

Nr. 001
Oktober 2021

Die Warnung

Rollenspiel bei Kerzenlicht



Unbeschreibliches Grauen

Eine Horror-Kampagne für Quill

Das alte Haus am See

Ein Szenario für English Eerie

Montague Rhodes James

Alles zum Meister der Geistergeschichte

Vernehmt die erste Warnung!

Schrecken und Mysterien erwarten euch in diesem Heft. Ihr seid bereit, euch ihnen zu stellen? Gut, dann entzündet eine Kerze und spitzt euren Bleistift. Rückt eure Schreibblätter zurecht und atmet noch einmal durch. Aber sagt später nicht, dass ihr nicht gewarnt worden seid!

Dieses Heft beinhaltet Spielmaterialien für die Solo-Spiele „Quill“ und „English Eerie“. Die entsprechenden Regelwerke könnt ihr auf Deutsch im System Matters Verlag und im englischen Original bei drivethrurpg.com erwerben.

Außerdem beinhaltet diese Warnung Musiktipps für schaurige Schreibstunden und eine kleine Vorstellung des Schriftstellers Montague Rhodes James. Viel Spaß beim Lesen, Schreiben – und Gruseln!

Inhaltsverzeichnis

<u>Unbeschreibliches Grauen</u>	2
- Eine Horror-Kampagne für „Quill“	
<u>Das alte Haus am See</u>	31
- Ein Szenario für „English Eerie“	
<u>Das Rascheln im Unterholz</u>	38
- Musiktipps für schaurige Stunden	
<u>Ein Meister seines Fachs</u>	40
- Leben und Werk des Schriftstellers Montague Rhodes James	

Unbeschreibliches Grauen

Eine Horror-Kampagne für „Quill“

Es wird düster in Quillia. Das Land leidet unter einer seltsamen Kreatur und unerklärlichen Todesfällen. Die Tage werden dunkler und die Nächte schauriger. Wähle jetzt eine Rolle aus dem Grundregelwerk, die sich dem drohenden Schatten stellen muss.

Szenario 1 - Der uralte Pfad

Du lebst in einem kleinen Ort, der am Rand eines dichten, sich weit in die Ferne erstreckenden Waldes liegt. Neben dem alten Haus, in dem du wohnst, führt ein verwitterter Pfad zwischen den Bäumen hindurch tief in den Wald hinein. Nur wenige Menschen benutzen den Pfad regelmäßig und die meisten von ihnen kennst du. Sie gehen in den Wald, um Kräuter zu sammeln, zu jagen oder Holz zu schlagen. Doch in der Regel sind sie vor Einbruch der Dunkelheit wieder zurück. Deswegen beunruhigt es dich, dass du in den letzten Nächten schwere, schlurfende Schritte auf dem Pfad gehört hast. Zuerst hast du versucht, es zu ignorieren, aber dann bekamst du mit, dass einige Leute aus ihren Häusern

verschwunden sind. Um deine Vermutungen zu bestätigen, legst du dich eines Abends auf die Lauer, um den Pfad die Nacht über im Auge zu behalten. Ja, *etwas* kommt in der Dunkelheit über den Pfad ins Dorf und raubt einen Menschen, um ihn in den Wald zu zerren. Aber der Anblick ließ dir das Blut in den Adern gefrieren. Am nächsten Morgen setzt du dich an deinen Schreibtisch und setzt einen Brief an die Baronin von Lillenbach auf. Sie residiert auf einer Burg, die drei Tagesreisen entfernt ist und kann vielleicht Hilfe schicken.



Profil

Du musst der Baronin beschreiben, was du gesehen hast, auch wenn es sich nur schwer in Worte fassen lässt. Du weißt, dass die Baronin eine sachliche Frau ist und solltest deine Worte mit Bedacht wählen, bevor sie dich für abergläubisch oder gar hysterisch hält. Dennoch musst du sie vom Ernst der Lage überzeugen, damit sie Hilfe schickt.

Schreibregeln

- Denk dir einen Namen für dein Dorf aus.
- Du bist der Überzeugung, dass dein Brief die Lage verbessern kann. Du erhältst für einen einzelnen Herz-Test einen zusätzlichen Würfel. Besitzt du bereits die Fertigkeit *Hingabe*, kannst du sie also zweimal verwenden.

Tintenfass

- Frau Baronin / Euer Hochgeboren
- kleiner Ort / beschaulicher Weiler
- großer Wald / endloses Baummeer
- seltsame Dinge / mysteriöse Ereignisse
- entführte Leute / verschwundene Personen

- laute Schritte / grausiges Schlurfen
- alter Weg / verwitterter Waldpfad
- in der Nacht / im Mondlicht
- komisches Ding / unbeschreibliches Wesen
- Hilfe / Beistand

Konsequenzen

Weniger als 5 Punkte: Eine Woche, nachdem du den Brief abgeschickt hast, erscheint ein bewaffneter Reiter der Baronin. Er untersagt dir, weiterhin solche Gerüchte zu verbreiten und verlässt das Dorf sofort wieder.

5 bis 7 Punkte: Du wartest eine Woche, erhältst aber keine Antwort. Die Lage im Dorf spitzt sich derweil zu.

8 bis 10 Punkte: Eine Woche, nachdem du den Brief abgeschickt hast, trifft ein Gelehrter im Dorf ein, um die Situation zu untersuchen.

11 Punkte und mehr: Wie oben, nur wird der Gelehrte zusätzlich von einer Leibwächterin begleitet, da du die Baronin vollends vom Ernst der Lage überzeugen konntest.

