

# Geschlossene Gesellschaft

von Markus Leupold-Löwenthal, überarbeitet von Gerrit  
Ansmann

## Prolog

Zu Beginn des Szenarios sollte den Spielern der folgende Text vorgelesen oder ausgeteilt werden:

Eigentlich hätte es ein schöner, Alt-Wiener Sommerabend werden sollen. Von einem Freund habt ihr erfahren, dass Anton Weinbauer wieder in Wien ist – einer der bekanntesten Schrammelmusiker Österreichs. Er und seine „Teufelskombo“ würden heute Abend im Schutzhaus zur Zukunft in kleinem Rahmen auftreten und die für sie so typischen „finsternen Lieder“ spielen. Das Konzert wurde nirgendwo angekündigt und war auch nicht auf der grasgrünen Homepage des Schutzhauses nachzulesen. Aber auf euren Freund, der leider kurzfristig absagen musste, ist Verlass: Er kennt die Wiener Kabarett- und Konzertszene ausgesprochen gut.

Das Schutzhaus mit seinem großen, schattigen Gastgarten liegt in Mitten der Kleingartensiedlung „Zukunft auf der Schmelz“, der größten ihrer Art in ganz Mitteleuropa, in rundum bebautem Stadtgebiet. Auf einem etwa 250.000 m<sup>2</sup> großen Areal, das von den Anrainern oft nur die Schmelz genannt wird, finden sich über 650 Schrebergärten sowie ein 38.000 m<sup>2</sup> großer Sportplatz.

Als ihr die autofreie Siedlung betretet, verheißt ein Blick in den Himmel nichts Gutes: Dunkle Wolken waren aufgezogen und während ihr noch „Das schaut nicht gut aus!“ flüstert, setzt

ein Regen ein, wie ihr ihn schon lange nicht erlebt habt. Rasch die Schirme aufgespannt und die Kapuzen ins Gesicht geschlagen läuft ihr die letzten Meter zum Schutzhaus. Ihr eilt an zahlreichen kleinen Schrebergärten vorbei, etwa 200 m<sup>2</sup> große Parzellen, auf denen je ein kleines, niedriges Sommerhäuschen steht. Die Pflanzen müssen vor dem starken Regen kapitulieren, der Blüten und Blätter mit seinen dicken Tropfen geradezu erdrückt. Obwohl es erst später Nachmittag ist, nimmt die Wolkendecke den Gärten ihre Fröhlichkeit und färbt sie grau in grau. Ihr müsst achtgeben, nicht in zentimetertiefe Pfützen zu treten, da die Schmelz nur spärlich ausgeleuchtet ist. Niemand ist zu sehen, außer einem armen Obdachlosen, der sich eine Pappschachtel über den Kopf gezogen hat und auf einer der zahlreichen Parkbänke schläft – er hat sich wohl mit dem Regen arrangiert.

Vor dem Schutzhaus angekommen vernehmt ihr durch das euch umgebende laute Prasseln Musik, die aus dem hölzernen, dunkelgrün gestrichenen Hauptbau auf der anderen Seite des Gartens kommt, dem sogenannten Saal. Viel zu sehen ist aber nicht, offenbar wurden die Vorhänge zugezogen. Doch beim Gartentor macht sich dann Enttäuschung breit: Auf einem behelfsmäßig angebrachten, im Regen langsam verwaschenden Blatt Papier ist zu lesen:

### **Vereinsversammlung. Geschlossene Gesellschaft!**

Der Regen bewegt euch dazu, diese Nachricht zu ignorieren, da ihr nicht durch das Unwetter zurückgehen wollt und man hoffentlich Verständnis haben wird, dass ihr Schutz im Schutzhaus sucht. Und vielleicht, so hofft ihr, könnt ihr euch ja doch noch irgendwie Zutritt zum Konzert verschaffen – schließlich wollt ihr nicht ganz umsonst hierher gekommen sein. Ihr lauft unter düsteren Kastanienbäumen an nassen Gartentischen vorbei zum Eingang der Schankstube ...

## Anmerkungen und Rechtliches

*Geschlossene Gesellschaft* wurde ursprünglich von Markus Leupold-Löwenthal für das freie Oneshot-Rollenspiel NIP'AJIN verfasst. Die Originalversion des Szenarios, die das vollständige Regelwerk sowie spielfertige Beispielcharaktere enthält, ist kostenlos unter <http://nipajin.ludus-leonis.com/> als PDF zu finden.

Die vorliegende Fassung wurde von Gerrit Ansmann für Cthulhus Ruf ([www.cthulhu.de](http://www.cthulhu.de)) überarbeitet, um statt mit NIP'AJIN mit den Cthulhu-Regeln spielbar zu sein. Diese angepasste Fassung von *Geschlossene Gesellschaft* untersteht folgender Creative-Commons-Lizenz:

### **Namensnennung – Keine kommerzielle Nutzung – Keine Bearbeitung 3.0**

Sie dürfen:

- das Werk vervielfältigen, verbreiten und öffentlich zugänglich machen

unter den folgenden Bedingungen:

- **Namensnennung** – Sie müssen den Namen des Autors/Rechteinhabers in der von ihm festgelegten Weise nennen.
- **Keine kommerzielle Nutzung** – Dieses Werk darf nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden.
- **Keine Bearbeitung** – Dieses Werk darf nicht bearbeitet oder in anderer Weise verändert werden.

Der vollständige Lizenztext findet sich unter: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/de/legalcode>

# Spielleiterinformationen

## Überblick

Der Schein trägt im Schrebergartenverein „Zukunft auf der Schmelz“. Während die Bewohner tagsüber Hecken schneiden, Rasen mähen und untereinander wegen Lärm- oder Geruchsbelästigung streiten, opfern sie des Nachts in seltsamen Zeremonien besessen einem Gott, den sie „den Alten“ nennen. Seit fast hundert Jahren verfolgt der Verein – oder besser der Kult – nur ein Ziel: das Geheimnis der unter dem Areal vergrabenen Pyramide zu entschlüsseln. Und vor nicht allzu langer Zeit ist ihnen das auch geglückt. Die Pyramide sammelt seit Jahrhunderten kosmische Energie, um ein Portal zu einer fremden und in den Augen der Kultisten besseren Welt zu öffnen, in die auch der von ihnen angebetete Alte seinerzeit geflohen ist. Mit der Technik des 21. Jahrhunderts und einer eigenwilligen, kosmischen Hymne wollen sie das Tor in eine bessere Zukunft öffnen.

Die Charaktere wissen von all dem nichts. Sie sind einfache Leute, die einem Insider-Tipp folgend im Schutzhaus des Kleingartenvereins ein Schrammelmusik-Konzert zu besuchen. Doch das Konzert ist eben das Ritual, das die Kultisten so lange vorbereitet haben.

Dieses Szenario lässt den Charakteren ein gewisses Maß an Kontrolle, was sie wann und wo tun. Daher sollte sich der Spielleiter mit den Örtlichkeiten und Eigenheiten des Kleingartenvereins sowie dem Ablauf des Rituals vertraut machen, aber dann auf die Spieler und ihre Aktionen eingehen, anstatt sie an einem roten Faden durch die Handlung zu zerren. So ist es nicht notwendig, dass die Charaktere das Ritual selbst miterleben – sie können auch einfach anderswo in der Siedlung die Auswirkungen bemerken.

