

Der Jahrmarkt von Gillingham

„Der Jahrmarkt von Gillingham“ ist ein kurzes Einsteigerabenteuer für ein Pen and Paper-Rollenspiel im Setting von H.P. Lovecrafts Cthulhu-Mythos. Es ist kein offizielles Abenteuer für ein lizenziertes System sondern ist dazu gedacht, mit jeder Spielmechanik zu funktionieren. Das Abenteuer wurde im April 2017 live auf dem Twitch-Kanal von Orkenspalter TV gespielt - daraufhin wurde von den Zuschauern gebeten, es zu verschriftlichen.

Dieses kurze Szenario kann an einem Abend durchgespielt werden. Da die Charaktere nicht zwangsläufig unmittelbar in Gefahr sind und auch nicht im Zentrum der Geschichte stehen, kann es als noch relativ harmloses erstes Abenteuer in einer Investigatorenkarriere genutzt werden. Die Ereignisse, die hier geschildert werden, basieren auf realen Gegebenheiten, die sich vor 90 Jahren in Gillingham in der südenglischen Grafschaft Kent zutrugen. Am 11.7.1929 kam es bei einer Demonstration der örtlichen Feuerwehr zu einer Panne, die 15 Männer und Jungen das Leben kostete. Falls dieser Bezug zu geschmacklos für Ihre Gruppe sein sollte, können Sie das Abenteuer natürlich an einen beliebigen anderen Ort verlegen.

Zusammenfassung der Ereignisse

Die Charaktere verschlägt es am 11. Juli 1929 nach Gillingham, wo sie unter anderem den Jahrmarkt besuchen. Sie sind eventuell auf der Spur aus London gestohlener Antiquitäten, uralter Gefäße und Schmuckstücke aus dem Irak, die der Kleingauner Joseph Castow hier unters Volk zu bringen versucht. In einem der Gegenstände ist ein Feuervampir gebunden, der in der Lage ist, die Person, die ihn beschwört von innen heraus aufzuzehren und in Brand zu setzen. Genau dies ist Josephs Schwester Caroline passiert, die eine Faszination für das Okkulte hatte und durch den Einsatz eines Amuletts starb. Danach fiel das Artefakt in die Hände der jungen Lilli Mitchell, die ahnt, welche Macht in ihm schlummert, und sich während der Feuerwehrübung auf dem Jahrmarkt an ihrem gewalttätigen Vater rächen möchte. Dies wird letztlich dazu führen, dass die Flammenkatastrophe eintritt. Die Charaktere können hier den Lauf der Geschichte ändern oder zumindest Lilli und ihren Vater vor den Flammen bewahren. Der Plot wird vor allem von NSCs getrieben und folgt während der Vorbereitungen des Jahrmarkts einem festen Zeitplan. Die Ermittler stehen also unter Zeitdruck.

Der Schauplatz

Gillingham ist 1929 eine Stadt mit etwa 40.000 Einwohnern und relativ hohem Lebensstandard, die sich nur ca. 50 Kilometer südöstlich vom Stadtzentrum Londons entfernt befindet. Gillingham liegt am Fluss Medway, der sich hier kurz vor der Mündung ins Meer mit der Themse vereinigt. Die Charaktere kommen im Juli hierher, es herrscht also ein angenehmes Klima um die 23 Grad Celsius, ein milder Wind weht vom Meer her.

Gillingham Fair

Die Gillingham Fair ist DAS Ereignis des Sommers und über die Stadt hinaus bekannt. Am 11. Juli laufen die Festivitäten schon einige Tage. Die Demonstration der Feuerwehr an diesem Donnerstag stellt den Abschluss der Feierlichkeiten dar: Ein Holzkonstrukt, das mit Stoff überzogen wurde, stellt ein viktorianisches Wohnhaus mit 3 Stockwerken und einer Höhe von 13 Metern dar. Die Feuerwehrleute und ihre jungen Rekruten nutzen das Konstrukt für eine kleine Theatershow, in der der Nachwuchs eine Hochzeitsfeier in diesem Gebäude darstellt, die von einem Feuer gestört wird. Dieses wird durch Rauchbomben simuliert. Die erwachsenen Feuerwehrleute „retten“ die Jungs aus dem „Haus“. Danach soll ein richtiges Feuer entzündet werden und die Einsatzkräfte sollen unter Beweis stellen, wie schnell sie es löschen können. Das ist jedenfalls der Plan. Demonstrationen wie diese waren damals üblich und galten als großes Spektakel. Aber die Angelegenheit ist kein reiner Selbstzweck. Die Demonstration und der Jahrmarkt generell dienen dazu, Spenden für das örtliche St. Bartholomew-Hospital zu sammeln.

Geeignete Charaktere

Am besten sind für Abenteuer Charaktere geeignet, für die sich ein Grund konstruieren lässt, den Jahrmarkt zu besuchen. Der eigentliche Auftrag ist die Suche nach den gestohlenen Antiquitäten, deren Spur nach Gillingham führt. Neben Detektiven und anderen Schnüfflern, Archäologen und Kunstexperten können aber auch journalistische Charaktere eingebunden werden, die über den Jahrmarkt berichten – aber auch Entertainer, die dort auftreten, oder Mitglieder der High Society, die den Jahrmarkt besuchen wollen. Denkbar ist auch ein Arzt oder Feuerwehrmann, wenn er denn aus der Region Kent stammt oder einen anderen Grund hat, an diesem Tag in Gillingham tätig zu sein.

