

Das Erbe der Bittersteins

Ein Abenteuer für Auf Cthulhus Spur, geeignet für die Epochen 1890, 1920, 1990.

Baron Egbert von Bitterstein steckt in finanziellen Schwierigkeiten. Der Stammsitz der Familie, Burg Bitterstein ist dringend renovierungsbedürftig.

Akuter Geldmangel zwingt ihn jetzt dazu, große Teile des Familienbesitzes zu veräußern. Hierbei handelt es sich um Möbel, Gemälde, Kunstgegenstände und (ach nein!) Bücher. Er wendet sich an die Spieler mit der Bitte ihm bei der Sichtung und Schätzung des Inventars seiner Burg behilflich zu sein. Sein Bruder Winfried ist nicht nur strikt gegen dieses Vorhaben, sondern hat auch einen wahnsinnigen Plan, es zu vereiteln. Dabei schreckt er weder vor Mord noch vor der Verwicklung mit dem Cthulhu Mythos zurück. Können die Spieler rechtzeitig eingreifen?

Überblick für den Spielleiter

Die Bittersteins wohnen auf ihrer von Wäldern umgebenen Burg, die sich auf einem steilen Felsen oberhalb eines engen Flußtales erhebt und zu deren Füßen die gleichnamige Ortschaft liegt. Die Wälder, Wiesen und Felder der Umgebung gehörten einst alle zur Burg, sind jedoch im Laufe der Zeit größtenteils in den Besitz der ansässigen Bauern übergegangen. Die genaue Lage von Bitterstein ist für das Spiel nicht wichtig - irgendwo in der Nähe des momentanen Aufenthaltsorts der Spieler. Das Abenteuer ist für die Jahreszeit Sommer gedacht, aber falls der Spielleiter es zu einer anderen Zeit stattfinden lassen will, muß er nur die Beschreibung des Sturms am Höhepunkt des Abenteuers ändern. Die Bittersteins taten sich in der Vergangenheit durch generöse Spenden für wohltätige Zwecke



hervor, das heißt eigentlich nur Egbert von Bitterstein, während sein Bruder eher zurückgezogen lebt. Hartherzige Mitmenschen würden sagen, daß dieser noble Zug nicht unwesentlich zu ihrem Ruin beigetragen hat. Der wahre Grund für Baron Egberts Wohltätigkeit liegt jedoch darin, daß er sein Gewissen von einer

alten Schuld entlasten möchte: In jungen Jahren liebte er ein Mädchen aus dem Dorf - ein Verhältnis das seine Eltern aus Standesdünkeln natürlich ablehnten. Nach einer heftigen Familienszene wurde das Mädchen am nächsten Morgen tot in der Nähe der 'Alten Kirche' gefunden wurde, ein Ort, der in diesem Abenteuer eine Hauptrolle spielen wird. Die Familie Bitterstein tat alles in ihrer Macht stehende, den Selbstmord zu vertuschen, um nicht ins Gerede zu kommen aber Egbert fühlt sich für dieses tragische Ereignis verantwortlich und hat dies zeit seines Lebens nicht überwunden. Vielleicht ist dies der Grund, warum er nie geheiratet hat.

Was für die Spieler sicherlich auch interessant ist, ist der angebliche Fluch, der über der männlichen Linie der Bittersteins lastet, und der noch aus der Zeit stammt, als sich ihr Ahnherr Bitelolf 1195 niederließ und seinen Bergfried an der Stelle errichtete, an der heute die Burg Bitterstein steht. Nach diesem sucht alle Hundert Jahre ein Unglück die Nachfahren Bitelolfs heim. Die Geschichtsbücher weisen auch pflichtschuldig dementsprechende Vorkommnisse nach, die Ursache ist jedoch nicht ein Fluch, sondern eine erbliche Geisteskrankheit, die in jeder 2. Generation hervortritt (daher die Abstände von etwa 100 Jahren) und die heutzutage als Schizophrenie diagnostiziert würde. Und nun ist es wieder soweit: Baron Winfried von Bitterstein befindet sich im akuten Stadium des Wahnsinns. Auslöser war die Beschäftigung mit einem Buch namens „Frühgeschichtliche Kulte“, das er bei seinen Nachforschungen in der Bibliothek gefunden hat und einen verheerenden

Einfluß auf seine Phantasie hatte. Nicht nur, daß er es in kürzester Zeit geradezu verschlang, nein inzwischen betrachtet er es als sein persönliches Heiligtum und noch schlimmer: die darin beschriebenen uralten Kulte faszinierten ihn so stark, daß er überzeugt ist, zum Priester einer Gottheit namens Shub Niggurath berufen zu sein. Für seine Zwecke gibt es in der Nähe der Burg Bitterstein tatsächlich eine heidnische Kultstätte aus keltischer Zeit, besagte 'Alte Kirche', die auch in dem erwähnten Buch beschrieben wird. Vor der Missionierung der Einheimischen durch christliche Mönche im 11. Jahrhundert war sie Schauplatz blutiger Rituale, bei denen tatsächlich Shub Niggurath verehrt wurde. Der wahnsinnige Baron spielt mit dem Feuer, als er den Plan faßt, diese Rituale selber auszuprobieren. Hierzu benötigt er noch ein oder - wie ihm sein kranker Verstand einredet - besser mehrere Opfer. Ursprünglich hatte er da nur an seinen Bruder gedacht, aber wenn jetzt Gäste auf der Burg sind, dann kann das nur ein Zeichen der Gottheit sein, daß die Zeit reif ist. Am besten noch diese Nacht! Die Menschheit mag vielleicht untergehen, wenn die Gottheit erscheint, aber nur zum Ruhme von Höherem. Aber da ist noch Diener Alfred, der den Bittersteins sein ganzes Leben treu gedient hat. Kommt er als Opfer in Frage? Nein, die Bittersteins schulden ihm einen letzten Funken Menschlichkeit, Alfred soll es erspart bleiben, von den Dämonen der Gottheit zerrissen zu werden. Gnädigerweise wird Winfried ihm deshalb den Tod schenken, bevor er seinen Plan ausführt. Dafür wird er seinen verräterischen Bruder und einen der Gäste nehmen.

Das Abenteuer ist so gedacht, daß die Ereignisse sehr schnell und dramatisch auf den Höhepunkt hinsteuern.

Einstieg

Ein Freund der Spieler nimmt einen von ihnen auf eine Wohltätigkeitsveranstaltung zugunsten von Kriegswaisen mit. Dort trifft er zufällig seinen alten Bekannten, Baron Egbert von Bitterstein und stellt ihn dem Spieler vor. Er bringt das Gespräch darauf, daß der Baron Interessenten für Antiquitäten und alte Bücher sucht, da er einen Teil seines Inventars veräußern will. Außerdem sucht er Fachleute auf diesem Gebiet, die ihn unentgeltlich helfen könnten, sein Inventar zu sichten. Wenn der Spielercharakter Interesse zeigt, lädt der Baron ihn für das nächste Wochenende auf seine Burg ein.

