

Semesterstart

Materialbeschaffung für Professor Halbinger

Ein Fanzineabenteuer für Elektropunk über Pulp bis
Cyberpunk in drei Akten

von

Olaf “DerOlfork” Lorenz



Text und Idee von Olaf „derOlfork“ Lorenz

Korrektur Froeken Fluesvamp

Zeichnungen und Karten von Olaf „derOlfork“ Lorenz

Titelbild grob abgezeichnet von open Clip Art

Library und erweitert von Olaf „derOlfork“ Lorenz

Schriftart: Calibri und Old English aus Office365

©Copyright 2024 von Olaf Lorenz – alle Rechte vorbehalten.

Es ist ausdrücklich erlaubt, dieses Fanzine als Ganzes zu kopieren, zu nutzen und zu spielen. Auch Teile des Abenteuers dürfen im Rahmen einer Rollenspielrunde ausgetauscht und verändert werden. Je nach Genre können Werte und Figuren verändert werden.

Es ist nicht zulässig, dieses Dokument als Ganzes oder in Teilen für eigene Publikationen ohne Nennung und Genehmigung des Autors in elektronischer oder gedruckter Form zu verwenden.

www.derOlfork.net

Vorspann

Dieses Abenteuer habe ich für meine Electric Bastionland*¹ Runde geschrieben und ist beim Spielen zum Leben erwacht. Es bekam seine ganz eigene Dynamik und wir hatten jede Menge Spaß, auch bei einer zweiten und dritten Runde mit verschiedenen Leuten. Den Stresstest bekam es auf der hiesigen KeksCon in einer Runde mit 8 Spieler*innen.

Diese Version ist eine von vielen und Ihr könnt sie ohne große Probleme auch in Steam-, Cyberpunkt oder Pulp Settings umbauen, so dass es auch in Eure Welten passt. Am Ende ist alles möglich...

Mein Dank geht an die vielen lieben Menschen, die dieses Abenteuer mit mir gespielt haben.

Danke an Christian, Daniel, Jonathan, Klaas, Kevin, Björn, Dirk, Benjamin, Thomas, Insa, Miriam, Alexander, Andreas, dem KeksCon in Hannover und System Matters für den Fanzine Wettbewerb.

Und mein zusätzlicher Dank an System Matters für die Prämierung im Fanzine Wettbewerb 2024. Platz 1 in der Kategorie Handgemacht. Danke.

*Electric Bastionland ist im Original geschrieben von Chris McDowall und von Bastionland Press vertrieben. Im Deutschen übersetzt von Michael Masberg und vertrieben vom System Matters Verlag.

Trigger Warnung:

Ich gehe in dem Abenteuer locker mit dem Thema Religion um, es geht um Kirche, Glaubensformen und Betrug, um Engel, und an einigen Stellen macht sich das Abenteuer auch darüber lustig. Auch gibt es in dem Abenteuer durchaus mal um Gewalt. Wenn Euch diese Themen zu sehr anfassend sollten, Euch triggern, oder Ihr einfach keine Lust darauf habt, dann lasst das Abenteuer liegen und spielt ein anderes, oder baut es Euch um, wie es Euch gefällt. Die Welt ist groß und die möglichen Abenteuer unzählig...

In diesem Sinne, bleibt neugierig!

DerOlfork

Inhaltsverzeichnis

Vorspann	2
Inhaltsverzeichnis	4
Einführung für die Spielleitung	5
Erster Akt Der Auftrag	
Der Auftrag	7
Kraken an der Tür	8
Der Weg zur Uni	10
Die Universität für Medizin und	11
Zweiter Akt Die Schauplätze	
Die evantolische Kirche der Kinder der Tiefe	16
Unter der Kirche	20
Die Kanäle von NewVenitsche	24
Der Friedhof von Alt Edungpork	27
Dritter Akt Der Weg zurück	
Mit dem Skelett durch die Stadt	29
In der Uni angekommen	30
Abspann	31
Anhänge	
Begegnungstabellen	32
Die Fahrt mit der U-Bahn	34
Karten im Innenteil zum Herausnehmen	

Einführung

Nur für die Spielleitung

Es geht in diesem Abenteuer um die Beschaffung eines Engelsskelettes für die ortsansässige Universität, welche einen kleinen, spirituellen Zweig der Engelsforschung betreibt. Dieser Zweig besteht nur aus einem Professor und seiner Assistentin und wird innerhalb der Universität eher belacht. (Sollte es in Euerm Setting keine Engel geben, so könnt und solltet Ihr den Engel durch ein anderes Wesen, vielleicht einen Alien oder ähnliches austauschen).

Die Spieler*innen erfahren von 3 verschiedenen Plätzen, an denen ein solches Skelett versteckt sein könnte. Natürlich sind die Infos nur vage und die Zeit ist knapp; da das neue Semester übermorgen beginnt, haben die Spieler*innen nur eine Nacht und einen Tag Zeit um es zu besorgen. Auch ist ein Zweites Team unterwegs, welches den gleichen Auftrag erhalten hat, vom gleichen Professor, sodass es auch ein kleines Wettrennen mit dem anderen Team werden darf.

Natürlich ist das Engelsskelett nur an einem der drei Plätze und hier kann der Spielleiter auch ein bisschen spielen, denn er oder ein Würfel, entscheidet am Ende, an welchem der drei Plätzen das Objekt der Begierde zu finden ist. Alle drei Standortbeschreibungen haben sowohl eine Ausführung zum Fund wie zum Fake.

Am Ende könnten die Spieler*innen es also schaffen, dem Professor sein Ausstellungsstück zu überreichen und somit die Belohnung zu kassieren. Allerdings wird und sollte die andere Gruppe es den Spieler*innen durchaus schwer machen.

Das Abenteuer ist mit wenig, bis gar keinen kämpferischen Konflikten geschrieben, allerdings sind durchaus Kämpfe mit der zweiten Gruppe, den Kanalkrokodilen, der Mafia oder der Kirche möglich. Dafür sollte die Leitung sich Figuren und Werte kreieren und erschaffen. Ich habe in den bisherigen Spielen eher mal einen Schaden verteilt, wenn es zu solchen Konflikten kam, aber bisher keine Kämpfe ausführen müssen, aber je nach Setting ist der Konflikt ja auch Teil des Spiels und sollte entsprechend seinen Anteil am Spiel bekommen, wozu ist denn sonst der *Tank* da?

Da die Spieler*innen unter einem gewissen Zeitdruck stehen, sollte die Leitung regelmäßig die aktuelle Zeit bekannt geben oder mittels einer Uhr darstellen.

Texte, welche nur für die Spielleitung gedacht sind, sind hier fett gedruckt.

Viel Spaß mit dem Spiel.

Erster Akt

Der Auftrag

Der Stadtteil, in dem die Charaktere leben, ist einer der neueren in Bastion. Gebaut auf Land, welches dem Außen einfach abgezwickelt wurde und in dem man schnell Wohn- und Gewerberaum schaffen konnte. Ein paar alte Gebäude, aus irgendeinem Dorf, durften stehen bleiben, auch wenn sich heute niemand mehr an den Namen des Ortes erinnern kann. Es gibt eben nur diese eine Stadt.

Ein Großteil der Gebäude ist aus dem typischen Backstein gebaut. Mehrstöckige Wohnhäuser, die häufig WGs beinhalten. Wohnen ist teuer in Bastion, insbesondere die Elektrizität kostet viel, aber auch Essen und Trinken sowie die Mieten haben ihren Preis. Und genau aus diesem Grund leben viele Menschen in solchen WGs, genau wie die Charaktere.

Geteilte Kosten, schlecht bezahlte Job und gescheiterte Karrieren...

Die Gruppe wohnt in der Stiefmütterchenstraße im zweiten Obergeschoss. Es ging ihnen gut, aber sie haben es ein wenig übertrieben. Die Kosten und ein paar Partys zu viel, dazu ihre gescheiterten Karrieren haben dafür gesorgt, dass sie sich Geld leihen mussten. Nun haben sie Schulden und diese wollen auch zurückgezahlt werden. Die *(hier den Namen derer eintragen, bei denen die Gruppe Schulden hat)* haben schon ein bis zwei Mal gefragt, wann die Spieler*innen denn zahlen wollen würden. Beim nächsten Mal würden sie wohl nicht so freundlich bleiben.

