

H. P. Lovecraft's

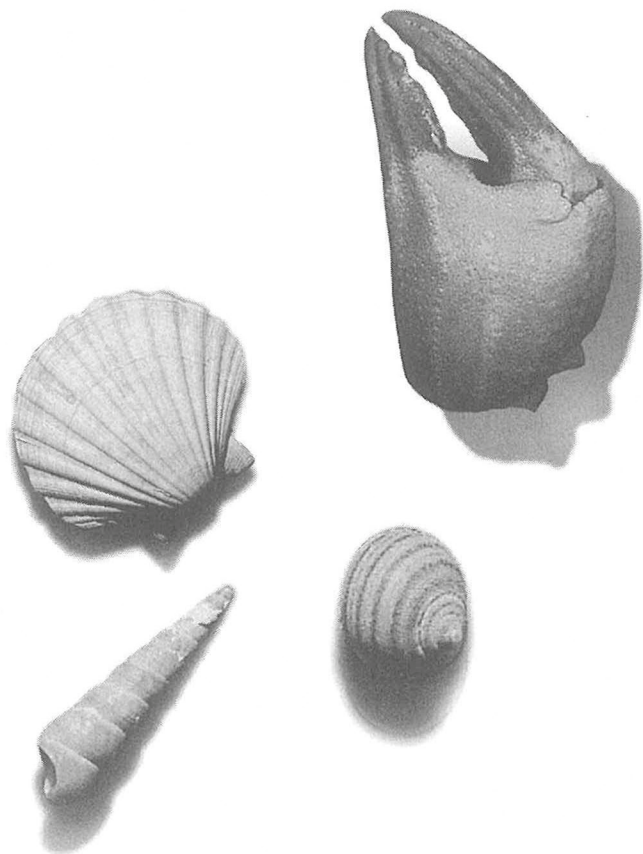
CTHULHU

Guernsey





H. P. Lovecraft's
CTHULHU
Guernsey



Fantastische Spiele
GbR Winkler, Greiss und Schneider
Wiesbaden

Call of Cthulhu® ist eingetragenes Warenzeichen von Chaosium Inc., Oakland CA, USA.

Lizenziert von Chaosium Inc., Oakland CA. und Pegasus Spiele GmbH, Friedberg.

Zitate aus Lovecrafts Werk und Benutzung der Kreaturen des Cthulhu-Mythos mit freundlicher Genehmigung von Arkham House Publishers, Saut City WA, USA.



Dank an Hamburgs beste Cthulhu-Runde: Birthe · Björn · Christian · Jan · Peer:

Ohne sie und das berühmte „Schlumpfe-Beschwörungslied“ wäre dieses Abenteuer nie zustande gekommen.

Dank auch an Shinichi Kameyama für die Übersetzung ins Japanische.

Motto meines Spielers (als dieser eine unheilige Musik hört): Nun reißen sie sich doch mal zusammen, Bülow!

Die Verwertung der Texte und Bilder, auch auszugsweise, ist ohne Zustimmung der Fantastische Spiele GbR Winkler, Greiss & Schneider urheberrechtswidrig und strafbar. Dies gilt auch für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmung und für die Verarbeitung mit elektronischen Systemen (ausgeschlossen ist das Kopieren der zum Spiel nötigen Spielhilfen und Tabellen für den eigenen Gebrauch). Die Spielvorschläge in diesem Buch sind von den Autoren und der Fantastische Spiele GbR Winkler, Greiss & Schneider sorgfältig erwogen und geprüft, dennoch kann eine Garantie nicht übernommen werden. Beachten Sie bitte, daß die im vorliegenden Abenteuer geschilderten Ereignisse und die Aktionen der darin vorkommenden historischen Persönlichkeiten frei erfunden sind. Die Firma Fantastische Spiele GbR Winkler, Greiss & Schneider unterstützt keine gewaltverherrlichenden oder okkulten Handlungen. Eine Haftung der Autoren bzw. der Fantastische Spiele GbR Winkler, Greiss & Schneider und ihrer Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ist ausgeschlossen.

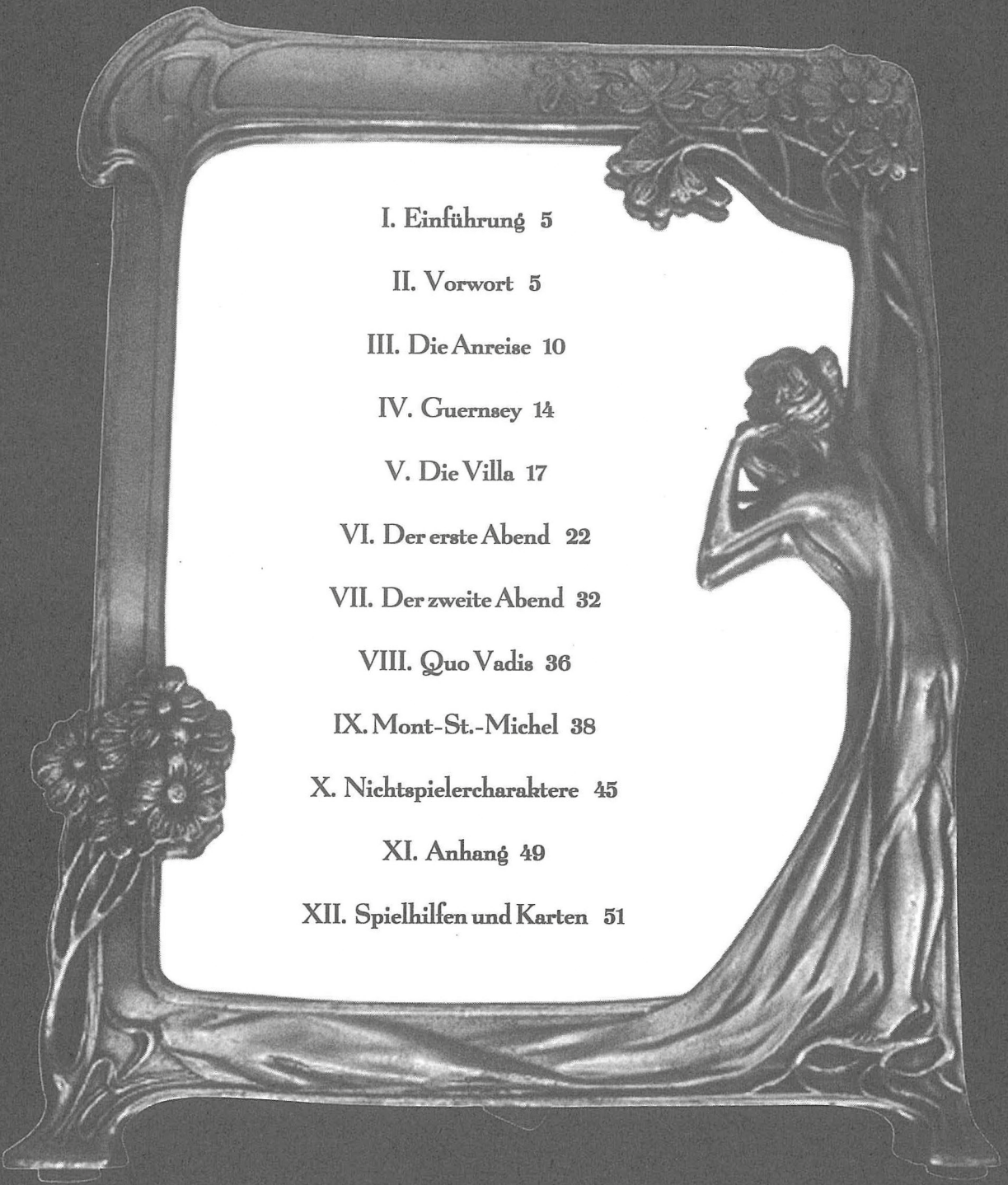
© 1999 by Fantastische Spiele GbR, Wiesbaden

Titelbild: Hans Schneider, Wiesbaden
Zeichnungen: Hans Schneider, Wiesbaden; Michael Greiss, Wiesbaden
Autor: Holger Bohlmann, Hamburg; Michael Greiss, Wiesbaden
Redaktion: Gerhard Winkler, Wiesbaden; Sigrid Pettrup, Wiesbaden
Herstellung: Michael Greiss, Wiesbaden
Belichtung: Clemens Schleussner, Wiesbaden
Druck: MK Druck GmbH, Essen
Vertrieb: Fantastische Spiele GbR, Wiesbaden

Wir danken den Familien Schneider, Schramm und Greiss für die alten Photos, die wir in diesem Band abdrucken durften. Die dort abgebildeten Personen haben nichts mit dem Inhalt der Texte zu tun. Klar, oder?



Inhalt

- 
- I. Einführung 5
- II. Vorwort 5
- III. Die Anreise 10
- IV. Guernsey 14
- V. Die Villa 17
- VI. Der erste Abend 22
- VII. Der zweite Abend 32
- VIII. Quo Vadis 36
- IX. Mont-St.-Michel 38
- X. Nichtspielercharaktere 45
- XI. Anhang 49
- XII. Spielhilfen und Karten 51

Meer, die zusammenhängende Wassermasse, die 361 Mill. qkm von den 511 Mill. qkm der Erdoberfläche bedeckt. Die Grenze zwischen W. und Land schwankt, schon infolge des mit den Gezeiten wechselnden Wasserstandes. Darüber hinaus gehört aber eine weitere, ständig wasserbedeckte Zone von geringer Böschung, die durchschnittlich bis zu 200m, gelegentlich bis über 500 m Tiefe reicht, noch nicht zum eigentlichen Meeresboden. Sie wird Schelf oder Kontinentalstufe, auch Kontinentaltafel oder Flachsee genannt. Erst außerhalb der Schelfregion setzt der steilere Abfall des Kontinentalsockels zum Tiefseeboden ein. Die Schelfflächen der Erde umfassen zusammen über 26 Mill. qkm. Man teilt das Weltmeer ein in drei Ozeane: den Stillen oder Pazifischen (180 Mill. qkm), den Atlantischen (106 Mill. qkm), und den Indischen Ozean (74,9 Mill. qkm). Das Nördliche Eismeer gilt als Nebenmeer des Atlantischen Ozeans, das Südliche Eismeer ist unter die drei Weltmeere aufgeteilt. Die Grenzen zwischen dem Stillen und dem Atlantischen Ozean sind demnach die engste Stelle der Beringsstraße und die engste Stelle der Drakestraße. Der Indische Ozean ist gegen den Atlantischen durch den Meridian des Kap Agulhas (Südafrika) herkömmlicherweise abgegrenzt, gegen den Pazifischen durch den Meridian des Südkaps von Tasmanien und zwischen Australien und Hinterindien. Die mittlere Tiefe des gesamten Weltmeers ist auf rund 3800 m berechnet worden, sein Gesamthalt auf 1370 Mill. Kubikkilometer. Die größte bekannte Tiefe birgt der Stille Ozean mit 10800 m (östl. von Mindanao unter 9,7° n. Br. und 126,8° ö. L.). (...)

Wasser, Verbindung von 2 Atomen Wasserstoff mit 1 Atom Sauerstoff, H_2O , findet sich flüssig, dampfförmig und fest (Eis) in der Natur, ist Hauptbestandteil des Pflanzen- und des Tierkörpers und, chemisch gebunden, in vielen Mineralien enthalten. Das in der Natur vorkommende W. enthält mechanisch beigemengte und gelöste Verunreinigungen. (...)

Die natürlichen Wasservorräte finden sich in Form von Meteorwasser (Tau, Regen, Schnee, Hagel), von Grundwasser, von Quellen und von Oberflächenwasser (Fluß- und Seewasser). Meteorwasser nimmt aus der Luft salpetrige Säure, Ammoniak und Bakterien, aus den Sammelbehältern organische Stoffe auf. Es neigt zum Faulen und schmeckt fade. (...)

I. Einführung

Das Abenteuer ist zur Verwendung mit Chaosiums Rollenspielsystem *Call of Cthulhu®* geeignet. Alle Spielwerte beziehen sich auf die fünfte Edition der deutschen und amerikanischen Ausgabe.

England 1924

Schauplatz des Abenteuers ist *Guernsey*, die westlichste der britischen Kanalinseln. Zu dieser Inselgruppe gehören außerdem *Jersey*, *Alderney*, *Sark* und *Herm*.

Wetter

Das Wetter auf den Kanalinseln ist geprägt vom atlantischen Klima, das heißt, nur mäßig warme Sommer und milde Winter. Allerdings regnet es häufig und auch dichter Nebel ist keine Seltenheit.

Flora und Fauna

Guernsey ist eine relativ dicht besiedelte, landwirtschaftlich genutzte Insel. Die meisten Felder sind von Hecken, Bäumen und Sträuchern vor dem Wind geschützt.

Die Tierarten Hase, Igel und Fuchs sind auch auf den Kanalinseln weit verbreitet.

An der Küste kann man unter anderem eine Vielzahl von Vögeln beobachten: Kormorane (*Cormorant*), Papageientaucher (*Puffin*), Austernfischer (*Oystercatcher*) und den Tordalk (*Razorbill*). Der mächtigste Vogel ist die große Seemöve (*Great Black-Backed Gull*), die eine Spannweite von 1,50 Metern erreichen kann.

Geld

Die Umtauschrate zwischen dem US-Dollar (\$) und dem britischem Pfund (£) ist etwa 5 \$ für 1£. Die Währung baut sich auf das Sterling-System mit Pence (d), Shilling

(s) und Pound (£) auf. 12d ergeben 1s, 20s sind 1£. Es sind hauptsächlich die folgenden Münzen in Umlauf:

Bronzemünzen:

1/4d (*farthing*)
1/2d (*halfpenny*)
1d (*penny*)

Silbermünzen:

3d (*threepence*)
6d (*sixpence* oder *tanner*)
1s (*shilling* oder *bob*)
2s 6d (*half-crown*)
5s (*crown*)

Goldmünzen:

1 £ (*sovereign*, sehr selten)

Waffen

Eine Besonderheit der britischen Polizei besteht darin, daß die meisten Streifenpolizisten – bis auf einen Schlagstock – unbewaffnet ihren Dienst versehen. In Großbritannien sind aber trotzdem eine Menge Waffen in Umlauf, da sich viele ehemalige Soldaten ein „Souvenir“, beispielsweise eine deutsche 9 mm Luger, aus dem großen Krieg aufgehoben haben.

Um eine Waffe legal zu erwerben, muß der Käufer einen Waffenschein oder eine polizeiliche Genehmigung vorweisen (die normalerweise nur besonders gefährdeten Personen – z. B. Geschäftsreisenden – erteilt wird). In der Regel bekommen Zivilisten in den einschlägigen Geschäften keine Waffen über Kaliber .22 angeboten.

Regierung

Seit 1910 ist George V. König von England. Er greift zuweilen aktiv in die Politik des Landes ein. Sein Sohn Edward (der *Prince of Wales*) gilt als begehrtester Junggeselle des Landes und wird grundsätzlich auf alle Veranstaltungen und Parties der höheren Gesellschaftsschichten eingeladen. Premierminister ist seit dem Jahr 1916 David Lloyd George, der Parteichef der Liberalen. Nach langem Kampf der *Suffragetten* erhalten im Jahr 1918 Frauen das Wahlrecht.

Hintergrundmaterial

Zusätzliche Informationen zu den Kanalinseln bieten eine Vielzahl von Reiseführern. Alle für das Modul benötigten Materialien liegen aber hier im Buch vor.

II. Vorwort

Es war Herbst; der Wind peitschte das Meer auf und die Wellen schlugen mit großer Wucht an die Steilküste, nur um von ihr zerteilt zu werden und mit lautem Donnerhall wieder hinabzufallen. Am Himmel trieb der Wind statt Wasser Wolken voran, die wie zerzauste Wolle am nächtlichen Firmament vorbeizogen. Der Mond, in voller Rundung, schien durch die kurz auftretenden Wolkenlücken hinab und hüllte die Steilküste in matte, dunkle Farbtöne, unterbrochen nur vom Schimmern der aufgewühlten See.

Einen Steinwurf weit entfernt von der Küste stand eine Villa, die jeder Naturgewalt zu trotzen schien: So nah an der Küste, als ob sie nie vom Meer zerfressen würde und so allein auf weitem Felde, als ob kein Wind ihr etwas anhaben könnte. Ihre aus massivem, grauem Stein bestehenden Mauern verstärkten diesen Eindruck noch. So schien der Wind einen Bogen um die Villa zu machen, wohl wissend, daß er keine Chance gegen sie haben würde. Einsam stand sie in der Landschaft, vielleicht weil nichts anderes gewaltig genug war, ebenfalls der Natur zu trotzen. Aber so imposant sie auch schien, sie strahlte dennoch ein geradezu heimeliges Licht in die Nacht hinaus, welches vom Meer aus gesehen wie der Schein eines Leuchturms wirken mußte.

Der große Salon im Erdgeschoß war die Quelle eben dieses Lichts. Er hatte eine breite Fensterfront zur Küste hin,

die bei Tage dem Betrachter einen fantastischen Ausblick über das Wasser bescherte. Wurde es aber dunkel, dann blickte man nur in ein Meer von Finsternis, das kein Ende zu nehmen schien. Nur das Tosen der Wassermassen erinnerte daran, daß die See nicht weit lag. Aber an diesem Abend brachte der Mond Licht in die Dunkelheit, und man konnte das Schimmern des Meeres erkennen.

An einem Fenster der Bibliothek stand Peter William Hickmott, der Hausherr der Villa. Er starrte auf das Meer hinaus, bewegungslos einen Punkt in weiter Ferne fixierend. Wie immer trug er einen eleganten maßgeschneiderten Anzug, denn er legte Wert auf gepflegtes Aussehen. Sein kurzes, schwarzes Haar hatte er feinsäuberlich zurückgekämmt, auch wie immer. Mit beiden Händen umklammert hielt er ein Glas mit feinem Brandy vor sich, wobei man sagen muß, daß er so etwas nicht immer tat. Er schien auf etwas zu warten, nicht auf angenehme Gesellschaft oder ein freudiges Ereignis. Dafür war sein Blick zu ernst und zu fest.

Er wußte, daß die nächsten Tage schicksalhaft werden würden; nicht nur für ihn, für einige andere Menschen genauso. Lange hatte er darüber nachgedacht, ob das, was er zu tun im Begriff war, richtig sei. Aber auch, nachdem er seinen Entschluß gefaßt hatte, fragte er sich, ob alle Dinge richtig vorbereitet seien und er jede Eventualität bedacht habe. Jetzt schwirrten ihm alle diese Gedanken noch einmal durch den Kopf. Es war so wie der Moment, in dem ein Mensch dem Tod entgegensieht und sein Leben in kurzen Ausschnitten vor seinem Auge abläuft. Doch in Hickmotts Fall waren es stattdessen die Gedanken daran, wie die nächsten Tage aussehen könnten. Er nahm einen Schluck Brandy und goß ihn mit großer Geschwin-

digkeit die Kehle hinunter, als ob der Brandy seine Probleme beseitigen könnte. Aber er wußte, daß es nur eine Illusion war.

In den nächsten Tagen würden einige Freunde und Feinde von Mr. Hickmott kommen, eine illustre Gesellschaft, die er in sein Haus geladen hatte. Seine Freunde mochten ihm die nächsten Tage verzeihen, aber vielleicht würde er noch ihre Hilfe gebrauchen können. Von seinen Feinden wußte er, daß einige von ihnen voll Haß waren und sich seinen Tod wünschten. Und jetzt würden diese Personen eine gute Gelegenheit erhalten, ihre Rachegelüste zu befriedigen. Denn gerade das wollte er erreichen: wissen, wer von diesen Leuten haßerfüllt genug war, den letzten Schritt zu tun und ihn umzubringen. "Wer wird es wohl versuchen?", das war einer der Gedanken, die ihm in letzter Zeit immer und immer wieder durch den Kopf gingen. Aber er dachte auch darüber nach, wie er die Rache seiner Feinde mit Vergeltung sühnen könnte. Doch hatte er nicht eine Kleinigkeit vergessen? Wie konnte er Vergeltung üben, wenn er tot war?

Aber das war erstaunlicherweise nicht mehr sein Problem, denn in

den letzten Monaten hatte er Mittel und Wege gefunden, es zu lösen. Erst diese Mittel und Wege hatten ihn auf die Idee gebracht, das zu tun, was er jetzt vorhatte. Er war sich ganz sicher, daß nicht er derjenige war, der sterben würde. Nein, es würden die sein, die versucht haben würden, einen Mord zu begehen. Aber er durfte keinen Fehler machen, denn wenn seine Vergeltung fehlschläge, würde er trotzdem zugrunde gehen. Wahrlich, ein Damoklesschwert würde bald über seinem Kopf hängen.

Der Hausherr leerte sein Glas endgültig. Es würde wohl für die nächste Zeit sein letzter Schluck Brandy sein, oder sein letzter Schluck überhaupt, wenn etwas schief lief. Deshalb ließ er den Brandy langsam die Kehle hinunterlaufen und genoß das leichte Brennen. Nachdem er sein Glas weggestellt hatte, schaute er wieder bewegungslos aus dem Fenster, bis er hinter sich das Klappern einer Tür hörte und eine ihm wohlbekannte Stimme sagte: „*Mr. Hickmott, ich wäre dann bereit.*“

Und auch Mr. Hickmott war bereit.





Einleitung

Sind Sie bereit? Wenn ja, dann lesen Sie ruhig weiter. Es sei denn, Sie wollen dieses Abenteuer noch als Spieler erleben. Dann sollten Sie schnellstens das Buch zuklappen und das Vorwort rasch vergessen.

Nun zu Ihnen, lieber Spielleiter: Machen Sie sich auf ein Abenteuer gefaßt, das hauptsächlich davon lebt, wie Sie die unterschiedlichen Charaktere darstellen. Sie haben neben den Abenteurern auch noch eine Menge *Nichtspielercharaktere* zu steuern, die sich größtenteils untereinander kennen und deren Erlebnisse in der Vergangenheit für das Abenteuer eine Rolle spielen. Sie sollten sich daher vor Spielbeginn mit den Spielern zusammen überlegen, wie die Vergangenheit ihrer Charaktere aussieht.

Das ganze Szenario wird sich im Oktober des Jahres 1924 abspielen, und zwar auf der britischen Kanalinsel *Guernsey*. Die Spieler – es sollten zwischen vier und sechs vorhanden sein – sollten Charaktere erschaffen, die den höheren Gesellschaftsschichten entstam-

men; am einfachsten wären angesehene Wissenschaftler. Alle Abenteurer kennen den Hauptdarsteller und hatten in der Vergangenheit regen Kontakt zu ihm. Wie und woher sein Charakter Mr. Hickmott kennt, sollte jeder Spieler in Absprache mit Ihnen selbst entscheiden.

Wie Sie unschwer dem Vorwort entnehmen können, wird *Peter William Hickmott* ein paar Gäste in sein Ferienhaus auf Guernsey einladen. Wahrscheinlich vermuten Sie jetzt schon, daß es sich um die Abenteurer handeln wird: richtig! Doch nicht nur sie werden eingeladen, sondern auch noch ein paar andere seiner „Freunde“. Aber handelte es sich doch laut Mr. Hickmott nicht nur um Freunde, sondern auch um Fein-

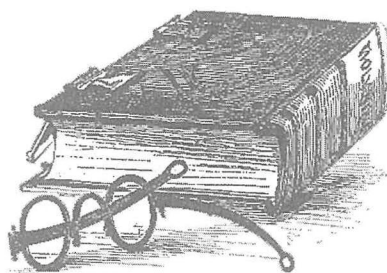
de, die erwartet werden? Und erneut lautet die Antwort auf diese Frage, die sich aufmerksame Leser sicherlich schon gestellt haben: richtig! Wer aber jetzt denkt, daß alle Abenteurer Freunde des Gastgebers sind und unter den Nichtspielercharakteren nur Haßgefühle für diesen Mann kursieren: falsch!

Denn auch ein Spielercharakter wird Mr. Hickmott abgrundtief hassen; genug, um ihn umzubringen. Doch in dieser Absicht wird er nicht allein sein, ganz wie es der Hausherr schon vermutet hatte. Neben dem Abenteurer werden auch zwei der anwesenden Nichtspielercharaktere versuchen, Rache zu üben. Die Betonung liegt auf versuchen, denn gelingen wird es ihnen nicht...

Doch wer ist nun eigentlich Peter William Hickmott? Alle Charaktere sollten ihn kennen, und Sie als Spielleiter natürlich auch:

Peter William Hickmott

Mr. Hickmott ist die Hauptperson der ganzen Geschichte. Er ist 36 Jahre alt, 175 Zentimeter groß und hat eine durch-



schnittliche bis athletische Figur. Sein dunkles, fast schwarzes Haar trägt er normal lang und – der Mode der Zeit angemessen – mit viel Pomade korrekt gelegt. Seine Haut ist leicht gebräunt, er trägt weder Bart noch Brille und hinterläßt einen für sein Alter recht jungen, frischen Eindruck. Hickmott kleidet sich stets mit modischen, maßgeschneiderten, dunklen Anzügen. Er legt äußersten Wert auf sehr gepflegtes Aussehen und duldet kein Stäubchen auf seiner Garderobe.

Peter William Hickmott wurde 1888 in London als Sohn wohlhabender Kaufleute geboren. Er studierte von 1907 bis 1913 mit einem erfolgreichen Abschluß Physik an der Universität in London. Nebenbei belegte er auch Kurse in Chemie und Geschichte, wobei er aber letzteres nur als Hobby betrachtete. Als er das Studium beendet hatte, verließ er England und versuchte sein Glück in den Vereinigten Staaten als Geschäftsmann in unterschiedlichen Projekten und Firmen. Schließlich kam er nach dem großen Krieg wieder nach England zurück und bekam eine Anstellung bei dem Automobil-Fabrikanten *Morris*, wo er rasch Karriere machte.

Zur Zeit leitet er eine Vertretung in London; dort ist auch sein erster Wohnsitz. Nebenbei hat er noch zahlreiche Kontakte zur Universität in Oxford. Er ist dort immer noch mit einigen Wissenschaftlern befreundet und hat einen gewissen Einfluß auf die Hierarchie der Universität, den er weiter auszubauen gedenkt.

Mr. Hickmott gibt sich nach außen hin modern, charmant und durchaus beredsam, sofern man ihm und seinen Zielen nicht im Wege steht. Wer ihn aber genauer kennt, der weiß, daß er seinen Willen ohne Zaudern durchzusetzen pflegt. Er kann enorm hart und skrupellos sein. Wie skrupellos, haben einige Leute



Peter William Hickmott.

aus seiner Umgebung schon erfahren müssen:

Während seines Aufenthalts in den Vereinigten Staaten versuchte er, mit seinem ehemaligen Freund und Geschäftspartner *Criss Kevin Ingold* ein Im- und Exportgeschäft in San Francisco aufzubauen. Doch die Firma mußte Konkurs anmelden, und um danach nicht ganz mit leeren Händen dazustehen, hatte er sich kurz vor Eröffnung des Verfahrens noch auf Mr. Ingolds Kosten ordentlich bereichert.

Zur Zeit versucht er, einen Platz in der Universitätshierarchie von Oxford zu erlangen. Er hat sich mit den dort vorherrschenden reaktionären Kreisen angefreundet, die sich immer noch gegen die Modernisierung der bekannten Hochschule wehren. Denn 1920 war Oxford der staatlichen Aufsicht unterstellt, Griechisch als allgemeine Zulassungsvoraussetzung abgeschafft und Frauen endgültig der Zugang zur Universität ermöglicht worden. Die Reaktionen sehen sich als Nachfolger des *Oxford Movements*, einer Bewegung, die bereits im 19. Jahrhundert versucht hatte, eine Modernisierung Oxfords zu verhindern. *Prof. Dr. Samuel Kobayashi*, ein harter Konkurrent im Kampf um größeren Einfluß, der eher den moderaten Kreisen in der Univer-

sität angehört, versucht Hickmott durch geschickte Anbiederei bei Höherstehenden auszuschalten. Das Ganze unterstützt er noch durch hinterhältige Hetzkampagnen gegen den Professor, die auf dessen Herkunft als Halbjapaner abzielen.

Die Spieler müssen sich mit Hilfe des Spielleiters nun in die Vergangenheit des ehrenwerten Gentleman einblenden. Dazu ist zunächst zu überlegen, wie gut die Charaktere mit Mr. Hickmott befreundet sind und woher sie ihn kennen. Dafür kommen Wissenschaftler natürlich am ehesten in Frage: Eine Verbindung läßt sich am einfachsten über Oxford herstellen, wobei die Spielercharaktere eines von Mr. Hickmotts Interessensgebieten studiert haben oder ihn von einem studentischen Club her kennen könnten. Ein weiterer Anknüpfungspunkt wäre aber auch seine Zeit in den Vereinigten Staaten. Ebenfalls denkbar wäre, daß Spielercharaktere auch bei *Morris* arbeiten, dort höhere Positionen innehaben und daher regelmäßig mit Mr. Hickmott verkehren.

Die Nichtspielercharaktere, die später noch vorgestellt werden, können den Abenteurern ebenfalls bekannt sein, wenn sie den Hauptdarsteller aus ähnlichen Kreisen kennen. In diesem Fall sollten Sie als Spielleiter die entsprechenden Spieler darüber informieren, wer ihre Bekannten sind und was für eine Beziehung diese zu Hickmott haben. Dabei sollten Sie natürlich nicht all Ihr Spielleiter-Wissen preisgeben.

Wie bereits angedeutet, sind alle Spielercharaktere mit dem Gastgeber mehr oder weniger gut befreundet, bis auf einen der Abenteurer, dessen Lebensgeschichte schon vorherbestimmt ist:

Der potentielle Mörder

Einer der Abenteurer wird vorhaben, Peter William Hickmott um-

zubringen. Diese Rolle sollte unbedingt von einem sehr erfahrenen Spieler verkörpert werden, den Sie als Spielleiter dazu auswählen. Sein Spielercharakter kennt Hickmott aus beliebigen Gründen (wahrscheinlich schon aus ihrer gemeinsam verbrachten Jugend), wobei die Absprache darüber, damit niemand Verdacht schöpft, natürlich genauso wie die mit den restlichen Spielern direkt vor Spielbeginn stattfinden sollte.

Der Betreffende muß darüberhinaus natürlich schon vor diesem Termin über die Ursache seines wilden Hasses auf den Gastgeber informiert werden, damit er genau weiß, was er zur gegebenen Zeit zu tun hat. Auf keinen Fall sollten Sie ihn erst zu Beginn des Spiels von seinen finsternen Plänen unterrichten, da sonst die übrigen Spieler den Verdacht schöpfen würden, daß er eine besondere Rolle haben könnte. Wir kennen dieses Motto: Wer mit dem Spielleiter kurz raus geht, der hat etwas zu verbergen! Beglücken Sie also den Spieler schon vor Spielbeginn in einem unbeobachteten Moment (oder besser noch während eines Treffens zu zweit noch vor dem eigentlichen Spieltermin) mit folgender Hintergrundgeschichte:

Spielhilfe Tatmotiv:

Peter William Hickmott war Dein bester Freund. Zusammen seid Ihr durch dick und dünn gegangen und seid immer füreinander da gewesen. Auch Deine Familie mochte ihn sehr gerne, und er war oft als Gast im Hause Deiner Eltern. So lernte er Deine Schwester Lynn kennen, ein zartes und schüchternes junges Mädchen, das leider eine äußerst labile Psyche hatte und sehr verletzlich war. Lynn war aufs Äußerste beeindruckt von Peters Charme, und so war es nur eine Frage der Zeit, bis sie sich unsterblich in ihn verliebte. Peter war dieses nicht entgangen, doch nach anfänglichen Ermunterungen wies er ihre Liebe zurück und



Die unglückliche Lynn ...

zeigte an Deiner kleinen Schwester keinerlei Interesse mehr. Es kam, wie es kommen mußte: Lynn ließ sich von seiner ablehnenden Haltung nicht beeindrucken und wurde immer zudringlicher, bis sie durch eine brutale Zurückweisung schlagartig aus ihrem liebebestrunkenen Traum geweckt wurde. Diese bittere Enttäuschung ließ sie in schwere Selbstzweifel verfallen, die schließlich darin gipfelten, daß sie nur noch einen Ausweg sah, ihr Leiden zu beenden: den Tod. Du selbst hattest erst zu spät gemerkt, welche Gefühle Lynn für Deinen Freund entwickelte und mußtest tatenlos zusehen, wie die Ereignisse ihren Lauf nahmen. Als sie sich dann ihr junges Leben genommen hatte, trauertest Du noch zusammen mit dem heuchlerischen Schwein um die verstorbene Schwester. Doch der Trauer folgte die langsame Abkühlung Eurer Freundschaft, denn Dir wurde klar, daß Peter, wenn er nur rechtzeitig vernünftig mit Lynn geredet hätte, ihr Leben hätte retten können. Er aber hatte sich nur eitel in der Verehrung der jungen Frau gesonnt und sie so schließlich in den Tod getrieben. Diese Erkenntnis belastete Eure Freundschaft so sehr, daß sie zerbrechen mußte.

Nun, viele Monate später, ist dann plötzlich eine Einladung von

Hickmott ins Haus geflattert. Als Geste der Versöhnung, schreibt er. Pah! Das ist doch nur reine Provokation! Wieder mußt Du an Lynns schrecklichen Tod denken, und so hast Du einen folgeschweren Entschluß gefaßt: Das Schwein muß sterben! Und Du hast auch schon einen Plan, wie Du ihn in seiner Villa auf Guernsey der gerechten Strafe zuführen wirst: Gleich in der ersten Nacht mußt Du so lange wach bleiben, bis alle anderen, einschließlich des Gastgebers, eingeschlafen sind. Dann wirst Du versuchen, unbemerkt in sein Zimmer zu schleichen. Von einem vertrauenswürdigen Bekannten hast Du Dir ein starkes und schnell wirkendes Gift besorgt, das Du dem Schlafenden auf den Mund träufeln wirst. Es handelt sich um eine Tinktur, die bei Einnahme – selbst in geringen Dosen – sehr schnell, sogar fast sofort zum Tode führt. Der Vergiftete stirbt an plötzlichem Herzversagen, wobei die wahre Todesursache nur äußerst schwer nachzuweisen ist.

Nachdem der Schurke sein Schicksal erlitten hat, wirst Du so unauffällig wie möglich wieder in Dein Zimmer schleichen und den nächsten Morgen abwarten. Das Gift, welches sich in einem kleinen Fläschchen befindet, und die Handschuhe, mit denen Du das Fläschchen angefaßt haben wirst, wirst Du sodann unauffällig verschwinden lassen. Dazu bietet sich auf Guernsey natürlich das Meer an. Und dann wird die Seele Deiner kleinen Schwester endlich Frieden finden.

Wie der Abenteurer dann auf den Tod von Mr. Hickmott reagieren soll, bleibt ganz dem Spieler überlassen, insbesondere seinen Schauspielkünsten. Inwieweit seine Mitspieler von Lynns tragischem Tod wissen, hängt ganz davon ab, woher ihre Charaktere den Gastgeber kennen. Wenn sie dem gleichen Millieu wie der

potentielle Mörder entstammen, ist es sehr wahrscheinlich, daß sie zumindest davon gehört haben. Weitere Hintergründe sollten aber nicht oder höchstens gerücheweise bekannt sein.

Bei dem wunderschönen Plan des Mörders bleibt nur die Frage offen, ob Mr. Hickmott nicht vielleicht die Absichten des Spielers ahnt und Gegenmaßnahmen ergreifen wird. Denn er ist ja bekannterweise ein kluger und skrupelloser Mann, der auch über Leichen geht. Vielleicht sogar über seine eigene . . .

III. Die Anreise

Es ist Dienstag, der 14. Oktober des Jahres 1924. Alle Charaktere haben die Einladung ihres Freundes Peter William Hickmott erhalten (siehe *Spielhilfen*) und sind nun auf den Weg zu seiner Ferienresidenz. Sie sitzen in dem Zug von London nach Weymouth, von wo sie die Fähre nach Guernsey nehmen werden.

Begleitet vom typischen Rattern alter Züge, fahren die Abenteurer auf der eingleisigen Strecke durch die südenglische Landschaft. Sie bewegen sich durch eine sanfte, hügelige Region, die durch Knicke fein säuberlich in Parzellen mit saftigen Wiesen oder brachliegenden Äckern unterteilt ist. Ab und zu huschen ein paar Häuser oder auch ein größeres Dorf am Zug vorbei. Fahren die Abenteurer durch ein Waldstück, dann sind die Blätter der Bäume so nahe, daß man nur die Hand hinaushalten muß, um sich ein Blatt oder einen Ast zu schnappen. Kurz bevor der Zug einen Bahnübergang passiert, gibt jedesmal die Pfeife der Dampflokomotive einen schrillen Ton von sich, der die Fahr-

gäste wirkungsvoll am Einschlafen hindert.

Die Charaktere werden wohl, sofern sie über genug Geld verfügen, erster Klasse reisen. Wie zur damaligen Zeit üblich, besteht diese nur aus einzelnen Abteilen, von denen jeweils eine Tür an jeder Waggonseite nach draußen führte. Es gibt also keinen Verbindungsgang im Innenbereich, so daß die Fahrgäste zwischen den Bahnhöfen an ihr Abteil gebunden sind. In der zweiten oder gar dritten Klasse gibt es zwar den Luxus eines Verbindungsganges, jedoch muß man in einem Großraumabteil sitzen, welches je nach Klasse unterschiedlich bequem ausgestattet ist. Wer unbedingt in der dritten Klasse Platz nehmen will, der muß mit einer äußerst unbequemen Holzbank vorlieb nehmen und darf sich den Platz eventuell mit Federvieh teilen. Dafür ist die Anreise schön billig.