Mögliche Plotaufhänger

Ermittlercharaktere werden von einem gewissen Sir Henry Hall nach Gillingham geschickt. Er ist Archäologe und hat eine Ausgrabung im Irak geleitet. Dort hat er 6 Vasen und mehrere Schmuckstücke gefunden, deren Ursprung als mesopotamisch angenommen wird, die aber Hall unbekannte Schriftzeichen tragen. Leider wurden die Artefakte vor 4 Wochen aus seiner Villa in London entwendet. Nun soll aber in einem Antiquitätenladen namens „Wensforths“ in Gillingham eine der Vasen aufgetaucht sein. Die Charaktere erhalten ein Handgeld von 15 Pfund und das Versprechen auf 50 Pfund Honorar, sollten sie alle fehlenden Gegenstände wieder zurück zu ihrem Besitzer bringen.

Alle anderen Charaktere, zu denen dieser Auftrag nicht passt, befinden sich im selben Zugabteil wie die Ermittler und ebenfalls auf dem Weg nach Gillingham. So lernen sich die Charaktere kennen. Sie treffen im Zug außerdem auf Elizabeth Broomington, eine reizende junge Dame, die ein eiliges Engagement als Tänzerin auf dem Jahrmarkt nach Gillingham führt.

Sollte sich aus ihrem Hintergrund kein passender Grund für die Spielercharaktere ergeben, in Gillingham auszusteigen, kann eine Zugpanne, die alte Freundschaft zu einem der Ermittler oder eine plötzlich entflammte Begeisterung für Elizabeth dazu führen.

Die Spur der Antiquitäten

Die 6 Vasen samt eines seltsamen Anhängers hat der Einbrecher „Jackie“ direkt aus der Villa Halls in London gestohlen. Jackie hatte noch Schulden bei Joseph Castow in Gillingham und hat ihm als Ausgleich die Artefakte überlassen. Joseph hingegen versuchte sie, Wensforth zu verkaufen, doch dieser zeigte sich nur an einer der Vasen interessiert. Er gab Joseph 5 Pfund dafür. In einer der Vasen fand Joseph einen Anhänger, den er seiner Schwester schenkte. Er glaubt, dass dieser vor 10 Tagen gemeinsam mit ihr verbrannt ist. Die restlichen Vasen lagern noch in einer Kiste unter Josephs Bett.

Ankunft in Gillingham

Die Ermittler kommen in aller Frühe um 7 Uhr am 11.7.1929 Am Bahnhof von Gillingham an. Außer ihnen steigen um diese Zeit nur wenige hier aus: Einige wenige junge Leute, die von ihren Verwandten empfangen werden, sind zu sehen. Schon direkt am Bahnhof sind Hinweisschilder zu sehen, die für den Jahrmarkt werben: Auf einem bunten Schild ist ein brennendes Haus zu sehen, aus dessen Fenstern die Köpfe von lächelnden Menschen herausragen. Das Schild weist zum Gillingham Park und damit ca. eine Meile nach Süden.

Den Charakteren ist das Konzept der Feuerwehrdemonstration wohlbekannt und Sie können es den Spielern hier gerne erläutern.

Wenn die Charaktere herumfragen, finden sie heraus, dass der Antiquitätenladen sich in der Gegenrichtung befindet: Im Stadtzentrum nahe des Hafens. Elizabeth Broomington muss auch in diese Richtung, sie soll bei der örtlichen Tanzschule vorstellig werden und lädt die Charaktere ein, sie doch zu begleiten.

Die Innenstadt von Gillingham besteht aus für eine Stadt dieser Größe relativ breiten Gässchen, die sich zum Hafen hin öffnen und die mit kleinen, zweigeschossigen Läden gesäumt sind. Man sieht der Stadt an, dass sie wohlhabend ist. Hinter der Themsemündung ist gerade erst vor einer Stunde die Sonne aufgegangen und Gillingham ist noch nicht ganz wach. Da der Antiquitätenhändler ohnehin erst um 8 Uhr öffnet, können die Charaktere Elizabeth auch noch zur Tanzschule begleiten.

Das Verstreichen der Zeit

Die Spielercharaktere kommen um 7 Uhr morgens in der Stadt an und um 15:00 Uhr wird die Katastrophe auf dem Jahrmarkt ihren Lauf nehmen. Wenn die Ermittler keine Maßnahmen ergreifen, wird die Geschichte sich in etwa so abspielen, wie in der Realität: Das Holzgerüst fängt Feuer und 15 Männer und Jungen kommen ums Leben – dazu vermutlich auch noch Lilli Mitchell, die vom Feuervampir verzehrt wird. Die Zeit schreitet ab dem Start des Abenteuers unerbittlich voran. Sie können grob für jede Begegnung der Charaktere ein bis zwei Stunden einrechnen und noch einmal eine halbe Stunde für jeden Fußweg zwischen den Stationen. Ab dem frühen Nachmittag finden sich die meisten NSCs auf dem Jahrmarktgelände ein, weswegen wir nur für dieses und die Straßen von Gillingham einen Zeitplan erstellt haben. Vorher sind die meisten Akteure an der Location anzutreffen, bei der sie auch beschrieben werden. Nur Lilli und Joseph können Sie beliebig verorten und zwischen den Schauplätzen hin und herspringen lassen.

Wenn es Ihrer Gruppe eher entspricht, können Sie auch die reale Zeit messen und das Zeitfenster um 50% reduzieren.

Informationen bei der Ermittlung in Gillingham

Information 1

Caroline, eine der Tänzerinnen an Ms. Susannes Tanzschule, ist vor 10 Tagen lebendig verbrannt. Es geschah nachts in ihrem Bett, die Polizei sprach von „Spontaner Selbstentzündung“.

Information 2

Trotz Carolines Tod konnte der Jahrmarkt nicht verschoben werden, dafür ist er zu wichtig. Auch die Choreographie der Tanzschule konnte deswegen nicht geändert werden, sie wurde seit Monaten geübt. Es musste eine Ersatztänzerin her. Der Tanz ist ein sehr schneller, moderner. Eine Choreographie zu schneller Musik, bei der die Tänzerinnen sich gegenseitig in die Luft werfen und mit einem großen Tuch wieder

fangen – passend zur Darbietung der Feuerwehr.

