

Bestow

Ein One Shot Szenario für Delta Green aus dem Fairfield Project

Credits

Geschrieben von Ross Payton. Übersetzt und überarbeitet von der Deutschen Lovecraft Gesellschaft e.V. mit freundlicher Genehmigung des Autors.

Published by arrangement with the Delta Green Partnership. The intellectual property known as Delta Green is TM and © the Delta Green Partnership, who has licensed its use here. The contents of this document are © Ross Payton with addition © Deutsche Lovecraft Gesellschaft e.V., excepting those elements that are components of the Delta Green intellectual property.

Autoren: Ross Payton, Julia Knobloch, Volker Rattel

Übersetzung und Satzkontrolle: Julia Knobloch

Lektorat: Max Becker

Bildredaktion: Volker Rattel

Layout und Satz: Volker Rattel

Redaktion: Volker Rattel

Werkzeug: L^AT_EX

Bildquellen: Wikipedia

Stand: 14.04.2018

Zusammenfassung

In diesem Szenario führt die Agenten eine Spur zu einer außergewöhnlichen Kunstgalerie: dem Coxeter Museum. Benannt nach seinem wohlhabenden Stifter Elias Coxeter beherbergt das Gebäude Kunstobjekte aus diversen Zeitepochen. Und wohl möglich noch weitaus mehr . . .



www.deutschelovecraftgesellschaft.de

Einleitung

Der Einstieg in das Szenario erfolgt ungewohnt kurz und einsilbig. Die Agenten erhalten den Auftrag, umgehend eine befreundete Kontaktperson vor dem Museum zu treffen oder direkt das Gebäude selbst zu untersuchen. Zur Begründung hält sich das Programm äußerst vage und lässt höchstens Bemerkungen wie „ungewöhnliche Aktivitäten“, „Fund von obskuren Gegenständen in der Nähe des Gebäudes“ oder „reine Vorsichtsmaßnahme“ fallen.

EINBETTUNG IN SZENARIEN

Das Gebäude ist eine Spur in der aktuellen Ermittlung der Agenten. Entweder verfolgen sie einen Verdächtigen, den sie beobachtet haben, wie er die Galerie betrat oder sie glauben, dass sich relevante Informationen für ihre aktuelle Mission darin befinden. Vielleicht ist auch das Museum selbst das Ziel der momentanen Ermittlungen oder jemand ist dort verschwunden.

Eine mögliche Hintergrundgeschichte ist folgende: Elias Coxeter war ursprünglich ein Antiquitätenhändler, der mit exotischen und bizarren Gegenständen handelte. Eines Tages gelangte er an einen Tor-Zauber, mit dem er über den Hyperkubus eine physische Verbindung zu der weiter unten beschriebenen fremdartigen Stadt auf einer entfernten Welt herstellen konnte, von wo aus er rege Artefakte exportierte. Er schwang sich zum Herrscher der Stadt auf und residiert nun dort. Aktuell gilt er als vermisst oder zurückgezogen lebend. Die Unruhen in der Stadt haben mit ihm zu tun, warum bleibt dem Spielleiter überlassen.

Da es innerhalb der Galerie nichts „Epochentypisches“ gibt, kann dieses Szenario in jedem Setting verwendet werden. Lediglich der Grund für den Besuch des Coxeter-Museums muss dann vom Spielleiter an Ort, Zeit und Setting angepasst werden.

Das Coxeter Museum

Von außen erscheint die Galerie als zweistöckiges Gebäude in neoklassizistischem Stil. Sollten die Charaktere bereits Grundrisse des Gebäudes besitzen, bevor sie es betreten, dann wissen sie, dass es einen Keller und drei Stockwerke mit nahezu identischem Grundriss gibt. **Unnatürliches Wissen** (nur wenn die Spieler selbst danach fragen – der Spielleiter sollte sie nicht darauf hinweisen) enthüllt subtile Eigenarten in der Struktur des Gebäudes, die Elementen eines Tor-Zaubers entsprechen (0/1 **STA**).

Durch das unauffällige Foyer, welches lediglich einen Empfangstresen enthält, gelangt man in die eigentliche Galerie. Über dem Durchgang steht das Wort *BESTOW* auf einer Tafel an der Wand geschrieben – es soll angeblich das Motto von Elias Coxeter, dem Stifter der Galerie, sein. Falls sich die Spieler daran nachher nicht erinnern, kann eine **IN**×5-Probe auf die Sprünge helfen.

Die Galerie ist ein langer offener Raum mit einer einzelnen Bank in der Mitte. Gemälde hängen reihum an den Wänden, meist zwei Gemälde an jeder Wand (insgesamt also acht Bilder), außer es wird explizit anders beschrieben. Eine Wendeltreppe in der nordwestlichen Ecke der Galerie führt nach oben. In der südöstlichen Ecke führt eine weitere Wendeltreppe nach unten.

Die südöstliche Wendeltreppe führt **immer** nach unten und die nordwestliche **immer** nach oben. Dies ist physikalisch unmöglich und wäre nur zu erklären, wenn die Stockwerke des Gebäudes nicht übereinander, sondern versetzt liegen würden (was nicht dem von außen erkennbaren Aufbau des Gebäudes entspricht). Die Wendeltreppen haben mehrere Windungen, so dass der Blick von einem Stockwerk ins andere unmöglich ist. Geht man die nordwestliche Treppe hoch, liegt das Ende der Treppe im nächsten Stock aber paradoxerweise in der südöstlichen Ecke. Der Spielleiter sollte sich hier auf Fragen der Spieler gefasst machen. Er

darf hier unklar bleiben, das Mysterium ist nicht zu lösen und beschert bei fortgesetzten Nachforschungen höchstens weitere **STA**-Verluste.