Die Bittersteins

Die Bittersteins, ein Geschlecht das sich bis ins 12. Jahrhundert zurückverfolgen läßt, lebten bis zum heutigen Tag von den Einkünften ihrer Ländereien. Aufgrund der Großzügigkeit Baron Egberts und nicht zuletzt wegen der immer habgierigeren Zugriffe des Staates erwiesen diese sich in neuerer Zeit als unzureichend die Burg und deren Bewohner zu unterhalten. Trotz ihres relativ bescheidenen Lebensstandards sieht sich Egbert von Bitterstein, der ältere der beiden Barone außerstande den bisherigen Status aufrecht zu erhalten. Und dann müßte die Burg auch noch dringend renoviert werden, da sie sonst unbewohnbar zu werden droht. Er hat deshalb mit einigen renommierten Antiquitätenhändlern und Auktionshäusern Kontakt aufgenommen, für die er eine Liste verkäuflicher Objekte zusammenstellen will.

Egbert und Winfried sind die letzten ihrer Linie, da sie nie verheiratet waren und keine Nachkommen haben - und auch keine mehr hervorbringen werden, denn Egbert ist 61, Winfried 60 Jahre alt. Besonders Egbert erfüllt diese Tatsache mit Trauer, während Winfried irgendwie nie am anderen Geschlecht interessiert war, sondern nur für seine Musik lebte. Die Brüder sehen sich sehr ähnlich, beide sind groß, schlank und gutaussehend und auch anspruchsvoll gekleidet.

Beide hatten in ihrer Jugend ausgiebig Gelegenheit, die Welt zu sehen und genossen eine gründliche Ausbildung: Egbert, der ältere Bruder ist Historiker, Winfried ist Pianist. Leider, vielleicht auch nicht ganz unbeabsichtigt, erwiesen sich die Studien als brotlose Künste, so daß weder Winfried noch Egbert jemals in ihrem Leben gearbeitet haben. Wie man dem Gesagten entnehmen kann, sind die beiden Burgherren feinsinnige Menschen, mit der Einschränkung daß Winfried...

Nachdem Winfried nur sehr ungern die Aufgabe übernommen hatte, die Bibliothek zu sichten, entwickelte er binnen kurzen einen regelrechten Feuereifer. Dabei erweckt er den Eindruck, als wolle er etwas vor Egbert verbergen, etwas das er entdeckt hat. Zudem hat er einige seltsame Andeutungen fallen lassen, daß die Probleme der Bittersteins bald gelöst seien, ja Hilfe sei nahe.

Winfried verbringt Tag und Nacht über den Büchern und reagiert äußerst gereizt, wenn er gestört wird. Sein Blick wechselt zwischen extremer Unstetigkeit und Starrheit, ebenso wie seine Stimme manchmal entschlossen und dann wieder unsicher klingt. Im Gegensatz zu seinem Bruder fühlt man sich in seiner Nähe unwohl - ein

Psychologiewurf verrät, daß mit ihm etwas nicht stimmt. Die Spieler sollen aber ruhig anfangs im Unklaren gelassen werden, welchem der beiden Brüder sie vertrauen können. Als Aristokrat bis in die Knochen kann Winfried sich nicht damit abfinden, daß schnöder Geldmangel ihn dazu zwingen könnte, kostbaren Familienbesitz an fremde Leute zu verkaufen. Sein Bruder erscheint ihm als Verräter an der Familienehre.

„Frühgeschichtliche Kulte“

Der Wälzer aus dem Jahre 1870 ist zwar extrem unwissenschaftlich (was durch einen Archäologiewurf oder Geschichtewurf herausgefunden werden kann), enthält jedoch eine interessante Beschreibung der sogenannten „Alten Kirche“, einer frühgeschichtlichen Kultstätte in der Nähe der Burg; auf den restlichen Inhalt soll hier nicht eingegangen werden, die „Alte Kirche“ ist weiter unten beschrieben. Der Autor, ein gewisser Graf von Kronenberg, behauptet, daß hier einer Gottheit namens Shub Niggurath Tieropfer dargebracht wurden. Niggurath war die Gottheit der Fruchtbarkeit und der Wälder. Shub Niggurath konnte auch seine Jünger (Jungen ?) aussenden, um ihre Feinde zu erschlagen. Als der Shub Niggurath Kult von der christlichen Kirche zerschlagen wurde, fanden viele seiner Anhänger einen gewaltsamen Tod. Die Letzten sollen einen schrecklichen Fluch über ihre Widersacher ausgesprochen haben. Es liegt für Winfried auf der Hand, daß dies die Ursache für den Niedergang des Hauses Bittersteins ist und nur eine Versöhnung mit der Gottheit es retten kann. In seiner Verwirrung glaubt er außerdem, daß diese Gottheit ihm den Weg zu einem verborgenen Schatz offenbaren könnte. Außerdem glaubt er, seinen Plan geheimhalten zu müssen, da er von Verrätern umgeben ist (eigentlich nur seinem Bruder, aber wenn der schon ein Verräter ist, dann ist es auch der Rest der Welt). Ein kleines Tieropfer, das er bereits dargereicht hat, zeigt leider keinen Erfolg, weshalb er Größeres plant. Das Studium von „Frühgeschichtliche Kulte“ kostet 1W3/1W6 Stabilität und bringt +5% Mythoswissen ein. Der Zaubermultiplikator ist X 3. Erlernbare Zauber sind „Anrufung Shub Nigguraths“ sowie „Rufe Jünger von Shub Niggurath“. Übrigens existiert ein weiteres Buch Graf von Kronenbergs namens „Uralte Schrecken“, das aber nur Autoritäten des Cthulhumyths ein Begriff ist.

Alfred

Der Diener, Hausmeister, Gärtner, Chauffeur, Koch sprich Faktotum bedient die Bittersteins bereits seit der Zeit, als sie sich vor 25 Jahren fest

auf ihrem Stammsitz niederließen. Dies war kurz nach dem Tode ihres verbliebenen Elternteils, der letzten Baronin. Geringfügig jünger als die beiden Brüder - 55 Jahre alt - hofft er, die letzten Jahre bis zu seinem Ruhestand noch herumbringen zu können. Alfred kennt die Brüder und ihre Eigenarten natürlich genau und auch er spürt Winfrieds Veränderung, schiebt sie jedoch auf die unangenehmen Umstände. Es muß schon sehr viel passieren, bevor Alfreds Loyalität erschüttert würde. Stellen wir uns als typischen alten Diener vor. Für die Spieler ist Alfred eine wertvolle Informationsquelle und Hilfe in allen Lebenslagen.