Information 3

Die Tanzshow soll direkt vor der Demonstration der Feuerwehr um 1500 starten. Danach ist der Jahrmarkt vorbei. Die Tanzshow soll direkt in eine Rede des früheren Feuerwehrhauptmanns George Mitchell – Lillis Vater – übergehen.

Information 4

Den Ermittlern kann auffallen, dass Lilli überall blaue Flecken an den Armen hat. Darauf angesprochen sagt sie, sie sei im Dunkeln gestürzt.

Information 5

Der Mann, der Wensforth die Vase verkauft hat, ist der junge Joseph Castow. Er wohnt noch bei seiner Familie und damit in dem Haus, in dem seine Schwester vor kurzem verbrannt ist.

Information 6

Lilli ist Halbwaise. Ihre Mutter ist „tragisch gestürzt“.

Information 7

Lillis Vater George Mitchell ist gewalttätig.

Information 8

George Mitchell ist inzwischen seit 9 Jahren bei der Marine. Früher war er Hauptmann der Feuerwehr in Gillingham.

Information 9

Carolines Bruder Joseph ist ein Taugenichts – oder Schlimmeres.

Information 10

Die Adresse von Joseph bzw. Caroline Castow.

Information 11

Mrs Castow wachte in der Nacht durch den Rauchgeruch auf. Sie eilte ins Zimmer ihrer Tochter, doch da stand das Bett bereits in Flammen und Caroline war nur noch Asche. Die Sache ist für sie unerklärlich. Der Pastor nannte es eine „Angelegenheit für die moderne Wissenschaft“. Die Polizei geht von Selbstmord aus.

Information 12

Caroline hatte keine Feinde. Sie war beliebt, hat aber einige Herzen gebrochen. Nur mit dem Mitchell-Mädchen kam sie nie klar. Mr. Mitchell hält aber alle Freunde von Caroline für Flittchen.

Information 13

Caroline hat viel Zeit mit ihren Freundinnen Mable und Gwen verbracht. Sie fahren oft weg und waren Fahrradfahren oder Picknicken. Ob das stimmt, kann niemand nachprüfen.

Information 14

Joseph hat in einer der Vasen einen Anhänger aus einem seltsamen Metall gefunden und ihn seiner Schwester Caroline geschenkt. Er vermutet, dass er mit ihr verbrannt ist, als sie sich vor 10 Tagen selbst entzündet hat.

Information 15

Als seine Schwester gestorben ist, war er in einer Kneipe und hat sich betrunken, was er nun schwer bereut.

Information 16

Caroline hatte eine starke Faszination fürs „Hexe Spielen“ - gemeinsam mit ihren beiden Freundinnen vom Tanzen hat sie Seancen und Rituale nachgespielt. Daher hat Joseph ihr auch diesen unheimlichen Anhänger geschenkt.

Anlaufstellen in Gillingham

Die Tanzschule und ein Treffen mit Lilli Mitchell

Wenn die SCs Elizabeth zur Tanzschule begleiten, werden sie Zeuge, wie diese dort freudig empfangen wird. Die Mädchen im Teenager-Alter sind bereits eifrig bei den Proben für ihren Auftritt, der um 15:00 stattfinden. Elizabeth wird sofort unter lautem Geschnatter in die Umkleide gezerzt, um das passende Kostüm zu finden. Aus dem Wortschwall können die Charaktere die Begriffe „Ersatz“, „Caroline“, „Tragödie“ und „Verbrannt“ heraushören. Die Ermittler können Ms. Susanne, die Leiterin der Tanzschule, darauf ansprechen. Dann erhalten sie von ihr Informationen 1, 2, 3, 8 und 10.

In der Tanzschule können die SCs auch auf Lilli Mitchell treffen, ein unscheinbares Mädchen mit traurigen Augen und unmodisch langen, mausbraunen Haaren. Sie ist keine Tänzerin, sondern das Mädchen für alles hier und wird von den anderen herablassend behandelt. Sie bemüht sich redlich, den Tänzerinnen jeden Wunsch zu erfüllen, versorgt sie mit Wasser, Gurkensandwiches und wäscht ihre Wäsche. Sie räumt hinter den anderen her und ist ansonsten sehr zurückhaltend. Sie können es aber dennoch so arrangieren, dass sie mit den Ermittlern ins Gespräch kommt, indem sie Ihnen als erste höflich etwas anbietet. Sie wirkt sehr traurig auf die SCs und sollte sofort ihr Mitleid erregen. Sie ist die einzige, die kaum über die Feierlichkeiten spricht. Sie weiß nicht, ob sie heute hingehet, vermutlich muss sie arbeiten. Sie kann den Ermittlern die Information 3 geben und wenn sie aufmerksam sind (entsprechender Talentwurf), können sie auch Information 4, 6, 8 und mit viel gutem Rollenspiel 7 erlangen. Zu Caroline sagt sie nichts.

Wichtig: Das Treffen mit Lilli Mitchell muss stattfinden. Sollten sich die Ermittler nicht mit Elizabeth anfreunden oder nur kurz in der Tanzschule verweilen, verlegen Sie das Treffen woanders hin und machen sie Lilli zur Not auch zu einer Gehilfin von Wensforth, dessen Laden sich dann direkt neben der Tanzschule befindet.