In jeder Himmelsrichtung befindet sich ein Torbogen, durch den man jeweils eine identische Galerie sehen kann – auch in der Richtung aus der die Spielercharaktere kamen, dem südlichen Durchgang. Hinter den Torbögen ist es ungewöhnlich dunkel und es lassen sich nur wenige Details der dahinterliegenden Räume erahnen. Man kann lediglich die groben Umrisse einer ähnlich gestalteten Galerie erkennen. Ein Charakter muss die Türschwelle überschritten haben, um sich genau umzusehen. Mit einer Taschenlampe durch den Torbogen zu leuchten, hilft nicht. Zu erkennen, dass dies unnatürlich ist, kostet 0/1 **STA**.

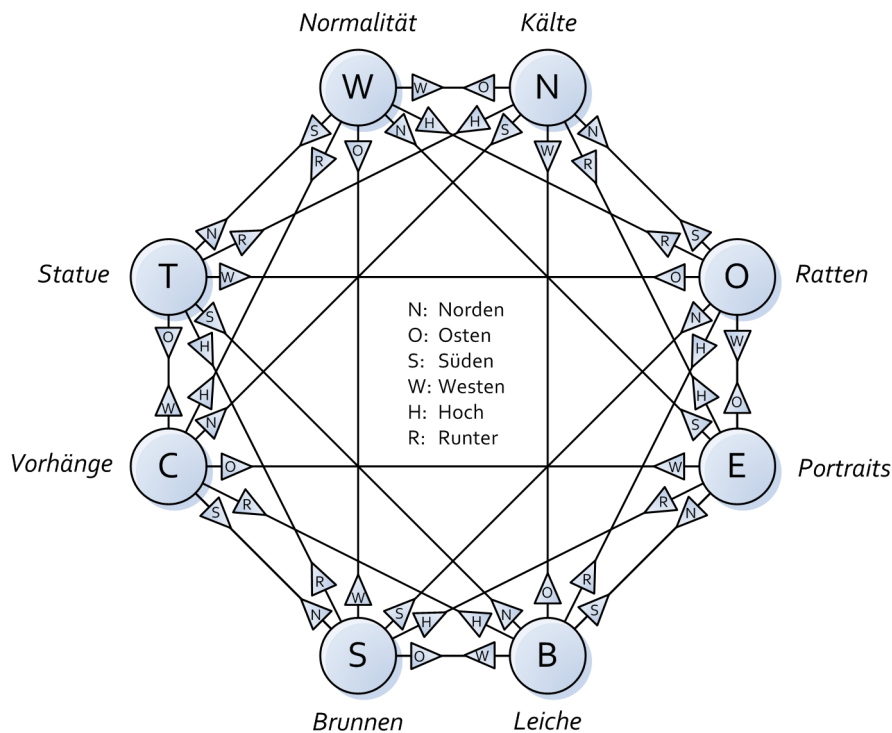
Der Hyperkubus

Das Museum ist ein modifiziertes Tor, das mit einem entfernten Ort verbunden ist. Anders als bei anderen

Toren findet die Reise aber nicht sofort statt. Stattdessen muss der Reisende im Hyperkubus eine Anzahl von verknüpften Ebenen oder Parallel-Universen in der korrekten Reihenfolge passieren, um den richtigen Ausgang zu finden.

Realisiert ein Charakter, dass er im Hyperkubus gefangen ist, verliert er 1/1W6 **STA**. Der aktuelle Besitzer des Gebäudes weiß, wie man den Hyperkubus an- und ausschalten kann. Sobald der Hyperkubus ausgeschaltet ist, handelt es sich bei dem Museum um ein gewöhnliches Gebäude. Ist der Hyperkubus jedoch offen, gelangt jeder Charakter, der das Foyer verlässt und die eigentliche Galerie betritt, durch das Tor in **Raum W**.

Jede Galerie hat je einen **Ausgang in jede Himmelsrichtung und nach oben und unten**. Auf der Karte ist angegeben, wohin jeder Ausgang führt (siehe auch **Anhang A**).



Raum W

Das Ausgangsuniversum, das unserer Realität am nächsten liegt

Umgebung: Keine besonderen Auffälligkeiten.

Gemälde: Großformatige Landschaftsgemälde einer fantastischen Stadt, die sich in Aufruhr befindet. Gebäude stehen in Flammen, in Roben gekleidete Menschenmassen fliehen oder kämpfen in den Straßen. Ab 30% **Kunst** oder 30% **Geschichte** können die Gemälde dem 19. Jahrhundert zugeordnet werden, sie erinnern an die *Hudson River School* (eine Schule der Landschaftsmalerei). Die Stadt kann jedoch nicht identifiziert werden. Die Architektur ist eine wilde Mischung vieler Stile: neoklassizistisch, mittelalterlich und seltsamerweise mittelamerikanisch (Maya, Azteken). An der Wand gegenüber des Durchgangs vom Foyer hängt ein einziges großformatiges Bild mit einer Ansicht der gesamten Stadt (siehe **Das Bildnis**). Die übrigen Bilder stellen Detailansichten dar. Die Gemälde sind mit *Landschaft Nr. 1* (das größte Bild), *Landschaft Nr. 2* usw. durchnummeriert. Der Künstler ist unbekannt. Auf den Rückseiten der Gemälde findet sich nichts.