Burg Bitterstein

Die Burg Bitterstein erhebt sich auf einem steilen Felsen, der Teil eines Bergrückens ist, welcher zwei enge Täler voneinander trennt. Unterhalb der Burg befindet sich die gleichnamige Ortschaft, ein romantisches Dörfchen mit etwa 200 Einwohnern. Eine bucklige Treppe führt von dieser Seite hoch, die aber kaum benutzt wird, da auf der Höhe eine weitaus bequemere Straße bis vor das Burgtor führt. Diese endet auf einem gekiesten Vorplatz, der von nicht mehr genutzten Nebengebäuden flankiert wird, während zu dem eigentlichen Burgtor eine verwitterte Steintreppe emporführt. Der Zustand der Außenmauern der Burg zeigt deutlich die Spuren jahrzehntelanger Vernachlässigung. Das Gleiche trifft auch auf die Innenräume zu, die langsam vor sich hinmodern. Dennoch sind die Räume vollgepackt mit den im Laufe der Jahrhunderte zusammengetragenen Besitztümern der Familie. In der 1890er Ära müssen die Burgbewohner noch ohne elektrischen Strom auskommen. Falls das Abenteuer in den 1920ern spielt, liegt es im Ermessen des Spielleiters, inwieweit der Fortschritt vorgedrungen ist. In den 1990ern ist die Burg auf jeden Fall elektrifiziert. Durch das Burgtor gelangt man in einen niedrigen Vorraum, der in einen engen Innenhof führt, der vom Fachwerk der Gebäude umgeben ist: Bitterstein ist eine bescheidene Burg. An dieser Stelle könnte eine ausführliche Beschreibung aller einzelnen Räume folgen (Motto „unbenutzt, schmutzig, leer“), aber was soll's, für den Spielverlauf sind eigentlich nur einige wenige von Bedeutung. Falls die Spieler unbewaffnet sind (was eigentlich realistisch wäre), noch ein Hinweis: In der Diele befindet sich eine Vitrine mit Jagdwaffen. Zu finden sind je eine doppelläufige und einläufige Schrotflinte Cal. 12 sowie ein Jagdgewehr Cal.30. Für Experimentierfreudige hängen auch alle denkbaren mittelalterlichen Waffen an den Wänden des Rittersaales, die beim Probespielen Anklang fanden.

Zimmer der Spieler

Alfred zeigt den Spielern gleich nach der Ankunft ihre Zimmer. Die Räume liegen nebeneinander auf einem Korridor im obersten der 3 Geschoße des Palas, oder Haupthauses. Verbindungstüren zwischen den Zimmern existieren nicht, sind jedoch auch nicht notwendig. Die mit alten Möbeln eingerichteten Zimmer sind nicht gerade sauber und offenbar seit Jahren nicht mehr benutzt worden; die Barone scheinen eben selten Besuch zu haben. Die Himmelbetten sind für heutige Verhältnisse zu kurz und leider inzwischen von allerlei Ungeziefer bewohnt. Zum Glück werden die Spieler kaum Gelegenheit haben sie zu nutzen.



Rittersaal

Unter dem Rittersaal muß man sich hier ein großes Zimmer vorstellen, dessen alte Holzvertäfelung mit alten Wappen bemalt ist, aus denen die vielfältigen Verwandtschaftsbeziehungen der Bittersteins zu anderen Adelsgeschlechtern ersichtlich sind (Geschichte-Wurf). Eine lange Tafel, an der normalerweise nur die beiden Burgherren sitzen, nimmt fast den ganzen Platz ein. Tisch und Stühle sind rustikal aus dunklem Holz gezimmert. In der Mitte der Tafel steht ein mehrarmiger Kerzenleuchter. An einer der Längsseiten befindet sich ein breiter Kamin, an der Querseite gehen Fenster aus Butzenscheiben nach draußen, die im Sommer meistens geöffnet sind. Ein großer Leuchter aus Hirschgeweihen hängt von der Decke. In einer Ecke steht eine alte Ritterrüstung, die schon seit mindestens 200 Jahren nicht mehr poliert wurde.

Egberts Zimmer

Die Privaträume der Burgherren sind eigentlich für die Spieler nicht zugänglich und liegen im ersten Stockwerk. Man könnte sich fragen, warum der Besitzer mit einem so kleinen Zimmer zufrieden ist, wo es doch wesentlich größere und schönere auf der Burg gibt. Die Antwort ist, daß Egbert bereits seit seiner Jugend darin wohnt und sein Zimmer nie aufgeben wollte. Sollten die Spieler beim Herumschnüffeln erwischt werden,

müssen sie schon eine gute Ausrede haben (Schnellsprechen-Wurf), wenn die Gastfreundschaft der Bittersteins nicht sofort ein Ende finden soll. Eine gute Idee (INT X 5) ist, sich unterm Bett, hinter den Vorhängen oder im Kleiderschrank zu verstecken, falls jemand hereinkommt. Nun jedoch zum Zimmer: Ein Himmelbett, Nachttisch, Sekretär mit persönlichen Dingen, Spiegel, Kleiderschrank, Bücherregal mit Unterhaltungsliteratur sowie ein Schachbrett. Die Einrichtung ist alt, was sie aber gerade wertvoll macht. Eine Verbindungstüre führt in ein kleines Badezimmer. Da diese Zimmer bewohnt werden, sind sie wesentlich gemütlicher als die Gästezimmer. In einer der Nachttisch Schubladen liegt die vergilbte Fotografie eines Mädchens sowie ein Bündel alter Liebesbriefe, die von einem schwarzen Band zusammengehalten werden.

Büro Egberts

Dieser Raum wurde von Egbert von Bitterstein zu seinem vorläufigen Büro umfunktioniert und enthält nur einen großen Tisch nebst Stuhl. Auf ersterem stapeln sich die bisher angelegten Inventarlisten (siehe Anhang). Darauf angesprochen, wie weit er mit seinem Vorhaben ist bekennt er „bis jetzt sind ungefähr ein Viertel erfaßt, wobei der Wert der meisten Stücke von uns nicht geschätzt werden kann“. Man kann mit INT X 5 nachvollziehen, daß sich Egbert große Mühe gemacht hat, ein System in das Ganze hineinzubringen. Hier bietet sich auch eine der seltenen Gelegenheiten, die Fähigkeit Buchhaltung anzuwenden. Darauf angesprochen, was sein Bruder dazu beigetragen habe, äußert er nur stürrunzelnd „ich weiß auch nicht, was Winfried in der Bibliothek treibt. Eigentlich müßte er längst fertig sein“. Am Ende des Abenteurs ist eine Liste mit Antiquitäten angehängt.