Szenario 2 - Belagert

Weitere Menschen sind verschwunden, während du eine Antwort der Baronin abgewartet hast. Du bist nicht mehr die einzige Person, die *etwas* im Dorf gesehen hat. Da du am Waldrand wohnst, wird bald auch über dich gemunkelt. Vielleicht hast du ja mit dieser Sache zu tun? Im Laufe der vergangenen Woche hast du dich einem unverhohlenen Misstrauen ausgesetzt gesehen. In der letzten Nacht wolltest du beweisen, dass du unschuldig bist. Obwohl du weißt, dass das *Ding* dir überlegen ist, hast du dir ein Herz gefasst und versucht, den jungen Mann (war es nicht der Schusterlehrling?), den es mit sich schleppte, zu befreien. Doch du bist gescheitert. Am Ende hattest du nur einen blutigen Fetzen seines Hemdes in der Hand und bist gerade so mit dem Leben davongekommen. Im ersten Licht des Morgens sah man dich mit dem besudelten Stück Stoff in der Hand und war sich nun sicher: Du steckst hinter den Vorfällen. Im Laufe des Tages versammelt sich eine aufgeregte Meute vor deinem Haus, umstellt es. In der Abenddämmerung fliegen die ersten Steine durch deine Fenster und man fordert deinen Kopf. Hektisch greifst du dir

ein Stück Papier, um eine Nachricht unter der Tür durchzuschieben, die die Meute beruhigen soll.

Profil

Du schreibst um dein Leben. Um die Meute zu überzeugen, schilderst du, was bisher geschehen ist und stellst klar, dass du dem Schusterlehrling nur helfen wolltest. Dadurch, dass du dem Ding in der letzten Nacht so nahe warst, kannst du es nun auch besser beschreiben. Doch wird dir das helfen?

Bei der Beschreibung des Wesens ist deiner Fantasie im Übrigen keine Grenze gesetzt. Du kannst dich an den Vorschlägen aus dem Tintenfass orientieren oder dir selbst etwas ausdenken.



Schreibregeln

- Eile ist geboten und du beginnst sehr hektisch. Bei deinem ersten Schreibkunstwurf hast du einen Würfel weniger.
- Wenn ein bewaffneter Reiter der Baronin dich besucht hat, hat die sich versammelnde Meute dessen Standpauke gehört. Dich hat das sehr beunruhigt und du hast bei deinem ersten Herz-Wurf einen Würfel weniger. In der Meute grübeln nun jedoch einige, ob du nicht doch unschuldig bist, wenn du der Baronin geschrieben hast. Ihr Ansturm verzögert sich dadurch und du kannst einmalig einen beliebigen Wurf wiederholen.
- Wenn der Gelehrte eingetroffen ist, huscht er schnell in dein Haus und hilft dir beim Schreiben. Du erhältst für dieses Szenario die Fertigkeit *Inspiration*, oder kannst sie ein zweites Mal einsetzen, falls du sie schon hast.
- Wenn auch die Leibwächterin mit dabei ist, kannst du dich ganz aufs Schreiben konzentrieren, während sie die Eingänge verbarrikadiert. Die oben erwähnte

negative Auswirkung auf den Schreibkunstwurf tritt nicht ein.

Tintenfass

- Kommt schon / Haltet ein
- Ich war es nicht / Ich versichere euch, dass ich unschuldig bin
- wie es in echt war / nichts als die Wahrheit
- eure Lügen / die haltlosen Anschuldigungen
- der junge Bursche / der Schusterlehrling
- glibbrige Dinger / schleimige Tentakel
- große Hände / kräftige Pranken
- böse Augen / stechender Blick
- nicht geschafft / kläglich gescheitert
- blutiges Stoffstück / blutbesudelter Fetzen

Konsequenzen

Weniger als 5 Punkte: Dein Haus wird gestürmt, verwüstet und du wirst in den kleinen Schuldkerker des Dorfs gesteckt. War der Gelehrte bei dir, kannst du ihm noch einen Absatz mit der Bitte um Gnade auf einen Zettel schreiben, den er zur Baronin bringt. Erzielst du dabei mindestens 1 Punkt, wirst

du nach einigen Tagen freigelassen und das Abenteuer geht für dich weiter. Hast du diese Option nicht, oder misslingt dir deine letzte Nachricht, bleibst du im Kerker und bekommst mit, wie das Wesen nach und nach die anderen Dorfbewohner*innen holt, bis nur noch du übrig bist und seine schlurfenden Schritte eines Nachts auf der Kerkertreppe hörst. -ENDE-

5 bis 7 Punkte: Dein Brief löst eine Diskussion in der Meute aus. Erst nach Einbruch der Dunkelheit stürmen sie dein Haus und verwüsten es. Bevor sie dich jedoch fortschleppen können, sind die schlurfenden Schritte des Wesens auf dem Pfad zu hören, auch wenn es im Verborgenen bleibt. Vor Angst zerstreut sich die Menge und lässt von dir ab, auch wenn sie immer noch nicht ganz von deiner Unschuld überzeugt ist. War die Leibwächterin bei dir, konnte sie die Tür blockieren und verhindern, dass dein Haus verwüstet wird. Als dann jedoch das Wesen zu hören ist, stürmt sie todesmutig in den Wald und wird nicht mehr gesehen.

8 bis 10 Punkte: Du kannst fast die ganze Menge von deiner Unschuld überzeugen und den Angriff auf dein Haus verhindern. Zwar gibt es immer noch einige Zweifelnde,

aber die sind in der Minderheit. Ist der Gelehrte bei dir, hast du einen wortgewandten Fürsprecher, der einige Dorfbewohner*innen überzeugt, den Pfad zu bewachen.