Zu Beginn des Szenarios startet das Konzert bzw. das Ritual im Schutzhaus. Es besteht aus drei Phasen. Die erste Phase

wird unmittelbar nach dem Eintreffen der Charaktere beim Schutzhaus abgeschlossen sein und den Kleingartenverein in eine Zwischenwelt katapultieren, in der das Areal nicht mehr verlassen werden kann. In der zweiten Phase bereiten die Kultisten den „Übergang“ vor und vereinen sich zu einem abscheulichen Wesen.

Sollten die Charaktere bis zum Beginn der dritten Phase – in der die Kultisten diese Welt verlassen – keinen Weg gefunden haben, das Ritual zu stoppen, werden sie zurückbleiben und in der Zwischenwelt gefangen sein.

## **Begriffe**

### **Schrammelmusik**

Eine Ende des 19. Jahrhunderts entstandene und nach Josef Schrammel benannte Wiener Volksmusikrichtung, die vor allem Gitarre, Geige und Wiener Mundartgesang kombiniert. Sie thematisiert oft die Stadt oder das Leben in ihr.

### **Schrebergarten**

Eine nach dem Leipziger Moritz Schreiber benannte, kleine Parzelle in einem Kleingartenverband. Ein Verein verpachtet sie an Kleingärtner und schreibt die maximale Bebauung sowie teilweise auch die Gartengestaltung vor. In Wien finden sich solche Grünrauminselfen auch in Mitten von bebautem Gebiet.

## **Die Schmelz**

### **Die offizielle Geschichte**

Bis ins 17. Jahrhundert stand auf dem, heute im 15. Wiener Gemeindebezirk liegenden Areal eine Eisenschmelze zur Herstellung von Waffen, woher vermutlich auch der Name Schmelz stammt. Danach war das Gelände bis Ende des 19. Jahrhunderts ein Truppenübungsplatz des Heeres der österreichisch-ungarischen Monarchie. In der Zwischenkriegszeit bildete sich

eine Bewegung, die den fruchtbaren Boden der Schmelz in Ackerbauparzellen für die Bevölkerung umwidmen wollte. Es wurden Wasserleitungen angelegt und 1920 der erste Kleingartenverein gegründet. Das Projekt war erfolgreich und mit der Zeit wollten viele Pächter die Parzellen als kleine Gärten statt als Ackerland nutzen. Es kam über die folgenden Jahrzehnte schrittweise zu einer Vergrößerung des Areals sowie zu einer Anpassung der Gesetze und der Bauvorschriften, die 1987 zur Umwidmung der Anlage zum „Erholungsgebiet Kleingarten“ führte – die Grundlage für den heutigen Kleingartenverein.

## **Die inoffizielle Geschichte**

Bei den Grabungsarbeiten für die Wasserleitungen stießen die Verantwortlichen unter der Führung von Franz Weber 1918 auf die Spitze einer eigenartigen, unterirdischen Struktur ohne Eingang. Franz erlangte in einer stürmischen Nacht auf übernatürliche Weise Zutritt und entdeckte, dass es sich um eine riesige, vierseitige Pyramide (wie ein W4) handelte, die seit Jahrhunderten, vielleicht Jahrtausenden hier begraben war. Als Franz zwei Tage später die Anlage mit einem Buch wieder verließ, war er ein anderer Mensch. Er war misstrauisch und mürrisch. Er sorgte dafür, dass der Fund vertuscht wurde und gründete mit seinen engsten Freunden einen geheimen Kult, den er lediglich „Unsere Zukunft“ nannte. Der Kult setzte sich erfolgreich dafür ein, dass bei der Umwidmung des Areals keine weiteren Grabungen durchgeführt wurden und die Pyramide nicht öffentlich bekannt wurde. Bei der Eröffnung des Kleingartenvereins 1920 war das Geheimnis nur einem sehr kleinen Kreis bekannt. Später sorgte der Kult dafür, dass über der Spitze der Pyramide das „Schutzhaus zur Zukunft“ errichtet wurde.

Nach jahrelangem Studium des Buches, dessen kryptische Glyphen Franz an den Rand des Wahnsinns brachten, wurde

dem Kult der Zukunft klar, dass diese Pyramide vor langer Zeit von einem Wesen geschaffen wurde, das nur als „der Alte“ bezeichnet wird. Mit der Hilfe des Gebäudes sammelte er die nötige kosmische Energie, um diese Welt zu verlassen. Der Kult kam zu dem Schluss, dass die Pyramide der Schlüssel ist, um dem Alten in ein Paradies zu folgen.

Unter der Aufsicht von Franz Weber wuchs die Gartensiedlung und erlebte mehrere Umbenennungen, um die Aktivitäten des Kultes zu decken. 1986 übergab Franz am Sterbebett die Führung an seinen Enkel Eduard Weber und das noch immer nicht vollends entschlüsselte Buch an den aufstrebenden, jungen Volksmusiker und Kultisten Anton Weinhauer.

Eduard Weber führte unter verschiedenen Decknamen fort, was sein Großvater begonnen hatte: Er schützte das Geheimnis um die Pyramide, zog ahnungslose Schrebergärtner in den dunklen Bann der Zukunft und sorgte dafür, dass unwillige oder zu aufgeklärte Individuen keine Parzellen bekamen oder von der Schmelz vertrieben wurden. Ende des 20. Jahrhunderts war es dann soweit: Alle Schrebergärten waren in den Händen von Kultisten.

Inzwischen stellte Anton Weinhauer bei seinen Studien fest, warum das Ritual bisher nicht entschlüsselt wurde. Es handelte sich nicht um Worte, sondern um Noten, die niedergeschrieben waren. Zu seinem Erstaunen hatten die Melodien durchaus Ähnlichkeit mit der in Wien beliebten Schrammelmusik, wenn man genauer hinhörte – vielleicht weil diese Musik selbst ein Relikt aus alten Tagen war? Während Anton in der Öffentlichkeit sehr erfolgreich als Schrammelmusiker auftrat, folgte er im Hintergrund seiner Theorie. Er entschlüsselte vor wenigen Jahren das alte Ritual und überwand mit Hilfe des Ingenieurbüros Robert Hechtl die technischen Schwierigkeiten, die aus der Pyramide austretende kosmische Energie an einem Punkt zusammenlaufen zu lassen – im Saal des Schutzhauses.