Winfrieds Zimmer

Ähnlich eingerichtet wie Egberts Zimmer wenn auch wesentlich größer, fällt sofort die Unordnung auf, in der alle Dinge herumliegen. In der Mitte steht ein Konzertflügel, neben dem sich Partituren stapeln.

Alfreds Zimmer

Ähnlich eingerichtet wie die Zimmer der Gäste, im Erdgeschoß. Wenn man etwas herumschnüffelt kann man im Nachttisch einige pikante Heftchen finden. Peinlich, aber harmlos.

Keller

Der Keller besteht aus einem wahren Labyrinth von Gewölben, die tief in den Burgfelsen getrieben sind. Hier liegt das Gerümpel der letzten paar Jahrhunderte, worunter durchaus einige Antiquitäten sein mögen, die man nach etwas Aufpolieren noch gut verkaufen könnte. Die vielen Treppchen und Türen lassen leicht die Orientierung verlieren und viele der Räume sind sicher schon seit Jahrzehnten nicht mehr betreten worden.

In einem stehen einige Holzfässer, die einen seltsamen Geruch ausströmen: Macht man sie auf, wird man von dem Gestank, den sie verbreiten schier umgeworfen (KON X 5 oder 1W6 Runden Ohnmacht). Sie enthalten die Überreste von sauren Gurken, die ein Vorfahr der Bittersteins hier eingelagert hatte. Es kann leicht sein, daß bei ihrem Anblick der Appetit für den restlichen Tag verdorben ist (KON X 3). Außerdem gibt es Ratten hier unten. 20 Ratten (entspricht 2 Packs nach den Regeln) kommen aus den Ecken hervor und stürzen sich in einer wahren Freßorgie auf die Überreste, deren Gestank schier in den Wahnsinn zu treiben scheint. Einige der Tiere stürzen sich wie tollwütig auf die Spieler. Sekunden später verenden sie zuckend auf dem Kellerboden (Stabilitätswurf 0/1W3).

Am tiefsten Punkt des Kellers befindet sich ein etwa 10 Meter tiefes Loch, dessen Existenz die beiden lebenden Barone am liebsten nicht zugeben würden: in ihm hat einer ihrer Vorfahren vor 500 Jahren seine gesamte Familie verhungern lassen, da er glaubte, sie seien von Dämonen besessen. Man kann diese Geschichte in einschlägigen Chroniken nachlesen. Aus diesem Grund wird das Loch als 'Das Verlies' bezeichnet. Wenn man den Hintergrund nicht kennt, wird man die enge Öffnung, durch die sich gerade ein Mann zwängen kann, eher für einen Brunnenschacht halten. Nach etwa 5 Metern erweitert sich die Röhre zu einem grob aus dem Felsen gehauenen kleinen Raum. Sollte sich ein Spieler auf der Suche nach Alfred dort hinunterbegeben benötigt er ein Seil. Klettern ist praktisch nicht möglich (Kletternwurf - 20%). Unten wartet ein gräßlicher Fund - Alfreds zerschmetterte Leiche (1W3/1W6 Stabilität). Eine Untersuchung (Fähigkeit Medizin) bringt nur das Ergebnis, daß er offenbar durch einen Schlag auf den Hinterkopf getötet wurde. Die Bittersteins werden starrsinnig die Theorie vertreten, daß er

versehentlich in den Schacht gestürzt sei und es sich mithin um einen Unfall handle. Sicherlich muß die Polizei verständigt werden - aber bis jemand aus der nächsten Stadt herauskommt, vergehen Stunden, so daß der weitere Verlauf des Abenteuers hiervon nicht berührt wird. Falls man Winfried verdächtigt, wird sich dieser in den Kellergewölben bis zum Abend verstecken.

Bibliothek

Die Bibliothek befindet sich im einzigen Turm der Burg, der an der Längsseite des Palas anschließt. Lange Jahre kümmerte sich niemand um die Bestände, weshalb sie ziemlich in Unordnung geraten sind. Obwohl der Raum nicht besonders groß ist, reichen die Regale doch bis an die Decke und enthalten Hunderte von Büchern aller Art. Da die Bittersteins ihren Besitz früher verwalten mußten, befinden sich hier auch die Bilanzbücher und Besitzaufstellungen. Leider ging Baron Winfried an seine Aufgabe ziemlich unsystematisch heran, so daß von einer professionellen Katalogisierung nicht die Rede sein kann. Im Grunde dient ihm die Arbeit nur als Vorwand, seine eigenen Pläne zu schmieden und insbesondere „Frühgeschichtliche Kulte“ immer wieder von vorne bis hinten zu lesen. Damit das Buch niemand findet, hat er es hinter einem der Bücherregale versteckt. Es kann nicht entdeckt werden, außer man würde bewußt nachschauen. Wenn man ihn im dem Raum besucht, wirft Winfried ständig ängstliche Blicke auf ein bestimmtes Regal, die einem aufmerksamen Beobachter (INT X 5 oder Psychologie) sein Versteck verraten können. Er schließt die Bibliothek übrigens immer ab mit der Begründung, daß er entweder in seiner Arbeit nicht gestört werden möchte oder jemand seine Papiere durcheinanderbringen könnte.

Die Ortschaft Bitterstein

Eine steile Treppe geht vom Burgfelsen hinunter in das kleine Dorf. Abgelegen wie es ist, verirren sich kaum Fremde hierher. Die Bewohner, sofern sie sich blicken lassen, stehen deshalb Auswärtigen eher skeptisch gegenüber. Als einzige erwähnenswerte Gebäude wären das Wirtshaus zur Linde, und die bescheidene Kirche zu nennen. Beide sind normalerweise geschlossen und es gibt auch keinen vernünftigen Grund, weshalb die Spieler sich darin umsehen sollten. Auf dem Friedhof befindet sich das Grab der verflorenen Liebe Baron Egberts. Die Schwester der Verstorbenen lebt noch im Dorf und kann die Geschichte erzählen, ja vielleicht haben die Spieler Glück und sie kümmert sie sich gerade um das Grab, wenn sie vorbeikommen.

