

Walisches Potpourri (aka Der Stillstand)

Text von Thomas Echelmeyer
Nach dem Let's Play von Mháire Stritter
Redaktion: Mháire Stitter, Nico Mendrek

Übersicht

Art des Abenteuers: investigativ, Natur, Action

Günstige Spielerzahl: 4

Anforderungen an die Investigatoren: Idealerweise ist ein Arzt oder anderes medizinisches Personal Teil der Gruppe.

Durchschnittliche Spieldauer: 3 bis 4 Stunden

Zeit der Handlung: Frühjahr 1926

Schauplatz: Der kleine südwalisische Bergbauort Cymmer

Hauptpersonen:

Myfanwy Corryn - Witwe und Kultistin, die ohne tieferes Wissen um ihr Tun Shub-Niggurath verehrt. Sie will die Mine des Ortes stilllegen und geht dafür auch über Leichen und wird ein Menschenopfer anstreben.

Wren Wyvern - Der Konstabler von Cymmer, zuverlässiger aber etwas überforderter Ordnungshüter, der die Hilfe der Investigatoren sucht.

Nebenpersonen:

Gretchen Sharpe - Anspruchsvolle Dame der Londoner Gesellschaft, unliebsam und anstrengend und wird von Myfanwy Corryn als Menschenopfer ausgewählt.

Wichtige Hinweise:

Die Kräuterbündel als Symbol des Kultes in nahezu allen Wohnhäusern

Die Spuren von Birkensamen und Erde an Tatorten

Wesentliche Handlungselemente:

In Cymmer, einer walisischen Bergbausiedlung, leidet die Natur unter den Folgen des Kohleabbaus. Ein Kult der Shub-Niggurath, bestehend aus unwissend alter Überlieferung folgenden Frauen, ruft eine mindere Dienerin der Schwarzen Ziege herbei, die unter den Bergleuten Opfer fordert. Den Stillstand der Mine während des Generalstreiks 1926 nutzen die Kultistinnen dann, um ihre „Dame des Waldes“ in ein ausgewachsenes Dunkles Junges zu

verwandeln, sofern die Investigatoren sie nicht aufhalten.

Walisches Potpourri ist ein Szenario, das ursprünglich für ein Pen and Paper-Let's Play auf dem Kanal Orkenspalter TV für eine Live-Show auf Twitch entwickelt wurde. Die Aufzeichnung davon findet sich auf dem Orkenspalter TV-YouTube-Kanal und kann der Spielleitung Anregungen liefern, wie ein Durchlauf des Szenarios aussehen kann. Wer als Spieler oder Spielerin an Walisisches Potpourri interessiert ist, sollte sich die Videos nicht anschauen.

Walisches Potpourri ist für eine Gruppe von mindestens drei Investigatoren gedacht und kann in einer einzigen Spielsitzung durchgespielt werden. Es eignet sich als Reiseabenteuer, wenn die Investigatoren von Wales oder der englischen Ostküste nach Süden oder Westen des Vereinigten Königreichs reisen. Dafür ist die Eisenbahn das optimale Verkehrsmittel. Solange die Ermittler alle im selben Zug sitzen, werden sie in die Ereignisse hineingezogen. Das kann dazu dienen, eine Gruppe zusammenzuführen oder einer bestehenden Gruppe eine Art zufällige Wegbegegnung zwischen zwei anderen Abenteuern verschaffen.

Eine Reiseroute durch das Südwalisische Kohlerevier kann mit dem bevorstehenden Streik erklärt werden. Seit Tagen wird ein Streik der Kohlearbeiter öffentlich diskutiert und verschiedene Arbeitergruppen, darunter die englischen Eisenbahnarbeiter, haben ihre Solidarisierung angekündigt. Es kann daher begründete Hoffnung bestehen, dass eine Eisenbahnverbindung durch Wales höhere Chancen hat anzukommen, als eine, die nur durch England führt. Idealerweise verfügt mindestens ein Investigator über medizinische Kenntnisse.

Historischer Hintergrund

Dieses Abenteuer spielt Anfang Mai 1926 im Südwalisischen Kohlerevier. Der erste Tag ist Dienstag, der 4. Mai 1926. Im Vereinigten Königreich hat am Vortag ein Generalstreik begonnen. Die Arbeiter der Kohleminen streiken gegen Lohnkürzungen und Arbeitszeitverlängerungen, die von den

Minenbesitzern angeordnet wurden, um gesunkene Kohlepreise auszugleichen. Dem Streik schließen sich die Eisenbahn- und Transportarbeiter ebenso an, wie die Drucker, Hafenarbeiter sowie die Arbeiter der Eisen- und Stahlindustrie. Der Streik ist im Vereinigten Königreich hoch umstritten. Den Streikenden werden kommunistische, revolutionäre beziehungsweise umstürzlerische Motive vorgeworfen. Es gibt eine landesweite Organisation von rechtsgerichteten Streikbrechern namens OMS (Organisation for the Maintenance of Supplies), die zeitweilig die Arbeitsplätze von Streikenden einnehmen sollen, um zu verhindern, dass die grundlegende Versorgung des Landes zusammenbricht. Es kommt im Verlauf des Streikes zu zahlreichen, teilweise hitzigen Auseinandersetzungen zwischen den Parteien, aber größere Zusammenstöße bleiben weitestgehend aus.

Auch in Cymmer werden Streikende und Streikbrecher aufeinander stoßen, was die Ermittlungen teils von übernatürlichen Elementen auf rein weltlichen Groll lenken und Tempo in einzelne Szenen bringen kann, wenn sich die Anspannungen entladen.

Hintergrund für die Spielleitung

Besonders in den ländlichen Teilen von Wales haben sich lokal verschiedene vorchristliche Riten und Gebräuche erhalten, deren teilweise mythische Wurzeln schon seit vielen Generationen in Vergessenheit geraten sind.

Im Cymmer wurde seit Menschengedenken die Fruchtbarkeit der Natur verehrt. Von den einstmals umfangreichen Ritualhandlungen sind nur noch ein paar kleine regionale Sitten übriggeblieben. Dazu gehört, dass die Frauen des Orts kleine Sträußchen aus getrockneten Blumen und Kräutern aus der Umgebung in den Fenstern der Häuser aufhängen. Die Einwohner von Cymmer sind sich nicht bewusst, dass sie damit ihre Zugehörigkeit zum Fruchtbarkeitskult der Shub-Niggurath bekennen. Sie betrachten die kleinen Sträußchen einfach als Dekorationen, die zudem noch einen dezenten und angenehmen Duft verströmen. Andere alte Traditionen, wie das Schlachten von Ziegen an bestimmten Orten im Wald, werden seit langer Zeit nicht mehr befolgt, sind jedoch von Generation zu

Generation weiter erzählt worden: Lasse eine schwarze Ziege am Druidenstein ausbluten und der Wald wird es dir entlohnen.

Die Bewohner des ländlichen Südwales sind traditionell von den Erträgen der Landwirtschaft und damit der Fruchtbarkeit der Umgebung abhängig. Erst mit dem Einzug der Industrialisierung und dem damit einhergehenden Kohleabbau erlangte Cymmer eine andere ökonomische Grundlage und das Dorf wuchs.

Als aus der kleinen Tagebaumine im Laufe der Jahre ein Bergwerk wurde, begannen Schlacke, Abraum und Abwasser die Umgebung zu verschmutzen. Das rief den Unmut der Schwarzen Ziege der Wälder hervor. Der Streik führt nun zu einem zeitweiligen Rückgang der Verschmutzung und die alten Mächte der Fruchtbarkeit verstärkten ihren Einfluss in diesem Gebiet.

Ein paar Tage, bevor die Investigatoren eintreffen, hat die verbitterte Witwe und Gegnerin des Bergwerks Mrs. Myfanwy Corryn auf der Suche nach Kräutern einen kleinen Hügel im Wald entdeckt, dessen Kuppe nicht baumbewachsen war. Oben auf der lichten Kuppe des Hügels ragte ein alter Opferstein aus der Grasnarbe. Dieser trägt noch Reste alter, stark verwitterter Gravuren. Eine Ausgrabung und genaue Untersuchung zeigt stilisierte Bäume und gehörnte Ziegenköpfe.

Einem ihr selbst unerklärlichen Impuls folgend, hat Mrs. Corryn eine schwarze Ziege gekauft und diese am Tag vor dem Eintreffen der Investigatoren auf dem Opferstein geschlachtet, wie es die Überlieferung beschreibt. Als das Blut der Ziege über den Opferstein rann, wurde der nächste Baum dadurch zu einer sogenannten Dame der Wälder, einer niederen Dienerin von Shub-Niggurath. Deren Ziel ist es, ein Dunkles Junges zu werden. Zu diesem Zweck muss nur noch ein Menschenopfer auf dem Opferstein dargebracht werden. Mrs. Corryn wird versuchen, dieses Ritual zu vervollständigen, ohne genau zu wissen, was sie da eigentlich tut. Sie ist jedoch überzeugt davon, dass diese Tat die Rettung für die erkrankte Umwelt von Cymmer ist und damit auch den Menschen des Ortes helfen wird. Wenn sie die anderen Frauen des Dorfes um

Hilfe bittet, werden diese wie selbstverständlich an ihrer Seite stehen, ebenfalls ohne sich bewusst zu machen, was sie da unternehmen.