## **Das Areal**

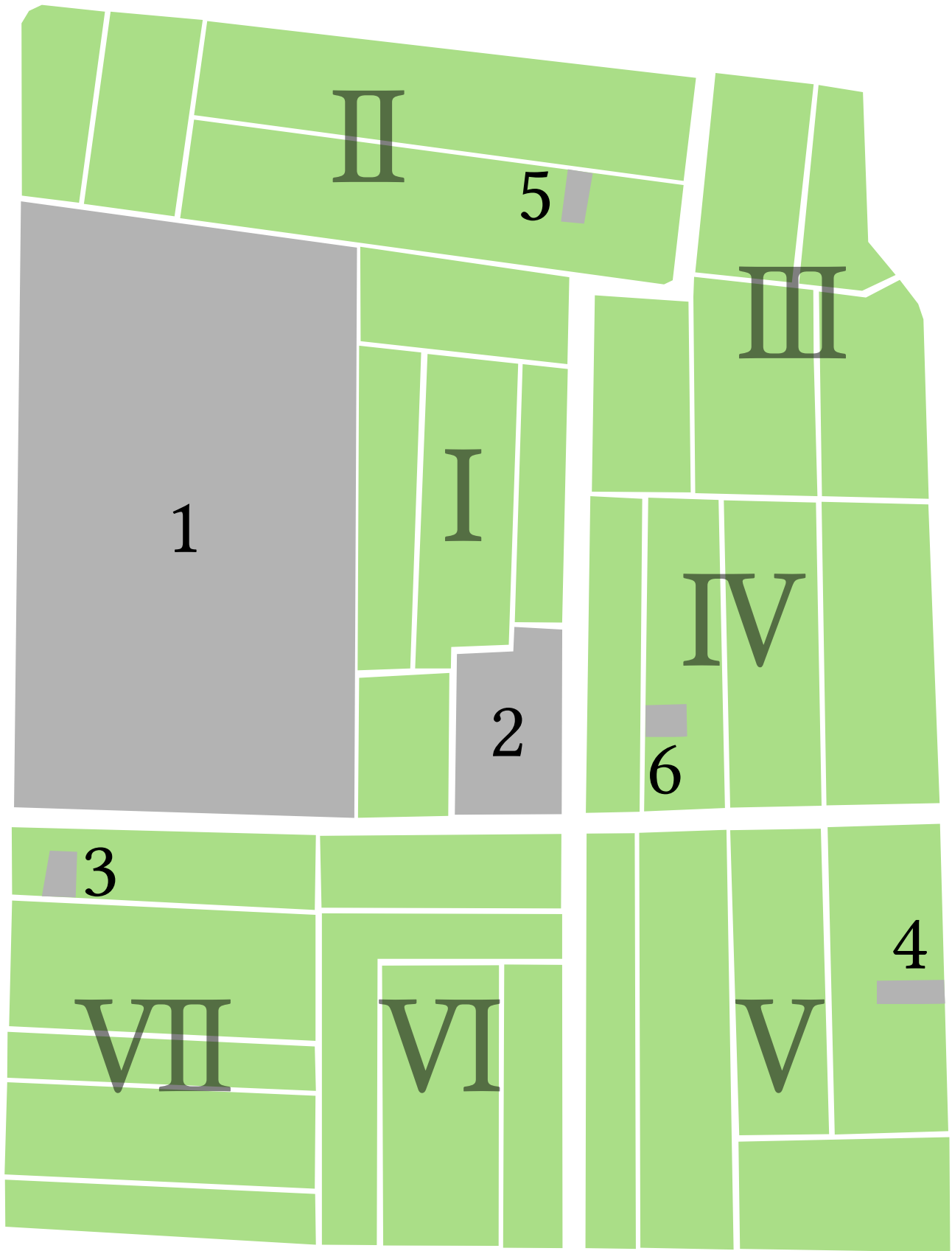
Das annähernd rechteckige Areal der „Zukunft auf der Schmelz“ misst etwa 400 m in Ost-West-Ausdehnung und gute 500 m in Nord-Süd-Richtung. Von diesem Gelände gehören im Westen etwa 150 m×250 m einem Sportplatz. Die Schrebergärten sind zu sieben Gruppen zusammengefasst die römische Nummern tragen und je ca. 60 bis 110 Parzellen umfassen.

Zwei breite Hauptwege queren die Siedlung und verbinden die vier Eingänge mit einer großen Kreuzung direkt beim Schutzhaus. Diese Wege sind rund um die Uhr geöffnet, mit Sitzbänken versehen und in der Regel autofrei. Sie werden von Anrainern gerne zum Spazieren genutzt und sind Nachts beleuchtet. Kleinere sogenannte Anlagenwege führen von diesen Hauptwegen zu den Gärten. Sie sind nur im Sommer tagsüber geöffnet, ansonsten durch Gittertüren verschlossen, für die nur Garteneigentümer den Schlüssel besitzen. Nachts sind die Anlagenwege nicht beleuchtet. Jeder Parzelle trägt eine Nummer, die aus der römischen Nummer der Gruppe und der lateinischen Nummer des Gartens besteht, z. B. „IV-22“.

## **Der Sportplatz**

Der Zugang zu diesem 150 m×250 m messenden Sportplatz, der ein großes Hauptgebäude mit Büros, Umkleieräumen, Duschen und einen Aufenthaltsraum mit kleiner Kantine enthält, befindet sich im Westen. Das Gelände des Sportplatzes enthält zwei Fußballplätze mit Zuschauertribünen, mehrere Volleyball- und Tennisplätze sowie weitere, universell nutzbare Sportflächen. Der Sportplatz bietet auch den besten Aussichtspunkt: 8 m hohe Flutlichtmasten. Die Gebäude sind nur unwesentlich höher als die Häuser in den Schrebergärten.

Der obdachlose Kobi (siehe S. 18) nutzt den Sportplatz als Zugang zu seiner unterirdischen Kammer nahe dem Kanal. Er klettert hinter einer Hecke durch ein Loch im südlichen Zaun,



**Legende:** 1 Sportplatz, 2 Schutzhaus, 3–5 Anton Weinbauers Parzellen, 6 Eduard Webers Parzelle

um zu einem Abgang hinter einem Sportgeräteschuppen zu gelangen.

Zu Beginn des Szenarios hat der Sportplatz bereits geschlossen und ist fast menschenleer. Nur eine kleine Gruppe Jugendlicher hat sich in die Kantine zurückgezogen und be-trinkt sich mit Gummibärli – Red-Bull gemischt mit Wodka (siehe S. 19).

## **Das Schutzhaus zur Zukunft**

Dieses Lokal befindet sich im Zentrum der Kleingartensiedlung und ist ganzjährig geöffnet. Es serviert Wiener Küche zu moderaten Preisen und bietet ein dichtes Programm an Veranstaltungen, vor allem Musik- und Kabarettabende.

Ein Dutzend Kastanienbäume sorgen im bekiesten, 40 m×40 m großen Gastgarten (2) für ein schattiges Ambiente. Das südliche und östliche Ende des Gartens bildet eine hohe Hecke. Nördlich befindet sich das eigentliche Schutzhaus, das neben einem Schankraum (3) und der Küche (4) einen Saal (5) beherbergt. Letzterer ist durch ausziehbare Zwischenwände je nach Bedarf anpassbar, fasst bis zu 450 Personen und enthält an seinem westlichen Ende eine Bühne. Westlich des Gartens befindet sich der sogenannte lange Saal (6), der jedoch relativ schmal ist und als Stauraum für Bänke und Tische dient. Durch ein Hinterzimmer (7) gelangt man zum Lager (8) im nördlichen Anbau. Beim Lieferantenhof (9) befinden sich der Eingang zum Vereinsbüro (1).

Vor dem Eingang zum Gastgarten hängt eine große Karte (11) der Kleingartensiedlung, in der alle Parzellen mit Gruppe und Nummer verzeichnet sind. Unweit davon befindet sich ein Müllsammelplatz (10) mit Containern für Glas, Metall, Papier und Kunststoffe.