Hier ist guter Zeitpunkt, dass sich die Gruppe einander vorstellt, falls es sich um eine neue Gruppe handelt. Ggf. beschreiben die Spieler*innen auch gleich die WG in der sie leben. Die Spieler*innen können auch direkt die Karte 1 in Augenschein nehmen. Vielleicht fällt dabei auch noch einiges auf, was die Spieler*innen ggf. ausschmücken können.

Die Charaktere sitzen zur Mittagszeit in der Küche und stecken die Köpfe zusammen, wie es denn nun weitergehen soll, als es an der Tür klopft.

Kraken an der Tür

Wenn die Spieler*innen die Tür öffnen, steht ein ca. 80 cm großer rosafarbener Plüschkraken davor, eine Posse wie sie hier in Bastion heißen. Mit einer seiner Tentakeln klopft er an die Tür, in der anderen hält er einen Brief und die restlichen sechs tippeln unruhig auf dem Boden herum.

Als die Tür geöffnet wird, spricht er mit melancholischer fiepsiger Stimme:

“Die (hier die Geldgeber eintragen) schicken mich, sie möchten Euch daran erinnern, dass sie noch etwas von Euch bekommen. Vielleicht hilft dieses ja, das Ganze etwas zu beschleunigen.”



Während der Kraken spricht, übergibt er den Brief an den/die Spieler*in (*Handout 1*), welche*r die Tür geöffnet hat. Ohne eine Antwort abzuwarten, dreht er sich um, oder wie auch immer man diese Bewegung nennen möchte, und verschwindet wieder im Treppenabgang.

Der Brief enthält eine Ausschreibung der Universität für interplanetare Medizin und Heilkunde in Verbindung mit den Lebenden Sternen (Kurz UFIMUHIVMDLS) mittels der Schatzsucher gesucht werden, die der Uni einen dringend benötigten Gegenstand besorgen sollen. Für genauere Anweisungen müssen die Charaktere um 3 Uhr am Nachmittag in der Uni sein.

Die Gruppe hat also noch ca. 2,5 Stunden Zeit Ihre Sachen zu packen, die Küche zu putzen, Ihre Betten zu machen und den Weg zu bestreiten.

Der Weg zur Uni

Es gibt drei typische Verkehrsmittel in dieser Stadt:

Zu Fuß dauert die Strecke ca. 40 Minuten und kostet nichts. Die Chance auf eine besondere Begegnung liegt bei etwa 40%, (siehe Begegnungstabelle auf Seite 31) zusätzlich sollten die Spieler*innen aber auf jedem Fall Clark Chicken, das Werbehuhn von ChickenBurger, treffen welches in der Gegend gerade Rabattflyer verteilt. Weder das Huhn, noch die Burgerkette haben einen besonderen Einfluss auf das Abenteuer, aber aus dem spontanen Gag ist eine witzige gerne wiederkehrende Szene geworden.

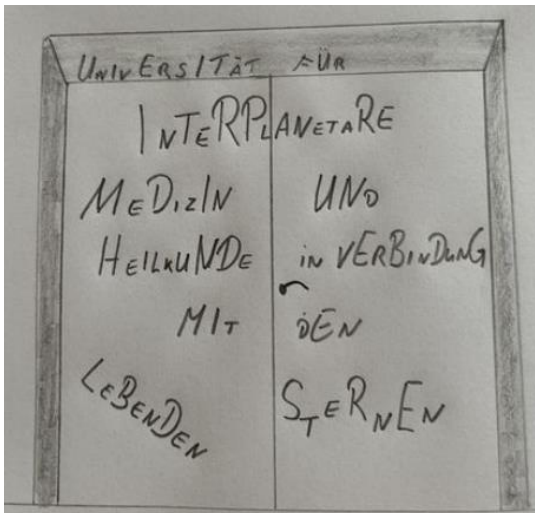
Alternativ dazu wäre die schnelle, aber teure Variante das Spinnentaxi. Die Fahrt oder besser der Gang dauert ca. 15 Minuten. Ein Spinnentaxi ist eine Art Sänfte, welche auf acht Stelzenbeinen durch die Straßen läuft und von einem surrenden Elektrobatterie-motor angetrieben wird. 10 Neupfund sollte die Fahrt bzw. der Gang schon kosten. Dazu kommt ein Wurf auf der Taxifahrtstabelle (Seite 32).

Die dritte Variante ist die U-Bahn, dazu geht es allerdings in den Untergrund und was im Untergrund so alles passieren kann.... (siehe Fahrten mit der U-Bahn, Seite 20, Begegnungstabelle, Seite 32) Die Fahrt würde ca. 25 Minuten dauern, wenn man Glück hat, zumindest, und kostet ein Neupfund pro Person, es sei denn, die Charaktere haben eine Jahres- oder Monatskarte. 😊

Natürlich können die Charaktere auch mit anderen Verkehrsmitteln reisen, wie dem Bus, eigene Fahrzeuge oder mit einem Reittier.

**Die Universität für Interplanetare Medizin und Heilkunde in
Verbindung mit den lebenden Sternen (Auf Karte 1)**

Die Charaktere kommen die Straße entlang und stehen vor dem Gebäude der Universität. Ein riesiger Bau, welcher in einer L-Form gebaut wurde. Hinter der großen breiten Treppe, die im Inneren des Ls errichtet wurde, ist im rechten Flügel ein riesiges, ca. 5 Meter großes Tor eingesetzt. Da die Tür, trotz der Größe, nicht groß genug war, um den Namen der Universität über der Zarge zu tragen, hat man schlicht den Namen in verschieden großen Leuchtbuchstaben über, auf und neben der Tür angebracht.



Diese Tür scheint allerdings für Riesen gebaut zu sein, denn auch die Klinke liegt in ca. 2,5 Metern Höhe. In der Wand zur Linken gibt es allerdings noch eine weitere, normale Drehtür, durch die man in die Uni zu gelangen scheint

Die große Tür könnte natürlich geöffnet werden, allerdings macht es, außer dass die Charaktere natürlich einen großen Auftritt haben, nichts weiter. Der Weg durch die kleine Drehtür ist vollkommen in Ordnung.

Ihr betretet die Universität durch die Drehtür und steht in einem riesigen leeren Saal. Der Fußboden ist aus feinstem Marmor, die Wände, bestimmt 15 Meter hoch, sind mit dunklen Stoffen bespannt. Unter der Decke, die nach oben gewölbt ist und welche den Sternenhimmel über Bastion abbildet, sind verhältnistreue Modelle der lebenden Sterne aufgehängt. Diese Modelle hängen an einem kompliziert aussehenden System von Ketten und Zahnrädern, wodurch die tatsächliche Bewegung am Himmel dargestellt wird.

Woher Ihr das wisst?

Eine junge, maximal 25 Jahre alte Frau, schlank in einem schwarz-weißen Kleid steht hinter Euch und hat es Euch, nachdem sie Euer Starren bemerkt hat, erklärt.

Bei der Frau handelt es sich um Rubinia Millforth, die sich als Empfangsdame der Universität vorstellt. Sie bemerkt, dass die Charaktere nicht wie die üblichen Studierenden wirken, und fragt nach, was sie denn wünschen.

Sie scheint zumindest an einem der Charaktere Gefallen gefunden zu haben, allerdings wird sie dies nicht auffällig zur Schau stellen, aber Fragen dieses Charakters beantwortet sie immer etwas ausführlicher etc.

Nachdem die Spieler*innen Rubinia erklärt haben, was sie denn möchten, führt sie sie durch die Halle zu einem Kellerabgang in der Westseite des Saales. Nach 4 bis 5 Etagen, die es nach unten geht, endet die Treppe in einem mittelgroßem Vorlesungssaal, in den so ca. 50 Studierende passen könnten. In der Mitte steht ein älterer Herr mit wirrem weißem Haar. Er bastelt an etwas herum, was wie ein überdimensionaler Krähenflügel aussieht.

Professor Halbinger, wie die Charaktere später erfahren, ist sehr in seine Arbeit vertieft und solange die Spieler*innen, oder Rubinia sich nicht bemerkbar machen, wird er sie auch nicht bemerken.

Wenn die Charaktere sich bemerkbar machen, schreckt er auf. Er wirkt verwirrt.