Zum organisatorischen Ablauf

Dieses Abenteuer ist im Grunde recht linear, kann aber auch deutlich offener gespielt werden. Es beginnt damit, dass die Investigatoren zusammen mit ein paar anderen Personen in Cymmer stranden, als die Eisenbahner sich dem Streik der Kohlebergmänner anschließen. Am selben Abend noch wird das erste Opfer der Dame der Wälder gefunden, die den Organisator der Streikbrecher getötet hat, um die Mine weiter im Stillstand zu halten.

Über den nächsten Tag hinweg eskaliert das Geschehen. Streikende und Streikbrecher prügeln sich, die Mine steht kurz vor Wiederaufnahme des Betriebs. Die Dame der Wälder tötet mindestens einen weiteren Streikbrecher und schließlich entführen die Kultistinnen eine versnobte Londonerin, die ebenfalls in Cymmer festsetzt, um mit ihr als Menschenopfer die Dame der Wälder in ein Dunkles Junges zu verwandeln. Greifen die Investigatoren hier nicht ein, wird das Dunkle Junge den Ort dem Erdboden gleich machen, nahezu alle Bewohner töten und die Mine zerstören. Es bleibt ein grünes Tal zurück, in dem sich die wahnsinnig gewordenen Kultistinnen im Wald verbergen.

Das Szenario ist für eine vergleichsweise kurze Spielsitzung gedacht ist und die Ereignisse haben eine klare Zeitabfolge haben, ob die Ermittler eingreifen oder nicht.

Walisisches Potpourri kann aber selbstverständlich in anderer, freierer Szenenfolge gespielt werden. Daher sind die Vorgänge und Beschreibungen den jeweiligen Schauplätzen zugeordnet. Die Investigatoren können auch Szenen verpassen, wenn sie sich zu entsprechenden Zeitpunkten an anderen Schauplätzen aufhalten, und wiederum andere verhindern und ändern.

Ein kurzer Exkurs zur walisischen Sprache

In den 1920ern galt die Verwendung der walisischen Sprache als rückständig, altmodisch und kleingeistig. Wer etwas auf sich hielt, sprach Englisch. Schulkindern wurde die Verwendung der walisischen Sprache untersagt. Bis in die 1890er Jahre gab es sogar Stockschläge, wenn Schulkinder beim Walisischsprechen erwischt wurden. Durch die ausgeprägt Binnenmigration aus England kann im Landesinnern und in der Nähe der Grenze zu England davon ausgegangen werden, dass die Waliser Englisch sprechen können, selbst wenn sie untereinander bevorzugt Walisisch sprechen. Für die Zwecke dieses Abenteuers wird davon ausgegangen, dass die Bewohner von Cymmer Englisch sprechen. Wenn die Spielleitung eine solche Komplikation einbauen möchte, dann kann sich der einer oder andere Dorfbewohner aber weigern, Englisch zu sprechen oder bestimmte Konversationen auf Walisisch geschehen lassen, besonders wenn kein Außenstehender erkennbar involviert ist.

Der Bahnhof

Investigatoren, die im Zug 1. Klasse reisen, können dort im Nebenabteil bereits Bekanntschaft mit der Familie Sharpe und speziell ihrer unangenehmen Matrone machen (s.S. XXX)

Szene 1 – Der Streik

Alle Reisenden werden bemerken, dass der Zug von Swansea nach Cardiff am späten Nachmittag (ca. 17:00 Uhr) planmäßig an dem kleinen Bahnhof von Cymmer anhält. Dann ist eine Gruppe Männer in grober Arbeiterkleidung zu sehen, die den Bahnsteig verlässt und in die Ortschaft geht. Die beiden Mitarbeiter des Bahnhofs gehen zur Lok, reden dort mit dem Zugführer, den Schaffnern und Heizern - bis die Eisenbahnarbeiter dann geschlossen die Arbeit niederlegen und den Zug mitsamt den Reisenden einfach stehenlassen. Die meisten Passagiere bemerken das erst, sobald der Halt in Cymmer länger dauert, als planmäßig vorgesehen. Wenn die Investigatoren

versuchen, die Streikenden anzusprechen, werden sie mit Aussagen wie „Wir fahren nicht weiter, wir schließen uns dem Protest unserer Kollegen an.“, „Wir sind nicht mehr im Dienst.“, „Wenden Sie sich an die Bahngesellschaft.“ oder „Wir sind solidarisch, wir können nichts für Sie tun.“ abgespeist. Die Arbeiter gehen geschlossen ins Dorf, wo sie offenbar bei den streikenden Minenarbeitern unterkommen können. Die anderen Passagiere steigen schließlich ebenfalls aus und begeben sich zügig ins Dorf. Wenn die Investigatoren mit den Arbeitern gesprochen haben, werden die anderen Passagiere einen Vorsprung haben, lediglich die Sharpes mit ihren Hausmädchen und ihrem umfangreichen Gepäck sind auch nicht bedeutend schneller als sie. Wir gehen im Folgenden davon aus, dass die Investigatoren gezwungen sind, in der Pension von Mrs. Corryn unterzukommen.

Das Dorf Cymmer

Beinahe idyllisch am Fuße zweier dicht bewaldeter Hügel am Zusammenfluss von Afon Corrwg und Afon Afan im County Borough Neath Port Talbot liegt die überschaubare Minensiedlung, die im Süden von offenem Moorland begrenzt wird.

Vom kleinen Bahnhof führt eine recht breite Kopfsteinpflasterstraße durch die kleine Ansiedlung, die anscheinend in den letzten Jahrzehnten merklich gewachsen ist. Die meisten der vielleicht vier Dutzend kompakten aber gepflegten Arbeiterhäuser liegen an der Hauptstraße, die sich mit ein paar Kurven einen Hügel hinauf windet und dort an einem Minengelände endet. Ein paar Schilder an den kleinen Gebäuden bezeichnen Häuser mit besonderer Funktion. Es gibt eine Arztpraxis, einen Pub namens „King’s Head“, ein „Bed & Breakfast“ mit einem Schild auf dem „Vacancies“ steht, ein „Post Office & Shoppe“ sowie eine Konstablerie mit einem „Police“-Schild. Die Spielleitung kann den Ort beliebig mit weiteren Pensionen und Hotels erweitern, die durch den Ansturm der Zugreisenden aber allesamt belegt sind.

Szene 2 – Besorgungen und erste Informationen in Cymmer

Zunächst werden die Investigatoren vermutlich versuchen, eine Unterkunft zu finden, die sie aufnimmt, solange sie in Cymmer festsitzen. Gehen sie direkt zu Mrs. Corryn’s Bed & Breakfast, können sie dort zwei Zimmer ergattern. Wenn sie im Pub nach Zimmern fragen, werden sie ebenfalls zum B&B geschickt, weil alle Zimmer im Pub absolut voll belegt sind. Auch andere etwaige Unterbringungen und die privaten Zimmer anderer Arbeiterfamilien sind belegt, durch festsitzende Reisende, Streikende und Streikbrecher.

Das Postamt mit angeschlossenem Geschäft ist bei Ankunft der Investigatoren am ersten Abend geschlossen. Das Schild an der Tür gibt die Öffnungszeiten mit 8:00 Uhr bis 11:00 Uhr und 13:30 Uhr bis 15:00 Uhr an.

Hier können die Investigatoren ab dem zweiten Tag Briefe in den Briefkasten einwerfen, Telegramme aufgeben und Lebensmittel, sowie Gegenstände des täglichen Bedarfs einkaufen. Die Preise sind moderat, es ist aber nicht vieles vorhanden, was über Lebensmittel, Haushaltswaren und einfache Gartengeräte hinausgeht. Nicht vorhandene Waren können zwar bestellt werden, da die Belieferung und auch der Transport der Post aber normalerweise durch den Zug geschieht, werden keine Bestellungen ankommen, bevor die Eisenbahn ihren regulären Betrieb wieder aufnimmt oder die Post eine andere Form der Versorgung aufbaut.

Mrs. Corryn’s Bed & Breakfast

Schon beim Betreten des Ortes werden die Investigatoren an einem etwas größeren der Häuser Cymmers das Schild bemerken, auf dem „Bed & Breakfast“ zu lesen ist und unter dem ein kleineres Schild mit der Aufschrift „Vacancies“ anzeigt, dass hier Gästezimmer zu erwarten sind.

Das Haus von Mrs. Corryn ist direkt gegenüber des Pubs gelegen und kein Hotel, sondern nur mit Wohlwollen als Pension zu bezeichnen. Vielmehr ist es für Cymmer ein eher geräumiges Privathaus, in dem Mrs. Corryn die nicht von ihr bewohnten Zimmer für ein erstaunlich geringes Entgelt an

Besucher vermietet. An den Wänden befinden sich einfache Aquarelle und Kohlezeichnungen der Landschaft und von Wäldern und Flussläufen, die keine nennenswerte Ausbildung, aber Talent und ein gutes Auge beweisen. Die Bilder hat Mrs. Corryn selbst in der Umgebung von Cymmer gemalt und zeigen ihre Liebe für die Natur der walisischen Hügel.

Das ganze Haus ist eng, grenzwertig kitschig und zugleich gemütlich eingerichtet mit Spitzendeckchen und Nippes auf vielen Freien Flächen. Alle Dielen und die Treppe ins Obergeschoss knarzen trotz dicker und oft übereinander gelegter Teppichflächen.