## Das Vereinsbüro

Das Schutzhaus dient gleichzeitig als Vereinshaus. Versammlungen werden entweder im Garten oder im Saal abgehalten. Im Büro (1) im nördlichen Trakt des Schutzhauses befinden sich die Akten des Vereins sowie ein kleines Besprechungszimmer, das zeitgleich als Museum dient. Auf Wandtafeln ist die offizielle Geschichte (S. 5) des Kleingartens in vielen kleinen Bildern und Zeitungsausschnitten dokumentiert. Hier findet sich auch eine große Luftaufnahme des Areals.

Wenn sich die Charaktere in diesem Haus umsehen, ist ihr bürokratisches Gespür (*Buchhaltung*) gefragt, um sich in all den Akten rasch zurechtzufinden. Folgende Information können dabei ausfindig gemacht werden:

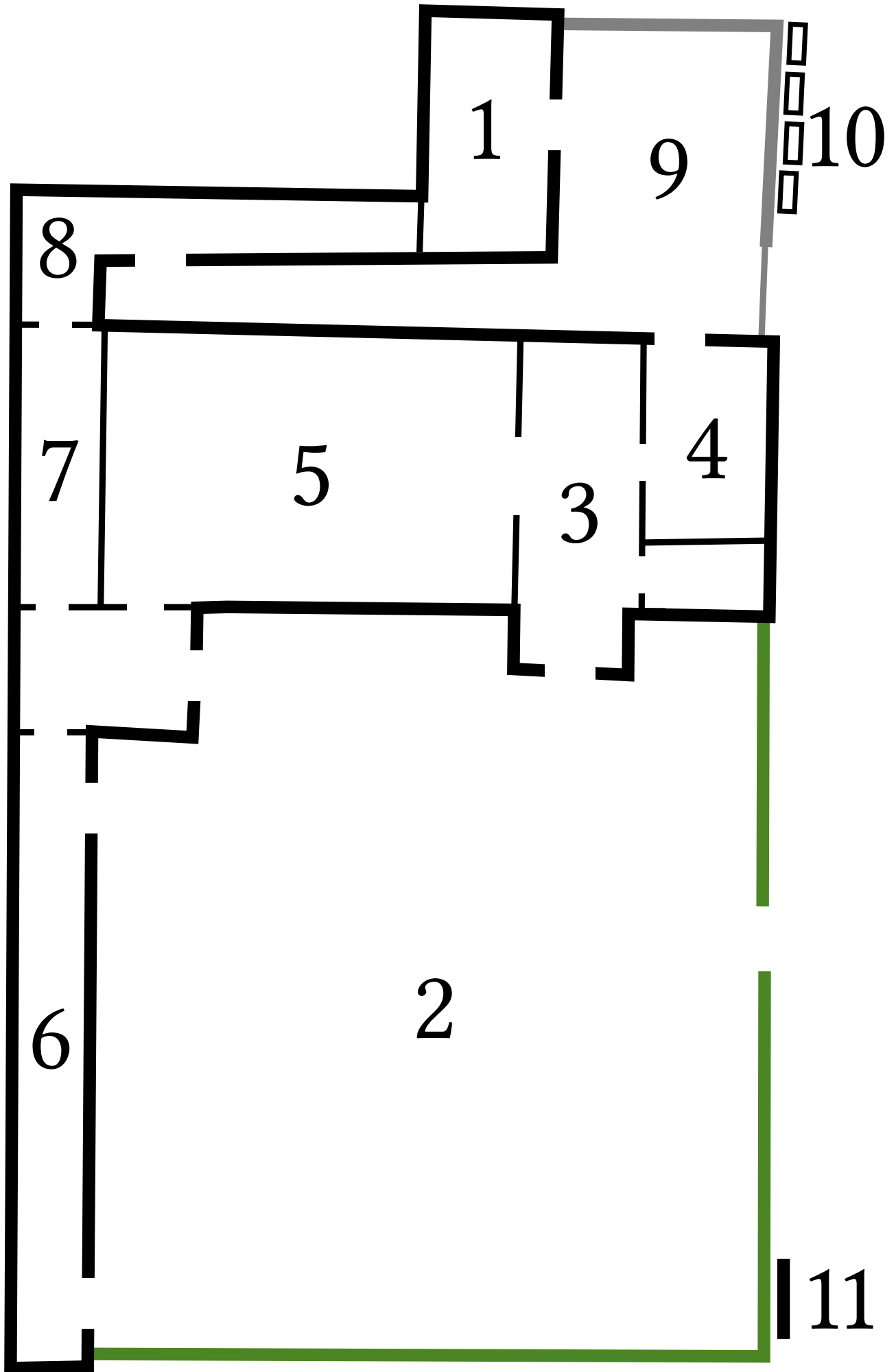
- Viele Pächter besitzen mehr als einen Garten. Oft gehören auch mehrere Gärten verschiedenen Personen einer Familie. Das widerspricht den Statuten des Vereins.
- Parzelle IV-22 gehört dem amtierenden Vereinsvorstand Eduard Weber, Enkel des Gründers Franz Weber.
- Parzellen II-62, V-94 und VII-9 gehören dem Musiker Anton Weinbauer.

Falls benötigt findet sich hier auch altes Werbematerial vom Kleingarten, inklusive einem Faltblatt mit einer Karte des Geländes.

## Parzelle IV-22

Diese Parzelle (6 auf der Karte), die auf den Namen Eduard Weber geschrieben ist, enthält das Forschungslabor des Kultes der Zukunft. Hier liegen folgende Unterlagen:

- Tagebücher und Aufzeichnungen lassen die inoffizielle Geschichte des Gartens rekonstruieren.



- Aus Satellitenbildern und anderen Plänen lässt sich die Lage der Pyramide ableiten.
- Aus Bauplänen der Parzellen II-87, III-68 und V-111 lassen sich deren Innenleben ableiten sowie deren Zweck. Das Ingenieurbüro Robert Hechtl war hier maßgeblich beteiligt.
- Seltsame Bücher geben Rückschlüsse auf das Ritual. Lesen die Charaktere diese Bücher, verlieren sie 1/1W6 STA (siehe auch „Ende gut, alles gut?“, S. 27).

## **Parzellen II-62, V-94 und VII-9**

Diese Parzellen (3, 4 und 5 auf der Karte) sind auf Anton Weinbauer gemeldet. Dort befinden sich Kleingärten, deren äußeres Erscheinungsbild mittels der Zufallstabellen auf S. 14 festgelegt werden kann. Das Innere der Gartenhäuser ist jedoch besonders: Die falschen Fassaden tarnen je einen neuwertigen, soliden, dunkel gestrichenen, das ganze Haus ausfüllenden Betonklotz, der hohl ist. Die Haustüre ist nicht echt und auch wer durch die Fenster blickt, sieht nur Dunkelheit, da 5 cm hinter den Scheiben die schwarze Betonwand des Bunkers liegt.