Bank: In der Mitte steht eine einfache hölzerne Bank mit schwarzem Lederbezug. Jemand hat den Buchstaben „W“ mit Tusche auf die Unterseite der Bank geschrieben. Wenn die Spieler nicht selbst darauf kommen, so kann dieser Hinweis ab 40% **Suchen** und entsprechender Zeit gefunden werden.

Interaktionen: Keine.

Raum N

Durchdringende Kälte

Umgebung: Identisch zu **Raum W** bis auf folgende Umstände.

Kälte: Hier ist es eiskalt, die Temperatur liegt um die -10° Celsius im Zentrum des Raumes. In der Nähe der Torbögen ist es wärmer, so dass die Temperaturveränderung nicht gleich bemerkt wird. Dünn bekleidete Charaktere müssen ggf. eine **KO**×5-Probe bestehen, um Schaden durch Unterkühlung zu vermeiden. Die bizarre Art der Kälte kostet 0/1 **STA**.

Gemälde: Sie zeigen Szenen einer verschneiten Waldlandschaft. Auf manchen Bildern sieht man große Fußstapfen, die man trotz Kenntnissen in **Biologie** keinem bekannten Tier zuordnen kann. Auf anderen Bildern sieht man in der Ferne eine dunkle, große Gestalt zwischen den verschneiten Bäumen im Hintergrund eines Bildes. Man kann aber nichts Genaueres erkennen. Betreten die Charaktere den Raum zum zweiten Mal, kann man ab 40% **Wahrnehmung** bemerken, dass auf manchen Bildern nun Fußstapfen entlang führen, wo zuvor keine waren, während sich auf anderen die dunkle Gestalt scheinbar bewegt hat und größer geworden ist. Bei jedem erneuten Betreten des Raumes verändern sich Gestalt und Fußstapfen wieder, kommen also näher oder die Spuren führen woanders lang. Eventuell ist das Wesen bei einem erneuten Betreten auch direkt an das Bild herangetreten und starrt böseartig daraus hervor. Es könnte sich dabei um einen **Wendigo** handeln, die Entscheidung bleibt dem Spielleiter überlassen. Der Spielleiter kann die Effekte auch daran anpassen, was im Gemälde in **Raum W** passiert. Das Wesen kommt dann umso näher, je schlimmer alles in der Stadt wird, und umgekehrt. *Möglicherweise greift es sogar aus dem Bild heraus an.*

DER WENDIGO AUS DEM BILD

Bläuliche Leichenhaut, eine lange Zunge, Fangzähne, rotglühende Augen, tierartige Füße – verwundert es, dass es einen solcherart in einen Wendigo verwandelten Menschen nach Menschenfleisch verlangt?

ST 24 KO 25 GE 9 IN 8 EN 16

TP 25 WP 16

FERTIGKEITEN: Wachsamkeit 40%, Athletik 80%, Heimlichkeit 80% (im Schnee 90%).

RIESENSCHRITTE: Als Aktion kann der Wendigo in einer Runde 20 m vertikal oder 40 m horizontal zurücklegen.

HEULEN: Als Aktion kann der Wendigo für 4 WP heulen. Alle Anwesenden müssen eine STA-Probe ablegen. Mißglückt der Wurf folgt ein temporärer Kontrollverlust. Bei erfolgreichem Wurf ist derjenige für eine Runde durch den Schock handlungsunfähig. Kann nur einmal täglich auf die gleiche Person wirken.

EISIGE LEBENSKRAFT: Normale Attacken verursachen nur halben Schaden. Tödlichkeitsproben mislingen automatisch und verursachen Schaden in Höhe der beiden Tödlichkeitswürfel.

BISS DES WENDIGO: Wer gebissen wurde muss eine STA-Probe bestehen (-20% wenn man mehrfach gebissen wurde und -40% wenn der Charakter bereits einmal Menschenfleisch zu sich genommen hat). Bei Misserfolg steigen bei diesem Charakter ST und KO um 6, Waffenloser Kampf steigt um 40% (bis max. 99%), macht nun 1W6 Schaden und überträgt den **BISS DES WENDIGO**. Der Charakter verwandelt sich in einen Wendigo mit allen Folgen und flieht in den Norden.

PANZERUNG: 4 Punkte (dicke gefrorene Haut).

ANGRIFFE: Klauen 80%, Schaden 1W10 oder Festhalten.

Biss 80%, Schaden 1W8 und Infektion (siehe **BISS DES WENDIGO**).

STA-VERLUST: 0/1W8 (1/1W10 wenn der Charakter den Wendigo vorher als Menschen kannte).

Bank: Die Bank wurde zerschlagen und Teile als Feuerholz für eine Feuerstelle in der Mitte des Raumes verwendet. Durchsucht man die Überreste des Feuers findet man kleine Tierknochen – ab 30% **Forensik** oder 30% **Biologie** weiß man, dass sie von Ratten

stammen. Der Buchstabe „N“ wurde in den Boden unter der Feuerstelle geritzt (Hinweis ist ab 40% **Suchen** auffindbar).