“Guten Tag, oder ist es Abend, Morgen, ähm, ach egal. Sie sind die neuen Studierenden? Schön, also so sehen sie aus, wenn sie gefallen sind. Also nicht genau so, dieser ist...”

Rubinia unterbricht den Professor und erklärt ihm, dass die Spieler*innen die Schatzsucher sind. Den Spieler*innen stellt sie den verrückten Alten als Professor Halbinger vor, dem Leiter der Engelsforschung, einer Koryphäe unter den Engelsforschern, was aber auch daran liegt, dass es nicht allzu viele davon gibt in Bastion.

Er erklärt der Gruppe, dass er für das neue Semester noch ein Präparat eines Engelsskelettes braucht, denn dieser Flügel ist nur eine Nachbildung. Er benötigt ein echtes. Und das bis morgen Abend, da übermorgen der Semesterstart ist und er seine Studierenden ja schließlich an einem echten Modell

unterrichten möchte. Es muss auch eines von einem, schon länger totem Engel sein, einen umzubringen komme definitiv nicht in Frage. Leider gibt es auf dem Markt der Präparatoren keines, also muss sich der Professor an externe Fachleute wenden um eines zu bekommen. Er stellt den Spieler*innen eine Summe von 5000 Neupfund in Aussicht, wenn sie ihm ein intaktes Skelett bringen, plus weitere 5000 Neupfund, wenn die Flügel noch dabei sind.

Sollte dieses Abenteuer Teil einer Kampagne werden, so sollte die Leitung die Summe nach unten korrigieren.

Alles weitere würde Miss Millforth mit der Gruppe besprechen. Er wirkt danach erleichtert, dass alles ausgesprochen wurde, dreht sich um und widmet sich wieder dem falschen Engelsflügel.

Rubinia erklärt den Charakteren beim Rausgehen die restlichen Einzelheiten.

Da Engel halt unsterblich sind, ist die Dichte an solchen Skeletten nicht sonderlich hoch, es gibt aber Gerüchte über drei Stellen, an denen sich ein solches Skelett befinden könnte.

Zum einen wäre da die Evantolische Kirche der Kinder der Tiefe. Diese befindet sich im selben Stadtteil, in der Nähe der WG der Charaktergruppe. Diese Kirche betet einen Engel an, welcher für die Gemeinde durch die Hölle gegangen und am Ende gestorben ist. Die Gebeine sollen sich innerhalb der Kirche befinden.

Das zweite Gerücht, welches die Uni aufschnappen konnte, ist die Geschichte von Don Carlo Ustinovo, der, nachdem ihn ein gefallener Engel beim Spiel „Schwimmen“ betrogen haben soll, diesen mit einem Paar Betonschuhen in einem Kanal von NewVenitsche versenkt haben soll; wenn das stimmt, dann sollte das Skelett noch irgendwo dort am Grund dieses Kanals rumstehen.

Ein letzter möglicher Ort wäre der Friedhof im alten Kern von Edungpork, hier soll es unter einem Mausoleum das Grab eines alten Engels geben. Allerdings ist noch nie jemand innerhalb der Grabkammer gewesen. Somit ist auch dieses eher unbestätigt.

Vielmehr ist aus ihr auch nicht herauszuholen. Allerdings verrät sie dem Charakter, der es ihr ein wenig angetan hat, dass noch eine zweite Gruppe unterwegs ist, mit demselben Auftrag, diese war eine halbe Stunde vor der Gruppe da und hat entsprechend ein bisschen Vorsprung. Da die Universität die Summe auch nur widerwillig freigegeben hat, kann der Professor auch nur für ein Skelett zahlen, sollte es wirklich mehrere geben. Entsprechend sollte die Gruppe sich beeilen.

Ein kleines Spesenkonto kann die Gruppe, mit ein bisschen Verhandlungsgeschick noch rausschlagen. 100 Neupfund, allerdings benötigt Rubinia am Ende für jeden Pence eine Quittung. Lückenlos!

Nachdem die Charaktere die Uni verlassen haben, können sie natürlich ihre Wege frei wählen.

Zweiter Akt

Die Schauplätze

Die evantolische Kirche der Kinder der Tiefe (Karte 4)

Von der Uni aus ist es ein Fußweg von ca. 60 Minuten. Die WG der Gruppe liegt auch noch auf dem Weg, falls noch Ausrüstung abgeholt werden muss, oder jemand vergessen hat den Herd auszumachen.

Die Kirche selbst steht auf einem großen Platz, direkt neben einem Spielpark. Eine etwa 2 Meter hohe Mauer umsäumt das Gelände, auf dem sich neben der Kirche auch noch ein Friedhof der Gemeinde befindet. Zur Straße hin ist die Mauer von einem schmiedeeisernen Gittertor unterbrochen, welches außerhalb der Glaubensmessen durch ein Vorhängeschloss verschlossen ist. Neben dem Tor hängt ein Schild.

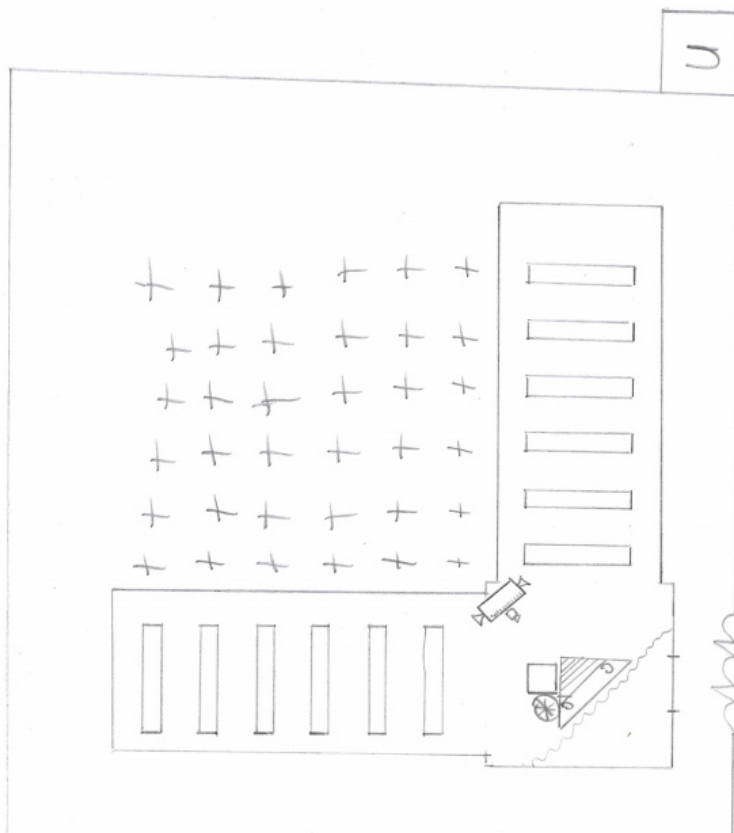
Evantolische Kirche der Kinder der Tiefe

**Glaubensmesse täglich von 6-7 Uhr am
Vormittag**

Und von 7-8 Uhr am Nachmittag

Friedhofbegehungen nach Absprache

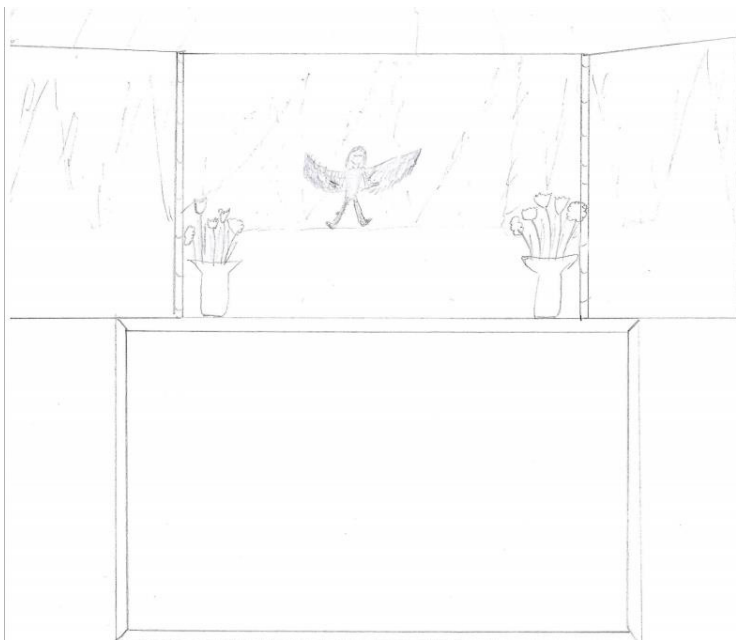
Je nachdem, wann die Charaktere auftauchen, können sie sich entweder in die Glaubensmessen einschleusen oder müssen in die Kirche einbrechen. Bei letzterem ist sowohl das Tor als auch die Kirche verschlossen, beide lassen sich aber mit einfachen Proben öffnen.



