

Die Gefangenen von Cape Clear

ein Cthulhu-Szenario von Orkenspalter TV

Idee: Mhaire Stritter

Texte, Ausarbeitung: Thomas Echelmeyer

Redaktionskram, Layout, Karte: Nico Mendrek

Mit Dank an die Mitspieler aus dem Let's Play: Anselme, Hannes, Jan, Steff

Vorwort

Die Gefangenen von Cape Clear ist ein Szenario für Cthulhoide Rollenspiele. Es ist als kurzes Szenario für ein Cthulhu Pen and Paper Let's Play auf Twitch im Frühjahr 2016 entstanden. Das Let's Play findet sich online hier auf dem Kanal von Orkenspalter TV: <https://www.youtube.com/watch?v=xxlCtXavBAw&list=PL9lrD0EiOevQEoPB--5s1nKqMh-cHIEUA&index=9>

Dazu eine Warnung: Wer als Spieler oder Spielerin an diesem Szenario interessiert ist, sollte sich die beiden Videos nicht anschauen. Wer aber seine Neugier nicht zügeln kann, sollte aber vor Ende des zweiten Teils abschalten, um sich nicht den Spaß zu verderben. Die Auflösung erfolgt erst am Ende des zweiten Videos.

Entwickelt wurde das Szenario mit den Regeln der 7. Edition des Cthulhu-Rollenspiels, es kann aber leicht mit anderen Editionen oder auch anderen Rollenspielen verwendet werden, die den Cthulhu-Mythos als Hintergrund verwenden. Auch wenn dieses Szenario vor der Küste von Irland und in den 1920er Jahren angesiedelt ist, kann es an anderen Orten oder in anderen Zeitaltern verwendet werden, wenn die Spielleitung einige Veränderungen vornimmt. Die Verwendung des Quellenbandes *Mysteries of Ireland* kann helfen, das Szenario in einen größeren Zusammenhang zu setzen, ist aber zum Spielen nicht zwingend erforderlich.

Die Gefangenen von Cape Clear eignet sich vor allem als Szenario für ein einmaliges Cthulhu-Abenteuer, einen „One-Shot“. Es ist eigens für kurze Let's Play- oder Conrunden geschrieben und keinesfalls die Basis für eine Kampagne. Auch sollte es nicht mit Investigatoren gespielt werden, die den Spielern lieb und teuer sind, stattdessen empfiehlt es sich, für dieses Abenteuer neue Charaktere zu erschaffen.

Informationen für die Spielleitung

Dieser Abschnitt enthält Informationen, die **nur** für die Spielleitung bestimmt sind. Eine Spielerin mit der Absicht, dieses Setting zu spielen sollte diesen Abschnitt nicht lesen, um sich nicht die Spannung zu nehmen. Dies gilt bei jedem Rollenspiel-Abenteuer, vor allem bei jedem Cthulhu-Abenteuer, aber ganz besonders hier. Aus diesem Grund sollte jeder, der oder die diesen Abschnitt liest, dieses Szenario auch leiten.

Hintergrund

Der in diesem Abenteuer zentrale Steinkreis oder Menhirkreis auf Cape Clear vor Südirland wurde vor etwa 4000 Jahren – also während der Jungsteinzeit - errichtet. Damals gelang es, Yoh-Vombis-Egel zu fangen und mittels des Menhirkreises zu neutralisieren.

Die Egel sind ursprünglich außerirdische Parasiten, die als Schocktruppen für mächtigere Herren dienen. Sie bestehen aus einer schwarz-grauen, zähen Membran, die auf der Unterseite feine Verästelungen aufweist. Sie stülpen sich über den Kopf von humanoiden Wesen, zersetzen deren Haut, Haare und Schädelkalotte und verbinden sich mit dem Hirn, um das Opfer von da an fernzusteuern. Dies tun sie in einer Art telepathischem Verbund und unter Kommando von ihren unbekanntem, finsternen Herren.

Diese außerirdischen Parasiten vom Mars hatten die neolithische Bevölkerung heimgesucht und danach getrachtet, sie zu übernehmen. Die Priester auf der Insel konnten der relativ kleinen Menge an Invasoren allerdings Herr werden und begruben die Opfer sowie die Egel unter einem Steinkreis, der sie lähmte und vom Rest ihrer Spezies und ihren Kommandanten abschnitt. Die Yoh-Vombis-Egel konnten physisch unbeeinträchtigt in Stasis überleben, aber ihr simpler, vernetzter Verstand veränderte sich und im zwanzigsten Jahrhundert haben sie ein solches Bedürfnis nach äußerer Leitung und einem kohärenten Denken, dass sie nach der instinktiven Übernahme eines menschlichen Opfers

dessen Erinnerungen und Persönlichkeit übernehmen und erhalten werden.

Die Ereignisse in Kapitel 2 lösen dieses Erwachen der Egel aus und die Persönlichkeiten der betroffenen Investigatoren werden durch die außerirdischen Parasiten kopiert, die ihre Körper übernehmen. Das heißt, dass die Spieler ab diesem Moment Egel verkörpern, die jedoch überzeugt sind, Menschen zu sein - und schwache Illusionskräfte nutzen, um sich als solche zu tarnen. So projizieren sie das Aussehen des Wirts über die widerliche Blase von ledrigem Fleisch und halb verdautem Schädel, die sich ab jetzt über Kopf und Gesicht zieht.

Die Yoh-Vombis-Egel verleihen ihren Vehikeln eine neue Lebensaufgabe, ob sie wollen oder nicht. Sie werden nun in ihrem Namen reisen und versuchen, sich zu verbreiten und den Einfluss ihres lange vergangenen außerirdischen Patrons zu vergrößern. Die mit der Zeit schwindenden Reste der übernommenen Persönlichkeiten leisten immer weniger und weniger Widerstand.

