

Dr. Senkowskis letztes Experiment (Bitterstein II)

Eine Cthulhu Klamotte von Gerhard Schmeußer.

Das Leben auf Burg Bitterstein geht weiter. Baron Egbert holt sich Gesellschaft auf seine Burg: den genialen Physiker Dr. Senkowski mit seinem Assistenten und eine neue Haushälterin. Als er auch noch seinen Bruder Winfried aus der Irrenanstalt zurückholt sowie einen Privatpfleger für ihn einstellt, beginnt eine neue Runde des Spiels. Dr. Senkowski werkelt im Keller in seinem Labor, Baron Egbert sucht den Schatz der Bittersteins und auch sonst ist einiges geboten. Die Investigators dürfen wieder als Gäste dabei sein. Ein Cthulhu Abenteuer, das an die Romane von Jules Verne anknüpft. Es sollten aber maximal 4 Investigators mitspielen, da man sonst sehr schnell den Überblick verliert wer gerade wo ist und die Burgbewohner überansprucht werden. Die Pläne der Burg stehen als gezippte JPEG Dateien zur Verfügung.

Im Teil 1 dieses Abenteuers „Das Erbe der Bittersteins“ ging es darum, daß die beiden Barone Winfried und Egbert von Bitterstein einige Bekannte auf ihre Burg eingeladen hatten um ihnen beim Verkauf etlicher Antiquitäten behilflich zu sein. Der psychisch äußerst labile Winfried war sehr gegen das Vorhaben seines Bruders, aus Geldmangel kostbare Familienbesitzstücke zu verkaufen und war deshalb nur zum Schein auf das Vorhaben seines Bruders eingegangen. Beim Katalogisieren der alten Bibliothek hatte er ein Buch namens „Frühgeschichtliche Kulte“ entdeckt, das seine latente Schizophrenie zum Ausbruch brachte. Der Autor des Buches behauptete, eine „Alte Kirche“ genannte Steinformation in der Nähe der Burg Bitterstein sei eine uralte Kultstätte Shub Nigguraths. Winfried fühlte sich zum Priester dieser Gottheit berufen und schmiedete den wahnsinnigen Plan ihr seinen Bruder Egbert, in dem er einen Verräter sah, zu opfern. Zusätzlich glaubte er, durch eine Versöhnung mit der Gottheit einen alten Fluch von der Familie nehmen zu können. Als ihm der alte Diener Alfred in die Quere kam ermordete er ihn kurzerhand. Danach verschleppte er seinen Bruder Egbert zu der „Alten Kirche“. Die Gäste konnten im letzten Moment den zweiten Mord verhindern und den Verrückten überwältigen. Winfried wurde für unzurechnungsfähig erklärt und in eine geschlossene Anstalt gesteckt. Der Fall erregte kurzzeitig einiges Aufsehen, was das Interesse an der Auktion unerwartet hoch ausfallen ließ. Egbert, der nun völlig alleine dastand verkaufte einen Großteil des Inventars der Burg und konnte mit dem Erlös endlich die dringend notwendigen Renovierungsarbeiten finanzieren. Dabei blieb sogar noch ein schöner Batzen Geld übrig, so daß die finanzielle Lage der Bittersteins wieder vollständig hergestellt war. Danach versank die Burg Bitterstein wieder in ihr Provinzdasein.

Was danach geschah

Einmal mit den Kräften des Cthulhu Mythos eingelassen, gibt es kein Zurück mehr. Der zersetzende Einfluß der fremden und uralten Mächte kann nicht aufgehalten werden. Und selbst wenn es wie im Falle der Bittersteins so aussieht, als sei alles zum Guten gewendet, so kann dies nur eine Selbsttäuschung sein, worauf unausweichlich ein noch schlimmerer Rückfall folgen muß, der alle Hoffnungen zunichte macht.

Baron Egbert machte bald nach diesen Ereignissen die Bekanntschaft eines gewissen Dr. Walter Senkowskis, der einen obskuren und exotischen Forschungszweig der Physik vertrat. Von etablierten Kollegen als Spinner abgetan, beschäftigte sich Dr. Senkowski mit dem Gebiet der Schwerkraftforschung, zu dem er sehr individuelle Theorien aufgestellt hatte, die weiter unten näher erläutert werden. Da sich Egbert von Bitterstein trotz seines neu erlangten Vermögens etwas einsam fühlte und Dr. Senkowski dringend einen Geldgeber für seine Forschung zum Wohle der Menschheit suchte, taten sich die beiden zusammen. Professor Senkowski wurde zum Dauergast auf Burg Bitterstein und holte auch seinen Assistenten Jean Luc auf die Burg. Da die drei Herren Tätigkeiten wie Kochen und Waschen als unter ihrem Niveau betrachteten, stellten sie eine Haushälterin ein, die ihnen wärmsten von einem Moskauer Bekannten empfohlen wurde.

Nachdem Baron Egbert den tiefen Schock über die Wahnsinnstat seines Bruders überwunden hatte, plagten ihn schon bald Gewissensbisse, ob es denn Winfried auch gutginge. Vielleicht mag dies verständlich erscheinen, wenn man bedenkt, daß er sein gesamtes Leben an der Seite seines Bruders verbracht hatte und bis kurz vor dessen geistigem Verfall ein sehr gutes Verhältnis zwischen den beiden bestand. Nicht nur, daß er seinem Bruder verzieh, daß dieser ihn beinahe umgebracht hatte, er empfand nun auch tiefes Mitleid mit ihm. Sein Winfried war eingesperrt an einem fremden Ort unter lauter fremden Menschen, was seiner Gesundheit sicher nicht förderlich war. Also beschloß Egbert, seinen Bruder wieder nach Hause zu holen. Da Winfried aber noch nicht geheilt war - die Ärzte bezeichneten ihn sogar als gemeingefährlich -, mußten spezielle Vorkehrungen getroffen werden. Nach Konsultation mit der Leitung der Heilanstalt ließ Egbert den Bergfried von Burg Bitterstein für

seinen Bruder herrichten. Wenngleich das Domizil abgeschlossen war, so hatte es doch allen Komfort, der angesichts des Zustands seines zukünftigen Bewohners angemessen erschien.

Ungefähr ein Jahr nach den Vorkommnissen des ersten Teils des Abenteuers kehrte Baron Winfried von Bitterstein auf seinen Stammsitz zurück - vorerst unter Verschuß. Selbstverständlich konnte man den Kranken nicht sich selbst überlassen, weshalb er den Pfleger Duncan Blandell einstellte, der ihm von einem englischen Diplomaten und guten Bekannten empfohlen wurde. Der Leser mag nun der Meinung sein, daß Winfried von Bitterstein zwar ein edler Mensch sei, aber mit Geld überhaupt nicht umgehen könne - aber dies bestätigt nur, was in der Einleitung des ersten Teils bereits über ihn gesagt wurde. Egbert hatte nun einmal eine philanthrophe Ader.