Es gibt aber durchaus einen wichtigen Grund, in der ersten Klasse zu sitzen: Sehen und gesehen werden. Denn in der ersten Klasse sitzen neben den Spielern und unbedeutenden Fahrgästen noch alle anderen „Freunde“, die Mr. Hickmott zu sich eingeladen hat. Da die erste Klasse insgesamt über sechs Abteile verfügt, können Sie



Prof. Dr. Samuel Kobayashi.

zufällig mit 1W6 auswürfeln, wer sich in welchem davon befindet. Es sei denn, die Herrschaften kennen sich bereits und wissen, daß auch die anderen eingeladen worden sind oder haben sich in London zufällig am Bahnhof getroffen. Wie auch immer, jetzt ist die erste gute Gelegenheit, sich kennenzulernen:

Prof. Dr. Samuel Kobayashi

Prof. Kobayashi ist 45 Jahre alt, 1,61 Meter groß und von eher zierlicher Figur. Er hat pechschwarzes Haar, das er zurückgekämmt trägt, ein asiatisches Aussehen, was man vom Namen her wohl schon vermuten konnte, und benutzt zum Lesen eine kleine Brille mit runden Gläsern. Er trägt einen konservativen englischen Anzug und hinterläßt den Eindruck eines gepflegten und äußerst korrekten Gentleman.

Der Professor ist Mischling; seine Mutter ist gebürtige Engländerin, sein Vater gebürtiger Japaner. Er ist in Tokyo aufgewachsen und zweisprachig erzogen worden, so daß er nun Englisch und Japanisch perfekt beherrscht.

Im Alter von zwanzig Jahren ging er nach Oxford, um Anglistik zu studieren. Er promovierte und habilitierte dann später. In Oxford lernte er auch *Peter William Hickmott* kennen, der ihm als ein Freund erschien. Prof. Kobayashi ist mit *Anne Kobayashi* verheiratet, die jedoch zur Zeit ihre Eltern in den Vereinigten Staaten besucht.

Der Halbjaner ist eine zurückhaltende, eher introvertierte Person. Er ist nicht besonders beredsam, aber durchaus höflich, zukommend und korrekt. Man wird bei ihm jedoch das Gefühl nicht los, daß er gerne andere Menschen beobachtet, was nicht gerade dazu beiträgt, ihn besonders sympathisch erscheinen zu lassen. Böse Zungen, unter anderem P. W. Hickmott bei gegebenem Anlaß,

behaupten, er benehme sich manchmal wie ein Spion. Kobayashi würde sehr gerne in der Universitätshierarchie weiter aufsteigen, er mußte jedoch feststellen, daß die Tatsache, Mischling zu sein, ihn immer wieder daran hindert, weiter voranzukommen. So fühlt er sich in Oxford ständigen Diskriminierungen ausgesetzt und von einer unheiligen Allianz an einem weiteren Aufstieg gehindert. Als er anfang, seine Karriere voranzutreiben, stand Hickmott ihm kaum oder gar nicht bei, so daß die Freundschaft der beiden immer mehr abkühlte. Das hatte auch einen einfachen Grund: Hickmott wollte selbst weiter nach oben kommen, und dabei stand ihm der Professor nun einmal im Weg. Als dieser auch noch erfahren mußte, daß Hickmott maßgeblich an der unheiligen Allianz beteiligt ist, die ihm jegliche Aufstiegschancen in Oxford zu verbauen versucht, war er wie vor den Kopf geschlagen. Zunächst war er nur zutiefst deprimiert darüber, daß sein einstiger Freund und jetziger Konkurrent ihm hinterlistig einen Dolch in den Rücken zu rammen versucht. Doch dann faßte Professor Kobayashi einen weitreichenden Entschluß: Rache durch Mord.

Criss Kevin Ingold

Mr. Ingold ist 39 Jahre alt, 1,80 Meter groß und von kräftiger Figur. Er hat dunkelblondes, längeres Haar, das er zu einem Seitenscheitel frisiert. Er wirkt ein wenig blaß und ist oft nicht sauber rasiert. Ingold trägt einen amerikanischen Anzug von der Stange, der vielleicht in den Vereinigten Staaten nicht auffällt, wohl aber in Großbritannien. Er ist, außer durch seinen Anzug, durch seinen breiten Akzent deutlich als Amerikaner zu erkennen.

Er ist eine Person, die ständig unter Strom steht und (wie er über sich selbst sagt) auch stehen muß. So ist er häufig nervös, muß stän-

dig hin- und herlaufen oder andere Leute mit einem Schwall von Worten überhäufen. Momente der Ruhe kennt er kaum. Er bleibt zwar trotz dieser Angewohnheit immer freundlich, jedoch ist er unförmlich und manchmal etwas grob, besonders für britische Begriffe.

Criss Kevin Ingold ist in San Francisco geboren und aufgewachsen. Nach der Schulausbildung nahm er eine Stelle bei einer Bank an und konnte sich durch großen Fleiß nach oben arbeiten. In San Francisco lernte er auch Peter William Hickmott kennen, mit dem er schließlich ein Außenhandelsgeschäft gründete. Dafür opferte der junge Amerikaner seine durchaus vielversprechende Karriere bei der Bank und versuchte nun als Unternehmer sein Glück. Nachdem sie jedoch anfangs beachtliche Erfolge erzielt hatten, begannen ihre Geschäfte zu stagnieren und ihre Handelsgesellschaft steuerte auf den Ruin zu. Bevor alles zusammenbrach, wickelten beide das Geschäft gerade noch rechtzeitig ab, so daß ihnen eine finanzielle Katastrophe erspart blieb.

Doch bei der Geschäftsabwicklung hatte sich der Brite, wie Mr. Ingold später herausfand, kräftig bereichert und damit seinen Part-

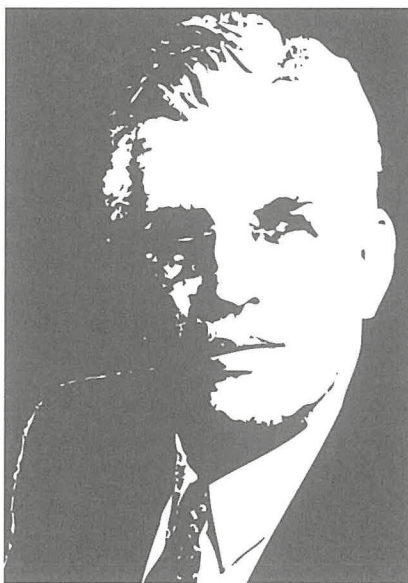
ner nach Strich und Faden übers Ohr gehauen. Das Ganze hatte sich zwar am Rande der Legalität abgespielt, was dazu führte, daß Hickmott nach Bekanntwerden der Angelegenheit juristisch nicht belangt werden konnte. Aber gerade das führte zu einem beträchtlichen Ansehensverlust für Ingold, der nun durch das geschickte Vorgehen seines ehemaligen Geschäftspartners als leichtgläubiger Idiot und unfähiger Geschäftsmann dastand, wobei es dem anderen obendrein noch gelungen war, ihm allein die Schuld für die Pleite in die Schuhe zu schieben. Nur mühsam faßte Mr. Ingold in seinem alten Beruf wieder Fuß, wobei durch die Turbulenzen bei der Abwicklung seiner Firma auch noch die Ehe mit seiner Frau zerrüttet worden war.

Durch diese Vorfälle ist der Amerikaner natürlich gar nicht gut auf den ehrenwerten Mr. Hickmott zu sprechen. Völlig überrascht hat ihn daher die Einladung in die Villa nach Guernsey, die er bekommen hat, während er gerade zufällig in England weilte. Er empfand die Einladung natürlich als reine Provokation, faßte aber einen Entschluß, der seine Rachegelüste befriedigen sollte: Mord.

Dr. Emil Leon Post

Doktor Post ist 27 Jahre alt, 1,70 Meter groß und von schmäler Gestalt. Er hat braunes Haar normaler Länge, das er zu einem Seitenscheitel frisiert trägt. Der Doktor wirkt immer ein wenig kränklich, was wohl von seiner bleichen Gesichtsfarbe und seinem leicht krummen Rücken herrührt. Er trägt eine Brille, einen etwas schäbigen amerikanischen Anzug und spricht mit polnisch-amerikanischem Akzent, wobei intime Kenner der Sprache vielleicht heraus hören, daß er aus New York kommen muß.

Er wurde 1897 in Polen geboren und begann 1917 ein



Criss Kevin Ingold.



Dr. Emil Leon Post.

Mathematikstudium am New Yorker College. 1920 promovierte er an der Universität von Columbia über mathematische Logik, wobei er an diesem Themenkreis zur Zeit weiter intensiv arbeitet. *Peter William Hickmott* hat er bei einem Besuch in Oxford kennengelernt. Seither unterhalten die beiden eine enge Brieffreundschaft, bei der sie sich gerne über wissenschaftliche Themen streiten. Dr. Post hat vor dem Treffen in Guernsey seine Eltern in Polen besucht und einen kurzen Abstecher nach Oxford gemacht; nun reist er von dort auf die Kanalinsel.

Trotz seiner eher kränklichen Erscheinung ist der Doktor ein begabter Redner, der im Gespräch durch seine ausgeprägte Gestik zu absoluter Höchstform auflaufen kann. In einem, bis auf seinen Akzent, perfekten Englisch versucht er, seine Diskussionsgegner missionarisch zu überzeugen. Dabei nimmt er immer die Logik zu Hilfe, mit der man (seiner Meinung nach) alles unproblematisch klären kann. Da seine Logik für ihn universell einsetzbar ist, beteiligt er sich an allen Diskussionen und bringt auch dann gerne seinen Beitrag dazu ein, wenn er nicht gefragt worden ist. So kann er schnell zu einer Nervensäge werden, die sich in alles

einzumischen versucht und, bedingt durch die alles klärende Logik, auch alles weiß und einen einmal gefaßten, logisch begründeten Entschluß nicht wieder revidiert. Dr. Post führt gerne Streitgespräche mit anderen Personen, besonders mit Mr. Hickmott, was den Abenteurern später auffallen wird. Mit dem Gastgeber können diese Streitgespräche manchmal einen dogmatischen Charakter entwickeln, insbesondere dann, wenn die beiden über Politik reden. Der sozialliberal eingestellte Doktor versucht dann, mit Logik den eher konservativ eingestellten Hickmott zu überzeugen, der jedoch bei solchen Diskussionen stets darauf beharrt, daß man Problemen wie Politik nicht mit Logik beikommen könne. Diese teils heftigen Streitgespräche, die sich auch in den Briefen fortsetzen, sind aber auch die Grundlage ihrer Freundschaft. Denn obwohl sie beide unterschiedlicher Meinung sind, bleiben sie doch Freunde. Ein Umstand, der Außenstehenden nicht auffällt.

Dr. Friedberg Weygand

Dr. Weygand ist 36 Jahre alt, 1,80 Meter groß, von durchschnittlicher Figur, hat dunkelblondes Haar, das er nach hinten frisiert, einen kleinen Schnauzbart und trägt natürlich, wie alle anderen auch, einen Anzug. Er spricht englisch mit einem leichten Akzent, der auf seine Herkunft schließen läßt: Er ist deutscher Staatsbürger. Friedberg Weygand, in Deutschland als Sohn wohlhabender Eltern geboren und aufgewachsen, studierte von 1907 bis 1914 Physik in Oxford. Durch den Ausbruch des großen Krieges mußte er gezwungenermaßen wieder in seine Heimat zurückkehren, konnte sich aber erfolgreich einer Rekrutierung als Soldat entziehen. Während des Krieges promovierte er an der Humboldt-Universität in Berlin, wo er auch heute noch als Doktor der Physik arbeitet.

Der Physiker ist der Prototyp des Wissenschaftlers: Nicht sehr bedröckend, außer wenn die Diskussion sein Fachgebiet berührt, etwas spröde, analytisch und, was die Umgangsformen betrifft, etwas ungeschickt. In das Bild des vorrückten, aber dennoch genialen Professors paßt Dr. Weygand nicht, zumal er einen solchen Titel auch (noch) nicht inne hat. Durch seine lange Studienzeit in Oxford ist sein Englisch sehr gepflegt, jedoch hat er es nicht geschafft, seinen deutschen Akzent vollständig loszuwerden.

Weygand kennt den Gastgeber aus seiner Zeit in Oxford, wo beide zusammen Physik studiert haben. Beide haben ihre Freundschaft auch über den großen Krieg hinaus beibehalten, obwohl ihre Nationen verfeindet waren. Dr. Weygand war entschieden gegen den Krieg, ist aber ansonsten ein unpolitischer Mensch. Die Freundschaft zu Mr. Hickmott gründet sich vor allem auf das gemeinsame Studienfach, die Physik, aber auch auf die im folgenden vorgestellte Person:

Barbara Weygand

Barbara Weygand ist 30 Jahre alt, 1,75 Meter groß und von elegantem Auftreten. Sie hat schwarzes Haar, das sie der Mode der Zeit entsprechend halblang trägt, wobei die Haarspitzen die Wangen bedecken. Sie hat immer die der neuesten Mode entsprechenden Kleider an und benutzt beim Rauchen oft eine elegante Zigarettenspitze aus Bernstein.

Frau Weygand ist in Berlin geboren, wo sie auch während des großen Krieges ihren zukünftigen Mann traf: Dr. Friedberg Weygand, der damals noch in Berlin promovierte. Sie heirateten 1916 und haben zusammen eine Tochter.

Frau Weygand ist eine durchaus gutaussehende Frau, die sich sehr offen gibt, was sie eigentlich noch

attraktiver macht. Sie ist immer freundlich, gut gelaunt und kann auch in triste Situationen etwas Farbe bringen. Herr Weygand wirkt neben seiner Frau eher blaß, und man wird den Eindruck nicht los, Frau Weygand habe ihren Mann ganz gut im Griff. Sie spricht ebenfalls ein gutes Englisch, jedoch ist ihr deutscher Akzent noch auffälliger als der ihres Mannes.

Über ihren Mann kennt Barbara Weygand natürlich ebenfalls Peter William Hickmott. Dieser versteht sich recht gut mit ihr, vielleicht sogar besser als mit ihrem Gatten. Wenn die drei sich treffen, findet der Großteil der Unterhaltungen demensprechend auch zwischen Frau Weygand und Mr. Hickmott statt, wobei diese Gespräche auch wesentlich stimmungsvoller verlaufen. Für Außenstehende sieht das manchmal so aus, als ob Herr Weygand bei einer solchen Unterhaltung nur stören würde, weshalb er dann auch meistens seine Frau und seinen Freund sich selbst überläßt und sich nach einem anderen Gesprächspartner umsieht. Vielleicht kommen die Spieler auf die Idee, daß Frau Weygand ihren Gatten mit Hickmott betrügt, was aber nicht der Wahrheit entspricht.

Weymouth

Den Ruhm des kleinen Seebades begründete König George III., der hier bereits im Jahr 1789 sommerliche Badefreuden genoß. Der eigentliche Aufschwung erfolgte jedoch erst 1857 mit dem Anschluß an das Eisenbahnnetz.

Die salzige, frische Luft kündigt das Meer an, dem sich der Zug langsam mit beschaulichem Rattern nähert. Ab und zu läßt sich auch ein Blick auf die Küste durch die Fenster des Zuges erhaschen, wobei das Meer als ruhige, glatte Fläche daliegt. Der Zug bewegt sich auf dem letzten Abschnitt der Reise abwärts und rollt auf die kleine Hafenstadt Weymouth zu, deren Häuser schon früh zu erkennen sind, denn die Landschaft wird immer offener, je näher man der Küste kommt.

Nachdem der Zug mit verminderter Geschwindigkeit und unter ständigem Pfeifen langsam in die Stadt hineingefahren und schon an einigen Häuserreihen vorbeigezogen ist, hält er an dem kleinen Bahnhof von Weymouth endgültig an, natürlich nicht, ohne die Passagiere mit einem kräftigen Ruck durchgerüttelt zu haben. Ein Schaffner verkündet kurz nach der Einfahrt des Zuges das

Ende der Reise mit den Worten: „Weymouth, Endstation! Bitte alle Passagiere aussteigen! Weymouth, Endstation!“

Auf dem Bahnhof herrscht kurz nach der Ankunft ein reges Treiben, denn alle Passagiere strömen aus dem Zug, wobei gerade aus der zweiten und dritten Klasse viele Menschen mit reichlich Gepäck und auch Vieh aussteigen, welches natürlich lautstark auf sich aufmerksam macht.

Je nachdem, wieviel Gepäck und Geld die Spieler bei sich haben, könnte sich der Weg zur Fähre als Problem erweisen. Zwar ist die Strecke zum Hafen ausgeschildert und leicht zu finden, allerdings ist sie mit einem halben Kilometer Länge bei schwerem Gepäck für schwächere Zeitgenossen doch äußerst unangenehm. Für einen oder zwei Penny läßt sich allerdings ein Träger engagieren. Diesen Service lassen sich die Nichtspielercharaktere nicht entgehen und sind somit schnell auf dem Weg zum Hafen. Als hinterhältiger Spielleiter können Sie natürlich dafür sorgen, daß für die Abenteurer als Folge zu langen Zögerns kein Träger mehr verfügbar ist.

Die Fähre

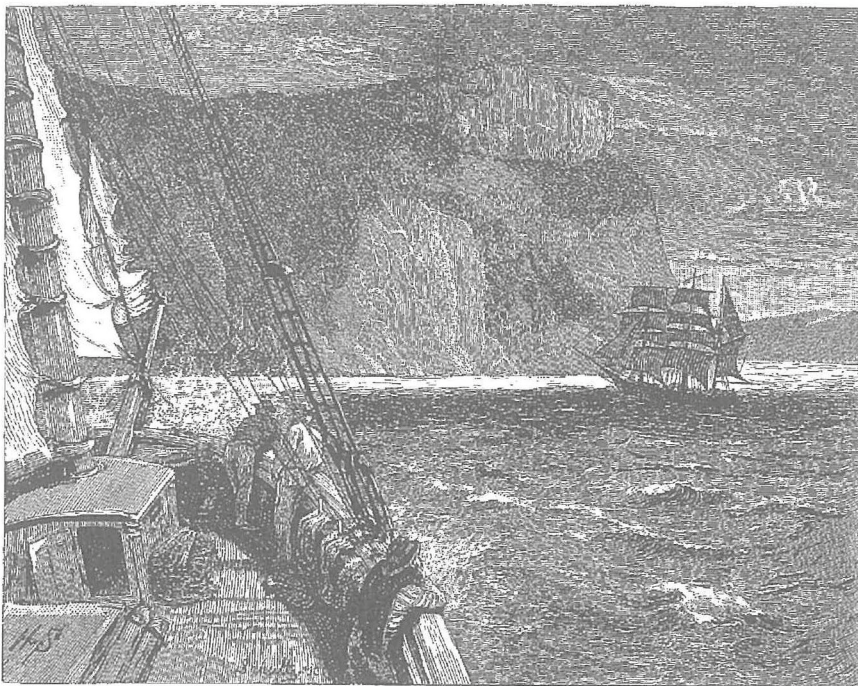
Im Hafen von Weymouth wartet die Fähre auf die letzten Passagiere des Zugs, wobei das ständige Tröten des Schiffshornes auch den langsamsten Nachzüglern Beine macht. Die Fähre trägt den Namen *Durande* und ist ein schon etwas älteres Schiff von ungefähr 45 Meter Länge. Sie macht aber noch einen seetüchtigen Eindruck, so daß sich niemand zu fürchten braucht, sie könne vielleicht nie die Insel Guernsey erreichen. Über eine schmale Gangway erreicht man das Deck, welches sich nur knapp über dem Hafenkai befindet, wobei ein Steward routiniert die Karten der Passagiere kontrolliert.



Dr. Friedberg Weygand.



Barbara Weygand.



Die Durande vor Guernsey.

Auf dem Schiff erwartet die Spieler nicht allzuviel Luxus: Es gibt zwei größere Aufenthaltsräume, in denen man sein Gepäck abstellen und sich auf Holzbänken ausruhen kann. Ferner hat die *Durande* noch eine kleine Kombüse mit Tischen und weiteren Sitzgelegenheiten. Dort darf man aber nicht mehr als Sandwiches, Tee oder Kaffee erwarten. Auf dem gesamten Hauptdeck kann man sich frei bewegen und sich an der Reling einen schönen Platz suchen. Wer lieber sitzen will, sollte sich beizeiten einen Platz auf einer Holzbank am Bug oder Heck des Schiffes sichern. Bequeme Liegestühle werden die Abenteuerer vergeblich suchen, schließlich ist die *Durande* kein Kreuzfahrtschiff, sondern nur eine einfache Fähre.

Nachdem alle Passagiere an Bord sind, legt das Schiff auch bald ab, wobei sich die Spieler auf eine etwas unruhige Reise vorbereiten müssen: Es ist ziemlich windig, und die Wolken am Himmel künden an, daß es vielleicht regnen könne. Wenn das kleine Segelschiff den Hafen von Weymouth verlassen hat, ist ein guter Zeitpunkt gekommen, die

Seetauglichkeit der Abenteuerer zu testen. Lassen Sie ruhig einmal jeden Spieler, dessen Charakter nichts mit Seefahrt zu tun hat, eine Probe auf die *CON (KO)* durchführen. Wer dabei schlecht abschneidet, wird sich wesentlich öfter (und aus anderen Gründen) als die anderen an der Reling aufhalten müssen.

Die Überfahrt dauert gut vier Stunden. Den Abenteuerern, denen schlecht geworden ist, kommt diese Zeit allerdings wesentlich länger vor. Auf dem Schiff sind neben den Spielern und einem bunten Gemisch von allerlei Leuten noch die Nichtspielercharaktere, die nun mit allen Spielern in Kontakt treten können:

Prof. Kobayashi wird sich mit niemandem unterhalten, es sei denn, er kennt einen der Anwesenden. Ganz seinem introvertierten Wesen entsprechend wird er ansonsten eher zurückhaltend agieren.

Dr. Post hingegen ist weniger scheu. Er wird sich auf jeden Fall mit jedem unterhalten, den er kennt und schreckt auch nicht davor zurück, andere Personen an-

zusprechen und in Diskussionen über alle möglichen Themen zu verwickeln.

Mr. Ingold wird vorzugsweise am Heck des Schiffes verweilen und ein kleines Nickerchen machen. Wenn er nicht schläft, läuft er auf dem Schiff herum, um möglichst viel von diesem zu sehen. Demzufolge haben die Abenteuerer auch die besten Chancen, eine Unterhaltung mit ihm zu beginnen, wenn sie Bemerkungen über die Fähre oder Seefahrt im allgemeinen machen.

Herr und Frau Weygand unterhalten sich auch mit allen ihnen bekannten Personen und machen einen Rundgang über das ganze Schiff. Beide versuchen übrigens, in der Gegenwart von Einheimischen nur Englisch zu sprechen, wobei sie sich auch möglichst leise unterhalten. Sie versuchen aus verständlichen Gründen, nicht als Deutsche aufzufallen.

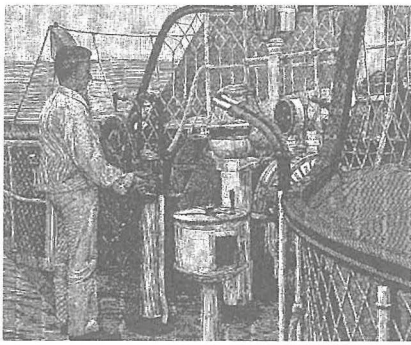
So bietet sich auf der Fähre erneut die Gelegenheit, sich besser kennenzulernen. Eine Möglichkeit, die sich die Charaktere nicht entgehen lassen sollten. Sie haben dazu immerhin vier volle Stunden Zeit, bis Guernsey, ihr Reiseziel, endlich in Sicht kommt.

IV. Guernsey

„Die Kanalinseln sind ein Stück Frankreich, das ins Meer gefallen ist und von England aufgesammelt wurde“

VIKTOR HUGO
IN SEINEM EXIL AUF GUERNSEY.

Guernsey (franz. *Guernesey*) ist die westlichste der britischen Kanalinseln. Die steile, von tiefen Schluchten zerrissene Südküste ist äußerst beeindruckend. Weite Tei-



Der Steuermann der Durande.

le der Insel sind Weiden und Ackerland. Die 6129 Kühe von Guernsey sind berühmt für ihr gelbrotes Fell und die sehr gute Milchleistung. Die Insel führt Tomaten, Kartoffeln, Blumen, Trauben und Granit aus. Haupt-handelspartner ist England.

Die Amtssprache ist *Französisch*. In der Hauptstadt *St. Peter Port* residieren der *Lieutenant-Governor* (Statthalter), der *Bailiff* (Gerichtsdienster und oberster Beamter) und die *Ständeversammlung*. Guernsey ist ein britischer Freistaat (*Bailiwick*). Die größten Ansiedlungen neben *St. Peter Port* sind *L'Erée*, *Torteval* und *Vale*.

Die Kanalinseln, und damit auch Guernsey, ähneln landschaftlich stark den Gebieten Süd-Englands: Im Inselinneren finden wir eine sanfte Landschaft mit zahlreichen kleineren Siedlungen, durch Mauern oder Knicke getrennte Felder

oder kleinere Wälder, und an der Küste teilweise sehr steile und schroffe Klippen. Doch die Menschen auf der Insel sprechen neben dem Englischen noch Französisch und vor allem die Umgangssprache *Patois*, einen nordfranzösischen Dialekt normannischen Ursprungs. Außerdem sind viele Orts- und Straßennamen auf Französisch oder *Patois*, während die Inselwährung, das *Guernsey-Pfund*, sich am britischen Pfund orientiert.

Das Klima auf den Inseln ist, was die Temperaturen angeht, sehr mild. Ansonsten aber müssen die Charaktere das typisch britische Wetter nicht vermissen: Besonders im Oktober regnet es viel, und wenn es einmal nicht regnet, ist es meistens neblig. Allerdings macht das wärmere Klima wieder einiges wett, und in den Sommermonaten scheint die Sonne lange genug, daß in windgeschützten Lagen sogar Palmen gedeihen können!

Guernsey hat die Form eines Dreiecks, dessen Spitzen sich im Nordosten, Südosten und Südwesten befinden. Die Insel ist rund 64 Quadratkilometer groß und mit einer Einwohnerzahl von 38.315 Seelen recht dicht besiedelt. Die Haupterwerbszweige, Fischerei und Landwirtschaft, ernähren ei-

nen Großteil der Bevölkerung, wobei der aufkommende Tourismus eine immer stärkere Bedeutung erhält. In der größten Stadt, *St. Peter Port*, leben einige tausend Menschen, der Rest der Einwohner verteilt sich gleichmäßig über zahlreiche Dörfer und kleine Gemeinden auf die ganze Insel.

Aus geographischer Sicht findet sich noch eine weitere, äußerst interessante Tatsache: Die Insel steigt von Norden nach Süden an und endet dort in einem mehr als 90 Meter hohen Plateau, welches dann als Steilküste zum Meer hinabfällt. Diese Steilküste wird von vielen kleinen Buchten unterbrochen, deren sandige Strände bei niedrigem Wasserstand begehbar sind. Der Gezeitenunterschied ist auf den Kanalinseln gewaltig: Ebbe und Flut trennt ein Höhenunterschied von fast 10 Metern, so daß sich die Insel etwa alle sechs Stunden doch erheblich verändert. Der Westen von Guernsey ist stark zerklüftet, und die Steilküste fällt dort stufiger als im Süden ab. Im Osten der Insel bestimmt zwar auch eine Steilküste das Bild, die aber nicht die Höhe ihres südlichen Gegenstücks erreicht.

St. Peter Port

Wenn die *Durande* in den Hafen von *St. Peter Port* einläuft, sollten die Charaktere unbedingt an Deck sein. Ansonsten entgeht ihnen nämlich eine äußerst eindrucksvolle Kulisse. Zu ihrer Linken sehen sie die imposante Wehrburg *Castle Cornet*, welche mit ihren massiven, aus graubraunem Gestein bestehenden Mauern bisher wohl jedem Ansturm trotzte. Das Hafenkai, hinter dem gleich dicht gedrängt die ersten Häuser von *St. Peter Port* stehen, pulsiert von emsiger Geschäftigkeit. Hinter dem Kai erhebt sich die Stadt,



Der malerische Hafen von *St. Peter Port*.

Die Kanalinseln



die auf mehreren Höhenlagen errichtet worden ist, so daß die malerischen Häuser den Hafen überragen.

Langsam gleitet die Fähre in den Hafen, wobei auf Deck reges Treiben herrscht. Matrosen laufen umher, und einige Offiziere beobachten das Anlegemanöver auf genaueste. Sobald das Schiff am Kai angekommen ist, werden dicke Taue über Bord gelassen, um die *Durande* damit festzumachen. Dann wird eine Gangway angebracht, auf der nun alle Passagiere mit ihrem Gepäck an Land gehen können. Unten am Kai warten schon neue Passagiere, die mit der Fähre weiterfahren wollen. Ein Wunder, wenn man in diesem Gedränge nicht den Überblick verliert.

Hinter der Menschenmenge am Kai stehen verschiedene Wagen, an denen einige Herren offenbar auf Passagiere der Fähre warten. Einer von ihnen trägt eine Chauffeursuniform. Sobald die Charaktere die Gangway verlassen haben, kommt er

auf sie zu und spricht sie an. Er stellt sich als *Hudson*, der Chauffeur von Mr. Hickmott, vor und teilt mit, sein Herr habe ihn und die anderen Fahrer beauftragt, die Besucher zur Villa bringen, wo er sie dann endlich empfangen können werde.

Damit alle Gäste transportiert werden können, stehen entsprechend viele Fahrzeuge bereit. In einen Wagen passen maximal vier Personen, wobei der Fahrer schon eingerechnet ist. Natürlich müssen auch die fünf Nichtspielercharaktere zur Villa des Gastgebers kommen.

Bei den Automobilen handelt es sich selbstverständlich um Fabrikate der Firma *Morris* und zwar den *Morris Cowley*, ein Automobil in der klassischen Form der 20er Jahre. Er verfügt über ein Reserverad an der Seite, ein großes Trittbrett, eine rechteckige, flache Windschutzscheibe und ein Faltdach.

Natürlich helfen die Fahrer den Reisenden beim Einsteigen und verstauen ihr Gepäck. Nachdem alle Gäste nun für die letzte Etappe ihrer Reise bereit sind, kann die

kleine Inselrundfahrt endlich beginnen.

Die Fahrt

Auch wenn die *Morris Cowleys*, mit denen *Hickmotts* Gäste fahren, recht großzügig ausgestattet sind, ist es doch ein wenig eng, sobald vier Personen nebst Fahrer und Gepäck Platz genommen haben. Für all die Mühen entschädigt allerdings die Landschaft Guernseys und die Rundfahrt durch St. Peter Port. Durch einige enge Gassen und vorbei an alten, malerischen Häusern, die keineswegs einen düsteren Eindruck hinterlassen wie die in vielen anderen europäischen Städten, führt der Weg nach einiger Zeit aus der Hauptstadt hinaus. Die Spieler können nun die Landschaft von Guernsey bewundern. Ihnen bietet sich ein ähnlicher Anblick wie bei der Zugfahrt: Sie bewegen sich durch eine sanfte, hügelige Region, die in Parzellen mit saftigen Wiesen oder brachliegenden Äckern aufgeteilt ist, unterbrochen nur von einigen Wäldchen, deren Bäume den Spielern kleiner erscheinen, als auf dem Festland.

Gerade die Enge der Wagen wird reichlich Gelegenheit bieten, die Kontakte zu den Nichtspielercharakteren zu vertiefen. Die Abenteurer, die mit Dr. Post in einem Wagen sitzen, werden seine unbarmherzige Kontaktfreudigkeit kennenlernen, wobei sie bedauerlicherweise nicht – wie auf dem Schiff – die Gelegenheit zum Weglaufen haben. Sätze wie „Also wissen Sie, die Landschaft erinnert mich an meine Heimat“, „Waren Sie schon mal in New York?“ oder „Was wissen Sie eigentlich über Mathematik?“, leiten einen mehr oder weniger langen Monolog des gesprächigen Wissenschaftlers ein, der nur gelegentlich durch vereinzelte Zwischenfragen der Charaktere unterbrochen werden kann. Dabei greift Dr. Post jedoch mit großem Enthusiasmus jedes Stich-

wort seiner Gesprächspartner auf und läßt ihnen daher kaum Gelegenheit zu längeren Stellungnahmen.

Mr. Ingold ist von der Landschaft auch sehr begeistert, allerdings ist ein Gespräch mit ihm wesentlich unterhaltsamer als mit Dr. Post. Frau Weygand freut sich darauf, in dieser Gegend eine Woche verbringen zu können und traktiert ihren Ehegatten fortwährend mit Sätzen wie „*Ach schau! Wie schön, oder nicht?*“, „*Hier müssen wir unbedingt spaziergehen, oder nicht?*“ oder „*Das wird bestimmt eine tolle Woche, oder nicht?*“. Herr Weygand kommentiert dieses immer mit einem devoten Nicken.

Professor Kobayashi schließlich begnügt sich mit einem mehr oder minder starren Blick aus dem Fenster. Nach einiger Zeit kommt die Reisegruppe dann endlich an ihrem Ziel an.

V. Die Villa

In dem Dorf *Ville Amphrey* verlassen die Wagen schließlich die Hauptstraße und fahren über einen halbwegs befestigten Sandweg in einen dichten Wald. In einer langgestreckten Kurve zieht sich der Weg durch die Baumreihen, die nach kurzer Zeit abrupt enden und so den Blick auf das Meer freigeben, bis zu dem sich eine offene Grünfläche erstreckt. Es ist, so se-

hen es die Charaktere, durch eine scharfe Linie von der Grünfläche getrennt, wo, so könnte man aufmerksam vermuten, eine Steilküste liegen dürfte.

Am Ende des Weges steht, einsam und gewaltig, eine Villa wie ein Fels in der Brandung. Es ist das Feriendomizil von Mr. Hickmott, so teilen es jedenfalls die Fahrer ihren Passagieren mit.

Die Villa ist ein imposantes, aus grauem Stein errichtetes Gebäude mit zwei Etagen, wobei die einzelnen Stockwerke recht hoch gebaut sind. Das Dach, bestehend aus rot-grauen Dachziegeln, ist relativ flach und mit einigen Erkern verziert. Die Fenster, regelmäßig angeordnet, fallen durch weiße Holzrahmen auf. Das Gebäude steht, so schätzen die Besucher, gerade mal 150 Meter von einer Steilküste und 100 Meter vom Wald entfernt.

Auf einem kleinen Sandplatz vor der Villa halten die Automobile an. Nun sind die Charaktere endlich am Ziel ihrer Reise angekommen. Kurz nach ihrem Eintreffen öffnet sich auch schon die große Holztür der Villa, und der Gastgeber, Peter William Hickmott, kommt freudestrahlend seinen Gästen entgegen. Ihm folgen seine Hausangestellten: ein Butler und zwei Hausmädchen, alle ihrem Beruf entsprechend gekleidet und sogleich um die verschiedenen Gepäckstücke der Reisenden besorgt.

Mr. Hickmott begrüßt alle mit einer für britische Verhältnisse überschwenglichen Freundlichkeit, die auch teilweise erwidert wird. Insbesondere Dr. Post und Frau Weygand sind über das Wiedersehen sehr erfreut, wobei letztere auch mit einem stilechten Handkuß empfangen wird. Gleiches gilt natürlich für alle anderen weiblichen Spielercharaktere. Professor Kobayashi und Mr. Ingold gehören natürlich zu den

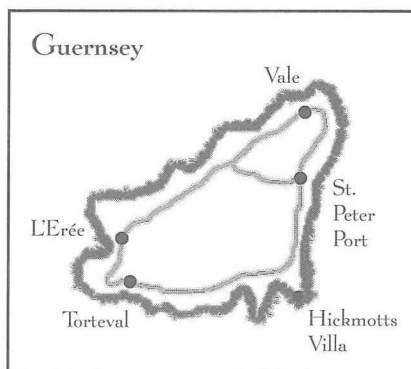
Leuten, die dem Gastgeber etwas reservierter, jedoch durchaus noch freundlich gegenüberreten. Beide wissen ihre wahren Gefühle gut zu verbergen, was vor allem dem Professor gut gelingt. Nach der Begrüßung bittet Mr. Hickmott seine Gäste ins Haus hinein, das von ihm in scherzhafter Untertreibung „mein kleines Landhaus“ genannt wird. Nachdem alle Gäste nebst ihren Habseligkeiten ausgeladen worden sind, werden die Automobile wieder weggefahren, bis auf eines, welches der Chauffeur Hudson neben dem Haus abstellt. Er hat die nächsten Tage frei und fährt mit den anderen Fahrern wieder in die Stadt zurück. Die Bediensteten tragen derweil das Gepäck ins Haus, wobei Mr. Hickmott, drinnen angekommen, bei Gelegenheit seine Bediensteten als den Butler *Vincent Grignard* und die beiden Hausmädchen *Emily Sharp* und *Caroline Béchamp* vorstellt.

Vincent Grignard

Hickmotts Butler ist 45 Jahre alt, hat kurz geschnittenes, graues Haar und eine Stirnglatze. Er ist 1,70 Meter groß und von durchschnittlicher Figur. Grignard trägt immer die typische Butler-Kleidung, ist stets höflich und hilfsbereit und verliert nie die Fassung. Auf den Punkt gebracht ist er also der Archetyp eines Butlers.

Er stammt von Guernsey, machte eine Ausbildung an einer renommierten Butler-Schule auf dem britischen Festland und hat schon in mehreren Herrenhäusern auf Guernsey gearbeitet. Wenn sein Brötchengeber gerade einmal nicht auf Guernsey verweilt, übernimmt er die Rolle eines Hausverwalters und kümmert sich fürsorglich um das Anwesen.

Vincent Grignard wird in diesem Abenteuer noch eine große Rolle spielen, aber nicht die des Mörders, wie es bei einem Butlers oft vermutet wird (ei-





Butler Vincent Grignard.



Hausmädchen Emily Sharp.



Hausmädchen Caroline Béchamp.

nen Gärtner beschäftigt Mr. Hickmott übrigens nicht, es gäbe auch nicht viel zu pflegen). Denn obwohl Mr. Grignard von Beruf „nur“ Butler ist, – ein Berufszweig, der nur bei Unwissenden nicht so angesehen sein mag – stammt er aus einer Familie, die auf der Insel hoch geachtet und auch überall auf Guernsey vertreten ist. Die Grignards leben eigentlich schon seit Jahrhunderten auf der Insel und haben alle politischen, wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Stürme überstanden. Ihr Ursprung, so heißt es, geht sogar bis vor die Zeit der Kelten zurück, welche auf der Insel vom 7. bis zum 1. Jahrhundert vor Christi Geburt herrschten! Eine wahrhaft alte Familie also, die sich auch einige Eigenheiten über die Jahrhunderte hinweg erhalten hat ...