Die „Alte Kirche“

Nur etwa 1 Kilometer von der Burg entfernt, versteckt im Wald am Hang liegt die uralte, fast nur Einheimischen bekannte heidnische Opferstätte. Ihren Namen hat sie wohl daher, daß sie wie eine natürliche Kirche aussieht. Ein Feld und Forstweg führt daran vorbei, von dem ein Fußweg abzweigt. Außer ein paar neugierigen Wanderern kommt niemand mehr hierher. Nachdem man diesen Weg zwischen ein paar Felsen hindurch den Hang hinunter gefolgt ist, stößt man auf eine uralte Steintreppe, die hinab in die „Alte Kirche“ führt. Die „Alte Kirche“ betritt man durch ein Felsentor, hinter dem eine enge Schlucht liegt, die nur diesen einen natürlichen Eingang hat. Der Boden ist von Geröll übersät, so daß man an Sitzbänke erinnert wird. Am Ende des etwa 15 Meter langen Felseinschnitts befindet sich ein etwa doppelt mannshoher Monolith, dessen Basis altarartig nach vorne hervorspringt. In der Tat wurde dieser Stein von der Urbevölkerung als Opferaltar benutzt, vor dem sie sich zu unüberlieferten Riten versammelten. Bei näherer Betrachtung können Hühnerfedern und zweideutige Flecken auf den Stein entdeckt werden - Überreste von kleinen Opfern, die der wahnsinnige Baron vor einigen Tagen darbrachte.

Ereignisse am Tag der Ankunft der Spieler

Vormittag: Ankunft auf Burg Bitterstein. Begrüßung durch Egbert von Bitterstein. Baron Winfried hat sich in der Bibliothek eingeschlossen und möchte nicht gestört werden. Dort lernt er die Formeln zur Anrufung Shub Nigguraths auswendig.

Mittag: Mittagessen mit den Burgherren. Man unterhält sich über Gott und die Welt.

Nachmittag: Winfried hat sich wieder in der Bibliothek zurückgezogen. Er bittet Alfred, ihm Kaffee zu bringen, dies jedoch nur als Vorwand um ihn umzubringen. Kaum hat der Diener das Tablett hingestellt, stürzt sich der Wahnsinnige von hinten auf den alten Diener und erdrosselt ihn. Er schleppt die Leiche in den Keller und wirft sie in das „Verlies“. Falls die Spieler später in die Bibliothek kommen, fällt ihnen eventuell das Kaffeegedeck auf, das unberührt auf einem kleinen Beistelltisch steht.

Abend: Alfred ist verschwunden. Es gibt deshalb nur ein provisorisches Abendessen. Die Stimmung ist gedrückt. Am Himmel ziehen sich Gewitterwolken zusammen und es kommt ein böiger Wind auf, der die langen Vorhänge bauscht.

Winfried tritt ans offene Fenster um es zu schließen. Beim Anblick des Wetterleuchtens am Horizont meint er „dies wird keine gute Nacht werden“. Die Spieler werden sicherlich eine Suchaktion vorschlagen. Winfried gibt vor, ihm sei unwohl und schlägt vor, noch eine halbe Stunde zu warten, und sich dann wieder im Rittersaal zu treffen. Falls die Spieler lieber sofort loslegen wollen, geben die Bittersteins zu bedenken, daß sie lieber dabeisein möchten. Höfliche Spieler werden verstehen, daß die Hausherren es ungern sehen, wenn ihre Gäste die halbe Burg auf dem Kopf stellen. Nach dem Abendessen zieht sich Egbert auf sein Zimmer zurück, während Winfried angeblich ebenfalls in sein Zimmer geht. In Wirklichkeit lauert er seinem Bruder auf, schlägt ihn nieder und sperrt ihn gefesselt und geknebelt in der Bibliothek ein. Danach zieht er sich in sein Zimmer zurück und spielt dort Klavier: Modest Petrowitsch Mussorgskys „Das Alte Schloß“, ein düsteres Werk, das gut zur Stimmung paßt. Vielleicht fällt jemanden auf, daß etliche Zeit vergeht, bis die Musik zu hören ist.

Nacht: Winfried möchte seinen Bruder in die Alte Kirche schaffen um ihn dort zu opfern. Außerdem wird versuchen, einen der Spieler in seine Gewalt zu bringen. Er bewaffnet sich mit der doppeläufigen 12er Schrotflinte aus der Jagdwaffenitrine und versucht einen der Spieler alleine zu erwischen. Eventuell muß er sich etwas einfallen lassen, um ihn von den anderen wegzulocken. Natürlich wird er sich das schwächste Opfer aussuchen. Diesen zwingt er dann mit vorgehaltener Waffe mitzukommen. Sicherheitshalber zwingt er seinen Bruder, den Spieler die Hände auf den Rücken zu fesseln und die Beine mit einem Strick zu verbinden, damit er nicht weglaufen kann. Trotz seines Wahns ist Winfried aufgrund seiner Erregung extrem geistesgegenwärtig. Falls der Spieler flüchten will, wird er ihn mit der Flinte niederschlagen. Einen Teil des Wegs legt er in im eigenen Wagen zurück, wobei er den Spieler steuern läßt. Die Spieler werden spätestens durch das Geräusch des wegfahrenden Wagens aufmerksam (Horchen + 50%). Alle anderen Fahrzeuge hat er hastig sabotiert, weshalb ein Mechanischer Reparaturen Wurf genügt um sie wieder fahrtüchtig zu machen. Zumindest erhält er hierdurch einen Vorsprung. Da der Weg sehr schlecht ist, muß alle 100 Meter gegen Autofahren gewürfelt werden, da ansonsten der Wagen im Graben landet. Später wird der Weg so schlecht, daß sie den letzten Teil auf jeden Fall zu Fuß zurücklegen müssen.

„Zur ‘Alten Kirche’ führt nur ein holpriger Feldweg, den Ihr in der Dunkelheit entlangstolpert. Der Wind, der die ersten schweren Regentropfen herbeiträgt, läßt die Zweige der Büsche, die den

Wegrand säumen in Eure Gesichter peitschen. Irgendwo hinter dem Wald schlägt der erste Blitz ein, gefolgt von einem dumpf grollenden Donner. Der Weg führt geradewegs in den Wald hinein. Es geht zwischen ein paar Felsen hindurch den Hang hinunter, ein Weg den Ihr mehr rutschend als laufend zurücklegt. Dann klafft quer vor Euch eine enge Felsenschlucht, zu der linkerhand uralte Treppen hinabführen. Ihr könnt gerade noch (Horchen) Stimmfetzen hören, bevor der Regen und das Gewitter mit voller Gewalt über Euch hereinbricht.