Professor Senkowski dagegen hatte eine hervorragende Verwendung für das Geld der Bittersteins: im Keller der Burg baute sich er ein aufwendiges Laboratorium auf. Dort arbeitet er nun Stunde um Stunde an seiner Forschung.

Die Einladung

Einer der Investigators, die in Teil 1 mitgespielt hatten, erhält eines Tages einen Brief von Baron Egbert von Bitterstein:

Werter Herr,

sicher sind Sie überrascht, noch einmal von mir zur hören. Ich hoffe, daß Sie nach den Erlebnissen, die Sie und Ihre Begleiter als unsere Gäste durchlitten haben, wohlauf und mir nicht abhold sind, wenn ich mich nochmals an Sie wende. Der Zustand meines Bruders hat sich wenn auch nicht wesentlich gebessert, so doch stabilisiert, so daß ich es für das Beste hielt ihn wieder nach Hause zurückzuholen, wenngleich er nach wie vor unter Beaufsichtigung bleiben muß. Ich bin fester Hoffnung, daß mein Bruder vollständig gesunden wird. Inzwischen haben sich große Veränderungen auf unserem Stammsitz, der Burg Bitterstein ergeben. Aufgrund des unerwartet hohen Erlöses, den der Verkauf des ererbten Inventars erbrachte, konnte ich nicht nur die dringend notwendigen Renovierungsarbeiten durchführen lassen, sondern auch meinem lieben Freund Dr. Senkowski ermöglichen, seine Forschungen in unseren Räumlichkeiten durchzuführen.

Dr. Senkowski steht nun unmittelbar vor dem Abschluß seiner bahnbrechenden Forschungen auf dem Gebiete der Schwerkraftforschung. Seine jahrelangen Bemühungen werden demnächst von der Inbetriebnahme des Welt ersten Tachyonenkonverters gekrönt werden, der die Menschheit am Abschluß dieses Jahrtausends auf das nächste vorbereiten wird. Ich möchte Sie und Ihre Freunde herzlich einladen, als Ehrengäste bei diesem Experiment zugegen zu sein und würde mich sehr freuen, wenn Sie die Burg Bitterstein und ihre Bewohner dadurch in bessere Erinnerung bekommen würden.

Bitte teilen Sie mir telegrafisch mit, wann sie kommen möchten, wenn möglich schon bald.

Herzlichst, Baron Egbert v. Bitterstein

Fast niemand ist, wer er scheint

Eine nette Gesellschaft, die man ohne weiteres besuchen kann, werden Sie denken, aber der Schein trügt. Denn außer Dr. Senkowski ist niemand der, den er vorgibt zu sein.

Da wäre an allererster Stelle **Baron Winfried**. Eigentlich ist Winfried jetzt Egbert (und umgekehrt) und das kommt so: Winfried der Wahnsinnige war während seines Zwangsaufenthalts in der Heilanstalt nicht auf dem Niveau als Kultist stehengeblieben, auf dem er war, als sein erster Versuch, seinen Bruder auszuschalten scheiterte. Das Ritual wurde vereitelt, aber irgendwie schien diese obskure Göttin einen Narren an ihrem selbsternannten Priester gefressen zu haben, denn es passierte etwas mit ihm: Winfried ist nun in der Lage, seinen Körper zeitweise mit jeder beliebigen Person zu tauschen, die allerdings eine gewisse Zuneigung zu ihm empfinden muß (Mythos-Zauber Mind Exchange) eben sein Bruder, der ihn immer noch liebte. Anfangs waren es nur kurze Phasen, aber inzwischen hält er seinen Bruder fast permanent unter seiner Kontrolle.

Wenn Winfried den Körper seines Bruders besitzt, versucht er ihn möglichst perfekt zu imitieren, damit niemand etwas merkt und er seine Pläne weiterhin verfolgen kann. Dies gelingt ihm auch ziemlich gut, so daß bis jetzt niemand einen Verdacht geschöpft hat. Niemand der Anwesenden kennt die beiden Brüder gut genug, daß es ihm auffiele. Vielleicht verrät er sich aber einmal gegenüber einem der Investigators, die die beiden Barone von früher her kennen. Es könnte zum Beispiel passieren, daß Egbert (Winfried) auf einmal brillant Klavier spielt,

oder Details aus der Heilanstalt erzählt, die eigentlich nur ein ehemaliger Insasse wissen kann. Auf seinen Bruder angesprochen gibt er nur flüchtige Auskünfte „ja, es geht im soweit gut, sein Pfleger sorgt für ihn“, was jedoch kein Grund zur Beunruhigung sein sollte, denn wer spricht schon gerne über solche Dinge. Auch werden sich die Spieler sicher wundern, daß Egbert sich so wenig um seinen Bruder kümmert.



Egbert dagegen findet sich plötzlich eingesperrt im Turm wieder. Er kann sich seine Lage nicht richtig erklären und sein Verstand hat bereits schwer darunter gelitten, so daß er über kurz oder lang ebenfalls dem Wahnsinn verfallen wird. Natürlich ist es sinnlos, mit seinem Pfleger darüber zu reden, daß sein Geist vertauscht sei, da ja genau dieses als klassisches Symptom für Schizophrenie gilt. Im Moment ist er völlig hilflos und macht darüber hinaus zu seinem eigenen Schaden den Eindruck schweren Falls von Schizophrenie, was den Plänen seines Bruders sehr entgegenkommt. Vielleicht vertraut er sich im Laufe dieses

Szenarios den Investigators an - ob diese ihm aber Glauben schenken mag dahingestellt sein. Zum Beweis könnte Egbert Details wissen, wie er die Investigators im ersten Teil des Abenteuers kennengelernt hatte (Wohltätigkeitsveranstaltung, gemeinsame Bekannte etc.) oder aber auch Einzelheiten offenbaren, welche das Familiendrama aus seiner Jugend betreffen (siehe Teil 1: das Mädchen das er liebte, beging Selbstmord weil die alten Bittersteins gegen eine Verbindung waren). Als Beweisstücke könnten die alten Liebesbriefe dienen, die er noch immer in seinem Zimmer aufbewahrt.



Duncan Blandell macht sich große Mühe mit Winfried, aber er ist eigentlich kein echter Krankenpfleger. Der bärenstarke Hüne aus England wird Zuhause normalerweise mit dem Rang Captain angeredet - er steht nämlich im Dienste des englischen Geheimdienstes und sein Auftrag ist es, die Erfindung Dr. Senkowskis zu stehlen. Der Agent wartet nur darauf, daß der Physiker seine Experimente zum Erfolg bringt. Dann wird er dessen Unterlagen entwenden und damit verschwinden. Seine Tarnung als Krankenpfleger ist keinesfalls perfekt: ein Investigator mit entsprechendem Hintergrund könnte herausfinden, daß Mr. Blandell von dieser Tätigkeit keine Ahnung hat. Falls man ihn zu demaskieren versucht, wird er aber alles

damit erklären, daß ein England eben andere Auffassungen über die medizinisch richtige Behandlung von Geisteskranken herrschen. Falls alle Stricke reißen wird er sich mit den aktuellen Forschungsergebnissen und auf Nimmerwiedersehen verschwinden.