Interaktionen: Entfacht man das Feuer mit dem übrigen Holz, um sich zu wärmen, facht dies die Brände im Gemälde in **Raum W** an (siehe **Das Bildnis**). Feuer entfachen kann man wenn man mit **Glück** ein Feuerzeug oder Streichhölzer mitführt. Andernfalls könnten herumliegende Steine und angekockelte Stellen an den Wänden den Hinweis geben, dass einige hier herumliegende rötlich glänzende Steine, wenn man sie wirft beim Aufprall Funken sprühen. Dieser Effekt kann ebenfalls zum Feuermachen verwendet werden.

Raum O

Ratten im Gemäuer

Umgebung: Die Galerie ist düster, von Unkraut überwuchert und mit Schutt übersät. Die Wände sind verfallen und zeigen viele Risse, die in die Dunkelheit führen.

Gemälde: Die Leinwände der Bilder wurden abgenagt, so dass fast leere, gebrochene Bilderrahmen verbleiben. Ab 30% **Wachsamkeit** wird ein Charakter auf Ratten aufmerksam, die von ihm weghuschen. Sie scheinen in den Mauern zu verschwinden und an ihren Innenseiten zu nagen. Sie sind harmlos, solange sich niemand entschließt, hier zu schlafen. Derjenige Charakter, der bisher am meisten **STA** verloren hat, leidet am heftigsten unter den Ratten. Er fühlt sich von den Ratten verfolgt, verspürt vermeintlich ein Kratzen und Zupfen an seinen Hosenbeinen und ein Jucken und Kribbeln auf der Haut. Diese Effekte sind jedoch komplett eingebildet. Der betroffene Charakter hat ein starkes Bedürfnis, den Ratten hier den Garaus zu machen.

Knochenschrein: Ein runder Schrein aus Rattenknochen in der Mitte des Raumes formt ein „O“.

Interaktionen: Wird der Knochenschrein zerstört

oder verändert oder versucht der halluzinierende Charakter, in den Wänden nach den Ratten zu graben, strömen Ratten im Bildnis in **Raum W** hervor (siehe **Das Bildnis**).

Raum E

Raum der Porträts

Umgebung: Keine besonderen Auffälligkeiten.

Gemälde: Jedes Gemälde hier zeigt detaillierte Porträts der Charaktere an unbekanntem Orten und in ungewöhnlicher Kleidung. Sie scheinen sich in der gleichen fantastischen brennenden Stadt aus den Bildern in **Raum W** zu befinden. Die Figuren wirken ruhig, ja, sogar zufrieden, trotz des Chaos, das sie umgibt (1/1W4 **STA**).

Bank: Sie ist identisch zu der Bank des Ausgangsuniversums, nur dass hier ein großes „E“ eingekratzt ist (Hinweis ist ab 40% **Suchen** auffindbar).

Interaktionen: Sobald der Raum das erste Mal betreten wurde, können die Charaktere sich selbst auf dem großen Bild der brennenden Stadt in **Raum W** wiederfinden. Wird ein Bild, z. B. nach einem **STA**-Verlust, zerstört, ist der betreffende Charakter, der darauf dargestellt war, auf dem großen Gemälde tot am Boden liegend zu sehen (siehe **Interaktionen**). Um ein solchermaßen zerstörtes Bild wiederherzustellen, kann man mit **Handwerk (Malen)** die Kohle aus **Raum N** und ggf. eine leere Leinwand aus **Raum C** verwenden.

Raum B

Die Leiche

Umgebung: Ein skelettierter Leichnam lehnt in einer Ecke. Es handelt sich um einen Mann in einem verschlissenen Anzug. Er hat ein Einschussloch im Kopf, eine rostige Pistole neben sich und man kann einen

ausgeblichenen Blutfleck auf der nahegelegenen Wand erkennen. Ab 50% **Forensik** lässt sich bestätigen, dass es sich wahrscheinlich um Selbstmord gehandelt hat und dass die Leiche seit Jahren nicht angerührt wurde (0/1W4 **STA**).

Die Leiche wirft einen Schatten, bei dem man ab 60% **Wahrnehmung** erkennt, dass dieser von den Lichtverhältnissen her gar nicht existieren dürfte. Der Schatten ist zu groß, zu dunkel, zu greifbar und liegt irgendwie falsch – zu weit vom Körper weg (0/1W3 **STA**).

SPIELLEITERHINWEIS

Sollten die Spieler nicht auf die Buchstaben stoßen, kann die Leiche verwendet werden um einen Hinweis zu geben. Der Mann scheint vor seinem Tod mit letzter Kraft und seinem eigenen Blut „die Bank“ auf die Wand geschmiert zu haben.

Gemälde: Die Bilder zeigen den toten Mann als Lebenden in verschiedenen Szenen (Kindheit, Hochzeit, Arbeit ...).

Bank: Jemand hat die Bank in diesem Universum in einem Wutanfall zerstört. Um den Buchstaben auf der Bank zu rekonstruieren, müsste zumindest ein Teil der Bank zusammengesetzt werden. Dazu sind jedoch 10 Stunden Zeit (eine Stunde weniger pro Helfer) und pro Helfer eine erfolgreiche Probe auf **Forensik** und **Handwerk** nötig. Dann kann man ein aufgemaltes „B“ erkennen.

PUZZLE-ALTERNATIVE

Wenn man die Spieler stärker einbeziehen möchte, kann dafür das Handout (siehe **Anhang B**) genutzt werden. Den abgebildeten Buchstaben ausdrucken und das Blatt Papier in möglichst unvorhersehbare Puzzle-Stücke schneiden.