11 Punkte oder mehr: Du überzeugst das ganze Dorf von deiner Unschuld. Einige Dorfbewohner*innen bleiben nun bei deinem Haus, um den Pfad zu bewachen.



Szenario 3 – Spähtrupp

Eine weitere Woche vergeht, in der einige Leute aus dem Dorf verschwinden. Bisher wurde keine Lösung für das Problem gefunden, auch wenn du vielleicht schon einigen Beistand sammeln könntest. Niemand weiß, *was* das Wesen wirklich ist und wie man es aufhalten kann. Du weißt, dass du all deinen Mut sammeln und es genau beobachten musst. Keine kurzen Blicke mehr zwischen blinzelnden Augen, kein atemloses Verdrängen. Mit Stift und Papier in der Hand begibst du dich an einem trüben Morgen in den Wald, um das Lager des Wesens zu finden. Nach einigen Stunden der Wanderung, in denen du der Fährte des Monsters folgt, stößt du am frühen Nachmittag auf eine Höhle, aus der ein rhythmisches Schnauben kommt. Du entzündest eine Fackel, die du zu diesem Zwecke mitgebracht hast und gehst einige Schritte hinein. Im flackernden Licht kannst du Umrisse ausmachen und zwingst dich, hinzusehen. Du bleibst standhaft und wendest dich nicht ab. Mit zittriger Hand versuchst du, *es* zu beschreiben.

Profil

Du willst eine kompakte Beischreibung des Wesens verfassen. Fasse dich kurz und konzentriere dich auf Grundlegendes. Beziehe das ein, was du zuvor bereits über das Wesen geschrieben hast.

Schreibregeln

- Dieses Mal hast du keinen Adressaten, brauchst also keine Anrede. Doch sicher ist sicher: Eröffne den Brief mit: „Wenn Ihr diese Worte lest, ohne dass ich sie Euch persönlich übergeben habe, bin ich wahrscheinlich tot.“
- Du bist in Eile. Drei Absätze müssen dieses Mal ausreichen und du hast bei deinem letzten Schreibkunst-Test einen Würfel weniger.
- Wenn dein Haus verwüstet wurde, hast du nur zerknittertes Papier zur Verfügung. Bei Schreibkunst-Tests ist nur eine 6 ein Erfolg.

- Wenn die Leibwächterin noch lebt, hat sie dich begleitet und stellt sich schützend vor dich, während du schreibst. Du erhältst für dieses Szenario die Fertigkeit *Hingabe* oder kannst sie ein zweites Mal einsetzen, falls du sie schon hast. Ist die Leibwächterin im letzten Szenario verschwunden, findest du hier ihren Leichnam und verlierst den Mut. Bei Herz-Tests ist nur eine 6 ein Erfolg.
- Ist der Gelehrte mit dabei, hat er an einer Stelle die passende Formulierung parat, als dir die Worte ausgehen. Du erhältst für dieses Szenario die Fertigkeit *Inspiration* oder kannst sie ein zweites Mal einsetzen, falls du sie schon hast.
- Die wachenden Dorfbewohner*innen, sollten sie bisher aufgetaucht sein, sind nicht mitgekommen. Sie sind schließlich nicht lebensmüde.
- Die Vorschläge im Tintenfass sind in diesem Szenario nicht in „einfach / gehoben“ unterteilt, sondern in „ungenau / präzise“. Ansonsten gelten die gleichen Regeln für Sprach-Tests. Steht dort ein [...], kannst du ein Wort ergänzen, dass das Monster deiner Ansicht nach gut beschreibt.

Tintenfass

- seltsame Spuren / die Fährte erinnert an ein [...]
- unbeschreibliche Form / der Körper erinnert an den eines [...]
- unbekannte Körperteile / es verfügt über [...] wie ein [...]
- undeutbarer Gestank / riecht so [...] wie ein [...]
- unvorstellbarer Krach / macht im Schlaf Lärm wie ein [...]
- mysteriöse Geräusche / die Laute, die es von sich gibt, erinnern an ein [...]



Konsequenzen

Weniger als 3 Punkte: Die Bestie erwacht und verlangt nach Blut. Wenn die Leibwächterin noch lebt und bei dir ist, opfert sie sich, damit du fliehen kannst. Wenn der Gelehrte bei dir ist, kannst du ihm gerade noch so deine Aufzeichnungen in die Hand drücken, bevor das Monster dich verschlingt. Er wird den Zettel ins Dorf bringen. Beachte dazu den Anfang des nächsten Szenarios. Wenn du ohne Begleitung in der Höhle warst, endet nicht nur das Leben deiner Spielfigur, sondern auch die Kampagne. -ENDE-

3 bis 5 Punkte: Du beendest deine Notizen rechtzeitig, bevor die Bestie erwacht. Doch als du die Höhle verlässt, hörst du sie hinter dir poltern. Wenn der Gelehrte bei dir war, ist er zu langsam und wird von ihr verschlungen. Sollte auch die Leibwächterin bei dir sein, versagt sie dabei, ihn zu schützen, doch ihr erreicht sicher das Dorf und verbarrikadiert euch in deinem Haus. Egal ob du allein bist oder ihr zu zweit seid, bekommst du mit, wie eine wütende Bestie in das Dorf stürmt, es verwüstet und mehrere Menschen tötet. Wenn einige Dorfbewohner*innen den Pfad bewachen, können sie die Bestie abwehren und diese Konsequenz verhindern.