Emily Sharp

Emily ist 1,70 Meter groß, 42 Jahre alt und hat dunkelbraunes Haar, das sie zu einem Dutt zusammengebunden trägt. Sie hat eine eher dickliche Figur und trägt, so erscheint es den Charakteren, immer eine Schürze. Mrs. Sharp kümmert sich um den Haushalt. Sie wohnt zur Zeit – wie alle anderen Bediensteten auch – in der Villa, wobei sie jedoch nur dann für Mr. Hickmott ar-

beitet, wenn dieser auf Guernsey weilt und das auch nur, um die Küche in Schuß zu halten. Jetzt, wo die Gäste da sind, hat sie natürlich alle Hände voll zu tun.

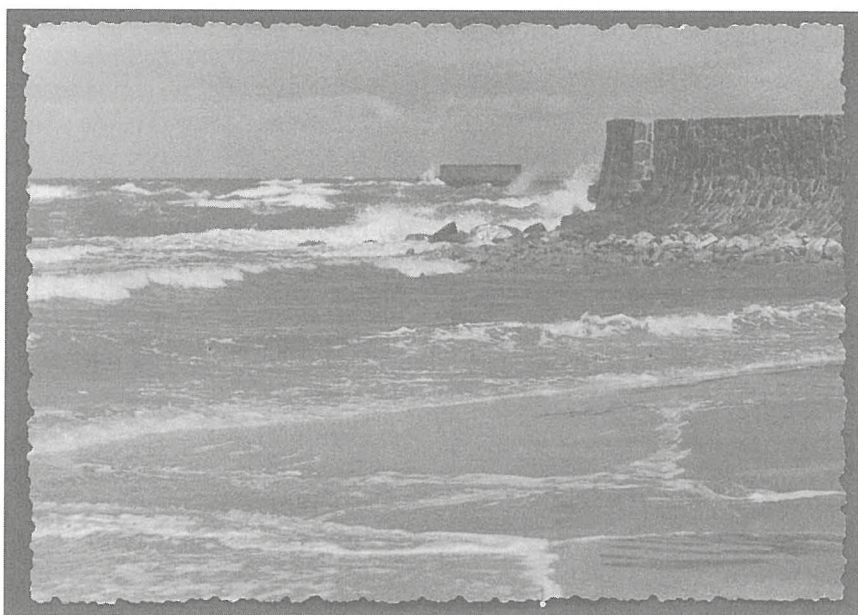
Mrs. Sharp lebt auf Guernsey und arbeitet, wenn sie gerade nicht bei Hickmott beschäftigt ist, auch für andere Leute, die hier zeitweise in ihren Feriendomizilen leben, als Haushaltshilfe.

Emily hat mit den Vorkommnissen der nächsten Tage herzlich wenig zu tun; sie wird nur als Beobachter auftreten. Falls ihr selbst etwas schreckliches widerfährt oder sie Zeuge schrecklicher Er-

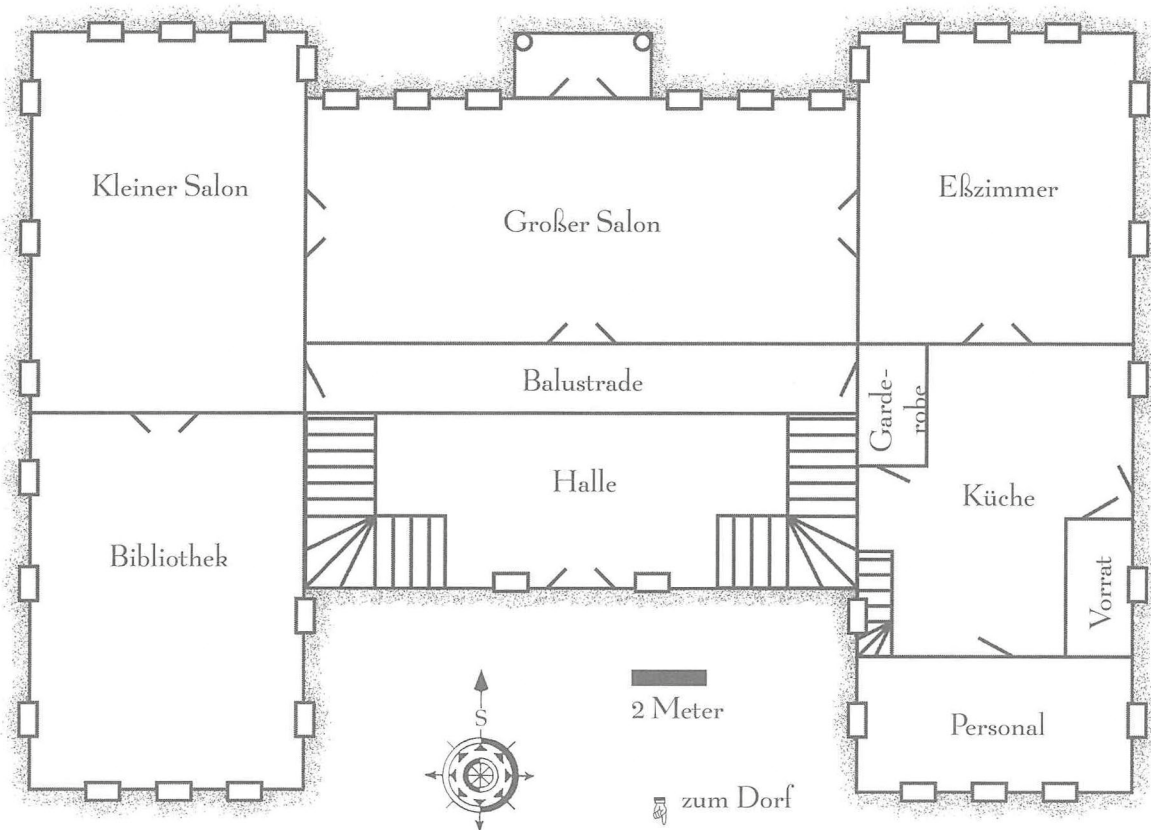
eignisse wird, wird sie zunächst entsetzt und erschüttert reagieren, sich dann aber recht bald fangen und schnell wieder wohlüberlegt und klar denken und handeln.

Caroline Béchamp

Caroline ist 1,65 Meter groß und 23 Jahre alt. Sie hat rötliches Haar, das sie ebenfalls zu einem Dutt zusammengebunden trägt und ist von zierlicher Figur. Sie ist ebenfalls Haushaltsgehilfin und trägt daher immer die entsprechende Berufskleidung, dunkle Kleidung, weiße Schürze und weißes Häubchen, genau wie Mrs. Sharp.



Die Küstenlinie von Guernsey ...



Auch sie wohnt während der Anwesenheit von Mr. Hickmott im Hause und geht Mrs. Sharp zur Hand. Mademoiselle Béchamp ist Französin und kommt vom Festland nach Guernsey, um zeitweise hier zu arbeiten. Sie spricht nicht

sehr gut Englisch, so daß sich die Spieler mit ihr am besten in ihrer Muttersprache unterhalten können.

Caroline Béchamp ist wesentlich schreckhafter als alle anderen Personen und auch leicht in Verlegen-

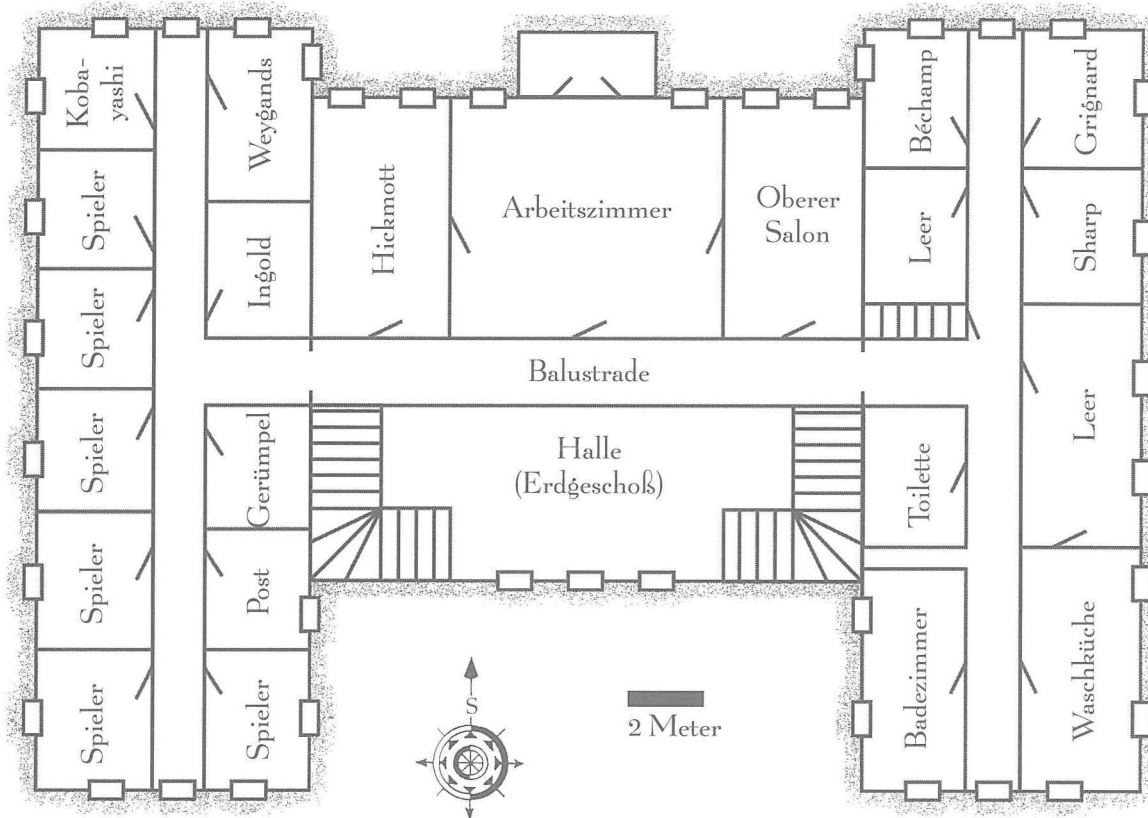
heit zu bringen. Ihr werden die kommenden Ereignisse stärker auf den Magen schlagen. Sie wurde von Mr. Hickmott extra wegen der vielen Gäste eingestellt und hat zuvor noch nicht für ihn gearbeitet.

Ein Rundgang

Nachdem Mrs. Sharp und Mlle. Béchamp die Mäntel der Gäste in der Garderobe verstaut haben und nun anfangen, das Gepäck zu versorgen, lädt Mr. Hickmott alle Gäste in den großen Salon des Hauses (Karten für die Spieler sind im Kapitel *Spielhilfen* ab Seite 60 enthalten). Dort serviert Mr. Grignard jedem auch sofort einen kleinen Willkommenstrunk, den die Anwesenden entweder im Stehen, oder – falls ihnen die Reise doch ein wenig zugesetzt haben sollte – bequem in der großen Sitz Ecke einnehmen können. Der Butler kann den Abenteurern wohl jeden Wunsch erfül-



... ist wildromantisch anzusehen.



len, denn die Hausbar ist mit einem großen Sortiment an Alkoholi-
lika gefüllt. Mr. Hickmott läßt es
sich nicht nehmen, nochmals alle
Gäste herzlich Willkommen zu
heißen und ihnen allen eine recht
erholende Woche zu wünschen.
Darauf sollte natürlich angestoßen
werden. „Prost!“, „Cheers!“ oder
gar „À votre santé!“

Der große Salon

Natürlich schließt sich dem Be-
grüßungstrunk eine kurze Besich-
tigung des „kleinen Landhauses“
an, und die wird in der Tat recht
interessant. Schon der große Salon
ist sehr geschmackvoll und teuer
eingrichtet: Der Boden, beste-
hend aus schweren, nicht knarren-
den Eichenplanken, ist mit gro-
ßen, eleganten Teppichen belegt,
die jeden Schritt dämpfen. Im Sa-
lon befinden sich eine große Sitz-
ecke mit acht Plätzen um einen al-
ten Eichentisch herum, zwei äußerst gemütliche,

schon antik wirkende Ledersessel
in einer kleinen Raucherecke,
mehrere kleine und größere
Schränke mit Glasfenstern, die mit
feinstem Porzellan gefüllt sind,
sowie eine große, alte Standuhr,
deren rhythmisches Ticken dem
Raum eine würdevolle Atmosphä-
re beschert. Geheizt wird er durch
zwei kleine, schmucke Öfen, wo-
bei zu bemerken ist, daß zwar je-
der Raum über einen eigenen klei-
nen Ofen verfügt, es aber gerade
bei starkem Wind – wie er zur Zeit
vorherrscht – in der Villa doch
recht kühl ist.

Abgerundet wird der Eindruck
des Salons durch die aus grauem
Stein bestehenden Wände und die
Decke aus dunklen Eichenholz-
planken – die durch schwere Ei-
chenbalken getragen wird – an-
der, und da hat die moderne Tech-
nik Einzug gehalten, geschmack-
volle Jugendstillampen mit elek-
trischem Licht hängen. Außerdem
befindet sich direkt neben der Ein-

gangstür ein Telefon, aber von et-
was älterer Bauart mit Kurbel.
Nur die Gemälde an den Wänden
passen nicht so recht zur gepfleg-
ten Einrichtung, sehen sie doch
recht billig, fast schon kitschig aus.
Sie alle stellen Motive dar, die man
wohl auf der Insel zuhauf finden
wird: Steilküsten, die Meeresbrand-
ung, Fischer und Fischerboot,
Bäume, die sich im Wind wiegen,
und nebelige Landschaftsbilder in
beliebiger Kombination. Schauen
sich die Charaktere die Bilder ge-
nauer an, so sehen sie, daß alle
vom gleichen Künstler gemalt
wurden, der die Initialen „GR“
gebraucht hat. Wer könnte das
sein? Grignard vielleicht? Mr.
Hickmott gibt darauf nur zur
Antwort, daß er die Einrichtung
beim Kauf der Villa größtenteils
übernommen hätte, darunter auch
die Bilder. Er selbst findet sie recht
geschmackvoll und kann gegen-
sätzliche Behauptungen seiner
Gäste nicht nachvollziehen.

Ein gutes Motiv für diese Bilder wäre sicherlich auch der Ausblick aus dem großen Salon: Durch die große Fensterfront hat man einen herrlichen Blick auf das Meer, welches durch den mittlerweile auffrischenden Wind aufgewühlt ist. Am Himmel ziehen Wolkenfetzen vorbei. Über eine große Terrassentür erreicht man nach gut 150 Metern Wanderung durch halbhohes Gras die Steilküste, die mit ihrer Tiefe von rund 50 Metern ebenfalls ein gutes Motiv für den Schöpfer der Bilder im Salon wäre.

Der kleine Salon

Aber die Gäste von Mr. Hickmott werden sich nicht die Steilküste anschauen, sondern den kleinen Salon bewundern können. Dort gibt es ebenfalls eine Sitzecke mit vier gemütlichen Ohrensesseln, die um einen kleinen Tisch herum stehen, einen Kamin – zur Zeit ohne Feuer – mit dem obligatorischen großen, schweren Schürhaken, einige Schränkchen und wieder die geschmacklosen Bildern, die man bereits im großen Salon betrachten konnte. Decke, Wände und Fußboden sind genauso gearbeitet wie dort (und wie in allen anderen Teilen des Hauses).

Die Bibliothek

In der benachbarten Bibliothek bleibt man dann aber von den Bildern verschont; stattdessen füllen Bücherregale die Wände. In drei Ohrensesseln können wißbegierige Leser in Ruhe schmökern, denn in der hervorragend ausgestatteten Bibliothek haben sie eine reichhaltige Auswahl an klassischer Literatur, aber auch an wissenschaftlichen Publikation, insbesondere zum Thema Physik.

Das Eßzimmer

Der kleine Rundgang führt nun in den großen Salon zurück und anschließend in das Eßzimmer, welches von einem großen, runden Tisch beherrscht wird, an dem gut

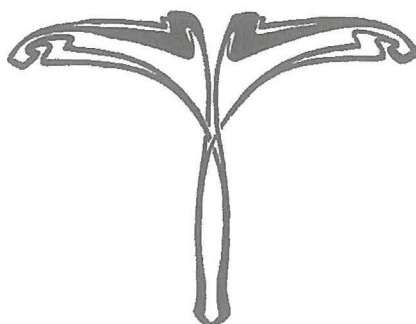
vierzehn Personen Platz nehmen können. Er ist mit einem großen, weißen Tischtuch bedeckt, auf dem ein klassischer Kandelaber steht. Zwei Schränke in den Ecken beinhalten das Geschirr.

Der obere Salon

Weiter geht die Tour in den ersten Stock, den man über eine große, elegante Treppe aus Eichenholz erreichen kann. Natürlich knarrt auch dieses Holz nicht, denn es ist wie überall im Haus von sehr guter Qualität. Der Hausherr zeigt den Charakteren zunächst den oberen Salon, der mit einer klassischen Sitzgelegenheit für acht Personen und den üblichen Bildern eher kärglich eingerichtet ist. Professor Kobayashi, der schon seit einiger Zeit etwas nervöse Bewegungen macht, wird sich hier wegen eines dringenden Bedürfnisses nach einem kleinen, leisen Wortwechsel mit Mr. Hickmott kurz von den anderen Gästen verabschieden.

Das Arbeitszimmer

Einen flüchtigen Blick können die restlichen Gäste dann ins Arbeitszimmer von Mr. Hickmott werfen: Drinnen befinden sich ein großer Eichenholzschreibtisch, einige Aktenregale, eine kleine Sitzecke und, als auffälligster Einrichtungsgegenstand, eine kleine, knallrote Petroleumlampe, die er, so erzählt Mr. Hickmott, am Strand gefunden habe. Vom Arbeitszimmer aus gelangt man auch auf einen kleinen *Balkon*, auf dem der Küstenblick noch besser genossen werden kann.



Mit dem Arbeitszimmer endet dann der Rundgang, den der Gastgeber auch immer mit ein paar Worten begleitet hat, wie beispielsweise: „*Und hier das bescheidene Eßzimmer*“ oder: „*Falls die Herrschaften gerne mal etwas lesen möchten: hier meine kleine Bibliothek*“. Abschließend erläutert Mr. Hickmott noch den Weg zum *Bad* und WC, von welchem auch gerade Prof. Kobayashi kommt, und erwartet alle Gäste zur baldigen Einnahme des Tees im großen Salon, nachdem die schon wartende Mrs. Sharp allen ihre Schlafplätze gezeigt haben wird. Mr. Grignard, der genau im richtigen Moment mit einem Tablett gekommen ist, steht bereit, um die Gläser der Charaktere entgegenzunehmen, falls sie ihren Begrüßungstrunk mitgenommen haben. Mrs. Sharp zeigt derweil den Gästen die Zimmer, wobei die der Nichtspielercharaktere laut *Plan* (siehe Seite 20) zugeteilt sind. Den Abenteurern bleibt die freie Wahl zwischen den anderen Zimmern, die alle gleich ausgestattet sind: ein Bett, ein Schrank, ein Nachttisch mit Lampe und zwei Stühle. Das Mobiliar ist – gemessen an dem bisher gesehenen – relativ einfach, dürfte aber trotzdem einiges gekostet haben. Im Zimmer der Weygands stehen zwei getrennte Betten, weshalb Mrs. Sharp das Ehepaar in diesem Zimmer platziert hat.

Das ganze Haus ist mit elektrischem Strom ausgestattet, vielleicht ist den Abenteurern bei der Anreise die Leitung aufgefallen. Neben Strom gibt es aber auch noch ein Telefon im Haus, natürlich mit entsprechender Leitung außerhalb des Hauses, was zu dieser Zeit wirklich modern war. Interessant ist ebenfalls die Tatsache, daß das Haus über fließendes Wasser verfügt, welches mittels einer Pumpe in einen großen Behälter auf dem Dach gepumpt wird und von dort in *Bad*,

WC, *Waschküche* und *Küche* fließen kann.

Übrige Räume

Die anderen Zimmer bekommen die Abenteurer nicht unbedingt zu sehen, hier jedoch eine kleine Beschreibung im voraus:

Die Zimmer der Angestellten sind genauso wie die der Gäste eingerichtet.

Die *Küche* ist gut ausgestattet und verfügt über einen großen Kohleofen, eine große Arbeitsfläche und zahlreiches Küchengerät. Hier ist außerdem ein Klingelsystem installiert, welches man von allen *Salons* und der *Bibliothek* aus zum Rufen des Hauspersonals benutzen kann.

Von der *Küche* aus kommt man in den *Kohlenkeller*, in den nach klassischer Art die Kohlen durch ein Fenster von außen hineingeschüttet werden können. Dort sind auch ein großer Haufen Kohle und einige Stapel Holz, die wohl für den Kamin bestimmt sind.

Natürlich hat das Haus auch eine gut sortierte *Vorratskammer*, in der die Charaktere allerlei Eingemachtes finden können (vielleicht auch ein paar marinierte Tentakeln, falls sie einmal mit lädiertem Geisteszustand die Vorratskammer betreten und ein Glas mit Sauergurken ergreifen).

Im *Personalraum* stehen neben einem einfachen Tisch mit Stühlen noch ein paar Schränke, die weitere Haushaltsaccessoires enthalten. Die *Waschküche* ist der Zeit gemäß ausgestattet: große Schüsseln, ein kleiner Ofen (um Wasser warm zu machen), eine Wäschepresse, das bei Hausfrauen äußerst beliebte Waschbrett sowie ein großes Sortiment an Bettwäsche und Tischtüchern.

Das *Bad*, und hier werden die Charaktere hoffentlich einmal vorbeischaun, bietet neben einer Badewanne, einem kleinen Ofen und einem Schrank mit zahlreichen Handtüchern recht viel Platz, so daß in heuti-

ger Zeit bequem ein Solarium darin untergebracht werden könnte. Über die Ausstattung der *Toilette* braucht wohl nicht weiter referiert zu werden.

Auf dem *Dachboden* stehen neben einem großen Wasserbehälter und einer Wasserpumpe noch ein paar Kisten und alte Koffer herum.

In der *Rumpelkammer* befinden sich einige alte Möbel – natürlich mit Tüchern abgedeckt – und Kisten, in denen allerlei Krimskrams zu finden ist: Kerzen, weiße Tücher zum Abdecken von Möbelstücken, Nägel, ein Hammer, alte Stoffe, einige alte Bilder des geheimnisvollen „GR“, einige Seilrollen, Kandelaber aus vorelektrischen Zeiten und was dem Spielleiter sonst noch als Gerümpel einfallen mag.

Das Zimmer von Mr. Ingold, die Rumpelkammer, die Toilette und ein leerstehender Raum verfügen, wie Sie vielleicht schon bemerkt haben, laut Plan über kein Fenster. Statt dessen haben diese Zimmer keine richtige Decke, sondern die Wände gehen bis zum Dach und werden von dort durch Erker mit Licht versorgt. Wo die Decke sein sollte, sind dicke Holzbalken, die sich hervorragend dazu eignen, ein Seil daran zu befestigen...

VI. Der erste Abend

Sobald die Charaktere wieder nach unten kommen, können sie eine gute Tasse Tee (vielleicht Earl Grey?) in einem der beiden *Salons* einnehmen. Mr. Hickmott wird sich bemühen, mit jedem Gast einen kleinen Tratsch zu halten, er wird jedoch hauptsächlich von Frau Weygand in Beschlag genommen, die sich recht amüsiert mit ihm unterhält. Ihr Mann steht dabei etwas abseits und wird, in

Ermangelung eines Gesprächspartners, jeden willkommen heißen, mit dem er sich unterhalten kann. Sogar Dr. Post ist ihm dabei recht, obwohl dieser nie lange bei einem der Gäste verweilt und jedem etwas über spannende, neue Erkenntnisse der Logik erzählt (falls sich der Spielleiter im Zuge einer gründlichen Vorbereitung über die wissenschaftlichen Grundlagen informieren möchte, sei er auf geeignete mathematische Literatur verwiesen). Auch Mr. Ingold ist an diesem Abend sehr gesprächig und erfreut die Gäste mit doch sehr interessanten Geschichten aus seiner Zeit als Bankier: verlorene Kontokarten in Aktenschränken, die hellste Aufregung verursachten, oder die Geschichte über einen gescheiterten Banküberfall von zwei stark ange-trunkenen Gesellen, die glücklicherweise sofort von der Polizei überwältigt werden konnten. Mr. Ingold vermeidet es aber, etwas über seine mit Mr. Hickmott verbrachte Zeit zu erzählen, und er versucht auch, das Thema möglichst schnell zu wechseln, falls die Charaktere ihn darauf ansprechen. Prof. Kobayashi, an diesem Abend eher zurückhaltend in Bezug auf eine Konversation, ist trotzdem aus Höflichkeit gesprächig, falls man auf ihn zukommt. Ansonsten zieht er es vor, am Fenster zu stehen und seinen Blick in die Ferne schweifen zu lassen.

Draußen neigt sich die Sonne mittlerweile dem Wasser zu und es wird immer dunkler. Am Himmel ballen sich die Wolkenfetzen zu dicken, schweren Wolken zusammen, die wohl bald ihre Schleusen öffnen und die Insel mit Regen überfluten werden. Der Wind hat mittlerweile nachgelassen, so daß es im Salon nicht mehr zieht und daher recht gemütlich warm geworden ist. Der Tee tut sein übriges dazu, daß sich alle Gäste nach der Reise in zugigen Eisenbahnwaggonen und auf dem luftigen

Deck des Fährschiffes jetzt richtig wohlfühlen können. Wem das trotzdem nicht reicht, der kann sich natürlich an dem mittlerweile brennenden Kamin im kleinen Salon aufwärmen.

Nach der Einnahme des Tees, die sich über einige Zeit hinstreckt, wird gegen 19:00 Uhr endlich das Abendessen serviert, welches von Mrs. Sharp und Mlle. Béchamp schon seit einiger Zeit vorbereitet worden ist. Es gibt eine schwere, aber doch köstliche Landsuppe, gefolgt von Rind und feinen Kartoffeln von Guernsey, Zucchini und – zur Abrundung – einen guten, französischen Rotwein. Das Dinner endet mit einem schweren Pudding, der den britischen Gästen gefallen dürfte.

Während des Mahles reißt die fröhliche Stimmung nicht ab und die Unterhaltungen gehen fort, ohne daß das Essen dabei stören könnte. Die Hausangestellten sind natürlich immer bemüht, die Gäste zu bewirten und ihnen ihre Wünsche zu erfüllen.

Anschließend ziehen sich die Herrschaften in den großen Salon zurück, und zumindest Mr. Hickmott und Mr. Ingold werden sich nicht die Freude nehmen lassen, das Essen mit einer dicken Zigarre und einem Brandy – gereicht von Butler Grignard – angenehm ausklingen zu lassen. Vielleicht wird einem der Charaktere die eigentlich unbedeutende Bemerkung von Mr. Ingold auffallen, der meint, man müsse jede Zigarre genießen, als ob sie die letzte sei. Vielleicht fallen den Abenteurern noch weitere, eigentlich ebenfalls völlig unbedeutende Bemerkungen auf. So wird der Hausherr seinen Gästen gegenüber Bemerkungen über Prof. Kobayashi fallen lassen, wie *„Japaner sind manchmal etwas steif und ungern kommunikativ“*. Den restlichen Gästen bescheinigt er aber hingegen *„beste Umgangsformen, von de-*

nen einige noch lernen könnten“. Natürlich wird er nachschieben, daß Japaner aber trotzdem recht höfliche Menschen seien, wobei er das Wort „Menschen“ jedoch etwas seltsam zu betonen scheint.

Mr. Post hingegen wird politische Anmerkungen machen, etwa, daß er etwas über die Tatsache beunruhigt sei, daß man Deutschland zur Zeit Konzessionen bei der Reparationszahlung mache. Eine Tatsache, die in seiner polnischen Heimat nicht gerade Zustimmung erntet. Mr. Hickmott und auch Dr. Weygand werden dem natürlich widersprechen, wobei alle drei die Diskussion doch ein wenig erregt führen, was aber, um die Stimmung nicht zu belasten, bald wieder beendet wird. Ebenfalls interessant ist die Bemerkung von Herrn Weygand über seine Gattin, die ihn immer, wenn Mr. Hickmott anwesend ist, *„ein wenig zu vernachlässigen scheint“*. Unweigerlich scheint der Deutsche darüber etwas betrübt zu sein.

So ist an diesem Abend, so amüsant und gesellig er auch sein mag, doch eine gewisse Spannung zu spüren, die vielleicht auch von einem der Spielercharaktere gefördert wird. Vielleicht ist es jedoch gerade diese Spannung, die den Abend so interessant macht. Aber vielleicht ist es doch der Regen, der sich mittlerweile mit schweren Tropfen ankündigt, die dumpf gegen die vielen Fensterscheiben im Salon klopfen.

Ganz egal was auch sein mag, der Abend klingt noch vor Mitternacht aus, denn einige Gäste sind von der Reise doch recht müde und die frische Seeluft tut ihr übriges dazu. So plant man für den nächsten Tag – falls der Regen in der Nacht nachläßt – einen ausgiebigen Spaziergang. Der Hausherr verabschiedet seine Gäste, und falls noch jemand länger im Salon bleiben will, so wird er von Butler Grignard höflich darauf hingewie-

sen, daß seine Dienste nicht länger zur Verfügung ständen und sich die Dame oder der Herr selbst bedienen müssen. Aber auch der härteste Zeitgenosse wird von den Strapazen der Reise ermüdet sein, vielleicht auch durch das dumpfe Klopfen des Regens an die Scheiben oder durch den guten Brandy. So kann nun die erste Nacht anbrechen...

Die erste Nacht

In dieser Nacht werden nicht alle Gäste einen ruhigen Schlaf haben, denn drei Menschen werden durch das Haus wandeln und dabei nur einen Gedanken haben: Mord. Schon bald nach Mitternacht, wenn alles schläft, wird der Spielercharakter, wie immer er heißen mag, das tödliche Gift aus seinem Koffer holen, in das Zimmer des Gastgebers schleichen und ihm eine letale Dosis verabreichen. Die letzten Zuckungen seines Opfers und der anschließende Herzstillstand werden von dem nach Rache dürstenden Abenteurer wohlwollend beobachtet. Zufrieden, aber gefühlsmäßig aufgewühlt, wird er die Leiche zurücklassen, gespannt auf den Morgen warten und dabei sanft einschlafen.

Eine gute Stunde später wird sich der nächste Mörder aufmachen, falls man es Mord nennen kann. Mit einer Äther-Flasche und einem Tuch bewaffnet, wird Ingold den schlafenden Hickmott betäuben, ihn anschließend aus dem Bett zerren und leise über den Flur schleifen, um ihn in die Rumpelkammer zu bringen. Dort wird er ein bereitliegendes Seil an einem Dachbalken in bekannter Form anbringen, um den Gastgeber damit zu erhängen. Auch wird er einen Stuhl so plazieren, daß es aussieht, als habe Hickmott darauf gestanden und diesen, um Selbstmord zu begehen, beiseite gestoßen. Der Äther und das damit getränkte Tuch werden

von Ingold wieder mitgenommen. Auch er wird nach seiner Tat einschlafen, ohne daß ihn das Klopfen der Regentropfen stört, die in seinem Zimmer an die Decke schlagen. Ihm wird natürlich, da er von den vorigen Ereignissen nichts weiß, nicht auffallen, daß Hickmott wider aller Erwartungen lebte, als er ihn aufsuchte.

Auch wenn Kobayashi eine weitere Stunde später in Hickmotts Zimmer kommt, wird ihm nicht auffallen, daß sein Todfeind lebt und in seinem Bett wohlbehalten schläft. Auch er wird seinen Racheakt ausführen, nämlich Hickmott mit der roten Petroleumlampe aus dem Nachbarzimmer, die er bei der Suche nach einem schweren Gegenstand gefunden hat, auf den Kopf schlagen, so daß dieser das Bewußtsein verliert. Anschließend wird er den Betäubten mit seinem bereitliegenden Anzug ankleiden und ihn zur Garderobe schleppen, um sich und ihn anzuziehen. Er wird die Balkontür benutzen, um sein Opfer aus dem Haus zur Steilküste zu zerren und es dann über eben diese in die Tiefen zu stürzen. Er wird noch ein wenig Erde lostreten, damit es so aussieht, als ob Hickmott zu nahe an der Küste gestanden hätte und in den Tod gestürzt sei. Nach getaner Arbeit wird Kobayashi wieder ins Haus zurückkehren und wie alle anderen bald einschlafen. Kurz darauf wird es zu regnen aufhören.

Eine Leiche? Drei Mörder?

Keiner der „Mörder“ weiß, was in dieser schicksalhaften Nacht noch alles passiert ist. Niemand ahnte etwas vom Plan der anderen und konnte sich daher auch nicht darüber wundern, daß Mr. Hickmott sozusagen dreimal gestorben ist. Doch wie konnte dieser die Anschläge überstehen? Jeder Mörder hatte einen lebenden Menschen vor sich und ist sich

natürlich sicher, daß er ihn umgebracht hat. Aber es ist auch genau das eingetreten, was Mr. Hickmott vermutet hatte. Er war vorbereitet und wußte, was ihm passieren konnte. Er wußte, daß der Tod kommen würde, um ihn zu holen. Und deshalb konnte er ihm auch einfach entkommen.

Nachdem er vor einigen Monaten die Villa gekauft hatte, bemühte er sich auf der Insel um Personal. So war er auf Vincent Grignard gestoßen, der ihm von Anfang an sehr sympathisch war. Anschließend verbrachte er viel Zeit auf Guernsey, so daß er oft mit seinem neuen Butler zusammen war. Dieser erkannte die starke Persönlichkeit seines neuen Arbeitgebers und erfuhr auch, daß er wohl nicht nur wohlmeinende Freunde hätte. Ebenso erkannte er, daß Hickmott es schon recht weit gebracht hatte und vielleicht noch weiter bringen würde. Sein Arbeitgeber würde jede Hilfe annehmen, um voranzukommen, egal von woher sie käme. Der Butler faßte daher den Entschluß, ihn in die Geheimnisse einzuweißen, die schon seit unzähligen Jahrhunderten Guernsey und die anderen Kanalinseln umgeben und an denen die uralte Familie der Grignards ihren Anteil hat.

Die Familie Grignard gehört zu den Ureinwohnern der Insel, die schon vor den Kelten dort gelebt hatten, viele Jahrhunderte vor Christi Geburt. Sie überstanden unzählige Dekaden und bewahrten sich ihr altes Wissen und ihre alten Riten, deren Geheimnisse die Grignards hüten und seit Ewigkeiten mündlich von Generation zu Generation weitergegeben haben. Die gesamte Familie gehört dieser Priesterschaft an, die noch immer einige Anhänger auf der Insel hat, mit denen sie eine fest verschworene Gemeinschaft bildet.

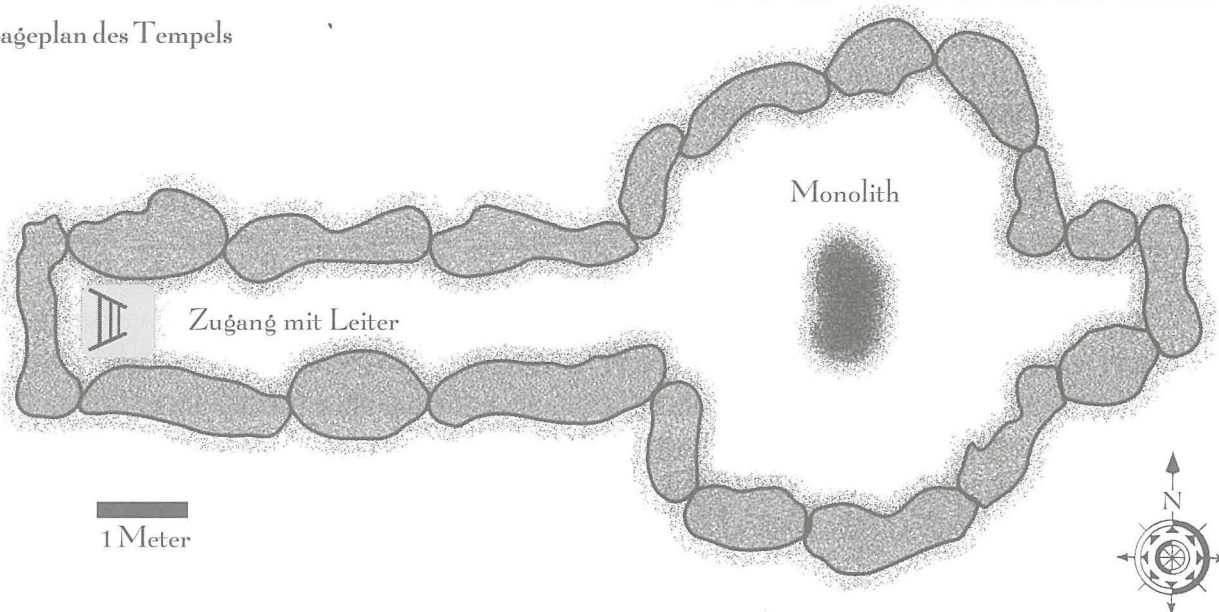
Überall auf den Kanalinseln verstreut findet man Hinweise auf

ihre Kultur: Große, monolithische Steine, vielen als *Hinkelsteine* bekannt, die von Besuchern oft fälschlicherweise den Kelten zugeordnet werden. Weitere Zeugnisse dieses Volkes sind *Ganggräber*, genannt *Dolmen*, die einst von Erdhügeln bedeckt waren und nun von Wind und Wetter abgetragen worden sind.