Die Kirche hat ihren Haupteingang im Turm. Von diesem ab gehen 2 Kirchenschiffe, eines vom Haupteingang nach rechts, das andere gerade aus. Ein dreieckiger Altar ist zu beiden Schiffen hin offen und nach hinten durch einen weißen Vorhang, welcher auch als Windfang dient, vom Eingang abgetrennt. Es gibt keine Zwischendecken in der Kirche, und wenn man im Eingangsbereich nach oben guckt, dann kann man bis zur Turmspitze sehen, unter der die große Glocke hängt, die über ein Zahnwerk mittlerweile elektrisch betrieben wird. Wenn man hinter den Vorhang schaut, kann man gegenüber dem Altar eine elektrische Orgel sehen; neben dem Altar befindet sich eine Wendeltreppe, die sich zur Kanzel hochschlängelt. Und in beiden Kirchenschiffen hängt über den Sitzbänken jeweils ein übergroßer vermutlich hölzerner Engel. Wenn die Gruppe während der Glaubensmesse hier ist, dann sind etwas über die Hälfte der Bänke in beiden Bereichen besetzt. Die Gläubigen sind bunt gemischt und alle Geschlechter, Hautfarben und Schichten sind vertreten, sogar eine Posse kann man auf einer der Bänke sehen. Die Glaubensmesse selbst ist relativ langweilig, der Prestor, so heißt der Prediger der Gemeinde, redet von einem Engel, der gekommen ist, die Menschen zu befreien...

Nach der Messe leert sich die Kirche recht schnell wieder und nur der Prestor bleibt drinnen. Sollten die Charaktere es geschafft haben, sich in der Kirche zu verstecken, können sie sehen, wie der Prestor zum Altar geht und den Engel, welcher sich in der Mitte befindet, um 180 Grad dreht, wodurch sich die Treppe zur Kanzel nun nach unten durch eine neue Öffnung

windet. Wenn die Gruppe nicht zur Glaubensmesse anwesend war, muss sie diesen Mechanismus alleine herausfinden.



Unter der Kirche (Karte 5)

Unten an der Treppe befindet ein Gang, vielleicht 2 Meter breit mit je zwei Türen an jeder Seite des Ganges und einer am Ende. Alle Türen sind, soweit die Charaktere nicht dem Prestor folgen, auch verschlossen.

Hinter der ersten Tür links befindet sich die Vorratskammer der Kirche. Das Schloss ist relativ leicht zu knacken (einfache Probe mit Bonus). Hier findet die Gruppe neben einigen Säcken mit Mehl, einem Regal mit Eingemachtem und einigen Fässern

Wein und Bier auch ein paar vollgefressene Ratten. Sollten die Spieler*innen also zu sehr suchen wollen, darf auch mal einer gebissen werden, was einen Punkt Schaden verursacht.

Wenn man das Schloss der zweiten Tür links geknackt hat, steht man verblüffenderweise vor einer Mauer. Der Mörtel ist noch recht frisch, höchstens ein paar Wochen alt. Hinter der Mauer, sofern jemand durch die Wand brechen will, ist ein Weg in die Kanalisation von Bastion. Als man hier gebuddelt hat, ist man auf einen der alten Gänge des Untergrundes gestoßen und hat damit den Raum etwas unter Wasser gesetzt. Auch hat sich hier ein Kanalkrokodilpaar eingenistet. Ja, die Gerüchte sind wahr, weswegen man die Tür wieder zugemauert hat.

Die erste Tür rechts ist das Gefängnis, ja eine gute Kirche hat so etwas, um flüchtige Gläubige wieder auf den richtigen Glauben zurückzubringen. Und in dieser Zelle sitzt auch so ein armer Wicht. Der Gefangene hat einen Metallring mit Schloss um den Hals und dieser ist mittels einer Kette mit der Wand verbunden. Gegenüber der Tür hängt ein Folterkreuz, mit Lederriemen, und mit einem Strohbett und einem Tisch wird der Raum vervollständigt.

Jetzt kommt es darauf an, ob das Engelsskelett in der Kirche sein soll oder nicht. Der arme Mann in der Zelle ist ein ehemaliger Gläubiger, der etwas über die Kirche herausgefunden hat und nun hier sein Dasein fristet, weil der Prestor und seine Mithelfer*innen herausfinden wollen, was er weiß und mit wem er schon gesprochen hat.

***Wenn der Engel nicht in der Kirche ist:* Der Gefangene heißt Kalle Schwindel und war einst ein treues Mitglied der Gemeinde, bis er eines Tages herausgefunden hat, dass die**

ganze Geschichte mit dem Engel eine Masche der Kirche ist, um die Gläubigen auszu-beuten. Es gibt nämlich überhaupt keinen Engel in der Kirche. Überhaupt ist die ganze Geschichte eine einzige Lüge. Die Engelserscheinungen, von denen einige der Gemeindemitglieder berichten, sind gefaked. Ein Helfer des Prestors wird entsprechend verkleidet und schleicht sich über einen geheimen Gang aus der Kirche heraus, wahrscheinlich die Tür am Ende des Ganges. Dort kommt der Helfer auf dem Friedhof heraus und kann als gestorbener Engel über den Friedhof spuken. Mit der richtigen Predigt des Prestors glaubt man die Geschichte dann sehr schnell.

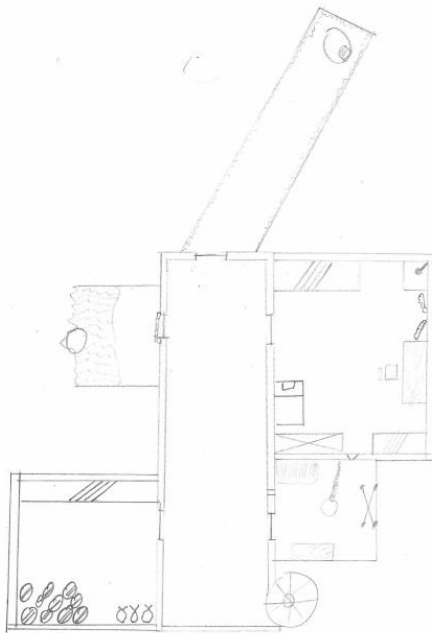
Wenn das Engelsskelett hier in der Kirche sein soll: Kalle hat herausgefunden, dass der Engel nicht durch die Qualen der Hölle gegangen ist, sondern viel mehr durch die Qualen der evantolischen Kirche. Einst war er mit dem alten Prestor, bevor dieser einer war, gut befreundet und sie hatten viel für die Gemeinden getan, wie Essensausgaben für die Armen, Obdach für die Wohnungslosen und so weiter. Als der alte Prestor aus der ganzen Sache ein Geschäft machen wollte, da kam es zum Streit zwischen den beiden, da der Engel nicht zulassen wollte, dass andere Menschen zu Schaden kommen. Der alte Prestor hat ihn darauf erschlagen und behauptet, dass der Engel im Kampf gegen das Böse gefallen wäre. Auf dieser Lüge baute die Kirche auf. Damit es niemals herauskommen sollte, hat der Prestor den Engel in eine der beiden Holzstatuen gepackt, um die Leiche zu verbergen und spukt dann ab und an als verkleideter Engel um die Kirche herum, um der Geschichte Glanz zu verleihen. Daraus ist dieser Zweig der Kirche entstanden und mit der Geschichte werden die Gläubigen weiter, zum Wohle der „Gemeinde“,

ausgenommen. Der Leichnam, oder das, was davon übrig ist, liegt ent-sprechend in der Engelsstatue, welche im rechten Kirchenschiff unter der Decke hängt.

Die Charaktere können Kalle retten und mitnehmen, allerdings wird er nach dem Verlassen der Kirche schnell verschwinden wollen, um andere Gläubige aus den Fängen der evantolischen Kirche zu befreien.