6 oder mehr Punkte: Du verlässt die Höhle, nachdem du dir einige kurze präzise Notizen gemacht hast. Die Bestie hat von deiner Anwesenheit keine Notiz genommen und kommt zwar diese Nacht ins Dorf, verschleppt aber wieder nur eine Person. Wenn Dorfbewohner*innen den Pfad bewachen, können sie diese Konsequenz sogar verhindern und das Wesen zieht eingeschüchtert von dannen.



Szenario 4 - Die Magierin

*Sollte deine Spielfigur im letzten Szenario gestorben sein, gilt folgendes: Wenn der Gelehrte die Nachricht ins Dorf gebracht hat, spielst du nun ihn. Erstelle einen neuen Charakter mit der Rolle „Gelehrter“. Wenn eine Gruppe Dorfbewohner*innen den Pfad bewacht, kann stattdessen eine*r von ihnen die Notizen übernehmen und die Aufgabe deiner ersten Spielfigur fortführen. Erstelle in diesem Fall einen neuen Charakter mit beliebiger Rolle.*

Die Beschreibung der Bestie hast du ins ganze Land verschickt, um endlich eine Person zu finden, die weiß, womit du es zu tun hast und wie man es aufhalten kann. Während du auf eine Antwort wartest, bereitest du dich auf die finale Auseinandersetzung vor. Du verbringst die Tage damit, deine Notizen (oder: die Notizen von [Name der ersten Spielfigur]) zu studieren und deinen Körper sowie deinen Geist zu stählen. Inzwischen ist mindestens ein Dutzend Menschen aus dem Dorf verschwunden. Nachts verbarrikadieren sich nach Möglichkeit alle Bewohner*innen und misstrauen untereinander zunehmend. Denn wer nicht verschleppt wird, mag ja irgendeinen Handel mit der Bestie geschlossen haben?

Eines Tages erreicht eine ältere Dame mit langen silbergrauen Haaren, die eine blaue Robe trägt, das Dorf. Sie klopft an deine Tür und als du öffnest, überreicht sie dir wortlos eine Kopie deiner Beschreibung der Bestie. Noch bevor du etwas zu dieser seltsamen Begrüßung sagen kannst, gibt sie dir mit einem Handzeichen zu verstehen, dass sie taubstumm ist. Sie überreicht dir einen Zettel, auf dem steht: „Ich bin eine Magierin aus der Hauptstadt. Leider habe ich schon vor vielen Jahren mein Gehör verloren. Bitte schreibt mir alles auf, was passiert ist. Ich kann euch vielleicht helfen.“

Profil

Du musst in diesem Brief zusammenfassen, was du bisher über die Bestie weißt und gleichzeitig die Magierin davon überzeugen, dass du ein ehrenwerter Mensch bist. Ist bereits eine Spielfigur gestorben, kannst du dich auf ihre Notizen, also die Schreiben aus den ersten beiden Szenarien, berufen.

Schreibregeln

- Wenn der Gelehrte noch bei dir ist (das ist er im Übrigen auch dann, wenn du einen neuen Charakter erschaffen hast), kann er dir helfen, die richtigen Worte zu finden. Du erhältst für dieses Szenario die Fertigkeit *Inspiration* oder kannst sie ein zweites Mal einsetzen, falls du sie schon hast. Sollte der Gelehrte inzwischen deine Spielfigur sein, tritt dieser Effekt natürlich nicht ein.
- Wenn das Dorf verwüstet wurde, hat die Magierin bereits einige Hinweise auf die Bestie entdeckt und kann dein Schreiben besser verstehen. Du erhältst am Ende des Szenarios einen Bonuspunkt.
- *[Falls dies noch immer deine erste Spielfigur ist:]* Wenn dein Haus verwüstet wurde, begutachtet die Magierin die Schäden skeptisch, da sie erkennt, dass dies nicht die Bestie war. Du erhältst am Ende des Szenarios einen Minuspunkt. Bist du im Kerker gewesen, hat sie davon erfahren und du bekommst sogar zwei Minuspunkte. Wenn der Gelehrte noch am Leben ist, kann er als guter Leumund einen Minuspunkt ausgleichen. Wenn sich vor deinem

Haus ein Wachtrupp von Dorfbewohner*innen befindet, gleicht ihre Anwesenheit ebenfalls einen dieser Minuspunkte aus. Bonuspunkte kannst du auf diese Weise allerdings nicht sammeln.

Tintenfass

- entführte Leute / verschleppte Personen
- es hat alle getötet / unstillbare Mordlust
- keiner weiß den Grund / das Motiv ist unklar
- es wird viel getuschelt / Misstrauen wuchert wie Unkraut
- in der Nacht / im Licht des Mondes
- hässliches Vieh / erschreckende Gestalt, ähnlich eines [...]
- wurde ja schon geschrieben / wie der Beschreibung zu entnehmen ist
- lebt in einer Höhle im Wald / hat seinen Hort in einer Grotte, die verborgen im Wald liegt
- endlich alles verstehen / endlich Licht ins Dunkel dieser Tage bringen
- das Ding muss sterben / die Bestie muss aufgehalten werden

Konsequenzen

Weniger als 5 Punkte: Die Magierin liest deinen Brief kopfschüttelnd durch. „Ihr scheint mir kein vertrauenswürdiger Mensch zu sein und habt euch das vermutlich nur ausgedacht“, schreibt sie hektisch auf einen Zettel und überreicht ihn dir. Noch am selben Tag reist sie wieder ab. Während du deswegen Trübsal bläst, hörst du am Abend wieder die schlurfenden Schritte der Bestie vor deiner Tür. Dieses Mal bleiben sie bei dir stehen. -ENDE-

5 bis 7 Punkte: Die Magierin liest deinen Brief stirnrunzelnd durch und beobachtet dich danach abschätzend. Schließlich schreibt sie auf einen Zettel: „Schreib mir den Weg zur Höhle auf!“. Du spürst plötzlich, dass du dich diesem Befehl nicht widersetzen kannst. Ehe du dich versiehst, befolgst du den Befehl der Magierin, die dein Haus so plötzlich verlässt, wie sie aufgetaucht ist.

