

# JUDAS PROKARYOT

von Stefan „Der Tod“ Droste

The Old Ones were,  
the Old Ones are,  
and the Old Ones shall be.

In diesem Szenario der Jetztzeit wird der naturwissenschaftliche Horror H. P. Lovecrafts aufgegriffen und in unsere Zeit übertragen. Denn es weitet sich eine übliche Grippewelle unvermittelt zu einer grauenerregenden Epidemie aus, vor der es kein Entrinnen zu geben scheint. Der pure Schrecken umklammert schon bald die hilflose Bevölkerung. Wird es den Charakteren gelingen, gegen die blasphemische Quelle der Seuche vorzugehen, ehe die ganze Stadt und noch sehr viel mehr ausgelöscht werden wird?

Angesiedelt werden kann das Szenario in einer beliebigen größeren Stadt; im Text wird bewusst auf eine genaue Verortung verzichtet. Auch dass von einer deutschen Stadt ausgegangen wird ändert wenig am Szenario selbst; mit einigen kleinen Anpassungen lässt es sich problemlos auch in anderen Ländern spielen. Wenn möglich sollte der Spielleiter es in die Stadt verlegen, die die Spielgruppe selbst am besten kennt. Auf diese Weise kann das Spielerlebnis deutlich verstärkt werden.

Am leichtesten sind solche Charaktere einzubringen, die sich von Berufswegen in einem Gremium zur öffentlichen Ge-

sundheit, Seuchenforschung bzw. -bekämpfung und Aufrechterhaltung der öffentlichen Ordnung zusammenfinden können. Im Anhang finden sich fünf solcher Beispielcharaktere, aber natürlich sind auch weitere Möglichkeiten denkbar, eine andere Gruppe von Charakteren in das Szenario zu bringen. Wie immer ist die Voraussetzung nur, dass man gewillt ist Nachforschungen zu betreiben. Und auch dies lässt sich vom geübten Spielleiter meist recht effektiv bewerkstelligen.

## **Hintergrund**

Es ist der erste Tag der großen Sommerferien eines beliebigen Jahres unserer Gegenwart. Und es könnte das letzte Jahr werden, in dem noch Menschen existieren um die Zeit zu bemessen. Und das letzte Jahr, in dem noch etwas existiert, das des Messens wert wäre.

## **Die unaufhaltsame Epidemie**

Denn trotz der schwülen Hitze kursiert eine tückische Sommergrippe in der Stadt. Die Zeitungen ereifern sich in immer neuen Schlagzeilen über die Krankheit, die Medizin steht ob ihrer Unfähigkeit, einen wirksamen Impfstoff zu entwickeln, in der Kritik, die besorgten Einwohner horten wirkungslose Medikamente und die Schulen und Kindergärten sind froh über die Sommerferien, da sie sich dann nicht der Frage einer Schließung stellen müssen. Doch was niemand ahnt: Diese Epidemie ist anders.

Denn im Gegensatz zu SARS oder der Schweinegrippe, welche uns nur testen sollten, handelt es sich nun um den Großangriff. Die Symptome der Erkrankten weisen zunächst tatsächlich scheinbar auf eine Grippe hin: Unwohlsein, hohes Fieber, Kopf- und Gliederschmerzen, Husten, Schüttelfrost sowie Übelkeit und Erbrechen. Doch wenn der Körper dann geschwächt genug ist, folgt die zweite Phase der Erkrankung,

und die ist weit schrecklicher. Und natürlich hat es einen guten Grund, warum die Ärzte das Virus nicht zu fassen bekommen: Es gibt keines.

## **Überblick über das Szenario**

Als Krisenstab zur Identifizierung und Eindämmung einer vermeintlichen Grippeepidemie werden die Charaktere von einer elektronischen Messstation im örtlichen Schwimmbad alarmiert. Dort muss man feststellen dass die Schulklasse, die dort baden sollte, wie vom Erdboden verschluckt ist. Dafür kann man auf eine Reihe ekelerregender Spuren stoßen, welche die Charaktere auswerten müssen. Währenddessen greift die mysteriöse Erkrankung in der Stadt mehr und mehr um sich, die Infizierten beginnen sich seltsam zu verhalten und die öffentliche Ordnung gerät ins Wanken!

Die verschiedenen Hinweise deuten zum einen auf einen Jungen namens Thomas Sievers, wobei dessen Rolle noch unklar ist. Zum anderen können die Charaktere im naturwissenschaftlichen Institut der Krankheit auf die Schliche kommen: Es handelt sich um eine Art der Strahlung, welche Zellen infiziert und mehrzellige Organismen in letzter Instanz zur Auflösung bringt. Aus erster Hand müssen die Charaktere dies nun erleben, wenn sie die Wohnung der Familie Sievers aufsuchen. Denn in dem Sozialbau wimmelt es vor gefährlichen Infizierten, die danach gieren, auch die Charaktere von ihrem Joch der Vielzellerei zu befreien.