Es gibt drei Gästezimmer: ein Doppelzimmer und zwei Einzelzimmer. Das Doppelzimmer wird nur an verheiratete Paare vermietet, das ehemalige Arbeitszimmer von Mrs. Corryns Mann beherbergt ein Bett und das ehemalige Zimmer ihrer beiden Söhne hat zwei Einzelbetten. Es können außerdem Liegen in der Diele aufgestellt werden.

In jedem Fenster des Hauses hängt ein kleiner Strauß aus getrockneten Kräutern und Wildblumen, die einen süßlich-staubigen Duft verbreiten.

Szene 3 – Die Unterkunft

Hinweis für die Spielleitung: Bei der Ankunft der Investigatoren sollte die Spielleitung dafür sorgen, dass Familie Sharpe vor ihnen die Zimmer belegt. Mrs. Sharpe nutzt jedes kleine Zögern, ist aber auch resolut genug, sich rücksichtslos vorzudrängeln. Sie wird das größte Zimmer für sich selbst und ihren Mann sichern, ist aber durchaus zu Kompromissen bereit, wenn es um die Unterbringung ihrer Hausmädchen geht.

Beim Betreten des Hauses von Myfanwy Corryn fällt ein starker minzig-süßlicher und würziger Geruch nach Kräutern auf.

Sofern die Investigatoren nach dem Beziehen ihrer Zimmer das Haus noch verlassen wollen, vertraut Mrs. Corryn ihnen einen Schlüssel zum Haus an. Dieser wird bevorzugt weiblichen Investigatoren oder solchen von hoher gesellschaftlicher Stellung oder Reputation anvertraut. Folglich sollten die Investigatoren darauf achten, wer den Schlüssel bei sich hat. Mrs. Corryn bietet kein Abendessen an. Wenn die Investigatoren sich

also zum Abendessen in den Pub begeben, kann mit der Szene dort fortgefahren werden. Ansonsten wird der Konstabler auf der Suche nach Hilfe auch im Bed & Breakfast eintreffen und die Schlägerei im Pub nur indirekt bemerkbar sein an Lärm und den blauen Augen, die die Beteiligten danach zur Schau tragen.

Pub „King’s Head“

Die einzige gastronomische Anlaufstelle in Cymmer ist der Pub „King’s Head“, der sich in einem ehemals weiß getünchten, aber inzwischen etwas verwitterten Haus an der Hauptstraße befindet. Hinter der Eingangstür befindet sich ein rustikal und durchaus gemütlich eingerichteter Schankraum. Auf den Fensterbänken der kleinen Fenster stehen Väschen mit getrockneten Blumen, die den Kräutersträußchen in den Fenstern anderer Häuser im Ort ähneln.

Das Essen im Kings Head ist einfach. Es gibt Brot mit einem würzigen Eintopf, der nur als „Cawl“ (Aussprache: Kaul) bezeichnet wird und dessen genauere Zusammensetzung wohl nicht einmal dem mürrischen und wortkargen Wirt bekannt ist. Dafür ist das Bier frisch und von guter Qualität.

Die Preise sind hier erstaunlich erschwinglich.

Szene 4 – Schlägerei und Rekrutierung

Begeben sich die Investigatoren auf Zimmersuche direkt vom Zug aus hierher, werden sie vom Wirt abgewiesen. Andere Gäste waren schneller und haben die improvisierten Hinterzimmer bereits belegt. Bevor die Investigatoren eine Unterkunft gefunden haben, sitzen so viele streikende Arbeiter an den Tischen und am Tresen, dass für sie gar kein Platz mehr ist.

Am späteren Abend der Ankunft der Investigatoren sind im Pub von Cymmer immer noch zahlreiche Arbeiter versammelt. Das Lokal ist weiterhin gut besucht, aber für die Investigatoren findet sich noch ein Platz an einem der Tische. Die anderen Plätze und Barhocker sind von kräftig gebauten Minenarbeitern in grober, schwarzer Drillichkleidung besetzt. An die Wände und Säulen sind Transparente und Plakate mit

Forderungen nach auskömmlicher Bezahlung und besseren Arbeitsbedingungen gelehnt.

Ein paar Minuten nach der Ankunft der Investigatoren wird die Eingangstür des Pubs aufgestoßen und ein Pulk ebenfalls grob gekleideter Männer drängt in die Gaststube. Wenn die Investigatoren die Gruppe Arbeiter gesehen hat, die am Bahnhof ausgestiegen sind, dann sind diese leicht wiederzuerkennen. Die Streikbrecher beginnen unverzüglich, die anderen Anwesenden aggressiv zu provozieren: „Mach doch mal Platz hier“, „Geh mal aus dem Weg“, „Nimm mal deinen Dreck hier weg“, gefolgt von einem Tritt gegen eines der Transparente und andere Spitzen. Innerhalb weniger Augenblicke bricht eine erbitterte Schlägerei aus. Barhocker werden geschwungen, Fäuste und Stühle fliegen, Gläser zersplittern, es wird an Kragen gezerrt, über Tische gestoßen, Fäuste landen in Magenkuhlen und auf Kinnen.

Sollten sich einer oder mehrere der Investigatoren an der Schlägerei beteiligen wollen, werden sie feststellen, dass die Anwesenden nicht nur Nehmerqualitäten haben, sondern auch durchaus austeilen können. Es scheint für keinen der Beteiligten die erste Schlägerei zu sein.

Bevor aber jemand ernsthaft zu Schaden kommen kann, steht Konstabler Wyvern in der Eingangstür, gekleidet mit seiner halbherzig übergeworfenen Uniform, samt Armbinde. Beim Anblick der Szenerie im Pub verlässt ihn kurz, aber sichtbar, der Spaß an seinem Beruf. Allerdings erstarren die anwesenden Schläger beim Anblick einer uniformierten Autoritätsperson mit Schlagstock.

Tatsächlich ist Wyvern aber nicht wegen der Schlägerei gekommen, sondern fragt, ob ein Mediziner anwesend ist – und ob hier alles in Ordnung sei. Die beiden eben noch streitenden Gruppen wirken, wie Geschwister, die gerade vom strengen Vater bei einem verbotenen Streich ertappt wurden. Verlegen werden Stühle hingestellt, fremde Kragen gerichtet, Scherben notdürftig verdeckt und Taschentücher gereicht. Der seltsame Moment endet, wenn ein medizinisch fähiger Investigator sich zu erkennen gegeben hat und die Gruppe mit dem Konstabler den Pub

verlässt. Konstabler Wyvern bringt die Investigatoren dann zum Haus des Arztes Dr. Ackley, wo sich ein medizinischer Notfall befinden soll, bei dem er Hilfe benötigt. Fühlt sich keiner der Ermittler angesprochen, wird der Konstabler immer flehender und schraubt seine Ansprüche herunter, bis auch ein wenig fähiger Investigator als tüchtig genug durchgeht.

Sollten die Ermittler den Pub nicht aufsuchen, wird der Konstabler sie auf anderem Wege erreichen. Er trifft sie dann auf der Straße oder fragt bei Mrs. Corryn nach fähigen Helfern.

Konstablerie

An einem ansonsten nicht außergewöhnlich aussehenden Haus an der Hauptstraße befindet sich ein Schild mit der Aufschrift „Police“. Im Erdgeschoss seines Wohnhauses hat Konstabler Wren Wyvern sein Büro. Dort befindet sich ein Schreibtisch mit Namensschild, ein paar Aktenschränke und ein Tresor. Ein kleiner Raum hinter dem Büro hat ein vergittertes Fenster und eine vergitterte und abschließbare Tür. Diese Zelle dient meist nur dazu, Betrunkene auszunüchtern.

Praxis Dr. Ackley

Dr. Ackley ist aufgrund eines Kongresses in Cardiff und dort nicht abkömmlich (und inzwischen müsste auch er auf das Ende des Generalstreiks warten). Er hat den Schlüssel zu seinem Haus, in dem sich auch seine Praxis befindet, an Konstabler Wyvern gegeben, damit auch in seiner Abwesenheit jemand im Notfall Zugang zu seinem Haus hat.

Szene 5 – Der Notfall und die Verwandlung

Konstabler Wyvern bringt die Investigatoren zu Acklays Prais, nachdem sie sich bereit erklärt haben, bei einem medizinischen Notfall auszuhelfen. Einer der Vorarbeiter der Mine ist erkrankt, er hatte sich mit dem Verdacht einer Vergiftung beim Konstabler gemeldet. Der Vorarbeiter hatte die

Vermutung geäußert, seine Frau habe ihm etwas in Essen gemischt, und nun habe er Leibschmerzen. Der Konstabler weiß nicht mehr weiter und hat daher nach medizinischer Hilfe gesucht.

Die Praxisräume im Erdgeschoss des Hauses von Dr. Ackley sind gut ausgestattet und bereits erleuchtet, als die Investigatoren eintreffen. In einem Behandlungsraum sitzt ein Mann zusammengesunken auf einer Behandlungsliege. Die Brust hebt und senkt sich regelmäßig.