8 bis 10 Punkte: Die Magierin liest sich den Brief aufmerksam durch und nickt anerkennend. „Ich weiß, was es ist“, schreibt sie dir auf einen Zettel. „Ich werde zur Höhle reisen und diese Bestie aufhalten. Allein“. Da du bisher nichts gegen die Bestie ausrichten konntest, stimmst du zu und beschreibst

ihr den Weg. Sie verabschiedet sich freundlich und macht sich auf in den Wald.

11 oder mehr Punkte: wie oben, aber die Magierin gibt dir zusätzlich noch einen magischen Trank. Du sollst ihn trinken, wenn die Lage aussichtslos scheint.



Szenario 5 – Das Ende

In der Nacht, nachdem die Magierin dich verlassen hat, hörst du wieder schlurfende Schritte. Zuerst befürchtest du das Schlimmste, doch dann merkst du, dass sie leichter sind, aber auch unregelmäßiger. Als du nach draußen blickst, siehst du die Magierin, die den Pfad hinunterwankt. Neugierig trittst du nach draußen und nährst dich ihr. Bald erkennst du, dass sie verletzt ist und sich verängstigt umblickt. Als sie dich erkennt, weiten sich ihre Augen vor Sorge und Schrecken. Da bricht *es* zwischen den Bäumen hervor, tobend und blutdurstig, aber offenbar ebenfalls verwundet. Dir stockt der Atem und dein Herzschlag setzt für einen Moment aus.

Am nächsten Morgen ist alles vorbei. Endlich. Die Bestie ist erledigt und alle Überlebenden bitten dich, einen abschließenden Brief an die Baronin von Lillenbach zu schreiben.

Profil

Du beschreibst der Baronin die Ereignisse der letzten Nacht. Das Ende wird von deinen vorhergegangenen Taten bestimmt. Lies die Schreibregeln aufmerksam und gestalte das Ende entsprechend der Hinweise und deiner eigenen Vorlieben.

Schreibregeln

- Wenn die Baronin am Ende von Szenario 1 den Gelehrten geschickt hat, hast du sie bereits grundsätzlich überzeugt. Du erhältst einen Bonuspunkt, auch falls der Gelehrte nicht mehr lebt. Dieser Effekt tritt auch ein, wenn dies nicht mehr deine erste Spielfigur ist, denn entweder bist du dann der Gelehrte oder kannst dich auf den ersten Brief berufen.
- Wenn Dorfbewohner*innen den Pfad bewacht haben, hast du Verbündete im Dorf, die im Notfall für dich bürgen. Diese Gewissheit beflügelt dich und für dieses Szenario erhältst du die Fertigkeit *Hingabe* oder kannst sie ein zweites Mal einsetzen, falls du sie schon hast.

- Wenn die Magierin dich beherrscht hat, um den Weg zur Höhle zu erfahren, hast du gezögert, als die Bestie sie ein letztes Mal angriff. Zwar konnte sie das Monster mit einem Flammenstrahlzauber endgültig erledigen, wurde aber selbst fatal getroffen. Du musst beschreiben, wie sie starb und zugestehen, dass du gezögert hast. Bei dem Herz-Wurf für den entsprechenden Absatz ist nur eine 6 ein Erfolg.
- Wenn die Magierin dich nicht beherrscht, sondern ganz normal nach dem Weg gefragt hat, bist du ihr zur Hilfe geeilt. Du konntest das Monster mit deinem beherzten Eingreifen ablenken und der Magierin ermöglichen, ihren Flammenstrahlzauber zu wirken. Die Bestie wurde erlegt, die Magierin hat überlebt und erholt sich von ihren Wunden. Sie gibt dir vom Krankenbett aus Tipps beim Schreiben des Briefes und schreibt dir Notizen mit Vorschlägen. Du erhältst für dieses Szenario die Fertigkeit *Inspiration* oder kannst sie zweimal einsetzen, falls du sie schon hast.
- Wenn die Magierin dir einen magischen Trank überlassen hat, hast du ihn getrunken, als du die

Bestie sahst. Dadurch bekamst du den feurigen Atem eines Drachen. Es hatte keine Chance gegen dich und verging in den Flammen, die aus deinem Mund wehten. Auch wenn diese Wirkung nachgelassen hat, fühlst du dich noch immer wach und klar, bist zudem von deinem persönlichen Sieg beschwingt. Du erhältst für den Absatz, in dem du ihn beschreibst, einen zusätzlichen Sprach-Test-Würfel, ebenso durch die Magierin, wie oben beschrieben, die Fertigkeit *Inspiration*.

- Wenn dies nicht mehr deine erste Spielfigur ist, ziehst du mit deinem neuen Charakter in das Haus am Waldrand ein. Dort findest du die Schreibfeder deiner*s Vorgänger*in. Für dieses Szenario erhältst du die Fertigkeit *Buchmalerei*, oder kannst sie zweimal anwenden, wenn du sie bereits hast.