Im Betonbunker, der selbst keine Türen hat und dessen relativ dünne Wände nur gewaltsam „geknackt“ werden können (was etwa eine Stunde Arbeit für die Charaktere bedeutet – passendes Werkzeug vorausgesetzt), befindet sich im Boden ein 1 m breiter, bis 40 cm unter das Bodenniveau mit Kies gefüllter Brunnenschacht. Über dem Schacht, der bis zu einer der Spitzen der Pyramide hinabführt, wurde eine 2 m große Metallkonstruktion angebracht: Eine Art Blendlaterne, mit einem Trichter unten, der die aus dem Schacht kommende Energie ins Innere der Laterne führt, und ein rundes Fenster von einem halben Meter Durchmesser, durch das die Energie gebündelt wieder austreten kann. Das Fenster ist in Richtung Schutzhaus gedreht. Die Laterne ist aus Hightech-Stahl gefertigt und kann

mit normalem Werkzeug weder verbogen noch anderweitig beschädigt werden.

Einmal in den Bunker vorgedrungen ist es sehr leicht, die Laterne einfach auf ihrer Haltevorrichtung zu verdrehen, sodass die Energie in die falsche Richtung geleitet wird und somit dem Ritual fehlt (siehe S. 21). Sowie zwei Laternen verdreht sind, bricht das Ritual ab.

Während sich die Charaktere vor oder in einem der Bunker aufhalten, ist besonders auf die Auswirkung des Energiestrahls zu achten (siehe S. 16).

## Die weiteren Parzellen

Jede Gartenparzelle misst ca. 200 m<sup>2</sup> und auf vielen steht ein maximal 5 m hohes Haus mit ca. 6 m×6 m Grundfläche. Die Gebäude unterscheiden sich stark in Aussehen, Alter und Zustand. Nur wenige sind wohnlich eingerichtet, viele stehen entweder ganz leer, weil sie vom Kult nicht benötigt werden, oder beherbergen einen Schrein zu Ehren des dunklen Gottes. Sollte eine Parzelle von den Charakteren näher betrachtet werden, können folgende Tabellen zu Rate gezogen werden:

### 1W12 Haus

---

- 1 kleiner Geräteschuppen
  - 2 ausgebauter Wellblechschuppen
  - 3 Fachwerkimitat mit Schleppdach
  - 4 altes, rustikales Jagdhaus, Satteldach
  - 5 neues, gestrichenes Holzhaus, Satteldach
  - 6 Schieferplatten-Fassade, Satteldach
  - 7 Achteckbau, Kuppeldach
  - 8 verwinkeltes, verziertes Künstlerhaus
  - 9 70er-Jahre-Bau, runde Fenster, Mansarddach
  - 10 modernes Fertigteilhaus, Mansarddach
  - 11 modernes Energiesparhaus, Pultdach
  - 12 Baustelle
-

## 1W12 Inneres des Hauses

---

- 1–5 komplett leer
  - 6–7 leer, unnatürliche Dunkelheit, 0/1 STA
  - 8–9 düsterer Schrein, 0/1W2 STA
  - 10 Blutopfer (Tiere) an der Wand, 1/1W3 STA
  - 11–12 wohnliches Haus mit Möbiliar
- 

## 1W12 Garten

---

- 1 englischer Rasen
  - 2 Biotop
  - 3 unzählige Topfpflanzen
  - 4 geometrische Heckenfiguren
  - 5 aufblasbarer Pool
  - 6 Kinderspielplatz
  - 7 Terrasse mit Griller
  - 8 Gartenzwerghparadies
  - 9 asiatisch
  - 10 Modelleisenbahn
  - 11 Blumenbeete und blühende Büsche
  - 12 Erde (Garten in Arbeit)
- 

## Der Kanal

Die Schmelz ist an das Wiener Kanalnetz angeschlossen. Unter dem von Osten nach Westen führenden Hauptweg verläuft das Hauptrohr, das gerade hoch genug ist, dass man darin gehen kann. Mehrere Kanaldeckel entlang des Weges ermöglichen den Zugang. Die vom Hauptrohr abzweigenden Nebenrohre sind jedoch zu klein, um in sie hineinzukriechen.

Durch eine Metalltüre gelangt man zu einer unterhalb des Sportplatzes befindlichen, ca. 3 m×3 m großen und trockenen Kammer, die der obdachlose Kobi (siehe S. 18) bezogen hat. Ein kurzer Gang führt von diesem, früher von Kanalarbeitern genutzten Raum zu einem Aufgang am Gelände des Sportplatzes.

## Die Pyramide

Über eine schmale Treppe ist in einer kleinen Kammer unter der Bühne vom Saal des Schutzhauses die Spitze der Pyramide zugänglich. Der kahle Raum ist jedoch für das Szenario nicht weiter von Belang. Die Pyramide ist für die Charaktere nicht betretbar, da sie selbst entscheidet, wer sie betreten darf. Nach Franz Weber hat sie auch keiner der Kultisten mehr betreten. Es gibt keine weiteren Tunnel oder Abgänge. Das Ritual der Kultisten bedient sich lediglich der Energie, die sich über die Jahrhunderte in ihrem Inneren angesammelt hat und die an den Ecken austritt. Eine aufwendige Spiegelkonstruktion lenkt diese Energie durch die drei Parzellen von Anton Weinbauer (siehe S. 13) in den Saal des Schutzhauses.

## Kosmische Energie

Wie bereits erwähnt sammelt die Pyramide kosmische Energie. Diese wird durch die Blendlaternen in Anton Weinbauers Parzellen in direkter Linie Richtung Schutzhaus gelenkt. Diese Energiestrahlen sind unsichtbar, aber für den menschlichen Verstand nicht ganz ungefährlich.

Schreitet ein Charakter oder NSC, der nicht am Ritual teilnimmt, nach Beginn von Phase 2 (siehe S. 21) in den Strahl, wird er von einer Vision geplagt: Er sieht sich auf eine im Nebel liegende Wiese versetzt und ist nicht in der Lage, sich zu bewegen. Er hört, wie militärische Befehle gerufen werden, dann schreitet eine Kompanie Soldaten aus der Armee Österreich-Ungarns um 1900 aus dem Nebel. Die Soldaten legen ihre Repetiergewehre an und schießen. Wie aus einem Albtraum schreckt der Betroffene zurück in die „Realität“ der Schmelz und verliert 1/1W6 STA (dieser Stabilitätsverlust erleidet Gewöhnungseffekte).

# NSCs

## Anton Weinbauer

Anton ist 55 Jahre alt, etwa 170 cm groß, schlank und rüstig. Er hat ergrautes, lockiges Haar und trägt einen gepflegten Kaiserschnurrbart. Die Haut ist sonnengebräunt und faltig, die Gesichtszüge freundlich. Seine Kleidung besteht aus einer langen, traditionellen Lederhose mit Hosenträgern, einem hellen Hemd und einer ledernen Jägerjacke mit Hirschgeweihknöpfen. Er hat stets einen grauen, konischen Filzhut auf, den er zum Gruße kurz anhebt, aber selten ganz ablegt.

Anton wird gemeinsam mit seiner „Teufelskombo“ zu Beginn des Rituals in die Energiekugel gesperrt werden und kann von den Charakteren daher nicht befragt werden.