Interaktionen: Die Charaktere erkennen den Toten als den Mann im Gemälde der Stadt in **Raum W** wieder, hinter dem ein dunkler Schatten droht. Sie

könnten auf den Gedanken kommen, den Schatten an den Körper anzunähen oder den Körper so zu drapieren, dass er zu seinem Schattenwurf passt. Dann ist beim nächsten Besuch in **Raum W** der Schatten im Gemälde wieder „normal“ (siehe **Das Bildnis**).

Raum S

Der Brunnen

Umgebung: Weitgehend identisch zu **Raum W**, jedoch befindet sich statt der Bank ein großer runder Steinbrunnen in der Mitte des Raums.

Gemälde: Sie zeigen Bilder fremdartig anmutender Lebewesen, in der Luft, an Land und im Wasser. Wer die Bilder länger betrachtet, hat das Gefühl, die Wesen bewegen sich sacht (0/1 **STA**).

Brunnen: Er ist 60 cm tief und hat einen Durchmesser von 2,4 m. Das Wasser ist trüb. Um den Buchstaben hier zu finden, müssen die Charaktere entweder den Brunnen leeren – mit was auch immer ihnen einfällt: Kleidungsstücke, improvisierte Behältnisse, usw. Dies hat einen Effekt auf das Gemälde in **Raum W**, siehe **Das Bildnis**. Alternativ kann man auch mit den Fingern den Brunnengrund abtasten. **Suchen** hilft den eingekratzten Buchstaben „S“ zu identifizieren. Jedoch wird dadurch ein Aal aufgestöbert, der sich im Brunnen befindet. Es kostet 0/1 **STA** wenn **Biologie** angewendet wird, um die Art zu bestimmen – es handelt sich um keine bekannte irdische Lebensform.

AUSSERIRDISCHER AAL

Ein Ding nicht von dieser Welt

ST 5 KO 5 GE 10 EN 5

TP 6 WP 5

PANZERUNG: Keine.

ANGRIFFE: Biss 35%, Schaden 1W4.

Interaktionen: Den Brunnen zu leeren oder den Aal

zu töten, hat Folgen im Gemälde in **Raum W** (siehe **Das Bildnis**).

Raum C

Die verhängten Fenster

Umgebung: Keine besonderen Auffälligkeiten.

Gemälde: Jedes Gemälde in diesem Raum ist mit einem Vorhang verhängt. Ab 40% **Wachsamkeit** bemerkt man, dass einer der Vorhänge leicht durch einen Wind bewegt wird, der aus dem Bild zu kommen scheint. Öffnet ein Charakter diesen Vorhang (oder irgendeinen anderen) findet sich dahinter kein Bild, sondern ein Fenster, durch das man auf die Stadt aus den Gemälden in **Raum W** blickt. Am Himmel stehen zwei schwach sichtbare Monde – es handelt sich nicht um einen bekannten Ort auf der Erde. Erstaunlicherweise ist der Aufruhr, der auf den Gemälden des Ausgangsuniversums dargestellt ist, gerade in vollem Gange. Die Erkenntnis, dass sich die Charaktere nicht auf der Erde befinden, kostet 1/1W8 **STA**.

Die Bank: Die Bank ist an der üblichen Stelle und auf der Unterseite findet sich der Buchstabe „C“ aufgemalt (Hinweis ist ab 40% **Suchen** auffindbar).

Interaktionen: Werden Vorhänge geöffnet, hat dies zwei Effekte im Gemälde in **Raum W**: die Charaktere schauen nun im Gemälde aus hochgelegenen Fenstern auf die Szenerie unter ihnen (möglicherweise sind sie mittlerweile sogar zweimal im Bild) und die dunkle Sackgasse wird erhellt (siehe **Das Bildnis**).

Raum T

Die flüsternde Statue

Umgebung: Der Raum ist identisch zu **Raum W**, jedoch steht statt der Bank die Statue einer robenverhüllten Figur in der Mitte des Raumes, die an die

Figuren auf den Gemälden in Raum W erinnert.

Gemälde: Hier sind Bilder der Bindungen der Charaktere zu sehen – als Porträts in fremdartiger Kleidung, in Szenen bei einem römisch angehauchten Gelage, bei der Jagd durch urzeitlich wirkende Wälder mit fremdartigen Tieren und lesend in einer Bibliothek.

Statue: Die Figur ist so positioniert, dass es aussieht, als wolle sie jemandem etwas ins Ohr flüstern. In einer Hand hält sie außerdem einen leeren Becher. Ein Charakter, der sich neben die Statue stellt, dass diese in sein Ohr „flüstert“, kann eine wispernde Stimme hören. Sie spricht mit der Stimme einer Bindung des Charakters von unnatürlichen kosmischen Geheimnissen. Der Stimme länger als eine Minute zuzuhören, kostet $1/1W4$ **STA**, erhöht **Unnatürliches Wissen** um 1% und reduziert die entsprechende **Bindung** um einen Punkt, da der Charakter weiterhin die Stimme des Angehörigen mit der Statue in Verbindung bringt. Die Stimme verrät auch den Buchstaben dieses Raums: „T“. Daneben kann sie nach Ermessen des Spielleiters auch weitere Geheimnisse über das laufende Szenario verraten, Zweittracht in der Gruppe säen oder vor Gefahren warnen.

Interaktionen: Sobald der Raum betreten wurde, tauchen die Bindungen der Charaktere im Gemälde in **Raum W** auf. Sollte ein Bild zerstört werden, liegt die Bindung im Gemälde tot am Boden. Wird der Becher der Statue gefüllt, bringt das den Brunnen auf dem Gemälde zum sprudeln. Sofern der Brunnen in **Raum S** noch gefüllt ist, läuft der Brunnen im Gemälde über und dunkles Wasser breitet sich in seiner Umgebung aus.