Aber auch wenn der Zahn der Zeit an den Bauten genagt hat und die Kultur ihren Höhepunkt längst überschritten hat, so ist sie doch immer noch aktiv und wird von der Familie Grignard am Leben erhalten. Alle fremden Eindringlinge und auch die Christianisierung haben den Kult nicht ausrotten können. Es gibt immer noch unentdeckte, gut erhaltene Tempel, in denen unselige Prozessionen abgehalten werden, während derer den Idolen der alten Kultur gehuldigt wird und in denen ihnen Opfer gebracht werden: Ihnen, den großen, alten Göttern, die dem Glauben nach von weit her kamen, um die Erde zu besuchen und die noch von vielen anderen Menschen angebetet werden, die aber ebenso im Geheimen agieren müssen, um nicht von den restlichen Menschen als Ungläubige verfemt zu werden.

Mr. Grignard fällt die Entscheidung, Hickmott in diese Geheimnisse einzuweißen und aus ihm einen Adepten dieser Gemeinschaft zu machen. Er konnte seinem Arbeitgeber Hilfe und Unterstützung für dessen weitere Karriere anbieten, die sicher alles andere als ethisch vertretbar, aber für Hickmott durchaus annehmbar war. Grignard erkannte auch, daß er ihn an die Gemeinschaft binden mußte und hatte auch einen Plan, welcher mit einem alten Ritual zu tun hat. Dieses ermöglicht es einem Menschen, sich für ihm angetane Taten zu rächen. Mr. Hickmott willigte ein, und so konnten die Dinge ihren Lauf nehmen.

Lageplan des Tempels



Das Ritual

Am Abend, bevor die Gäste in die Villa kamen, bereiteten der Butler und sein Herr das Ritual vor. Zusammen gingen sie in einen Tempel des alten Kultes, der sich ungefähr eineinhalb Kilometer von dem Herrenhaus entfernt befindet. Dort initiierte Mr. Grignard in seiner Rolle als Priester das Ritual, was mehrere Stunden dauerte und unter Zuhilfenahme von unmenschlichen Gesängen und sonderbaren Rauschmitteln durchgeführt wurde. Die Beschwörung war erfolgreich, und Mr. Hickmott hatte sich einem unheiligen und tödlichen Pakt unterworfen. Das Ritual erfordert nämlich nicht nur Gesänge, es fordert den Tod! Es fordert ihn heraus und muß ihm auch Opfer bringen. Wenn Hickmott seinen Auftrag nicht erfüllt, wird er das Opfer sein, ansonsten werden diejenigen die Opfer sein, die ihn töten wollen. Das Ritual verlieh dem Gastgeber für den letzten Abend und die darauf folgende Nacht Unsterblichkeit, welche von Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang andauerte, die er aber auch nutzen mußte. Das bedeutet, daß Mr. Hickmott innerhalb dieses Zeitraumes mindestens einmal sterben mußte, oder

besser gesagt, getötet worden wäre, wenn er nicht diese Art von Unsterblichkeit besessen hätte. Und an diesem Abend schaute er in der Tat dreimal dem Tod ins Angesicht.

Aber jede Leistung hat ihren Preis, und nicht einmal der Tod ist umsonst. Um nun seine Schuld zu begleichen, muß Mr. Hickmott nun diejenigen opfern, die ihn in dieser Nacht ermorden wollten und zwar jede Nacht einen seiner „Mörder“: Zuerst Professor Kobayashi, dann Mr. Ingold und schließlich den Spielercharakter.

Wenn nun Hickmott selbst zum Täter wird, ist er natürlich nicht mehr unsterblich, ein Umstand, der das ganze Ritual erst richtig spannend macht. Wenn das Opfer seine Mörder nicht umbringt, wird es den nächsten Morgen nicht mehr erleben. Es muß also töten; es gibt keinen Weg zurück. Ist es aber nicht vom Weg abgekommen und hat sein blutiges Werk vollendet, so ist seine Schuld beglichen und es darf weiterleben. Ein perfektes Ritual der Rache. Doch Grignard weiß, daß Mr. Hickmott nach Erfüllung des Paktes dennoch nicht mehr ganz derselbe sein wird. Von diesem Zeitpunkt an wird er nämlich an den alten Kult der Kanalinseln gefes-

selt sein. Er wird ihm nicht mehr entkommen können und ihm bis an sein Lebensende dienen müssen. Davon weiß der abgefeimte Hausherr freilich nichts. Seine Gedanken kreisen nur um die Rache und um die Möglichkeiten, die ihm der Kult bietet. Spätestens dann aber, wenn er den Kult verlassen möchte, wird er erfahren, was er getan hat...

Doch zurück zu den Geschehnissen in der Villa. Am Abend, an dem die drei Mörder unterwegs waren, wachte Vincent Grignard die ganze Zeit über seinen Herrn und beobachtete jeden der Rächer und dessen Taten. Beim ersten Mord hatte Grignard nicht viel zu tun. Er mußte nur warten, bis Mr. Hickmott wieder ins Leben zurückkehrte. Nachdem Hickmott im Anschluß daran erhängt worden war, mußte der Butler ihn aus dieser mißlichen Lage befreien und wieder in sein Bett zurückbringen. Prof. Kobayashi schließlich leistete mit seinem Klippensturz ganze Arbeit. Grignard mußte den wieder zum Leben Er wachten mittels eines Seiles aus den Fluten des Kanals retten. Aber dann war die Arbeit vollbracht und der Priester konnte seinen neuen Adepten zum

ganz in der Nähe befindlichen Tempel in Sicherheit bringen.

Dort wird Mr. Hickmott auch die nächsten Tage verbringen, um auf den Abend zu warten und sein ruchloses Werk zu tun. Während dieser Zeit wird der Butler ihn jeden Tag besuchen, um ihn mit dem Nötigsten zu versorgen.

Bald wird der zweite Tag anbrechen. Einige Personen in der Villa werden ziemlich übernachtigt sein und eine Person wird fehlen: Der Gastgeber.

Der Tempel

Rund eineinhalb Kilometer nordwestlich der Villa befindet sich ein unentdeckter Tempel des alten Glaubens. Er ist in einem Waldstück versteckt, das laut Hinweisschild (wen wundert es) einer Person gehört, die den Namen *Francis Grignard* trägt. Natürlich steht auf dem Schild auch das obligatorische „Privatbesitz! Betreten verboten!“.

Das einige Hektar große Waldstück ist von Wiesen und Äckern umgeben. Über kleinere Feldwege kann man es auch mit dem Auto erreichen, muß aber die letzten hundert Meter der Strecke zu Fuß bewältigen. Mitten im Wald befindet sich – unter Gebüsch gut versteckt – der Eingang, der ins Erdreich getrieben worden ist. Durch eine dicke Falltür, die durch Grasbewuchs noch schwerer zu entdecken ist, kommt man über eine Leiter ins Tempelinnere, welches rund zweieinhalb Meter unter der Erde liegt. Die Decke, mit eineinhalb Metern sehr niedrig, und die Wände bestehen aus großen Findlingen. Durch einen kurzen Gang erreicht man einen etwas größeren Raum, in dessen Mitte ein aufrechter Monolith die Decke stützt. Dieser ist mit zahlreichen, uralten Symbolen verziert.

Der Tempel dient der Familie Grignard als wichtige Kultstätte.

Hier ist Peter William Hickmott für seinen

Rachefeldzug geweiht worden, und von hier aus wird er auch zu seinen nächtlichen Morden aufbrechen. Tagsüber schläft er meist, denn die Wunden, die er durch den Klippensturz erlitten hat, machen ihm doch zu schaffen. Allerdings verhindert der Pakt, daß er an diesen Wunden stirbt. Durch die Macht der unheiligen Zeremonie kommt er schneller wieder zu Kräften. Dennoch ist er am Morgen des 15. Oktober nicht mehr unsterblich. Eine Tatsache, die noch außerordentlich interessant werden könnte . . .

Der Morgen danach

Gegen 8:00 Uhr, die Sonne ist gerade im Begriff aufzugehen, werden alle Gäste durch Klopfen an ihren Türen von Mlle. Béchamp geweckt: „*Bonjour Monsieur*“, „*Bonjour Mademoiselle*“, „*Bonjour Madame*“, „*Bonjour Madame et Monsieur*“ oder was auch immer. Auf jeden Fall wird sie darauf hinweisen, daß das Frühstück in einer halben Stunde bereitstehen wird und im Esszimmer eingenommen werden kann.

So werden auch alle Gäste etwa eine halbe Stunde später dort erscheinen und einander grüßen, es sei denn, man hätte sich vorher schon vor dem Bad oder der Toilette getroffen. Wer das Gedränge vermeiden möchte, der sei auf entsprechendes Geschirr in seinem Zimmer hingewiesen. Aber egal ob in Bad, Toilette oder Esszimmer, der Hausherr ist nicht zu sehen. Das sollte aber durchaus nicht Anlaß zur Sorge sein.

Als es halb neun ist, wird Mlle. Béchamp, die mit den anderen Hausangestellten gerade das Frühstück vorbereitet, etwas nervös und sieht im Zimmer ihres Arbeitgebers nach dem Rechten. Dort findet sie jedoch nur ein benutztes Bett vor. Daraufhin schaut sie in der Garderobe nach seiner Kleidung. Da sie nicht fündig

wird, zieht sie den Schluß, daß Mr. Hickmott, wie schon öfter, noch einen morgendlichen Spaziergang an der Steilküste mache. Sie wundert sich trotzdem, daß er noch nicht zurück ist, denn schließlich weiß er, wann das Frühstück beginnen soll.

Diese Gedankengänge teilt sie den Gästen mit und schlägt vor, daß man schon mit dem Frühstück beginnen solle. Mr. Hickmott werde ja sicher jeden Moment erscheinen. Interessant ist in diesem Augenblick sicher die Reaktion des Abenteurers, der den Gastgeber tot im Bett zurückgelassen hatte. Könnte es sein, daß jemand seinen Mord zu vertuschen versucht? Und wenn ja, warum?

Das Frühstück ist recht britisch gehalten: Ham & Eggs, urbäuerliches Brot und frische Landmilch. Die Unterhaltung ist etwas müde und beschränkt sich auf übliche Floskeln wie, ob man denn gut geschlafen hätte oder wie einem das Klima bekomme und wie das Wetter wohl werden könne. Im übrigen hat es einige Zeit vor Sonnenaufgang aufgehört zu regnen; jetzt ist es ein wenig neblig und eine leichte Brise weht über Land und Meer.

Als aber nach einer Weile Hickmott noch immer nicht erscheint und sich die Mahlzeit langsam ihrem Ende nähert, kommt doch etwas Unruhe in die Runde. Man fragt sich, wo der Hausherr geblieben sein könnte, schließlich sei es nicht seine Art, sich so zu verspäten. Die Hausangestellten erwarten trotzdem, daß Mr. Hickmott sicher noch kommt und denken, daß er sich vielleicht in der Zeit geirrt habe, daher bitten sie die Gäste, zunächst im großen Salon Platz zu nehmen. Vincent Grignard spielt, obwohl er mehr weiß, sehr überzeugend den ahnungslosen Butler. Aber natürlich taucht der Gastgeber nicht auf. Irgendwann unterbricht Professor Kobayashi die Ratlosigkeit mit

der Vermutung, daß Mr. Hickmott bei seinem Spaziergang etwas zugestoßen sein könnte. Schließlich seien Steilküsten nicht ganz ungefährlich, und der Hausherr könnte abgerutscht sein, was er natürlich nicht hoffe. Dr. Post schlägt sogleich vor, nach Mr. Hickmott zu suchen; ein Vorschlag, der vom Professor gerne angenommen wird. Die Herrschaften machen sich sogleich auf den Weg, natürlich nicht, ohne die anderen Gäste zu fragen, ob sie sich an der Suche beteiligen möchten. Mr. Ingold und die Eheleute Weygand lehnen ab und ziehen es vor, im Salon zu warten.

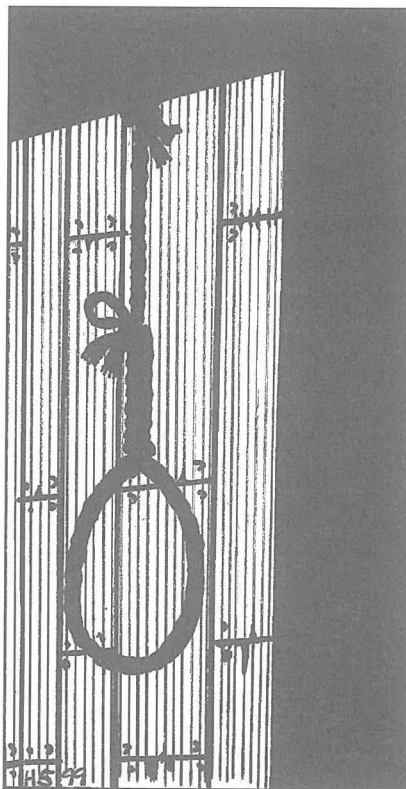
Die Suche

Wer nun auch immer mitkommt, sollte gutes Schuhwerk anziehen. Denn in der letzten Nacht hat es bekanntermaßen viel geregnet und der Boden ist aufgeweicht, auch wenn er über eine dichte Grasnarbe verfügt. Von der Villa bis zur Küste sind es nur einige Schritte. Nach beiden Seiten öffnet sich die große Steilküste, die stark zerklüftet ist und gegen die unentwegt die Brandung schlägt. Wer dort hinunterfällt, der ist des Todes. Oberhalb der Steilküste erstreckt sich eine dichte Grasfläche, auf der, soweit die Charaktere sehen können, niemand wandert. Dr. Post schlägt vor, sich aufzuteilen, um die Küste abzuwandern und marschiert in westlicher Richtung los, Prof. Kobayashi schreitet die andere Richtung ab.

Folgen die Charaktere einem der beiden und betrachten die Klippen genauer, so bemerken sie, daß die Felschichten am Fuße der Klippen eine andere Farbe haben. Haben die Charaktere die Steilküste gestern schon besichtigt, so fällt ihnen auf, daß der Meeresspiegel tiefer liegt als am vorigen Tag. Sie sind Zeugen des großen Gezeitenunterschiedes auf Guernsey, der mehrere Meter beträgt. An einigen Stellen wird bei Ebbe sogar ein kleiner, mit Geröll bedeckter

Strand frei, der aber nicht gerade zum Baden einlädt. So interessant dieses Naturschauspiel auch sein mag, die Charaktere sollten die Suche nicht vergessen, obwohl sie natürlich sinnlos ist. Sie treffen den einen oder anderen Spaziergänger an, aber niemand hat den Vermißten gesehen. Interessant wird die Unterhaltung mit einigen Passanten durch die Tatsache, daß es sich um Einheimische handelt, die sich teilweise weigern, Englisch zu sprechen und die Charaktere in Patois ansprechen, was für diejenigen, die des Französischen nicht mächtig sind, nicht verständlich ist. Dr. Post und Prof. Kobayashi gehören zu diesem Personenkreis.

Nach einiger Zeit hoffnungsloser Suche schlagen sowohl Dr. Post als auch Prof. Kobayashi vor, zur Villa zurückzukehren. Charaktere, die mit Prof. Kobayashi gehen, wird auffallen, daß er, sobald sich die Gruppe wieder dem Haus nähert, ständig die Klippen hinab auf das Meer starrt. Darauf angesprochen, äußert er sehr besorgt die Befürchtung, daß vielleicht ein



Ob das Seil den Tod gebracht hat?

Stück der Steilküste abgebrochen sein könnte und den armen Mr. Hickmott mit in die Tiefe gerissen hätte. An der Stelle vor der Villa wird er jedenfalls auf das fehlende Stück Steilküste hinweisen und dabei natürlich seinen äußerst besorgten Gesichtsausdruck beibehalten. Prof. Kobayashi ist ein guter Schauspieler.

Wer derweil in der Villa wartet, wird bemerken, daß Mr. Ingold nervös wird. So wird er auch bald vorschlagen, im Haus nach Mr. Hickmott zu suchen. Er könnte, so meint Ingold, hingefallen sein und sich verletzt haben. Darauf hingewiesen, daß so etwas recht ungewöhnlich sei, wird er erläutern, daß einem Freund so ein Mißgeschick einmal passiert sei, wobei sich dieser den Kopf angeschlagen hätte und einige Stunden bewußtlos gewesen sei. Frau Weygand zumindest hält dieses Ereignis auch für möglich und fordert ihren bisher passiven Ehemann auf, doch etwas zu unternehmen. Dieser schließt sich Mr. Ingold an und schreitet mit ihm durch das Haus, wobei Charaktere natürlich eingeladen sind, sich an der Suche zu beteiligen. Das Hauspersonal wartet derweil in der Küche und verhält sich passiv.

Die Suchaktion startet im kleinen Salon, führt ergebnislos durch die Bibliothek, dann in den ersten Stock, durch die leeren Räume, in die Waschküche, auf den Dachboden, weiter durch den oberen Salon bis in Hickmotts Arbeitszimmer. Und dann bleibt nur noch die Rumpelkammer offen. Während der ganzen Suchaktion geht Mr. Ingold vorweg, während Dr. Weygand hinterhertrottet und eher unmotiviert mitsucht. Doch nachdem alle das Arbeitszimmer besucht haben, bleibt Ingold auf der Balustrade stehen und fragt irritiert, ob noch ein Zimmer fehlen würde. Dr. Weygand meint darauf, es fehle nur noch das eine Zimmer im Wohn-

trakt der Gäste und macht sich in Richtung der Rumpelkammer auf. Mr. Ingold zögert ein wenig und geht nur langsam hinterher, als ob jeder Schritt eine Qual sei. Den Charakteren könnte auffallen, daß er seine Hände nervös hinter dem Rücken bewegt und auch sonst plötzlich sehr aufgeregt wirkt. Vor der Tür zur Rumpelkammer erreicht die Nervosität ihren Höhepunkt, als Dr. Weygand langsam die Klinke herunterdrückt und die Tür öffnet. Er bleibt stehen, sein Gesichtsausdruck ändert sich nicht. Mr. Ingold wirkt daraufhin sehr irritiert und bringt nur ein „Und?“ heraus, welches Dr. Weygand natürlich mit einem „Nichts!“ beantwortet, weil in der Rumpelkammer eben nichts ist, da der Butler in der Nacht dort alle Spuren beseitigt hat. Mr. Ingold springt daraufhin an die Tür, schaut hinein und bricht verständlicherweise ohnmächtig zusammen.

Erst ein Schluck Brandy, den ihm Mr. Grignard verabreicht, nachdem er in den großen Salon auf die Couch getragen worden ist, kann ihn wieder unter die Lebenden bringen. Auf die Frage, warum er zusammengebrochen sei, wird der kreidebleiche Ingold nur antworten, daß ihm plötzlich schlecht geworden sei. Er vermutet, daß es an der Seeluft liegen könne. Mr. Ingold ist kein so guter Schauspieler wie Kobayashi, aber schließlich denkt dieser auch, das Opfer befinde sich auf dem Meeresgrund. Kommt die Suchgruppe von draußen wieder zurück, wird sie den leichenblassen Amerikaner auf der Couch liegend antreffen, und alle können ihre Erlebnisse austauschen.

Die Polizei

Mittlerweile ist auch Mr. Grignard besorgt – oder besser gesagt, er tut so, als ob er besorgt sei – und beschließt, die örtli-

che Polizei zu Rate zu ziehen. Da die Villa über einen Telefonanschluß verfügt, kann er einfach die örtliche Polizei in St. Peters Port anrufen und dort vom Verschwinden seine Arbeitgebers berichten. Der diensthabende Polizist versichert, sich sofort um die Angelegenheit zu kümmern und alsbald einen Wagen zu schicken. Diese Tatsache beunruhigt die Stimmung im großen Salon doch merklich, schließlich kümmert sich nun die Polizei um die Angelegenheit.

Während der Wartezeit erholt sich Mr. Ingold zusehends; sogar so gut, daß er sich an dem Brandy vergreift, ganz gegen den Rat von Mr. Grignard und Frau Weygand. Dr. Post versucht mittlerweile, das Verschwinden von Mr. Hickmott mit Hilfe der Logik zu klären. Seine Überlegungen stützen sich dabei auf folgende Fakten:

1. Mr. Hickmott ist verschwunden.
2. Seine Sachen fehlen, also ist er weggegangen.
3. Mr. Hickmott macht morgens gerne einen Spaziergang an der Steilküste, also muß er heute morgen dort gewesen sein, da er, wie oben bereits geschlußfolgert, weggegangen ist.



Inspektor Jon Edward McMurry.

4. Er ist nicht wiedergekommen, also ist ihm sicherlich etwas zugestoßen.
5. Das abgebrochene Stück Steilküste läßt den Schluß zu, daß Mr. Hickmott gestürzt ist, was aber gegen die logische Schlußfolgerung verstößt, daß er erfahren genug ist, nicht zu nahe an die Steilküste zu kommen, da er ja, siehe *Punkt 3*, gerne an der Steilküste spazieren geht.

Die postsche Logik scheint an einem toten Punkt anzukommen, so daß er sich zunächst mit weiteren Schlußfolgerungen zurückhält, unter anderem auch wegen einer Bemerkung von Frau Weygand, die meint, seine Gedanken seien geschmacklos. Ihr Mann pflichtet ihr natürlich bei. Prof. Kobayashi beobachtet die ganze Szenerie, macht aber weder einen nervösen noch aufgeregten Eindruck, sondern scheint eher über einige Dinge nachzudenken.

Weilen alle Gäste im großen Salon, so hören sie nach einiger Zeit ein Klopfen an der Haustür. Der Butler schreitet zur Tür und öffnet; anschließend können die Charaktere zwei Männerstimmen hören, zum einen natürlich die von Mr. Grignard und zum anderen die eines unbekannten Mannes. Dieser Unbekannte wird sich aber nicht lange mit dem Butler unterhalten, sondern gleich den großen Salon betreten und sich vorstellen.

Jon Edward McMurry

Jon Edward McMurry ist der örtliche Inspektor auf Guernsey. Er ist ca. 1,75 Meter groß, um die 45 Jahre alt, eine jugendliche Erscheinung mit Bauchansatz und hat kurzes, schwarzes Haar, das er zu einem Seitenscheitel frisiert trägt. Er trägt einen konservativen, englischen Anzug und raucht Pfeife, so daß mit seiner Person auch ein dicker Schwall Rauch in den Salon kommt.

McMurry war jahrelang bei der Londoner Polizei beschäftigt, wo-

bei er zuletzt den Rang eines Inspektors innehatte. Mittlerweile befindet er sich im vorzeitigen Ruhestand, den er auf Guernsey verbringt. Da es auf den Kanalinseln keine hauptamtlichen Polizisten gibt und der Inspektor seinen Ruhestand nicht nur mit Blumenzüchten verbringen möchte, hat er sich freiwillig für den Polizeidienst verpflichten lassen. Hier hat er nun den gleichen Rang wie in London. Allerdings gibt es auf Guernsey weit weniger zu tun, als in der großen Hauptstadt.

Inspektor McMurry ist der Typ Mensch, der genau überlegt, bevor er irgendetwas tut. Bei seiner polizeilichen Arbeit bringt das Menschen zu der Schlußfolgerung, Inspektor McMurry sei ein gewissenhafter und gewiefter Polizist, der immer etwas im Schilde führe. Tatsächlich jedoch ist er eher ein mäßiger Inspektor, der häufig Details übersieht und dann trotz seiner langen Überlegungen doch zu voreiligen Schlüssen kommt. Aber er ist immerhin Inspektor geworden und genießt auf Guernsey auch wegen seiner freiwilligen Arbeit für die Polizei hohes Ansehen.

McMurry, der gerade zufällig auf der Polizeiwache war als der Anruf kam und daher den „Fall“ persönlich übernommen hat, ist wegen der vielen Gäste doch überrascht, denn er hatte sie nicht erwartet. Er stellt sich höflich vor und erklärt, daß er der örtliche Inspektor sei. Anschließend stellt er routinemäßige Fragen, wie zum Beispiel: „Wer hat Mr. Hickmott zuletzt gesehen?“, „Ist ihnen an Mr. Hickmott etwas merkwürdiges aufgefallen?“ oder „Hat er vielleicht auffällige Bemerkungen gemacht, z.B., daß er bedroht würde?“.

Zu dieser Befragung ist auch das ganze Hauspersonal anwesend, welches natürlich vorher von McMurry herbeigerufen worden ist. Der Inspektor fragt auch nach

dem Grund, warum so viele Gäste im Hause weilten. Die Antwort, wer auch immer sie geben mag, daß Mr. Hickmott seine Freunde eine Woche lang auf sein Landhaus eingeladen habe, ist dem Inspektor einen Augenblick des Schweigens wert, der mit einem wissenden „Mmmh“ und einem kräftigen Zug an seiner Pfeife beendet wird. Damit diese Frage noch spannungsgeladener wirkt, können Sie als Spielleiter dem Polizisten die Frage natürlich genau dann in den Mund legen, als er sich gerade von den Gästen verabschieden will und in der Tür steht. Anschließend läßt sich McMurry vom Butler durch Hickmotts Schlafzimmer, das Arbeitszimmer und die Garderobe führen. Danach gehen beide noch zur Steilküste, wo Mr. Grignard ihm das abgebrochene Stück Küste zeigt. Professor Kobayashi und Mr. Ingold sind gegenüber dem Inspektor recht schweigsam, und beide werden ihm nicht von sich aus ihre bisherigen Vermutungen mitteilen. Werden sie von anderen dazu aufgefordert, so offenbaren sie nur zögerlich ihre Gedankengänge.

Sollten die Charaktere Mr. Grignard und Inspektor McMurry an der Steilküste beobachten, könnte ihnen der folgende Gedanke kommen: „Woher weiß Mr. Grignard von dem abgebrochenen Stück an der Steilküste?“. Hat Kobayashi es ihm mitgeteilt oder hat er es irgendwann einmal gehört? Hat der Butler vielleicht an der Tür zum Esszimmer gelauscht, als sich die Gäste unterhalten haben? Oder weiß er mehr, als er zugeben möchte? Natürlich ist letzteres der Fall, aber das ist außer ihm selbst und dem Verschwundenen noch niemandem bekannt.

Nachdem McMurry die Steilküste begutachtet hat, fährt er wieder von dannen (die Polizei auf Guernsey ist übrigens im Besitz von vier Automobilen der Marke *Morris Oxford*). Mr. Grignard er-

zählt daraufhin den Gästen, daß die Polizei nun nach Mr. Hickmott suchen werde. Er berichtet weiter, daß das Mittagessen gegen 12:30 Uhr serviert werde und zieht sich anschließend in die Küche zurück...

Indizien

Die folgenden Dinge können aufmerksamen Abenteurern aufgefallen sein:

1. Am Morgen des 15. Oktober sehen die Mörder etwas übernachtigt aus. Der Spielercharakter, der den Gastgeber vergiftet hat, wird von der Information, daß Mr. Hickmott verschwunden sei, natürlich völlig überrascht. Das Verhalten von Professor Kobayashi ist hingegen unauffällig, schließlich kommt ihm nichts merkwürdig vor, es läuft alles nach Plan. Mr. Ingolds Verhalten hinsichtlich der leeren Rumpelkammer ist schon wieder etwas absonderlich. Nachfragen der Charaktere bringen aber weiter nichts zu Tage.
2. Im Zimmer des Hausherrn ist herauszufinden, daß sein Bett benutzt worden ist und sein Nachthemd säuberlich im Schrank hängt. Ein Teil seiner Kleidung fehlt (nämlich die, die er anhat). Diese Tatsache beunruhigt vor allem die Mörder etwas.
3. Am Dachbalken in der Rumpelkammer sind Abriebspuren. Das Seil, mit dem der Gastgeber erhängt worden ist, liegt ebenfalls hier. Es lassen sich daran eventuell auch Spuren (Hautfetzen etc.) feststellen.
4. Im Bettlaken von Mr. Hickmott sind noch Spuren von Äther, die aber nur solange noch zu entdecken sind, bis Mlle. Béchamp das Bett gemacht und einmal kräftig durchgelüftet hat. Mr. Ingold wird sich seiner Ätherflasche nicht entledigen, sie kann also durchaus von Charakteren entdeckt

- werden. Das Gift des Spielercharakters bildet auch ein Indiz, welches dieser lieber so schnell wie möglich loswerden sollte.
5. Da es letzte Nacht geregnet hat, sind sowohl der Teppich in der Garderobe als auch der Mantel von Professor Kobayashi ein wenig feucht. Geschulten Nasen fällt der muffige Geruch auf.
 6. Dem Butler fiel das abgebrochene Klippenstück auf, obwohl ihm vorher nichts darüber berichtet worden ist. Sein Wissen hat er noch von der letzten Nacht, als er den Professor beobachtet hat. Dieses Indiz könnte natürlich durch die Redefreudigkeit einiger Charaktere überdeckt werden.
 7. In der Bibliothek sind einige Bücher über die Vergangenheit Guernseys. Besonders interessant ist ein Buch über *Frederick Corbin Lukis* (1788-1871), der Ausgrabungen auf der Insel geleitet hat und von Dolmen und Hinkelsteinen erzählt. Vielleicht fällt einem der Charaktere beim Lesen der Name Grignard auf, der dort erwähnt wird. Die Familie Grignard hatte damals die Ausgrabungen unterstützt, damit die zerstörten Tempel und Gräber zumindest nicht weiter verfallen und aus wissenschaftlichem Interesse vor weiteren Zerstörungen gerettet werden. Der alte Kult hatte vor Jahrhunderten schon viel an Bedeutung einbüßen müssen, so daß längst nicht alle Tempel und Gräber über die Zeit hinweg gerettet werden konnten.
 8. Wenn die Charaktere dem Wagen des Butlers folgen, mit dem er jeden Tag in die Stadt fährt, so können sie auch seinen Abstecher zum Tempel beobachten.
 9. Wühlen die Charaktere gar in Hickmotts Unterlagen, so stellen sie fest, daß der Butler monatlich reich belohnt

wird, die anderen Hausangestellten hingegen bekommen ein durchschnittliches Gehalt. In den Unterlagen befindet sich auch der Kaufvertrag über das Anwesen. Der Gastgeber hat es vor acht Monaten von einem gewissen *Ronald Stead* gekauft, der die Villa vor fünf Jahren hatte erbauen lassen. Lesen die Charaktere die Vertragsunterlagen genauer durch, so entdecken sie einen bekannten Namen: Das Grundstück hatte Mr. Stead zuvor von *Francis Grignard* erworben.

10. Die Hintergründe der Spielercharaktere oder die Geschichte der NSC könnten Hinweise auf die gespannte Beziehung zwischen den Mördern und Mr. Hickmott bringen. Bei diesem Punkt ist es wichtig, was Sie den Spielern alles erzählt haben. Hoffentlich nicht zuviel.

Das Dorf

Da sich der Gastgeber unhöflicherweise abgesetzt hat, bleibt den Gästen nichts anderes übrig, als sich ihren Alltag selbst zu organisieren. Interessant ist dabei sicher ein Abstecher in das kleine Dorf *Ville Amphrey*, welches rund zwei Kilometer nördlich von der Villa liegt und durch das die Gäste bei der Herfahrt gekommen sind.

Ville Amphrey ist ein typisches Dorf, von dessen Sorte es auf Guernsey und auch in Südengland wohl Dutzende gibt. Es hat eine historische Dorfkirche im Zentrum, drumherum viele alte, teilweise sogar schmucke Häuser sowie einige Wirtschaftsgebäude für die Landwirtschaft. Ville Amphrey zählt gerade mal ein paar hundert Einwohner, die Gäste auch durchaus willkommen heißen. Neben einem kleinen Laden und einem Pub bietet das Dorf keine weiteren Attraktionen, außer der schönen alten Dorfkulisse, vorausgesetzt, die Charaktere wollen sich diese anschauen.

Falls die Charaktere beabsichtigen, das Dorf zu besuchen, werden sicher alle anderen Gäste gerne mitkommen, um sich die Zeit zu vertreiben. Ville Amphrey bietet zwar nicht die Möglichkeiten einer Großstadt, aber es ist doch immerhin besser, als ständig in der Villa zu sitzen. Es gibt in diesem Dorf auch Dinge, die den Charakteren auffallen könnten. Schauen sie sich die Namensschilder an den Häusern genauer an, so fällt ihnen bestimmt auf, daß der Name Grignard zweimal auftaucht und das noch an Häusern, die darauf schließen lassen, daß die Bewohner nicht unbedingt zur Unterschicht gehören. Tatsächlich handelt es sich um Verwandte des Butlers, von denen noch einige andere über die Insel verstreut leben. Ist den Charakteren so langweilig, daß sie den Kirchhof besuchen, so könnte ihnen weiterhin auffallen, daß der Name Grignard auch auf einigen Grabsteinen verzeichnet ist, die sogar teilweise über zweihundert Jahre alt sind. Kommen sie sogar auf die Idee, in den Kirchenbüchern lesen zu wollen, so werden sie auch dort interessante Hinweise finden können. Allerdings sollten sie sich einen guten Grund dafür überlegen, denn der Pastor der anglikanischen Kirche, *Father Martin*, wird sie wohl kaum jedem dahergelaufenen Fremden zeigen. Aber mit ein wenig Überredungskunst und einer großzügigen Spende für das schadhafte Kirchendach läßt er sich schnell überzeugen und rückt die Bücher, die er im Pfarrhaus aufbewahrt, heraus. Neben zahlreichen Eintragungen über Beerdigungen, Hochzeiten und Taufen, über unwichtige Dorffeste und Bemerkungen zu allgemeinen historischen Ereignissen, findet sich ein Eintrag, der das Interesse der Charaktere sicher wecken könnte. Er wurde 1806 von *Father Laqueur* in französisch niedergeschrieben und lautet folgendermaßen:



Und ewig schlägt das Meer an die Küste von Guernsey. Welche Geheimnisse birgt die Insel?

Ich bin nun seit gut einem Jahr der Pfarrer dieser Gemeinde und habe mich auch gut eingelebt. Die Menschen sind freundlich und gottgläubig. Ich bin in einer Gemeinde, die mir sicher noch viel Freude bereiten wird.

Aber dennoch habe ich das Gefühl, daß ich nicht ganz in das Leben der Leute eingeschlossen werde. Ich frage mich, ob dieses etwa mit der Tatsache zu tun haben könnte, daß ich nicht von hier stamme. Mich beschleicht immer das Gefühl, als ob die Menschen mir nicht vollends trauen würden und ein Geheimnis haben, welches mir bislang verborgen blieb. Ich wüßte aber auch nicht im geringsten, um was für ein Geheimnis es sich handeln könnte. Mich wundert, daß keinem meiner Vorgänger etwas aufgefallen ist; vielleicht liegt es an der Tatsache, daß sie größtenteils wohl aus der Gegend stammten.

Es gibt aber in diesem Zusammenhang noch etwas zu berichten, wobei es mir schwerfällt, diese Dinge aufzuschreiben, da sie mir doch sehr vage erscheinen und nicht mit meinem Glauben übereinstimmen:

Es begab sich vor einer Woche, während des Gottesdienstes. Während der Predigt, in der ich sprach von Jesaja 66, über die Strafe für allen selbsterwählten Gottesdienst, wo es heißt:

„So spricht der Herr: Der Himmel ist mein Thron und die Erde der Schemel meiner Füße! Was ist denn das für ein Haus, das ihr mir bauen könntet, oder welches ist die Stätte, da ich ruhen sollte? Meine Hand hat alles gemacht, was da ist, spricht der Herr.“

Als ich diese Worte sprach, wurde mir, als ob die Gemeinde mir nicht zuhörte, sondern auf einen großen Stein, einen Monolithen in der Kirchenmauer starrte, der, so habe ich mir sagen lassen, zu

einer längst vergangenen heidnischen Kultur der Kanalinseln gehört. Er wurde einst als Mauerstück gebraucht und in die Kirche eingefügt. Mir schien in diesem Moment, als ob dieser Stein in der Kirchenmauer fremd ist.

Aber vielleicht war alles auch nur Einbildung. Heute werde ich mich mit einer der alten Familien des Dorfes treffen, den Grignards. Vielleicht gelingt es mir, bei ihnen ein tieferes Vertrauen zu finden.

Diese Eintragung ist der einzige Hinweis im Kirchenbuch, der auffällig ist. Nach der Begegnung mit den Grignards hat Father Laqueur nie wieder eine merkwürdige Eintragung im Kirchenbuch hinterlassen. Father Laqueur war der einzige, dem der alte Kult der Inselbewohner auffiel. Alle anderen Pastoren waren entweder schon eingeweiht oder nicht sensibel genug. Aber nach der

Unterhaltung mit der Familie Grignard reihte sich auch Father Laqueur in die Serie seiner Vorgänger ein...

VII. Der zweite Abend

Da der Gastgeber nicht mehr auftaucht, wird der zweite Abend nicht so fröhlich wie der erste. Grignard ist zwar bemüht, den Gästen ein guter Butler zu sein, und das restliche Hauspersonal hat sich mit dem Abendessen, einer leichten Gemüsesuppe mit Reh und feinen Kartoffeln, viel Mühe gegeben, aber dennoch überschattet die Sorge um Mr. Hickmott den Abend. Jedoch scheinen nicht alle der Anwesenden so besorgt zu sein, denn Professor Kobayashi, am letzten Abend eher still und zurückhalten, hat eine unersättliche Lust auf ein Kartenspiel namens Whist, an dem sich das Ehepaar Weygand sogleich gerne beteiligt. Falls sich keiner der Charaktere bereit erklärt, mitzumischen, springt Dr. Post gerne in die Lücke ein. Leider ist dieser kein guter Kartenspieler, so daß die Partie mit ihm nicht lange dauern wird. Mr. Ingold hat in dem Brandy einen Freund entdeckt und wird im Laufe des Abends immer betrunken, bis er schließlich gut gefüllt zu Bett geht. Falls Dr. Post durch die Partie Whist nicht abgelenkt wird, sucht er sich ein Opfer aus, dem er vieles über die mathematische Logik erzählen wird: Prädikatenlogik, Allquantoren und Existenzquantoren sind die Worte, die im Gedächtnis des Abenteurers bleiben (für eine genauere Studie sei hier wieder auf Sekundärliteratur verwiesen).