## Eduard Weber

Eduard ist erst 68, wirkt aber viel älter. Er hat ein faltiges Gesicht, unterlaufene Augen, graue kurze Haare, geht gebückt und ist ausgemagert. Er spricht mit einer heiseren Raucherstimme. Er trägt eine dunkle Hose, ein helles Hemd und ein olivgrünes Gilet.

Eduard interessiert sich nicht viel dafür, was mit den anderen passiert. Sein Ziel ist es, selbst ins Paradies zu gelangen, egal zu welchem Preis. Nur solange er die anderen Kultisten noch braucht, handelt er für sie.

Als Anführer des Kultes sitzt Eduard in der ersten Reihe im Saal. Er wird von den Kultisten beschützt, sollten die Charaktere gewaltsam zu ihm vordringen wollen. Bekommen sie ihn dennoch in die Hände, kann Eduard – unwillig – alles zu den Vorgängen auf der Schmelz beichten. Er wird jedoch versuchen, die Charaktere von seiner Sache zu überzeugen und beim Ritual teilnehmen zu lassen, nur um sie im Anschluss sofort zu hintergehen.

## Der Mob

Der Großteil der etwa 400 Kultisten sind Wienerinnen und Wiener zwischen 30 und 65. Sie besitzen die Gärten und belächeln milde das nichtswissende Fußvolk aus der Umgebung, das tagsüber durch ihre Anlage spaziert.

Einzelnen sind sie keine große Gefahr für die Charaktere. Wenn es notwendig ist, werden sie jedoch in Gruppen von 4+1W4 Personen den Charakteren folgen, mit dem Ziel, sie zu lynchen.

Das Können der Schrebergärtner kann der Spielleiter bei Bedarf spontan festlegen. Alle Kultisten sind – abgesehen von ihrer Zugehörigkeit zum Kult – normale Menschen und haben wie die Charaktere einen bodenständigen Hintergrund und einen Beruf, der ihre Werte bestimmt. Bewaffnet ist kaum einer.

Sollte eine Person aus dem Mob einen Namen benötigen, kann aus den folgenden Listen gewählt werden.

**weibliche Vornamen:** Anna, Berta, Brigitte, Elisabeth, Erna, Frida, Gertrud, Gisela, Karin, Martha, Monika, Renate.

**männliche Vornamen:** Friedrich, Hans, Heinrich, Helmut, Jürgen, Karl, Klaus, Otto, Peter, Wilhelm, Wolfgang.

**Nachnamen:** Adler, Berger, Breitl, Dausek, Freithofer, Grenitzer, Jandl, Neuwall, Nemeth, Novak, Schmidt, Wagner.

## Der alte Kobi

Kobi hat eine bewegte und tragische Lebensgeschichte. Leider interessiert sich kaum jemand für sie, weshalb wir sie hier auch größtenteils aussparen wollen. Wichtig ist nur, dass der ehemalige Elektrotechniker vor Jahren im Rausch ein „übernatürliches“ Erlebnis hatte und seither an UFOs, Kulte und Konspirationen glaubt. Nachdem seine Familie ihn verlassen hatte und er den Job verlor, tauchte er bei den Obdachlosen unter – um nicht gefunden zu werden, da er doch zu viel weiß!

Obwohl er erst Ende 40, wird er stets der *alte* Kobi genannt. Mit zerzaustem Haar, schmutzigen Jeans und rotem Hemd zieht er zur Zeit auf der Schmelz umher, weil er vermutet, dass etwas im Busch ist. Hier und da wankt er auf Passanten zu und warnt vor einer dunklen Zukunft und erntet dafür den einen oder anderen Mitleidseuro. Die Kultisten nehmen ihn nicht ernst, doch er hat über die letzten Jahre Hinweise gesammelt und Zeitungsausschnitte, Fotos und dergleichen in seinem Versteck im Kanal (siehe S. 15) zusammengetragen.

Kobi kann jederzeit auf den Wegen auftauchen, um verfolgten Charaktere zu helfen und sie in sein Versteck zu lotsen. Er selbst redet wirres Zeug, aber seine gesammelten Unterlagen enthalten folgende Hinweise:

- Die „Zukunft auf der Schmelz“ hat einen religiösen Hintergrund. Einige Schrebergärtner glauben, dieser Ort sei heilig und irgendwann würde sich ein Übergang in eine andere Welt auftun.
- Ein altes Foto aus den 1920ern zeigt Anton Weinbauer, wie er bei einer Ausgrabung auf den Spaten gelehnt neben einer Pyramidenspitze in die Kamera grinst.
- Ein Hinweis auf das Vereinsbüro im Schutzhaus lässt vermuten, dass dort interessante Akten liegen.

## **Football-Spieler**

Am Sportplatz halten sich zu Beginn des Szenarios so viele jugendliche Football-Spieler auf, wie Charaktere mitspielen. Ihr Anführer, Kian, ist ehrenamtlicher Kantinenchef und hat einen Schlüssel zum Getränkekasten. Sie tragen Sportanzüge und sind angetrunken.

Die Halbstarke bekommen von den Geschehnissen vorerst nichts mit und machen sich drei Stunden nach Szenariobeginn auf den Heimweg. Sie ziehen grölend über die Schmelz und

suchen den Ausgang. Werden sie zuerst von Kultisten entdeckt und angefallen, laufen zurück zum Sportplatz, bewaffnen sich mit Hockeyschlägern und prügeln auf alles ein, das sie finden – inklusive der Charaktere. Treffen die Halbstarken zuerst auf die Charaktere anstatt auf den Mob, besteht die Möglichkeit, dass sie dazu *überredet* werden, sich den Charakteren anzuschließen.

ST 16 GR 14 IN 10 BI 9 STA 65  
KO 14 GE 13 MA 11 ER 13

**Trefferpunkte:** 15

**Schadensbonus:** +1W4

**Angriff:** Faustschlag 55%, Fußtritt 40%, (Hockeyschläger 30% 1W8+Sb)

**Fertigkeiten:** Werfen 60%

## Statisten

Wenn es angebracht erscheint, kann der Spielleiter jederzeit weitere Personen auftauchen lassen, die ähnlich den Charakteren in der Schrebergartensiedlung gefangen sind und sich entweder irgendwo verschanzt haben oder bereits dem Wahnsinn verfallen sind und über die Charaktere herfallen. Sollte ein Charakter im Verlauf des Szenarios aus dem Spiel ausscheiden, so kann aus einem dieser Statisten auch schnell ein Ersatzcharakter gemacht werden.

## Kampfhunde

Zwei Pitbull-Terrier laufen die Hauptwege der Anlage entlang. Sie waren in einem der Gärten angekettet, gerieten in Panik und rissen sich los. Blind vor Wut fallen sie alles an, was ihnen begegnet.

**Trefferpunkte:** 11

**Angriff:** Biss 45%, Schaden 1W6%

**Fertigkeiten:** Horchen 75%, Wittern 50% (unter Berücksichtigung des Regens)

## Verlauf des Szenarios

Die Kultisten haben folgenden Zeitplan, der sich abhängig davon, wie die Charaktere agieren, etwas verändern kann. In jedem Fall werden die Kultisten erst versuchen, mögliche Gefahren zu beseitigen, so die Charaktere welche darstellen. Ein Teil der Kultisten ist immer entbehrlich und kann sich vom Ritual lösen, um in kleinen Gruppen den Charakteren zu folgen (siehe S. 18).