In Thomas' Kinderzimmer eröffnet eine naive Kinderzeichnung schließlich den wahren Schrecken: Der Rückfluss allen höheren Lebens in den einzelligen Urschleim hat begonnen. Und sein Ausgangspunkt ist der radioaktive Leib Thomas Sievers'.

Hoffentlich mit einem inzwischen entwickelten Gegenmittel oder zumindest einem brauchbaren Plan ausgestattet müssen sich die Charaktere nun durch die aussterbende Stadt in Richtung Schule wenden, wo sie dem erneut zusammenfließenden Gott Ubbo-Sathla gegenüberstehen und nur eine einzige Chance haben, die Welt, wie wir sie kennen, zu bewahren!

## **Der ungewöhnliche Junge**

Es sei denn, man wollte den 11-jährigen Thomas Sievers als Virus bezeichnen. Der einzige Sohn einer alleinerziehenden Büroangestellten besucht die 5. Klasse des Gymnasiums. Ein ruhiger und unauffälliger Junge ohne wirkliche Freunde. Dies mag auch an der Krebserkrankung liegen, die als Kind bei ihm festgestellt wurde und die eine langwierige Bestrahlung nötig machte. Thomas überlebte und seine Mutter zog mit ihm in eine andere Stadt um ein neues Leben anzufangen. In Thomas jedoch war etwas irreparabel beschädigt worden.

In einer einzigen, unbedeutenden Körperzelle, irgendwo zwischen den Rippen der rechten Seite, war allein durch einen unfassbaren Zufallsschlag eine fatale Veränderung der DNS geschehen. Ein winziger aber essentieller Abschnitt der Erbinformationen wurde durch die Strahlung zerstört, ein uraltes Gen welches nur eine Aufgabe besessen hatte: Das Leben, wie wir es kennen, zu bewahren. In diesem Moment nämlich wurde eine Macht befreit, welche eine Milliarde Jahre unter Kontrolle gewesen war und nun als einzelne Zelle erneut erwachte.

## **Die ungezeugte Quelle**

Diese Macht wurde in blasphemischen Schriften einst Ubbo-Sathla getauft, doch kein Name kann ihr gerecht werden<sup>1</sup>. Es

---

<sup>1</sup>siehe Malleus Monstrorum, S. 459 ff.

handelt sich dabei um nichts geringeres als den chaotischen Urschleim, das Leben auf Erden selbst, den unermesslichen Pool der Einzeller, aus dem im Zeitalter des Neoproterozoikum die außerirdischen Wissenschaftler der Älteren Wesen das erste vielzellige Leben auf unserem Planeten zusammenfügten. Neben Pflanzen und anderen Tieren waren darunter natürlich auch die affenartigen Vorfahren des modernen Menschen.

Doch die Älteren Wesen standen vor dem Problem, dass ihre Schöpfungen nicht von langer Dauer waren. Die einzelnen Zellen hielten nicht zusammen sondern strebten immer wieder ihrem Urzustand im gurgelnden Leib des Ubbo-Sathla zu. Nach langer Forschung lösten die Älteren Wesen dieses Problem endlich, indem sie ein spezielles Gen aus ihren eigenen Körpern extrahierten und ihren Kreationen einsetzten. Dieses sehr widerstandsfähige Gen, so hatten sie entdeckt, unterdrückte Ubbo-Sathla und machte es möglich, aus seinem Leib dauerhaftes vielzelliges Leben in all seiner Vielfalt zu schaffen.

## **Der Rückfluss der Schöpfung**

Doch die Kultur der Älteren Wesen ist längst untergegangen und niemand existiert mehr um über dieses winzige Siegel der Schöpfung zu wachen. So war es nur eine Frage der Zeit, bis dieses Gen eines Tages zerstört wurde und Ubbo-Sathla erneut im Körper irgendeines Lebewesens erwachen würde. Und diese Rolle war Thomas Sievers zugefallen. Eine seiner Zellen war der Äußere Gott selbst geworden. Und dieser kennt, einem ehernen, geistlosen Naturgesetz gleich, nur ein Ziel: Die Wiedervereinigung seiner gesamten Körpermasse.

Zu diesem Zweck nutzt Ubbo-Sathla seine machtvollste Waffe: Den Lebensfunken; die Essenz der Weltallstrahlung die dem Urschleim das Leben einhauchte. Dieser strahlt nun aus der sich befreienden Zelle und ist in der Lage, auf kurz oder lang auch in anderen Zellen das Schutzgen zu zerstören um auf diese Weise mehr und mehr Teile von Ubbo-Sathla

zu reaktivieren. Und jede so befreite Zelle tut es der ersten gleich, sodass eine sich immer weiter verstärkende Kettenreaktion einsetzt, die nur mit der Auflösung und dem Zusammenfluss allen Lebens enden kann. Dabei trifft es die jüngsten Lebewesen wie die Menschen zuerst, ältere Organismen wie die Pflanzen haben eine längere Schonfrist.