Spielen Sie die Untersuchung aus, anstatt Proben auf Erste Hilfe oder Medizin zu fordern. Die einzelnen Erkenntnisse sollen sich Stück für Stück zu einem verstörenden Bild zusammensetzen. Nur wenn die Spieler der Investigatoren unsicher sind, geben Sie ihnen nach erfolgreicher Probe auf Erste Hilfe Hinweise an die Hand, dass sie zuerst Ansprechbarkeit, dann Puls und Atmung kontrollieren sollten und führen Sie sie so an die Erkenntnis heran, dass der Mann tot ist, auch wenn es erst nicht so wirkt.

Der Patient reagiert nicht auf Ansprache. Beim Abnehmen der Mütze rieseln einige Partikel, die wie Schmutz aussehen, herunter. Der gesenkte Kopf kann mit ein wenig Mühe angehoben werden. Wird eines der geschlossenen Augenlider geöffnet, reagiert das Auge nicht, auch nicht auf Lichteinfall, es wirkt ein wenig glasig. Es ist kein Puls festzustellen, aber am Hals ist unter der Haut eine kurze Bewegung, wie vom Anspannen einer Sehne zu spüren. Der Körper scheint in seiner zusammengesunken sitzenden Position erstarrt zu sein. Beim Versuch, den Körper in eine liegende Position auszustrecken, gibt schon bei geringem Krafteinsatz ein knackendes, knirschendes Geräusch. Ein Abtasten ergibt harte und vertrocknet wirkende Muskeln unter der Haut. Bei einem Schnitt durch die Haut tritt kein arterielles Blut aus, lediglich ein wenig dunkles Blut und Gewebeflüssigkeit sind zu erkennen. Aus dem Mund des Patienten ist im Zuge der Untersuchung ein Knistern zu hören. Auch auf der Brust ist kein Herzschlag zu hören. Beim Abhören der „Atmung“ ist ein Knarren zu hören. Beim Entfernen der Kleidung fällt auf, dass der Patient zu viele Rippen zu haben scheint, als wären fast doppelt so viele, aber

dünnere Rippen vorhanden. Das Heben und Senken des Brustkorbs scheint auch keine Atmung zu sein, denn aus Mund und Nase kommt kaum Luft heraus.

Dann streckt sich der Kopf des Mannes nach hinten und etwas scheint von innen gegen die Lippen zu drücken. Aus dem Mund springt und entrollt sich ein Zweig mit frischen grünen Blättern.

Der Patient ist offenbar tot, aber es wachsen grüne Pflanzen aus seiner Leiche. Der Anblick dieses Vorganges kostet **0/1W3 STA**. Der Konstabler erklärt sich bereit, die Witwe zu informieren, die beiden Kinder des Verstorbenen haben Cymmer bereits vor einiger Zeit verlassen und leben an anderen Orten. Konstabler Wyvern verfügt, dass der Körper im Keller des Arzthauses aufgebahrt werden solle, bis über das weitere Vorgehen mit der Familie und dem Priester Übereinkunft erzielt werden kann. Der Zugang zum Toten sollte begrenzt werden.

Im Keller der Hauses werden, nach Aussage des Konstablers, normalerweise die Verstorbenen aufgebahrt, bis der zuständige Geistliche Vater Gregory aus dem Nachbarort verständigt werden kann. Die Investigatoren können sich daran halten, oder anders vorgehen wollen – spätestens wenn nach dem Besuch der Damen der Leichnam weiter Wurzeln schlägt.

Nicht lange nach Aufbruch des Konstablers – in der Zwischenzeit können die Investigatoren den Toten weiter untersuchen und feststellen, dass der Zweig im Mund dem einer Birke ähnelt - betritt ein halbes Dutzend resolut auftretender Dorfbewohnerinnen das Haus des Arztes. Myfanwy Corryn ist in Begleitung einer etwas nobler als die anderen Dorfbewohnerinnen gekleideten Frau, die vom begleitenden Konstabler als Mrs. Brookes, die Ehefrau des verstorbenen Vorarbeiters, vorgestellt wird. Sie nimmt die Nachricht vom Tod ihres Mannes überraschend gefasst auf, verbittet sich aber alle Kommentare, die darauf hindeuten. Mit **Psychologie** kann erkannt werden, dass die Witwe und die Damen weniger überrascht und bestürzt sind, als zu erwarten war. Sie will den Leichnam sehen, hält sich ein besticktes Taschentuch vor Mund und Nase, nimmt mit einem langen, gesenkten Blick und

einem Seufzer Abschied und macht sich dann auf, mit den anderen Damen des Dorfes das Haus des Arztes wieder zu verlassen.

Die Frauengruppe schirmt die Witwe von allzu forsch oder investigativ auftretenden Investigatoren ab. Der Konstabler kann mit einer sehr vorsichtig gestellten Bitte erreichen, dass er mit den Investigatoren das Arbeitszimmer des Vorarbeiters sehen kann. In einer beiläufigen Bemerkung unterwegs oder mittels **Überreden** lässt sich erfahren, dass Mr. Brookes im Dienste des OMS damit beschäftigt war, die Ersatzschichten in der Mine zu organisieren, um so den Streik zu hintergehen.

Anschließend geht die Verwandlung des Toten voran. Mit einem feuchten, reißenden Geräusch wachsen weitere Zweige aus dem Körper, die aussehen, als gehörten sie zu einer Birke. Biegsame Zweige brechen durch die Poren und entfalten kleine, saftig grüne Blätter. Auf der Unterseite des Leichnams wachsen dünne, weiße Wurzeln aus dem Körper und suchen Halt im Laken oder dem Polster der Liege, auf der der Leichnam liegt. Ein angenehmer Duft nach feuchter Erde und frischem Grün verbreitet sich. Sollte der Tote im Keller des Arztes aufbewahrt werden, wächst so im Laufe der Nacht ein kleiner, blasser Birkenwald heran, dessen Wurzelballen nur noch vage die Form eines Menschen hat.

Szene 6 – Ein Seltsamer Baum

Falls die Investigatoren versuchen, den Leichnam zu verbrennen, können sie dafür eine Wanne aus dem Haus des Doktors verwenden. Es gibt Kohlebriketts und verschiedene Flaschen mit trinkbaren und nicht trinkbaren Alkoholika, die zum Entfachen eines Feuers verwendet werden können. Als Ort einer Verbrennung bietet sich der Garten mit kleinem Kräuterbeet hinter dem Haus von Dr. Ackley an. Der Waldrand befindet sich ein gutes Dutzend Meter vom Haus entfernt und in diese Richtung hat der Garten einen niedrigen Zaun. Das Verbrennen der Leiche geht trotz der Brandbeschleuniger nicht sehr zügig vonstatten. Der Körper von Mr. Brooks brennt wie nasses Holz. Aus verschiedenen Öffnungen oder Abbruchstellen sprudeln immer wieder

zischen Flüssigkeiten hervor, das Feuer knackt, brodelt und immer platzen Teile mit einem nassen Ploppen ab. Es breitet sich der Geruch nach geräuchertem Schinken auf.

Beim den Vorbereitungen zum Verbrennen der Leiche oder bei einer passenden anderen Gelegenheit, möglichst in der Nacht, sind aus dem nahen Wald jenseits des Garten beunruhigende Geräusche, Knarren und Knarzen zu hören. Mit **Verborgenes erkennen** bemerken die Investigatoren, dass direkt am Zaun, noch im Garten, ein kompakter Baum steht, dessen Zweige sich hin und her wiegen, obwohl kaum Wind geht. Versuchen sie, den Baum ohne Feuer in der Nähe zu untersuchen, kommt es zu einem ersten kurzen Schlagabtausch mit der Dame der Wälder (Werte siehe Seite XXX).

Unmittelbar nach dem Entzünden des Leichnams (oder wenn man andernorts mit Feuer in die Nähe des ungewöhnlichen Baumes kommt) ist vom Waldrand zu hören, wie einer der Bäume etwas für eine Pflanze eher Untypisches tut: Er schüttelt raschelnd seine Krone und gibt einen überraschend menschlichen Schrei von sich. Mit Krachen, Knirschen und Brechen setzt sich der Baum in Bewegung und rennt in den Wald hinein davon. Dies zu beobachten kostet **0/1W3 STA**. Eine Verfolgung im Dunkeln ist aufgrund der Geschwindigkeit des Baumes wenig aussichtsreich, ein Warten bis zum Sonnenaufgang ist ratsam. Wer sich dennoch auf die Spur macht, kann mit einer *schweren* Probe auf **Spurensuche** die Spur in den Wald verfolgen und wird dort von der Dame der Wälder angegriffen.

Eine Untersuchung des hinteren Gartens bei Tageslicht zeigt, dass der Zaun von etwas offenbar Übermenschengroßen von innen durchbrochen, mitgerissen und in den Boden getrampelt wurde. Eine frische Schneise aus aufgewühltem Boden und abgerissenen Ästen und Zweigen führt tiefer in den Wald hinein. Es sind dort keine Spuren zu erkennen, die auf ein Tier schließen lassen. Der Boden sieht aus, wie mit Spaten, Grabgabeln oder anderen Geräten aufgebrochen oder aufgewühlt. **Verborgenes erkennen** offenbart den Investigatoren immer wieder Birkensamen, obwohl keiner der Bäume entlang der Spur eine Birke ist.