### Das Ritual

Zum Zeitpunkt des Eintreffens der Charaktere beim Schutzhaus, sind Anton Weinhauer und seine Teufelskombo noch dabei, mit weltlichen, wenn auch etwas makaberen Wienerliedern die im Saal versammelten und dicht gedrängt sitzenden Kultisten zu unterhalten, damit sie lockerer werden und das Ritual später leichter fällt. Nachdem die Charaktere eine Chance gehabt haben, sich in die Versammlung zu schummeln, wird Anton eine Rede halten.

### Rede

Von der Bühne aus beginnt Anton zu sprechen: „So, liebe Freunde! Es ist Zeit, dass wir zum Wesentlichen kommen. Fast hundert Jahre haben wir und unsere Vorfahren auf den heutigen Tag hingearbeitet. Es begann mit dem Fund von Franz Weber – der Alte möge ihn selig haben – und wurde durch unseren aktuellen Vorstand, dem lieben Eduard Weber vollendet. Erst vor wenigen Jahren ist es ihm gelungen, die verbleibenden

Fremdkörper aus unserem Verein zu werfen, sodass wir stolz sagen können: „Die Zukunft gehört nur uns allein!“

Ein älterer Mann aus der ersten Reihe steht auf, wird mit kurzem Applaus beglückt und setzt sich wieder.

„Auch dem Ingenieurbüro Robert Hechtl und seinem Team gilt unser Dank, denn ohne sie hätten wir die technischen Probleme bei der Konstruktion der Spiegel nicht in den Griff bekommen. Traut's euch, Burschen! Steht auf!“

Etwas schüchtern stehen vier Personen auf und lassen sich beklatschen.

„Na und über die Erika Bock, die für uns all die Jahre hier im Schutzhaus gut gesorgt hat und das Vermächtnis zu unseren Füßen beschützt hat, brauche ich wohl nicht mehr Worte zu verlieren.“

Einer Frau nahe der Tür zum Schankraum gehört nun der Beifall. Sie deutet mit der Hand das Ende des Beifalls und ruft zurück: „Ich glaub', dir lieber Anton haben wir am meisten zu verdanken – schließlich hast du das Rätsel letztlich gelöst und diese wunderbare Hymne geschrieben!“

Unter Bravo-Rufen und besonders viel Applaus kommt Anton kaum mehr zu Wort. Als sich die Begeisterung wieder legt, sieht er in die Runde und meint, vor allem zu seiner Teufelskombo: „Na dann soll's losgeh'n. Ans ... zwo ... ans, zwo, drei!“

## **Ritual, Phase 1**

Nach der Rede beginnt die Teufelskombo auf der Bühne ein Lied anzustimmen. Es klingt erst vertraut wienerisch, mit der Ausnahme, dass Anton in einer unbekanntem, dunklen Sprache singt. Mit jeder Strophe wird die Melodie schneller und düsterer. Die Kultisten geraten in Ekstase, ihre Augen werden finster. Die vier Musiker auf der Bühne, die eng bei einander stehen, beginnen übernatürlich zu glühen. Sind die Charaktere anwesend, beschleicht sie ein Gefühl der Panik, das 1/1W4 STA kostet.

Wer das Glühen näher betrachtet stellt fest, dass vier Energiestrahlen, die augenscheinlich aus dem Nichts kommen (aber tatsächlich von den drei Gärten Antons bzw. von der Pyramidenspitze unterhalb des Schutzhauses kommen), sich rund um die Musiker zu einer transparenten Kugel formen, die pulsierende Energiewellen durch den ganzen Raum sendet. Nach und nach werden die Wellen stärker, bis die Fenster zerbersten. Diese letzte Energiewelle, die Lebewesen keinen Schaden zufügt, durchdringt die Wände des Schutzhauses und ist in der ganzen Siedlung wahrzunehmen. Sie entreißt der Erde die Kleingartensiedlung und die Schmelz schwebt nun in einer Zwischendimension. Die Wolken färben sich blutrot und ein riesiges, echsenartiges Auge erscheint über dem Schutzhaus im Himmel (1W2/1W8 STA).

Die Musiker werden durch die Energiekugel wie von einem Kraftfeld geschützt und sind nun unantastbar. Nur durch eine Unterbrechung der Energiezufuhr kann das Ritual abgebrochen werden.

Durch den Eintritt in die Zwischendimension kann die Schmelz nicht mehr verlassen werden. Das Areal ist endlos geworden und das westliche Ende schließt am östlichen Ende an, das nördliche Ende am Südlichen. Auch der Kanal unter der Schmelz ist davon betroffen. Wer im Osten über einen Gartenzaun klettert, gelangt auf selber Höhe im Westen auf den Sportplatz. Von einem Aussichtspunkt, wie z.B. den Flutlichtmasten, sieht man – soweit der Regen es zulässt –, dass sich die Schmelz bis in alle Ewigkeit wiederholt (1/1W4 STA).

## **Ritual, Phase 2**

Die Kultisten zücken auf Anweisung Antons schwarze Kerzen. Anton und die Teufelskombo stimmen in der Energiekugel ein weiteres „Lied“ an. Dieses hat keine erkennbare Melodie, nur eine Phrase ist in dem schrillen Singsang auszumachen:

„Tekeli-li!“. Die Kultisten stimmen in den Gesang ein und rufen ihrerseits nun immer wieder „Tekeli-li!“.

Phase 2 dauert fast acht Stunden an. Langsam, sehr langsam beginnen die Kultisten sich zu verwandeln. Sie fassen einander an den Händen und ihre Körper beginnen zu verschmelzen. Nach und nach formt sich aus den Kultisten ein übergroßer Kloß aus Fleisch, an dessen Oberfläche zahlreiche Augen auftauchen und wieder verschwinden und der immer wieder Münder bildet, die verzerrt „Tekeli-li!“ rufen. Der Anblick dieser abscheulichen Kreatur kostet 1/1W10 STA.

### **Ritual, Phase 3**

Nachdem alle Kultisten transformiert wurden, werden die Musiker die kosmische Hymne beenden. In einer letzten Energiewelle vergeht die Kugel, reißt dabei das Dach des Saales auf. Der Fleischkloß rollt auf Anton und seine Kombo zu und auch Anton und die Musiker vereinen sich mit dem Kloß. Ein gleißender Lichtstrahl fällt vom Auge im Himmel auf den Kloß, der darauf langsam ins Auge gesogen wird. Danach schließt sich die Wolkendecke wieder und das Auge verschwindet. Die Kultisten haben ihr Ziel erreicht und sind dem Alten gefolgt. Alle, die zurück geblieben sind, hängen in der Zwischenwelt fest.

### **Nicht vergessen!**

Folgende Umstände sollte der Spielleiter in der Hektik des Abenteuers nicht vergessen:

- Es regnet das ganze Szenario in Strömen. Damit ist es sehr unangenehm, sich im Freien zu bewegen und das Wasser vereitelt eventuell. Aktionen der Charaktere, wie z. B. draußen ein Feuer zu entfachen oder Gegenstände trocken zu transportieren.