Daß der echte Egbert **Dr. Senkowski** auf die Burg geholt hat, ist teilweise dem Einfluß Winfrieds zuzuschreiben und Teil dessen Plans. Der aus Leipzig stammende Physiker verkörpert den Typus des weltfremden Sonderlings, der in Fachkreisen völlig ignoriert wird. Wahrscheinlich wollen die Investigators vorab Informationen über ihn einholen. Ein Bibliotheksbenutzungswurf fördert ein Buch von ihm zutage mit dem Titel „Masse, Relativität und Schwerefeld“, das nur mit Hilfe eines Fertigkeitwürfs „Physik“ überhaupt halbwegs verstanden werden kann, dann allerdings ziemlich abartig erscheint. Seine Theorien zur Schwerkraft lauten dahingehend, daß die Schwerkraft durch ein allgegenwärtiges Tachyonenfeld hervorgerufen wird. Diese Tachyonen sind ganz eigenartige Teilchen. Laut der speziellen Relativitätstheorie (die 1905 veröffentlicht wurde), kann sich normale Materie nicht schneller als mit Lichtgeschwindigkeit bewegen. Im Gegensatz dazu haben Tachyonen die Eigenschaft, daß sie nicht langsamer als Licht werden

können, woraus folgt, daß sie eine imaginäre Masse haben. Die Frage, wie man sich eine imaginäre Masse vorstellen müsse, beantwortet Senkowski in der Regel mit „Es ist völlig irrelevant, ob Sie oder ich uns einen physikalischen Zusammenhang vorstellen können, was zählt ist, daß ein mathematisches Kalkül dafür vorhanden ist!“ Mit anderen Worten, man kann es nicht begreifen aber berechnen. Eine gewisse Ähnlichkeit mit der Äthertheorie ist nicht von der Hand zu weisen, wobei Senkowski stets ausdrücklich betont, daß hierin eventuell sogar der Schlüssel zu einem noch allgemeineren Verständnis des Elektromagnetismus oder sogar einer „vereinheitlichten Feldtheorie“ liegen könnte. Senkowski glaubt nun einen Weg gefunden zu haben, wie man das Tachyonenfeld anzapfen kann, um damit eine schier unerschöpfliche Energiequelle zu erschließen.

Dr. Senkowski ist kein Kultist. Nein, er ist fest überzeugt, dem Wohle der Menschheit zu dienen. Aber er ahnt ja gar nicht, an welchem Abgrund er sich bewegt: das Tachyonenfeld, das er in seinen Berechnungen hergeleitet hat, ist in Wirklichkeit ein Aspekt Yog-Sothoths. Und mit seiner Maschinerie ist er auf dem besten Wege, eine

katastrophale Manifestation dieser schrecklichen Gottheit heraufzubeschwören. Dies ist auch genau der Grund, weshalb Winfried von Bitterstein seine Forschungen fördert. Sein teuflisches Gehirn arbeitete die ganze Zeit seiner „Verbannung“ an dem Gedanken, wie er sich an den Investigators, die seine Beschwörung Shub Nigguraths vereitelt hatten rächen könnte. Nun erscheint ihm die Gelegenheit, sie bei der erwarteten Manifestation Yog Sothoths als Schlachtvieh zu gebrauchen einfach zu verlockend, als daß er sie auslassen könnte. Natürlich ist er sich bewußt, daß die Investigators eine potentielle Gefahr für seine Pläne darstellen, aber die Verlockung, in einem großen Moment über sie triumphieren zu können ist einfach zu groß, als daß er dieses Risiko nicht eingehen würde. Ob Shub Niggurath oder Yog Sothoth ist für Winfried völlig gleich, Hauptsache er hat seine Rache.

Übrigens: Am liebsten zitiert der gute Doktor sein Vorbild, den großen Einstein im besten Sächsisch mit den Worten „Wenn man nicht gegen den Verstand verstößt, kann man überhaupt zu nichts kommen“. Im Anhang befindet sich zur Untermauerung ein Auszug aus seinen Forschungsunterlagen.

Käthe Senkowski, ein optionaler Charakter:

In den Romanen Jules Vernes, an das sich dieses Abenteuer anlehnt, hatte der geniale Wissenschaftler üblicherweise eine hübsche Tochter, die zwar völlig passiv war und keine Ahnung hatte, aber ein attraktives Entführungsoffer für die Schurken des Stücks darstellte. Einer der Helden darf sie dann retten und ihr Herz erobern. Naiv glaubt sie fest an ihren Vater und verehrt heimlich dessen Assistenten, der aber ganz andere Dinge im Kopf hat. Sie leidet unter schrecklicher Langeweile und verbringt den Tag mit so sinnvollen Beschäftigungen wie Lesen, Stricken und ihrem Vater helfen. Wir wollen sie Käthe nennen und nur erwähnt bleiben lassen. Im Anhang stehen ihre Spielwerte.



Wie jeder richtige Wissenschaftler hat auch Dr. Senkowski seinen Assistenten dabei, der ihn nicht nur bei seinen Experimenten unterstützt, sondern auch sonst als Diener fungiert. Ein Genie wie Dr. Senkowski, das sich ständig in höheren geistigen Sphären bewegt, neigt schon einmal dazu, triviale Dinge wie das Hemdenwechseln zu vergessen, und braucht auch jemanden, der einmal in seine Fußstapfen tritt. Hier ist es sein Schüler **Jean Luc Moulin**. Der junge Physiker ist noch nicht lange an der Seite des Doktors, was auch die einzige Erklärung ist, weshalb sein Mentor noch nicht bemerkt hat, daß er nicht viel Ahnung von seinem Fach hat. Jean Luc Moulin ist nämlich in Wirklichkeit ein französischer Geheimagent, der die Erfindung Senkowskis der alleinigen Nutzung durch die Grande Nation zuführen soll. Seine Chancen stehen sehr gut, da er das volle Vertrauen Dr. Senkowskis genießt und nur im richtigen Moment die Papiere mit den Forschungsergebnissen einpacken und damit zu verschwinden braucht. Wenn er die Tachyonentheorie verstehen würde,

bräuchte der Agent die Papiere erst gar nicht zu stehlen, aber leider hat er eine ganz andere Ausbildung genossen. Es dürfte schwierig fallen, Moulin zu demaskieren, da er seine Rolle sehr gut spielt und immer behaupten kann, sich erst seit kurzer Zeit mit Senkowskis Spezialgebiet zu befassen. Übrigens verdächtigt Jean Luc die Haushälterin Olga, daß sie regelmäßig Papiere aus Dr. Senkowskis Zimmer entwendet und beobachtet sie heimlich - falls ein Aussenstehender ihn dabei ertappt, wird dies aber eher so aussehen, als habe er ein Auge auf die attraktive Russin geworfen.