Es wird den Ermittlern sehr schwerfallen, diesem Schicksal auf Cape Clear zu entgehen. Daher sollten Spielleitungen sich der Tatsache bewusst sein, dass alle Investigatoren, die betroffen werden, in folgenden Abenteuern die Saat der Yoh-Vombis-Egel weiter tragen - und nicht mehr sie selbst sind. Und genau aus diesem Grund ist dieses Szenario nur für One Shots empfehlenswert. Im Rahmen einer Kampagne kann der Einfluss, den die Yoh-Vombis-Egel über die Investigatoren ausüben, sehr schnell zu deren Unspielbarkeit führen. Sehr erfahrene Investigatoren können u.U. bereits über genug Mythos-Wissen verfügen, um zu erkennen, um was es sich bei dem Menhirkreis handelt. Es wird selbst ihnen aber sehr schwerfallen, der Übernahme durch die Yoh-Vombis-Egel zu entgehen oder verschont zu bleiben.

Gründe, Cape Clear zu besuchen

Eine rückständige, nicht sonderlich gastfreundliche und recht umständlich zu erreichende Insel vor der Südküste Irlands mag nicht das naheliegendste Ziel für die Investigatoren sein, aber es gibt doch einige Umstände, die dazu führen könnten, Cape Clear zu besuchen. Ornithologen und Botaniker können sich für die reiche Flora und Fauna der Insel interessieren, die tatsächlich die eine oder andere interessante und in Europa seltene Spezies aufweist. Priester, klerikal Gelehrte oder Scholare auf den Spuren irischer Heiliger könnten sich für St. Kieran (Ciaran the Elder) interessieren, der angeblich auf der Insel geboren wurde. Für Schauspieler oder andere Investigatoren aus dem Filmgeschäft könnte Cape Clear ein interessanter Drehort für einen historischen Film sein. Für eine Verfilmung der Artus-Sage bietet Cape Clear die perfekte Szenerie ohne Fabrikschlote, Automobile, gepflasterte Straßen, tückische Moore, gefährliche Raubtiere oder unpassende Vegetation. Autoren oder Schriftsteller können sich vom Besuch der Insel Inspiration für den nächsten Roman versprechen und Künstler können von den ursprünglichen und uralten Ruinen den Kuss der Muse erwarten. Für Maler hat eine ursprüngliche Küste immer vielversprechende Motive und Perspektiven zu bieten. Forscher und Entdecker könnten ebenfalls von den vielfältigen Relikten aus unterschiedlichen historischen Epochen auf der Insel angesprochen werden. Ganz allgemein könnte Cape Clear auch ein Ort sein, an den geplagte Investigatoren sich nach einem traumatischen Abenteuer zurückziehen um dort, fernab von den Ablenkungen einer turbulenten Zeit, Ruhe, Erholung und Kontemplation zu finden.

Cape Clear ist im Frühjahr oder Sommer am schönsten, denn das Wetter kann im Herbst oder Winter doch sehr rau werden. Auch wenn die Insel ein für irische Verhältnisse sehr mildes Klima im Golfstrom aufweist, sind die Winde und Niederschläge in dieser Zeit teilweise sehr unangenehm. Da sich viele der Gründe, Cape Clear zu besuchen unter freiem Himmel befinden, ist daher ein Besuch in der mildereren Jahreshälfte zu empfehlen.

Kapitel 1 – Die Insel

Vor der Südküste Irlands liegt die Insel Cape Clear. Das kleine Eiland misst etwa drei Kilometer von Südwest nach Nordost und etwa eineinhalb Kilometer in der Breite. Normalerweise ist so eine kleine Insel völlig unbedeutend, vor allem, weil es dort kaum etwas von Interesse gibt.

Überfahrt: Cape Clear liegt ein paar Meilen südlich der Mizen-Halbinsel und gehört zum County Cork. Die Insel ist von Baltimore oder Schull aus mit dem Boot in weniger als einer Stunde zu erreichen. Es gibt eine regelmäßige Fähre mit der auch der Kontakt der Investigatoren *Patrick Holeman* übersetzt. Patrick unternimmt die Fahrt jede Woche (er ist aber nicht der Fährmann). Manche Fischer beliefern auch den Markt von Baltimore, wenn der Fang zu üppig ausfiel, um ihn auf der Insel abzusetzen.

Der Hafen: Der Hafen ist wenig mehr als ein Anlegepier für das halbe Dutzend Fischerboote, das hier stationiert ist. Eine kurze Treppe aus Felssteinen verbindet den Pier mit der kleinen Siedlung an der Nordküste von Cape Clear. Am Ende der Straße liegt die einzige Gastwirtschaft der Insel, das Pub Cape Clear. Bei Sonnenschein kann diese Einfachheit durchaus etwas Malerisches haben, aber an weniger schönen Tagen im Jahr ist es eher grau, langweilig, provinziell und rückständig.

Das Dorf: Die einzige Siedlung auf Cape Clear ist das Dorf Cape Clear. Es besteht aus ein paar Dutzend kleinen Feldsteinhäusern mit Reetdächern und Gemüsegärten. Cape Clear hat keinerlei Elektrizität und keine Telefone. Jegliche Korrespondenz wird von der Fähre einmal die Woche zum nächsten Postamt auf dem Festland gebracht werden.

Das Umland: Außerhalb des Dorfs ist Cape Clear kaum besiedelt. Es gibt zwar ein paar vereinzelt stehende Schäferhütten, aber keine Straßen oder zusammenhängende Siedlungen. Die Vegetation ist niedrig, meist besteht sie nur aus Gräsern und Büschen. Die eine oder andere Hecke mag die Gärten umgeben, aber

Bäume sind auf Cape Clear eher selten.