Das Bildnis

Die Charaktere können durch ihre Handlungen innerhalb des Hyperkubus mit der fantastischen Stadt in Interaktion treten. Auf dem Gemälde der Stadt in **Raum**

W sind Orte und Gegenstände aus den verschiedenen Räumen des Hyperkubus zu sehen. Diese zu erkennen und zuzuordnen, ist aber erst möglich, wenn die Charaktere den jeweiligen Raum bereits einmal betreten haben (im Zweifel hilft eine **IN**×5-Probe). Verändern sie bestimmte Dinge in den einzelnen Räumen, so zieht dies Veränderungen im großen Stadtgemälde nach sich – manche zum Besseren, manche zum Schlechteren. Die Veränderungen in der Stadt können rückgängig gemacht werden, indem die Veränderung im betreffenden Raum wieder „beseitigt“ wird – sofern möglich.

BESCHREIBUNG DES BILDES ZUM VORLESEN

Die ganze nördliche Wand dieser Galerie wird von einem Panoramagemälde eingenommen, das eine fantastische Stadt darstellt. Sie liegt an einem orange-grünlich schimmernden Meer, aus dem sich ein gewaltiger Schatten, umgeben von Gischt und tosenden Wellen erhebt und vor dem die Menschen am Strand fliehen. Die Architektur innerhalb der Stadt ist eine wilde Mischung vieler Stile: neoklassizistisch, mittelalterlich und seltsamerweise mittelamerikanisch – als ob sich der Maler nicht für eines entscheiden konnte.

Die Stadt scheint in Aufruhr: Gebäude stehen in Flammen, in Roben gekleidete Menschen fliehen oder kämpfen in den verwinkelten Strassen. Das Bild hat viele Details. Auf einem der schönen Plätze der Stadt steht eine Holzbank, die derjenigen hier in der Galerie ähnelt. Darauf sitzt eine junge, edel gekleidete Frau mit Krönchen. Sie schaut recht ausdruckslos auf das Chaos um sie herum. Auf einem anderen Platz steht ein schöner großer Brunnen, der von einer berobten Statue gekrönt wird. Sie hält einen Becher in der Hand aus dem Wasser rinnt. Menschen füllen verzweifelt Eimer am Brunnen und versuchen das brennende Haus in der Nähe zu löschen.

Zwischen den hohen Häusern sieht man eine Schar Kinder, die sich in einer dunklen Gasse ängstlich an den Händen halten. Hinter einem Mann in der Menge schwebt ein düsterer Schatten. Auf einem Balkon hoch über der Stadt steht ein Mann in reichen Gewändern, der das Treiben mit unergründbarem Gesichtsausdruck beobachtet.

Die Beschreibungen sind mit Kästchen versehen, damit der Spielleiter einfach den aktuellen Zustand ankreuzen kann und leichter den Überblick behält. Die möglichen Interaktionen finden auch nochmals in einer tabellarischen Übersicht.

Interaktionen

Raum	Element	Effekt im Gemälde in Raum W
N	Feuer entfachen	Brände breiten sich in der Stadt aus
O	Knochenschrein beschädigt oder nach Ratten in den Wänden gesucht	aus einem dunklen Kellergeschoss strömen massenhaft Ratten und fallen über die Menschen her
E	Porträts wurden angesehen/ Porträt wird zerstört	Charaktere sind auf dem Bild zu sehen/ betreffender Charakter liegt auf dem Bild tot am Boden
B	Schatten wird an Leiche befestigt oder die Leiche passend bewegt	der drohende Schatten hinter dem Mann verschwindet
S	Brunnen wurde geleert - Aal wurde getötet	Brunnen ist leer und Brände breiten sich aus - das Meerungeheuer ist nicht mehr zu sehen
C	Einer oder alle Vorhänge werden zurückgezogen	Dunkle Sackgasse wird erhellt, Kinder sind nicht mehr ängstlich, die Charaktere schauen aus Fenstern der Stadt
T	Becher der Statue mit Wasser gefüllt - Porträts der Bindungen angesehen	Wasser im Brunnen fließt wieder, Menschen können wieder löschen - Bindungen sind in der Stadt zu sehen

AUSWIRKUNGEN AUF DEM BILD

Auf einem Platz steht eine **Holzbank** wie die aus der Galerie. Auf der Bank sitzt eine edel gekleidete junge **Frau** mit einem Krönchen auf dem Kopf. Je nach Art und Schwere der Veränderungen, die von den Charakteren in der Stadt hervorgerufen wurden, variiert ihr Gesichtsausdruck.

- Sie schaut neutral. Sie schaut zufrieden. Sie schaut traurig. Sie schaut entsetzt.

Die **Charaktere** selbst sind nicht in der Stadt zu sehen.

- Raum E** wurde betreten: Die Charaktere können sich selbst in der Stadt entdecken.
- Porträt** in **Raum E** wurde zerstört: Der betreffende Charakter liegt in der Stadt tot am Boden.

Es sind keine **Ratten** in der Stadt zu sehen (auch wenn der Knochenschrein aus **Raum O** wieder hergerichtet wird).

- Knochenschrein in Raum O** wurde beschädigt oder in den **Wänden** wurde nach Ratten gesucht: Aus einem dunklen Kellergeschoss strömen massenhaft Ratten heraus und fallen über die Menschen her.