In unserer Aufzählung der Personen fehlt nur noch Haushälterin **Olga**. Schon allein die Tatsache, daß die junge Frau aus Moskau stammt sollte uns verdächtig erscheinen - und tatsächlich ist Olga Petrowa eine russische Geheimagentin, deren Aufgabe darin besteht -aber wir wollen uns nicht unnötig wiederholen. Da sie als Haushälterin für Ordnung und Sauberkeit auf der Burg zuständig ist, hat sie freien Zugang zu Dr. Senkowskis Labor. Man hat fast schon den Eindruck, als würde sie dort besonders streng auf Staubfreiheit achten, so oft wie man sie dort antreffen kann. Zur Rede gestellt wird sie behaupten, daß es ihr ein Bedürfnis sei, den „guten Professor“ (der eigentlich nur ein Doktor ist) so gut wie möglich zu unterstützen da sie eine große Bewunderung für seine Arbeit hege.

Stellen sie die Charaktere ruhig ein wenig überzogen als typischen Engländer, Franzosen und Russin dar. Die Aufgabe der Investigators ist selbstverständlich, so viele Agenten wie möglich zu enttarnen und die Dokumente Senkowskis vor fremden Händen zu schützen. Das Experiment hingegen sollte auf jeden Fall stattfinden und erst im letzten

Moment durch die Investigators abgebrochen werden. Viel schöner ist aber, wenn das Experiment „gelingt“ und ein Riesenchaos hereinbricht - auch wenn Burg Bitterstein dabei völlig zerstört wird.

Nach den Personen kommen nun die Orte dran, wobei wir diesmal einen Plan der Burg haben, da es wichtig werden kann, wer wo untergebracht ist.

Die Burg

Burg Bitterstein ist nicht groß. Man betritt sie durch einen kleinen Turm an der Ostseite. Zuerst befindet man sich in einer Eingangshalle, deren Rückwand der älteste Teil der Burg, der Bergfried bildet (erkennbar an den dicken Mauern). Hinter dem Bergfried befindet sich die eigentliche Burg um einen kleinen Innenhof, die aus einem Erdgeschoß und 2 Stockwerken besteht und die gleiche Höhe wie der Bergfried erreicht, so daß dieser von außen kaum noch als solcher zu erkennen ist.

In den Plänen sind freie Zimmern eingezeichnet in denen die Investigators untergebracht werden. Diese Zimmer sind alle mit Bett, Schrank, Tisch etc. eingerichtet was aber keine Rolle spielt.

Erdgeschoß

Den Innenhof betritt man durch eine weitere Diele. Hier befindet sich immer noch die Vitrine mit den Jagdwaffen, (je eine doppelläufige und einläufige Schrotflinte Cal. 12 sowie ein Jagdgewehr Cal.30.). Auch wenn die Investigators von ihrem ersten Besuch vorgewarnt sind, so spricht es für keine gute Spielrunde, wenn die Spieler bewaffnet sind. Ebenso sollte auch ihr gesellschaftliche Stand entsprechend sein, da es kaum einleuchtend ist, daß ein Baron sie zu sich einlädt. Im Erdgeschoß befinden sich die Wirtschaftsräume der Burg sowie Olgas Kammer. Das Erdgeschoß des Bergfrieds ist nur durch eine Bodenklappe in der Bibliothek im ersten Stock zugänglich und ungenutzt. Auf Küche, Waschraum und Speisekammer will ich hier nicht näher eingehen.

Eßzimmer des Personals: Das einzig Interessante an diesem Raum ist, daß in einem Wandschränkchen ein großer Schlüsselring mit allen Schlüsseln der Burg aufbewahrt wird. In der Regel haben alle Türen eine Stärke von 15 Trefferpunkten. Vielleicht fällt es einem Investigator mit besonders guter Beobachtungsgabe auf, daß alle Schloßbewohner außer Baron Egbert und Dr. Senkowski ihre Zimmer absperren. Die altmodischen Türschlösser können leicht mit einem Dietrich und einer Geschicklichkeitsprobe geknackt werden bzw. mit der Fähigkeit Schlösser Öffnen. Aber Vorsicht, die Investigators sind nur Gäste! Es kann brenzlich werden, wenn die Spieler in einen verschlossenen Raum eindringen und jemand zufällig vorbeikommt. Da hilft nur noch, sich zu verstecken. Es ist klüger, solche Aktionen einzeln durchzuführen und jemanden Schmiere stehen zu lassen, als vier Mann stark in ein fremdes Zimmer einzubrechen und sich auch noch lautstark dabei zu unterhalten. Falls sie erwischt werden, müssen sie sich schon eine gute Ausrede einfallen lassen, oder Baron Egbert verabschiedet sie noch am gleichen Tag.

Olgas Zimmer: Luxuriös kann man es nicht nennen, aber die Haushälterin hat es sich ganz gemütlich eingerichtet. Unter ihrem Bett hat sie einen Koffer versteckt, der mit einem dreistelligen Zahlenschloß gesichert ist (die richtige Kombination ist 487). Das Schloß kann am einfachsten durch Probieren geknackt werden. Fähigkeiten wie Mechanische Reparaturen etc. sind hier nicht anwendbar. Der Inhalt des Koffers besteht aus einem russischen Reisepass, der auf den Namen Olga Petrowa ausgestellt ist sowie eine seltsame Tabelle mit Buchstaben und Zahlen. Ein Ideenwurf verrät den Spielern, daß es sich um einen Geheimcode handelt. Die Haushälterin schreibt jede Woche an ihre Schwester in Moskau so, so. Falls die Agentin enttarnt wird, wird Olga ihre Mission sofort beenden - natürlich nicht, ohne die Forschungsunterlagen Dr. Senkowskis mitzunehmen. Um noch weiterspielen zu können, sollte Olga aber einen Fehler machen und von den Anwesenden festgehalten und der Polizei übergeben werden können. In der Schublade mit Olgas Unterwäsche - die erstaunlich teuer für die einer Haushälterin ist - befindet sich zuunterst eine schwere 9mm Tokarew Pistole, die mit 8 Schuß geladen ist. Hinter einer zweiten Türe, die abgesperrt ist, liegt ein ungenutzter Raum.