Antiquitätenhändler Wensforth

In einer kleinen Seitenstraße liegt neben zwei Juwelieren der Laden des Antiquitätenhändlers Wensforth, in dem die vermisste Vase gesichtet wurde. Er öffnet ab 8:00 morgens, so dass die Ermittler zunächst vor verschlossener Tür stehen. Sollte der Plot es verlangen, kann er auch erst später öffnen. In der Auslage finden sich einige Statuetten, kleine Möbel, Geschirr, ägyptischer Tand – aber auch die gesuchte Vase. Das Preisschild zeigt die Summe 20 Pfund. Wie die Vase aussieht, erfahren Sie im Kasten „Untersuchung der Artefakte“.

Durch die Scheiben können die SCs einen alten Mann mit einem Zwicker sehen, der den Laden aufräumt. Er wird die SCs ignorieren, solange er geschlossen hat, und den Laden aufsperrt, wenn es Ihnen am besten passt. Sobald die Ermittler eintreten, klingelt eine kleine Glocke über der Tür und Wensforth fragt, was er für sie tun kann. Auf die Vase angesprochen, kann er leider nicht viel zu ihr sagen. Er glaubt, dass sie mesopotamisch ist – und definitiv keine Fälschung. Die Information über seine Quelle ist vertraulich und bedarf einiges an Überzeugungsarbeit, Drohungen oder Geld, um Information 5 aus Wensforth herauszubekommen. Ansonsten redet er nur von einem jungen Herrn, der ihm die Vase verkauft hat.

Wensforth wird zuvorkommender, wenn die SCs die Vase kaufen. Er ist aber auch so oder so bereit, sie zurückzulegen oder seine Quelle nach weiteren Stücken wie diesen zu fragen. Dann notiert er sich aber auch die Namen der Ermittler und den ihres Auftraggebers und wird sie irgendwann etwas genervt abwimmeln. Zur Not kann er die Informationen 1 und 2 und eventuell 6 ebenfalls geben oder den SCs George Mitchell empfehlen, wenn sie auf der Suche nach Antiquitäten sind (das ist kein ernst gemeinter Rat, er will sie einfach nur loswerden und kann Mitchell nicht leiden).

Sollten die SCs nichts aus ihm herauskitzeln können, wird er selbst Joseph kontaktieren und ihm erzählen, dass er Käufer für weitere Vasen gefunden hat. Joseph, der sich die meiste Zeit in der Stadt herumtreibt, kann 1 und 1 zusammenzählen und wird dann von selbst auf die Spieler zukommen.

Der Jahrmarkt

Der Jahrmarkt wurde im Gillingham Park im Süden der Stadt aufgebaut. Es wurden diverse Bretterbuden errichtet, in denen es Essen und Getränke zu erwerben gibt. Dazwischen stehen Festzelte und umzäunte Bereiche mit gelangweilt blickenden Tieren. In der Mitte ragt ein Konstrukt aus Holz und Stoff 13 Meter in die Höhe: Das Übungsgebäude der Feuerwehr sieht aus wie die Parodie eines viktorianischen Wohnhauses.

Im Verlauf des Tages ändert sich das Treiben im Park:

Früh morgens: Außer den Ermittlern ist fast niemand auf dem Gelände. Einige Schausteller räumen auf.

Ab 11:00 Uhr: Die ersten Buden öffnen und das Volksfest beginnt langsam. Ein schlechter Jongleur drängt sich den SCs auf und ein Wahrsager sucht nach Kunden (siehe unten).

Ab 12:00 Uhr: Der Markt hat sich gefüllt, Kinder klettern im Gerüst des Feuerwehrgebäudes herum. Spätestens jetzt wird der Wahrsager auf die Ermittler zukommen (siehe unten).

Ab 13:00 Uhr: So die SCs ihn nicht anderweitig beschäftigt haben, kann Joseph angetroffen werden, der an einem Stand mit gebrannten Nüssen raucht.

14:00 Uhr: Die Blaskapelle der Feuerwehr trifft ein. Die Einsatzkräfte werden wie Helden gefeiert. Die Spannung steigt.

14:45 Uhr: Lilli bringt die Kleider der Tänzerinnen und die Rede für ihren Vater vorbei.

15:00 Uhr: Die Tanzshow startet. "Eine Tanzshow von jungen Schönheiten aus unserer großartigen Stadt".

15:15 Uhr: George Mitchell hält seine Rede und das Finale beginnt (siehe unten).

Der Wahrsager auf dem Jahrmarkt

Für 25 Pence bietet ab 11:00 Uhr ein Handleser, der sich als Inder geschminkt hat, an, einen Blick in die Zukunft eines Ermittlers zu werfen. Für ein volles Pfund gibt es eine ausführliche Sitzung im Zelt des Wahrsagers. Sollte sich jemand auf das Handlesen einlassen, wird er bleich und gibt dem Charakter sein Geld mit folgenden Worten zurück: „Ich werde Ihnen heute kein Unglück vorhersagen.“ Er stürmt dann in sein Zelt.

Vor dem Zelt regt sich der Astronom Farnsleigh über ihn auf. „Die Abbildungen der Sternbilder auf diesem Plakat sind nicht im richtigen Verhältnis! So ein Scharlatan!“ Wenn die Ermittler das Zelt betreten, kann der Handleser gegen ein Pfund Honorar dazu bewogen werden, ihnen doch die Zukunft vorzusagen: Er sieht Feuer, Haare, die sich zu Asche auflösen. Verbrannte Körper, die in die Tiefe stürzen. Er gibt jedem SC die gleiche Vorhersage.