Aber genau diese Rückkehr ist das Endstadium der vermeintlichen Grippe, die nichts anderes ist als der verzweifelte Kampf der schwindenden Abwehrzellen gegen einen Körper, der sich in seine rebellierenden Zellen auflöst. Dieser bemitleidenswerte Schleimhaufen, der einst ein Mensch war, sammelt sich dann mit anderen befreiten Teilen des Gottes, ehe er sich amöbenartig auf in die gottverlassene Schule macht, wo Thomas Sievers als unheiliger Nucleus des Ubbo-Sathla über der größer und größer werdenden, verstrahlenden Masse von neu versammeltem Urschleim thront.

## Das Szenario im Detail

Im Folgenden werden die einzelnen Teile des Abenteuers beschrieben, welche die Charaktere durchlaufen. Hierbei handelt es sich natürlich nur um ein idealtypisches Gerüst, an das sich nicht sklavisch geklammert werden sollte. Ebenso wenig soll hier jeder kleinste Schritt und Fertigkeitwurf vorgekaut werden. Je nachdem wie sich das Spiel vom Einstieg an entwickelt, kann schließlich ein ganz anderer Verlauf entstehen, weshalb bewusst hauptsächlich Versatzstücke beschrieben werden, die je nach Entwicklung eingesetzt werden können.

Um dem Spielleiter die Improvisation zu erleichtern, wird zu Beginn und innerhalb jeden Abschnitts die darin zu vermittelnde Hauptinformation sowie der momentane Status der Epidemie hervorgehoben. Im Anhang findet sich platzsparend eine Liste von nach Epidemiestufen geordneten, universell einsetzbaren **Szenen der Seuche**, die als zusätzliches Druckmittel

und Ausgestaltung der Situation in der Stadt genutzt werden können und sollten.

## Inspirationsquellen

Das Szenario ist eingebettet in die Thematik der sich beinahe jährlich wiederholenden Warnungen vor tödlichen Grippe- oder anderen Krankheitswellen sowie diverser Unterhaltungsmedien über todbringende Mikroorganismen (The Happening, Carriers, auch das Buch Der Schwarm sowie das Brettspiel Pandemie).

Und auch wenn man keine kreischenden, fleischfressenden Infizierten in diesem Szenario finden wird, muss in gewissem Sinne auch das momentane Revival des Zombie-Genres angeführt werden (28 Days / Weeks later, [REC] sowie das Videospiel Left4Dead), da die dort gezeichneten Bilder einer durch eine unaufhaltsame Krankheit zerstörte Gesellschaft eine deutliche Inspiration für die Bedrohung in diesem Szenario geben.

Den initialen Anstoß für die gesamte Geschichte gab allerdings ein Blick auf den altbekannten „Stammbaum des Lebens“, an dem das Unterbewusstsein des Autoren den eingangs notierten alten Spruch erprobte. Und dies ist schließlich dabei herausgekommen.

Viel Vergnügen!

Denn auch wenn Details der Szenen und Örtlichkeiten verändert werden, kann der Spielleiter sich doch grob an diesem Gerüst orientieren um einen strukturierten Informations- und Plotfluss zu moderieren. Zur besseren Übersicht findet sich im Anhang ein **Flussdiagramm** über den groben Stationen des Ermittlung. Bei der Beschreibung wird von der eingangs erwähnten Charakterkonstellation ausgegangen. Bei abweichenden

Gruppen obliegt es dem Spielleiter, entsprechende Motivationen zu schaffen.

Eines noch vorweg: Natürlich können sich auch die **Spielercharaktere infizieren**, es ist sogar recht wahrscheinlich. Der Spielleiter sollte hier bei jeder direkten Infektionsmöglichkeit nach eigenem Ermessen, abhängig von Grad und Dauer der Aussetzung etc., auch den Charakteren entsprechende Krankheitssymptome anhängen. Hierzu sollten *KO-Proben* mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad als Indikator für die Schwere der jeweiligen Infektion dienen. Ziel sollte es dabei nicht sein, die Charaktere aus heiterem Himmel dahinzuraffen, sondern eine direkte Bedrohung und Handlungsanreiz zu schaffen. Bewährt hat sich, mit der Schwierigkeit 5 oder 4 anzufangen, und bei jedem missglückten Wurf zu die Symptome und auch den Schwierigkeitsgrad zu verschärfen, bis bei einem Versagen bei KO×1 der Charakter verloren ist.