- Es ist düster. Das Licht draußen ist etwa so stark wie in einer Vollmondnacht.
- Nach Phase 1 des Rituals wird der Schrebergartenverein endlos – wer das Areal z. B. im Norden verlässt, kommt im Süden wieder auf das Gelände (siehe S. 21). Von einem Aussichtspunkt aus wirkt die Anlage endlos, soweit man bei dem Licht und Regen sehen kann.
- Die Charaktere sind einfache Leute, die auf dem Weg zu einem Konzert waren. Sie haben daher nur bei sich, was man in so einer Situation mitnehmen würde und was in ihre Taschen passt. Sich geeignete Ausrüstung oder Waffen vor Ort in den Kleingärten zusammenzusuchen, gehört mit zu ihren Aufgaben.
- Ein interessanter Aspekt dieses Szenarios ist die Flucht der Charaktere vor dem Mob, vor dem sie sich nur verstecken, aber dem sie nicht entkommen können. Der Mob kann auch dazu dienen, zu passive Charaktere wieder aus ihren Verstecken zu treiben.
- In der Zwischendimension haben Mobiltelefone keinen Empfang. Strom kommt jedoch weiterhin aus der Steckdose und kann elektrische Geräte betreiben.
- Wenn die Charaktere passiv werden oder nicht mehr weiter wissen, kann Kobi auftauchen und sie zum Handeln mahnen.

## **Einstieg ins Szenario**

Nachdem die Spieler den Prolog gelesen haben, sollten sie die Wahl haben, wo und wie sie ins Szenario einsteigen. Sie werden sich vermutlich Zugang zum Konzert verschaffen wollen.

Im Schankraum begegnen sie drei stämmigen Kellnern, die vor der verschlossenen Saaltüre, durch die Musik und Freudenschreie dringen, Wache halten. Sie werden versuchen die Charaktere abzuweisen mit dem Hinweis, dies sei die Jahresversammlung des Kleingartenvereins und eine geschlossene Gesellschaft. Die Kellner sind relativ unfreundlich und lassen sich weder bestechen noch überrumpeln – sie wissen ja, was im Saal vor sich geht. Sollten die Charaktere gewaltsam an den Kellnern vorbeiwollen, werden diese nach Hilfe schreien. Der Mob wird aus dem Saal gelaufen kommen und versuchen, die Charaktere zu lynchen.

Die Charaktere könnten auch versuchen, unbemerkt in den Saal zu schleichen. Das sollte keine Schwierigkeiten bereiten, da zumindest die Lagertüre (8 auf der Karte) unverschlossen ist und die Kultisten auch immer wieder den Saal Richtung der Toiletten verlassen, solange Phase 1 des Rituals noch nicht begonnen hat. Die Kultisten kennen einander auch nicht alle persönlich, daher fallen weitere Personen vorerst nicht auf. Sollten die Charaktere unpassende Fragen stellen („Was ist hier los?“ oder „Was ist das für ein seltsames Lied?“), werden nahe-stehende Schrebergärtner aufmerksam werden und die Anton oder Eduard informieren. Diese werden selbst kurz Nachschau halten, die Fremden als solche entlarven und „Fremde! Fangt sie! Tötet sie!“ rufen. Das sollte die Charaktere zur Flucht vor dem Mob zwingen.

Verhalten sich die Charaktere unauffällig, so werden sie spätestens dann entdeckt, wenn alle ihre Kerzen zücken, aber die Charaktere keine haben. Wiederum wird der Mob auf die Charaktere losgehen und sie zur Flucht zwingen.

Lassen sich die Charaktere von den Kellnern erfolgreich abweisen und machen sie sich auf den Heimweg oder fliehen sie vor dem Mob ohne etwas vom Ritual mitbekommen zu haben, bemerken sie auf halbem Weg zum Ausgang der Schmelz die Energiewelle aus dem Schutzhaus (siehe S. 21) und begegnen

dem alten Kobi auf dem Hauptweg (siehe S. 18). Ignorieren sie all das, stellen sie spätestens beim Ausgang fest, dass die Siedlung endlos geworden ist und nicht mehr verlassen werden kann. Wenn sie nun zum Schutzhaus zurückkehren, haben sie zwar Phase 1 des Rituals verpasst, können aber Phase 2 noch mitbekommen.

## **Der weitere Verlauf**

Was nun geschieht, hängt stark von den Charakteren ab. Sollten sie vor den Kultisten aus dem Saal fliehen müssen, werden sie von zwei bis drei Gruppen (siehe S. 18) verfolgt, die sie töten wollen. Gelingt es den Charakteren unterzutauchen, werden ein paar Kultisten weiter am Areal patrouillieren und nach ihnen suchen, während der Rest zurück zum Ritual geht. Die Mehrheit der Kultisten wird mit dem Ritual beschäftigt bleiben und nach und nach miteinander verschmelzen. Alle Kultisten spüren, wann sich das Ende der zweiten Phase nähert und werden rechtzeitig zurückkehren, um den Übergang in die Welt des Alten nicht zu verpassen.

Deaktivieren die Charaktere eine der Energielampen in Antons Gartenhäusern, so bekommen die Kultisten dies sofort mit, da die Energie schwächer wird. Sie werden Gruppen absenden, um gegen die Charaktere vorzugehen und den angerichteten Schaden zu reparieren.

## **Ende gut, alles gut?**

Um aus der Schrebergartensiedlung zu fliehen, müssen die Charaktere das Ritual unterbrechen. Dazu gibt es mehrere Möglichkeiten.

- Durch das Deaktivieren von mindestens zwei der drei Laternen in Anton Weinbauers Gärten bricht die Energiezufuhr zusammen.

- Musikbegabte Charaktere könnten auch aus den Unterlagen in Parzelle IV-22 versuchen, eine Art Kontergesang abzuleiten, mit den damit verbundenen Risiken. Wenn sie jedoch ein solches Gegenlied laut genug beim Schutzhaus aufführen können, kann das ebenso das Ritual stören.
- Die Charaktere können auch auf Zeit spielen: Das Ritual muss nach acht Stunden abgeschlossen sein, sonst wird der Alte ungeduldig, erachtet die Kultisten als unwürdig und bricht selbst das Ritual ab.

Ist das Ritual durch die Charaktere vereitelt, schaukelt sich die restliche Energie im Schutzhaus negativ auf und explodiert. Das Auge im Himmel schließt sich und verschwindet, die Wolken färben sich wieder grau. Die Zwischendimension bricht zusammen und der Schrebergarten kehrt wieder in die „Realität“ der Charaktere zurück. Wenige Minuten später taucht mit Blaulicht Polizei und Feuerwehr auf. Das Ereignis im Schutzhaus wird als tragische Gasexplosion interpretiert, die Tags darauf auch in den Zeitungen steht. Sollten die Charaktere gegenüber den Einsatzkräften etwas von einem Kult, einem Ritual oder dem Fleischkloß erzählen, so wird man ihnen nicht glauben und das als Schockreaktion abtun.

Sollten die Charaktere zu viel Zeit verstreichen lassen, werden die Kultisten Phase 3 des Rituals erreichen und ihrem Alten folgen. Dann schwebt die Schrebergartenanlage auf alle Ewigkeit in dieser Zwischenwelt, in der die Charaktere gefangen sind und wahnsinnig werden.