Die Insulaner: Die Bewohner von Cape Clear sprechen normalerweise und untereinander irisches Gälisch, aber einige sprechen auch Englisch. Sie verdienen ihren Lebensunterhalt vornehmlich als Fischer, Schafzüchter oder in anderen landwirtschaftlichen oder handwerklichen Berufen. Da sie auf ihrer Insel von den Unruhen verschont blieben, die Irland in den letzten Jahren verändert haben, sind die Bewohner nicht sonderlich gastfreundlich. Sie wollen mit Politik nichts zu tun haben, werden ihren irischen Katholizismus nicht diskutieren, posieren nicht gern für Fotos und interessieren sich auch nicht für was auch immer die Investigatoren woanders darstellen. Die Bewohner von Cape Clear sind im Grund genommen genau das raue „Salz der Erde“, das zum salzigen Geruch des Meerwassers passt. Sie bleiben wenn möglich höflich, aber bestimmt in ihrem Wunsch, mit keinem Festländer mehr zu tun zu haben, als unbedingt nötig. Die Familien von Cape Clear mögen untereinander die eine oder andere Animosität haben, aber gegen Außenstehende stehen sie zusammen. Gegen ein lukratives Geschäft werden die meisten keinen Einwand haben, aber sie werden für Geld sicher keinen anderen Insulaner schädigen.

Das Pub: Das Pub Cape Clear dürfte das einzige Haus im Dorf sein, in dem die Investigatoren nicht mit Argwohn und/oder Ablehnung begrüßt werden. Das Pub ist ein unscheinbares Gebäude und die Gaststube ist wohl eher die umgebaute Wohnstube des Hauses. Der Wirt ist ein mürrischer kleinerer Mann mit schlechten Zähnen. Das Pub mag gehobenen Ansprüchen nicht genügen, ist aber sauber, und gepflegt. Hier wird ein überraschend gutes, rotes Bier gebraut und die Küche ist einfach, aber durchaus schmackhaft mit Lamm (oder Hammel), frischem Fisch und anderen Produkten der Insel. Im Cape Clear gibt es keine Fremdenzimmer. Der Wirt hat für Notfälle zwar ein Gästezimmer in der Privatwohnung seiner Familie, aber er wird dieses normalerweise nicht für Geld an Reisende vermieten. Das Zimmer ist für Pubgäste gedacht, die es nicht

mehr nach Hause schaffen.

Das Kloster: Auf der dem Dorf gegenüber gelegenen Inselfeite erhebt sich auf einem malerischen kleinen Hügel das Zisterzienserkloster von Cape Clear. Geradezu symbolisch vom Festland abgewandt führen die etwa **zwei Dutzend Mönche** dort ein zurückgezogenes Leben abseits der restlichen Welt.

Bruder Thomas ist der einzige Mönch, der regelmäßig mit den nicht ordinierten Bewohnern von Cape Clear umgeht. Das Klostergebäude hat einen nahezu quadratischen Grundriss mit einem grasbedeckten und mit Beeten und Kiesweg gestalteten Innenhof umgeben von einem kurzen Kreuzgang. Die kleinen Fenster der Klostergebäude sind nicht verglast, liegen aber tief in der stattlichen Außenmauer und lassen sich mit soliden Fensterläden verschließen.

Im Inneren finden sich weiß gekalkte Wände und Decken und funktionales, altes, aber gut gepflegtes und handwerklich hochwertiges Mobiliar. Es gibt keine Stilmöbel, Edelmetalle oder Kunstwerke, aber die vorhandene Einrichtung ist von handwerklich ordentlicher Qualität und gut gepflegt.

Die meisten Räume sind Zellen der Mönche und von daher klein, einfach mit einem kurzen Bett, einer Truhe und einem kleinen Nachttisch eingerichtet. In jeder Zelle befindet sich zudem eine Sturmlaterne. Auch wenn sie Petroleum als Brennstoff nutzt, gibt sie genug Licht ab, um in der Zelle lesen zu können. Außer den zahlreichen Zellen gibt es einen Wirtschaftsflügel mit einer kleinen Werkstatt, eine Waschküche, eine geräumige, gut ausgestattete Klosterküche, Vorratsräume, eine Kapelle, ein geräumiger Saal, in dem gemeinsam die Mahlzeiten eingenommen werden und eine kleine Bibliothek, in der sich ein paar Dutzend biedere Romane und zahlreiche religiöse Schriften finden.

Architektonisch bewanderte oder interessierte Investigatoren stellen leicht fest, dass das Kloster zu Beginn des 19. Jhd. auf dem Fundament eines älteren Gebäudes erbaut wurde.

Im Anhang sind die relevanten Mönche detailliert aufgelistet.

Der Menhirkreis: Die Megalithsetzung ist ein lockerer Steinkreis an einem der höchsten Punkte der Insel, der zugigen Kuppe eines Hügels. Die Steine sind stark verwittert, aber sie müssen vor langer Zeit einmal Verzierungen getragen haben, die jetzt mit dem bloßen Auge kaum noch zu erkennen sind. Wenn man mit dem Finger über die kaum spürbaren Furchen und Rillen fährt, können Spiralen oder Symbole erkannt werden. Der Kreis befindet sich zentral auf der Insel, kann aber nach Plot-Bedarf verschoben werden, damit die Charaktere ihn bemerken.

Kapitel 2 – Der Ablauf

Ankunft & erster Tag

Die Investigatoren treffen sich früh morgens im Hafen von Baltimore mit Patrick Holeman (siehe Anhang), um im Geruch von Diesel und Fisch ihre Ausrüstung auf die kleine Fähre zu verladen. Die Sonne scheint, der Atlantische Ozean ist ruhig und außer ein paar schreiender Möwen liegt eine wohlthuende Ruhe über dem Boot. Die Fähre bietet nicht genug Platz, um Fahrzeuge zu transportieren, sie hat aber eine kleine Kabine, damit auch an weniger schönen Tagen eine sichere Überfahrt gewährleistet ist. Als der Schiffsmotor lostuckert, beginnt Patrick von Cape Clear zu schwärmen und mit den Investigatoren ihre Pläne auf der Insel zu besprechen.