Der **Tote** aus **Raum B** ist als Lebender in einer Gruppe Menschen zu erkennen.

- Schatten mit Leiche in Raum B** getrennt: Hinter ihm droht sich ein gewaltiger, dunkler menschenähnlicher Schatten auf ihn zu stürzen.
- Schatten mit Leiche in Raum B** vereinigt: Schatten verschwindet.

Zwischen hohen Häusern sieht man eine **dunkle Gasse** mit einer fast greifbaren Finsternis.

- Vorhänge in Raum C** zugezogen: Schemenhaft kann man eine Gruppe Kinder erkennen, die sich ängstlich im Dunkeln an den Händen halten.
- Vorhänge in Raum C** aufgezogen: Die Sackgasse wird erhellt und die Kinder sind nicht mehr ängstlich.
- Vorhänge in Raum C** aufgezogen: Die Charaktere selbst schauen aus hochgelegenen Fenstern der Stadt dem Betrachter entgegen; eventuell sind sie also sogar zweimal in der Stadt zu sehen!

Der **Brunnen** aus **Raum S** findet sich auf einem Platz der Stadt. Gekrönt wird der Brunnen von einer **Statue** (dieselbe aus **Raum T**). Menschen in Roben holen Wasser aus dem Brunnen und versuchen, ein brennendes Haus zu löschen.

- Feuer in Raum N** angezündet: Brände breiten sich massiv in der Stadt aus.
- Brunnen in Raum S** geleert: Es fließt kein Wasser mehr aus dem Becher, der Brunnen ist leer und Brände breiten sich massiv aus.
- Becher der Statue in Raum T** gefüllt: Das Wasser fließt aus dem Becher in den Brunnen und es kann wieder gelöscht werden.
- Brunnen in Raum S** ist noch voll UND der Becher der Statue in **Raum T** ist mit Wasser gefüllt: Der Brunnen läuft über, überschwemmt die Straßen und die Menschen fliehen vor der Flut.

Die **Bindungen** der Charaktere sind in der Stadt nicht zu sehen.

- Die **Porträts** der Bindungen in **Raum T** wurden angesehen: Bindungen sind in der Stadt zu sehen.
- Das jeweilige **Porträt** einer Bindung in **Raum T** wurde zerstört: Die Bindungen liegt in der Stadt tot am Boden.

Die Stadt liegt an einem orange-grünlich schimmernden **Meer**.

- Der **Aal** aus **Raum S** lebt: Nahe dem Strand erhebt sich ein gewaltiger Schatten, umgeben von Gischt und tosenden Wellen, aus dem Meer, vor dem die Menschen in Panik fliehen.
- Der **Aal** aus **Raum S** lebt nicht mehr: Das Ungeheuer verschwindet.

Die Gefahr

Betreten die Charaktere einen bereits bekannten Raum erneut, fällt ihnen ab 30% **Wahrnehmung** auf, dass sich seit ihrem letztem Besuch in diesem Raum etwas verändert hat. Ein Gemälde ist verrutscht, die Bank verschoben oder umgekippt oder ähnliches. Alles deutet darauf hin, dass sich noch jemand oder etwas anderes durch die Räume der Galerie bewegt. Eine gute Motivation, nach dem Ausgang zu suchen . . . Bei „dem Wesen“ handelt es sich aber um die Schatten der Charaktere selbst, quasi ihre „dunkle Seite“.

Jedes Mal, wenn die Charaktere einen anderen Raum betreten, ziehen auch die Schatten einen Raum weiter. Wohin, bestimmt der Spielleiter mit dem Wurf eines W6 auf der nachfolgenden Tabelle. Alternativ zieht der Schatten einfach alle 15 Minuten einen Raum weiter. Begegnen sich die Charaktere und ihre Schatten im Verlauf, konfrontiert jeder Schatten seinen „Besitzer“: sei es im Kampf oder psychisch (z. B. mit seinen schlimmsten Ängsten).

Wurf	Bewegung	Wurf	Bewegung
1	Norden	4	Osten
2	Westen	5	Hoch
3	Süden	6	Runter

Die Stadt

Gelangen die Charaktere an das andere Ende des Tors, können sie durch den südlichen Durchgang in das vermeintliche Foyer des Museums treten. Sie stehen aber dann nicht im Foyer, sondern auf einer Art Plaza über einer Stadt. Die Stadt wird von gelblichem Licht beschienen, zwei Monde stehen deutlich am Himmel (1/1W3 **STA**) und ist in Aufruhr. Sie hören das Schreien von Menschen, Kampflärm und das Flackern und Knacken von Feuer. Wie genau die Lage in der Stadt ist, hängt davon ab, welche Reaktionen die Charaktere im Gemälde der Stadt ausgelöst haben, so dass

das Betreten der Stadt mehr oder weniger angenehm ausfallen kann.

WEITERFÜHRENDE HANDLUNG

Die Prinzessin auf der Bank könnte eine Verbündete sein. Will der Spielleiter den eingangs vorgeschlagenen Hintergrund zu Elias Coxeter nutzen, sitzt dieser als Despot auf dem Thron der Stadt, inmitten des Chaos. Was in der Stadt passiert, ist jedoch ein neues Abenteuer und sei dem Spielleiter überlassen.

