6+1 - der erste Angriff trifft den Schüler unvorbereitet, so daß er nicht abwehren kann, und bei allen weiteren Angriffen erhält er wegen der Enge des Stalls -4 auf seine WW:Abwehr). In einem solchen Fall muß auch der in den Kampf verwickelte Abenteurer einmal einen **EW:Ausweichen** bestehen, um nicht von einem Hufschlag gestreift zu werden (1W6 schwerer Schaden), während er aus dem Stall entkommt.

**Im Inneren der Aula** hat der "falsche Wolfgang" derweil keine Zeit verloren. Kaum hat Direktor Abermass unter einem überdimensionalen Proträt Kaiser Wilhelms I. einige feierliche Worte der Begrüßung gesprochen, springt der weihnachtlich verkleidete Junge auf die Bühne, beschimpft die Anwesenden mit schriller, sich überschlagender (und nur schwer zu identifizierender) Stimme und beginnt, seine Feuerräder - funkensprühende Saalfeuerwerke, die eigentlich an einem besonders präparierten Teil der Bühne abgebrannt werden sollten - entzündet in den Raum zu werfen. Pro Runde entsteht so ein neuer (von maximal sechs verschiedenen Brandherden).

Nur Abenteurer, die sich ausdrücklich in einer der ersten Reihen (oder gar hinter der Bühne) postiert haben, besitzen die Möglichkeit, den verkleideten Schergen Hagens sogleich nach dem ersten Feuerwurf in einen Nahkampf zu verwickeln und so weitere Brände zu verhindern; weiter vom Ort des Geschehens entfernte Kämpen benötigen dazu **1W6-1** Runden, was zur Folge hat, daß von dem irrwitzigen Schüler bis dahin ebenso viele neue Feuer gelegt werden können.

Die Flammen breiten sich entlang der hauptsächlich aus billigem Krepp bestehenden Weihnachtsdekoration mit einer Geschwindigkeit aus, die jegliche Löschversuche vergeblich

macht. Nach dem Wurf des zweiten Brandsatzes gerät die Menge in Panik und stürzt zu den Ausgängen. Sind diese aber noch nicht von außen freigemacht worden, besteht erst ab der siebten Runde eine pro Runde um **5%** wachsende Chance, daß eine der Türen unter der schieren Wucht der anstürmenden Massen nachgibt.

Aus der Zahl der Brandherde und der Runden, die bis zur Öffnung der ersten Tür vergehen, ergibt sich die Zahl der Menschen, die der Ausführung von Hagens Plan zum Opfer fallen. Die Abenteurer selbst brauchen erst ab der 20. Runde rundenweise einen **PW:Konstitution/2** zu bestehen, um dem Inferno noch einigermaßen unbeschadet zu entkommen. Die meisten Opfer kommen übrigens nicht direkt durch das Feuer um, sondern werden von der panischen Masse Mensch schlicht zu Tode getrampelt.

Runde	8.	9.	10.	11.	12.	13.
Brandherde	Zahl der Todesopfer					
1	-	-	-	-	-	1
2	-	-	-	-	1	3
3	-	-	-	1	3	5
4	-	-	1	3	5	7
5	-	1	3	5	7	9
6	1	3	5	7	9	11

Neben der allgemeinen Gefahr durch Panik und Feuer wird der **Industriemagnat Gebhard** zusätzlich noch durch die Mordabsichten seines Sprößlings Paul (oder - falls Paul in das Weihnachtsternkostüm hat schlüpfen müssen - eines von Pauls Kameraden) bedroht. Inmitten von Rauch, Geschrei und entsetzt umherirrender Massen bedarf es selbst für Abenteurer, die mit solch einer Attacke rechnen, eines **EW:Sehen**, um hier rechtzeitig einschreiten zu können. Überlebt und bemerkt Friedrich Wilhelm Gebhard diesen Anschlag, erleidet er für den Fall, daß dieser von "seinem eigen Fleisch und Blut" ausging, einen schweren Schock und muß von jemandem eigens aus der brennenden Aula geführt werden.