Das Haus der Mitchells

Nach dem Gespräch mit Lilli können die SCs auf die Idee kommen, das Haus ihrer Familie zu besuchen und George Mitchell über das anstehende Fest, seine Tochter oder Antiquitäten zu befragen. Jeder im Ort weiß, wo Mitchell lebt, somit ist es nicht schwer, ihn zu finden. Allerdings weiß Mitchell nichts über gestohlene Vasen, will über seine Tochter nicht reden und kann zum Fest nur sagen, dass er dort gleich eine Rede halten muss, die seine Tochter gerade noch einmal für ihn überarbeitet, während er sich rasiert und herausputzt. Generell will er die Ermittler eher abwimmeln und der einzige Weg, ein Gespräch mit ihm zu führen, ist über den Umweg der Schmeicheleien. Während die SCs sich mit ihm unterhalten, schreit er immer wütend werdender nach seiner Tochter Lilli, die irgendwann auch auftaucht, um ihm leichte Arbeiten abzunehmen. Er hat die Informationen 1,2,3 und 8. Allerdings spricht er von kaum jemandem in Ort gut. Die verstorbene Caroline nennt er ein „Flittchen – wie die meisten Tänzerinnen.“ Dennoch nennt er ihren Tod „tragisch“. Sie habe aber auch einen unsauberen Lebenswandel gehabt – fast so schlimm wie bei ihrem Bruder, der ein echter Taugenichts sei. (Information 9)

Abgesehen davon kann Mitchell detailliert über die kommende Feuerwehrdemonstration sprechen (siehe Einleitung).

Aufmerksame Ermittler bemerken, dass keine Mrs. Mitchell im Haus ist und es auch kein Bild von ihr gibt. Darauf angesprochen kann George Mitchell berichten, dass seine Frau ebenfalls ein Flittchen war, jedoch vor Jahren unglücklich gestürzt und „nicht mehr bei uns“ sei.

Letztlich können die SCs von Mitchell nicht mehr erfahren, als sie ohnehin schon von Lilli wussten. Spätestens um 12:30 wird der Hausherr sie hinauskomplimentieren.

Das Haus der Castows

Von Susanne oder später von Joseph können die SCs die Adresse dieses Hauses erfahren. Caroline ist erst vorgestern beerdigt worden, dementsprechend düster ist die Stimmung in ihrem Elternhaus. Es handelt sich um ein kleines Häuschen am Rand der Innenstadt mit einem Klingelzug. Carolines Mutter ist eine verhärmte Frau Anfang 40, die schwarz trägt, tief melancholisch und durch den Besuch der SCs verwirrt ist. Ihr Mann ist bei der Arbeit, ihr Sohn Joseph „wieder irgendwo unterwegs“.

Im Flur sehen die Ermittler ein Bild von Caroline mit schwarzem Kranz davor auf einer Kommode. Mrs. Castow ist bereit, den SCs das Zimmer zu zeigen, in dem Caroline verbrannt ist. Sie hat folgende Informationen: 11,12, 13 und in abgemilderter Form 9.

Wenn die Helden den Tatort untersuchen können sie keine Spuren von Brandstiftung oder Selbstmord entdecken. Bei einem Wurf auf ein passendes Talent oder einer ungestörten Durchsuchung kann unter dem angekohlten Kleiderschrank eine versteckte dünne Kladde gefunden werden, in die „Zaubersprüche“ und einige seltsame Zeichen gekritzelt sind: Zeugen von Carolines Faszination vom Übernatürlichen. Nichts davon ist wirklich wirksam.

Das Treffen mit Joseph Castow

Falls die SCs von Wensforth etwas über Joseph erfahren haben, können sie ihn im Haus seiner Mutter antreffen (und dabei auf die Selbstentzündung stoßen). Falls nicht, wird Joseph sie als mögliche Kunden identifizieren, nachdem er mit dem Antiquitätenhändler gesprochen hat, und auf sie zukommen. In diesem Fall führt er sie durch die Hintertür ins gleiche Haus und in sein Zimmer.

Joseph ist ein unauffälliger, junger, schlaksiger Mann, der nicht besonders gut gepflegt ist. Er bietet an, den

Ermittlern die Vasen günstiger beschaffen zu können als der alte Händler. Er will aber direkt Geld: 10 Pfund als Vorschuss und dafür dürfen die SCs direkt eine der Vasen mitnehmen. Unter dem Bett zieht er eine Kiste mit den übrigen fünf Vasen hervor. Er gibt an, sie selbst im Irak gefunden zu haben.

Konfrontieren die SCs Joseph mit dem Wissen darum, dass die Vasen vor einigen Woche in London gestohlen wurden, gibt sich Joseph wenig beeindruckt. Er habe sie als Bezahlung für Schulden von seinem Kumpel Jackie erhalten und sei sich keiner Schuld bewusst. Außerdem gehe es seiner Familie nach dem Tod seiner Schwester dreckig und er brauche das Geld dringend. Sobald er ein wenig eingeschüchtert wird, knickt er aber schnell ein. Wenn die Ermittler Verständnis aufbringen, ebenfalls. Joseph bittet, seine Eltern aus der Sache rauszulassen, sie wären von seinen Geschäften nur unnötig schockiert. Er überlässt die SCs die 5 Vasen in seinem Besitz, kann aber wegen der 6., die sich beim Antiquitätenhändler befindet, nichts mehr tun. Das Geld hat er bereits ausgegeben. Zum Verbleib des fehlenden Anhängers kann er Information 14 geben. Über seine Schwester weiß er Information 15 zu berichten. Außerdem hat er die Infos 11, 12,13, 16 und – falls er direkt auf George Mitchell angesprochen wird – 7.

Eine Untersuchung der Artefakte

Auf den Vasen befinden sich dunkle, fremdartige Symbole, die an geometrische Formen erinnern. Sie sehen allsamt aus wie dicke Linsen, auf die ein Kelck geschraubt wurde. Eine der Vasen ist besonders. Fasst man mit der Hand hinein, wird es schnell sehr heiß. Innen auf dem Boden befindet sich ein dunkler, rußiger Abdruck. Papier, das man hineinsteckt, fängt binnen Sekunden Feuer. Eine Hand in ca. einer Minute.