Patricks Lobpreisung

„Oh, wie ich dieses wunderschöne Eiland liebe! Cape Clear ist Irlands südlichster besiedelter Punkt. Ein Paradies für See-, Sing- und Zugvögel, die die Insulaner mit Gesang und Lebhaftigkeit erfreuen. Unzählige Vogelkundler waren bereits mit mir dort, müssen sie wissen. Anscheinend seltene Blumen und Kräuter wachsen dort einfach so. Das liegt wohl am ausgesprochen milden Klima und daran, dass sie dort einfach in Ruhe gelassen werden. Außerdem ist Cape Clear der Geburtsort des heiligen St. Kieran, einem der zwölf Apostel Irlands und daher voller historischer Ruinen aus grauer Vorzeit.

Mehrere megalithische Steinsetzungen sind mindestens keltischen Ursprungs, wenn nicht sogar noch älter.“

Die Rückfahrt hat Patrick für den gleichen Abend gegen 19:30 Uhr vorgesehen – außer die Charaktere sind entschlossen, auf der Insel zu verweilen. Einer der Novizenbrüder vom Kloster soll sie mit dem Ruderboot übersetzen. Darum sollten die Investigatoren auch keine allzu sperrige Ausrüstung mitführen. So oder so wird diese Rückreise höchst wahrscheinlich nicht stattfinden. Eine dreiviertel Stunde später läuft die kleine

Fähre in den Hafen von Cape Clear ein.

Nach der Ankunft der Investigatoren, legt die Fähre wieder ab und die Investigatoren haben Zeit die Insel zu erkunden.

Reisen und Witterung:

Tatsächlich ist fast die ganze Insel sehr gut zu Fuß zu erkunden, wenn man ein paar halbwegs passende Schuhe trägt.

Was auch immer die Investigatoren zuerst besuchen möchten, sie werden es in bei strahlendem Sonnenschein und einer milden Meeresbrise tun können. Es ist nicht sonderlich warm, besonders im Wind kann es doch recht kühl werden. Am Nachmittag zieht sich der Himmel etwas zu.

Besuch beim Menhirkreis:

Die Spielleitung sollte es so einrichten, dass die Investigatoren den Steinkreis aufsuchen. Das kann gezielt durch die Spieler oder durch Zufall passieren. Die Spielleitung sollte ihnen dann die Beschreibung des Kreises vorlesen.

Der Menhirkreis

Die Megalithsetzung ist ein lockerer Steinkreis an einem der höchsten Punkte der Insel, der zugigen Kuppe eines Hügels. Die Steine sind stark verwittert, aber sie müssen vor langer Zeit einmal Verzierungen getragen haben, die jetzt aber mit dem bloßen Auge kaum noch zu erkennen sind. Wenn man mit dem Finger über die kaum spürbaren Furchen und Rillen fährt, können Spiralen oder Symbole erkannt werden.

Unter dem Steinkreis ruht eine fremde, böartige Macht in Form der Yoh-Vombis-Egel, deren Versiegelung mittlerweile geschwächt ist. Die Egel spüren die Anwesenheit der fremden Besucher – die Insulaner meiden die Steinsetzung meist – und versuchen, einen durch das Siegel nahezu unmöglichen psychischen Kontakt aufzubauen. Außer einem unguuten Gefühl gibt es für die Investigatoren an diesem Punkt keinen Hinweis darauf, aber diese „Markierung“ führt die Egel später zu ihren Opfern und sollte daher herbeigeführt werden.

Besuch beim Kloster:

Wenn die Investigatoren das Kloster aus der Ferne zum ersten Mal sehen, beginnt es zu regnen. Sollten die Investigatoren trödeln oder sich zu viel Zeit lassen, werden sie vom Regen durchnässt.

Patrick empfiehlt der Gruppe, im Kloster Unterschlupf zu suchen. Die Mönche seien im Grunde genommen freundlich und in einer solchen Situation sicherlich hilfsbereit. Außerdem liegt das Kloster gerade deutlich näher als das Dorf, wo es abgesehen vom Pub keine Übernachtungsmöglichkeiten gibt. Sollte das Wetter nicht sehr bald besser werden, ist eine Überfahrt heute fraglich und im Dorf gibt es auch ansonsten keine Gästezimmer.

Im Kloster werden die Charaktere von **Bruder Thomas** aufgenommen, während Holeman seinen Schirm aufspannt und sich auf den Weg zurück zum Dorf macht – oder im Zweifel die Nacht mit den Investigatoren gemeinsam im Kloster verbringt, falls diese darauf bestehen. Sie werden ihn ansonsten am zweiten Tag wiedertreffen.

Thomas entschuldigt sich für die karge Einrichtung, bietet den Investigatoren aber trockene Kleidung, selbst wenn es sich dabei nur um wollene Mönchsroben oder Novizengewänder handelt. Da sich das Wetter weiter verschlechtert, bleibt den Investigatoren aber nichts anderes übrig, als die Einladung zum einfachen Abendessen und einer Übernachtung in den kargen aber sauberen Zellen anzunehmen. Wenn sie es wünschen, wird Bruder Thomas die Investigatoren gern durch das Kloster führen, was aber in Endeffekt wenig interessant ist. Selbst wenn dieses Angebot nicht angenommen wird, sollten die Investigatoren aber **Bruder Rabanus** begegnen. Beim Anblick der Gruppe wird dieser auf den nächsten Investigator zuzugehen, dessen Gesicht in die Hände nehmen, ihm tief in die Augen blicken und sagen: „Ah... Wir sehen uns später!“ Danach wird er sich umwenden und die Investigatoren wieder verlassen.