### Jenseits des Wahnsinns

Der Ausgang der Gönzlauer Weihnachtsfeier hängt stark von der Umsicht und den Erfolgen der Abenteurer ab. Daß zumindest die Aula der Ritterakademie in Flammen aufgehen wird, können sie aber wahrscheinlich nicht verhindern, da dafür bereits ein einziger Brandherd ausreicht. Weshalb beim Bau der Aula an sämtlichen feuerpolizeilich vorge-

schriebenen Maßnahmen sträflich gespart wurde, wird Direktor Abermass sicherlich schon bald erklären müssen.

Ist **niemand** in dem brennenden Saal **zu Tode gekommen**, werden die tierhaften Degenerationen der Menschen in und um Gönzlau langsam wieder zurückgehen; lediglich Fritz zu Hohenloh, Paul Gebhard und Otto von Mohl haben unter einer dauerhaften psychischen Schädigung zu leiden. Erlitt "nur" **genau eine Person** in der Aula den Tod, bleibt das Phänomen der Dekulturation auf dem Status quo eingefroren. Gibt es **mehr Tote** zu beklagen, wird die Vertierung der menschlichen Art langsam aber beständig fortschreiten, und die Abenteurer werden sich im Verlaufe ihres weiteren Lebens mehr und mehr mit Personen konfrontiert sehen, die auf die amoralische Stufe wilder Tiere zurückgefallen sind. Vielleicht sehen sie sich so veranlaßt, nach einer Möglichkeit zur Umkehrung des Zaubers zu suchen, was ihnen Jahre später als erwachsene Abenteurer auch gelingen mag.

Fritz zu Hohenloh, Otto von Mohl und Paul Gebhard zu belasten und Wolfgang Arnim von jeglichem Verdacht freizusprechen, dürfte den Gefährten vermutlich leicht fallen. **Justiziable Beweise** gegen Dr. Siegheld Hagen vorzuweisen, ist da schon schwieriger. Konfrontieren ihn die Gefährten aber noch im Angesicht seiner (zumindest zum Teil durchgeführten) Tat mit seinem verräterischen Brief an Louise Gebhard, stürzt sich der in die Enge getriebene Irre brüllend in die lodernnden Flammen und kommt darin um. Kann das verhindert und Hagen der Polizei übergeben werden, endet sein Leben einige Monate später unter dem Beil des Scharfrichters. Kann der wahnsinnige Lehrer hingegen nicht direkt angeklagt werden, verschwindet er noch in der gleichen Nacht spurlos aus Gönzlau. Als Nemesis der Gefährten mag er so noch in manchem Abenteuer Verwendung finden.

Aber hätte Siegheld Hagens irrwitziger Plan ohne die Einmischung der Abenteurer zumindest bezüglich der Förderung seiner Karriere wirklich gelingen können? Angesichts der Tatsache, daß der verbitterte Lehrer und gescheiterte Forscher vollständig wahnsinnig ist, erscheint das durchaus als fraglich.

Im Zuge ihres weiteren Erwachsenwerdens werden die Gefährten sicherlich eine Menge ihrer unglaublichen Erlebnisse verdrängen oder oberflächlich rationalisieren. Doch ein erster Kontakt zwischen ihnen und dem Übernatürlichen, der großen Wahrheit hinter der Fassade scheinbarer Normalität, hat zweifelsohne stattgefunden. Wann immer sie in Zukunft hören werden, jemand "fräße wie eine Schwein", "stolziere wie ein Pfau" oder sei ein "räudiger Hund", werden sie sich unwillkürlich an den Winter 1887 in Gönzlau erinnern fühlen, in dem manche Menschen wie Tiere und die Tiere ein wenig wie Menschen waren.

## Anhang

### Nichtspieler-Figuren

Dr. Siegheld Hagen										Geisttier: Eule										
St	Gs	Gw	Ko	In	mT	Wk	Sb	pA	Au	St	Gs	Gw	Ko	In	mT	Wk	Sb	pA	Au	
84	72	78	50	81	99	74	76	90	54											
LP	AP	RW	HGW	B	SchB	Abwehr	Ausweich.			LP	AP	RW	HGW	B	SchB	Abwehr	Ausweich.			
14	24	84	81	24	+3	+13	+14			9	12	54	59	23	-1	+12	+12			
waffenloser Kampf+7 (1W6-1), Degen+7 (1W6+2) Schrotflinte+5 (2W6+1 / 3W3+3 (-1 je 10m))																				
Sprechen/Schreiben: Latein+12/+14, Griechisch+10/+14, Schwedisch+12/+9, Althochdeutsch+12/+14																				
Allgemeinbildung+14, Archäologie+12, Archivwesen+14, Geschichte+10, Okkultismus+12																				