Die Möglichkeit, den Abend mit einem ungezwungenen Spaziergang zu verkürzen,

wird sich nicht ergeben, denn schon kurz nach Sonnenuntergang wird es wieder regnen, wobei wie am vorigen Abend dicke, schwere Regentropfen gegen die Scheiben trommeln. So geht dieser Abend um 23:00 Uhr zu Ende, ohne daß etwas wichtiges passiert ist.

Ein Gedeck zuviel

Ein Klopfen an der Tür mit einem freundlichen und höflichen „*Bonjour!*“ weckt die Charaktere, die alle eine ruhige Nacht verbracht haben. Die Sonne ist andeutungsweise am Himmel zu erkennen und zaubert auf ihm eine wunderschöne Morgenröte hin. Der Regen hat aufgehört, nur einzelne Wolken und der nasse Boden künden vom nächtlichen Niederschlag. Nach den üblichen morgendlichen Angelegenheiten trifft man sich wieder im Salon und anschließend im Esszimmer, doch man wird feststellen: Es ist ein Gedeck zuviel da, denn Prof. Kobayashi fehlt.

Nachdem der erste, der diese Tatsache festgestellt hat, es laut ausspricht, herrscht andächtige Stille, bis Dr. Post als erster von seinem Stuhl aufsteht und zielstrebig zur Garderobe geht. Dort stellt er fest, daß Prof. Kobayashis Mantel fehlt, kommt zurück und verkündet mit eiskalter Mine: „*Meine Damen und Herren, ich fürchte, Professor Kobayashi ist etwas furchtbares zugestoßen.*“

Wer entgegnet, daß noch niemand in des Professors Zimmer nachgeschaut habe, kann sich sogleich aufmachen und nachschauen, wird aber feststellen müssen, daß er nicht da ist und sein Bett benutzt wurde. Wer nun meint, daß Kobayashi vielleicht auch einen Spaziergang an der Steilküste unternommen habe und sicher bald zurückkehren werde, der wird lange warten müssen. Der Professor bleibt verschwunden.

Kommt ein Abenteurer auf die Idee, einmal zur Steilküste zu ge-

hen, fällt ihm nichts weiter auf. Es sei denn, er achtet auf die Abbruchkante der Klippe, denn dort fehlt ein weiteres Stück, welches wohl vor nicht allzulanger Zeit in die Tiefe gefallen ist. Von Prof. Kobayashi fehlt weiter jede Spur. Spätestens nach einer halben Stunde ruft der Butler die Polizei, die diesmal auch schneller kommt. Erneut können die Gäste Inspektor McMurry begrüßen, der diesmal einen sichtlich müden Bobby mitgebracht hat. Erneut wird der Inspektor die gleichen Fragen stellen, diesmal aber den Bobby loschicken, um die Küste zu untersuchen. McMurry wird diesmal aber genau nachfragen, in welcher Beziehung die Charaktere zu Kobayashi stünden und wer er überhaupt sei, falls die Charaktere dazu näheres beitragen können. Dr. Post, Mr. Ingold und das Ehepaar Weygand haben nur allgemeine Informationen parat.

Als der Inspektor gerade mitten in der Vernehmung ist, kommt der Bobby wieder in die Wohnung zurückgestürmt, diesmal sichtlich aufgeregt und nur die Worte „*Unterhalb der Klippen! Unterhalb der Klippen!*“ herausbringend. Inspektor McMurry stürmt sofort nach draußen, und alle können ihm folgen. An der Steilküste angekommen, bietet sich folgendes Bild:

Die Ebbe hat erneut eingesetzt und gibt langsam Teile der Klippen frei, die wild, zackig und verworren sind. Doch heute ist dort eine Leiche eingeklemmt, gegen die das Wasser rhythmisch schlägt. Von oben kann man das Gesicht nicht erkennen, da der Tote auf dem Bauch liegt. Aber der Mantel, den die Person um hat, gehört Kobayashi und auch die Statur paßt zu der des Professors. Der Anblick ist sicher nicht sehr angenehm, weshalb einigen schlecht werden könnte.

Wer aber dennoch die Fassung behält und sich die Klippen genauer anschaut, der erkennt noch ein

weiteres Detail: Etwas abseits liegt noch etwas in den Felsen, nämlich ein roter Gegenstand. Geht man etwas umher, so kann man eine bessere Position finden und ihn identifizieren. Es ist eine rote Petroleumlampe, die die Charaktere vielleicht kennen, denn sie stammt aus Mr. Hickmotts Arbeitszimmer. Doch wie kommt sie auf die Klippen? Inspektor McMurry wird die Lampe ebenfalls auffallen, aber auch er weiß auf diese Frage zunächst keine Antwort. Schließlich wird er seinen Begleiter zurückschicken, damit dieser ein Boot besorgt, um die Leiche übers Wasser zu bergen. Nachdem der Bobby losgefahren ist, wird der Inspektor alle Herrschaften wieder höflich ins Haus bitten. Es gibt schließlich nichts zu sehen.

Einige Stunden vorher

Was war geschehen? Das Ritual, mit dem Mr. Hickmott seinem Tod entgangen ist, fordert nun seinen Tribut. Und Kobayashi war der erste, der einen Teil der Schuld begleichen mußte. In der letzten Nacht schlich Hickmott zu seiner Villa zurück, mit der festen Absicht, den Professor umzubringen. Er mußte ihn auf die gleiche Art ermorden, wie er selbst von ihm „umgebracht“ worden war. Der Pakt erfordert einen solchen Mord, ansonsten wird er nicht korrekt eingehalten und Hickmott würde ihm selbst zum Opfer fallen.

So schlich er ins Haus (was nicht schwer war, schließlich hatte er ja noch alle Hausschlüssel), holte seine Petroleumlampe aus dem Arbeitszimmer, zündete sie in der Küche an und stellte sie an der Küste ab. Nun warf er ein paar Steinchen an Kobayashis Fenster und wartete, bis dieser, geweckt von dem Lärm und von dem Licht der Lampe angezogen, zur Steilküste kam. In der Dunkelheit konnte sich Mr. Hickmott gut verstecken und zusehen, wie der Professor zur Lampe ging, um nach-

zuschauen, was es damit auf sich hätte. Als er gerade die Lampe aufgehoben hatte und sich über die nächtliche Störung zu wundern begann, stürzte der Rächer aus der Dunkelheit und stieß den völlig überraschten Wissenschaftler über die Klippen in das tosende Meer. Genau wie Prof. Kobayashi brach er einen Teil der Steilküste los, so daß es wie ein Unfall aussehen sollte. Nun, da er den ersten Teil seines Werkes vollendet hatte, ging Mr. Hickmott wieder zu seinem Versteck zurück, um auf die nächste Nacht und den nächsten Regen zu warten.

Der Verdacht

Inspektor McMurry wird aufgrund der Ereignisse nicht allzu mißtrauisch. Aus einer Unterhaltung mit dem Butler, die er ohne die Gäste führt, erfährt er, daß der Professor vermutet hatte, Mr. Hickmott sei an der Steilküste abgerutscht und ins Meer gefallen. Der abgebrochene Teil der Steilküste ist dem Inspektor auch aufgefallen und so zieht er den Schluß, daß Kobayashi ein ähnliches Schicksal widerfahren ist. Die Tatsache, daß es die letzten Tag nur geregnet hat, der Boden daher recht aufgeweicht und die Steilküste rutschig und abbruchgefährdet ist, untermauert die Überlegungen des Inspektors, die von Vincent Grignard selbstverständlich geteilt werden. Seine Theorie lautet also folgendermaßen: Professor Kobayashi ist letzte Nacht oder am frühen Morgen, aus was für Gründen auch immer, zur Steilküste gegangen. Um dabei nicht im Dunkeln zu stehen, nahm er die Petroleumlampe aus dem Arbeitszimmer und brach mit ihr zur Küste auf. Unglücklicherweise ging er zu nahe an den Abgrund, so daß ein Teil der Steilküste abriß, wodurch Kobayashi in die Tiefe stürzte und dabei tödlich verunglückte. Die Lampe glitt ihm dabei aus der Hand und landete etwas abseits in den Klippen.

Da der Polizist nun seine Theorie hat, tritt er selbstsicher vor die Gäste, läßt diese an seinen Überlegungen teilhaben und empfiehlt allen, von nun an einen großen Sicherheitsabstand zu der Steilküste zu halten. Eventuelle Einwände, daß Prof. Kobayashi von der Steilküste gestoßen sein worden könnte, wird Inspektor McMurry nicht ernst nehmen. Außerdem, wer könnte so etwas getan haben? Vielleicht derjenige, der diese seltsame Anmerkung gemacht hat? „Mmmmh?“

McMurry wird jedenfalls noch keinen Verdacht schöpfen und keine weiteren Schritte einleiten. Über das Haustelefon wird er die Wache anrufen und sich einen Wagen schicken lassen. Während der Wartezeit läßt er sich noch das Zimmer des Professors zeigen. Er wird aber keine Dinge mitnehmen. Als der Wagen bereit steht, wünscht er allen Gästen noch einen schönen Tag und zieht von dannen. Die Charaktere können also frei agieren, sie könnten sogar abreisen, wenn sie wollten. Leider fährt erst am nächsten Tag eine Fähre, so daß sie trotzdem gezwungen sind, auf der Insel zu bleiben. Ihnen bleibt also nur, weiter der Dinge zu harren, die noch folgen sollen. Es sei denn, sie sind neugierig genug, nach weiteren Indizien zu suchen.

Weitere Indizien

Prof. Kobayashi hat ein Tagebuch geführt, welches er natürlich mit auf die Reise genommen hat. Es ist allerdings nicht leicht zu lesen, denn es ist vollkommen in Japanisch geschrieben. Da wohl kein Abenteurer Japanisch kann, müssen sie zu Hilfsmitteln greifen, um zumindest etwas aus seinem Tagebuch zu verstehen. In seinem Zimmer befindet sich auf dem Nachttisch neben zahlreicher Literatur noch ein Japanisch-Englisch-Wörterbuch. Zwar dürfte es den Charakteren fast

unmöglich sein, damit ganze Texte zu übersetzen, aber der letzte Eintrag vom 14. Oktober hat eine Besonderheit, die sicher auffallen wird. Neben den üblichen kleinen Textsymbolen stehen drei große, gleiche Symbole auf der letzten Seite des Tagebuchs (siehe *Spielhilfen*).

Schauen die Charaktere auf die Index-Seite, so finden sie dort viele verschiedene Symbole, die vollständige Symbole oder Teile eines Symbols darstellen. In der Fachsprache nennt man sie *Radikale*. Über diese Radikale kommt man zu dem eigentlichen Symbol im Wörterbuch. Schauen sich die Charaktere den rechten Teil des großen Symbols an, so können sie ein entsprechendes Radikal unter Nummer 79 finden, welches auf die passende Seite verweist. Das Symbol hat folgende Bedeutung: Es steht für Mord. Und so lautet der Text komplett übersetzt, falls der Spielleiter gnädig genug ist, die Charaktere den Text übersetzen zu lassen: „Für mich gibt es keinen anderen Weg, als ihn umzubringen.“

Dabei hat der Professor das Symbol für Mord dreimal in großen Lettern auf die Seite geschrieben. Wen er damit meint, sollte klar sein: Peter William Hickmott. Falls Sie als Spielleiter ein japanisches Wörterbuch auftreiben können, wird die Übersetzung des Symbols sicher mehr Spaß machen, allerdings findet man so etwas nicht in jeder Stadtbücherei. Einigen Charakteren ist sicherlich die rote Petroleumlampe aufgefallen, die unterhalb der Steilküste gelegen hat. Es ist bekanntlich die Lampe aus Hickmotts Arbeitszimmer. Nun könnten sich die Charaktere fragen, wie sie an die Küste gekommen ist. Ein erster Schluß aus den Überlegungen könnte sein, daß der Professor sie gebraucht hatte, als er zur Steilküste gegangen war. Aber warum brauchte er eine Lampe oder warum ging er in der

Dunkelheit zur Steilküste, wie Inspektor McMurry vermutet? Und wer ein gutes Gedächtnis hat, dem wird einfallen, daß Kobayashi bei der Führung durch das Haus am ersten Abend gar nicht im Arbeitszimmer war, da er dringend die Toilette besuchen mußte. Er wußte also gar nichts von der Existenz der Lampe!

Einmal mehr könnten Spuren von draußen den Charakteren auffallen. Als Mr. Hickmott durch die Vordertür ins Haus kam, hinterließ er einigen Dreck am Fußabtreter. Schließlich ist er bei Regen durch schlammigen Boden zum Haus gekommen. Allerdings war er auch schlau genug, seine Schuhe auszuziehen und damit keine weiteren Spuren im Haus zu hinterlassen. Einen Regenschirm, den er in weiser Voraussicht in den Tempel mitgenommen hatte, hatte er draußen abgestellt.

Der Abenteurer, der neben Kobayashis Zimmer schläft, ist vielleicht in der Nacht durch den Lärm aufgewacht, den die Steinchen am Fenster verursacht haben. Das Licht der Petroleumlampe kann er aber nicht gesehen haben, denn aus dem Fenster seines Zimmers hat er keinen direkten Blick auf die Küste. Vielleicht ist der Abenteurer weiter wach geblieben und hat den aus dem Hause schleichenden Professor gehört. Diese Hilfe sollten Sie aber nur einer trägen Spielergruppe bieten.

Der weitere Tag

Die Ereignisse um Professor Kobayashi gehen nicht spurlos an den Gästen vorbei. Auch das Hauspersonal, insbesondere Mlle. Béchamp, wird etwas mitgenommen sein, während sich Mr. Grignard und Mrs. Sharp nicht so viel anmerken lassen. Mr. Ingold ermutigen die Ereignisse zu weiteren Alkoholkonsum, während das Ehepaar Weygand mit langen Spaziergängen dem Haus zu entkommen versucht. Dr. Post ist in Überlegungen betreffend der letzten

Ereignisse vertieft und ist daher jederzeit bereit, die Charaktere mit Rat und Tat zu unterstützen.

So bleibt den Charakteren nicht allzuviel zu tun, außer auf den Abend zu warten, an dem wie in den letzten Tagen wieder der Regen einsetzt, der mit lautem Klopfen an die Scheiben von seiner Anwesenheit kündigt. Nach dem Abendessen wird der Butler mit viktorianischer Gefühlskälte erklären, daß er Professor Kobayashis Leiche identifiziert habe, als er am Tage in der Stadt war. Diese Nachricht wird nicht gerade die Stimmung heben, aber dennoch versammeln sich Dr. Post, Herr und Frau Weygand sowie Mr. Ingold im Salon, um über Kobayashi zu reden, den sie alle als höflich und zurückhaltend in Erinnerung haben. Man nimmt auch an, daß dem Gastgeber wohl das gleiche Schicksal widerfahren sein könnte. Aufmerksamen Charakteren wird nicht entgehen, daß insbesondere Mr. Ingold von Hickmott spricht, als ob er definitiv wisse, daß dieser tot sei.

Gegen 22:30 Uhr werden die Nichtspielercharaktere den Salon verlassen und zu Bett gehen, schließlich haben die vergangenen Ereignisse doch stark an den Nerven gezerrt, so daß die meisten viel Schlaf brauchen. Mr. Ingold wird noch einen kleinen Schluck nehmen und sich als letzter verabschieden. Er wird sich damit auch das letzte Mal verabschieden, denn am nächsten Morgen wird er derjenige sein, der nicht zum Frühstück erscheint.

Wo ist Mr. Ingold?

Der Morgen beginnt wie die anderen auch: Ein Klopfen an der Tür mit einem (diesmal aber minder fröhlichen) „*Bonjour*“, dem roten Morgenhimmel und der vom nächtlichen Regen durchnässten Landschaft. Wieder versammeln sich alle im Salon und wieder fehlt jemand, was diesmal der Butler anmerkt, als er die Charaktere ins

Eßzimmer bittet. Dr. Post wird sofort zielstrebig zur Steilküste stürmen, dort aber nichts entdecken, während Grignard sich das Zimmer von Mr. Ingold anschaut. Dort entdeckt er aber nur ein benutztes Bett und sonst nichts. Im großen Salon herrscht helle Aufregung, und Mr. Grignard verständigt auch sofort die Polizei. Etwas abseits der Diskussionsrunde steht Herr Dr. Weygand, dem plötzlich ein schrecklicher Gedanke durch den Kopf geht und der ohne ein Wort zu sagen aus dem Salon läuft. Sein Weg führt in den ersten Stock zur Rumpelkammer, deren Tür er aufreißt, um seinen Gedanken bestätigt zu sehen: An einem Dachbalken baumelt der Vermißte. Der Anblick des mit einem Nachthemd bekleideten Ingold, dessen blaue Zunge aus dem Mund hängt, ist wirklich nur etwas für starke Nerven. Dr. Weygand hat diese jedenfalls nicht und bleibt wie erstarrt vor der Tür stehen. Ohne Widerrede läßt er sich auch einfach durch den Flur führen und kommt erst mit einem kräftigen Schluck hochprozentigen Alkohols wieder zu voller Besinnung.

Da Inspektor McMurry schon frühzeitig verständigt wurde, ist er mit einem Bobby (übrigens ist es derselbe wie gestern) auch gleich zur Stelle. Der Inspektor wird sofort das Kommando übernehmen und alle aus der Rumpelkammer herausbitten, die dort nichts zu suchen haben. Der Bobby hat die leidvolle Aufgabe, den Toten abzuhängen, während McMurry zum Telefon schreitet, um Verstärkung – unter anderem in Form eines Doktors und weiterer Polizisten – zu holen. Nach einigen Minuten trifft diese auch ein und unterstützt Inspektor McMurry bei seinen Untersuchungen.

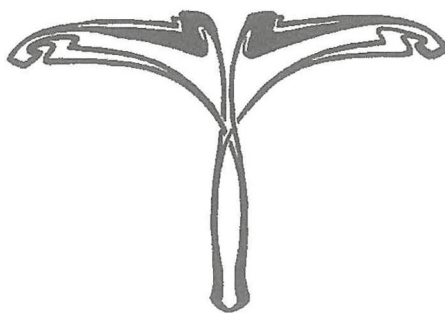
Diese werden interessanterweise ergeben, daß sich Mr. Ingold anscheinend aufgehängt hat. Neben

dem Toten lag ein umgekippter Stuhl, der den Schluß nahelegt, daß er auf diesem gestanden und sich den Strick um den Hals gelegt hatte, um anschließend den Stuhl beiseite zu stoßen. Aber selbst dem Inspektor fällt nun auf, daß er es in Zusammenhang mit der Gesellschaft in diesem Hause mit zwei Leichen und einem Vermißten zu tun hat.

Es wird Zeit, Fragen zu stellen und die ganze Angelegenheit genauer zu durchleuchten. Zu diesem Zwecke wird Inspektor McMurry die Zimmer von Mr. Ingold und Professor Kobayashi durchsuchen und eventuelle Fingerabdrücke sicherstellen. Falls die Charaktere die Sachen von Professor Kobayashi durchsucht haben, wird der Inspektor diese Tatsache auch erfahren. In der Rumpelkammer werden ebenfalls Fingerabdrücke sichergestellt. Damit diese ganzen Ermittlungen einen Sinn ergeben, läßt Inspektor McMurry die Fingerabdrücke aller im Hause befindlichen Personen ermitteln, inklusive die von Mr. Hickmott, die sich recht einfach in seinem Arbeitszimmer finden lassen.

Letzte Nacht

Trotz aller Untersuchungen wird Inspektor McMurry die wahren Geschehnisse der letzten Nacht nicht rekonstruieren können. Einmal mehr war Mr. Hickmott in sein Haus geschlichen, um den zweiten Teil des Rituals zu vollenden. Er schlich durch die Haustür in das Zimmer von Mr. Ingold, in dem der Ahnungslose fest und tief schlief. Aus seinem Gepäck fischte



er die Flasche Äther, die Ingold noch immer nicht beseitigt hatte. Nach gleichem Muster, wie dieser ihn hatte umbringen wollen, betäubte Mr. Hickmott nun sein Opfer und schleppte ihn in die Rumpelkammer, um ihn dort am Dachbalken aufzuhängen. Anschließend ging er mit der Ätherflasche und dem Tuch, welches er zur Betäubung benutzt hatte, aus dem Haus und entsorgte seine Utensilien im Meer. Der Äther hat sich bis zum nächsten Morgen soweit verflüchtigt, daß er nicht mehr in riechbarer Konzentration vorhanden ist.

Um Fingerabdrücke brauchte sich Hickmott nicht zu kümmern, denn es wird jedem wohl selbstverständlich erscheinen, daß seine eigenen überall im Haus verstreut sind. Deshalb wird es Inspektor McMurry auch nicht wundern, daß sich am Stuhl in der Rumpelkammer die Fingerabdrücke des Verschwundenen befinden. Daß Mr. Ingolds Fingerabdrücke ebenfalls auf den Stuhl sind, unterstützt die Selbstmordthese.

Natürlich werden alle Charaktere wieder befragt, wann sie Ingold das letzte Mal gesehen haben und wie gut sie ihn kannten. Die Befragung wird diesmal aber einzeln mit jedem Gast und dem Hauspersonal durchgeführt. Alle haben sich im Salon zu versammeln und werden nacheinander zur Vernehmung ins Eßzimmer gebeten. Diesmal wird Inspektor McMurry sich auch danach erkundigen, was der jeweilige Gast von den anderen Gästen weiß und wie er zu ihnen steht. Es interessiert ihn auch, ob Professor Kobayashi, Mr. Ingold oder der Gastgeber Selbstmordabsichten geäußert haben oder ob irgendwer über die Personen auffällige Kommentare kundgetan hat. Im Grunde genommen interessiert den Inspektor jede Auffälligkeit. Nach getaner Arbeit verkündet er, daß alle anwesenden Personen bis zum Abschluß der Untersuchun-

gen die Insel nicht mehr verlassen dürfen. Was nun weiter geschieht, hängt ganz von den Charakteren ab.

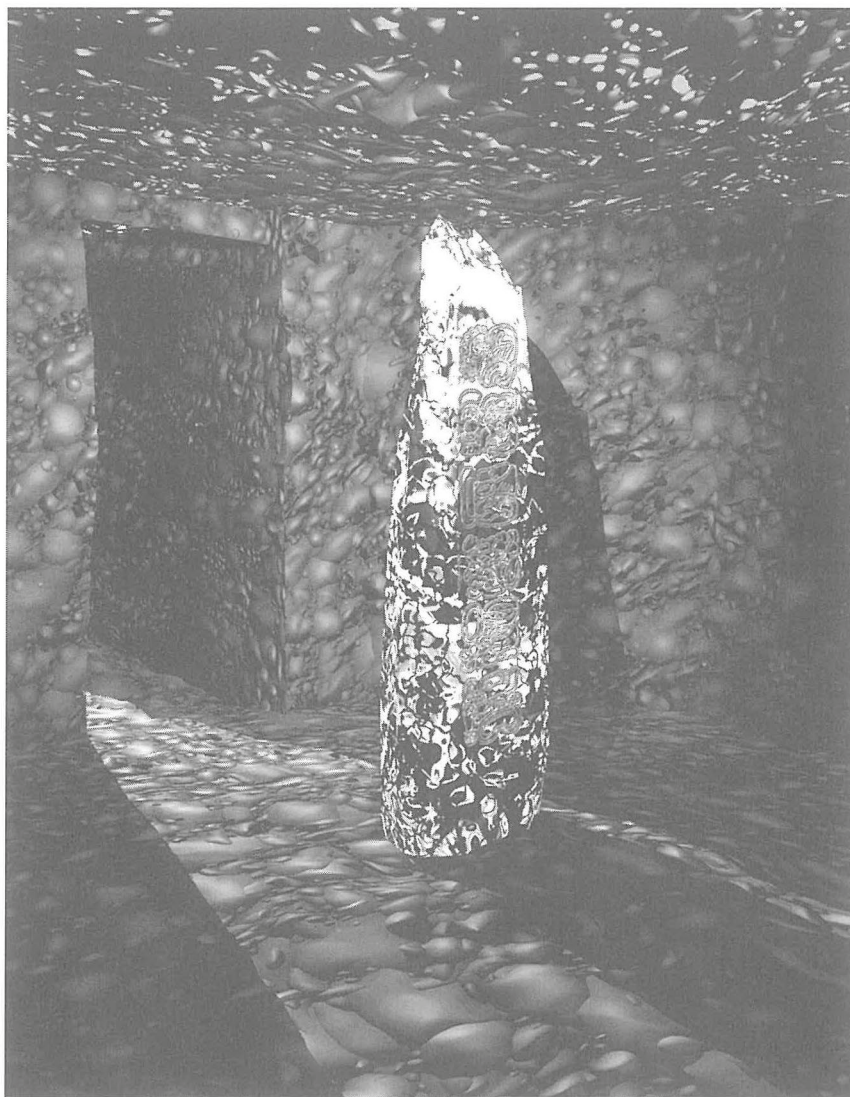
VIII. Quo vadis?

Was die Charaktere nun tun, entscheidet über das Schicksal des Abenteurers, der Mr. Hickmott ermorden wollte. Falls sie nichts unternehmen, um dieses zu verhindern, wird Mr. Hickmott seinen Plan vollenden können und in der folgenden Nacht seinen letzten „Mörder“ umbringen. Er hat sich dazu von Grignard das gleiche Gift besorgen lassen, mit dem auch er umgebracht werden sollte. Mit dem Gift bewaffnet wird er in die Villa eindringen, dem schlafenden Abenteurer die tödliche Tinktur einträufeln und das Behältnis mit den Fingerabdrücken des Abenteurers auf dem Nachtschränkchen zurücklassen. Er wird diesmal natürlich Handschuhe benutzen, denn seine Fingerabdrücke auf der Flasche mit dem Gift wären wohl recht auffällig. Wenn Hickmott sein Werk vollenden und zum Tempel zurückkehren kann, wird er sich im Laufe des nächsten Tages zur Villa schleppen und behaupten, daß er entführt worden sei. Seine Geschichte, die er Inspektor McMurry und den restlichen Gästen erzählen wird, lautet folgendermaßen:

„Am Morgen des 15. Oktober, während eines Spazierganges an der Steilküste, bin ich von Unbekannten entführt worden. Es waren drei Männer, die plötzlich aus dem Gebüsch hervorkamen und mir mit einer Keule sofort auf den Hinterkopf schlugen, so daß ich das Bewußtsein verlor. Die Gesichter der Männer konnte ich nicht erkennen, da sie

sie mit schwarzen Tüchern verhüllten. Sie trugen außerdem noch graue oder schwarze Kleidung. Als ich wieder aufwachte, fand ich mich in einem tempelartigen Erdloch wieder, dessen Eingang mit einer dicken Holztür versiegelt war, die mich an der Flucht hinderte. Ab und zu kamen zwei ebenfalls in schwarz verhüllte Gestalten zu mir, um mich mit Wasser und Brot zu versorgen. Da diese Personen, ebenfalls Männer, nie sprachen, konnte ich nicht viel mehr in Erfahrung bringen. Meine Hilfeschreie verhallten ungehört, wobei ich bald mit rüden Methoden ermahnt wurde, daß ich zu schweigen hätte. Was die Männer wollten, haben sie mir nicht gesagt. Gestern Nacht besuchten sie mich ein letztes Mal und haben mich

grundlos so übel zusammengeschlagen, daß ich befürchten mußte, den nächsten Morgen nicht mehr zu erleben. Als sie mich verließen, veranstalteten sie einen merkwürdigen Gesang außerhalb des Verstecks, wobei ich noch weitere Stimmen herausgehört habe. Meine Peiniger hatten aber den Fehler gemacht, das Verließ nicht zu verschließen, und so konnte ich mich befreien. Zunächst von den Männern unbemerkt, konnte ich mich fortschleichen, vernahm aber nach einiger Zeit ein lautes Geschrei, was wohl darauf hindeutete, daß sie meinen Ausbruch bemerkt hatten. So lief ich mehr oder minder ziellos durch die Nacht und konnte damit meinen Verfolgern entkommen. Am nächsten Morgen bemerkte ich, daß ich



Der unheilige Monolith ...

nicht weit von der Villa entfernt war und lief den restlichen Weg zu meinem Haus.“

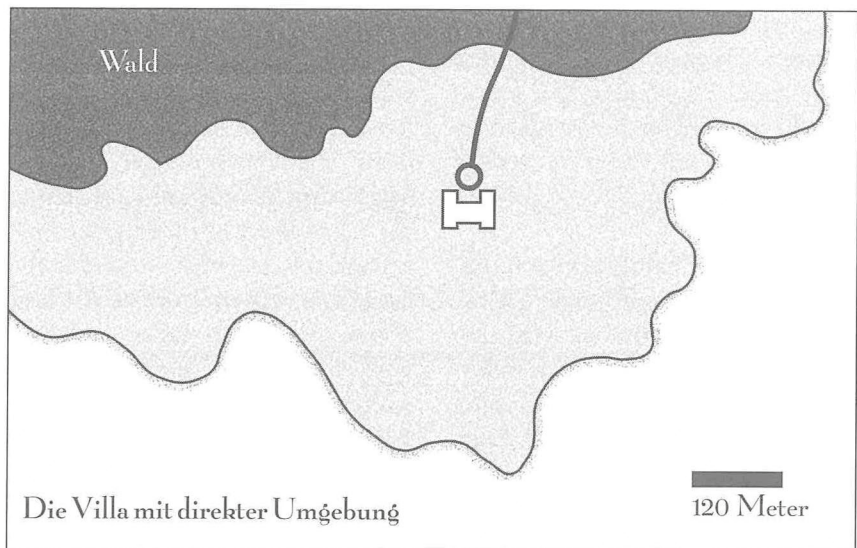
Aufgrund der körperlichen Verfassung von Mr. Hickmott ist diese Geschichte sogar glaubhaft, schließlich hat er durch den Klippensturz überall Prellungen erlitten und sieht damit so aus, als ob er zusammengeschlagen worden sei. Auch die dicke Beule am Kopf, die ihm Professor Kobayashi verpaßt hatte, fügt sich nahtlos in die Geschichte ein. Und die Tatsache, daß er wirklich in einem Tempel war und diesen daher auch genau beschreiben kann, macht einen Teil der Geschichte sogar wahr. Inspektor McMurry wird zunächst davon ausgehen, daß Mr. Hickmott die Wahrheit sagt, denn dieser versteht es gut zu schauspielern und ist außerdem ein glaubwürdiger Mann mit einem guten Leumund.

Wenn weiter nichts geschieht, hat Hickmott bei diesem Spiel gewonnen und die verbleibenden Gäste können den restlichen Urlaub auf Guernsey verbringen, ohne daß es jeden Abend regnet und ohne neue, böswillige Überraschungen am Morgen.

Der Inspektor wird alle Gäste, Hausangestellte und Mr. Hickmott bitten, noch einige Zeit auf der Insel zu bleiben, bis die Untersuchungen abgeschlossen sind. Weiter wird aber nichts geschehen, denn McMurry wird die Entführer vergeblich suchen und anschließend die seltsamen Todesfälle zu Selbstmördern erklären. Aber diese Rechnung hat Mr. Hickmott hoffentlich ohne die Charaktere gemacht.

Alternativen

Es gibt viele Möglichkeiten, wie die Charaktere den Handlungsablauf ändern können, aber auch viele Möglichkeiten, wie Mr. Hickmott und sein Verbündeter, der Butler Grignard, darauf reagieren können.



- Die Charaktere können versuchen, in der Nacht wachzubleiben oder Patrouillen durchzuführen. Dagegen kann Mr. Grignard, sofern er von diesen Plänen erfährt, etwas unternehmen, indem er Schlafmittel in das Abendessen mischt.
- Die Charaktere können versuchen, Inspektor McMurry davon zu überzeugen, daß ein Mörder frei herumläuft und es auf die Gäste abgesehen hat. Er könnte sich darauf einlassen, einen Bobby über Nacht im Haus zu postieren, der die Sicherheit der Gäste garantiert. Dieser wird aber noch leichter durch das Grignardsche Abendessen ausgeschaltet.
- Das dritte Opfer von Mr. Hickmott könnte seine Schlafzimmertür abschließen, allerdings verfügt Mr. Hickmott über alle Schlüssel, die der Butler in seinem Zimmer aufbewahrt und sicher gerne herausgibt. Blockiert der Abenteurer die Tür, so kann Hickmott auch durchs Fenster in das Zimmer kommen, welches sich mit einer geschickten Handbewegung von außen öffnen läßt. Eine Leiter steht dafür neben dem Küchenausgang bereit. Wird auch das Fenster blockiert, so müssen sich Grignard und sein Brötchengeber eine Ablenkaktion einfallen lassen.
- Falls die Abenteurer es doch schaffen, durch die Gänge zu patrouillieren oder einen Wachdienst einzurichten, so muß Butler Grignard eine Ablenkaktion ausführen. Er könnte des Nachts plötzlich zur Wache kommen und angeben, er habe draußen etwas gehört. Er würde damit die Wache aus dem Haus locken, so daß Mr. Hickmott sein Werk vollenden könnte.
- Die Charaktere können versuchen, von der Insel zu fliehen, was aber durch die Tatsache verhindert wird, daß am 15. und 16. Oktober keine Fähre ablegt. Danach können die Charaktere die Insel sowieso nicht verlassen, da Inspektor McMurry sie daran hindern wird. Falls Charaktere trotzdem vorzeitig abreisen wollen, wird der Butler die Polizei informieren.
- Die Charaktere können versuchen, dem Butler zu folgen, wenn dieser täglich in die Stadt fährt. Da er dafür immer den einzigen Wagen nimmt, müssen sie zunächst mit ihm mitfahren und ihn anschließend mit einem motorisierten Gefährt verfolgen. Somit könnten sie das Versteck von Mr. Hickmott finden.
- Nach dem endgültigen Hinscheiden von Hickmott wird der Butler versuchen, alle Spuren zu verwi-

schen, die seine Beteiligung ver-raten. Decken die Charaktere gewisse Hinweise (*Spielleiter*) auf, so wird sich Grignard in sein Haus auf *Mont St. Michel* zurückziehen.

Egal was die Charaktere auch tun, Mr. Hickmott muß seine „Mör-der“ umbringen, und er wird sich nur mit Gewalt daran hindern las-sen. Der Butler wird ihm auf jeden Fall zur Seite stehen und auch nicht vor Gewaltanwendung zu-rückschrecken. Ertappen die Cha-raktere den Gastgeber auf frischer Tat, so wird dieser alles tun, um den Mord zu vertuschen und so-gar alte Freunde umbringen, wenn diese ihn nicht decken wollen. Kommt es zu gewalttätigen Hand-lungen, so ist Hickmott nur da-durch zu stoppen, daß man ihn umbringt. Er kämpft unerbittlich und verfügt über eine außeror-dentliche Kondition, so daß er durch Lebenspunktmangel nicht bewußtlos werden kann. Erst der Tod kann ihn stoppen.

Das Ende

Gelingt es den Charakteren, Mr. Hickmott aufzuhalten – sprich: ihn umzubringen – so haben sie zwei weitere Probleme. Das erste betrifft die Polizei. Wie erklären sie die Vorfälle? Falls sie einen Bobby im Hause haben und dieser den gewalttätigen Mr. Hickmott erlebt, wird er natürlich zu-gunsten der Charaktere aussagen und ihnen bescheinigen, daß sie in Notwehr gehandelt haben. Auf das zweite Problem werden die Charaktere nach einiger Zeit tref-fen.

Allen wird auffallen, daß der Re-gen aufhört, nachdem Mr. Hick-mott zur Strecke gebracht worden ist. Aber das ist nicht das eigentli-che Problem. Die restlichen Haus-angestellten werden mit Sicherheit die Polizei rufen, falls ihr Arbeit-geber das Zeitliche segnet. Gleiches gilt natürlich für den eventuell vorhandenen

Bobby, der Verstärkung rufen wird, die auch trotz später Stunde sehr schnell ankommen wird. Aber auch das ist nicht das Pro-blem. Denn nach einiger Zeit, ge-nau zu einem Zeitpunkt, an dem es die Charaktere am wenigstens er-warten sollten, wird es wieder an-fangen zu regnen. In einer Art und Weise, die ihnen schon bekannt vorkommt. In diesem Moment sollten sich alle die Frage stellen, wo Mr. Hickmott gerade ist und ob er wirklich tot war, als sie ihn das letzte Mal gesehen haben.

Denn die Götter, die Hickmott und Grignard anbeten und be-schworen haben, geben ihrem Diener eine letzte Chance, sein Werk zu vollenden. Sie geben ihm das Leben nur für diesen einen Zweck zurück und diese Chance wird er sich nicht entgehen lassen. Nachdem er aus dem Reich der Toten zurückgekehrt ist, ist Hickmott nur noch ein Mon-strum, das nur einen Gedanken kennt: Mord. Er wird zielstrebig seine restlichen „Mörder“ aufsu-chen, um diese umzubringen. Und nur rohe Gewalt kann ihn daran hindern, er muß geradezu ver-nichtet werden, um aufgehalten zu werden. Ist dieses geschehen, wird der Regen schließlich endgültig versiegen.

Wie die Charaktere diese Vor-kommnisse der Polizei erklären können, bleibt ihnen überlassen. Wie sie es verkraften, daß ihr alter Freund zu einem mordenden Monstrum wurde, steht auch in den Sternen. Doch eines steht fest: Sie haben vielleicht das erste Mal die Grenze überschritten, die den Wahnsinn von der alltäglichen Normalität trennt. Es bleibt nur die Frage zu klären, ob sie wieder zurück können. Mit diesem Ge-fühl verlassen die Charaktere die Insel und mit der Erfahrung, daß man selbst alten Freunden nicht trauen kann . . .

Sobald Hickmott zu seinen neuge-wonnenen Göttern gegangen ist,

haben die Charaktere optional die Chance, das dunkle Treiben von Vincent Grignard aufzudecken. Der Butler wird, so ihm die Gele-genheit günstig erscheint, mit dem Wagen nach St. Peter Port fahren, um per Boot in seinem Haus auf Mont-St.-Michel Zuflucht zu su-chen. Dort befinden sich auch alle Utensilien, die für ein besänftigen-des Ritual benötigt werden. Nach Meinung des Butlers ist dies drin-gend nötig, da die Götter ihm auch in Zukunft gewogen sein sollen. Natürlich kann der Spielleiter die Handlung auch an dieser Stelle stoppen und die Hintergrundin-formationen zum *Mont-St.-Mi-chel* in einem anderen Abenteuer benutzen. In diesem Falle sind die Passagen, die sich mit der *Familie Grignard* beschäftigen, an den neuen Hintergrund anzupassen.