Ermittler mit guten Kenntnissen in Magie oder Mythos können erkennen, dass die Wirkung von etwas „übertragen“ wurde, was sich länger in der Vase befand und die eigentliche Macht darstellt.

Szenen auf der Straße:

Während die Ermittler sich durch Gillingham bewegen, kann ihnen folgendes passieren:

Der Astronom:

Ein Mann kommt schlingernd auf seinem Fahrrad auf die SCs zu. Er transportiert viel zu viele Metallröhren (Teleskopteile) auf dem Gefährt und droht, in die Ermittler zu krachen. Es handelt sich um Mr. William Farnsleigh, einen Hobbyastronomen. Er hat die ganze letzte Nacht auf den Feldern verbracht und den Himmel beobachtet. Dabei hat er einen Kometen entdeckt, der sich der Erde nähert und den er jetzt nach sich benennen lassen will.

Lilli:

Die Ermittler können mehrfach auf Lilli treffen, die für alle möglichen Parteien Besorgungen macht – und haben dabei die Gelegenheit, herauszufinden, was er mit ihr auf sich hat.

Tänzerinnen:

Um 13:00 begeben sich die Tänzerinnen zum Jahrmarkt.

Feuerwehrparade:

Um 13:30 begeben sich George Mitchell und die Feuerwehrleute zum Jahrmarkt.

Das Finale

Sobald die SCs genug ermittelt haben, sich die Vasen zurückbeschafft haben und genug über Carolines Tod und Lillis Schicksal erfahren haben, wird es Zeit, die Katastrophe einzuleiten.

Die Rede

Um 15:15 Uhr hält George Mitchell in einer Paradeuniform seine Rede vor den Hunderten Zuschauern, die auf das Spektakel der Feuerwehr warten. Anwesende SCs können beobachten, wie Lilli ihm die Rede wenige Minuten zuvor noch übergibt, worauf er sieforsch angeht, warum das so lange gedauert habe. Dann beginnt er zu sprechen. Er lobt die Einsatzkräfte für ihren Mumm und dankt allen, die für das Hospital gespendet haben – auch wenn sie sich nur Fish and Chips geholt haben – jeder Stand gibt einen Teil der Annahmen an das Krankenhaus weiter. Er liest die Rede offensichtlich ab und stolpert über die längeren Worte. Er beendet seine Rede mit den ebenfalls abgelesenen Worten: „Und zum Abschluss noch ein traditioneller Segensspruch gegen Feuer, wie ihn unsere Ahnen schon vor den Römern gesprochen haben.“

Es stockt. Liest aber weiter. Urtümliche Worte in einer völlig unbekanntenen Sprache dringen aus seiner Kehle. Dann unterbricht er sich, und faltet den Zettel zusammen. „Nichts für ungut. Da hat sich meine Tochter wohl einen Scherz erlaubt. Genießen Sie die Show!“ Verwirrter Applaus kommt auf.

Die SCs können, wenn sie aufmerksam sind, während der Rede Lilli beobachten, die ihren Vater gespannt nicht aus den Augen lässt und sehr frustriert wirkt, als er den seltsamen Text abbricht. Sie fummelt dabei mit einem Anhänger herum, einem kleinen, schwarzen Zylinder, den sie vorher nicht getragen hat. Die SCs können dann sehen, wie Mitchell nach seiner Tochter sucht und versucht, sie in die Finger zu bekommen. Wenn sie schnell sind, können sie ihn davon abhalten, Lilli hinter dem nächsten Zelt zu verprügeln. So oder so entkommt Lilli und rennt weinend über den Jahrmarkt.

Das Manuskript

Außerdem kann den Scs auffallen, dass Mitchell seine Rede zerknüllt und wegwirft, sobald er die Bühne verlassen hat. Sie können den Zettel aufheben und den seltsamen Text, der die Rede abschließt, untersuchen. Die eigentlich Rede ist in Schönschrift von Lilli geschrieben worden. Sie geht fast nahtlos in die Lautschrift seltsamer Worte über – noch ein paar mehr, als Mitchell vorgelesen hat. Das Lesen der Worte nagt an der Geistigen Stabilität der der Ermittler und macht eine entsprechende Probe erforderlich.

Die Jagd durch den Park

Die Scs können Lilli bzw. - je nachdem, wie die vorige Konfrontation mit ihm ausgegangen ist - Lilli und Mitchell über den Jahrmarkt verfolgen. Clowns, Jongleure, füllige Besucher, Hundeleinen und rutschige Substanzen auf dem Boden neben Fahrgeschäften können die Jagd erschweren. Lilli kann sich in Zelten oder in den Tierställen verstecken, wird aber letztlich versuchen, den Park zu verlassen, um sich in einem nahen Wäldchen zu verstecken. Dort können die SCs sie letztlich stellen.

Das Gespräch mit Lilli

Lilli sitzt in einem Baum, wenn die SCs sie finden – und sie wird ihn nicht verlassen. „Erst, wenn mein Vater tot ist!“ Dieser Forderung werden die Ermittler vermutlich nicht nachkommen. Sie ist aber bereit, zu erzählen, was sie weiß:

- Sie wird von allen unterdrückt, hält das aber nicht mehr aus.
- Den Anhänger, den sie jetzt trägt, hat sie in der Nacht vor deren Tod in Carolines Sachen gefunden, als sie mal wieder ihre Wäsche gewaschen hat. Sie wäscht für alle Tanzmädels die Wäsche.
- Sie hat bereits versucht, wegzulaufen, aber ihr Vater hat sie gefunden und übel verprügelt.
- Auch ihre Mutter hat er im Grunde totgeschlagen und es vertuscht.
- Der Anhänger besitzt dunkle Schriftzeichen auf der Oberfläche. Wenn man ihn über eine ebene Fläche rollt, entsteht ein Abdruck, der fremdartige Bilder zeigt. Diese Bilder „reden mit ihr“ und „zeigen ihr Sachen“. Sie hat durch diese Stimmen die Worte gelernt, die man sprechen muss, um Feuer zu rufen. Wenn man die Worte auf eine bestimmte Art sagt, kann man das Feuer in sich selbst rufen. Sie wollte, dass ihr Vater das auf der Bühne tut und vor aller Augen verbrennt. „Der Feuergeist hätte ihn gefressen. Von innen.“
- Wenn die SCs vermuten, dass dies Caroline passiert sein könnte, kann Lilli diesen Verdacht bestätigen. Caroline wollte immer Hexen spielen, hatte aber nie das Zeug dazu. Sie war zu feige und zu faul.
- Wenn es Lilli zu anstrengend wird oder die SCs alles erfahren haben, wird Lilli wütend. „Geht weg! Ihr könnt mich sowieso nicht aufhalten.“ Sie beginnt, Worte zu flüstern und packt den Anhänger. Die Zweige der Bäume neben ihr fangen Feuer. Den SCs wird immer heißer und wenn sie nicht zurückweichen, fängt ihre Ausrüstung Feuer, Waffen werden unbrauchbar und könnten explodieren. Lilli selber ist von dem Effekt nicht betroffen. Wenn die Spieler ihr Raum geben, springt sie vom Baum und rennt wieder zum Jahrmarkt.

Die Katastrophe

Inzwischen hat die Demonstration der Feuerwehr begonnen. Die jungen Rekruten der Einsatzkräfte sind in dem Konstrukt, haben sich als Hochzeitsgesellschaft verkleidet und rufen um Hilfe. Rauchbomben simulieren das Feuer und nehmen jedem im Gebäude die Sicht. Die Menge strömt von allen Seiten herbei. Lilli rennt getarnt mit einem Schultertuch über den Messplatz und unbemerkt von der Menge und den meisten Feuerwehrleuten direkt in das nachgeahmte Gebäude. George Mitchell steht zu diesem Zeitpunkt vermutlich mitten im Geschehen, kommentiert es und tut wichtig. Als er Lilli sieht, erkennt er sie jedoch und fängt wieder an, wild herumzubrüllen.

Zu dieser Situation können die SCs hinzukommen. Sie sehen, wie Mitchell sich anschickt, Lilli ins Haus zu folgen und können versuchen, ihn mit einem Hinweis auf die zuschauende Menge zu beruhigen, was aber nur bei außergewöhnlich guten Argumenten und nur kurzfristig funktionieren sollte. Ansonsten findet er einen Vorwand, seiner Tochter in das Haus zu folgen. Er tritt die Pappmaché-Tür ein und verschwindet ebenfalls im Rauch.

Das Innere des Gebäudes ist nur ein Baugerüst mit drei Etagen. Die Rauchbomben, die aus Eimern Rauch verströmen, machen eine Orientierung fast unmöglich. Außerdem stolpern junge Feuerwehrleute in albernen Kostümen durch die Gegend und erschweren die Suche nach Lilli weiter. Sie fahren die Ermittler wütend an, was sie hier verloren hätten und haben Lilli nicht gesehen. Spätestens nach ein paar Minuten der Suche folgt Mitchell den Spielern auf jeden Fall in das „Haus“.

Die finale Konfrontation

Lilli versucht, ihren Vater zu töten. Lillis Vater ist momentan geneigt, sie totzuschlagen und je nachdem, wie sie sich bisher ihm gegenüber verhalten haben, auch die Ermittler. Diese hingegen sollten die Motivation haben, beide im Rauch zu finden, voneinander fernzuhalten und zu retten.

Durch den Rauch hören sie Mitchells Hasstiraden, was ihn leichter zu orten macht. Es kann zu einer Prügelei mit Mitchell kommen, in der dieser zumindest temporär K.O. Geschlagen werden kann. Währenddessen hat Lilli wieder ihren Anhänger gezogen und begonnen, okkulte Worte zu rezitieren. Somit kann auch Lilli gefunden werden. Wer aber versucht, sie niederzuwerfen, erleidet selbst Schaden, denn ihr Körper ist unglaublich heiß. Die Sache kann auf mehrere Arten enden:

- Schaffen die Spieler es nicht, einen der beiden auszuschalten, treffen sie aufeinander und Lilli wird den Feuergeist auf ihren Vater hetzen, was diesen zu Asche reduziert. Sie selbst wird bewusstlos. Das Gerüst geht in Flammen auf. Die SCs können noch versuchen, die ohnmächtige Lilli aus dem beginnenden Inferno zu tragen, wobei sie aber selbst auf jeden Fall Verbrennungen erleiden.
- Schaffen die Spieler es, zuerst Mitchell auszuschalten, wird Lilli dennoch versuchen, alles einzuäschern. Unter Schmerzen kann ihr das Amulett entwendet werden, wodurch sie das Bewusstsein verliert. Es ist sehr reddegewandten Spielern auch möglich, Lilli zu beruhigen, indem sie ihr versprechen, sie vor ihrem Vater zu beschützen. Dafür muss der Charakter Lilli aber extrem sympathisch sein und entsprechende Vorarbeit geleistet haben. Am besten sollte er oder sie dann anbieten, sie zu adoptieren. In diesem Fall gibt sie das Amulett freiwillig her. Das heiße Amulett brennt sich aber durch jedes Material, auch durch die Hand eines SCs, so dass dieser es fallen lassen muss oder die Hand verliert. Sobald es auf dem Holzboden aufkommt, rollt es darüber, hinterlässt eine Spur von flammenden Glyphen und steckt so das Gerüst in Brand.
- Schaffen die Spieler es sehr schnell, Lilli auszuschalten, müssen sie immer noch den wütenden Mitchell von ihr fernhalten. Er wird in diesem Fall auch die Spieler angreifen, da sie ja immerhin seine Tochter bedroht hätten. Im folgenden Handgemenge wird das Amulett zu Boden stürzen und es kommt zur gleichen Konsequenz wie oben.