Hinter der zweiten Tür rechts ist der Schlaf- und Arbeitsraum des Prestors. Sollten die Charaktere ihm gefolgt sein, ist die Tür unverschlossen, ansonsten müssen sie das Schloss knacken. (einfache Geschicklichkeitsprobe) Im Raum befindet sich ein riesiges Regal mit allerlei Büchern, einer Dusche, einem Schreibtisch, einem Bett und einem Kleiderschrank mit allerlei Prestorkleidung und einem weißen weitem Hemd oder Kittel. Dazu passend hängt neben dem Schreibtisch ein Paar Engelsflügel, ähnlich gut gemacht, wie der bei Professor Halbinger, nur eben in weiß. Sollte der Prestor anwesend sein, wird er die Gruppe zur Rede stellen wollen, und so lotsen, dass er sie vielleicht in die Zelle einsperren kann, um dann Hilfe zu holen. Alternativ wird er versuchen über einen der beiden Wege, auf den Friedhof oder in die Kirche zu entkommen. Viel mehr als aus Kalle ist auch aus ihm nicht herauszubekommen. Er weiß, wann er verloren hat und schweigt lieber still. Vielleicht spielt er auch auf Zeit, um darauf zu warten, dass seine Spießgesellen noch zu ihm stoßen und sie so die Gruppe übertölpeln können. Geld hat er keines versteckt, außer vielleicht 20 Neupfund in einer Schublade. Die Kollekte geht direkt an die Bank der Kirche, wo sie verwaltet wird.

Die Tür am Ende des Ganges ist auch verschlossen (einfache Probe) und führt in einen weiteren Gang. Dieser ist maximal einen Meter breit und grob in den Untergrund gehauen. Am Ende des Ganges steht eine Leiter und darüber befindet sich eine Klappe, durch die man aus einem Grab des Friedhofs heraussteigen kann.



Die Kanäle von NewVenitsche (Karte 2)

NewVenitsche ist das Hafenviertel von Bastion, also eines davon. Mit dem Spinnentaxi oder der Schwebebahn kommt die Gruppe von ihrer WG in etwa einer Stunde zu den Rändern des Stadtteils. Danach muss es mit dem Boot weitergehen. Hier kann zwischen einem Wassertaxi und dem Wasserbus gewählt werden. Letzterer ist wesentlich günstiger, hält aber an jedem Steg. NewVenitsche ist nicht nur der Hafen, es ist auch ein Vergnügungsstadtteil, einer in dem sich neben den Hafenarbeitern auch die Reichen und Schönen treffen und in dem Reichtum und Armut nebeneinander durch die Straßen gehen. Tagsüber ist es der Stadtteil der Arbeiter und der Einheimischen, nachts gehört es dem Wohlstand und dem Leuchten.

Um den Paten Don Carlo Ustinovo zu finden, müssen die Charaktere ins Casino gehen. Don Carlo ist ein begeisterter Schwimmen-Spieler und Schwimmen ist eines der angesagtesten Spiele im Casino von NewVenitsche, was liegt auch näher in einem Stadtteil voller Kanäle. Der Pate ist mittlerweile recht alt geworden, um die 70 Jahre soll er nun sein und doch sieht er nach wie vor recht frisch aus. Angefangen als Tortenschmuggler hat er sich hochgearbeitet, eine Tatsache, welche er sehr gerne erzählt und die wahrscheinlich jeder im Casino bereits kennt, aber immer wieder „gerne“ hört. Zwar passt die Kleidung der

Charaktere wahrscheinlich nicht in ein Casino, aber die Spieler*innen haben Glück, dass heute der Jedermannntag im Casino ist und wirklich jeder sein letztes Geld hierlassen darf. Don Carlo wird das Geheimnis um den Platz der Versenkung nur herausrücken, wenn die Charaktere ihn in einer Runde Schwimmen besiegen.



Das Spiel kann entweder als einmaliger Würfelwurf stattfinden oder als tatsächliche Partie Schwimmen. Hierbei handelt es sich um das einfache Kartenspiel Schwimmen, Knax oder wie auch immer es regional genannt wird. Alternativ kann natürlich auch jedes andere Spiel genutzt werden.

Wenn die Gruppe sich bewusst umsieht, bemerkt sie, dass auch eine andere kleine Gruppe sehr an Don Carlo interessiert zu sein scheint. Hierbei handelt es sich um die andere Gruppe, sollten sich die beiden Schatzsuchereinheiten bereits in Edungpork begegnet sein, so fallen sie den Charakteren

natürlich sofort auf, auch wenn sie verkleidet sind. Alternativ können auch die Charaktere die andere Gruppe beim Spiel mit Don Carlo beobachten und so herausbekommen, wo der Engel im Wasser liegt.

Nachdem die Charaktere oder zumindest einer von ihnen Don Carlo besiegt hat, verrät er ihnen, dass er den Engel, der ihn beim Spielen betrogen hat – er hat einfach die Karten mit seinen Engelskräften verzaubert und dann noch zusätzliche Asse aus den Federn gezogen – im Durchgang zum Hafen zwischen den beiden Speichern versenkt hat.

Wenn die Charaktere nun schnell sind, dann können sie mit dem Boot direkt zu der Stelle fahren und nach dem Engel tauchen. Sollten sie allerdings die andere Gruppe bemerkt haben, so sollten sie vielleicht vorher ein bis zwei Umwege fahren, und die Leitung kann ein entsprechendes Wettrennen daraus machen, aber das nur als Anmerkung.

Wenn das Engelsskelett in NewVenitsche sein soll: Die Spieler*innen tauchen an der von Don Carlo angegebenen Stelle nach dem Engel. Das Wasser ist kalt und dunkel, je nach Tageszeit sogar noch dunkler. Die Spieler*innen sollten hier einige Proben ablegen können oder sehr intensiv beschreiben, wie sie denn ihre Tauchgänge, Luftversorgung etc. regeln. Am Boden der Stelle steht ein Skelett, welches sichtlich durch die Fische sauber geputzt wurde, sodass auch wirklich kein Fleisch mehr daran zu finden ist. Allerdings sind die Flügel noch voll intakt angelegt an den Körper. Die Füße stecken in einem Quader aus Zement und dieser muss entweder mit an die Oberfläche, oder mittels Werkzeugs unter Wasser entfernt

werden. Danach kann das Skelett natürlich ohne weitere Probleme geborgen werden.

Wenn das Engelsskelett nicht in NewVenitsche sein soll: An der Stelle, welche Don Carlo den Charakteren genannt hatte, steht tatsächlich ein Skelett mit Zementschuhen im Wasser allerdings ist es mehr als offensichtlich, dass es sich nicht um einen Engel handelt. Neben dem Toten liegt ein Drahtgestell mit Federn und mittlerweile sehr abgerissenen Ledergurten. Anscheinend hatte sich der Spieler nur als Engel ausgegeben, um mehr Eindruck zu schinden oder um seine gezinkten Karten besser zu verstauen.

Der Friedhof von Alt Edungpork (Karte 3)

Edungpork ist benannt nach dem Logo der Edungporker Schlachtbetriebe, dem schwarzen Schwein. Der Stadtteil hat sich zum Versorgungsstadtteil entwickelt. Früher war hier ein Dorf im Außen, eines von den vielen, welche sich Bastion im Laufe des Wachstums einfach einverleibt hat. Eines der vielen Dörfer ohne Namen, einfach ein Dorf eben.

Den Großteil des Ortes nehmen die Schlachthöfe und Versandstellen der Waren und Tiere ein. Es riecht nach Tod, nach Eisen, nach Angst und nach Tierexkrementen. Dieser Teil ist eher schmutzig, genau wie die Wesen, die hier rumlaufen. Hauptsächlich Arbeiter und Bauern, welche durch die breiten Straßen ziehen. Karren und Transporter zieren das Straßenbild und man hört allerlei Geblöke, Gemuhe und Gegrünze. Es ist Tag und Nacht der unaufhörlich gleiche Betrieb in Edungpork, denn Bastion hat Hunger.

Hat die Gruppe erst einmal die Dönerstraße überquert, dann kommen sie in den alten Kern. Hier stehen noch die alten Lehmziegel- und Backsteinhäuser um den Dorfplatz und in den angrenzenden Straßen, auch werden hier der Geruch und die Geräusche etwas weniger.