Die Treppe endet an einem torartigen, von Farnkraut umwachsenen Felsdurchgang, durch den ein schwaches Licht kommt. Ihr tretet in einen von den Felsen gebildeten, nach oben offenen Raum ein, eine natürliche 'Kirche', der etwa 40 Personen Platz bieten würde. Der Weg am Boden ist von heruntergebrochenen Steinbrocken versperrt und Kletterpflanzen bedecken die Seiten der Schlucht. Am gegenüberliegenden Ende erhebt sich ein aufrecht stehender, unbehauener Monolith, dessen unteres Ende sich altarartig nach vorne erweitert. Darauf liegt eine gefesselte Gestalt, davor steht ein Mann, der einen langen Dolch zum Stoß erhoben in der Luft hält - 'Ai Shub Niggurath, Ai, Ai! "'. Falls die Spieler Winfried angreifen, wird er hinter dem Altar in Deckung gehen und sich mit der Flinte, die er dort abgestellt hat zur Wehr setzen. Die Spieler können ihrerseits hinter Felsbrocken in Deckung gehen oder versuchen, ihren Gegner zu umgehen und von oberhalb anzugreifen. Bei einem Feuergefecht wirkt sich die Deckung so aus, daß Trefferchancen geviertelt werden. Da das gefesselte Opfer direkt neben dem Wahnsinnigen liegt, wäre es unverantwortlich, mit Schrotschüssen in dessen Richtung zu feuern. Falls Egbert zu Tode kommen sollte, verlieren die Spieler 0/1W3 Punkte Stabilität.

Falls menschliches Blut auf den Opferaltar gelangt, nimmt der Sturm plötzlich an Heftigkeit zu und ein markerschütterndes Heulen dringt durch den Wald (1/1W6 Stabilität). Shub Niggurath ist gnädig zu ihrem Priester! Kurz darauf hören die Spieler wie vor dem Eingang zur Opferstätte Äste krachen.. Fällt der Wind die Bäume oder ist da etwas anderes?

„Groß, schwarz gleich einem kahlen Baum, schleimig und mit Hufen, Mäulern und schlängelnden Armen zwängt sich eine riesige Masse durch den Eingang der Alten Kirche“ Der Spielleiter möge nun bitte die Daten eines Dunklen Jungen von Shub Niggurath dem Regelbuch entnehmen.

Ende

Die Spieler sollen natürlich Baron Egbert möglichst unverletzt retten. In diesem Falle

erhalten sie 1W8 Stabilitätspunkte zurück. Falls Winfried das Abenteuer übersteht, wird der wohl den Rest seiner Tage in einer Heilanstalt verbringen müssen. Finanziell kann für die Spieler diesmal leider nichts herauspringen, aber Egbert wird ihnen das Buch „Frühgeschichtliche Kulte“ aus Dankbarkeit gerne überlassen, falls sie darum bitten.

Daten

Diener Alfred

STK 10 KON 11 KGR 15 INT 10 MAN 8
GES 13 ERS 10 AUS 10 STA 70 TP 13
Schadenbonus 1W4
Englisch 40%, Knigge 75%, Horchen 50%,
Verbergen 66%

Baron Egbert von Bitterstein

STK 10 KON 11 KGR 15 INT 14 MAN 11
GES 10 ERS 12 AUS 15 STA 50 TP 13
Schadenbonus 1W4
Englisch 80%, Latein 25%, Französisch 25%,
Konversation 75%, Geschichte 75%, Autofahren
30%
Schachspielen 50%, Gotha 15%
Schrotflinte 33%

Baron Winfried von Bitterstein

STK 11 KON 12 KGR 14 INT 13 MAN 12
GES 11 ERS 10 AUS 15 STA 0 TP 13
Mythos 6%
Englisch 80%, Italienisch 25%, Französisch 25%,
Klavier spielen 85%, Autofahren 40%, Klettern
35%
Schachspielen 50%, Gotha 15%
Schadenbonus 1W4
Schrotflinte 33%
Gelernte Zauber: Shub Niggurat Anrufen

Rattenpack

Leider sind die Regeln für angreifende Ratten relativ kompliziert: Die Ratten greifen in Packs zu Zehnt an. Die Trefferwahrscheinlichkeit ist 5% X Anzahl der Rattenpacks, der Schaden 1W3 minus Schutz durch Kleidung. Sobald eine Ratte erschlagen ist, rennt das restliche Pack davon. Ich schlage statt dessen vor, die Ratten einfach einzeln angreifen zu lassen. Der Spielleiter kann beliebig entscheiden, wie oft welche Ratte angreift. Eine Ratte beißt mit 30% und macht 1W3-1 Schaden; sie hat 3 TP. Falls der Schaden 0 ist, hat sie sich halt nur in die Kleidung verbissen.

Das Erbe

Dies ist natürlich nur ein Ausschnitt aus Egberts Liste, damit die Spieler einen Eindruck gewinnen können. Die Wertangaben sind für Cthulhu Now in

Deutschen Mark. Für die anderen Epochen sind die Werte in Reichsmark und durch 10 zu teilen.

GEMÄLDE

GIOVANNI DI PIETRO, "LO SPAGNA" (ZUGESCHRIEBEN), UMBRIEN UM 1500, "San Girolamo fra S. Paolo e Santa Caterina", Öl auf dicker Holztafel. Hervorragend ausgeführte biblische Szene mit zentralem S. Girolamo vor Löwen zwischen S. Paolo mit dem Schwert und der betenden Santa Caterina, die zu Jesus am Kreuz blickt, der am oberen Bildrand in den Wolken dargestellt ist. Rechts im Vordergrund ein Bischofshut. Im Hintergrund Landschaft. Unsigniert. Fachmännisch restauriert.. Neu gerahmt. Bedeutendes Werk. 14.000,00 DM

NORDITALIENISCHER MALER, NORDITALIEN UM 1600, "Allegorie mit Sonnenschirm", Öl auf Holztafel. Romantische Szene einer auf einem Felsen sitzenden, nachdenklichen, jungen Frau in weißem Gewand und rotem Tuch. Über ihr eine Putte mit Sonnenschirm, rechts im Hintergrund eine Putte mit Zweig, im Vordergrund eine Ziege. Unsigniert. Kleine Risse in der Holztafel. 39 x 50 cm. Die Holzplatte gitterförmig verstrebt und etwas wurmstichig (nur rückseitig). Der Goldstuckrahmen aus heutiger Zeit., Sehr gute malerische Ausführung, möglicherweise Ausschnitt aus einem größeren Gemälde. 2.500,00 DM

UNBEKANNTER MALER DER RÖMISCHEN SCHULE, ROM 17. JHDT., "Römische Landschaft", Öl auf Leinwand. Fein ausgeführtes Landschaftsbild mit Fluß vor zwei auf Felsen gelegenen Orten mit Kirchtürmen. Im Vordergrund eine Frau sowie zwei badende Männer, die von zwei mit Speeren bewaffneten Wachen geschützt werden. Leicht restauriert. 23 x 31,5 cm. In zugehörigem, keilverstärkten, aufwendig gearbeiteten Goldstuckrahmen (kleinere Fehlstellen). 3.500,00 DM