Lösungsmöglichkeiten

Um den Hyperkubus zu verlassen, müssen die Agenten in einer bestimmten Reihenfolge durch die Räume gehen. Diese Reihenfolge wurde durch das Wort über dem Galerie-Eingang angegeben. Sie müssen also bei **Raum B** beginnen und dann in genau der Reihenfolge über **E, S, T, O und W** reisen. In **Raum W** können sie dann durch den südlichen Eingang die Fremde Stadt betreten.

Andernfalls werden sie endlos durch den Hyperkubus wandern. Falls die Charaktere festhängen, kann ihnen eventuell die flüsternde Statue aus **Raum T** einen Tipp geben – dies kostet jedoch **STA**.

Haben die Charaktere das andere Ende des Tors erreicht, können sie zum Foyer des Coxeter Museums zurückkehren, indem sie die Räume erneut in der Reihenfolge **B E S T O W** durchschreiten und wieder entsprechend durch den südlichen Durchgang ins Foyer treten. Dies sollte durch Ausprobieren lösbar sein.

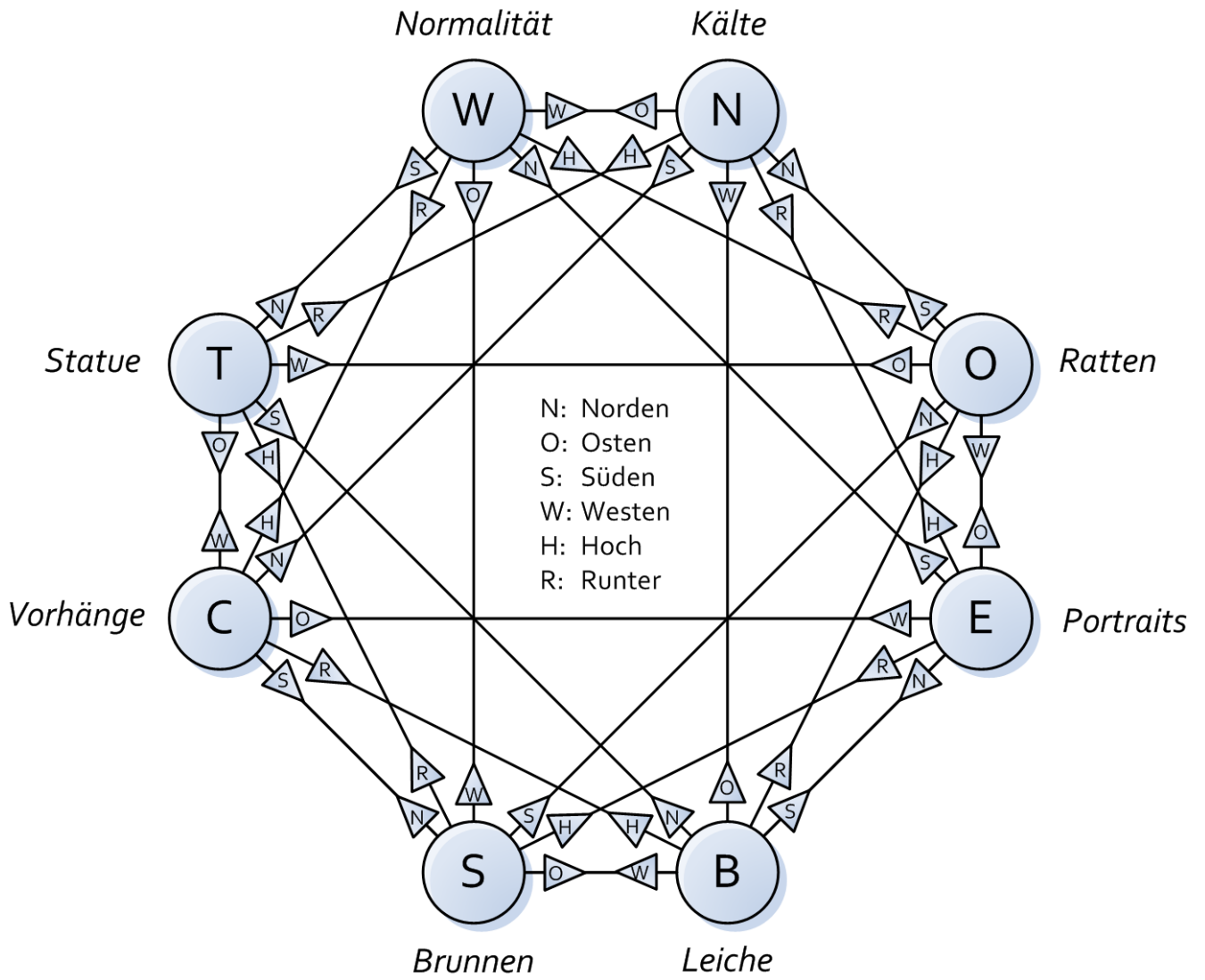
Haben die Agenten das Rätsel des Hyperkubus gelöst und melden sich zurück, bekommen sie die Anweisung, keine weiteren Maßnahmen zu ergreifen. Drei Tage später wird das Coxeter Museum aufgrund eines Erdgaslecks durch eine Explosion zerstört. Es wird nie wieder aufgebaut. Nachfragen der Agenten werden

ignoriert.

Dem Hyperkubus zu entfliehen, stellt 1W4 **STA** her.
Sofern die Charaktere der Stadt zu einer positiven (im

Sinne der allgemeinen Weltanschauung der Charaktere) Wendung verhelfen konnten, sind weitere 1W6 **STA** möglich.

Anhang A



Anhang B