Die Nacht

2:00 Uhr nachts: Die Schlafenden im Kloster werden von beängstigend lautem Knacken aus Boden und Umgebung und lautem Knirschen, wie von Fels auf Fels geweckt. Der Fußboden sackt ab, das Geräusch schwillt zu einem ohrenbetäubenden Lärm an. Es bilden sich Risse im Gebäude. Wenn die Investigatoren in den Innenhof des Klosters flüchten, bemerken sie im prasselnden Regen, dass der obere Teil des Turms eingestürzt ist. Als sie bemerken, wie in den Gängen und Fenstern des Klosters Lichter aufflackern und die Mönche aus ihren Zellen eilen, trifft sie **Der Schlag** (siehe Kasten).

Der Schlag

Schlagartiger heftiger Kopfschmerz. Die Farben verschwimmen vor den Augen, sie scheinen sich zu verschieben. Ihr seht grüne und rötliche Schlieren, dazu helle Punkte. Aber nach einem kurzen, heftigen Moment ist es auch schon wieder vorbei.

Bruder Thomas kommt zu den Investigatoren im Innenhof. Beim Näherkommen erschrickt er beim Anblick eines der Investigatoren mit dem Ausruf „Grundgütiger!“, fängt sich dann aber wieder und spielt sein Erschrecken herunter. Er vermutet, dass unter dem Erdbeben ein Teil der Insel nachgegeben hat. Wenn der Sturm abgeklungen ist und die Sonne aufgegangen, sollte man die Insel erkunden um weitere Schäden zu ermitteln. Sprechen die Charaktere ihn auf seine Reaktion an, wimmelt er sie ab.

Wenn die Investigatoren wieder ins Kloster gehen, um ihre Kleidung aus der Waschküche zu holen, finden sie diese soweit getrocknet vor, dass sie wieder getragen werden kann. Ihre Ersatzkleidung hingegen ist erneut durchnässt.

Da es noch ein paar Stunden bis Sonnenaufgang dauert und die Mönche sich daran machen, ihr Tagwerk nach einer zu kurzen Nacht aufzunehmen, werden die Investigatoren noch einem oder zwei weiteren Mönchen oder Novizen begegnen, die sich

ebenfalls bei ihrem Anblick erschrecken und sogar die Flucht ergreifen. Erklärungen können sie von niemandem erhalten.

Szenen im nächtlichen Kloster/am nächsten Morgen:

- Ein **ferner Blitz** erleuchtet den Raum oder den Innenhof. Dabei bemerkt einer der Investigatoren, dass das Gesicht von einem anderen der Charaktere die falsche Farbe zu haben scheint.

- **Bruder Rabanus** nähert sich der Gruppe noch einmal, mustert sie alle, kichert einmal kurz zufrieden auf und will dann ins Kloster zurückkehren. Auf Ansprache reagiert er sehr einsilbig und macht nebulöse Andeutungen. Er behauptet, er beobachte nur. Die Charaktere würden ja bald sehen. Alles würde sich prächtig entwickeln.

- Bruder Rabanus beobachtet die Investigatoren ruhig aus der Entfernung. Er versammelt sich nicht mit den Mönchen am Eingangstor.

- Im Eingangstor haben sich einige **Mönche versammelt**, die alle besorgt dreinblicken, sich bekreuzigen und ihre Rosenkränze bei sich haben. Sie wirken verängstigt, tief besorgt, geradezu verstört. Nähern sich die Investigatoren, weichen die Mönche leicht zurück, aber Bruder Thomas hat einen schweren Kerzenleuchter dabei. Die Mönche scheinen mit sich zu ringen, ob Gewaltanwendung nicht vielleicht doch in Frage kommen könnte. Sie lassen die Charaktere aber passieren, wenn diese das Kloster verlassen wollen. Wieder in das Kloster hinein lassen sie sie jedoch auf diesem Weg nicht.

- Zu einem Kampf mit den Mönchen kommt es nur, wenn er von den Charakteren ausgeht oder diese offen Gott lästern.

- Sollte einer der Investigatoren in einem Gespräch Gott erwähnen, wird ein Raunen durch die Mönche gehen. **Bruder Kilian, der Abt**, tritt dann vor: „Ich hätte nicht gedacht, dass so etwas je passieren würde. Und das

hier, offen in unserer Mitte ...“ Dann beginnt er mit leicht zitteriger Stimme auf Latein zu beten, die anderen Mönche machen zwar Anstalten einzustimmen, aber nach einigen Versen runzelt Bruder Kilian verunsichert die Stirn und ist offenbar verwundert darüber, dass eine erwartete Wirkung ausbleibt.

- Wenn sich einer der Investigatoren zu diesem Zeitpunkt allein im Kloster bewegt, wird **Bruder Benedict** ihm mit einem Stuhlbein in der Hand gegenüberreten und ihn angreifen. Er spricht nicht, aber die Intention ist es, die Investigatoren aus dem Kloster zu vertreiben – nicht, ihnen wirklich Schaden zuzufügen.

- Sollte die Lage in irgendeiner Form **eskalieren**, und das sollte sie im Verlauf der Nacht, werden die Mönche die Investigatoren hinausjagen.

- Schleicht sich einer der Investigatoren an die Mönche an, kann er ohne Probleme eine erregte Besprechung mithören, die in Englisch, Gälisch und Latein geführt wird. Bruder Benedict „Ich bin nicht der Einzige, der es gesehen hat, wir haben alle gesehen, dass sie sich verändert haben. Auch wenn niemand von uns damit gerechnet hat: ich denke, unsere Aufgabe ist vollkommen klar.“ Zustimmendes Gemurmel. Bruder Thomas: „So leid es mir tut, aber wir sollten verhindern, dass sie die Insel verlassen. Möglicherweise sollten wir mit jemandem Kontakt aufnehmen, der befugt ist, sich darum zu kümmern?“ Schweigen. Der Abt: „Als erstes sollten wir verhindern, dass sie Schaden anrichten und vielleicht mit den Dorfbewohnern Kontakt aufnehmen, um sie festzusetzen. Bruder Thomas, nehmt doch jemanden mit in den Ort und organisiert das Ganze.“ Zustimmendes Gemurmel und die Besprechung löst sich auf.