Tintenfass

- letzter Kampf / finale Konfrontation
- das mörderische Monster / jene nicht zu beschreibende, grauenvolle Bestie
- übles Aussehen / erschütternder Anblick
- diese Zauberin / die mutige Magierin
- endlich erledigt / endgültig niedergedrungen
- heftiger Hieb / fataler Treffer
- so ein Feuerzauber / mächtiger Flammenstrahl
- blödes Ende / heroischer Tod
- war schon bedrückend / lässt mich auch heute noch schauern.
- jetzt ist es vorbei / unser Leiden hat ein Ende

Konsequenzen:

Weniger als 5 Punkte: Du erhältst keine Antwort. Die Hoffnung, die nach dem Ende der Bestie im Dorf aufgekeimt ist, verschwindet schnell, da niemand euch zu glauben scheint, was vorgefallen ist. Schlimmer noch: es scheint den Leuten außerhalb des Dorfes egal zu sein. Aus dem Frust darüber entspringen Resignation und Hass. Diese entvölkern das Dorf schneller, als das

Monster es geschafft hätte. Schließlich bleibst nur noch du in dem Haus am Waldrand zurück und hörst nichts mehr außer dem Wind, der durch die Bäume weht. -ENDE-

5 bis 7 Punkte: Nach einer Woche erhältst du ein Schreiben der Baronin, mit dem sie dich ehrt und dem Dorf Hilfe zusagt. Tatsächlich erreichen nach einer weiteren Woche einige Ministeriale der Baronin das Dorf und haben viele Goldstücke im Gepäck. Sie helfen euch, die Schäden zu reparieren und Arbeiter*innen zu werben. Doch sie heuern auch Söldner*innen an, um das Dorf vor einem weiteren Angriff zu wappnen. Insgesamt sorgen die Leute der Baronin zwar für Ordnung, setzen aber auch strenge Regeln, auch eine Ausgangssperre, durch. Immerhin, jetzt ist es sicher und ihr seid gewappnet, falls noch einmal so eine Bestie auftaucht. -ENDE-

8 bis 10 Punkte: Nach einer Woche erhältst du ein Schreiben der Baronin, mit dem sie dich ehrt und dem Dorf Hilfe zusagt. Tatsächlich erreicht nach einer weiteren Woche ein Gesandter mit einer Kiste Goldmünzen das Dorf. Zudem überreicht er dir eine

Urkunde, mit der die Baronin dich zum Verwalter des Dorfes ernannt. In den folgenden Monaten lässt du die Schäden reparieren und wirbst Arbeiter*innen an. Goldene Jahre folgen darauf und als du irgendwann, immer noch in dem Haus am Waldrand wohnend, in der Nacht seltsame Geräusche hörst, bist du zuversichtlich, dass ihr auch diese Gefahr bezwingen werdet. -ENDE-

11 oder mehr Punkte: Zuerst glaubst du, dass keine Antwort mehr kommen wird. Doch nach zehn Tagen erscheint die Baronin mit ihrem Gefolge. Vor dem versammelten Dorf erhebt sie dich in den Adelsstand und gibt dir das umliegende Land als Lehen. Die folgenden Monate vergehen wie ein Traum. Du lässt die Schäden reparieren, wirbst Arbeiter*innen an und lockst Händler*innen in das Dorf, das zunehmend wächst. Jahre später wohnst du immer noch in dem Haus am Waldrand, das du inzwischen mehrfach ausgebaut hast. Eines Nachts weckt dich ein aufgeregter Wächter. Eine Bestie sei am alten Waldpfad aufgetaucht. Verstehend nickst du und erhebst dich aus deinem Bett. Du hältst dem Wächter Stift und Papier entgegen und bittest ihn, dir das Monster zu beschreiben. -ENDE-

Das alte Haus am See

Ein Szenario für „English Eerie“ im Zeitalter der Romantik

Zum Spielen dieses Szenarios benötigst du eine Ausgabe des „English Eerie“-Regelwerks in deutscher oder englischer Sprache. Es gelten dieselben Regeln, doch der Hintergrund der Geschichte ist nicht das ländliche England, sondern ein abgelegener Ort im deutschsprachigen Raum um 1815.

Dunkle Romantik und lichte Ironie

Dies ist die Zeit der Romantik, zu deren Genres auch die Schauerliteratur dieser Jahre gehört. Von 1810 bis 1818 erscheint regelmäßig das „Gespensterbuch“ von August Apel und Friedrich Laun, das somit als eine der ersten Horror-Reihen betrachtet werden kann. Gleichzeitig veröffentlicht E.T.A. Hoffmann den Doppelgänger-Roman „Die Elixiere des Teufels“ (1815) und seine Grusel-Anthologie „Nachtstücke“ (1816).

Vor allem in Hoffmanns Erzählungen findet sich eine Eigenschaft, die sie von englischen Schauergeschichten

unterscheidet: die Ironie; das fast schon komische Aufbrechen einer zunächst erschreckenden Situation. Da glaubt zum Beispiel der Kapellenmeister Kreisler in „Lebensansichten des Katers Murr“ (1819) zunächst, dass er seinem eigenen Doppelgänger gegenübersteht. Als er darauf aufmerksam gemacht wird, dass es sich um einen geschickt platzierten Spiegel handelt, zeigt der biedere Kreisler sich nicht erleichtert, sondern enttäuscht; zu gerne hätte er etwas Übernatürliches erlebt, das seinen Alltag durcheinanderbringt.

Solche Situationen werfen weitere Fragen auf: Warum steht dort ein Spiegel? Wer hat ihn platziert? Hat es was mit Kreisler persönlich zu tun oder mit einer anderen Person? In der Erzählung von Hoffmann erhält Kreisler direkt die Antworten, in deiner Geschichte können sich aus solchen Fragen natürlich neue Szenen oder Hinweise ergeben.