Direkt an der Hauptstraße liegt auch der alte Friedhof. Ein gusseiserner Gitterzaun mit Spitzen und reichlich Dekor umfasst das Gelände. Verschiedenste Grabsteine und kleine Mausoleen und Gruften machen aus dem Friedhof ein buntes Bild und zeigen den Wohlstand des alten Dorfes, denn fast alle Gräber hier sind schon mindestens 100 Jahre alt. Ziemlich genau in der

Mitte des Friedhofs steht ein großer Sockel mit einem großen Engel aus weißem Marmor, der selbst auf diesem Friedhof etwas Besonderes darstellt.

Einen Eingang kann man auf den ersten Blick nicht finden, Auch ein Abklopfen der Außenwände bringt erst einmal keine Besonderheit zum Vorschein und selbst Wörter in Elbischer Sprache bringen die Charaktere nicht weiter. Wenn sie allerdings auf dem Weg hinter der Statue, dort wo es nie nass zu sein scheint, ein bisschen den Kies verwischen, dann können sie hier eine Bodenplatte sehen, welche einen Eingang in einen Keller zu bedecken scheint.

Um die Tür aufzubekommen, müssen die Charaktere Kraft aufwenden. 3 gelungene Proben nacheinander, Unterstützungsmaterialien wie Stangen, Brecheisen etc. helfen deutlich. Unter der Platte verbirgt sich eine Treppe, welche in Richtung der Statue führt.

Wenn das Skelett hier sein soll: Wenn die Charaktere die Treppe hinuntergehen, dann kommen sie in den Raum unter dem Sockel der Engelsstatue. Hier liegt tatsächlich das Skelett in einer schlichten, in der Wand ausgearbeiteten Kammer. Das Skelett ist unversehrt und selbst die weißen Flügel sind vollkommen intakt. Nun ist es an der Gruppe, das Skelett aus der Kammer zu bringen. Wenn die Charaktere oben ankommen, bemerken sie, dass sich jemand am Tor zu schaffen macht- Es handelt sich um die andere Gruppe Schatzsucher. Es kann zum Kampf kommen, aber auch ein Ablenkungsmanöver oder ein Versteckspiel sollten mögliche Szenarien sein.

Wenn das Skelett nicht hier ist: Die Gruppe bemerkt, dass sich noch andere Personen auf dem Friedhof rumtreiben, vielleicht die andere Gruppe? Die Charaktere finden den Eingang geöffnet vor und die Kammer unter der Treppe ist leer, nichts ist zu finden. Hat die andere Gruppe bereits zugeschlagen oder war nicht hier. Die Spieler*innen sollten durchaus ein wenig im Unklaren darüber sein. Ggf. können sie die andere Gruppe auch verfolgen. Diese macht, auch ohne Beute, beim nächsten ChickenBurger-Shop Pause und berät ihre neuen Wege.

Dritter Akt

Der Weg zurück

Mit dem Skelett durch die Stadt

Bastion ist eine verrückte Stadt, in der fast alles passieren kann, aber eine Gruppe, die mit einem Engelsskelett unter dem Arm durch die Straßen läuft, ist selbst für diese Stadt schon was Besonderes.

Je nach Verkehrsmittel müssen die Charaktere sehen, wie sie den Engel tarnen oder ver-stecken. Tragen sie das Skelett wirklich nur unter dem Arm, oder packen sie es in einen Kofferraum. Geht es, eingewickelt in eine Plane, mit in die U-Bahn. Der Fantasie der Spieler*innen sollte hier keine Grenze gesetzt werden, aber Gesetzeshüter, ggf. Kirchenangehörige, die anderen Schatzsucher sollten und dürfen gerne ein Problem für die Spieler*innen darstellen.

An der Uni angekommen.

Wie spät ist es doch gleich? Ach, die Uni hat immer auf, 24 Stunden am Tag und Rubinia wird bestimmt noch da sein. Die Spieler*innen können durch das Tor, oder die Nebentür gehen, das Skelett mit dabei und auch Rubinia wird, je nach Uhrzeit, verschlafen oder hellwach die Charaktere in Empfang nehmen. Zumindest, wenn die Gruppe rechtzeitig vor Semesterbeginn in der Universität ankommt.

“Ich wusste, dass Ihr das schafft. Schnell ich bringe Euch zum Professor.”

Sie führt Euch wie schon beim ersten Mal durch die Halle zu dem kleinen Kellerabgang und geht mit Euch in den Hörsaal, in dem Professor Halbinger sehr unruhig auf und ab geht.

In einem anderen Abenteuer eines anderen Systems würde jetzt wahrscheinlich eine episch-dramatische Wendung kommen, in der der Professor, oder noch besser Rubinia sich eine Maske vom Kopf reißt und der leibhaftige Teufel ist, oder in der festgestellt wird, dass der Engel überhaupt nicht echt ist, sondern eine Figur aus Tierknochen, die nur deswegen dort positioniert wurde, um Euch in Verwirrung zu bringen und dann plötzlich die andere Gruppe.... NEIN, hier nicht. 😏

Abspann

Nachdem die Gruppe dem Professor das Skelett übergeben hat, ist dieser hocherfreut und untersucht es in allen Einzelheiten auf seine Richtigkeit. Zwischendrin fallen Worte wie formidabel, Ohhhh, Das ist ja... oh nein, vollkommen intakt, die Flügel...

„Das kann sich noch Stunden hinziehen glaube ich.“ Rubinia zieht Euch zurück und geht mit Euch in eine andere Ecke des Hörsaales. „Ich glaube, an den Worten des Professors zu erkennen, dass es sich um ein echtes Engelsskelett handelt, so dass ich Euch die Summe wie vereinbart, abzüglich der nicht quittierten Spesen, auszahlen kann.“ Sie übergibt den Spieler*innen ein Bündel Geld – und es handelt sich um die vereinbarte Summe. Nun aber los, das Geld verprassen, eine neue Party, ach ne, da war ja was, Schulden wollen getilgt werden. Die (hier den Namen des Geldgebers eintragen) wartet ja. Naja, vielleicht sind sie ja erst einmal mit einer Teilzahlung zufrieden, wer weiß und jetzt wo die Charaktere doch Schatzsucher sind, da gibt es doch bestimmt noch viel mehr zu tun...

Anhänge

Begegnungstabelle zu Fuß: 1W6

- 1 Ein Straßenkünstler (Pantomime, Jongleur, ein Kreidemaler, etc.)
- 2 Ein Wächter (Schutzmann, Parkwächter, Soldat, etc.)
- 3-4 Clark Chicken (Sollte auf jeden Fall, im Zweifel zusätzlich ins Spiel kommen. Verteilt Flyer)
- 5 Ein Bettler (Immer gut für eine Info)
- 6 Ein Staatsdiener (Beamter, Senator auf Zeit, Ein Bürgerämter etc.)

Clark Chicken ist das Maskottchen einer neuen Schnellrestaurantkette in Bastion. Mehrere Schauspieler*innen laufen in diesen 2 Meter großen Gelben Vogelkostümen durch die Gegend und verteilen Rabattflyer. (Handout 2)



Begegnungstabelle U-Bahn: 1W6

- 1 Betrunkener, er lallt, vielleicht übergibt er sich sogar.
- 2 Taschendieb, vielleicht gelingt ihm ein Clou, vielleicht überführt man ihn.
- 3 Fahrscheinkontrolleur
- 4 Flüchtiger der durch die Gänge läuft
- 5 Eine lebende Maschine, die im Untergrund lebt und mal Bahn fahren möchte
- 6 Ein Verrückter, der regelmäßig die Notbremse zieht, wenn man ihn nicht daran hindert.