- Ob Patrick Holemann doch bei den Charakteren ist und ob er ebenfalls betroffen ist, entscheidet die Spielleitung je nach Situation.

- Sobald die Investigatoren ausreichend verstört sind, sollte der Sturm sich langsam

legen und die Sonne aufgehen. Der Himmel ist aber noch immer stahlfarben, verhangen und grau.

Spielleitungstipp: Spannung durch Druck

Sobald die Investigatoren aus dem Kloster vertrieben sind, sollte ihnen aufgehen, dass ihnen auf der Insel nach und nach die Optionen ausgehen. Das Dorf mit seinen Bewohnern wird ihnen keine große Hilfe sein, die Mönche haben sich gegen sie gewendet, die nächste Fähre geht erst in einer Woche, der Rückreisepfad ist bereits gescheitert, irgendetwas Merkwürdiges geht hier vor und die Gruppe ist ohne Vorräte, Ausrüstung, Wechselkleidung oder Unterstützung (abgesehen eventuell von Patrick) auf einer abgelegenen, unwirtlichen Insel im Nordatlantik gestrandet. Als Spielleitung sollten Sie eine sich langsam steigende Bedrohlichkeit oder das Gefühl von Ausweglosigkeit aufkommen lassen oder unterstützen. Aber übertreiben Sie es nicht. Hier sollen noch keine Investigatoren umgebracht oder in den Wahnsinn getrieben werden, das Ziel besteht darin, die Investigatoren unter Druck zu setzen und zum Handeln zu zwingen. Letzten Endes ist es nicht wichtig, ob Sie alle Stationen der folgenden Flucht abhandeln oder ob Sie einige davon auslassen. Wichtig ist, dass die Investigatoren sich bemühen, möglichst schnell und ansonsten unbeschadet von der Insel zu entkommen. Nehmen Sie ihnen dazu nach und nach die Handlungsoptionen, während die Häufigkeit der verstörenden Ereignisse und Wahrnehmungen zunimmt und diese zugleich immer intensiver werden. Konzeptionell ist dieses Szenario darauf ausgelegt, bei den Spielern Spannung zu erzeugen und die Investigatoren eine knappe Flucht in den Epilog zu ermöglichen.

Der 2. Tag

Treffen mit Patrick: Auf ihrem Weg zurück ins Dorf oder zur Begutachtung der Schäden beim Menhirkreis, findet Patrick die Investigatoren und erschrickt ebenfalls beim Anblick des ersten Investigators, der ihm aus der Nähe das Gesicht zuwendet. Er erklärt, dass das Gesicht für einen Moment ungemein hässlich aussah, als wäre es schieferfarben angemalt oder als sei etwas über das Gesicht gezogen. Patrick hat so etwas noch nie gesehen und er hat auch noch nie halluziniert oder phantasiert. Er wird wieder zurück zu den Mönchen gehen, um dort eine Rückreise zu arrangieren – sofern die Investigatoren ihn nicht davon abhalten.

Zurück ins Dorf: Wenn die Investigatoren zurück ins Dorf gehen, können sie dort eine Gruppe Mönche antreffen, die an einem kleinen blauen Haus klopfen und mit einem älteren Mann sprechen. Sieht sie ein Dorfbewohner, wird dieser ebenfalls zurückschrecken und sie um Hilfe rufend vertreiben. Der Gruppe sollte klar werden, dass sie nicht im Dorf auf die Fähre warten oder Hilfe erwarten können.

Reisen am zweiten Tag - der Verfolger: Begeben die Charaktere sich grob ins Umfeld des Menhirkreises, wird ihnen leicht auffallen, dass sie von einem einzelnen Mönch aus sicherer Entfernung beobachtet werden. Außerdem fällt auf, dass es auf der Insel sehr ruhig geworden ist. Das gestern noch allgegenwärtigen Kreischen und Rufen der Seevögel ist gänzlich verschwunden. Schafe und andere Tiere achten darauf, eine sichere Distanz zu den Investigatoren zu wahren und weichen instinktiv zurück. Die Charaktere können bemerken, dass sie beschattet werden. Stellen die Investigatoren den Verfolger, so erkennen sie schnell, dass es sich dabei um Bruder Rabanus handelt, der keine ernstzunehmenden Anstalten macht, sich zu verbergen, aber unsicher versucht, einen Abstand von etwa zehn Metern aufrecht zu halten. Es stellt keine große Herausforderung dar, den älteren Mönch zu umstellen. Er weigert sich aber Fragen zu beantworten und sagt lediglich, dass er seine

Aufgabe nicht gut erledigt. Bedrohung mit einer Waffe nimmt er stirnrunzelnd zur Kenntnis, scheint aber Schusswaffen gar nicht als solche zu erkennen und jeglicher Gewaltanwendung hat er kaum etwas entgegen zu setzen. Er wird die Gruppe aber zunächst etwas widerstrebend zu dem Menhirkreis begleiten, wenn sie das verlangen oder ihn trotz seiner Versicherung der Nichteinmischung dazu drängen.