UNBEKANNTER KÜNSTLER, ALPENLÄNDISCH UM 1850, "Alpenhof vor Hochgebirge", Öl auf Leinwand. Schön gestaltetes Alpenbild mit Gebirgsbach zwischen Bauernhof und Waldstück vor Hochgebirge. 12,3 x 51 cm. In schönem, abgestuften Goldstuckrahmen. 890,00 DM

ÖSTERREICHISCHER MALER, ÖSTERREICH UM 1850, "Der Steuereintreiber", Öl auf Leinwand. Sehr fein gemalte Darstellung einer mittelalterlichen Burg in österreichischer

Gebirgslandschaft umrahmt von Bäumen. Im Vordergrund Ritter zu Pferd mit zwei Gefolgsleuten, die einem Mönch einen Abgabenzettel vorzeigen. Auf dem Pferd des Ritters eine Geldtruhe. Leichtes Krakelee. 43 x 30 cm. In altem, reliefierten Goldstuckrahmen., 1.100,00 DM

UNBEKANNTER DEUTSCHER MALER, DEUTSCH UM 1900, "Portrait einer Dame mit weißer Kopfhube", Öl auf Leinwand. In blassen Farben gemaltes Halbportrait einer jungen Frau mit Halsschmuck, hochgeschlossenem, schwarzen Kleid und weißer Kopfhube. Unsigniert. 63 x 42,5 cm. Ohne Rahmen. 50,00 DM

MÖBEL

STANDUHR, ALPENLÄNDISCH UM 1900, Eichenholzkasten, das Bodenteil breiter und mit Tür. Auf geschweiften Beinen. Das Oberteil mit Glasfenster und geschwungenem Dach. Versilberter Quadrant mit geschwärzten Zeigern. Das Werk mit zwei schweren Gewichten und zwei Glocken. Funktion nicht überprüft. Sehr guter Erhaltungszustand. 208 x 29 x 51 cm., 1.450,00 DM

SILBER

SILBERNES TEESERVICE, AUGSBURG ? UM 1790, Bauchige Form mit handgetriebener plastischer Früchtedekoration. Eingezogener, gefluteter, abgesetzter Tellerfuß. Scharnierdeckel mit plastischer Blume als Knauf. Hochgezogener Gießer mit getriebener Kartusche. Der Henkel aus Holz. Seitlich eingeschlagene, alte Meistermarke. En suite gearbeitete Zuckerdose mit Deckel und Sahnekännchen. H. 24, 14 und 13,5 cm., 2.750,00 DM

SILBERNE WEINPROBIERSCHALE, DEUTSCH 19. JHDT., Dünn gehämmertes Silberblech mit gerolltem Henkel. Durchm. 11 cm. 180,00 DM

SILBERTABLETT, DEUTSCH ? UM 1900, Ovale Form mit abgesetztem geschweiftem Rand. Glatter Spiegel. Im Boden unleserliche Silbermarken. Ca. 900 gr. Ca. 35 x 45 cm., 480,00 DM

SILBERNER WEINKRUG, DEUTSCH MITTE 19. JHDT., Handgetriebener Krug mit breitem, gerilltem Stiel auf blumenförmigem, ausgestellten Fuß. Das Zwischenteil bauchig und schauseitig mit schön graviertem Adelswappen und rückseitigem Monogramm. Der Hals konisch verlaufend und gerillt. Leicht erweiterter Rand. Hohlgearbeiteter Bandhenkel. Im Boden und am Hals Silbermarken. H. 21 cm. Ca. 350 gr. Seltener Krug., 680,00 DM

SILBERNER KERZENLEUCHTER,
ÖSTERREICH/UNGARN 19. JHDT., Mehrfach
abgesetzter, mit Medaillons und floralem Dekor
verzierter, quadratischer Sockel auf vier
ausgestellten Füßen. Der Schaft in antiker
Säulenform. H. 40 cm. Dreifach punziert. Hohl
gearbeitet. Ca. 520 gr., 950,00 DM

VITRINENOBJEKTE

EROTIKA-ELFENBEIN-MINIATUR-RELIEF,
FRANKREICH UM 1850, Herausragend
geschnittene halbplastische Szene aus einem
Pariser Bordell. Im Vordergrund Paar auf einem
Bett beim Liebesspiel, im Hintergrund mehrere
Personen auf Stühlen. Links unten monogrammiert
"SB". In Elfenbeinrahmen mit Ebenholzeinlagen.
76 x 92 mm. In dieser Art sehr selten 2.000,00 DM

PFEIFENKOPF AUS KÖNIGL. UNG. BESITZ,
UNGARN, DATIERT 1857, Großformatiger
Pfeifenkopf aus poliertem, elfenbeinfarbenen Holz
mit plastisch geschnittenem, gekröntem
Doppelkopfadler mit ungarischem Staatswappen.
Das Bodenteil mit Ranken. Breite, aufgesetzte,
silberne Abschlußplatte mit durchbrochenem
Scharnierdeckel. Österr. Silbermarke für das Jahr
1857 und Juwelierspunze "GW". Die Öffnung für
den Pfeifenstil mit silberner Fassung. H. 12 cm.,
Hervorragende Pfeife aus kgl. Besitz., 880,00 DM

TABACKDOSE PIUS VII 1799 - 1823, ITALIEN,
19. JHDT., Eisen, geschwärzt, runde Form. Der
Deckel mit hochreliefiertem Portrait des Papstes
mit Umschrift "Pius septimus Pontifex max.". Der
Rand mit feinen geometrischen Musterringen. Der
Boden mit Flechtdekor umgeben von Blattranken.
Durchm. 7,8 cm. 300,00 DM

ELFENBEIN-HEILIGENFIGUR, ITALIEN,
SPÄTGOTISCH, Sehr fein ausgeführte Figur eines
betenden Heiligen. Der Kopf fehlt. Teilvergoldet.
Kleiner Ausbruch im Sockel. H. 7 cm. 500,00 DM

KREUZ, ÖSTERREICH, DATIERT 1813, Das
Kreuz aus poliertem Ebenholz. Hervorragend
modellierte, silberne Jesusfigur auf Strahlenkranz.
Silberne Beschläge. Silberpunze für das Jahr
"1813" sowie Juweliersmarke. 23,5 x 13 cm. Sehr
schön erhaltenes Kreuz aus der ausgehenden
napoleonischen Epoche. Die Silberteile mit
schöner dunkler Patina. 480,00 DM