Der Taxifahrer: 1W6

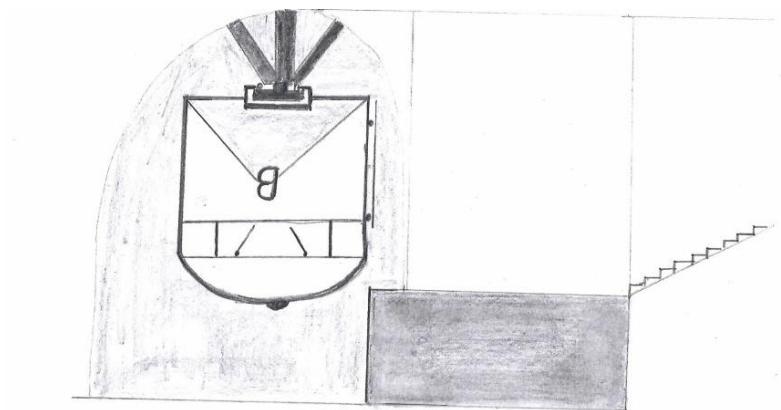
- 1 gut gelaunt, quatscht die ganze Zeit
- 2 ehemaliger Betrüger, fährt bewusst Umwege, um mehr Geld zu bekommen
- 3 war früher Seelenheiler und versucht den Charakteren zu helfen
- 4 religiös, der Fahrer versucht die Charaktere zum einzig rechten Glauben zu bekehren.
- 5 schlecht gelaunt, ist nur am Maulen und Schimpfen, schmeißt die Charaktere raus, wenn sie meckern oder widersprechen.
- 6 still, sagt nichts außer den Preis.

Fahrten mit der U-Bahn

Der Untergrund ist in Bastion schon etwas Besonderes. Raum und Zeit haben hier eigene Gesetze und erst die lebenden Maschinen...

Zum Thema Zeit gilt zu sagen, dass diese, bei längeren Fahrten mit der U-Bahn, schon mal aus der Reihe tanzen kann. Wenn die Fahrt länger als eine Stunde dauert, werden 2 verschiedenfarbige W6 geworfen. Legt bitte vorher fest, welcher vor und welcher zurück bedeutet, denn die Würfel werden entsprechend voneinander abgezogen, um die nun neue Fahrtzeit zu bestimmen. So könnte es durchaus vorkommen, dass die Charaktere ankommen, bevor sie überhaupt losgefahren sind.

Das Zweite ist das Thema Raum. Manchmal sind die Schienen der Bahn durch irgendeinen Zufall nicht am Boden, sondern an der Decke, oder auf den Seitenwänden. Die Bahn selbst stört das nicht, aber die Passagiere können dabei ganz schön durchgewürfelt werden. SO ein Zug kann auch mal an der Decke hängend in eine Station einfahren. Dauerpendler kennen das und gurten sich an den Sitzen fest, oder hängen einfach geschickt, mit den Knien an den Haltestangen, um so die Drehung ohne Probleme zu überstehen.



Handout 1

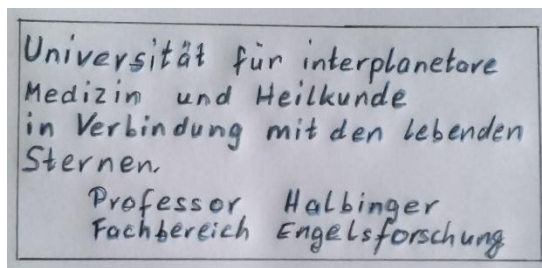
Schatzsucher gesucht!

Die Universität für Interplanetare Medizin und Heilkunde in Verbindung mit den lebenden Sternen sucht tapfere Männer, Frauen und Wesen, die in der Lage sind, wichtiges Material zum Wohle der Wissenschaft besorgen zu können.

Gutes Honorar und Auslage von Spesen sind garantiert.

Nur leichte Gefahrenstufe, aber dafür ein gewisser Zeitdruck

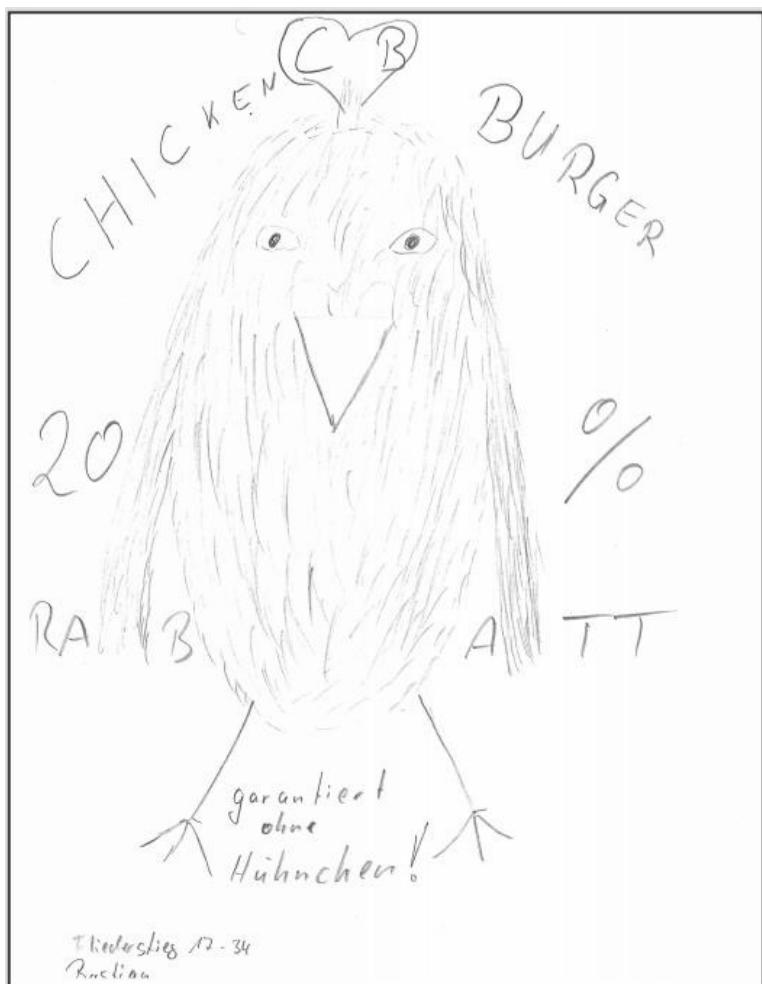
Bewerber melden sich bis drei Uhr am Nachmittag bei Professor Halbinger oder im Sekretariat der Universität im Bereich der Engelsforschung.