Zurück zum Steinkreis: Nähert sich die Gruppe dem Menhirkreis stellen die Charaktere leicht fest, dass ein Teil der Insel ins Meer abgesackt ist und einer der Menhire umgestürzt ist. Der liegende Menhir hat außer den schon zuvor sichtbaren Gravuren noch weitere Verzierungen, die sich deutlich besser erhalten haben, weil sie vor den erodierenden Einflüssen von Wind und Wetter besser geschützt waren. Tiefere Linien bilden komplexe Kreismuster. Beim Näheretreten wird den Investigatoren zunächst leicht schwummerig und schwindelig. Sie fühlen sich kränklich. Nähern sie sich weiter, kommt Übelkeit und eine bleierne Schwere hinzu, die so stark wird, dass direkt am Stein sogar das Atmen schwerfällt. Der Investigator, der sich dem umgestürzten Stein nähert, löst dann auch bei den anderen Gruppenmitgliedern einen Schreck aus: sein Gesicht erscheint kurz aufflackernd, als wäre sein Schädel von einer schwarzen, schieferfarbenen Masse überzogen, die wie ein Herz pulsiert. Seine blassen, farblosen Augen erscheinen leblos. Nach einem kurzen Augenblick ist dieser Anblick aber wieder dem normalen Gesicht des Investigatoren gewichen. Betroffene Investigatoren merken nichts von einer Veränderung.

Bruder Rabanus ist den Investigatoren bis hierher gefolgt und beobachtet sie aus geringer Entfernung vom Fuße des Hügels. Er beobachtet nur, will sich nicht einmischen. Allerdings ist er in Sachen Tarnen und Verstecken ebenso unbegabt, wie in körperlichen Auseinandersetzungen und wird keinen Widerstand leisten. Er zieht sich auf seinen Status als Historiker und Beobachter zurück. Bruder Rabanus wird ihre

Beobachtungen bestätigen, aber auf Fragen immer nur ausweichend antworten und das selbst unter Androhung körperlicher Gewalt.

Eskalation Stufe 1: Wenn sich die Investigatoren mehr als ein paar Minuten am Menhirkreis oder an einer anderen Stelle aufhalten, an der sie sich in die Enge treiben lassen können, bemerken sie, dass sich aus dem Dorf eine Gruppe Insulaner nähert. Sie tragen Tweedmützen, wetterfeste Kleidung, hohe Stiefel und haben Schaufeln, Knüppel, Hacken, Mistgabeln und andere Haushalts- und Gartengeräte dabei. Auf sichere Rufreichweite heran gekommen rufen sie: „Oi! Das gefällt uns gar nicht, aber wir denken, dass wir das jetzt besser erledigen...“ und nähern sich langsam und bedrohlich weiter. Die Investigatoren sollten einsehen, dass eine Konfrontation auf der Insel nicht sonderlich sinnvoll ist. Sie können die Gruppe aber einschüchtern, bedrohen oder auf anderer Art und Weise auf Distanz halten. Die Insulaner sind zwar entschlossen, aber auch nicht lebensmüde.

Aus der Gruppe Insulaner wird ein Stein geworfen, wenn die Investigatoren nicht wie gewünscht Anstalten machen, zu verschwinden.

Hinweis: An dieser Stelle sollte an jedem Investigator mindestens einmal die Veränderung des Gesichts wahrgenommen worden sein. Während dieser Begegnung sollten die Investigatoren immer wieder die Veränderung im Gesicht der anderen bemerken und diese Wahrnehmung sollte hier auch länger als einen Augenblick anhalten. Hier können bereits Proben auf Geistige Stabilität (gS) gefordert werden, bei der jeweils 1/1W6 Punkte gS temporär verloren gehen.

Eskalation Stufe 2: Ein paar Minuten nach den Insulanern, kommt auch eine kleine Gruppe Mönche hinzu und die Windrichtung wird getestet. Gemeinsam machen sie sich daran, ein Feuer aus Ginsterreisig und trockenem Gras zu entzünden, welches vom Wind in Richtung der Investigatoren getrieben wird. Das passiert natürlich nur, wenn es zur Situation der Charaktere passt. Es

entwickelt sich ein Bodenbrand, der nicht sofort hell auflodert, weil es erst kürzlich geregnet hat.

Flucht: Den Investigatoren bleibt am Ende nur eine Flucht in Richtung Küste. Den Hafen können sie nicht erreichen, aber die Investigatoren finden ein Ruderboot kieloben auf dem Kiesstrand liegen. Die Riemen liegen im Boot und gemeinsam kann es unter den wachsamen Augen von Bruder Rabanus leicht flottgemacht und zu Wasser gelassen werden. Die See ist ruhig und die Investigatoren werden von den Insulanern und Mönchen beobachtet, aber nicht über das Wasser verfolgt. Unterwegs zum Festland kommt ihnen die kleine Fähre auf ihrem Weg nach Cape Clear entgegen. Der Fährmann hat sich auf den Weg gemacht, um nach dem Unwetter letzte Nacht, in Erfahrung zu bringen, ob die Insulaner Hilfe brauchen. Da die Investigatoren sicherlich nicht auf die Insel zurückwollen, bleibt ihnen nur übrig, weiter zu rudern.

Nachspiel auf dem Festland

In Baltimore angekommen liegt das verschlafene kleine Hafendörfchen ruhig da. Die Investigatoren können sich in aller Ruhe in ihre Hotel- oder Pensionszimmer zurückziehen.

Im Spiegel können die Investigatoren feststellen, dass ihre Gesichter nur noch bei beiläufiger Betrachtung die ihren sind. Wenn sie sich auf das Spiegelbild konzentrieren, weicht ihr altes, vertrautes Gesicht immer mehr und immer wieder der schieferfarbenen, pulsierenden Maske, die über ihren Schädel gespannt ist. Außerdem scheint ihr Wissen und ihre Erinnerungen immer weiter von ihnen abzurücken als sei all dies nur eine Maske gewesen, die sie sich geliehen und übergestreift haben. Die Augen sind zu weichen Bällen geworden, einzelne Fasern scheinen in den Schädel einzudringen. Irgendetwas Fremdartiges hat sich wohl über den Kopf gelegt und das Gesicht ersetzt. Auch ihre eigene Persönlichkeit erscheint den Investigatoren nur noch wie etwas Geliehenes, wie ein Kleidungsstück. Beim

Tasten scheint das Gesicht von einer warmen, leicht feuchten Haut oder Membran überzogen zu sein.