Dieser Raum, durch den man nur durch Olgas Zimmer gelangen kann, ist im Zuge der Verkaufsaktion leerräumt worden und wird seither kaum noch betreten. In einer Ecke befindet sich eine weitere verschlossene Türe. Dahinter liegt die **alte Kapelle**, ein kahler und düsterer kleiner Andachtsraum mit einem Altar und einem Holzkreuz sowie einer Gebetsbank. Die Kapelle ist sehr klein. Sie wird schon seit Jahrzehnten nicht mehr benutzt und verfällt in Vergessenheit und Staub. Hier ist es ein wenig kalt und unheimlich. Es gibt 4 Buntglasfenster, welche die Kardinaltugenden darstellen:

1. Gerechtigkeit = ist die andere Seite der Liebe

- | | | |
|---------------|---|-------------------------------|
| 2. Starkmut | = | im Kampf gegen die Sünde |
| 3. Tapferkeit | = | Durchhalten in Leid und Kreuz |
| 4. Mäßigung | = | überall das rechte Maß |

Jede Tugend ist durch eine Frauengestalt symbolisiert. Die Bedeutung der Fenster kann mit einem Fertigkeitwurf Theologie oder durch Nachforschen in der Bibliothek (pro Stunde 1 Bibliotheksbenutzungswurf) herausgefunden werden.

Der Schatz der Bittersteins

Diese Fenster stellen einen Schlüssel zu dem Schatz dar, der im ersten Teil erwähnt wurde. Baron Winfried glaubte damals, mit Hilfe Shub Nigguraths einen alten Schatz finden zu können. Laut einer alten Familienlegende soll einer der Vorfahren der Bittersteins im Dreißigjährigen Krieg 1640 die Wertsachen der Familie vor den anrückenden Franzosen versteckt haben. Als jene die Burg kampflos besetzten, warfen sie die Bewohner in das Erdgeschoß des Bergfrieds. Der Burgherr, dem sie übel mitgespielt hatten, starb während der Gefangenschaft - leider ohne das Versteck jemandem mitgeteilt zu haben. Dennoch hatte er heimlich einen Hinweis auf sein Geheimnis hinterlassen. Mit einem kleinen Stein, der aus der Mauer herausgebrochen war, hatte er die Worte „Die höchste Tugend ist der größte Schatz“ in eine der Wände seines Kerkers geritzt. Die Inschrift ist bis heute niemanden aufgefallen, da sie sehr unauffällig und nur einen Fuß breit über dem Boden ist. Sie ist heute noch lesbar und kann mit Hilfe der Fähigkeit Verborgenes Entdecken gefunden werden.

Inwiefern stellt dieser Satz nun den Schlüssel zu dem Schatz dar? Einem aufmerksamen Betrachter der Fenster mit den Tugenden in der Kapelle mag auffallen, daß die Hintergründe starke Ähnlichkeit mit bestimmten Orten auf Burg Bitterstein haben:

1. Gerechtigkeit: Eines der Turmzimmer über der Kapelle
2. Starkmut: Arkaden im 2. Stockwerk
3. Tapferkeit: Sternzimmer im Bergfried
4. Mäßigung: Rittersaal

Die Aufgabe besteht nun darin, die höchste Tugend herauszufinden und dort nach dem Schatz zu suchen. Die Lösung ist nicht eindeutig, aber der Urheber des Rätsels war der Ansicht, daß die Tugend der Gerechtigkeit, die höchste sei, woraus folgt, daß der Schatz in einem der Turmzimmer versteckt sein muß. Im ersten Stock befindet sich das Turmzimmer noch im Originalzustand, während das im zweiten Stock zum Badezimmer umgebaut wurde. Sieht man sich dort um, so ist unschwer zu erkennen, daß ein Schatz bei dem vollständigen Umbau des Zimmers wahrscheinlich gefunden worden wäre. Woraus folgt, daß der Schatz im Turmzimmer im ersten Stock versteckt liegt.

Woraus besteht nun der sagenhafte Schatz? Um auf dem Boden der Realität zu bleiben, waren die Bittersteins nie extrem reich gewesen. Der Schatz besteht „nur“ aus einem silbernen Abendmahlskelch, einer goldenen Kette und einem ca 15cm großen, silbernen Kruzifix. Der Geldwert ist zwar ganz nett aber reich werden wird man davon nicht. Außerdem wird natürlich Baron Egbert(Winfried) seine Eigentumsansprüche geltend machen und den Entdeckern lediglich einen Finderlohn zuerkennen.

Übrigens Baron Winfried glaubt wie schon im ersten Teil immer noch, den Schatz finden zu müssen und sucht heimlich danach, siehe unter dem Abschnitt „Ereignisse“.

Erster Stock

Im ersten Stock des Bergfrieds befindet sich immer noch die **Bibliothek**, wenngleich sie auch ziemlich dezimiert ist. Da sie bereits im ersten Teil eine Hauptrolle gespielt hat, birgt sie keine literarischen Geheimnisse mehr. Neu ist die Klappe, die in das Erdgeschoß führt und die im ersten Teil durch einen Teppich verborgen war. Steigt an die Leiter hinunter, so kommt man in ein finsternes und muffiges Loch, das nur zwei keilförmige Mauernischen hat, in denen kleine Luftlöcher sind.

Baron Egberts Zimmer wurde in ebenfalls in Teil 1 bereits beschrieben und ist nur um ein kleines **Turmzimmer** erweitert, das direkt über der Kapelle liegt. Dieses Zimmer hat es aber in sich: in ihm ist der verschollene Schatz der Bittersteins versteckt. Eine eingehende Untersuchung des Raumes durch Abklopfen der Wände etc. sollte den Investigators nicht zu einfach gemacht werden. Immerhin wurde der Schatz in den letzten 300 Jahren nicht gefunden, weshalb ein einfacher Verborgenes - Erkennen Wurf hier nicht ausreicht. Zum Einen wäre da der Teppich und die Möbel - ein Schreibsekretär, Tischchen mit Blumenvase, ein Regal mit Spirituosen und Gläsern, Vorhänge vor den altmodischen Fensterbänken - die Teile der Wände und des Bodens verdecken. Die Einrichtung ist nicht alt genug um als Versteck in Frage zu kommen. Die Gestalt der Tugend auf dem Kapellenfenster sitzt auf einer Fensterbank: ein Hinweis, denn der Schatz befindet sich in einer der Fensterbänke, die nicht massiv sind, sondern einen Hohlraum enthalten. Beim Abklopfen mit der Hand klingt die Fensterbank dennoch nicht hohl, da das Mauerwerk immer noch dick genug ist. Das Versteck ist so geschickt

mit einer Schicht Mörtel zugemauert, daß es nicht erkennbar ist. Mit Hilfe eines Hammers kann schon eher der Hohlraum gefunden werden und die Mörtelschicht ist mit ein paar Schlägen durchbrochen. Das Turmzimmer hat zwei Fenster, so daß die Spieler eine Chance von 50% haben, auf Anhieb den Schatz zu finden. Wenn sie Pech haben, so finden sie nur einen leeren Hohlraum. Ob sie dann noch die andere Fensterbank aufhämmern oder glauben, daß ihnen jemand zugekommen ist, bleibt ihnen überlassen.