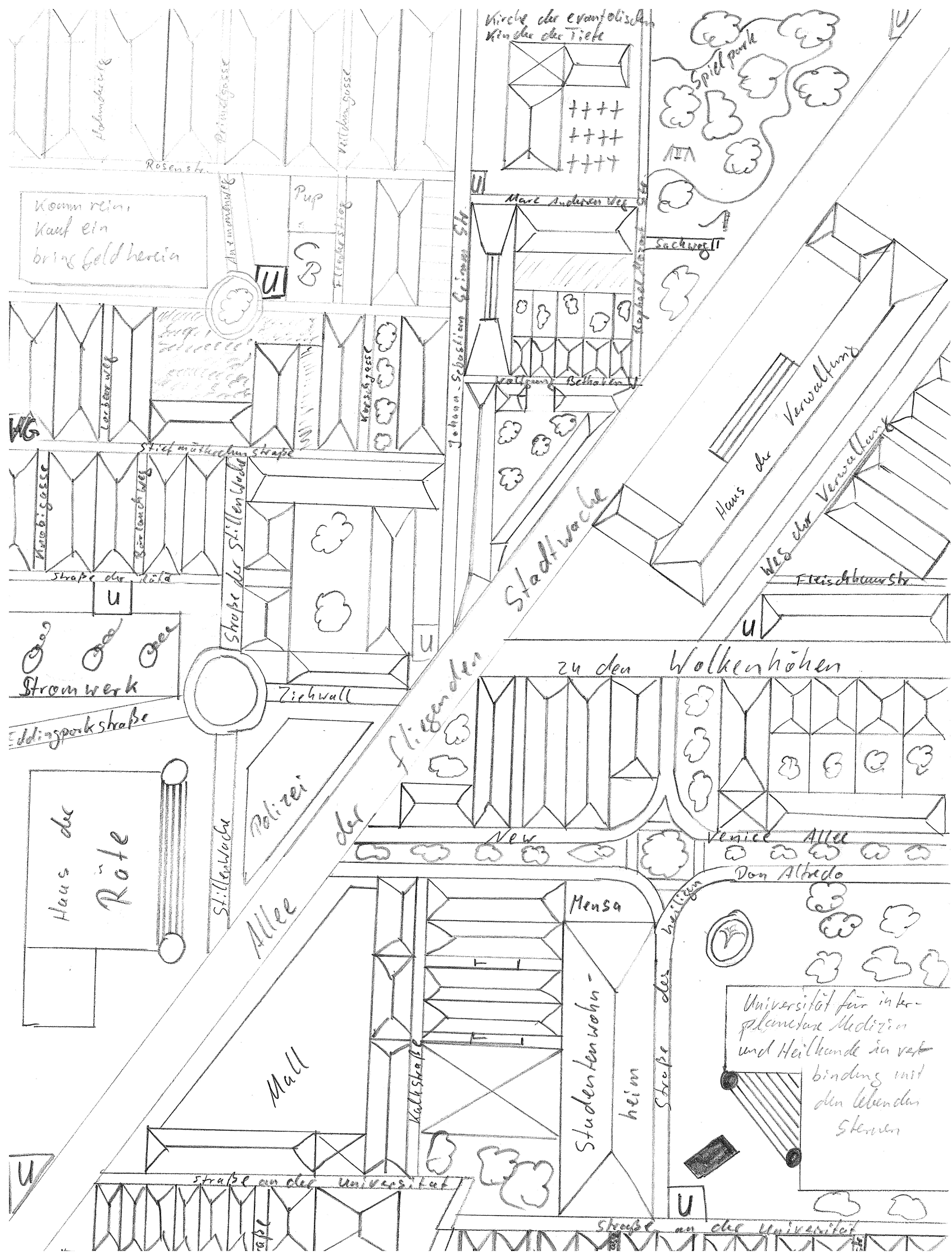


Universität für Interplanetare Medizin und Heilkunde in Verbindung mit den lebenden Sternen

Straße des heiligen Don Alfredo 17-49

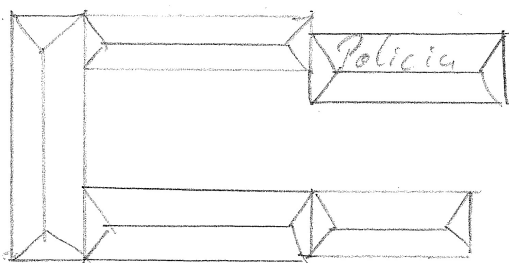
Bastion





New Venice

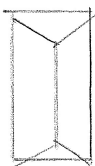
Canale Don Fabio



Garten
des
Casinos



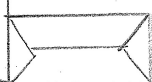
Canale Casino



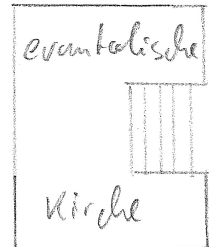
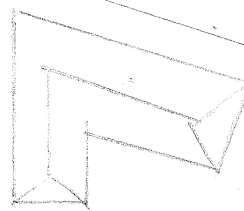
Mercato



Grande



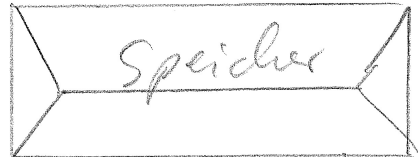
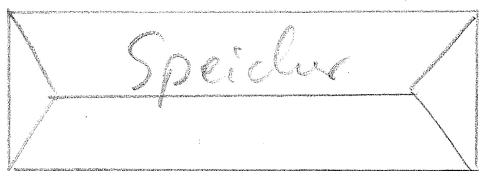
my



Bastion Canal

Neue Einfahrt

Neue Einfahrt



Zum

Hafen



Edungporker
Schlachtbetriebe

Fleischmacher Straße

Edungporker
Schlachtbetriebe

Dörnergasse

Kaufhalle/Markthalle

Straße am Kaufpark

Straße am Park

Wandelgasse

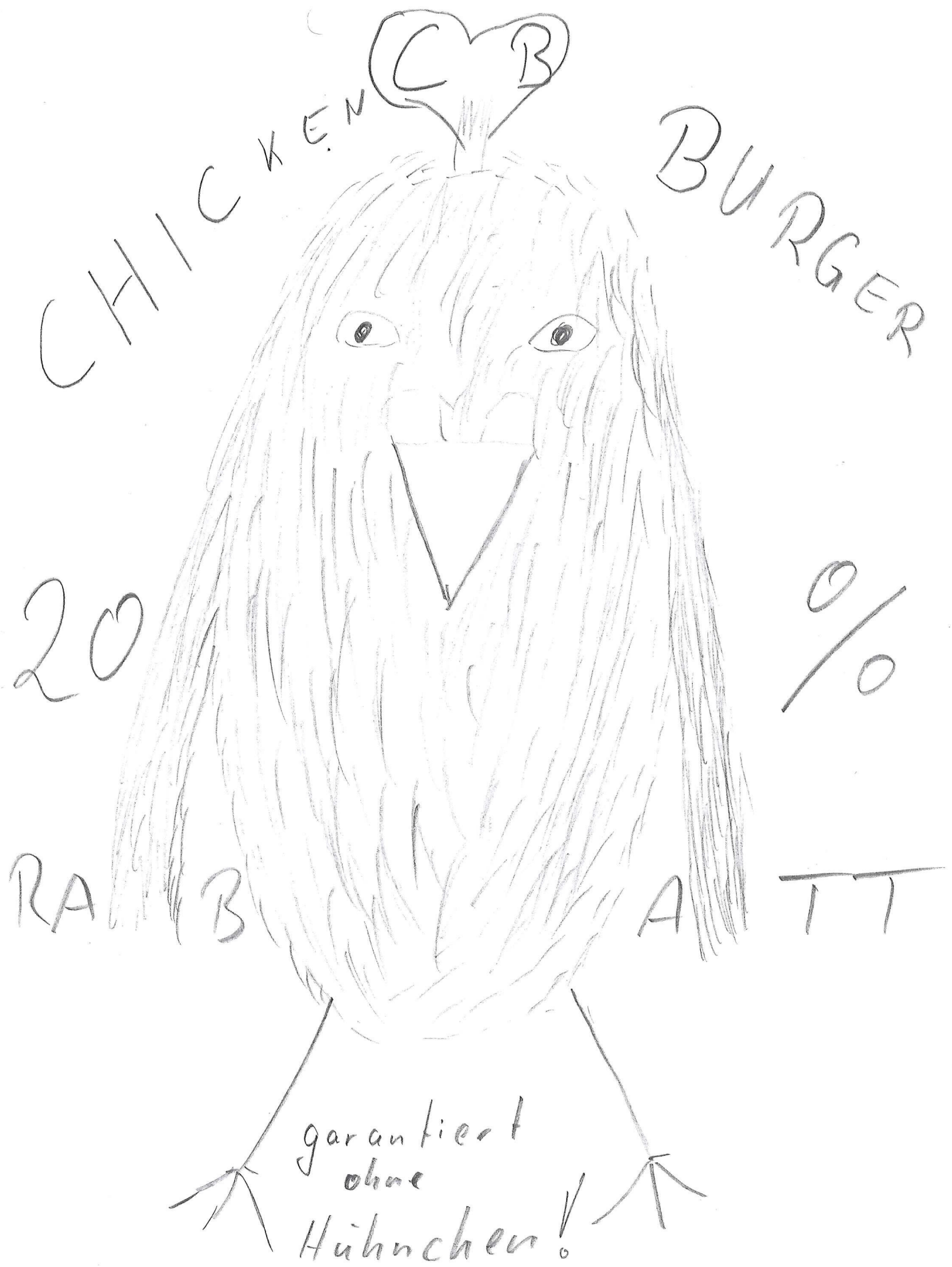
Trichterweg

Monso-
leum

Hauptstraße

Alten Park

Verladebahnhof
Edungpark



Schatzsucher gesucht !

Die Universität für interplanetare Medizin und Heilkunde in
Verbindung mit den lebenden Sternen sucht tapfere Männer,
Frauen und Wesen, die in der Lage sind, wichtiges Material
zum Wohle der Wissenschaft besorgen zu können.
Gutes Honorar und Auslage von Spesen sind garantiert.
Nur leichte Gefahrenstufe, aber dafür ein gewisser Zeiteinsatz.

Bewerber melden sich bis drei Uhr am Nachmittag im
Sekretariat der Universität im Bereich der Engelsforschung.

Universität für interplanetare Medizin und Heilkunde
in Verbindung mit den lebenden Sternen.
Straße der heiligen Don Alfrede 17-49
Bashion OT Neupolitan