Auch hier sollten Proben auf gS erfolgen, bei deren Gelingen 1W4 gS temporär verloren gehen, bei Misslingen beträgt der Abzug 1W10.

Haben die Investigatoren eine Fotokamera mit auf die Insel genommen, können sie jetzt Fotos entwickeln, die ebenfalls die Veränderung dokumentieren und ihre irritierenden Wahrnehmungen bestätigen. Eventuelle Fotografien zeigen das monströse Gesicht.

Selbst im Hotelzimmer bekommen die Investigatoren nach einiger Zeit Besuch, weil die Insulaner und Mönche ihnen schließlich doch auf das Festland gefolgt sind und nach ihnen suchen. Das Personal der Unterkünfte bemüht sich, den Kontakt herzustellen. Unter denjenigen, die die Investigatoren verfolgen befindet sich auch Bruder Rabanus. Auf Nachfrage bestätigt dieser, dass die anderen Insulaner die Investigatoren zu töten gedenken und dass er sie bereits seit einiger Zeit mit dem veränderten Antlitz wahrnimmt. Die Verfolger werden sich auch gewaltsam Zutritt zu einem Hotelzimmer verschaffen und die Verfolgung fortsetzen. Wenn kein Investigator mit dem eigenen Automobil angereist ist, kann auf dem Marktplatz der Stadt, vor dem Postamt eines gestohlen werden.

Die optische Wahrnehmung der Investigatoren wird immer milchiger und verschwommener, die Umgebung wirkt immer fahler und düsterer. Vor ihren Augen wächst langsam eine Membran. Bruder Rabanus, der die Investigatoren auf jeden Fall noch einmal aufsuchen sollte, wird mit fester Stimme noch folgendes sagen: „Es tut mir ja durchaus leid, was mit den Personen passiert ist, die Sie früher einmal waren. Ich sollte Sie längst verlassen, aber vorher, sozusagen als kleinen Gefallen, kann ich ihnen wohl mitteilen, dass Sie keine Menschen mehr sind. Was jetzt weiter mit Ihnen geschieht, ob sie sich weiter ausbreiten oder das ein einmaliges Ereignis bleibt, das würde ich gern weiter beobachten,

aber das wäre jetzt vielleicht unangemessen. Ich muss mich jetzt verabschieden. Es tut mir sehr leid, dass das aus dem Ruder gelaufen ist für Sie.“ Daraufhin rollen seine Augen nach hinten und er sackt in sich zusammen.

Einige Sekunden später schreckt Bruder Rabanus auf, stößt einen spitzen Schrei aus und versucht so weit wie möglich von den Investigatoren weg zu kommen. Er kann sich nicht mehr erinnern, was er die letzten Wochen getan haben soll, sondern brabbelt etwas von riesigen Städten und sprechenden Schnecken-Hummern, die seinen Geist gestohlen haben. Der verwirrte Mann wird keine weitere Hilfe sein.

Ab hier sind die Investigatoren ihrem Schicksal in einem Nachspiel überlassen: Ergeben sie sich der Natur der Egel und breiten diese fremdartige, parasitäre Spezies aus? Oder sorgen sie dafür, dass sie selbst keine weitere Gefahr mehr für die Menschheit darstellen können?

Dramatis Personae

Patrick Holeman ist der lokale Kontakt des Investigatoren. Er kennt die Insel, ist aber kein Insulaner. Er lebt in Baltimore und kennt Cape Clear von diversen Besuchen. Beruflich macht er das, was die Investigatoren brauchen, um einen Grund zu haben auf die Insel zu kommen: Fremdenführer, Location-Scout, Vogelkundler ...

Bruder Rabanus ist ein hagerer Zisterziensermönch Anfang 50 mit knochigem Gesicht und einem unsteten Blick. Er beobachtet alle Besucher mit unverhohlenem Misstrauen. Er vermeidet möglichst jedwede Konversation und beobachtet mit einem leicht verstörenden Grien was in seiner Umgebung vorgeht. Er ist ein durchaus kompetenter Historiker. In Wahrheit ist er auch Historiker, aber kein Mensch – im Körper von Bruder Rabanus befindet sich zur Zeit des Abenteuers ein Angehöriger der Großen Rasse von Yith, der den von seiner Spezies bereits dokumentierten erneuten Ausbruch von Yoh-Vombis-Egeln auf der Erde beobachtet und genauer sehen will, wie es dazu kommt.

Bruder Thomas

Zisterziensermönch Anfang Vierzig und der einzige Mönch, der den Kontakt zur Außenwelt für das Kloster aufrecht erhält. Er kümmert sich darum, die Produkte des Klosters auf das Festland zu bringen und die benötigten Besorgungen zu machen.

Bruder Benedict

Ein gemütlich wirkender, dicklicher, rothaariger Mönch - ein eher ängstlicher Typ, der befürchtet, dass Veränderungen seinen selbstgewählten Rückzug von der Welt gefährden.

Bruder Killian ist der Abt des Klosters. Er ist ein gebrechlich wirkender, älterer Mann mit einem dünnen weißen Haarkranz am Hinterkopf. Er ist nicht nur der höchstrangige Geistliche auf Cape Clear, sondern seinen Ordensbrüdern auch ein gebildeter, weiser und verständiger Vorsteher.

Bruder Marcus und Bruder Corvinus sind Novizen der Zisterzienser und leben im Kloster auf Cape Clear. Sie tragen beide weiße Mönchsroben mit weißem Überwurf. Sie stammen von den Grangies, Gehöften auf dem Festland, die zwar der Kirche gehören, aber an nicht ordinierte Landbevölkerung verpachtet sind.