PETSCHAFT, DEUTSCH UM 1920/30, Farbloses
Glas. Sechskantige Siegelfläche mit graviertem
Monogramm. Das Griffstück ebenfalls sechskantig
mit geschnittenem Blattdekor. H. 50 mm. 100,00
DM

SCHMUCK

GOLDENE HALSKETTE, Gelbgold. Bestehend
aus 10 filigranen Goldkettchen. Geflutete
Verschlußteile. Punziert "750" sowie Gold- und
Juweliersmarken. 800,00 DM

PERLENKETTE MIT GOLDGFASSTER
GEMME, Kleine Perlen in drei Strängen mit
ovaler, geschnittener Gemme (Frauenportrait mit
Blumenschmuck im Haar). Die Fassung gestempelt
"750" 1.200,00 DM

Los-Nr. 380, GOLDRING MIT EMAIL UND
BRILLANTEN, Gelbgold. Offen gearbeiteter Ring,
die Enden in plastischen, grün bzw blau
emailierten Artischocken mit zwei gefaßten
Brillanten. 1.100,00 DM

SILBERNE TASCENUHR, LIVERPOOL 2.
HÄLFTE 19. JHDT., Silberner Quadrant mit
vergoldeter Blütendekoration, Sekundenteil und
römischen Ziffern. Der Rückdeckel graviert.
Silberstempel und Nummern. Der zweite
Innendeckel mit Hersteller "M. J. Tobias
Liverpool Cylinder Escapement four Hours
Juwelled". Zweifacher Schlüsselbetrieb (fehlen).
Gänzlich hervorragend graviertes, feuervergoldetes
Uhrwerk (Funktion nicht geprüft). Seltener Typ
mit ungewöhnlich aufwendig verziertem Werk
100,00 DM

WAFFEN

DOLCH, BALKAN 19. JHDT., Scharfe
Rücken Klinge mit tief eingeschlagener
Schmiedemarke.. Reich verziertes, geschnittenes
Horngriffstück mit Messingnägeln und roten
Glassteinen. L. 23,5 cm. IN Lederscheide. 190,00
DM

KÜRASSBRUST UND -RÜCKEN, DEUTSCH 1.
HÄLFTE 17. JHDT., Die mittelschwere, eiserne
Brust in einem Stück geschlagen, gegrätet und mit
heruntergezogenem Spitz. Umlaufende
Futterlöcher. Der Hals mit eingeschlagener
Sammlungsnummer. Vernietete Armausschnitte
und Bauchreifen. Der Rücken in einem Stück
geschlagen. Ergänzte Beledung.
Zeughausbestand. 900,00 DM

SCHWERT, DEUTSCH UM 1600,
Zweischneidige, eiserne Klinge mit beidseitig tief
eingeschlagener Marke. Kurze Parierringe mit
terzseitigem, gekerbten Parierring.
Eisengeschnittener, zweifach durchbrochener
Knauf. Eisendrahtwicklung mit Türkenbünden. L.
91 cm. 1.700,00 DM

DEGEN, DEUTSCH 17. JHDT., Zweischneidige, im Schnitt linsenförmige Klinge mit beidseitigem Passauer Wolf und magischer Zahl. Schmale Parierstange mit leicht heruntergezogenen Enden und weit heruntergezogenem, geprateten Mittelteil. Hölzernes Griffstück mit eisernen Längsspangen und geschnittener Fassung. Glatter, vasenförmiger Knauf. L. 90,5 cm. 1.300,00 DM

PERKUSSIONSFLINTE, SÜDDEUTSCH UM 1840, Eiserner, achtkantiger, glatter Lauf. Der Bereich über der Pulverkammer leicht graviert, die Schwanzschraube geschnitten. Jagdlich graviertes Perkussionsschloß mit vorliegender Feder. Holzgeschnitzter Abzugsbügel (beschädigt). Leicht beschnitzte Nußholzvollschäftung mit Messinggarnitur (kleine Fehlstelle an der Mündung). Hölzerner Ladestock. Die Eisenteile korridiert, deren Verzierung provinziell. L. 106,5 cm. 550,00 DM

PERKUSSIONSPISTOLE, DEUTSCH UM 1800, Achtkantiger, glatter, eiserner Lauf mit eingelegtem Messingkorn. Auf Perkussion aptiertes Schloß mit vorliegender Feder. Nußholzschäftung mit geschwärtzter Nase und Messinggarnitur. Die kleine Schloßgegenplatte mit graviertem Krieger, die Daumenplatte durchbrochen gearbeitet und mit gekröntem Herzen. Ladestock. L. 49,5 cm. 550,00 DM

BÜCHER (Winfrieds Liste)

"JAGEN IN VIER WELTTHEILEN", Wien 1876. 174 Seiten. Goldschnitt. Ledereinband mit Goldtitel und Adelswappen. Ex Jagdbibliothek Schwerdt., 35,00 DM

SOEMMERRING, DR. HOFRATH W., "Beobachtungen über Wechsel und Wachstum des Geweihs des Edelhirsches", Sauerländischer Verlag, Frankfurt 1866. 22 Seiten. Lederrücken mit Goldtitel und Adelswappen. Ex Libris der Jagdbibliothek Schwerdt. 35,00 DM

"LO SPIRITO DELLA GUERRA", ITALIEN, Untertitel "L'arte da formare, mantenere e disciplinare la soldatesca", von Alonso Sanchez de Luna, Herzog von S. Aprino. Verlag Simoniana, Neapel 1740. 244 Seiten. In prächtigem, goldverziertem Ledereinband mit dem gekrönten Wappen des Herzogs. 320,00 DM

"GENEALOGISCHES JAHRBUCH D. FREIHERRL. HÄUSER 1876, Gotha. Justus Perthes. 952 Seiten. 1. Abb. Leicht beschädigt. Goldbedruckter Einband. Selten. 100,00 DM

Los-Nr. 1092, "GENEALOGISCHES JAHRBUCH DER GRÄFL. HÄUSER 1876", Gotha. Justus Perthes. 1074 Seiten. Eine Abbildung. Goldbedruckter Einband. Selten. 100,00 DM

"NEUER SCHREIBKALENDER 1800", Untertitel "Almanach oder Zeitrechnung auf das Jahr der gnadenreichen Geburt unseres Herrn Jesu Christi 1800". 40 Seiten. Neben den Monatstafeln mit Daten, Tierkreiszeichen, Planeten, Mondvierteln und anderen Kalenderzeichen ein Anhand der regierenden Häuser Europas sowie eine Auflistung der gängigen Gold- und Silbermünzen. Interessanter Kalender zu Beginn eines neuen Jahrhunderts. 70,00 DM