Dr. Senkowski hat es sich in Baron Winfrieds Zimmer eingerichtet, das den Namen „**Ahnfrauzimmer**“ trägt, da es in alten Zeiten traditionsgemäß der Hausherrin gehörte - zuletzt der Mutter der letzten noch lebenden Bittersteins. Wie alle Genies ist Senkowski sehr unordentlich; in seinem Zimmer herrscht ein Chaos von wissenschaftlichen Büchern, Zetteln mit Berechnungen, Kleidungsstücken, Schreibutensilien etc. Obwohl die Haushälterin offiziell natürlich über dieses Tohuwabohu jammert, ist sie in Wirklichkeit froh, beim Aufräumen ungehindert in den Sachen des Doktors stöbern zu können. Dieser bekommt auch regelmäßig Wutanfälle, wenn Olga wieder „seine ganzen Sachen weggeräumt“ hat und er nichts mehr finden kann - oft zu Recht, denn so manches Papier landet in Olgas Schürze. Trotz Verbote Senkowskis, seine Sachen durcheinander zu bringen besteht die Haushälterin kraft ihres Amtes darauf, für Ordnung zu sorgen.

In dem kleinen **Kaffeezimmer** treffen sich Baron Egbert, Dr. Senkowski und dessen Assistent jeden Nachmittag um halb drei zum geselligen Kaffeetrinken. Wenn es nicht zu viele Investigators sind, werden auch diese eingeladen. Dr. Senkowski erzählt aus seiner Forschung, Egbert von alten Zeiten und bei Kaffee, Gebäck und Zigarren erreicht man fast den Idealzustand und möchte gar nicht mehr aufstehen.

Jean Luc Moulins Zimmer ist ebenfalls sehr gemütlich. Auffällig ist, daß der angebliche Student keinerlei Fachliteratur oder sonstige Hinweise auf sein Studium besitzt. Statt dessen findet sich unter seinem Bett ebenfalls ein kleiner Koffer, der mit einem dreistelligen Zahlenschloß gesichert ist (Kombination 876) und ebenfalls verfängliche Geheimcodes enthält. Die Briefe, die der Student jede Woche seinen Eltern in Paris schickt, erscheinen nun in einem ganz anderen Licht. In der Schublade, wo er seine Socken aufbewahrt, liegt zuunterst eine schwere 9mm Châtellerault Pistole, die mit 8 Schuß geladen ist.

Zweiter Stock

Baron Egbert hat hier sein neues **Schlafzimmer**. Früher hatte er sein Bett in dem Zimmer darunter, das heute als reines Wohnzimmer genutzt wird. In dem kleinen Turmzimmer hat er sich nachträglich ein Bad einbauen lassen.

Interessant ist hier auch noch **Winfrieds Zimmer**, das nur durch den Rittersaal oder direkt vom Zimmer seines Pflegers erreicht werden kann. Die Türen sind hier stärker (STK 20) und haben auch bessere Schlösser, was darauf schließen lässt, daß Egbert seinem Bruder doch nicht ganz traute, als er ihn wieder einziehen ließ. Ironie des Schicksals, daß er sich damit sein eigenes Gefängnis gebaut hat. Das Zimmer hat noch eine zweite Türe zum Rittersaal, die aber immer abgesperrt ist und nicht benutzt wird.

Das Zimmer **Duncans** beinhaltet die gleiche Ausrüstung wie die seiner Kollegen, die hier nicht nochmals beschrieben wird, nur daß die Pistole vom Fabrikat Webley & Scott ist. Erwähnenswert ist an dieser Stelle nur noch Duncans Onkel in Oxford, den er so mag, daß er ihm jede Woche einen kurzen Brief schreibt.

Keller

Neben dem Verlies, das in Teil 1 bereits eine berüchtigte Rolle gespielt hat, bot der Keller ausser vielen Räumen und Gerümpel wenig Interessantes. Dies hat sich geändert, seit Dr. Senkowski hier sein **Labor** eingerichtet hat. Im Kellerlabor auf Burg Bitterstein ist der Forscher dabei, einen Versuchsaufbau zu erstellen, mit dessen Hilfe er seine Theorie beweisen kann. Bei dem großen finalen Experiment wird Dr. Senkowski imaginäre Masse aus dem Tachyonenfeld in reale Masse umwandeln, wobei nach der berühmten Formel $E=mc^2$ eine riesige Energiemenge frei werden müßte. Da er mit der gewonnenen Energie irgendwo hin muß, will er sie in das öffentliche Stromnetz einspeisen. Die Apparatur, die das bewerkstelligen soll, kann man sich als Gewirr von riesigen Spulen, Funkenstrecken, Schalttafeln, großen Zeigerinstrumenten und Kabeln vorstellen - ein richtiges Science Fiction Labor aus einem B-Film der 50er Jahre. Selbstverständlich zeigt der Physiker den Investigators seine Erfindung wobei er hochtheoretische Erklärungen abgibt, ohne zu bemerken, ob sein Gegenüber etwas versteht oder nicht (Fähigkeitswurf Physik, Jede andere Naturwissenschaft - 40%). Das Labor hat eine Stahltüre mit einem modernen Schloß, ist aber nie abgesperrt. Senkowski bewahrt seine Aufzeichnungen in einem Aktenordner auf, der in einem Laborregal steht. Der Ordner ist aber nie vollständig, da er ständig irgendwelche Papiere entweder auf den Tischen oder seinem Zimmer herumliegen lässt. Ein Dieb hat es deshalb nicht leicht, die kompletten Unterlagen zu stehlen, da er sie erst zusammensuchen muß. Falls es soweit kommt, daß einer der Geheimagenten zuschlägt, muß er mindestens diese zwei Orte besuchen. Es ist denkbar, daß er bei halb

ausgeführtem Plan aufgehalten wird (z.B. könnte er in ein Gespräch verwickelt werden) und die fehlenden Unterlagen bemerkt werden. Der Agent wird wahrscheinlich nichts riskieren und versuchen, die Papiere, die sich bereits in seinem Besitz befinden zu verstecken. Dann wird er einen günstigen Moment abwarten, sich den Rest unter den Nagel zu reißen und zu verschwinden. Das Versteck kann dann zufällig von jemand anderem gefunden werden.

Ablauf des Abenteuers und Ereignisse

Die Beschreibung der Personen und die alte Burg sollten genügen, um das Abenteuer sich entwickeln zu lassen. Die folgenden Ereignisse brauchen weder vollständig noch in der Reihenfolge gespielt zu werden, wie sie hier auftreten. Mit ihrer Hilfe ist sichergestellt, daß den Spielern nicht langweilig wird.

Ereignis 1

Denjenigen unter den Investigators, die den ersten Teil des Abenteuers durchgespielt haben, wird bei der Ankunft auf Burg Bitterstein sofort auffallen, wie sehr sich das alte Gemäuer zu seinen Gunsten gewandelt hat. Die Fassade ist frisch verputzt und die baufälligen Stellen sind erneuert, die Auffahrt frisch gekiest und das Tor frisch gestrichen. Egbert(Winfried) heißt die Spieler willkommen, Olga zeigt ihnen ihre Zimmer. Dann werden die Investigators mit den Burgbewohnern bekannt gemacht. Je nach Tageszeit bietet Egbert ihnen dann etwas zu Essen an.