IX. Mont- St.-Michel

Für den Butler existiert mit dem Tod von Hickmott ein schweres Problem. Der blasierte Hausherr hat auf der ganzen Linie versagt und die Götter sind deshalb ver-stimmt. Vincent Grignard ist da-her gezwungen, ein besänftigen-des Ritual durchzuführen. Da die-se Handlung auf Guernsey durch die zurückliegenden Ereignisse zuviel Staub aufwirbeln würde, ist er genötigt, einen anderen Ort aufzusuchen. Der Familie Grig-nard gehört auf dem Mont-St.-Michel ein kleines Haus, das einen Keller besitzt, der tief in den Fel-sen gegraben ist. Dort wäre ein idealer Ort, um die unheilige Handlung durchzuführen. Er be-nötigt dazu lediglich einen Men-schen, den es dort zu opfern gilt. Der verschlagene Butler reagiert auf die veränderte Situation um-sichtig. Zuerst instruiert er die bei-

den Hausmädchen, daß er einige Tage abwesend sein wird, da ihm die Vorfälle sehr nahe gegangen sind. Dann informiert er den Inspektor telefonisch über den Reisewunsch (*allerdings ohne Zielangabe!*). Da keine belastenden Indizien vorliegen (*Spielleiter*) und der ältere Mann über einen guten Leumund verfügt, genehmigt Jon Edward McMurphy die Abwesenheit natürlich. Sämtliche Reisevorbereitungen versucht er ohne Wissen der Fremden zu arrangieren. In der Nacht bevor alle Gäste mit der Fähre heimwärts fahren, schleicht Grignard in das Zimmer der Weygands. Dort betäubt er beide mit einem derben Schlag auf den Kopf und fesselt die Frau, um sie mitzunehmen. Er verschließt die Tür, schleicht mit dem bewußtlosen Opfer zum Wagen und fährt zum Hafen. Dort verläßt er seinen Koffer und die Frau in sein privates Boot. Noch vor der Dämmerung legt der Butler ab, um möglichst schnell von der Insel wegzukommen.

Der Morgen

Nach einem mehr oder weniger ruhigen Schlaf werden die Gäste geweckt und zum Frühstück nach unten gebeten. Jeder ist sicherlich in Gedanken schon auf der Fähre unterwegs in Richtung Heimat. Es fällt bei Tisch aber relativ schnell

auf, daß das Ehepaar Weygand nicht erscheint. Auf Nachfrage bei den Angestellten ist zu erfahren, daß die Tür verschlossen sei und auf das morgendliche Klopfen keine Antwort gekommen ist. Nach einer weiteren halben Stunde hat das unangenehme Gefühl wahrscheinlich die Oberhand gewonnen und man wird die Tür aufbrechen.

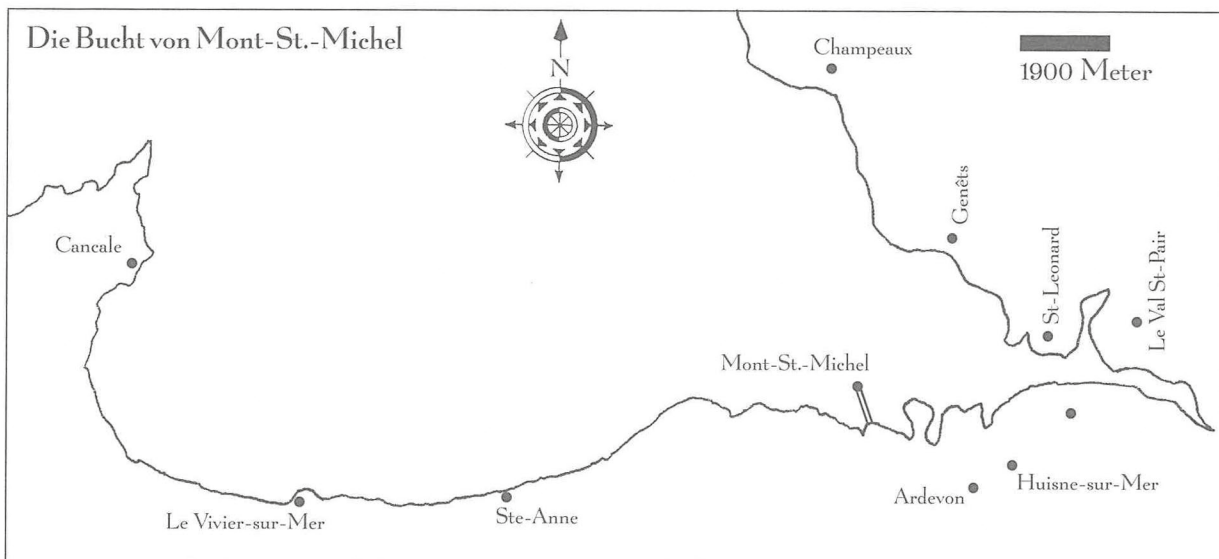
Es bietet sich ein Bild des Jammers. Herr Weygand liegt mit einer Kopfverletzung bewußtlos neben dem Bett und auf dem Kopfkissen der Ehefrau finden sich mehrere Blutspuren. Eine der Angestellten ruft sofort einen Arzt und die Polizei. Nachdem der eintreffende Arzt den Verletzten verbunden hat, haben der Inspektor und zwei Polizisten folgende Tatsachen festgestellt:

- Frau Weygand ist im ganzen Haus nicht zu finden. Ihre Kleidung ist vollständig und unberührt.
- Der Ehemann kann keine Angaben zur fraglichen Nacht machen (*Achtung Spielleiter: Sollten die Spieler zu lange im Dunklen tappen, so kann sich Weygand vielleicht doch an ein paar nächtliche Details erinnern*).
- Das Kopfkissen der Frau wird zur Laboruntersuchung eingepackt (*Die Untersuchung ergibt*

menschliches Blut und Herr Weygand bestätigt später auch die ermittelte Blutgruppe), und es wird festgestellt, daß die wol-lene Überdecke des Bettes fehlt.

- An der Steilküste werden weder Spuren noch Leiche gefunden.
- Es sind keine Briefe oder Notizen vorhanden.
- Der Wagen des Anwesens ist nicht in der Garage.
- Die Tatwaffe ist nirgendwo zu finden.

Wenn den Spielercharakteren auffällt, daß der Butler nicht anwesend ist, so ergibt eine Nachfrage beim Hauspersonal bzw. der Polizei, daß dieser eine kleine Erholungsreise angetreten hat. Ein bestimmtes Ziel hat er jedoch nicht genannt. Gelingt einem Charakter eine Probe auf *Fast Talk* (*Schnellreden*), so ist von den Hausangestellten beiläufig zu erfahren, daß Grignard wohl ein kleines Haus an der französischen Küste und ein Boot im Hafen von *St. Peter Port* besitzt. Eine Durchsuchung seines Zimmers ergibt nichts Belastendes. Das einzige, was einem aufmerksamen Beobachter auffallen kann, sind vier Aquarellbilder an den Wänden, die allesamt den *Mont-St.-Michel* darstellen. Auch hier ist das Kürzel „GR“ zu entdecken. Gelingt einem Abenteurer eine Probe auf *Spot Hidden* (*Ver-*



borgenes erkennen), so findet sich eine aktuelle Tiedenhub-Tabelle der Bucht von Mont-St.-Michel, auf der verschiedene Ebbeperioden mit Füllfederhalter gekennzeichnet sind.

Erste Ermittlungen

Jetzt liegt es an den Charakteren. Besteigen sie mit Dr. Post die Fähre oder forschen sie nach dem Verbleib der verschwundenen Frau? Sollten die Abenteurer keine rechte Initiative entwickeln wollen, so bittet Herr Weygand die Spielercharaktere flehentlich um Mithilfe, da er der Polizei nicht sonderlich traut. Kurz darauf wird der Verletzte vom Arzt in das Hospital von St. Peter Port eingewiesen.

Die Charaktere haben nun einige Möglichkeiten, sich auf der Insel umzusehen:

- Die Villa: Im Haus und in der Umgebung sind keine Spuren von Frau Weygand oder Vincent Grignard zu finden. Das einzige, was den Abenteurern ins Auge fallen kann, sind die *Aquarellbilder* und die *Gezeitentabelle* im Zimmer des Butlers. Das Automobil steht nicht in der Garage (*Grignard ist damit in der Vergangenheit zum Einkaufen entweder nach Ville Amphrey oder St. Peter Port gefahren*).
- Der Tempel: Sollte die Gruppe den Tempel entdecken oder bereits entdeckt haben, so sind im Inneren keine sachdienlichen Hinweise zu finden. Das sehr alte Gemäuer und die eingeritzten Runen laden nicht zum Verweilen ein (siehe auch *Der Tempel*, Seite 26).
- Das Dorf: In Ville Amphrey ist ebenfalls keine heiße Spur aufzudecken. Einige Häuser tragen zwar ein Türschild mit dem Namen *Grignard*, es handelt sich aber nur um weitläufige Verwandte. Die dort getroffenen Personen lassen sich über Vincent Grignard



Abendstimmung am Mont-St.-Michel.

nard nur in so weit aus, als daß dieser bei Mr. Hickmott als Butler und Hausverwalter eingestellt ist.

- St. Peter Port: Im Hafen findet sich direkt am Pier Hickmotts Wagen. Das Automobil ist verschlossen und ordnungsgemäß geparkt. Gelingt einem Gruppenmitglied eine Probe auf *Spot Hidden* (*Verborgenes erkennen*), so entdeckt dieser einen kleinen Deckenfetzen, der im Kofferraumdeckel eingeklemmt ist. Das Stoffstück gleicht den wollenen Überdecken, die in Hickmotts Haushalt verwendet werden. Ansonsten kann man im Automobil keine weiteren Spuren finden.

Es liegen einige Fischerboote am Kai, auf denen wettergegerbte Burschen einige Arbeiten verrichten (Netze flicken usw.). Diese lassen sich unter Zuhilfenahme eines Geldgeschenks relativ einfach in sprudelnde Informationsquellen verwandeln. Über diesen Weg lassen sich folgende Fakten herausfinden:

Grignard ist um vier Uhr morgens im Hafen angekommen, hat ein größeres Wollbündel und einen Koffer auf sein Boot geladen und ist ungefähr zeitgleich mit den Fischern ausgefahren. Der Butler verfügt über ein kleines Segelboot mit dem

Namen *Justine*. Er fährt mit diesem Boot öfter Richtung Frankreich. Der eingeschlagene Kurs ist bisher immer Südkurs gewesen.

Auf nach Frankreich

Die Gruppe sollte bis jetzt einiges an verwertbaren Informationen gesammelt haben. Der Inspektor zeigt sich, wenn die Charaktere ihr gesammeltes Material offenbaren sollten, recht desinteressiert. Der Polizist wird die Fakten aufnehmen und beiseite legen, da er Ermittlungen von übereifrigen Privatpersonen nicht ernst nimmt. Sollten die Abenteurer auch noch die französische Polizei kontaktieren, wird diese bei McMurry rückfragen und aufgrund seiner Aussage die Ermittlungen erst gar nicht aufnehmen. Noch mal im Klartext: Von Seiten der Polizei ist keine aktive Hilfe zu erwarten. Der einfachste und schnellste Weg nach Frankreich ist sicherlich der Transport durch einen der Fischer im Hafen von St. Peter Port. Für mindestens 5 £ wird die Überfahrt schnell und unauffällig organisiert. Es gibt noch eine unregelmäßig fahrende Fähre zur französischen Küste, diese wird aber erst in zwei Tagen wieder fahren.

Das Fischerboot benötigt für die Überfahrt 1W6+4 Stunden Zeit und setzt die Gruppe in einem



Trügt das freundliche Bild des kalten Felsens?

winzigen Fischerdorf namens *Ste-Anne* ab. Von dort sind es nur einige Kilometer bis zum Mont. Man kann die Umrisse des Berges mit dem uralten Kloster schon von weitem gut erkennen. Sehen sich die Gruppenmitglieder erst einmal um, so entdecken sie in dem kleinen Hafen ein Boot mit dem Na-

men *Justine*. Eine Nachfrage (möglichst in französischer Sprache) bei einem Einwohner ergibt, daß das Schiff der Familie Grignard gehört. *Jean-Clement Grignard*, ein Bewohner des Mont, hat den ankommenden Herrn und sein Gepäck mit einem Pferdewagen abgeholt.

Was können die Charaktere nun tun? Die Gruppe weiß, daß Grignards Boot in *Ste-Anne* liegt und er selbst wohl auf dem Mont zu finden ist. Wenn keiner der Charaktere des Französischen mächtig ist, werden die nötigen Recherchen etwas holprig, da nur sehr weni-



Wenn die Flut kommt und der Mensch nicht flieht, so ist das Verderben schnell bei der Hand ...

ge Franzosen in der englischen Sprache geübt sind.

– Polizei: Die zuständigen Polizeikräfte reagieren auf vorgebrachte Anschuldigungen und/oder Schauergeschichten sehr distanziert. Die Familie Grignard hat an der hiesigen Küstenlinie einige Mitglieder, die mit dem Gesetz nicht in Konflikt geraten sind. Bei sehr guten Ideen der Spielercharaktere (*Spielleiter!*)

könnte eine Hausbegehung auf dem Mont ohne die Abenteurer organisiert werden. Der zuständige Beamte dafür ist *Albert Sachot*. Fragen die französischen Beamten auf Guernsey bei Inspektor McMurphy nach, so hat die Gruppe ohne triftigen Grund keine Hilfe mehr zu erwarten.

– Ämter: Dort kann man mit *Fast Talk (Schnellreden)* oder guten Ideen (*Spielleiter!*) an wichtige

Informationen kommen. Wenn man in der zuständigen *Mairie* (Rathaus) für Mont-St.-Michel die amtlichen Karteikarten einsieht, kann man folgendes erfahren: Jean-Clement Grignard ist der Bruder von Vincent; er lebt seit vier Jahren in einem kleinen Haus auf dem Mont; seinen ehemaligen Beruf (Metzger) übt er nicht mehr aus; es sind keine Auffälligkeiten oder Vorstrafen verzeichnet. Außer-

dem kann eine Karte des gesamten Mont mit Eigentumsverhältnissen (siehe dazu Seite 63/64) eingesehen werden.

- Bibliothek: Das Archiv des Mont ist nur Personen zugänglich, die wissenschaftliche bzw. historische Untersuchungen tätigen. Mit einer entsprechenden Empfehlung kann man dort mit einem erfolgreich durchgeführten Wurf auf *Library Use* (*Bibliotheksnutzung*) die Geschichte des Mont (Seite 53) und ebenfalls eine Karte mit den Eigentumsverhältnissen (siehe Seite 63/64) einsehen.
- Weitere Nachforschungen: Besucht man den Mont und schaut sich länger um, so ist das Haus der Grignards mit etwas Zeitaufwand natürlich anhand des Klingelschilds zu finden. Der schmale Bau hat seinen Ur-

sprung im Spätmittelalter. Die Fassade und die Bausubstanz sind gut gepflegt. Beobachtet man das Haus über einen längeren Zeitraum, bemerkt man einen 37jährigen Mann, der immer vormittags einkaufen (*ca. 10 Minuten Abwesenheit*) geht.

In den Gassen des Mont

Das im Mittelalter errichtete Kloster mit den umliegenden Häusern und Mauerlabyrinthen, wirkt selbst an einem sonnigen Tag düster und melancholisch. Der Besucher bewegt sich in engen und schattigen Gassen, deren schief geneigte Häuserfassaden nur selten den Blick auf den Himmel gestatten. Die eindringliche Bauweise drängt jedermann unwillkürlich Bilder aus längst vergangenen Zeiten auf. Perioden, in denen der heidnische Glaube stark gewesen

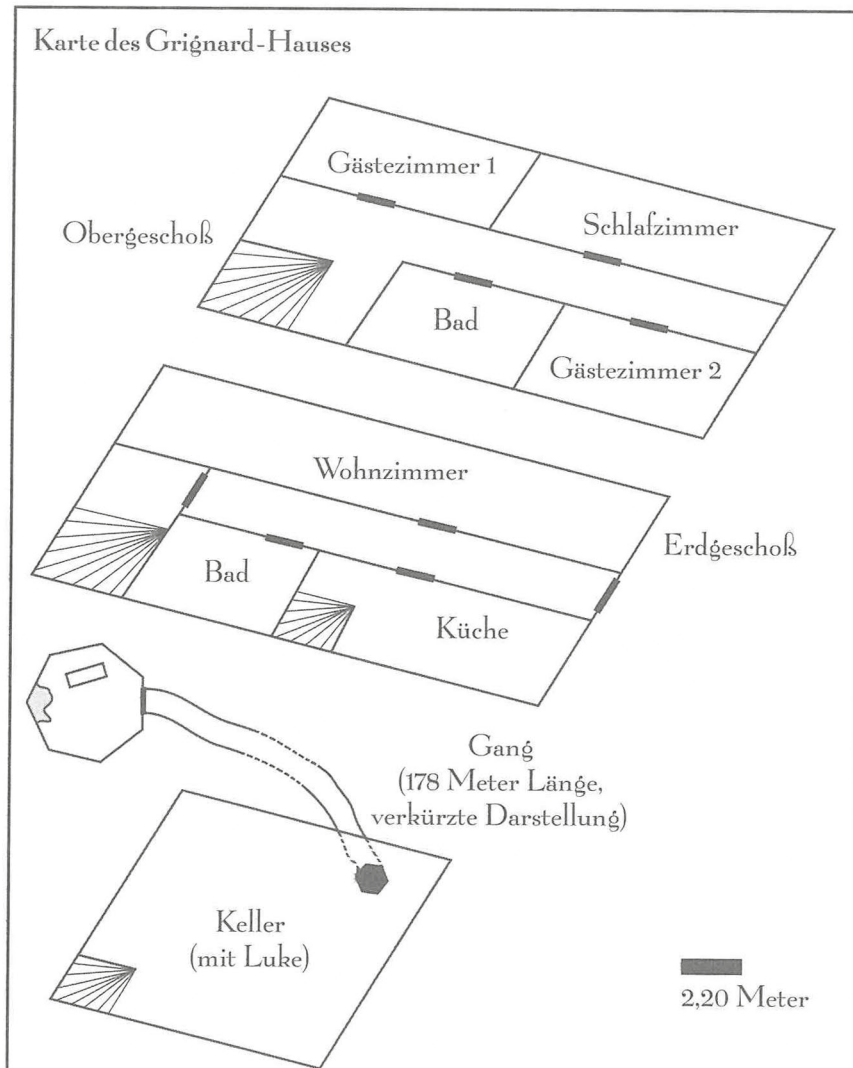
ist und die damaligen Bewohner furchtsam auf die Zeichen Gottes geachtet und den Weisungen der Mönche Folge geleistet haben.

Das Haus

Der einzige auffällige Eingang befindet sich auf der Frontseite zur Straße hin und ist mit einer geschnitzten Tür ausgestattet. Das Schloß läßt sich mit einer erfolgreichen Probe auf *Locksmith* (*Schlosserarbeiten*) entriegeln. Vor dem Haus befindet sich ein kleiner, dreieckiger Garten, der mit einigen Blumen und einem kleinen Baum bepflanzt ist.

Am Tag ist die Straße relativ belebt und man sieht auch einige Nachbarn, die in Hauseingängen etc. einen gemütlichen Schwatz halten. Abends oder nachts ist die Gasse leer und spärlich ausgeleuchtet. Die dumpfe Feuchtigkeit des Meeres ist in der Nacht wie eine Bedrohung zu spüren.

Karte des Grignard-Hauses



Eingangsbereich:

Dort sind die Garderobe und ein Schuhschrank zu finden. Der verlängerte Flur führt zur Küche, zum Wohnzimmer, zum Bad und zu einer Treppe, die in der oberen Etage endet.

Küche:

In der spartanisch eingerichteten Küche finden sich neben den normalen Küchengeräten einige Vorräte. Eine kleine Tür im Hintergrund führt zum Keller.

Wohnzimmer:

Die Einrichtung in dem großen Raum ist geschmackvoll ausgewählt. Eine Sitzgruppe, ein alter Sekretär mit Beistelltisch und eine Staffelei mit Malutensilien. Das darauf befestigte, fast fertige Aquarellbild zeigt den Mont bei Tage und das sicherlich bekannte Kürzel „GR“.

Bad Erdgeschoß:

Das Badezimmer im Erdgeschoß scheint nicht mehr in Benutzung zu sein. Es stehen keinerlei Toilettenartikel herum und es riecht schimmelig

und verdorben. Das ganze Zimmer ist dreckig. In den Ecken und im Abfluß der Badewanne finden sich, nach einer gelungenen Probe auf *Spot Hidden* (*Verborgenes erkennen*), Blutreste (eine Laborprobe ergibt Schweineblut).

Schlafzimmer:

Der Raum ist mit alten geschnitzten Möbeln ausgestattet. Alles sieht sauber und aufgeräumt aus. Gelingt eine Probe auf *Spot Hidden* (*Verborgenes erkennen*), kann man im Kleiderschrank mehrere Metzgerschürzen und einen Gürtel mit Schlachtermessern finden. Die Schürzen sind mit ca. zwei Wochen altem Blut besudelt (eine Laborprobe ergibt Schweineblut).

Gästezimmer 1:

Ein sichtbar benutztes Bett und der gefüllte Kleiderschrank lassen erahnen, daß dieses Zimmer von einem Gast belegt ist. Ein aufmerksamer Abenteurer wird sicherlich auch einige Kleidungsstücke des Butlers erkennen können. Unter dem Kopfende der Matratze findet sich ein *Tagebuch* von Vincent Grignard. Sollte ein Charakter 1W4 Tage Zeit in die Lektüre investieren, so erhält er 1W4+2 Punkte auf seine Fertigkeit *Cthulhu-Mythos*. Bitte die fälligen Proben auf *Sanity* (*Stabilität*) nicht vergessen. Mißlingt die Probe, so verliert der Abenteurer 10 Punkte *Sanity* (*Stabilität*). Eine gelungene Probe hat nur einen Verlust von einem Punkt *Sanity* (*Stabilität*) zur Folge.

Gästezimmer 2:

Das Zimmer beherbergt Möbel und diverse andere Sachen. In dem vollgestellten Raum ist nichts von Wert zu finden. Eine genaue Suche dauert 1W20+10 Minuten.

Bad Obergeschoß:

Das Bad im Obergeschoß ist sauber und es riecht nach Seifenpulver. Sonst ist dort nichts Aufregendes zu erspüren.

Keller:

Im Keller befinden sich Vorratsregale, die mit Do-

sen und Einmachgläsern gefüllt sind. An einigen Haken baumeln frische Würste herunter und in zwei Fässern findet man gepökeltes Schweinefleisch. Im Hintergrund des Gewölbes stößt man auf eine alte Bodenluke. Daneben findet sich eine Kiste mit Kerzen und Zündhölzern. Wird die Luke von den beherzten Charakteren geöffnet, ist es Zeit für den nächsten Abschnitt...

Im Dunklen

Die gut geölten Scharniere der Bodenluke weisen auf eine regelmäßige Benutzung hin. Der darunterliegende, rohe Felsengang ist nicht erhellt und macht einen unangenehm feuchten Eindruck. Mit Hilfe der Kerzen läßt sich allerdings schnell flackerndes Licht ins Dunkel bringen. Eine ausgetretene Steintreppe, benutzt von Generationen die um das Geheim-

nis in der Tiefe gewußt haben, wird im Lichtschein sichtbar. Aus der Schwärze des Gangs ist kein Geräusch zu hören. Mit einem angstvollen Schaudern geht der Mutigste der Gruppe voran. Dorthin, wo das Geheimnis des Mont schlummert.

Spielleiter: Entscheiden sich die Charaktere, in den Felsentunnel einzudringen, so ist darauf zu achten, daß großgewachsene Menschen mehrere Proben auf *Dexterity* (*Geschicklichkeit*) ablegen müssen. Die grobgehauene Röhre mißt nur 1,40 Meter in der Höhe und 1,10 Meter in der Breite. Abenteurer mit klaustrophobischen Ängsten haben jetzt sicherlich die volle Aufmerksamkeit des Spielleiters.

Aus rein dramaturgischen Zwecken ist es auf jeden Fall empfehlenswert, daß die Grignard-Brü-



der während der Ritualsequenz von der Gruppe überrascht werden. Mit dieser Vorgabe lassen sich die schönsten Effekte bei den Spielern erzielen.

Der rohe Gang windet sich 178 Meter in die Tiefe, bevor er an einer rostigen Metalltür endet. Die Stufen sind glitschig und die Wände werden mit der Zeit immer feuchter. Jeder Abenteurer kann, als unheilvollen Vorgeschmack, das salzige Aroma der Luft deutlich auf der Zunge fühlen. Streckenweise windet sich der Tunnel steil mit Treppenstufen nach unten. Es gibt aber auch Teile, die relativ sanft geneigt sind und ohne Stufen auskommen.

Die uralte Metalltür ist von der Salzluft stark angegriffen. Man kann im unruhigen Kerzenschein erkennen, daß diese mit einem von beiden Seiten bedienbaren Riegel benutzt wird. Legt ein Charakter sein Ohr an die Tür und führt eine erfolgreiche Probe auf *Listen (Horchen)* aus, so kann er gedämpft einen monotonen Gesang hören. Jetzt kommt es auf die Entscheidung der Gruppe an...

Das Ende

Egal wie langsam die Tür geöffnet wird, sie quietscht fürchterlich. Durch das Geräusch werden die Grignard-Brüder mit Sicherheit auf die Eindringlinge aufmerksam. Vincent Grignard versucht, das Ritual auf jeden Fall zu beenden und sein Bruder Jean-Clement greift die Gruppe laut schreiend mit einem langen Schlachtermesser an. Hält der ehemalige Metzger seinem Bruder noch 50 Sekunden den Rücken frei, so ist das scheußliche Ritual unwiderruflich geglückt. Wird Vincent angegriffen bzw. zu Boden geworfen, so ist der Gesang mangels Konzentration gebrochen und muß neu begonnen werden.

Die algenüberwucherte Höhle ist 5 Meter breit und 6 Meter lang. Gegenüber der Metalltür befindet

sich ein offenes Stück Boden, in dem dunkles Meerwasser unheilvoll gluckst. Aus dem treibenden Algent Teppich steigen sämige Blasen auf. In der Ecke der Grotte befindet sich ein grober Steinblock, der mit seltsamen, schlangenähnlichen Symbolen verziert ist. Auf diesem Stein ist Weygands Gattin mit Stricken festgebunden.

Die Höhle strahlt, für die Eindringlinge deutlich wahrnehmbar, eine unheilvolle Aura aus. Hier sind schon von Generationen, die längst zu Staub zerfallen sind, Handlungen ausgeführt worden, die nicht zum hellen Tageslicht passen. Während der verzweifelte Kampf tobt scheint die Luft böse zu pulsieren.

Hat der Spielleiter den Eindruck, daß die Auseinandersetzung zu schnell entschieden ist, so kann er aus dem Wasserloch noch zwei Verbündete aufsteigen lassen, die nicht von dieser Welt sind: Der Algent Teppich zerreißt mit einem feuchten Schmatzen und zwei *Tiefe Wesen* erklimmen den schmierigen Rand des Lochs, um den Prister bei seinem Ritual zu unterstützen. Sie stürzen sich mit rasender Wut auf die Abenteurer.

– Gelingt es der Gruppe, Vincent Grignard vor Ablauf der Zeit zu überwältigen, so ist die Aufgabe glücklich geschafft. Die französische Polizei nimmt die Grignard-Brüder jetzt gerne wegen Entführung fest. Angaben über mystische Beweggründe der beiden Missetäter werden von den humorlosen Polizisten ignoriert. Das Ehepaar Weygand ist nun wieder vereint und lädt die Abenteurer zu einem Besuch in Deutschland ein (Stoff für neue Abenteuer?).

– Sollten die Charaktere den Tunnel und die Höhle sprengen wollen, so müssen sie sich geeignete Hilfsmittel besorgen (Spielleiter). Das Anzünden des mittelalterlichen Hauses hingegen ist sehr einfach.

– Vollendet Vincent jedoch das Ritual, so sorgt die angerufene Kraft dafür, daß Frau Weygand einen grausamen Tod stirbt. Ihre Lebenskraft wird in wenigen Augenblicken herausgesaugt und läßt nur einen mumifizierten Leichnam zurück. Sind unter den Charakteren neugierige Zuschauer dabei, so ist eine Probe auf *Sanity (Stabilität)* notwendig. Nachdem die Frau in die Arme des Todes gerissen worden ist, können die Abenteurer die Brüder zwar überwältigen, aber sie haben bei der Rettung versagt. Die Polizei verhaftet bei entsprechender Beweislage die Schuldigen. Herr Weygand wird bei dieser Nachricht nervlich zusammenbrechen und benötigt in Zukunft die Hilfe einiger spezialisierter Ärzte und beruhigender Medikamente.

X. Nicht- spieler- charaktere



échamp, Caroline. Sie ist Haushaltsgehilfin und trägt daher immer die entsprechende

Berufskleidung, dunkle Kleidung, weiße Schürze und Häubchen.

Sie wohnt während der Anwesenheit von Mr. Hickmott im Hause und geht Mrs. Sharp zur Hand. Mademoiselle Béchamp ist Französin und kommt vom Festland nach Guernsey, um zeitweise hier zu arbeiten. Sie spricht nicht sehr gut Englisch, so daß sich die Spieler mit ihr am besten in ihrer Muttersprache unterhalten können.

Caroline Béchamp ist wesentlich schreckhafter als alle anderen Personen und

auch leicht in Verlegenheit zu bringen. Sie wurde vom Gastgeber extra wegen der vielen Gäste eingestellt und hat zuvor noch nicht für ihn gearbeitet.

Caroline Béchamp
(Haushaltsgehilfin, 23 Jahre)

STR 11 CON 12 SIZ 11 INT 12
POW 10 DEX 13 APP 13 EDU 9
SAN 50 HP 11

Schadensbonus: 0.

Waffen: keine.

Fertigkeiten: Climb (Klettern) 45%, Jump (Springen) 40%,
Languages: English (Englisch) 40%, French (Französisch) 65%,
Psychology (Psychologie) 30%,
Spot Hidden (Verborgenes erkennen) 60%, Swim (Schwimmen) 40%.



Grignard, Jean-Clement.

Der Bruder des Butlers tritt nur in Erscheinung, wenn

die Charaktere sich näher mit dem Mont-St.-Michel beschäftigen.

Auch er glaubt an die rätselhafte Magie der verbotenen Götter und hat einige Kenntnisse von deren Anwendung. Der ehemalige Metzgergeselle kümmert sich in der Regel um das Haus der Familie auf dem Mont.

Jean-Clement Grignard
(Bruder des Butlers, 37 Jahre)

STR 11 CON 11 SIZ 12 INT 17
POW 17 DEX 9 APP 13 EDU 14
SAN 59 HP 12

Schadensbonus: 0.

Waffen: Schlachtermesser 85%,
Schaden 1W6+1+Sb;

.38 Revolver 67%,

Schaden 1W10;

Schrotflinte 60%,

Schaden 4W6.

Fertigkeiten: Astronomy (Astronomie) 17%, Cthulhu Mythos 25%, Drive Auto (Autofahren) 60%, History (Geschichte) 25%,
Languages: English (Englisch) 20%, French (Französisch) 70%, Patois 70%,

Library Use (Bibliotheksnutzung) 45%, Occult (Okkultismus) 40%,
Pilot: Boat (Pilot: Boot) 75%, Spot Hidden (Verborgenes erkennen) 40%.

Zaubersprüche: Nach Wahl des Spielleiters.



rignard, Vincent.

Der Butler kann auf eine lange Familiengeschichte zurückblicken.

Der Stammbaum seiner Vorfahren läßt sich bis ins Mittelalter zurückverfolgen. Er ist mit dem Land und den lokalen Bräuchen fest verwachsen. Die Rituale, die er beherrscht, haben Macht über Leben und Tod.

Vincent Grignard
(Butler, 45 Jahre)

STR 10 CON 12 SIZ 12 INT 15
POW 18 DEX 12 APP 11 EDU 14
SAN 65 HP 12

Schadensbonus: 0.

Waffen: Messer 55%,

Schaden 1W6+Sb.

Fertigkeiten: Astronomy (Astronomie) 25%, Cthulhu Mythos 35%, History (Geschichte) 30%,
Languages: English (Englisch) 55%, French (Französisch) 70%,
Patois 70%, Library Use (Bibliotheksnutzung) 50%, Occult (Okkultismus) 70%, Pilot: Boat (Pilot: Boot) 75%, Psychology (Psychologie) 60%, Spot Hidden (Verborgenes erkennen) 65%.

Zaubersprüche: Nach Wahl des Spielleiters.



ickmott, Peter William.

Der Hauptakteur und Gastgeber zeigt für flüchtige Beobachter nur die besten Seiten auf.

Gute Freunde allerdings können an den tückischen Fallstricken seiner Freundlichkeit überraschend schnell zugrunde gehen. Das gilt besonders für diejenigen der Gäste, die seine Ermordung bei diesem Besuch geplant haben.

Peter William Hickmott
(Gastgeber, 36 Jahre)

STR 12 CON 11 SIZ 13 INT 16
POW 15 DEX 10 APP 13 EDU 16
SAN 75 HP 12

Schadensbonus: +1W4.

Waffen: Schrotflinte 40%,

Schaden 4W6.

Fertigkeiten: Astronomy (Astronomie) 20%, Chemistry (Chemie) 15%, Credit Rating (Kreditwürdigkeit) 35%, Cthulhu Mythos 5%, Discussion (Überzeugen) 60%, Drive Auto (Autofahren) 60%, Electrical Repair (Elektrische Reparaturen) 40%,
Languages: English (Englisch) 80%, Greek (Griechisch) 20%, Latin (Latein) 30%, Library Use (Bibliotheksnutzung) 60%, Mechanical Repair (Mechanische Reparaturen) 30%, Physics (Physik) 60%.

Verwandelt: Falls die Charaktere Mr. Hickmott umbringen und er wieder lebendig wird, um sein Werk zu vollenden, hat er folgende, veränderte Grundwerte:

STR 28 CON 24 SIZ 14 INT 13
POW 20 DEX 8 APP 3 EDU 13
SAN 100 HP 19

Schadensbonus: 2W6



ngold, Criss Kevin. Er ist eine Person, die ständig unter Strom steht und (wie er

über sich selbst sagt) auch stehen muß. So ist er häufig nervös, muß ständig hin- und herlaufen oder andere Leute mit einem Schwall Worte überhäufen. Momente der Ruhe kennt er kaum. Er bleibt zwar freundlich, jedoch ist er unförmlich und manchmal etwas grob, besonders für britische Begriffe.

Criss Kevin Ingold
(Zweiter Mörder, 39 Jahre)

STR 13 CON 12 SIZ 14 INT 14
POW 10 DEX 11 APP 14 EDU 14
SAN 50 HP 13

Schadensbonus: 1W4

Waffen: keine.

Fertigkeiten: Accounting (Buchführung) 70%, Bargain (Feilschen) 45%, Credit Rating (Kreditwürdigkeit) 40%, Discussion (Diskussion) 50%, Drive Auto (Autofahren) 40%, Fast Talk (Überreden) 35%, History (Geschichte) 25%, Language English (Englisch) 70%, Law (Gesetzeskenntnis) 60%, Swim (Schwimmen) 35%.



Kobayashi, Prof. Dr. Samuel. Der Halbjapaner ist eine zurückhaltende, eher introvertierte Person. Er ist nicht besonders beredsam, aber durchaus höflich, zuvorkommend und korrekt. Man wird bei ihm jedoch das Gefühl nicht los, daß er gerne andere Menschen beobachtet, was nicht gerade dazu beiträgt, ihn besonders sympathisch erscheinen zu lassen.

Prof. Dr. Samuel Kobayashi
(Dritter Mörder, 45 Jahre)

STR 11 CON 10 SIZ 12 INT 16
POW 13 DEX 11 APP 11 EDU 20
SAN 65 HP 11

Schadensbonus: 0.

Waffen: keine.

Fertigkeiten: Archaeology (Archäologie) 10%, Discussion (Überzeugen) 60%, History (Geschichte) 30%, Languages: English (Englisch) 80%, Greek (Griechisch) 50%, Japanese (Japanisch) 100%, Latin (Latein) 50%, Linguistics (Linguistik) 75%, Library Use (Bibliotheksnutzung) 80%, Kendo (Schwertkampf) 55%.



McMurry, Jon Edward. Der Inspektor ist der Typ Mensch, der genau überlegt,

bevor er irgendetwas tut. Bei seiner polizeilichen Arbeit bringt das Menschen zu der Schlußfolgerung, McMurry sei ein gewissenhafter und gewiefter Polizist, der immer etwas im Schilde führe. Tatsächlich jedoch ist er eher ein

mäßiger Inspektor, der häufig Details übersieht und dann trotz seiner langen Überlegungen doch zu voreiligen Schlüssen kommt. Aber er ist immerhin Inspektor geworden und genießt auf Guernsey auch wegen seiner freiwilligen Arbeit für die Polizei hohes Ansehen.

Jon Edward McMurry

(Polizei-Inspektor, 45 Jahre)

STR 12 CON 10 SIZ 13 INT 14
POW 12 DEX 12 APP 10 EDU 14
SAN 60 HP 12

Schadensbonus: +1W4.

Waffen: .38 Revolver 45%,

Schaden 1W10;

Schrotflinte 40%,

Schaden 4W6.

Fertigkeiten: Drive Auto (Autofahren) 40%, Fast Talk (Überreden) 40%, First Aid (Erste Hilfe) 40%, Languages: English (Englisch) 70%, Patois 25%, Law (Gesetzeskenntnis) 40%, Listen (Hören) 35%, Occult (Okkultismus) 10%, Psychology (Psychologie) 70%, Spot Hidden (Verborgenes erkennen) 60%.