Wolfgang Arnim										Geisttier: Wolf										
St	Gs	Gw	Ko	In	mT	Wk	Sb	pA	Au	St	Gs	Gw	Ko	In	mT	Wk	Sb	pA	Au	
49	59	71	41	85	71	30	10	29	60											
LP	AP	RW	HGW	B	SchB	Abwehr	Ausweich.			LP	AP	RW	HGW	B	SchB	Abwehr	Ausweich.			
11	8	74	59	26	0	+12	+12			11	9	83	56	23	+1	+13	+13			
waffenloser Kampf+4 (1W6-4), Werfen+6 (Stein: 1W6-3)																				
Sprechen/Schreiben: Latein+6/+9																				
Allgemeinbildung+11, Klettern+14																				

Paul Gebhard										Geisttier: Hund										
St	Gs	Gw	Ko	In	mT	Wk	Sb	pA	Au	St	Gs	Gw	Ko	In	mT	Wk	Sb	pA	Au	
45	70	82	49	73	77	61	29	7	58											
LP	AP	RW	HGW	B	SchB	Abwehr	Ausweich.			LP	AP	RW	HGW	B	SchB	Abwehr	Ausweich.			
12	8	72	74	23	+1	+13	+12			12	8	72	74	23	+1	+13	+12			
waffenloser Kampf+5 (1W6-3), Knüppel+4 (1W6-1), Schrotflinte+4 (2W6+1 / 3W3+3 (-1 je 10m))																				
Sprechen/Schreiben: Latein+6/+9																				
Allgemeinbildung+10, Archivwesen+6, Gespann fahren+14, Schwimmen+15, Suchen+6																				

Fritz zu Hohenloh										Geisttier: Wildsau										
St	Gs	Gw	Ko	In	mT	Wk	Sb	pA	Au	St	Gs	Gw	Ko	In	mT	Wk	Sb	pA	Au	
69	31	25	39	31	25	33	17	24	38											
LP	AP	RW	HGW	B	SchB	Abwehr	Ausweich.			LP	AP	RW	HGW	B	SchB	Abwehr	Ausweich.			
12	12	54	49	25	0	+12	+12			12	12	54	49	25	0	+12	+12			
Boxen+6 (1W6-4), Vorschlaghammer+4 (1W6+1), Schrotflinte+4 (2W6+1 / 3W3+3 (-1 je 10m))																				
Sprechen/Schreiben: Latein+6/+9																				
Allgemeinbildung+10, Gespann fahren+14, Mechanik+8, Reiten+14																				

Otto von Mohl										Geisttier: Hund										
St	Gs	Gw	Ko	In	mT	Wk	Sb	pA	Au	St	Gs	Gw	Ko	In	mT	Wk	Sb	pA	Au	
55	24	55	27	63	38	56	33	62	59											
LP	AP	RW	HGW	B	SchB	Abwehr	Ausweich.			LP	AP	RW	HGW	B	SchB	Abwehr	Ausweich.			
9	12	54	59	23	-1	+12	+12			9	12	54	59	23	-1	+12	+12			
Boxen+4 (1W6-5), Vorschlaghammer+4 (1W6), Schrotflinte+4 (2W6+1 / 3W3+3 (-1 je 10m))																				
Sprechen/Schreiben: Latein+6/+9																				
Allgemeinbildung+10, Suchen+6, Tarnen+8, Verbergen+6 - Sehen+10, Hören+10																				