Ereignis 2

Die Spieler ertappen Baron Egbert(Winfried), wie er in irgendwelchen Ecken der Burg herumstochert, oder in der Kapelle die Mauern abklopft. Er wird z.B. nach erfolgreichem Fähigkeitswurf Diskussion der Investigators zugeben, daß er wie sein Bruder vor ihm, an den Schatz der Bittersteins glaube und als Zeitvertreib danach suche. Dies sollte genügen um die Neugierde der Investigators zu wecken, denen er dann die alte Legende erzählt. Weder Egbert noch Winfried haben eine Ahnung, wo der Schatz zu suchen ist.

Ereignis 3

Die Investigators möchten eventuell Winfried(Egbert) sehen. Sein Bruder versucht diese Begegnung verständlicherweise so lange wie möglich hinauszuzögern. Die Ausreden gehen in die Richtung „Es geht ihm heute nicht gut“ oder „Ein Treffen könnte ihn zu sehr aufregen“. Duncan Blandell möchte ebenfalls, daß der Patient in Ruhe gelassen wird, wenn auch aus anderen Gründen. Falls die Investigators aber nicht lockerlassen, dürfen einer oder zwei von ihnen Winfried(Egbert) einen kurzen Besuch abstatten. Winfried(Egbert) wird den Spielern erzählen, sein Körper er sei gegen seinen Willen mit dem seines Bruder vertauscht worden und die Investigators müssten den echten Winfried aufhalten. Natürlich kann sich der Arme soviel Mühe geben wie er will, er wird nur seiner Rolle als Verrückter gerecht und niemand wird ihm glauben. Pfleger Duncan fühlt sich in seiner Meinung bestätigt, daß der Besuch seinen Patienten nur unnötig aufregt und wird deshalb die Spieler schon bald bitten, wieder zu gehen. Da wir es hier aber nicht mit normalen Besuchern sondern mit Erforschern des Abartigen zu tun haben, sollte der Spielleiter diese Begegnung erst stattfinden lassen, wenn die Investigators schon ein wenig in die Geheimnisse dieses Abenteuers eingedrungen sind.

Ereignis 4

Die Investigators ertappen Jean Luc Moulin dabei, wie er Olga Petrova nachspioniert, als sie sich in Dr. Senkowskis Zimmer zu schaffen macht. Wie gesagt macht er dabei sehr stark den Eindruck, als habe er ein Auge auf sie geworfen, was er dann auch als Ausrede benutzen wird, falls es jemanden auffällt. Dabei wird er versuchen, das Ganze als witzig hinzustellen und bittet die Spieler, ihm nicht die Tour zu vermasseln.

Ereignis 5

Baron Winfried(Egbert) schafft es, aus seinem Zimmer zu entkommen, indem er die Türe zum Rittersaal mit einem selbstgebastelten Dietrich aufsperrt. Er irrt durch die Burg auf der Suche nach seinem Bruder. Bei Nacht, wenn alle schon auf ihren Zimmern sind, wäre dieses Ereignis am effektivsten: Schritte auf dem Gang, jemand schleicht in der Burg herum, quietschende Türen und knarrende Treppen. Da das Schlafzimmer Egbert(Winfrieds) leicht erreicht werden kann, sollte dieser nicht im Bett liegen, sondern sich in seinem Wohnzimmer oder im Labor Senkowskis aufhalten, damit ihn Winfried(Egbert) nicht sofort findet. Eventuell besorgt sich Winfried(Egbert) erst ein Messer in der Küche oder gleich eine der Flinten in der Eingangshalle. Natürlich wird sich jeder Fragen, wie Winfried(Egbert) ausbrechen konnte aber aus ihm wird nichts herauszubekommen sein. Solange er den Dietrich besitzt, den er in seinem Zimmer unter dem Waschbecken versteckt, kann er jederzeit wieder auf Wanderschaft gehen.

Ereignis 6

Das große Experiment Dr. Senkowskis findet am zweiten Abend der Anwesenheit der Investigators statt. Den ganzen Nachmittag war er beschäftigt, seine Maschine betriebsbereit zu machen und nun erwartet er voller Erregung die Bewohner der Burg in seinem Labor, das sich in vollem Betrieb befindet. Hausdame Olga steht mit Champagner bereit und Dr. Senkowski hält eine kurze Ansprache, in der er den großen Moment für die Menschheit und sein jahrzehntelanges Streben würdigt, sowie seinem Gönner, Baron Egbert ausdrücklich dankt. Diesem steht dann auch die Ehre zu, den letzten Schalter umzulegen, um den Tachyonenkonverter vollends zum Leben zu erwecken. Senkowski und sein Assistent Jean Luc setzen sich vor die Kontrollpulte und beobachten angespannt ihre Instrumente. Sollte einer der Spieler zu nahe an den Konverter kommen, warnt ihn Senkowski vor dem starken Magnetfeld, das alle Metallgegenstände anzieht. Das wichtigste Anzeigeelement ist ein grosser Wirkungsgradmesser. Wenn er über die 100% Marke ausschlägt, erzeugt der Konverter Energie und der Beweis für die Richtigkeit Senkowskis Theorien ist erbracht.

Elektrische Lichtbögen summen wie wildgewordene Bienenschwärme, Kontrolllampen flackern, das spulenförmige Herz der Apparatur beginnt beunruhigend zu vibrieren und ein kaltes bläuliches Licht auszustrahlen, während aufgrund des enormen Energiebedarfs seiner Anlage im Dorf unterhalb der Burg die Lichter erst flackern und dann ganz ausgehen. Der Energiebedarf der Maschine nimmt immer mehr zu und es beginnt nach verbrannten Leiterplatten und elektronischen Bauteilen zu riechen. Der Wirkungsgrad klettert langsam auf 98%. Gebannt beobachten alle die zitternde Nadel. Auf einmal summt der Tachyonenkonverter höher und der Zeiger überspringt die 100% Marke. Ein grandioser Erfolg, alles applaudiert! Aber die Anzeige bleibt nicht stehen, sondern geht bis zum Anschlag. Dr. Senkowski brechen plötzlich Schweißperlen auf der Stirne aus „Der Tachyonenringspeicher ist überlastet! Jean Luc, Hauptkreis von Energiezufuhr trennen!“. Jean Luc drückt hektisch einige Schalter „Es geht nicht, die Schützkontakte müssen verschmolzen sein!“ Der Zustand des Tachyonenkonverters wird immer kritischer. Ein Flirren umgibt den Kern und bei genauerem Hinsehen hat man den Eindruck, als würde sich irgend etwas darin umher. Hier ist die erste Stabilitätsprobe angebracht: 1/1W6 Stabilitätsverlust.