Dr. Emil Leon. Trotz seiner

eher kränklichen Erscheinung ist der Doktor ein begabter Redner, der im Gespräch durch seine ausgeprägte Gestik zu absoluter Höchstform auflaufen kann. In einem, bis auf seinen deutlichen Akzent, perfekten Englisch versucht er, seine Diskussionsgegner missionarisch zu überzeugen. Dabei nimmt er immer die Logik zu Hilfe, mit der man (seiner felsenfesten Meinung nach) alles unproblematisch klären kann.

Dr. Emil Leon Post

(Wissenschaftler, 27 Jahre)

STR 9 CON 9 SIZ 12 INT 17
POW 12 DEX 10 APP 10 EDU 17
SAN 60 HP 10

Schadensbonus: 0.

Waffen: keine.

Fertigkeiten: Discussion (Diskussion) 50%, Drive Auto (Autofahren) 40%, Languages: English (Englisch) 65%, Greek (Griechisch) 20%, Polish (Polnisch) 85%, Library Use (Bibliotheksnutzung) 60%, Mathematics (Mathematik) 70%, Ride (Reiten) 30%.



Sharp, Emily. Die resolute Dame lebt auf Guernsey und arbeitet,

wenn sie gerade nicht bei Hickmott beschäftigt ist, auch für andere Leute, die hier in ihren Feriendomizilen leben, als Haushaltshilfe.

Falls sie Zeuge schrecklicher Ereignisse wird, wird sie zunächst entsetzt und erschüttert reagieren, sich dann aber recht bald fangen und schnell wieder wohlüberlegt und klar denken und handeln.

Emily Sharp

(Hausmädchen, 42 Jahre)

STR 12 CON 12 SIZ 12 INT 13
POW 13 DEX 13 APP 11 EDU 11
SAN 65 HP 12

Schadensbonus: +1W4.

Waffen: keine.

Fertigkeiten: Fast Talk (Überreden) 35%, Languages: English (Englisch) 50%, French (Französisch) 60%, Patois 60%, Psychology (Psychologie) 60%, Sneak (Schleichen) 40%, Spot Hidden (Verborgenes erkennen) 50%, Track (Spurensuche) 35%.



Weygand, Dr. Friedberg. Der Physiker ist der Prototyp des Wissenschaftlers: Nicht

sehr beredsam, außer wenn die Diskussion sein Fachgebiet berührt, etwas spröde, analytisch und, was die Umgangsformen betrifft, etwas ungeschickt. In das Bild des verrückten, aber dennoch genialen Professors paßt Dr. Weygand nicht, zumal er einen solchen Titel auch



Kartenindex Mont-Saint-Michel

- | | | | |
|--|------------------------------------|----------------------------------|-------------------------------------|
| 1 Chor | 26 Denis- oder Niedriger Turm | 54 Eigentümer Rosalie Fleury | 83 Eigentümer Michel Tardi |
| 2 südliches Querschiff | 27 Bastei- oder Königin-Turm | 55 Eigentümer Eugène Sylguy | 84 Eigentümer Léo Douvry |
| 3 nördliches Querschiff | 28 Chollet- oder Halbmond-Turm | 56 Eigentümer Bertrand Jarre | 85 Eigentümer Jean Veran |
| 4 ehemaliges Dormitorium | 29 Barbakane des Haupteinganges | 57 Eigentümer Adèle Brousseau | 86 Eigentümer Paolo Abuli |
| 5 Saut-Gauthier-Terrasse | 30 Zisterne Almosensaal (16 Jh.) | 58 Eigentümer Jacques Melville | 87 Eigentümer Fernand Heuvel |
| 6 westliche Terrasse | 31 Fanils- oder Ravelin-Vorwerk | 59 Eigentümer Frédéric Troussard | 88 Eigentümer Jean-Clement Grignard |
| 7 ehemaliger Krankensaal | 32 Gabriel-Turm | 60 Eigentümer Robert Goncourt | 89 Eigentümer Albert Delano |
| 8 Ruinen des Gästehauses | 33 Vorposten | 61 Eigentümer Isabelle Foche | 90 Eigentümer Gontard Dumarin |
| 9 Refektorium der Mönche | 34 Aubert-Kapelle | 62 Eigentümer Théodore Kléber | |
| 10 Kreuzgang | 35 Große Treppe | 63 Eigentümer Gérard Martine | |
| 11 ehemaliger Wärmeraum (17 Jh., heute Bibliothek) | 36 Symphorian-Brunnen | 64 Eigentümer Yvon Levieux | |
| 12 Abtswohnung (13 Jh.) | 37 Gemeindefriedhof | 65 Eigentümer André Curti | |
| 13 Belle-Chaise | 38 Garten der Pfarrei | 66 Eigentümer Hugues Orazio | |
| 14 Katharina-Kapelle | 39 Wächertürmchen | 67 Eigentümer Michel Vieux | |
| 15 Aubert-Brunnen | 40 Gemeindevache | 68 Eigentümer Gérard Langle | |
| 16 Zisterne der Apsis (13 Jh.) | 41 Arkadenturm | 69 Eigentümer Jean Couturier | |
| 17 Fanils-Kaserne | 42 Apsis der Pfarrkirche (16 Jh.) | 70 Eigentümer Albert Humebelle | |
| 18 Fanils-Turm | 43 Haus von Tiphaine Raguenel | 71 Eigentümer Emile Dumarin | |
| 19 Nordturm | 44 Haus zum „spinnenden Weibsbild“ | 72 Eigentümer Didier Christin | |
| 20 Barbakane des Châtelet | 45 Eigentümer Léon Tignasse | 73 Eigentümer Joseph Richard | |
| 21 Claudine-Turm | 46 Eigentümer Quentin Sachot | 74 Eigentümer Charles Mariounot | |
| 22 Archiv | 47 Eigentümer Martine Coffineau | 75 Eigentümer Robert Aubin | |
| 23 Pfarrkirche | 48 Eigentümer Stéphane Mercier | 76 Eigentümer Louis Dufaux | |
| 24 Königstor | 49 Eigentümer Philibert Guesdon | 77 Eigentümer Hubert Christin | |
| 25 Beatrix- oder Freiheits-Turm | 50 Eigentümer Olivier Le Guehenne | 78 Eigentümer Bertrand Chauvel | |
| | 51 Eigentümer Nicolas Lalique | 79 Eigentümer Mathieu Froideval | |
| | 51 Eigentümer Mathieu Vermont | 80 Eigentümer Simon Gerfaut | |
| | 52 Eigentümer Charles Malet | 81 Eigentümer Marcella Pontel | |
| | 53 Eigentümer Jean-Luc Rochefort | 82 Eigentümer Édith Le Tendre | |

(noch) nicht inne hat. Durch seine lange Studienzeit in Oxford ist sein Englisch sehr gepflegt, jedoch hat er es nicht geschafft, seinen deutschen Akzent vollständig loszuwerden.

Dr. Friedberg Weygand
(Wissenschaftler, 36 Jahre)

STR 11 CON 11 SIZ 14 INT 15
POW 12 DEX 12 APP 12 EDU 18
SAN 60 HP 12

Schadensbonus: +1W4.

Waffen: keine.

Fertigkeiten: *Astronomy* (Astronomie) 35%, *Chemistry* (Chemie) 10%, *Discussion* (Überzeugen) 50%, *Drive Auto* (Autofahren) 25%, *Electrical Repair* (Elektrische Reparaturen) 30%, *Languages: English* (Englisch) 65%, *German* (Deutsch) 85%, *Greek* (Griechisch) 25%, *Latin* (Latein) 25%, *Library Use* (Bibliotheksnutzung) 60%, *Physics* (Physik) 70%.



eygand, Barbara.

Sie ist eine durchaus gutaussiehende Frau, die sich sehr offen gibt, was sie eigentlich noch attraktiver macht. Sie ist immer freundlich, gut gelaunt und kann auch in triste Situationen etwas Farbe bringen. Herr Weygand wirkt neben seiner Frau eher blaß, und man wird den Eindruck nicht los, Frau Weygand habe ihren Mann ganz gut im Griff. Sie spricht ebenfalls ein gutes Englisch, jedoch ist ihr deutscher Akzent noch auffälliger als der ihres Mannes.

Barbara Weygand

(Weygands Gattin, 30 Jahre)

STR 11 CON 10 SIZ 13 INT 15
POW 14 DEX 13 APP 15 EDU 13
SAN 70 HP 11

Schadensbonus: 0.

Waffen: keine.

Fertigkeiten: *Discussion* (Überzeugen) 40%, *Fast Talk* (Überreden) 30%, *Languages: English* (Englisch) 50%, *French* (Franzö-

sisch) 20%, *German* (Deutsch) 85%, *Greek* (Griechisch) 10%, *Latin* (Latein) 10%, *Library Use* (Bibliotheksnutzung) 50%, *Psychologie* 45%, *Ride* (Reiten) 30%.

XI. Anhang

Die Familie Grignard

Die Familie ist auf der Insel recht geachtet und auf Guernsey zahlreich vertreten. Die Grignards leben eigentlich schon seit Jahrhunderten auf den Kanalinseln und haben alle politischen, wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Stürme überstanden. Ihr Ursprung, so heißt es, geht sogar bis vor die Zeit der Kelten zurück, welche auf der Insel vom 7. bis zum 1. Jahrhundert vor Christi Geburt herrschten! Die Sippschaft verfügt neben beträchtlichem Einfluß auch über Landbesitz auf Guernsey und in Frankreich. Die Familienmitglieder leben im Einklang mit Sitten und Riten, die aus uralten Zeiten überliefert worden sind. Die meisten weltlichen Dinge, wie das Sammeln unnützer Reichtümer, steht bei der Großfamilie nicht im Vordergrund. Die eingeweihten Sippenmitglieder treffen sich mehrmals im Jahr in geheimen Tempeln, um dort ihre Religion auszuüben und über Familienangelegenheiten beraten zu können. Vincent Grignard gehört zum engeren Zirkel derer, die die Geschicke der Familie lenken.

Die Charaktere haben keine Chance, die gesamte Familie Grignard auszuheben. Wenn Vincent und Jean-Clement durch die Hände der Abenteurer das Zeitliche segnen sollten, so wird wahrscheinlich keine weitreichende Vendetta ausgerufen, da die beiden wohl den weltlichen Dingen zu nah gekommen sind. Der Spielleiter hat in diesem Falle aber natürlich alle Freiheiten.

Der Kult

Aus dem wirbelnden Nebel der Vergangenheit gibt es nicht mehr viele Brücken in unsere Zeitperiode. Eine davon schlägt einen Bogen aus dem 4. Jahrhundert v. Chr. in das Guernsey der Gegenwart. Zu der damaligen Zeit ist die Gesellschaft der *Kelten* auf dem Höhepunkt ihrer Entwicklung und das Siedlungsgebiet dieses Volksstammes schließt die spätere Kanalinsel mit ein.

In dem vorherrschenden Feudalsystem hat die Religion einen wichtigen Platz. Götter, wie *Taran*, *Belen*, *Teutates* und *Omi-ges* haben ihre festen Aufgaben in diesem naturnahen Glauben. Die Hüter der kultischen Plätze und die Bewahrer der Traditionen sind bei den Kelten die Druiden. Darüber hinaus besetzten sie auch die Positionen von Gesetzeskundigen, Richtern, Ärzten und sind generell als die Vertreter der gesamten geistigen Bildung der Nation zu verstehen. Diese hoch angesehenen Priester sind in einer mehr oder weniger lockeren Gemeinschaft organisiert. Der Weihe zum Druiden ist eine bis zu zwanzigjährige Lern- und Ausbildungszeit vorausgesetzt. Der Unterricht erstreckt sich auf die priesterliche Schreibkunst, auf Arznei- und Rechtskunde, Mathematik, Astronomie, Natur- und Religionslehre. Es ist eherner Brauch gewesen, daß keine schriftlichen Aufzeichnungen angefertigt worden sind, sondern die Lehre der Weisheiten nur auf mündlichem Weg zu erfolgen ist. In der Hierarchie sind drei Grade verankert: *Eubutes* oder *Vates* (Symbol Mondsichel), *Barden* (Symbol Füllhorn mit schwebendem Mond) und *Drysiden* oder *Senani* (Symbol die heilige Mistel oder das mystische Schlangenei).

Die *Vaten* stehen den Kulthandlungen vor und handhaben das weitläufige Zeremoniell des Zaubers-, Weissagungs- und Beschwö-

rungswesens. Außerdem obliegt es ihnen, Novizen in der Anfangszeit zu unterweisen und die Heilkunst für das Volk auszuüben. Die *Barden* begleiten das Heer in die Schlacht, entflammen die Krieger durch ihre Lieder zu stürmischer Tapferkeit, stimmen bei religiösen Feierlichkeiten die Lobgesänge an und besingen bei festlichen Gelagen die Ruhmestaten der Vorzeit. Der in den Geschichtsbüchern niedergeschriebene Widerstand gegen die jeweiligen Gegner der Kelten ist sicherlich mit der Verdienst der umtriebigen Barden. Bei den *Drysiden* handelt es sich um die eigentlichen Priester, die Pfleger der überlieferten metaphysischen und ethischen Weisheit und die Leiter der Rechts- und Staatsgeschäfte. Sie sind zu meist verheiratet und führen in der Regel ein zurückgezogenes Leben in den heiligen Eichenhainen. Die vorab beschriebene Religion ist ein positiver Naturglaube. Die Gläubigen sollen in erster Linie Freude und Kraft daraus beziehen. Aber auch hier kann es dunkle Flecken geben. Ein Urahn der Familie Grignard hat in den nebligen Eichenwäldern Frankreichs Bekanntschaft mit Kräften geschlossen, die Menschen nicht ungestraft herausfordern sollten. Dieser Vorfahre der Großfamilie Grignard, ein Druide namens *Lorre*, hat während einer rituellen Tötung von Kriegsgefangenen eine Erscheinung gehabt. Diese hat den Mann dazu bewegt auf Guernsey umzusiedeln und mit einem kleinen Kreis von 23 Eingeweihten absonderliche kultische Handlungen zu vollführen. Das gewonnene Wissen ist seitdem immer mündlich an den ältesten Sohn des jeweiligen Geweihten weitergegeben worden.

Dabei ist wichtig zu bemerken, daß nicht jedes Mitglied der Familie Grignard in die dunklen Handlungen des Kultes verstrickt ist. Mehrheitlich sind die Familienmitglie-

der, wie auch viele der anderen Inselbewohner, instinktiv dem positiven Naturglauben der Kelten gegenüber aufgeschlossen. Die von dem verschworenen Zirkel ausgeführten morbiden Rituale werden nur in kleinstem Kreis ausgeführt. Forschen die Spielercharaktere hier gründlich nach, so können sie früher oder später auf jemanden treffen der von der aus 23 Personen bestehenden Gemeinschaft aus Geschichten gehört hat. Besucht man mit dieser Information *Dr. Fitzgerald Homan*, einen angesehenen Geschichtswissenschaftler der auf Guernsey seine Rente genießt, kann dieser eine ungefähre Lagebeschreibung eines Tempels (siehe Seite 26) geben bzw. zeigt er der Gruppe gerne eine Abschrift des alten Dokuments. Diese Hinweise sollten vom Spielleiter nur ausgestreut werden, wenn die Gruppe längere Zeit im Dunklen tappt.

Die verworrene Äußerung wird einem Drysiden namens *Lorre* zugewiesen. Das Dokument ist um das Jahr 1430 entstanden. Der Verfasser ist unbekannt.

es waren derer an dye zehne und alle sollen Opfer seyn. ym kryege synd wyr syegreych gewesen. Der gesahng klynget hoch und ein wynd fahrret durch den hayn. ein leyb wie eyne wolke welken fleyschs senket sych herab und greyft ohne fehl nach den die gebunden. es muss teutates seyn und meyn herz wird bang und ych synk auf den boden. vyel an laut geschrey kann man erfahren. alls alles verstummet yst sehe ych ym hayn keinen andren. nur dye vyelarmyge wolke sprycht zu myr myt eysyger stymm. gehe auf dye ynsel und du wyrst erleben manch wunderlych dynge. ych werde dych lehren uber dye alten und wahren gottheyten und yhre wahre grosartigkeyt.



XII. Spielhilfen und Karten

Tatmotiv für den Mörder. Nur dem entsprechenden Spieler auszuhändigen!

Peter William Hickmott war Dein bester Freund. Zusammen seid Ihr durch dick und dünn gegangen und seid immer füreinander da gewesen. Auch Deine Familie mochte ihn sehr gerne, und er war oft als Gast im Hause Deiner Eltern. So lernte er Deine Schwester Lynn kennen, ein zartes und schüchternes junges Mädchen, das leider eine äußerst labile Psyche hatte und sehr verletzlich war. Lynn war aufs Äußerste beeindruckt von Peters Charme, und so war es nur eine Frage der Zeit, bis sie sich unsterblich in ihn verliebte. Peter war dieses nicht entgangen, doch nach anfänglichen Ermunterungen wies er ihre Liebe zurück und zeigte an Deiner kleinen Schwester keinerlei Interesse mehr. Es kam, wie es kommen mußte: Lynn ließ sich von seiner ablehnenden Haltung nicht beeindrucken und wurde immer zudringlicher, bis sie durch eine brutale Zurückweisung schlagartig aus ihrem liebestrunkenen Traum geweckt wurde. Diese bittere Enttäuschung ließ sie in schwere Selbstzweife verfallen, die schließlich darin gipfelten, daß sie nur noch einen Ausweg sah, ihr Leiden zu beenden: den Tod.

Du selbst hattest erst zu spät gemerkt, welche Gefühle Lynn für Deinen Freund entwickelte und mußt tatenlos zusehen, wie die Ereignisse ihren Lauf nahmen. Als sie sich dann ihr junges Leben genommen hatte, trauertest Du noch zusammen mit dem heuchlerischen Schwein um die verstorbene Schwester. Doch der Trauer folgte die langsame Abkühlung Eurer Freundschaft, denn Dir wurde klar, daß Peter, wenn er nur rechtzeitig vernünftig mit Lynn geredet hätte, ihr Leben hätte retten können. Er aber hatte sich nur eitel in der Verehrung der jungen Frau gesonnt und sie so schließlich in den Tod getrieben. Diese Erkenntnis belastete Eure Freundschaft so sehr, daß sie zerbrechen mußte.

Nun, viele Monate später, ist dann plötzlich eine Einladung von Hickmott ins Haus geflattert. Als Geste der Versöhnung, schreibt er. Pah! Das ist doch nur reine Provokation! Wieder mußt Du an Lynns schrecklichen Tod denken, und so hast Du einen folgenschweren Entschluß gefaßt: Das Schwein muß sterben! Und Du hast auch schon einen Plan, wie Du ihn in seiner Villa auf Guernsey der gerechten Strafe zuführen wirst:

Gleich in der ersten Nacht mußt Du so lange wach bleiben, bis alle anderen, einschließlich des Gastgebers, eingeschlafen sind. Dann wirst Du versuchen, unbemerkt in sein Zimmer zu schleichen. Von einem vertrauenswürdigen Bekannten hast Du Dir ein starkes und schnell wirkendes Gift besorgt, das Du dem Schlafenden auf den Mund träufeln wirst. Es handelt sich um eine Tinktur, die bei Einnahme – selbst in geringen Dosen – sehr schnell, sogar fast sofort zum Tode führt. Der Vergiftete stirbt an plötzlichem Herzversagen, wobei die wahre Todesursache nur äußerst schwer nachzuweisen ist.

Nachdem der Schurke sein Schicksal erlitten hat, wirst Du so unauffällig wie möglich wieder in Dein Zimmer schleichen und den nächsten Morgen abwarten. Das Gift, welches sich in einem kleinen Fläschchen befindet, und die Handschuhe, mit denen Du das Fläschchen angefaßt haben wirst, wirst Du sodann unauffällig verschwinden lassen. Dazu bietet sich auf Guernsey natürlich das Meer an. Und dann wird die Seele Deiner kleinen Schwester endlich Frieden finden.



Eintrag im Kirchenbuch von Ville Amphrey.
Verfasser: Father Laqueur, im Jahre des Herrn 1806

Ich bin nun seit gut einem Jahr der Pfarrer dieser Gemeinde und habe mich auch gut eingelebt. Die Menschen sind freundlich und gottgläubig. Ich bin in einer Gemeinde, die mir sicher noch viel Freude bereiten wird. Aber dennoch habe ich das Gefühl, daß ich nicht ganz in das Leben der Leute eingeschlossen werde. Ich frage mich, ob dieses etwa mit der Tatsache zu tun haben könnte, daß ich nicht von hier stamme. Mich beschleicht immer das Gefühl, als ob die Menschen mir nicht vollends trauen würden und ein Geheimnis haben, welches mir bislang verborgen blieb. Ich wüßte aber auch nicht im geringsten, um was für ein Geheimnis es sich handeln könnte. Mich wundert, daß keinem meiner Vorgänger etwas aufgefallen ist; vielleicht liegt es an der Tatsache, daß sie größtenteils wohl aus der Gegend stammten.

Es gibt aber in diesem Zusammenhang noch etwas zu berichten, wobei es mir schwerfällt, diese Dinge aufzuschreiben, da sie mir doch sehr vage erscheinen und nicht mit meinem Glauben übereinstimmen:

Es begab sich vor einer Woche, während des Gottesdienstes. Während der Predigt, in der ich sprach von Jesaja 66, über die Strafe für allen selbsterwählten Gottesdienst, wo es heißt:

„So spricht der Herr: Der Himmel ist mein Thron und die Erde der Schemel meiner Füße! Was ist denn das für ein Haus, das ihr mir bauen könntet, oder welches ist die Stätte, da ich ruhen sollte? Meine Hand hat alles gemacht, was da ist, spricht der Herr.“

Als ich diese Worte sprach, wurde mir, als ob die Gemeinde mir nicht zuhörte, sondern auf einen großen Stein, einen Monolithen in der Kirchenmauer starrte, der, so habe ich mir sagen lassen, zu einer längst vergangenen heidnischen Kultur der Kanalinseln gehört. Er wurde einst als Mauerstück gebraucht und in die Kirche eingefügt. Mir schien in diesem Moment, als ob dieser Stein in der Kirchenmauer fremd ist.

Aber vielleicht war alles auch nur Einbildung. Heute werde ich mich mit einer der alten Familien des Dorfes treffen, den Grignards. Vielleicht gelingt es mir, bei ihnen ein tieferes Vertrauen zu finden.

Hickmotts Einladungsschreiben

Lieber Freund, Liebe Freundin,

10.09.1924

leider läßt meine beschränkte Zeit erst heute wieder ein Lebenszeichen zu. Ich hoffe, Sie sind bei guter Gesundheit. Es wäre wunderbar, wenn Sie am 13.10.1924 meiner Einladung auf die romantische Kanalinsel Guernsey folgen könnten. Ich habe dort ein verträumtes Domizil erworben, in dem wir mit einigen Gästen etwas Entspannung bei einheimischen Spezialitäten und gepflegter Konversation finden könnten. Ich freue mich auf Ihr Kommen ...

Ihr sehr verbundener

Peter William Hickmott

Dokumentenabschrift von Dr. Fitzgerald Homan

Die verworrene Äußerung wird einem Drysiden namens Lorre zugewiesen. Das Dokument ist um das Jahr 1430 entstanden. Der Verfasser ist unbekannt.

es waren derer an dye zehne und alle sollen Opfer seyn. ym kryege synd wyr syegreych gewesen. Der gesahng klynget hoch und ein wynd fahrret durch den hayn. ein leyb wie eyne wolke welken fleyschs senket sych herab und greyft ohne fehl nach den die gebunden. es muss teutates seyn und meyn herz wird bang und ych synk auf den boden. vyel an laut geschrey kann man erfahren. alls alles verstummet yst sehe ych ym hayn keinen andren. nur dye vyelarmyge wolke sprycht zu myr myt eysyger stymm. gehe auf dye ynsel und du wyrst erleben manch wunderlych dyng. ych werde dych lehren uber dye alten und wahren gottheyten und yhre wahre grosartigkeyt.

Geschichtsdaten des Mont-Saint-Michel

- 708 Der Überlieferung gemäß erscheint der Erzengel Michael dem Bischof Aubert von Avranches im Traum und befiehlt ihm, ein Heiligtum zu seinen Ehren auf dem Mont Tombe zu errichten.
- 709 Einen dem heiligen Michael geweihte Kirche wird einer Ordensgemeinschaft von zwölf Chorherren übergeben. Gründung der Benediktinerabtei Saint-Michel (oder Saint-Mihiel) an der Maas.
- 867 Karl der Kahle überläßt den Bretonen die Diözesen Avranches, Coutances und Bayeux.
- 870 Erster Bericht einer Pilgerfahrt zum Mont (Itinerarium Bernardi).
- 883 Gründung der Abtei Saint-Michel-de-Cuxa.
- 910 Gründung der Abtei Cluny.
- 911 Vertrag von Saint-Clair-sur-Epte, in dem Rollo das Herzogtum Normandie übertragen wird.
- 966 Auf Anordnung Richards I. von Normandie richten sich zwölf Benediktiner aus Saint-Wandille unter der Führung von Maynard auf dem Mont ein.
- 987 Hugo Capet, der erste Kapetinger auf dem Königsthron.
- 991 Tod Maynards, sein Neffe Maynard II. wird 2. Abt.
- 992 Erster Brand in der Abtei.
- 1007 Richard II. von Normandie und Judith von Bretagne heiraten auf dem Mont-Saint-Michel.
- 1009 Tod Maynards II.; Hilbert wird 3. Abt.
- 1020 Der Bau der romanischen Abteikirche beginnt.
- 1027 Herzog Alain III. von Bretagne unterwirft sich Herzog Robert dem Großartigen auf dem Mont.
- 1033 Pilger strömen nach Jerusalem.
- 1064 Zusammen mit Harold zieht Wilhelm der Bastard durch die Bucht von Mont-Saint-Michel, um die Bretagne zu brandschatzen.
- 1066 Wilhelm der Bastard siegt bei Hastings über Harold und wird König von England. Vier Mönche des Mont-Saint-Michel werden Äbte im neu eroberten England.
- 1087 Tod Wilhelms des Eroberers und Beginn der Erbfolgestreitigkeiten.
- 1091 Wilhelms Sohn Heinrich I. Beaulerc wird auf dem Mont-Saint-Michel von seinen Brüdern Robert Courteheuse (Herzog von Normandie) und Wilhelm dem Roten (König von England) belagert.
- 1095 Papst Urban II. ruft zum Ersten Kreuzzug auf.
- 1100 Heinrich I. Beaulerc besteigt den Thron von England.
- 1103 Ein Teil des Kirchenschiffes stürzt ein.
- 1106 Heinrich I. Beaulerc bemächtigt sich der Normandie.
- 1112 Zweiter großer Brand.
- 1115 Gründung der Abtei Clairvaux (hl. Bernhard).
- 1135 Erneute Erbfolgestreitigkeiten nach dem Tod Heinrichs I. Beaulerc.
- 1136 Vollendung der romanischen Abteikirche mit dem Vierungsturm.
- 1137 Bernard von Le Bec, Abt des Mont, gründet das Priorat Tombelaine.
- 1138 Während des Krieges um die Nachfolge Heinrichs I. Beaulerc dringt ein Heer von Avranches in den Mont ein und setzt die Gebäude in Brand.
- 1149 Heinrich II. Plantagenet wird Herzog von Normandie.
- 1153 Heinrich II. Plantagenet wird König von England.
- 1154 Robert von Torigni wird zum 16. Abt gewählt.
- 1158 September: Heinrich II. Plantagenet hört die Messe auf dem Mont-Saint-Michel. November: Heinrich II. Plantagenet versöhnt sich auf dem Mont mit Ludwig VII., König von Frankreich.
- 1166 Heinrich II. Plantagenet besucht ein weiteres Mal den Mont.
- 1172 Heinrich II. Plantagenet demütigt sich öffentlich auf dem Platz vor der Kathedrale von Avranches, um für die Ermordung von Thomas Becket zu büßen.
- 1177 Vollendung von Notre-Dame in Paris.
- 1186 Tod Roberts von Torigni.
- 1203 Guy von Thouars, bretonischer Verbündeter König Philipp Augusts, der in die Normandie eingefallen ist, belagert den Mont-Saint-Michel und setzt ihn in Brand.
- 1210 Beginn des Baus der Merveille. Philipp August soll in Paris die Bruderschaft des hl. Michael "vom Meeresberg" gegründet haben.
- 1220 Vollendung der Kathedrale von Chartres.
- 1228 Vollendung des Baus der Merveille.
- 1256 Wallfahrt Ludwigs des Heiligen, der auf dem Michaelsaltar eine bedeutende Summe zur Erweiterung der Befestigungen stiftet.
- 1264 Zweite Wallfahrt Ludwigs des Heiligen.
- 1272 Wallfahrt Philipps III. des Kühnen.
- 1291 Akka, der letzte von Christen gehaltene Ort im Heiligen Land, wird von den Muslimen zurückerobert; Ende der Kreuzzüge.
- 1311 Wallfahrt Philipps des Schönen.
- 1333 Wallfahrt der "Hirtenkinder". Bericht über zahlreiche Wunder in diesem Jahr.
- 1337 Ausbruch des Hundertjährigen Krieges.
- 1346 Englische Invasion im Contentin: Brand von Avranches; der Mont bleibt verschont. Französische Niederlage bei Crécy.
- 1356 Französische Niederlage bei Poitiers.
- 1357 Der Abt persönlich soll Ortskommandant werden. Der bretonische Ritter Bertrand du Guesclin wird zum Gouverneur von Pontorson ernannt.
- 1360 Im Vertrag von Brétigny wird dem König von England fast ein Drittel Frankreichs (darunter das Contentin) zugesprochen.
- 1365 Bertrand du Guesclin bringt seine Frau Tiphaine Raguenel auf den Mont, bevor er nach Spanien zieht.
- 1386 Pierre Le Roy wird 31. Abt.
- 1393 Wallfahrt Karls VI.
- 1394 Zweite Wallfahrt Karls VI.
- 1410 Robert Jolivet wird 32. Abt.
- 1415 Französische Niederlage bei Azincourt.
- 1419 Robert Jolivet geht zu den Engländern über.
- 1421 Der romanische Chor der Kirche stürzt ein.
- 1424 Die Engländer beginnen die Belagerung von Mont und befestigen dazu Tombelaine.
- 1431 Jeanne d'Arc stirbt in Rouen auf dem Scheiterhaufen.
- 1433 Brand der Stadt.
- 1434 Am 17. Juni wird ein Angriff der Engländer abgewehrt.
- 1444 Guillaume d'Estouteville wird 33. Abt und 1. Kommandeabt.
- 1447 Wallfahrt der Gemahlin Karls VI., Marie von Anjou.
- 1450 Französischer Sieg von Formigny bei Bayeux und Kapitulation von Avranches. Die Engländer kapitulieren auf Tombelaine.
- 1453 Ende der aktiven Phase des Hundertjährigen Krieges.
- 1457 bis 1458 Zahlreiche Wallfahrten von Kindern aus Polen, Böhmen, der Schweiz und vor allem aus Belgien und Deutschland.
- 1462 Erste Wallfahrt Ludwigs XI.
- 1469 Ludwig XI. gründet den Michaelsorden.
- 1470 Zweite Wallfahrt Ludwigs XI.
- 1475 Das Treffen von Eduard IV. und Ludwig XI. in Picquigny beendet den Hundertjährigen Krieg.
- 1487 Wallfahrt Karls VIII.
- 1491 Heirat Karls VIII. mit Anne de Bretagne.
- 1501 Wallfahrt Annes de Bretagne.
- 1518 Wallfahrt Franz' I.
- 1520 Vollendung des neuen gotischen Chors der Kirche.
- 1530 Bau des Gabriel-Turms.
- 1532 Zweite Wallfahrt Franz' I.
- 1561 Besuch Karls IX.
- 1562 Ausbruch der französischen Religionskriege.
- 1576 Der Mont-Saint-Michel ergreift die Partei der Liga gegen die Protestanten.
- 1577 Erster Sturmangriff der Protestanten auf den Mont.
- 1589 Der Hugenottenführer Gabriel de Montgomery erobert in einem Überraschungsangriff die Stadt des Mont.
- 1594 Neunter Brand auf dem Mont, ausgelöst durch Blitzschlag; Zerstörung des Vierungsturms.
- 1596 Mörderisches Gefecht zwischen den Truppen des Marquis de Belle-Isle und der Besatzung des Mont.
- 1598 Letzter zurückgeschlagener Angriff der Protestanten.
- 1604 Erstes Pilgerbuch (Histoire de la fondation de l'église et abbaie du Mont-Saint-Michel).
- 1615 Heinrich von Lothringen, der zukünftige Herzog von Guise, wird im Alter von acht Jahren zum Kommandeabt des Mont ernannt.
- 1622 Einführung der Reform von Saint-Maur auf dem Mont.
- 1631 Besuch des Fürsten von Condé.
- 1639 Nach der Niederlage der "Barfüßer" flüchten einge Rebellen auf den Mont und versuchen dort, die Besatzung für ihre Ideen zu gewinnen. Besuch des Herzogs von Orléans.
- 1659 Der Oberintendant Fouquet wird Gouverneur von Mont-Saint-Michel und Tombelaine.
- 1661 Beginn der persönlichen Regierung Ludwigs XIV. Besuch der Marquise de Sévigné.
- 1666 Die Festung Tombelaine wird geschleift.
- 1691 Vauban inspiziert den Mont.
- 1713 Die Disziplin der Mauristen lockert sich immer mehr.
- 1745 Dubourg, durch eine "lettre de cachet" festgesetzt, kommt im berüchtigten Käfig ums Leben.
- 1776 Ein Blitzschlag setzt die Abtei zum zwölftenmal in Brand (in der Folge werden die ersten drei Joche des Langhauses abgerissen).
- 1786 Versailles fordert den Prior auf, in der Führung des Zuchthauses mehr Menschlichkeit zu beweisen.
- 1788 Der Kardinal de Montmorency-Laval wird 49. und letzter Abt.
- 1790 Der Klerus wird als Stand aufgehoben.
- 1791 Die Mönche müssen die Abtei verlassen. Papst Pius VI. verurteilt die Aufhebung des Klerus.
- 1793 Die Vendée-Armee besetzt den Mont während drei Tagen. 300 widerspenstige Priester sind auf dem "Mont-Libre" eingesperrt.
- 1811 Die Abtei wird der allgemeinen Gefängnisverwaltung unterstellt.
- 1834 Brand im Gefängnis.
- 1836 Victor Hugo/die romantische Reise.
- 1839 Barbès wird auf dem Mont eingesperrt (Blanqui ein Jahr später).
- 1856 Beginn der Gewinnung von Marschland in der Bucht.
- 1863 Abschluß der Kanalisierung des Couesnon. Schließung des Gefängnisses.
- 1865 Der Bischof von Coutances mietet die Abtei für neun Jahre und bringt dort drei Diözesanmissionare unter.
- 1867 Die Patres der Kongregation von Saint-Edme-de-Pontigny lassen sich auf dem Mont nieder.
- 1874 Die Abtei wird zum schützenswerten Baudenkmal erklärt. Der Bau eines festen Damms zwischen Moidrey und dem Mont wird per Dekret genehmigt.
- 1877 Bau des Damms. Feierliche Krönung der Michaelstatue in Anwesenheit von 1200 Priestern und 25000 Gläubigen.
- 1886 Die Patres von Saint-Edme-de-Pontigny müssen aus der Abtei ausziehen.
- 1888 Edouard Corroyer, der mit der Restaurierung beauftragte Architekt, wird von Victor Petitgrand abgelöst.
- 1897 Die Abteikirche wird mit Turmhelm und Michaelsstatue bekrönt.
- 1898 Paul Gout wird zum Nachfolger des verstorbenen Petitgrand ernannt.
- 1899 Die Erzbruderschaft vom heiligen Michael zählt 2 Millionen Mitglieder.
- 1905 Das Gesetz der Trennung von Staat und Kirche tritt in Kraft.



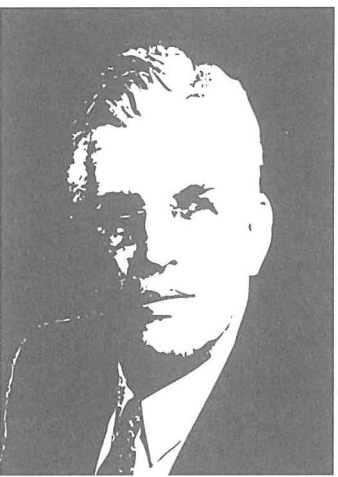
Caroline Béchamp,
Haushaltsgehilfin



Vincent Grignard,
Butler



Peter William Hickmott,
Gastgeber



Criss Kevin Ingold,
Geschäftsmann



Prof. Dr. Samuel Kobayashi,
Wissenschaftler



Dr. Emil Leon Post,
Wissenschaftler



Emily Sharp,
Hausmädchen



Dr. Friedberg Weygand,
Wissenschaftler



Barbara Weygand,
Weygands Gattin

14. Oktober 1924

私にはもう彼を
殺す以外残され
た道はない。

殺 殺
殺



Jon Edward McMurry,
Inspektor

Übersetzung der Tagebuchseite

(Oberer Text) „Für mich gibt es keinen anderen
Weg, als ihn umzubringen.“

(Drei gleiche Symbole) „Mord, Mord, Mord“

Achtung Spielleiter:

Für die Entschlüsselung des
japanischen Textes sind die
Angaben im Abschnitt
Weitere Indizien auf den
Seiten 33/34 wichtig.
Die nebenstehende
Übersetzung gibt den
gesamten Text auf der
letzten Tagebuchseite
wieder.