Theobald Sommer										Geisttier: Fuchs										
St	Gs	Gw	Ko	In	mT	Wk	Sb	pA	Au	St	Gs	Gw	Ko	In	mT	Wk	Sb	pA	Au	
38	98	84	30	93	91	59	51	63	66											
LP	AP	RW	HGW	B	SchB	Abwehr	Ausweich.			LP	AP	RW	HGW	B	SchB	Abwehr	Ausweich.			
11	9	83	56	23	+1	+13	+13			11	9	83	56	23	+1	+13	+13			
waffenloser Kampf+5 (1W6-3)																				
Sprechen/Schreiben: Latein+7/+10																				
Allgemeinbildung+11, Archivwesen+7, Beredsamkeit+10, Einbrechen+10, Fingerfertigkeit+10, Konversation+10, Schleichen+9, Verbergen+7 - Hören+10																				

### Die Erschaffung jugendlicher Abenteurer

Für die Erschaffung jugendlicher Spielerfiguren werden zunächst sämtliche Eigenschaften nach den normalen Spielregeln ausgewürfelt. Solange die betreffenden Abenteurer aber noch nicht ausgewachsen sind (und das ist im 19. Jahrhundert erst mit ca. 18 Jahren der Fall), erleiden sie Abzüge. Für die 15jährigen Helden dieser Geschichte bieten sich an:

- 10 für Stärke und persönliche Ausstrahlung
- 5 für Konstitution, Willenskraft  
und Handgemengewert
- +5 für mediales Talent bei Jungen
- +20 für mediales Talent bei Mädchen
- 10% für Körpergröße und Gewicht
- 1W6 für AP

Da Schüler sich noch nicht endgültig für eine Laufbahn entschlossen haben, gilt für sie bei Bedarf (z.B. beim Bestimmen der LP) immer die Rubrik *Andere Abenteurer*.

Bei der Bestimmung der Fertigkeiten werden die Lernpunkte für *Schulwissen* und *untypische Fertigkeiten* (Hobbies) wie üblich ermittelt und eingesetzt. Für *Fachkenntnisse* erhält jeder jugendliche Abenteurer 1W6 Lernpunkte. Es wird davon ausgegangen, daß 15jährige schon eine ungefähre Vorstellung haben, was sie nach nach Schulende machen wollen, und daß sie sich in ihrer Freizeit schon einige Grundkenntnisse in dieser Richtung angeeignet haben. Der Spieler darf sich daher einen Abenteurertyp aussuchen (den seine Figur anstrebt) und die Lernpunkte zum Erwerb von Fertigkeiten aus dem entsprechenden Lehrplan einsetzen. Einige Fertigkeiten bleiben Schülern aber auf jeden Fall verschlossen: *Ballon fahren, Fälschen, Meucheln, Überleben, Buchführung, Kryptografie, Sprengmeisterschaft*, alle schweren geistigen Fertigkeiten (s. Tabelle 9A des Regelbuchs), *Kampftaktik, Verhören, Hypnose*, alle Waffenfertigkeiten mit Ausnahme von *Abwehr, Ausweichen, Boxen, waffenloser Kampf, Werfen*

Jugendliche Abenteurer besitzen keine Übung im Waffengebrauch (auch wenn der eine oder andere vielleicht schon

einmal mit auf der Jagd war und auch schießen durfte). Fällt ihnen eine Waffe in die Hände, können sie diese lediglich mit dem universellen Standardwert »+4« einsetzen.

Die Werte für aktive oder aktiv eingesetzte soziale Fertigkeiten (*Konversation, Verführen, Beredsamkeit, Gassenwissen*) der Abenteurer gelten nur gegenüber anderen Kindern und Jugendlichen. Erwachsenen gegenüber erleiden sie einen Abzug von -2 auf ihre Erfolgswürfe. Jugendliche haben kein eigenes Einkommen; ihr Taschengeld wird allein vom Spielleiter bestimmt.

Um jugendliche Abenteurer zu Erwachsenen reifen zu lassen, streicht man zunächst die obigen Abzüge und Zuschläge auf die Eigenschaften, korrigiert dann Selbstbeherrschung, Lebenspunkte etc., wenn der Abenteurertyp hier eine Sonderrolle spielt. Dann bestimmt man Ruhm und Einkommen, und außerdem stellt man dem Spieler weitere 1W6+5 Lernpunkte für Fachkenntnisse zur Verfügung (die zusätzlich gewährten 2 Punkte gleichen den Nachteil aus, daß die Lernpunkte auf zwei getrennte Lernvorgänge verteilt werden müssen).