Spießigkeit und Philistertum

Wichtige Figuren in romantischen Geschichten sind die spießigen Philister*innen, die bis zuletzt ihre ernste Fassade wahren und jegliche Abweichung vom Alltag verachten oder gar ignorieren und mit biederem Ernst übergehen. Durch ihre Ignoranz gegenüber schaurigen Phänomenen können sie noch problematischere Gegenspieler*innen werden als die etwaigen übernatürliche Wesenheiten wie Dämonen oder Geister selbst.

Die Romantik ist gleichzeitig auch die Zeit der Napoleonischen Kriege, in der die deutsche Gesellschaft eine immense Militarisierung erlebt. Straffe Hierarchien und der Wunsch nach dem vom Schlachtfeld gewohnten Gehorsam können in deiner Geschichte Auswirkungen auf den Umgang mit dem Übernatürlichen haben. Bei der Ausgestaltung deiner Figuren steht es dir in diesem Zusammenhang selbstredend frei, dich an historischen Geschlechterrollen zu orientieren oder mit ihnen zu brechen. Ebenso kannst du die vorgeschlagenen Nebencharaktere des Szenarios dahingehend umgestalten.

Zusammenfassung des Szenarios

Es ist das Jahr 1816. Die letzten Schlachten der Napoleonischen Kriege sind geschlagen und Territorien wurden im Wiener Kongress neu verteilt. Auch dein Leben wurde durch die Kriegswirren durcheinandergebracht, aber nun bietet sich dir eine Gelegenheit, endlich zur Ruhe zu kommen. Du hast ein leerstehendes kleines Landhaus mit übersichtlichem Grundbesitz erworben, das bei einem kleinen Dorf fern abseits größerer Ortschaften an einem idyllischen See liegt. Während du noch damit beschäftigt bist, die ersten Spinnweben zu beseitigen, geschehen Dinge, die du dir nicht erklären kannst.

Nebencharaktere

- **Hans** wohnt in der Umgebung und hilft dir, das Landhaus auf Vordermann zu bringen. Er hat ein schlichtes Gemüt und fischt gerne im See.

- **Johanna Brück** gehört ein altes Gasthaus im Ort, in dem sich die Einheimischen treffen. Sie kennt viele Geschichten und Gerüchte aus der Gegend.

- **Friedrich Bärmann** ist der benachbarte Landwirt und hat ein Auge auf dein Land geworfen. Seine Familie lebt seit vielen Generationen in der Gegend.

- **Maria Groß** ist eine Näherin aus dem Dorf, deren Vater, ein Schneidermeister, kurz vor deiner Ankunft unter mysteriösen Umständen gestorben ist.

Kleine Hinweise

- Du entdeckst seltsame Spuren am Ufer des Sees.

- Nebel steht trotz guten Wetters den ganzen Tag über dem See.

- In einem Fisch aus dem See entdeckst du einen seltsamen Gegenstand.

- Ein Nebencharakter trägt einen seltsamen Anhänger.

- In der Dachkammer entdeckst du ein Gemälde, das offenbar den See und dein Haus, aber auch ein nicht mehr vorhandenes Gebäude zeigt.

Umgebungshindernisse

- Du steckst im Morast nahe des Sees fest.
- Plötzlich ist ein ganzer Tag vergangen, den du offenbar allein am See verbracht hast, ohne dass du dich erinnern kannst.
- Ein Feuer bricht im Landhaus aus.
- Ein hypnotischer Gesang lockt dich fort.
- Du bist gezwungen, deine Vorräte wieder aufzufüllen.

Personenhindernisse

- Jemand will in das Landhaus eindringen.
- Du wirst in ein Gespräch verwickelt, aus dem du dich nicht so schnell lösen kannst.
- Du wirst mit körperlicher Gewalt bedroht.
- Eine Person zeigt sich völlig ignorant gegenüber einem seltsamen Phänomen.
- Du wirst einer Tat beschuldigt, die du nicht begangen hast.

Spannungstabelle

1. Der See leuchtet unheimlich im Vollmondlicht.
2. Eine Person ertrinkt im See.
3. Der See verlangt ein Opfer von dir. Dabei erkennst du sein Geheimnis.

Abschluss des Szenarios

Wenn du 1 oder mehr Stimmungspunkte übrig hast: Du kennst nun das Geheimnis des Sees. Ob du es für dich behältst oder weitererzählst, liegt ganz bei dir. Doch wer würde dir schon glauben? Du hast dein Schicksal akzeptiert und bleibst weiter am See wohnen; wachend, aber nicht gefangen.

Wenn du 0 Stimmungspunkte übrig hast: Du bist dem See zum Opfer gefallen. Die Tage an seinem Ufer haben dich gebrochen. Du willst nur noch fort von diesem Ort. Oder? Du hörst ein lockendes Glucksen. Vielleicht willst du auch einfach hierbleiben, für immer ein Teil des Sees. Wie berauscht trittst du ins Wasser.

Das Rascheln im Unterholz

Musiktipps für schaurige Stunden

In dieser Rubrik werden euch Alben vorgestellt, die sich vorzüglich zu musikalischen Untermalung eignen, wenn man mit dem Stift in der Hand bei Kerzenschein der Fantasie ihren Lauf lässt.

Umbria - Follow the Ghost Hand

Das spanische Dark-Ambient-Projekt *Umbria* probiert sich in vielen Subgenres aus. „Follow the Ghost Hand“ aus dem Jahr 2019 ist ein gediegener Geister-Trip, der mit zeitgenössischen Synth-Sounds die Atmosphäre eines leerstehenden Spukschlusses um 1900 erschafft. Einziger Nachteil: mit knapp 23 Minuten Spielzeit ist das Album schnell durchgehört und nutzt sich aufgrund seiner Dudeligkeit nach mehreren Durchläufen in längeren Sessions schnell ab.