**THE 214
HISTORICAL
RADICALS**

THE 214 HISTORICAL RADICALS		一 1	丨 (1)	丿 (2)	丶 (3)	ノ (4)	一 (4)	一 (4)
人 9	亻 (9)	乙 5	乚 (5)	一 1	丨 (1)	丿 (2)	丶 (3)	ノ (4)
儿 10	儿 (9)	入 11	入 (11)	八 12	八 (12)	厶 (12)	冂 (13)	冂 (13)
凡 16	凡 (16)	山 17	山 (17)	力 19	力 (19)	勹 (20)	匕 (21)	匕 (21)
十 24	十 (24)	卜 25	卜 (25)	亅 (25)	亅 (25)	邑 (26)	冂 (27)	冂 (27)
卩 1701	卩 (1701)	口 30	口 (30)	士 32	士 (32)	步 (32)	士 (33)	士 (33)
大 37	大 (37)	女 38	女 (38)	宀 40	宀 (40)	小 42	尢 (43)	尢 (43)
川 47	川 (47)	工 48	工 (48)	己 49	己 (49)	巳 (49)	巾 (50)	巾 (50)
卅 55	卅 (55)	弓 57	弓 (57)	彡 58	彡 (58)	彡 (58)	彡 (59)	彡 (59)
彡 94	彡 (94)	乚 1401	乚 (1401)	心 61	心 (61)	心 (61)	戈 (62)	戈 (62)
手 64	手 (64)	支 65	支 (65)	攴 66	攴 (66)	攴 (66)	斤 (69)	斤 (69)
无 71	无 (71)	日 72	日 (72)	月 74	月 (74)	欠 76	止 (77)	止 (77)
母 81	母 (81)	毛 82	毛 (82)	氏 83	氏 (83)	水 85	彡 (85)	彡 (85)
父 88	父 (88)	交 89	交 (89)	彡 89	彡 (89)	彡 (89)	牙 (92)	牙 (92)
王 96	王 (96)	壬 96	壬 (96)	正 103	正 (103)	正 (103)	月 (130)	月 (130)
母 99	母 (99)	比 81	比 (81)	牙 92	牙 (92)	牙 (92)	王 (96)	王 (96)
无 71	无 (71)	甘 99	甘 (99)	疒 104	疒 (104)	疒 (104)	白 (104)	白 (104)
瓦 98	瓦 (98)	瓦 98	瓦 (98)	疒 104	疒 (104)	疒 (104)	皮 (107)	皮 (107)

Japanisches Lexikon – Die 214 historischen Radikale (Teil 2)

[illegible]

RAD. 又 79

Ru-mata (the katakana *ru* plus *mata* “again”). Nickname: Windy Again
(cf. Rads. 16 and 29).

4

- 殴** ²⁴⁵¹_{F1055} **殴** *ō. nagu(ru)* hit, beat, thrash.
⁴込 *nagu(ri)-ko(mu)* attack, assault, break into
⁵付 *nagu(ri)-tsu(heru)* strike, beat, thrash
⁶打 *ōda* blow, assault (and battery)
⁷返 *nagu(ri)-kae(su)* strike back
⁸合 *nagu(ri)-a(u)* fight, exchange blows
⁹飛 *nagu(ri)-to(basu)* knock over, strike (someone) hard
¹⁰倒 *nagu(ri)-tao(su)* knock down
^殺 *nagu(ri)-koro(su)*, *ōsatsu suru* strike dead, beat to death
¹³傷 *ōshō* striking and injuring; a bruise

5

- 段** ²⁴⁵²_{F1051} **段** *DAN* steps, stair, flight of stairs; column; paragraph; act, scene; case, question; grade, class, rank, level; degree, extent. *TAN* a measure of land. *kiza* scratches, mutilation (of furniture).
⁵平 *dambira* broadsword, sword
^丘 *dankyū* terrace, bench
⁷別 *tambetsu* acreage, land area
⁸物 *dammono* many-act musical drama. *tam-mono* = 反物 817.8
^取 *dando(ri)* program, plan, arrangements
^步 *tambu* one-tenth hectare
⁹通 *dantsū* rug, carpet
^畑 *dambata* terraced farm
^段 *dandan* steps, staircase, terrace; gradually, increasingly, one after another. *giza-giza* notches, indentation; ruggedness;
^段 *dandambatake* terraced fields [fringes]
¹¹違 *danchiga(i)* different class, different level
^階 *dankai* grade, rank, step, phase, stage. *kizahashi* steps; arrangements
^袋 *dambukuro* large sack; baggy trousers
^梯 *dambashigo* staircase
¹³落 *danraku* period, stop, section, end of a paragraph; conclusion, settlement
¹⁴鼻 *dambana* aquiline nose

6

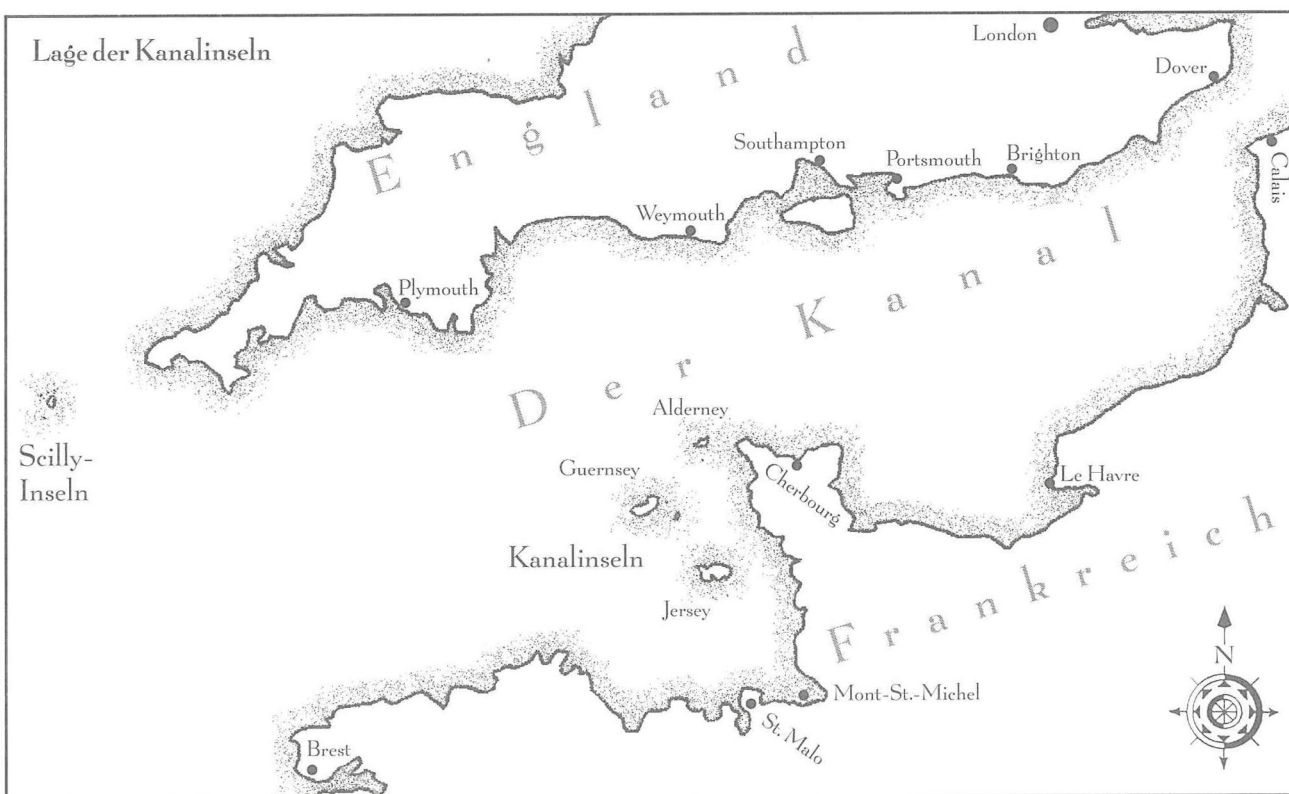
- 殷** See 227.
𪗇 ²⁴⁵³_{F-X} **𪗇** *KAI* laughing voice.

2451-2454

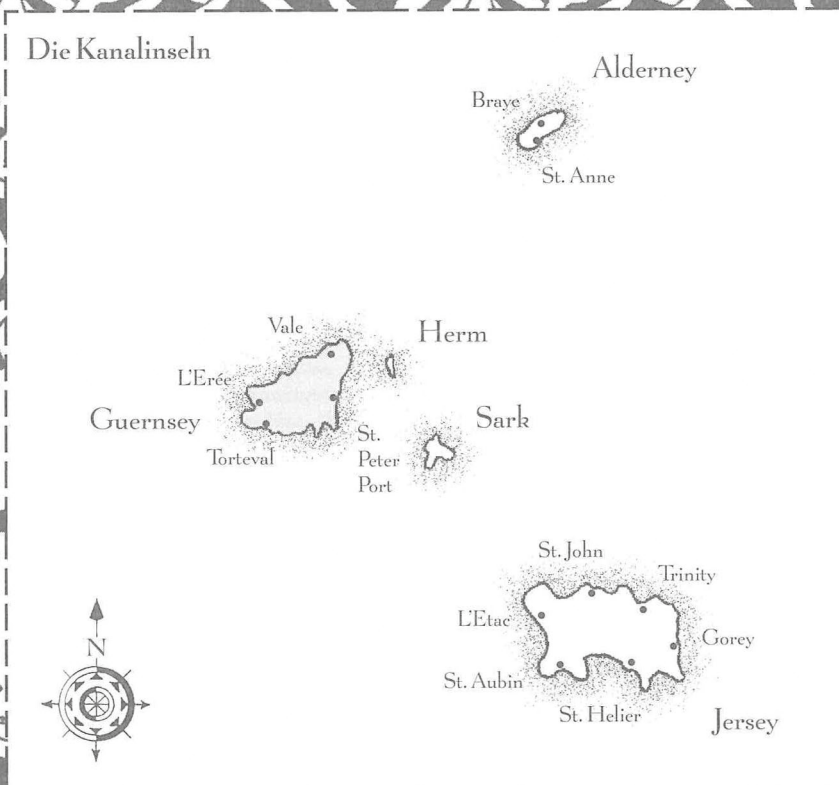
- 殺** ²⁴⁵⁴_{F1052} **殺** *SATSU. SAI. SETSU. koro-*
(su) kill, murder, butcher-
er; waste (money); suppress (anger); hold
(breath); put out, strike out. *so(gu)* *vt* chip,
slice off, cut aslant, split off; diminish, re-
duce; dampen, spoil, mar. *so(geru)* *vi* split,
splinter; be sunken; be sharpened; miss the
mark.
²人 *satsujin* murder, homicide, manslaughter
人犯 *satsujinhan* the crime of murder
人光 *satsujinkō* death ray
人光線 *satsujin kōsen* death ray
人の *satsujinteki* murderous; deadly (heat);
hectic (situation); cutthroat (competition)
人鬼 *satsujinki* cutthroat, bloodthirsty felon
人罪 *satsujinzai* murder, competition
“文句 *koro(shi)* *monku* a “killing” expres-
sion; coining words [shō na cruel
⁵生 *sesshō suru* destroy life, kill animals. *ses-*
生戒 *sesshōkai* Buddhist precept against
killing [prohibited
生禁断 *sesshō kindan* hunting and fishing
竹 *so(gi)dake* sharp bamboo sticks
伐 *satsubatsu na* bloodthirsty, brutal, sav-
age, warlike, fierce
合 *koro(shi)-a(u)* kill one another
虫剂 *satchūzai* insecticide
氣 *sakki* bloodthirstiness; fury; wild excite-
ment [thirsty
氣立 *sakkida(tsu)* get excited; be blood-
⁸到 *sattō suru* rush in, pour in, throng to;
descend on, storm, swoop down on
⁹屋 *koro(shi)ya* a hired assassin
風景 *sappūkei* inelegance, vulgarity, lack of
taste; dreariness
¹⁰倒 *sattō* = 殺到 (see above-8)
害 *satsugai, setsugai* murder, killing, man-
slaughter, assassination
害人 *satsugainin* murderer, slayer
害者 *satsugaisha* murderer, slayer
¹¹掠 *satsuryaku* killing and robbing
路 *satsuryaku* killing and robbing
菌 *sakkin* sterilization, disinfection, pas-
teurization
菌力 *sakkinryoku* germicidal effect
菌剂 *sakkinzai* germicide, disinfectant
¹³傷 *sashō* bloodshed; casualties
意 *satsui* murderous intent
鼠剂 *sassoazai* rat poison
¹⁵戮 *satsuriku* massacre, slaughter

525

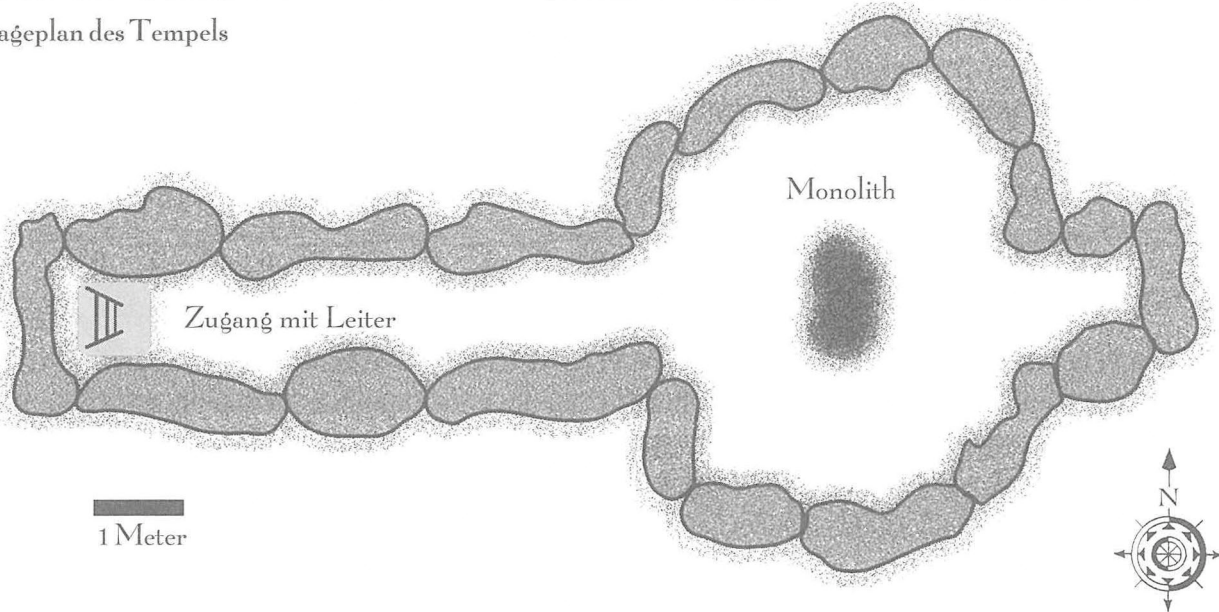
Lage der Kanalinseln



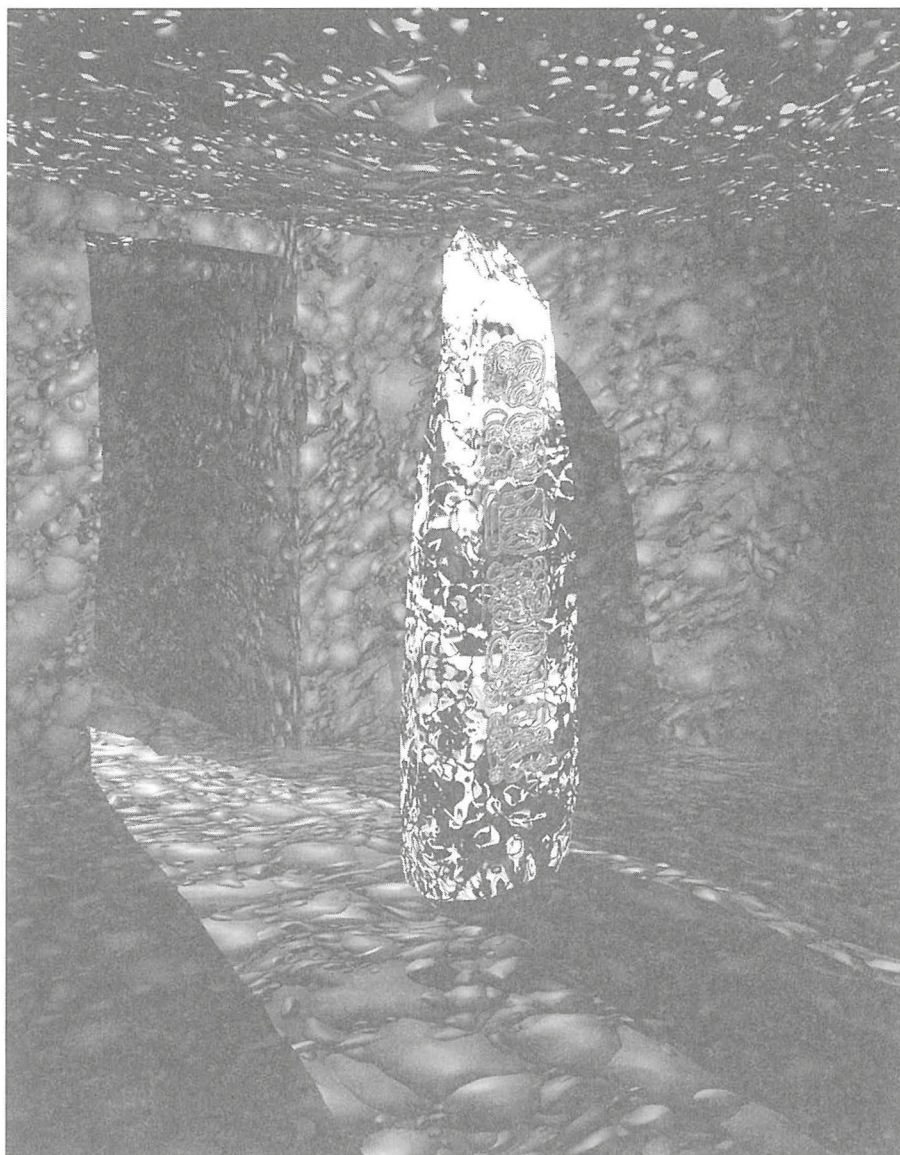
Die Kanalinseln

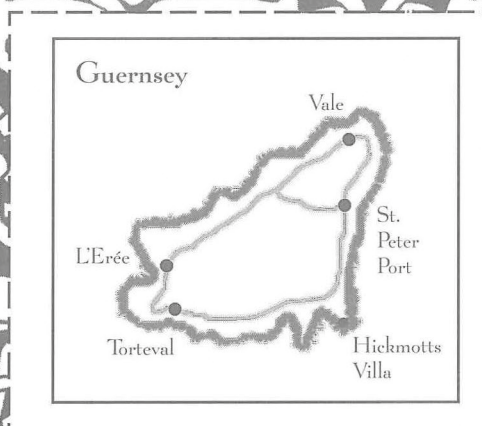


Lageplan des Tempels



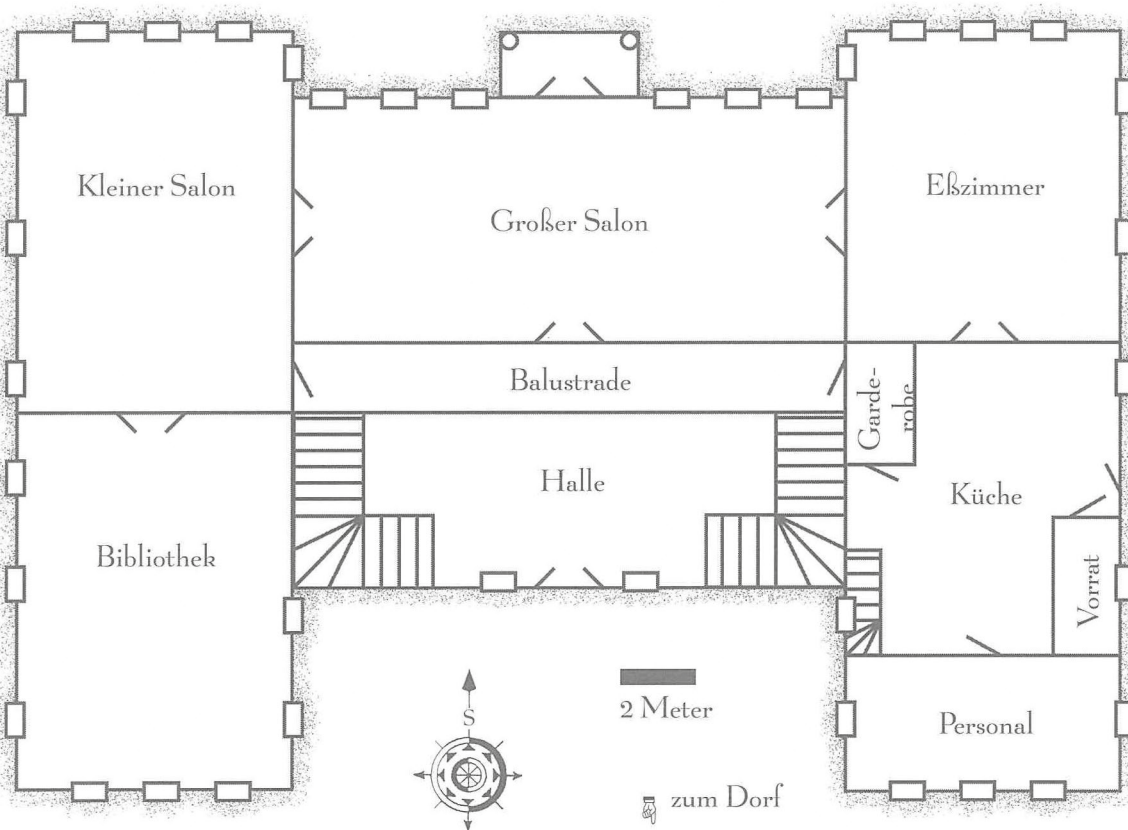
Der Monolith im Tempel

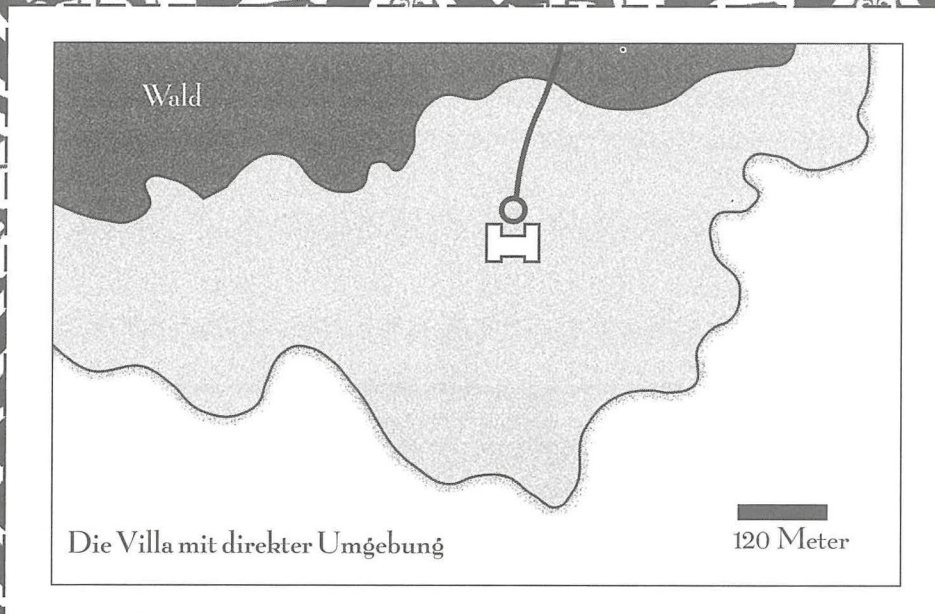




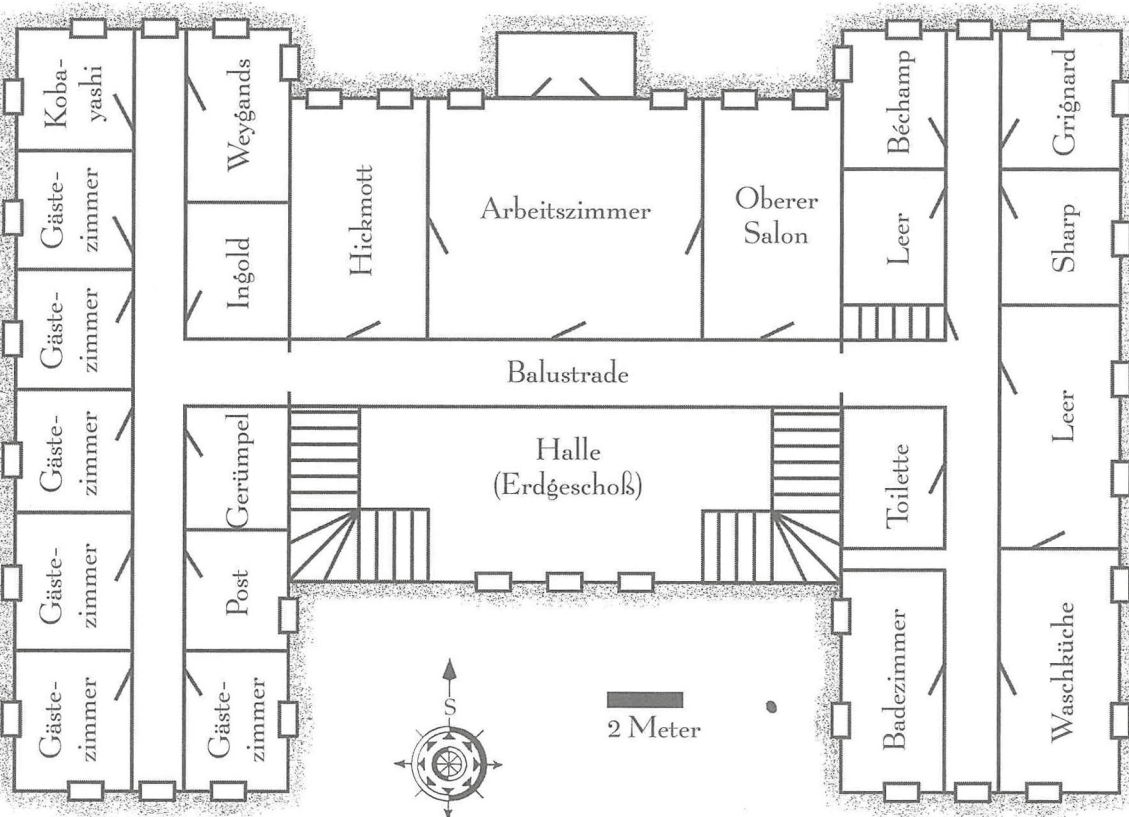
Hickmotts Villa / Erdgeschoß

☞ zur Küste

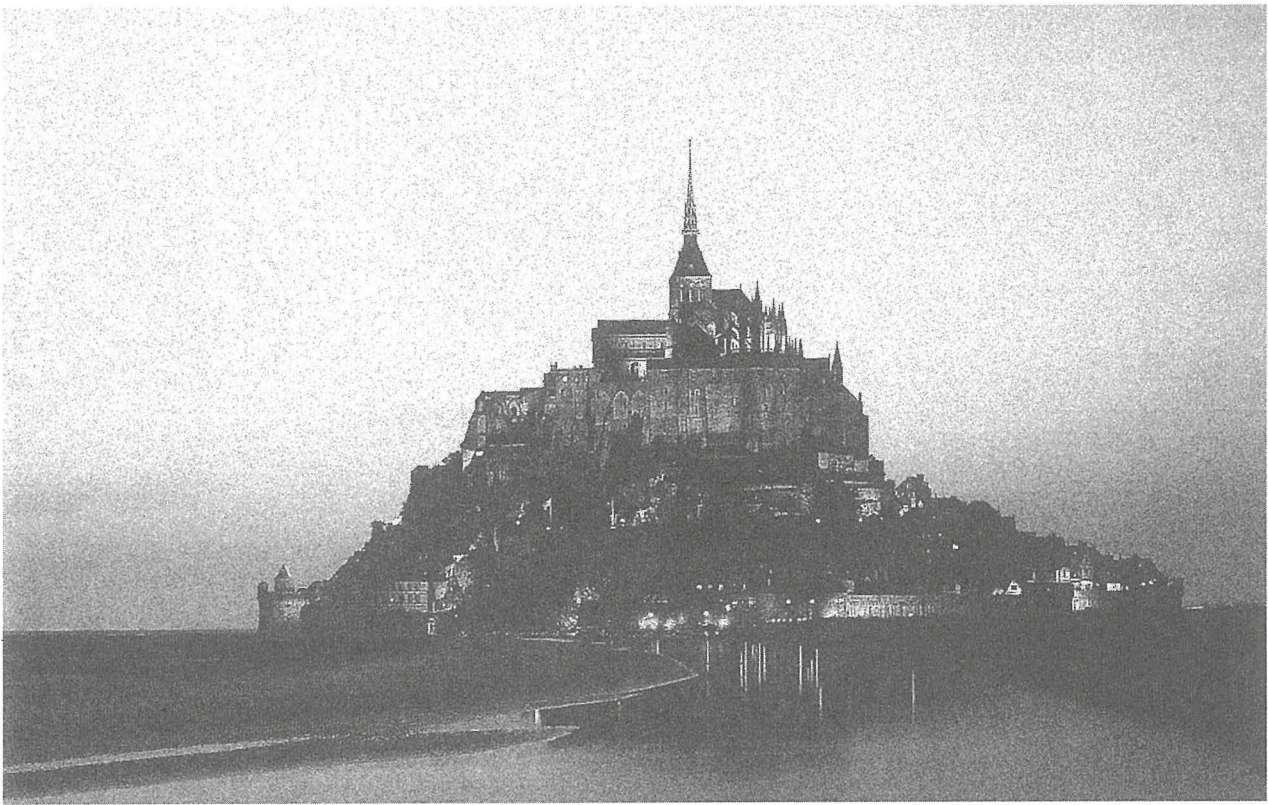




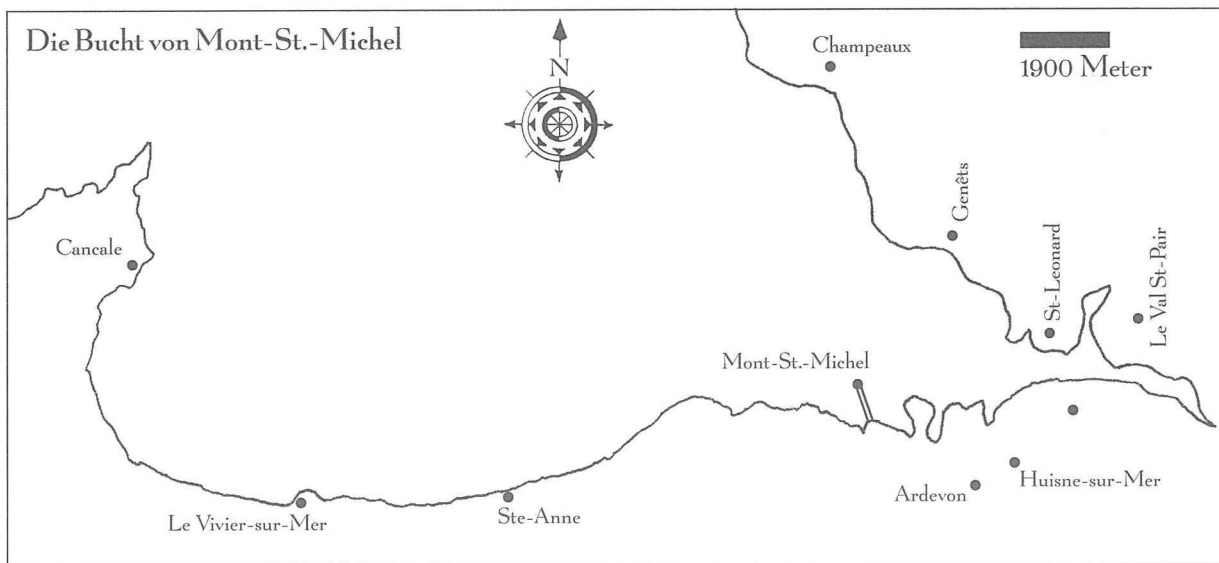
Hickmotts Villa / Obergeschoß



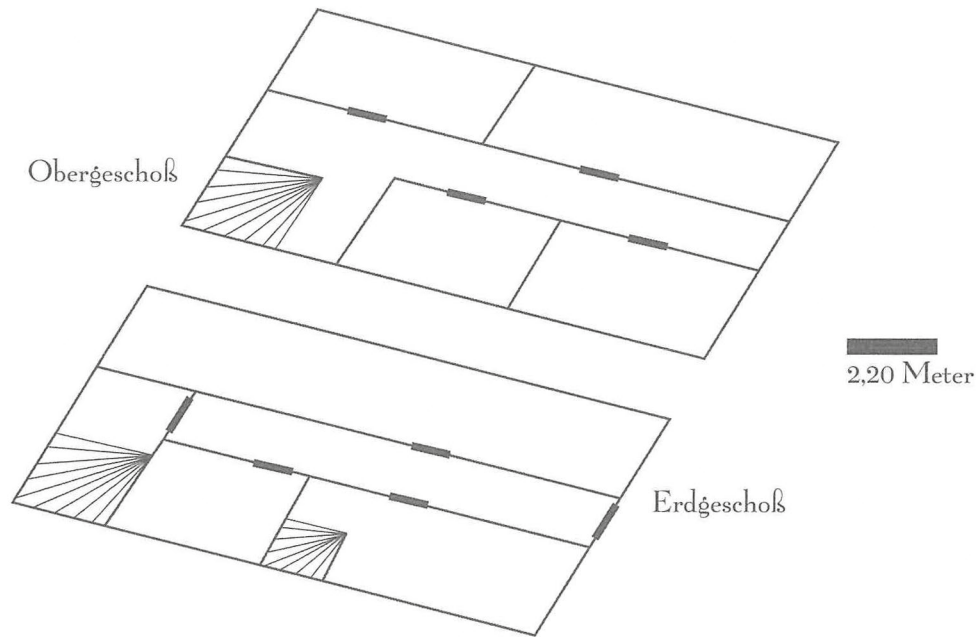
Der Mont-St.-Michel an einem klaren Abend



Die Bucht von Mont-St.-Michel



Karte des Grignard-Hauses



Kartenindex Mont-Saint-Michel

- | | | |
|--|------------------------------------|-------------------------------------|
| 1 Chor | 36 Symphorian-Brunnen | 71 Eigentümer Emile Dumarin |
| 2 südliches Querschiff | 37 Gemeindefriedhof | 72 Eigentümer Didier Gensac |
| 3 nördliches Querschiff | 38 Garten der Pfarrei | 73 Eigentümer Joseph Richard |
| 4 ehemaliges Dormitorium | 39 Wächtertürmchen | 74 Eigentümer Charles Mariounot |
| 5 Saut-Gauthier-Terrasse | 40 Gemeindewache | 75 Eigentümer Robert Aubin |
| 6 westliche Terrasse | 41 Arkadenturm | 76 Eigentümer Louis Dufaux |
| 7 ehemaliger Krankensaal | 42 Apsis der Pfarrkirche (16. Jh.) | 77 Eigentümer Hubert Christin |
| 8 Ruinen des Gästehauses | 43 Haus von Tiphaine Raquenel | 78 Eigentümer Bertrand Chauvel |
| 9 Refektorium der Mönche | 44 Haus zum „spinnenden Weibsbild“ | 79 Eigentümer Mathieu Froideval |
| 10 Kreuzgang | 45 Eigentümer Léon Tignasse | 80 Eigentümer Simon Gerlout |
| 11 ehemaliger Wärmerraum (17. Jh., heute Bibliothek) | 46 Eigentümer Quentin Sachot | 81 Eigentümer Marcella Pontel |
| 12 Abtswohnung (13. Jh.) | 47 Eigentümer Martine Coffineau | 82 Eigentümer Édith Le Tendre |
| 13 Belle-Chaise | 48 Eigentümer Stéphane Mercier | 83 Eigentümer Michel Tardi |
| 14 Katharina-Kapelle | 49 Eigentümer Philibert Guesdon | 84 Eigentümer Léo Douvry |
| 15 Aubert-Brunnen | 50 Eigentümer Olivier Le Guehenne | 85 Eigentümer Jean Veran |
| 16 Zisterne der Apsis (13. Jh.) | 51 Eigentümer Nicolas Lalique | 86 Eigentümer Paolo Abuli |
| 17 Fanils-Kaserne | 51 Eigentümer Mathieu Vermont | 87 Eigentümer Fernand Heuvel |
| 18 Fanils-Turm | 52 Eigentümer Charles Malet | 88 Eigentümer Jean-Clement Grignard |
| 19 Nordturm | 53 Eigentümer Jean-Luc Rochefort | 89 Eigentümer Albert Delano |
| 20 Barbakane des Châtelet | 54 Eigentümer Rosalie Fleury | 90 Eigentümer Gontard Dumarin |
| 21 Claudine-Turm | 55 Eigentümer Eugène Sylguy | |
| 22 Archiv | 56 Eigentümer Bertrand Jarre | |
| 23 Pfarrkirche | 57 Eigentümer Adèle Brousseau | |
| 24 Königstor | 58 Eigentümer Jacques Melville | |
| 25 Beatrix- oder Freiheits-Turm | 59 Eigentümer Frédéric Troussard | |
| 26 Denis- oder Niedriger Turm | 60 Eigentümer Robert Goncourt | |
| 27 Bastei- oder Königin-Turm | 61 Eigentümer Isabelle Foche | |
| 28 Chollet- oder Halbmond-Turm | 62 Eigentümer Théodore Kléber | |
| 29 Barbakane des Haupteinganges | 63 Eigentümer Gérard Martine | |
| 30 Zisterne Almosensaal (16. Jh.) | 64 Eigentümer Yvon Levieux | |
| 31 Fanils- oder Ravelin-Vorwerk | 65 Eigentümer André Curti | |
| 32 Gabriel-Turm | 66 Eigentümer Hugues Orazio | |
| 33 Vorposten | 67 Eigentümer Michel Vieux | |
| 34 Aubert-Kapelle | 68 Eigentümer Gérard Langle | |
| 35 Große Treppe | 69 Eigentümer Jean Couturier | |
| | 70 Eigentümer Albert Humebelle | |



Karte des Mont-Saint-Michel mit Eigentumsverhältnissen
(Einträge ab Nummer 45 sind privater Natur, siehe Kartenindex)