Offenbar hat etwas Gewaltiges eine Schneise durch den Wald geschlagen. Folgen die Investigatoren dieser, finden sie den Ritualplatz (s.S.XXX)

Das Wohnhaus der Brookes

Die Eheleute Brookes leben in einem der etwas größeren Häuser im Dorf. Es handelt sich dabei aber mitnichten um eine Villa, sondern um ein einzeln stehendes Einfamilienhaus, umgeben von einem Garten, der hinter dem Haus in den Wald übergeht. Eingerichtet ist es ebenfalls einfach, aber mit Geschmack. In den Fenstern hängen ähnlich wie bei Mrs. Corryn kleine Sträußchen oder Bündel getrockneter Kräuter.

Szene 7 – Ermittlungen bei der Witwe

Folgen die Investigatoren Mrs. Brookes direkt am Abend, werden sie Zeugen der folgenden Szene: Beim Betreten des Hauses mit der Gruppe der Dorfbewohnerinnen löst diese sich ein wenig auf. Eine der Damen kündigt an, Tee zu machen und verschwindet in die Küche.

Egal ob am gleichen Abend oder am nächsten Tag, Mrs. Brooks wird die Ermittler nicht abweisen, wenn sie für weitere Nachforschungen bei ihr auftauchen. Den Investigatoren und Konstabler Wyvern werden Tee und Sandwiches angeboten. Mrs. Corryn wird – sofern sie anwesend ist - eine längere Befragung ihrer Selbst mit Hinweis auf die erforderliche Pietät nicht zulassen, sie habe schließlich auch noch etwas zu erledigen.

Mrs. Brookes führt die Investigatoren auf deren Wunsch auch nach oben in das kleine Arbeitszimmer ihres Mannes. Auf dem Tisch steht eine kleine dekorative Vase mit frischen Zweigen. Zwei Regale enthalten einfache, in Papier eingeschlagene Stapel von Unterlagen und Notizen. Auf dem einfachen Holzschreibtisch befindet sich ein Tintenfass mit Federn und ein offenes Buch mit Personallisten der Mine, in dem Mr. Brookes die Streikenden aus dem Einsatzplan der nächsten Woche entfernt hat, indem er sie durchgestrichen hat. Die letzte Person, die dort anscheinend markiert wurde, ist ein gewisser Mr. King.

Das Fenster nach hinten in den Garten steht halb offen und lässt ein wenig kühle Luft herein. Am Fensterrahmen und auf dem Fensterbrett kann eine festgebackene, fast erdähnliche Staubschicht gefunden werden. In dieser Schicht befinden sich Birkensamen. An diesem Fenster war offenbar ebenfalls eines der in Cymmer verbreiteten Sträußchen aufgehängt, allerdings ist davon nur noch der Nagel im oberen Fensterrahmen und ein ansonsten leerer Faden übrig.

Tag 2

Da es eher unwahrscheinlich ist, dass die Investigatoren in der Nacht bereits die Dame der Wälder gestellt und getötet haben, gehen wir davon aus, dass die Ermittlungen am nächsten Tag weitergehen, an dem sich das Geschehen auch zuspitzen wird. Sollten die Investigatoren jedoch überraschend schnell und erfolgreich vorgegangen sein, bleibt hier nur das Aufklären der Hintergründe. Halten Sie sich dafür an die Beschreibungen der Pläne und Person von Myfanwy Corryn.

Szene 8 – Der nächste Morgen

In der Nacht schlafen die Investigatoren unruhig. Das Frühstück ist auf dem Esstisch im Erdgeschoss angerichtet und an sich nichts Besonderes. Mrs. Corryn ist nicht vorbereitet, besondere Extravaganzen oder ausgefallene Sonderwünsche zu erfüllen. Die Ermittler können die Gelegenheit aber nutzen, um die Dame auszufragen – etwa zu den Sträußen oder dem Vorfall des gestrigen Abends. Sobald die Investigatoren beschlossen haben, wo sie als nächstes aktiv werden wollen, betritt Gretchen Sharpe das Esszimmer und lässt mit einer schneidenden Bemerkung über räumliche Enge das Esszimmer für ihren Mann und sich selbst räumen.

Szene 9 – Weitere Ermittlungen

Die Investigatoren haben jetzt bereits einige sonderbare Dinge erlebt und können die Bewohner des Dorfes, besonders ihre Gastgeberin, danach befragen.

Zu den Sträußchen

Werden Mrs. Corryn oder eine der anderen Frauen auf die Sträußchen in den Fenstern angesprochen, geben sie zur Antwort, dass es

sich dabei um Mädesüß, Schafgarbe, Huflattich, Wegerich und andere traditionelle Heilpflanzen aus der Gegend handelt. Sie riechen angenehm und die Sträußchen sind eine örtliche Tradition, die schon die Mütter so durchgeführt haben. **Naturkunde** lässt erkennen, dass diese Auskunft auf die aufgehängten Sträußchen zutrifft – und zwar auf jedes einzelne davon, ohne dass einmal Pflanzen aus der Liste fehlen würde.

Weiterhin berichten sie, dass es sich bei den Kräutersträußchen lediglich um eine alte lokale Tradition handelt, die die Frauen von ihren Müttern und Großmüttern übernommen haben. Bei den früheren Generationen gab es den Aberglauben, dass die Sträußchen dafür sorgen, dass es den Kindern und den Tieren gut geht und dass niemand zum Stehlen ins Haus kommt. Jetzt allerdings halten sie nur den örtlichen Brauch aufrecht und genießen den angenehmen Geruch. Die genaue Zusammenstellung variiere aber je nach Jahreszeit und was gerade in der Umgebung zur Verfügung stehe. Aus manchen der Kräuter wird sogar Tee bereitet. Sie beklagt, dass der Huflattich und andere Kräuter immer seltener werden, seitdem die Mine da ist und das Wasser des Flusses verschmutzt. Einige andere Pflanzen leiden ebenfalls unter dieser Verschmutzung. Außerdem halte der Doktor nichts von den traditionellen Kräutern und baue lieber Gift in seinem Garten an. Sie äußert sich eher abfällig über den „studierten Herren“.

Zur Baum-Verwandlung

Wird Mrs. Corryn oder eine andere Person befragt, ob es schon einmal vergleichbare Vorfälle vorgekommen seien, geben diese zur Antwort, dass in Cymmer noch nie zuvor jemand mit einem Ast erstochen wurde. Spezielle Mrs. Corryn lässt sich auch nicht von einer anderen Variante überzeugen, sie tut jede Schilderung des Pflanzenwachstums aus der Leiche als Unsinn ab. Das sei ja, wie in den Geschichten, die man Kindern erzählt, um sie vom Verschlucken von Kirschkernen abzuhalten, damit ihnen kein Kirschbaum aus dem Bauch waschen möge. Jemand habe dem armen Mann einen Ast in den Hals gerammt und das sei alles.

Die Mine

Die Hauptstraße Cymmers führt direkt auf das Firmengelände der Mine. Es ist auf den ersten Blick erkennbar, dass der Kohleabbau hier im Tagebau begonnen hat, solange man dem Flöz oberirdisch folgen konnte. Vor einigen Jahren ist man dann aber zu Untertageabbau übergegangen. Vor dem Berghang befinden sich einige hölzerne Gebäude zum Ver- und Umladen der Kohle, sowie ein kleines Verwaltungsgebäude. Am Abend der Ankunft der Investigatoren ist das Gelände abgesperrt. Falls die Spielleitung abschreckendere Maßnahmen ergreifen will, halten die Streikenden die Ermittler davon ab, die Anlage zu betreten und schrecken auch vor einer handfesten Auseinandersetzung nicht zurück.

Szene 10 – Erkundigungen zur Mine

Wenn die Investigatoren am Morgen nach ihrer Ankunft in Cymmer mit Konstabler Wyvern oder Mr. King sprechen möchten, werden sie von mürrischen Dorfbewohnern zur Mine verwiesen. Diese beschimpfen Mr. King rüde. Bei Ankunft der Investigatoren ist es an der Mine gespenstisch ruhig. Es wird nicht gearbeitet, die Maschinen stehen still und die Betriebsamkeit, die diesen Ort ansonsten zu prägen müsste, fehlt. Lediglich aus dem Verwaltungsgebäude lassen sich Stimmen vernehmen, die sich offenbar uneins sind. Zu verstehen ist: „Es ist Unsinn, mit euch arbeiten zu wollen. Das wäre viel zu gefährlich. Ihr würdet wahrscheinlich mehr Schaden anrichten, als Nutzen bringen. Wir müssen die anderen dazu bringen, sich uns wieder anzuschließen. Wir werden auf jeden Fall die Wache gehen und schauen, dass sich da unten keine Wetter aufbauen oder sonst was passiert.“

Dieses Gespräch mit den Streikbrechern, die vom OMS extra hergebracht wurden, weist darauf hin, dass die Mine erstmal weiter ruht und nur die notwendigsten Dinge getan werden, die Unfälle vermeiden sollen.

In dem kleinen Holzgebäude befinden sich Mr. King, der stellvertretende Vorarbeiter, die Streikbrecher der OMS und Konstabler Wyvern, der bei dem Gespräch Notizen macht. Mr. King, ein untersetzter Mann mit struppigem Haar, versucht, den Betrieb der

Mine aufrecht zu halten. Er handelt im Auftrag des Besitzers, der sogar eine Bonuszahlung für alle Arbeiter ausgelobt hat, die zur Arbeit zurückkehren. Es seien alle Männer anwesend, die sich bereit erklärt hatten, außer Mr. Friggs. Dieser sei nie erschienen. Das reiche aber noch nicht aus, um eine vernünftige Schicht aufzustellen. Es reiche nur um in der Mine Wache zu gehen, damit nichts passiert – wie bei allen Kohleminen besteht auch in Cymmer stets die Gefahr, dass sich gefährliche Gase aufbauen oder Gänge instabil werden.