Dr. Senkowski springt auf und ergreift ein Werkzeug mit den Worten „Wir müssen die Kabel durchtrennen!“. Egbert(Winfried) stellt sich ihm in den Weg, sein Gesicht glänzt vor Wahnsinn „Nein! Niemand soll mich aufhalten, endlich wird meine Rache erfüllt sein! Iä Shub Niggurath! Heil Yog-Sothoth!“

Nun dürfte den Spielern klar sein, daß sie das Experiment unbedingt abbrechen müssen oder falls dies nicht mehr möglich ist, sofort die Flucht ergreifen müssen. Und auch den versammelten Geheimagenten wird bewußt, daß sie nun die Dokumente Dr. Senkowskis an sich reißen und fliehen müssen, bevor das ganze Labor und mit ihm Burg Bitterstein in die Luft fliegt. In der ausbrechenden Verwirrung und angesichts des immer mehr außer Kontrolle geratenden Tachyonenkonverters kann nun alles Mögliche passieren.

Dr. Senkowski und Baron Egbert(Winfried) ringen um die Unterbrechung des Stromkreises.

Duncan stürzt sich auf die Dokumente Senkowskis, Olga läßt das Tablett mit den Sektgäsern fallen und versucht ihn daran zu hindern, unterstützt von Jean Luc. Ein wildes Gerangel entsteht. Sind die Dokumente bei Jean Luc sicher? Natürlich nicht, aber bei Olga noch weniger! Falls Käthe Senkowski dabei ist, wird einer der Agenten sie als Geisel nehmen.

Wo sollen die Investigators eingreifen? Dr. Senkowski helfen, die Agenten aufhalten oder die Maschine selbst abschalten?

Die Zeit wird immer knapper, schon entstehen schillernde Fraktale wie Seifenblasen in der Luft. Wenn Yog Sothoth sich endgültig manifestiert, geschieht dies explosionsartig, d.h. Burg Bitterstein fliegt in einem furiosen extradimensionalen Feuerwerk in die Luft. Falls die Investigators fliehen, stürzt die Burg wie in jedem klassischen Abenteuerfilm um sie herum zusammen. Umfallende Säulen, herabstürzende Steine und Risse im Boden erfordern Springen, Ausweichen, Geschicklichkeits und Glückswürfe. Der Spielleiter hat freie Hand. Die endgültige Explosion verursacht 6W6 Schaden für jeden, der direkt erfasst wird, aber vielleicht gibt es ja Glückspilze, die sie überleben. Da die Maschine Senkowskis dabei natürlich auch zerstört wird, wird Yog Sothoth aus der hiesigen Dimension wieder hinausgeworfen.

Und leider sieht es auch schlecht für diejenigen aus, die im Labor geblieben sind, aber wer weiß, wer noch rechtzeitig entkommen konnte? Vielleicht sogar mit den Dokumenten?

Daten

Die Spieldaten der Geheimagenten sind absichtlich sehr ähnlich, um keine Nation zu bevorzugen.

Baron Egbert von Bitterstein

STK 10	KON11	KGR 15	INT 14	MAN 11
GES 10	ERS 12	AUS 15	STA 20	TP 13

Schadensbonus 1W4

Englisch 80%, Latein 25%, Französisch 25%, Konversation 75%, Geschichte 75%, Autofahren 30%, Schachspielen 50%, Schrotflinte 33%

Baron Winfried von Bitterstein

STK 11	KON12	KGR 14	INT 13	MAN 12
GES 11	ERS 10	AUS 15	STA 0	TP 13

Schadensbonus 1W4

Mythos 15%, Englisch 80%, Italienisch 25%, Französisch 25%, Klavier spielen 95%, Autofahren 40%, Klettern 35%, Schachspielen 50%, Schrotflinte 33%

Gelernte Zauber: Shub Niggurath Anrufen, Mind-Exchange (Seelenaustausch)

Dr. Walter Senkowski

STK 9	KON10	KGR 11	INT 17	MAN 10
GES 9	ERS 10	AUS 16	STA 50	TP 11

Schadensbonus 0

Englisch 30%, Physik 70%, Mathematik 70%, Diskussion 50%, Schnellreden 40%

Jean Luc Moulin

STK 11	KON12	KGR 13	INT 13	MAN 10
GES 13	ERS 12	AUS 12	STA 50	TP 13

Schadensbonus 0

Englisch 50%, Deutsch 75%, Klettern 40%, Springen 40%, Faustschlag 40%, Ringen (Grapple) 45%, Verstecken 75%, Lügen 90%, Pistole 60%

Duncan Blandell

STK 17	KON12	KGR 16	INT 13	MAN 9
GES 13	ERS 11	AUS 11	STA 45	TP 13

Schadensbonus 1W6

Französisch 50%, Deutsch 66%, Klettern 40%, Springen 40%, Faustschlag 40%, Ringen (Grapple) 75%, Verstecken 65%, Lügen 80%, Pistole 60%

Olga Petrowa

STK 8	KON12	KGR 12	INT 13	MAN 11
GES 13	ERS 15	AUS 12	STA 55	TP 12

Schadensbonus 0

Französisch 50%, Deutsch 75%, Klettern 40%, Springen 40%, Faustschlag 40%, Ringen (Grapple) 45%, Verstecken 75%, Lügen 90%, Pistole 60%

Käthe Senkowski (optionaler Charakter)

STK 8	KON9	KGR 11	INT 10	MAN 10
GES 13	ERS 13	AUS 10	STA 50	TP 10

Schadensbonus 0

Französisch 50%, Kochen 75%, Stricken 75%, Süß aussehen 90%, Verstecken 50%

Aus den Aufzeichnungen Dr. Senkowskis

„... In der gezeigten Verbindung handelt es sich um eine Teilchenringbremse, der mit Quecksilber betrieben wird, dem sekundär Eisenpulver beigemischt wird. Hier verweise ich auf meine technischen Unterlagen über die Schlange. Die Eingangs erwähnte Yggdrasil Glyphen mit den pulsierenden Ringen innerhalb des dreidimensionalen Kugelorbitals stellt unter der allgemeinen Gesetzmäßigkeit der Quantendynamik kreuzkorreliert eine Lichtquelle dar. Wendet man in Verbindung mit der Schlange den Trifoss - Sechröud - Wechsel an, so greift man in den Kraftgang des Tachyonenfeldes ein. Ein solcher Eingriff ist nur in der größten Ausdehnung der Ringe möglich, da sie in diesem Zustand eine neutrale Kraftlinie haben. Folgt man nun dem Wechsel der Ringe im Puls so wird man feststellen, daß man nicht 6 sondern nur 5 Takte erreicht. In einem Rundlauf verliert man jeweils ½ Takt, der dem nächsten Lauf zugeordnet werden muss.“