Flucht aus den Flammen

Sobald die Flammen um sie herum auflodern, müssen die SCs so schnell wie möglich die Konstruktion verlassen – und im Idealfall noch so viele Feuerwehrleute wie möglich retten. Leider wird das Feuer vom Publikum zunächst als Teil der Show wahrgenommen. Und die Warnungen und Schreie der Ermittler ebenfalls. Innerhalb von Minuten steht das komplette Gebäude in hellen Flammen. Mehrere Menschen sind noch auf den oberen Etagen gefangen. Die Feuerwehrleute draußen erfassen den Ernst der Lage schnell, aber es ist bereits zu spät. Die Helden entscheiden vor allem darüber, ob Lilli und Mitchell überleben – aber wenn sie sich heldenhaft anstellen, können sie auch einige der Feuerwehrrekruten retten.

In der realen Historie sind bei dieser Katastrophe 15 Männer und Jungen ums Leben gekommen. Einige haben sich aus 13 Meter Höhe brennend in den Tod gestürzt, während ihre Familien aus dem Publikum zusehen mussten. Ob Sie das am Spieltisch so drastisch darstellen wollen, ist ihre Entscheidung. Es mag als geschmacklos empfunden werden und vielleicht machen die Ermittler auch den Unterschied. Mehr Details zu dieser Geschichte finden sich jedenfalls auf: <http://firemanswedding.weebly.com/>

Die Informationen und Bilder dort eignen sich auch hervorragend, um der Story mehr Flair und Realismus zu verleihen. Für dieses Abenteuer erschien es uns aber zu pietätlos, reale Schicksale einzubauen.

Nachspiel

Im Zuge der Katastrophe wird deren Ursache und das Schicksal der Mitchells eventuell für die Ermittler in den Hintergrund rücken. Dennoch kann an diesem Tag mit etwas Geschick Lillis Tod in den Flammen vorgetäuscht werden, was ihre Fahrkarte in die Freiheit sein kann.

Wichtige NSCs

Elizabeth Broomington

Die junge und äußerst attraktive Tänzerin dient vor allem dazu, die Spieler in Gillingham zu halten und sie auf die Spur von Caroline zu führen. Sie basiert auf dem SC einer Mitspielerin in unserem Let's Play, kann als NSC mitgeführt werden, hat aber für die eigentliche Story keine Relevanz.

Lilli Mitchell

Lilli Mitchell ist ein unscheinbares Mädchen mit traurigen Augen und unmodisch langen, mausbraunen Haaren. Sie ist das Mädchen für alles in der Tanzschule und eventuell beim Antiquitätenhändler und wird von den anderen herablassend behandelt. Sie bemüht sich redlich, den Tänzerinnen jeden Wunsch zu erfüllen, versorgt sie mit Wasser, Gurkensandwiches und wäscht ihre Wäsche. Sie räumt hinter den anderen her und ist ansonsten sehr zurückhaltend. Sie wirkt sehr traurig auf die SCs und sollte sofort ihr Mitleid erregen. Sie ist die einzige, die kaum über die Feierlichkeiten spricht. Sie kann den Ermittlern die Information 3 geben und wenn sie aufmerksam sind (entsprechender Talentwurf), können sie auch Information 4, 6, 8 und mit viel gutem Rollenspiel 7 erlangen. Zu Caroline sagt sie nichts.

Sie wird von ihrem Vater misshandelt, hat daher Blutergüsse an den Armen - und hat vor, den Anhänger mit dem Feueregeist zu benutzen, um ihn endlich loszuwerden.

Das Treffen mit Lilli Mitchell muss stattfinden. Sie kann überall im Ort angetroffen werden und ist der zentrale NSC dieses Abenteuers, über dessen Schicksal die SCs entscheiden können. Ihre Rache wird am Ende die Katastrophe von Gillingham auslösen.

George Mitchell

Lillis Vater ist der frühere Feuerwehrhauptmann und moderiert die Demonstration der Feuerwehr im Park. Er ist gewalttätig und hat Lillis Mutter im Zorn erschlagen. Sie leidet unter seinen Anfällen und wird wie ein schlechteres Hausmädchen behandelt. Mitchell ist extrem eitel und geltungssüchtig. Er hat die Informationen 1,2,3, 8 und 9.

Mitchell ist vermutlich der physische Antagonist im Finale des Abenteuers.

Joseph Castow

Joseph ist ein Kleinganove, der die gesuchten antiken Vasen in seinem Besitz hat – zumindest 5 von ihnen. Über ihn kam der Anhänger, der den Feuervampir beschwören kann, in den Besitz von Caroline, was sie letztlich tötete. Der Anhänger landete bei Lilli und bringt in ihrer Hand die halbe Stadt in Gefahr. Joseph ist ein zentraler NSC, der den Plotstrang um die gestohlenen Vasen mit dem um Caroline und Lilli verbindet. Er kann die Informationen 7,11,12,13,14,15,16 geben.

Über den Flammenvampir:

In der Welt des Mythos sind Flammenvampire Diener der Gottheit Cthuga – einer Kreatur aus lebenden Flammen.

Die Flammenvampire können als Gestalten aus Funken, Feuer, Hitze und zuweilen als in Flammen gehüllte schwärzliche Körper erscheinen. Allein ihre Anwesenheit löst Brände aus.

Der Vampir in diesem Abenteuer tritt nicht selbst auf, stattdessen ist er im Amulett gefangen und seine Kräfte werden über Anrufungen genutzt – können allerdings auch