Auf Rückfrage erklärt sich Konstabler Wyvern bereit, die Familie Friggs aufzusuchen. Diese wohnt im Haus mit der Nr. 24. Der Konstabler ist auch bereit, sich alle anderen Spuren anzusehen, die die Ermittler gefunden haben. Ansonsten können die Ermittler auch alleine nachforschen, was es mit dem fehlenden Arbeiter auf sich hat – oder sie folgen ohne diese Zwischenschritte der Spur der Dame der Wälder zum Kultplatz, siehe S. XXX.

Das Haus der Friggs

Ein unscheinbares Reihenhaus mit Sträußchen in den Fenstern – es sieht aus wie fast alle Gebäude im Dorf.

Szene 11 – Wo ist Mr. Friggs?

Schon bevor die Investigatoren das Haus der Familie Friggs, erreichen, können sie das Weinen eines Kindes aus dem Haus hören. Das Klopfen an der Haustür wird von einer dicklichen und abgekämpft wirkenden Frau beantwortet, die ein Kleinkind an der Schulter trägt. Das Kind schreit mit hochrotem Kopf und lässt sich nicht beruhigen. Mrs. Friggs gibt an, das Kind habe wohl Verdauungsschwierigkeiten, offenbar verträgt der Säugling etwas nicht, was sie gegessen hat. Auf die Frage nach ihrem Mann antwortet sie, dass ihr Mann nicht zuhause sei. Er sei heute Morgen hoch zur Mine gegangen. Wenn die Investigatoren antworten, dass Mr. Friggs nicht an der Mine angekommen ist, versucht sie ein paar Ausflüchte, gibt dann aber zu, dass ihr Mann gelegentlich im Wald Kaninchen jagt und nach seinen Fallen schaut. Das ist nach geltendem Recht Wilderei, wird aber zumeist als minderschweres

Kavaliersdelikt abgetan. Sie gibt den Investigatoren dann auch eine Beschreibung des Weges, den ihr Mann normalerweise geht: runter zu einem Bach, diesem ein wenig folgen und dann einen der Trampelpfade nordwärts nehmen.

Im Wald

Die Wege sind gut zu erkennen und werden anscheinend öfters benutzt. Es ist feucht, saftig grün, dunstig und es riecht angenehm würzig nach frischem Waldboden und den verschiedenen Pflanzen, die im Frühjahr sprießen.

Szene 12 – Die Suche nach dem Wilderer

Folgen die Investigatoren der Wegbeschreibung von Mrs Friggs, finden sie sich bald im Wald wieder, Rufen nach Mr. Friggs führt nicht zum gewünschten Ergebnis, schreckt aber das eine oder andere Reh oder Kaninchen auf, welches dann raschelnd im dichten Unterholz verschwindet. Eine Suche nach Spuren mit **Verborgenes erkennen** führt die Investigatoren zu den Umrissen eines toten Kaninchens oder Hasen, jedoch in Wurzeln nachgezogen, aus denen frische grüne Birkenzweige wachsen. Das Tier war offenbar in einer Falle gestorben, die auf einer Lichtung ausgelegt war. Ansonsten finden sie eine leere, aber ausgelöste Kaninchenfalle und wenige Meter dahinter eine frische auffällige Schneise, die an die Spuren am Arzthaus erinnert. Der Boden ist ebenso aufgewühlt, aber schon wieder von einer frischen Schicht neuen Bewuchses mit grünen Trieben bedeckt. Folgen die Investigatoren der Spur, so führt diese bergab zum Arzthaus und ein wenig bergauf in Richtung eines Hügels, dessen Kuppe nicht bewaldet ist.

Der Ritualplatz

Die baumlose Hügelkuppe, aufgrund des ansonsten dichten Waldes von keinem anderen Ort in der Nähe einsehbar, ist mit feinem Gras, Kräutern und frischen Birken sprosslingen überzogen. In der Mitte der Lichtung ragt ein moosbewachsener Stein aus dem Boden, an dem in den letzten

Wochen mehrfach gegraben wurde, um mehr der Symbole freizulegen, die in den Fels geritzt sind. Diese zeigen Bäume, die von sehr einfach angedeuteten Menschen verehrt werden. Zuweilen ist unklar, ob eine Figur Baum oder Mensch ist.

Kam es noch zu keiner Störung an dem Ort, ist durch getrocknetes Blut und andere Flüssigkeiten ein abgezogenes, schwarzes Ziegenfell über den Stein gelegt, Spuren von Myfanwy Corryns erstem Opfer zum Beschwören der Dame der Wälder.

Szene 13 – Die Dame der Wälder

Die Investigatoren erreichen die annähernd kahle Hügelkuppe. Sind sie auf der Suche nach Mr. Friggs – also kommen sie am Morgen des zweiten Tages hier an – steht hier eine Person, die sich an einen Baum lehnt, der wiederum einzeln auf der Spitze des Hügels steht. Die Person trägt einen der schwarzen Kittel der Minenarbeiter, reagiert aber nicht auf die Ansprache der Investigatoren.

Im Näherkommen erkennen die Investigatoren, dass die Person mit der Stirn an eine Birke gelehnt regungslos dasteht. Die Blätter der umliegenden Bäume rascheln im Wind, es regt sich etwas im Unterholz. Zu Füßen der Person am Baum (bei der es sich um den verstorbenen Mr. Friggs handelt) liegt etwas, das zunächst aussieht, wie eine Pelzjacke, sich aber als frisch abgezogenes, schwarzes Ziegenfell entpuppt, das über einen Stein gebreitet wurde. Der Wind weht einen ranzigen Geruch nach Ziege herüber.

Erreichen die Ermittler diesen Ort vorher, also vermutlich in der Nacht, ist Friggs Leiche nicht hier und die Ermittler werden nur den Stein sowie das Fell finden und aus dem Dunkeln von der Dame der Wälder angegriffen werden, die jedoch nach einem kurzen Schlagabtausch wieder flieht.

Nahe dem Platz, wo die Birke steht ragt der sogenannte „Druidenstein“ aus dem Boden, über den das Ziegenfell ausgebreitet liegt. Wer das Fell vom Felsen zieht wird zum Ziel der Dame der Wälder, solange diese sich noch in der Nähe befindet. Wurde sie bereits „entdeckt“, wechselt sie den Fokus und greift mit peitschenden Ästen nach dem neuen Ziel. Wurde sie noch nicht bemerkt, greift sie spätestens jetzt an.

Mit **Verborgenes erkennen** bemerken die Investigatoren in der Rinde des Baumes am Ritualplatz, an dem Friggs' Leiche lehnt bzw. der neben dem Stein steht, ein Auge. Es schließt sich langsam und öffnet sich wieder. Die umgebende Borke scheint auch die Form eines menschlichen Gesichts abzubilden, das leicht abgewandt zwischen zwei Zweigen in die Richtung der Investigatoren auf der Lichtung blickt. Sobald ein Investigator auf das Gesicht am Baum deutet oder anderweitig zu erkennen gibt, dass er die Dame der Wälder nicht mehr nur für eine normale Birke hält, öffnet sich ein hölzerner Mund, ein Schrei ertönt und der Baum setzt sich in Richtung der Investigatoren in Bewegung. Ächzende und gellende Schreie erfüllen die Lichtung. Die ganze Birke entfaltet sich, einige Äste beginnen, wie Arme zu schlagen und diese packen die Leiche an ihrem Stamm (falls diese vor Ort ist) und werfen sie in Richtung der Ermittler. Eine Probe auf **GE** ist erforderlich, um nicht von dem geworfenen Körper getroffen und zu Boden geworfen zu werden. Jetzt sind ein gutes Dutzend Augen und mehrere Münder in der Baumrinde zu erkennen. Die Birke rauscht auf die Investigatoren zu, eingehüllt in eine Wolke aus Birkensamen und golden schimmerndem Staub. Sie wird weder weibliche Personen nach Personen angreifen, die über eines der getrockneten Sträußchen verfügen, wie sie in Cymmer in den Fenstern hängen.

Alle männlichen Ermittler mit Sträußen werden aber massiv bedrängt und eingeschüchtert, was **1/1W6 STA** kostet. Augen werden in der Borke ausgerichtet, Münder werden aufgerissen und zeigen Zähne, wie aus hellem Holz geschnitzt. Die Birke rammt Äste in den Boden um mit Sträußchen geschützte Investigatoren mittels eines dichten Vorhangs aus Zweigen, Laub und Geäst festzusetzen. Eine endgültige Flucht vor der Birke kann mit einer schweren Probe auf **GE** gelingen, um eilig eine der Schneisen durch den Wald entlang zu hasten und sich durch ihre Birkensprösslinge zu schieben.

Untersuchen die Investigatoren den am Baum lehrenden Mann, bevor ihre Entdeckung von Augen im Baumstamm oder ein Stören des Ziegenfells die Dame der Wälder in Aktion

setzt, können sie schnell feststellen, dass er tot ist. Seine Augen stehen halb offen und sind weißlich grau geworden. In seinen Mund wächst ein Ast des Baumes hinein und an seinem Hinterkopf tritt dieser mit frischen, leicht blutbeschmierten Blättern wieder aus, für einen oberflächlichen Blick im Haar verborgen.