Das Album bei Bandcamp:

<https://umbriasynt.bandcamp.com/album/follow-the-ghost-hand>

Diablerie - MMXX

Düstere Rituale in vergessenen Gräften und primitive Magie in verlassenen Ruinen versprechen *Diablerie* aus Serbien mit „MMXX“. Nicht minimalistisch, aber hypnotisch, wabern die Songs aus den Boxen. Auch wenn die Melodien insgesamt austauschbar wirken, kreieren sie gemeinsam mit dumpfen Rhythmen eine dichte Atmosphäre, die uns in einer fremden Welt voller okkulten Gesetze versinken lässt.

Das Album bei Bandcamp:

<https://diablerie666.bandcamp.com/releases>



Ein Meister seines Fachs

Leben und Werk von Montague Rhodes James

„Dr. James weckt, trotz aller Leichtigkeit seines Stils, Furcht und Abscheu auf äußerst schockierende Weise“ – H. P. Lovecraft

Montague Rhodes James gilt heute noch als Meister, mitunter gar als Erfinder der modernen Geistergeschichte. Im deutschsprachigen Raum ist er nicht so bekannt wie Edgar Allan Poe oder Howard Phillips Lovecraft, wahrscheinlich sogar unbekannter als Clark Ashton Smith oder Lord Dunsany, obwohl einige seine Geschichten in übersetzter Form im Festa Verlag erschienen sind.*

In seinem Heimatland England ist er ungleich bekannter, denn viele seiner Geschichten werden traditionell am Weihnachtsabend erzählt. Von 1971 bis 1975 wurden an den Feiertagen sogar Verfilmungen von James' Geschichten von der BBC ausgestrahlt.

Dass seine Geschichten gut vorgetragen und inszeniert werden können, liegt in den Interessen von M. R. James

* James, M. R.: Nummer 13. Geistergeschichten, Festa Verlag 2019.

begründet. Am 1. August 1862 wurde er in der Grafschaft Kent als Sohn eines Geistlichen und der Tochter eines Marineoffiziers geboren. Er besuchte gute Schulen und interessierte sich bereits als Jugendlicher sehr fürs Theater. Später war es ihm eine Freude, seine Geistergeschichten im Bekanntenkreis vorzutragen und für Gänsehaut bei den Zuhörenden zu sorgen.

Es dauerte einige Jahre, bis er seine Geistergeschichten veröffentlichte. Seine akademische Arbeit als Mediävist, vor allem die Untersuchung archäologischer Funde, füllte sein Leben bereits zu Genüge aus. Im Jahr 1904 erschien jedoch eine erste Sammlung seiner Geschichten unter dem Titel „Ghost Stories of an Antiquary“. Antiquar; die Nennung dieser Profession gab bereits einen Hinweis auf den Inhalt der Geschichten. Die Protagonisten von M. R. James sind meistens gebildete Akademiker, die bei ihren Forschungen auf ein gefährliches Mysterium stoßen. Sei es das jahrhundertealte Notizbuch eines Domherrn oder die Krone eines untergegangenen britischen Königreichs; diese Gegenstände oder Entdeckungen sind nur die ersten Spuren einer Fährte, die zu schaurigen Ereignissen führt.



Dass fast nur Intellektuelle die Handlung tragen und die Erzählungen ein eher langsames Erzähltempo haben, hat für den Eindruck gesorgt, dass die Geschichten von M. R. James sehr gediegen, beinahe präventios und zahm seien. Doch dies täuscht darüber hinweg, mit welcher Präzision das Grauen bei James zuschlägt, wie leicht es ein Menschenleben rauben kann.

Im Gegensatz zu vielen seiner Vorgänger*innen aus dem 18. und 19. Jahrhundert beschränkt sich M. R. James auf das Wesentliche und vermeidet kitschige Klischees über verliebte Geister. Er schweift nicht ab und beschäftigt sich nicht mit Details, die von der eigentlichen Handlung ablenken. Sein aufgeräumter Schreibstil mag beschaulich und mitunter locker wirken, doch wenn die Momente des

Schreckens durchstoßen, wird umso deutlicher, wie zerbrechlich diese Ordnung ist, wie dünn der Schleier zwischen Leben und Tod.

Wahr ist aber auch, dass M. R. James ein konservativer Akademiker war. In seinen Geschichten bewahrt er die Ideale seiner Jugend, die er im viktorianischen Zeitalter verbrachte. Kultivierte Umgangsformen, aber auch starre Rollenverteilungen sind teil seiner Geschichten.

Am 12. Juni 1936 starb Montague Rhodes James. Die erste Radiofassung einer seiner Geschichten im Jahr 1932 bekam er noch mit. Ihm dürfte also bewusst gewesen sein, dass die Geister, die er rief, noch lange die Leute beschäftigen und inspirierenden würden. Vielleicht ja auch bei der Planung einer kommenden Rollenspielrunde mit Gruselfaktor?

Impressum:

Marc Thorbrügge
Gartenstr. 114
44869 Bochum

marc.thorbruegge@gmail.com

„Quill“ und „English Eerie“, © Scott Malthouse, Trollish Delver Games, lizenziert unter einer Creative Commons Lizenz (CC BY-SA 4.0*), die auch für diese Veröffentlichung gilt. Deutsche Ausgaben erschienen im System Matters Verlag.

Alle Texte, Bilder und Layout © Marc Thorbrügge.

*<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>