Wenn die Ermittler sich hier endgültig dem Kampf stellen wollen, können sie das. Dann treffen im Laufe der Auseinandersetzung die Damen aus Mrs. Corryns Ritualkreis mit der betäubten und gefesselten Gretchen Sharpe ein, bereit für das zweite Blutopfer – und um auf Seiten der Dame der Wälder einzugreifen. Wenn die Ermittler sich erst zurückziehen und vorbereiten wollen, können Sie mit Szenen 14 und 13 im Dorf weitermachen.

Szene 14 – Hilfe durch die Dorfbewohner

Den Konstabler davon zu überzeugen, dass sie von einer Birke angegriffen und verfolgt wurden, wird nicht einfach sein, aber wenn die Investigatoren angeben, dass dort die Leiche von Mr. Friggs liegt, erklärt Wyvern sich bereit, sich zu bewaffnen und sie zur Lichtung zurück zu begleiten. Er ist auch bereit, ein paar Helfer aus dem Pub zusammenzutrommeln.

Bis zu sechs Arbeiter und Streikbrecher erklären sich bereit, gegen die Gefahr aus dem Wald zu helfen, da in der Mine der Betrieb nicht wieder aufgenommen werden kann. Allerdings nur, wenn der Konstabler dies auch erlaubt. Sie bewaffnen sich mit Knüppeln und einer der Männer hat sogar eine Axt zur Hand und nimmt diese mit. Unter Umständen kann man die Männer auch **Überzeugen**, zusätzlich am helllichten Tag Fackeln mit in den Wald zu nehmen. Fünf Männer schließen sich dem Konstabler an und der Wirt stellt auf Wunsch ein kleines Handbeil zur Verfügung. Brennbare Flüssigkeiten sind in Form von starken Alkoholika käuflich zu erwerben. Dafür sind die Preise allerdings vergleichsweise hoch.

Weitere Waffen und Helfer sind im Dorf nicht zu holen. Eine Nachricht abzusetzen, dass ein lebender Baum die Gegend heimsucht, würde nur Verwirrung stiften, aber Hilfe kann nicht zeitig eintreffen.

Sollte Mrs. Corryn die Helden nach Szene 12 noch einmal antreffen (was die Spielleitung in die Wege leiten sollte), ist sie eiskalt. Statt einer Begrüßung sagt sie vorwurfsvoll: „Sie waren im Wald!“ und warnt davor, noch einmal dorthin zu gehen. Sie weiß, dass es dem Wald jetzt, seit dem Streik, besser geht als in den Jahren zuvor. Seit die Mine stillsteht, ist das Wasser des Flusses klarer und der Wald gesünder. „Die Mine tötet!“ ist ihre klare Aussage. Dreckige Luft, verseuchtes Wasser, Wetterschläge und Einstürze sind nur die Anzeichen für das verwerfliche Wesen der Mine. Das habe sich dank des Streiks nun verbessert. Sie rät auch dazu, dass die Investigatoren einfach warten, bis die Züge wieder fahren und dann dahin zurückkehren, wo sie hergekommen sind.

Wenn die Investigatoren dem Konstabler vorschlagen, ein paar Männer zusammenzutrommeln, um mit Äxten in den Wald zu gehen und Mrs. Corryn anwesend ist, wird Mrs. Corryn entschieden dagegen argumentieren: „Meinen Sie nicht, dass für die Mine schon genug Bäume gefällt wurden? Lassen Sie gefälligst meine Heimat in Ruhe!“ Sie schimpft gegen die Mine und die Gefahren, die davon ausgehen, dass dort ständig gespart wird und dass Menschen sterben, weil unten wieder irgendetwas einstürzt. Die Mine bringe keinen Nutzen, sondern töte nur langsam mit giftigem Wasser, dreckiger Luft und gefährlichen Einstürzen. Ein Appell an das Pflichtgefühl des Konstablers bringt diesen aber dazu, im Sinne der Investigatoren aktiv zu werden. Mrs. Corryn geht daraufhin mit energischen Schritten nach Hause und versammelt die Gruppe von Dorfbewohnerinnen um sich, die die Investigatoren schon bei den Brookes angetroffen haben.

Szene 15 – Die Damen brechen auf

Sobald Mrs. Corryn von den Plänen der Investigatoren Wind bekommt oder falls die Ermittler zu lange im Dorf herumschnüffeln, versammelt die Vermieterin ihre Nachbarinnen in ihrem Esszimmer im Bed & Breakfast. Sobald die Damen sich unbeobachtet wähen, besprechen sie sich. Mit **Schleichen** und **Horchen** können die Investigatoren ermitteln, dass die Damen

Schritte unternehmen wollen, die die Mine geschlossen halten. Zu diesem Zweck schrecken sie auch nicht vor Gewaltanwendung zurück. Gesprächsfetzen wie „...ich denke, das wird nötig sein, um zu verhindern, dass die Mine wieder in Betrieb genommen wird.“, „Am besten brechen wir sofort auf, bevor noch jemand anderes in den Wald geht. Nimm die Schubkarre mit!“ oder „Das ist natürlich unangenehm, aber es könnte jetzt auch echt Schlechtere treffen.“ sind zu verstehen. Die Dorfbewohnerinnen verlassen das Haus von Mrs. Corryn durch die hintere Gartentür, laden etwas auf eine leise quietschende Schubkarre und streben in den Wald.

Wenn die Investigatoren eingreifen wollen, stellen sie fest, dass die Frauen Gretchen Sharpe betäubt und gefesselt haben und sich anschicken, sie in eine Schubkarre zu laden. Die Damen werden sich zunächst entschlossen mit Küchenmessern, Scheren und ähnlichen improvisierten Waffen wehren. Sollten sie aber klar unterlegen sein oder mit vorgehaltener Schusswaffe zum Beispiel durch **Einschüchtern** zur Aufgabe gebracht werden, geben sie zu, mit Mrs. Sharpe als Opfer ein weiteres Wesen der Wälder rufen zu wollen, dass die Mine vernichten soll. Anschließend wird Mrs. Corryn wieder das Kommando übernehmen und die Frauen alles daran setzen, die Investigatoren aufzuhalten, bis ihre Anführerin mit dem neuen Opfer fliehen und sich in den Wald aufmachen konnte.

Sie kann immer noch verfolgt werden und vermutlich wird der finale Kampf gegen die Dame der Wälder dann auf dem Weg zum Ritualplatz stattfinden, wenn sie Mrs. Corryn zur Hilfe eilt. Wenn die Investigatoren das Bed & Breakfast nicht rasch aufsuchen, nachdem sie das Versammeln der Frauen beobachtet haben, verpassen sie den Aufbruch der Kultistinnen und finden nur Mr. Sharpe und die Hausmädchen vor, die gefesselt in ihren Zimmern liegen und berichten können, dass mehrere der Frauen sie angegriffen und Gretchen entführt haben.

Szene 16 – Finale Konfrontation:

Haben die Ermittler die Streikbrecher und den Konstabler überzeugen können, stapfen diese

bewaffnet die Schneise nach oben in den Wald. Natürlich können sich die Investigatoren auch ohne diese Unterstützung wieder dem Ritualplatz nähern. Sofern sie genug Staub aufgewühlt haben, werden sie aber auf jeden Fall von Mrs. Corryn und ihren Damen erwartet.

Als sich die Gruppe dem Hügel nähert, sind dann Frauenstimmen zu hören, die gemeinsam im Chor ein Lied in einer Sprache singen, die die Investigatoren nicht identifizieren können.

Die Begleiter sind verwirrt, marschieren aber weiter, bis zu der jetzt völlig baumlosen Hügelkuppe. Dort steht ein Kreis aus acht Dorfbewohnerinnen und verdeckt etwas in ihrer Mitte. Sie singen wechselnd und leicht schief einen Choral, bei dem sich den Zuhörern unwillkürlich die Nackenhaare aufstellen. Bei genauem Hinsehen sind am Boden in der Mitte des Kreises zwei zappelnde Füße und der Sonnenhut von Gretchen Sharpe zu erkennen, die dort gefesselt und geknebelt hilflos strampelt. Sobald der walisische Singkreis die Neuankömmlinge bemerkt, kommt ein langes Messer in Mrs. Corryns Hand zum Vorschein. Es kommt zum Kampf. Verwenden Sie die Werte im Anhang. Mrs. Corryn versucht Gretchen Sharpe auf dem Stein zu opfern. In einem dramaturgisch günstigen Moment greift die Birke kreischend vom Rande der Lichtung aus in den Kampf ein. An ihr hängt noch immer die inzwischen ausgetrocknete Leiche von Mr. Friggs, sollte sie diese nicht früher schon auf die Ermittler geworfen haben. Die Szenerie kostet die Ermittler 1/1W6 STA.

Mrs. Corryn wird alles daran setzen, ihr Opfer durchzuführen. Nach fünf Runden des Kampfes stößt sie das Messer tief in Gretchen Sharpes Brustkorb. Nach weiteren fünf Runden ist das Ritual durch den Tod der Frau beendet und die Dame der Wälder erstarrt. Dann rammt sie ihre Wurzeln tief in den Boden und explodiert regelrecht durch plötzlichen Wuchs ihres Stammes und aller Zweige. Weitere Teile der neuen Kreatur erheben sich aus dem Boden der Lichtung und heben dabei den Druidenstein an, der zwischen verformter Borke zur Ruhe kommt und wie ein Juwel das Haupt des Dunklen

Jungen schmückt, das sich mit einem grellen, knarrenden Schrei erhebt. Dies mit anzusehen kostet 1W4/1W8 STA.

Dieser Kampf ist deutlich aussichtsloser als der gegen die Dame der Wälder. Sollte es so weit kommen, können Sie gerne den Spielern die Entscheidung überlassen, ob sie das bis zum bitteren Ende ausfechten oder ihren wahrscheinlichen Untergang erzählt bekommen wollen.

Hinweis für die Spielleitung

Im Video wird Konstabler Wyvern von der Birke aufgespießt und durchbohrt und Mrs. Corryn bleibt in den Fängen der zusammengeballten Birke zurück. Trotz extremen Würfelpechs überleben die Investigatoren den Kampf allerdings und können die Beschwörung des Dunklen Jungen verhindern.

Nach dem Kampf lässt sich der Druidenstein mit Äxten und Beilen spalten. Danach bleibt eigentlich nur noch das Aufräumen und die Entscheidung, was der Öffentlichkeit berichtet wird, wem die Tode zu melden sind und wie man sich im Dorf verhalten sollte.

Anhang: Dramatis Personae

MYFANWY CORRYN

In den Fünfzigern, Witwe und Brauchtumpflegerin mit B&B

ST 50 KO 60 GR 45 IN 60

MA 60 GE 70 ER 40 BI 60

Trefferpunkte: 10

Geistige Stabilität: 42

Schadensbonus: 0

Statur: 0

Magiepunkte: 12

Bewegungsweite: 7

Angriffe: 1

Nahkampf (Handgemenge) 35% (17/7),

Schaden Messer 1W4+2

Ausweichen 40% (20/8)

Fertigkeiten: Charme 55%, Cthulhu-Mythos 25%, Horchen 60%,

Sprachen: Englisch 65%, Walisisch 37%

Zauber: Beschwöre Dunkles Junges

Hintergrund

Beschreibung: Die fast 50jährige ist eine kleine, stämmige, herzliche Dame mit ergrauendem Haar und einer Vorliebe für weite Röcke, geblünte Blusen und ihre gerüschte Schürze, ohne die sie zuhause niemals anzutreffen ist.

Glaube/Weltsicht: Die Mine muss geschlossen werden, in altem Wissen liegt Kraft.

Wesenszüge: Ihr Mann ist als Minenarbeiter vor ein paar Jahren bei einem Stolleneinsturz ums Leben gekommen. Ihre Söhne wurden im letzten Jahr bei einem Arbeitsunfall beim Verladen von Kohle schwer verletzt und konnten nicht rechtzeitig ins Krankenhaus gebracht werden. Beide Vorfälle wurden als „selbstverschuldete Arbeitsunfälle“ klassifiziert und die Mine musste daher keinerlei Kompensation an die hinterbliebene Mutter und Witwe zahlen. Seither hat sie sich der lokalen Traditionspflege gewidmet und damit unbewusst einem Großen Alten zugearbeitet. Möglicherweise hat dann ein subtiler Einfluss dazu geführt, dass Mrs. Corryn währenddessen zu den meisten Frauen in Cymmer ein freundschaftliches Verhältnis aufgebaut hat.

KONSTABLER WREN WYVERN

Ordnungshüter

ST 70 KO 65 GR 50 IN 55

MA 50 GE 60 ER 50 BI 45

Trefferpunkte: 11

Geistige Stabilität: 50

Schadensbonus: 0

Statur: 0

Magiepunkte: 10

Bewegungsweite: 8

Angriffe: 1

Nahkampf (Handgemenge) 45% (22/9),

Fernkampf (Dienstpistole) 50% (25/10),

Schaden 1W8

Ausweichen 35% (17/7)

Fertigkeiten: Einschüchtern 55%,

Verborgenes erkennen 60%

Sprachen: Englisch 70%, Walisisch 14%

Hintergrund

Beschreibung: Die kräftige Erscheinung des etwa Vierzigjährigen würden ihm in anderen Ortschaften alleine schon Respekt einbringen, in Cymmer allerdings sind die meisten Einwohner Minenarbeiter und von daher von ähnlicher Gestalt. Der Konstabler von Cymmer ist ein einfacher Mann mit breitem und vollem Schnauzer, der alle Einwohner des Dorfes seit seiner Kindheit kennt.

Glaube/Weltsicht: Ordnung muss sein und am besten vertragen sich alle.

Wesenszüge: Ihm sind die Streitereien zwischen den Streikenden und den Streikbrechern ein Dorn im Auge, denn er will Ruhe und Ordnung im Dorf aufrecht erhalten. Solange hier keine Straftaten passieren, besteht sein Dienst hauptsächlich in der Schlichtung von Nachbarschaftsstreitigkeiten und der gelegentlichen Keilerei im Pub.

Edward Sharpe

Der 64-Jährige ist ein ehemaliger Beamter des Departement of Education, dem britischen Bildungsministeriums, im Ruhestand. Er spricht mit Zurückhaltung, wohl gewählten Worten, umständlich konstruierten Sätzen in ruhiger Stimme. Mr. Sharpe ist ein schmal gewachsener, höflicher und zurückhaltender Mann, der großen Wert auf Ruhe und Ordnung legt und seinen Dienst stets mit Genauigkeit und beinahe pedantischer Ordnungsliebe versah. Dieses Vorgehen brachte ihm den Vorwurf mangelnden Ehrgeizes seitens seiner Frau ein und führte dazu, dass sie im Hause Sharpe das Kommando übernahm.

Gretchen Sharpe

die 63jährige ist die Ehefrau von Edward Sharpe und eine Matrone, wie sie im Buche steht. Sie ist größer und kräftiger gebaut als ihr Ehemann und legt großen Wert auf die Annehmlichkeiten, die der respektable Posten ihres Mannes ihr sowohl in finanzieller als auch in gesellschaftlicher Weise verschaffte. Sie betrachtet jeden, der nicht mindestens ihren großbürgerlichen Status hat, als minderwertig und wird dieses in keiner Weise verheimlichen. Ihrer Meinung nach ist die verbleibende Lebensaufgabe ihres Mannes allein die Erfüllung ihrer Ansprüche und Erwartungen. Während Edward zu höflich und bedacht ist, seine Frau zu unterbrechen, fehlt Gretchen diese Zurückhaltung völlig. Sofern keine Adligen oder Menschen in bedeutenden Positionen anwesend sind, betrachtet sie sich als die einzige Person, die es Wert ist, im Mittelpunkt der Konversation und des Interesses zu stehen. Sie bringt normalerweise nur das absolut erforderliche Mindestmaß an Höflichkeit zum Einsatz.

Prudence Hillcrest & Eleanor Durmott

Hausmädchen im Dienst der Sharpes. Wenn Mr. Sharpe unter dem Pantoffel seiner Gattin steht, dann haben die Mädchen in diesem Haushalt noch weniger zu sagen. Wann immer sie mit den Investigatoren sprechen und Mrs. Sharpe dies bemerkt, wird Gretchen Sharpe das Gespräch unterbrechen und an sich reißen. Die beiden Dienstmädchen sind einfache Mädchen vom Lande, die froh sind,

eine Position in einem respektablen Haushalt in London ergattern konnten. Sie sind Anfang 20 und aus unterschiedlichen Gegenden Englands. Sie lassen sich das Verhalten ihrer Herrin klaglos gefallen und stehen loyal besonders zu Mr. Sharpe, den sie als fairen und mäßigen Hausherrn ansehen und schätzen.

Kampfwerte

Streikbrecher und Minenarbeiter

GE 50

Trefferpunkte: 12

Angriffe: 1

Nahkampf (Handgemenge) 50% (25/10), Schaden Fackel 1W6+brennen, Schaden Axt 1W8+3

Ausweichen 35% (17/7)

Kultistinnen

GE 45

Trefferpunkte: 10

Angriffe: 1

Nahkampf (Handgemenge) 30% (15/6), Schaden Messer und Scheren 1W4+2

Ausweichen 35% (17/7)

Die Dame der Wälder, niederer Diener Shub-Nigguraths

GE 70

Trefferpunkte: 20

Panzerung: 2 Punkte dicke Borke, nicht wirksam gegen Feuer

Angriffe: 3

Nahkampf (Handgemenge) 60% (30/12), Schaden 2W6+3

Ausweichen 45% (22/9)

Dunkles Junges von Shub-Niggurath

GE 80

Trefferpunkte: 30**Panzerung:** Schusswaffen fügen pro Angriff maximal 1 Punkt Schaden zu. Hitze, Explosion, Verätzung, Elektrizität oder Gift fügen keinen Schaden zu.**Angriffe:** 5 pro Runde

Nahkampf (Handgemenge) 80% (40/16)

Schaden 4W6

Greifen (Kampfmanöver), Schaden 1W10+5
sowie **ST** aussagen pro RundeTrampeln (nur einmal pro Runde, gegen 1W4
Gegner) 40% (20/8), Schaden 6W6

Ausweichen 40% (20/8)

Stabilitätsverlust: 1W3/1W10 **STA**