## **Einstieg**

*Funktion: Hinweis auf ersten Vorfall*

*Epidemie: Stufe 1*

Es ist genau 22:47 Uhr am ersten Tag der großen Sommerferien, als die Notfall-Pager der Mitglieder des Krisenstabs Alarm schlagen. Zuvor kann jedem Spieler ein paar Minuten eingeräumt werden, in welcher er gewissermaßen einen Einblick in den Alltag seines Charakters gewähren kann. Aber egal, wo sich diese gerade aufhalten mögen, der **Pieper** ist das unmissverständliche Signal, dass eines der in öffentlichen Gebäuden angebrachten Messgeräten ungewöhnliche Werte liefert. In diesem Fall handelt es sich um Nr. 319: Der Wasserfilter des örtlichen Schwimmbads!

Von den Charakteren wird als Krisenstab also erwartet, den möglichen Vorfall umgehend zu überprüfen und alles zu unternehmen um eine Gefährdung, aber auch eine Beunruhigung der Allgemeinheit zu verhindern. Sollten sie dies fahrlässiger-

weise nicht tun, ist es möglich, dass sie die dort zu findenden Informationen am nächsten Tag z. B. bei der Polizei in Erfahrung bringen können. Dann jedoch vermutlich serviert mit einer guten Portion Ärger und einigen verpassten Details.

Generell haben sie als Krisenstab einige Befugnisse, müssen sich jedoch stets direkt vor dem Stadtrat verantworten. Um z. B. eine Quarantäne über die Stadt verhängen zu können, müssen sie diesen trotz ihres *Ansehens* erst auch von der Notwendigkeit solcher Maßnahmen *überzeugen*.

## **Schwimmbad**

*Funktion: Mysteriöses Verschwinden von Menschen und eine Reihe von Spuren*

*Epidemie: Stufe 2*

Das Schwimmbad liegt etwas außerhalb in der Nähe einer Wohnsiedlung und ist von einem großen, fast leeren Parkplatz auf der einen und der Brache des alten Bahnbetriebswerks auf der anderen Seite gesäumt. Das wie frisch vom Architektenbrett wirkende Gebäude nebst einsam dastehendem Bushäuschen selbst macht in dieser recht trostlosen Umgebung einen eigentümlich unpassenden Eindruck. Das schadhaft flackernde Neonlicht, welches die großen Fensterscheiben des Schwimmbads von innen unruhig erleuchtet tut sein übriges zu der geisterhaften Stimmung.

Die **Türen** des Gebäudes sind von innen abgeschlossen und den Öffnungszeiten nach schließt das Bad täglich um 22:30 Uhr. Auf Klopfen oder Klingeln reagiert niemand. Die Beleuchtung im Vorraum brennt allerdings ebenfalls und schließlich stehen auch noch zwei Autos in unmittelbarer Nähe, welche der Lehrerin bzw. dem Bademeister gehören. Ein Blick durch die stark beschlagenen und so fast blinden Scheiben des flackernd beleuchteten Bads lässt nicht viel erkennen: Niemand ist zu sehen, allerdings scheinen einige nicht näher zu bestimmende Dinge im trüben Wasser des Beckens zu schwimmen.

Entweder können die Charaktere nun einen Verantwortlichen mit Zweitschlüssel herbei klingeln, was zu nachtschlafender Zeit schon ein wenig Nachdruck bedarf (Wurf auf *Ansehen*, *Überreden* oder *Überzeugen*) oder sie verlieren keine Zeit und verschaffen sich eigenhändig Zutritt (z. B. per *Schlosserarbeiten* oder per *Widerstandswurf* gegen ST 18). Sollten sie tatsächlich bei einem Mitarbeiter nachfragen, so können die Charaktere erfahren, dass zu dieser Uhrzeit eigentlich die Klasse 5c des Gymnasiums das Bad für ein „Nachtschwimmen“ gemietet hat, um das Ende des Schuljahres zu feiern. Der Bademeister, der dabei zu gegen sein soll, meldet sich allerdings nicht auf seinem Handy, ebensowenig wie die Lehrerin Frau Thiess.

Im Inneren des in billigem Tropenflair gestalteten Schwimmbads ist alles ruhig. Für einen Ort, der sonst stets von Leben und Geschrei erfüllt ist, sogar beängstigend still. Die **Rezeption** ist nicht besetzt, Computer und Telefon sind tot (dies liegt, wie auch die Beschädigung der Beleuchtung und aller anderer Elektronik innerhalb des Gebäudes, an der Strahlung, die bei der Auflösung der Schulklasse in Ubbo-Sathlas Zellen entstand. Mehr zu diesen Effekten findet sich im Kasten „Die Strahlung“). Ein Blick in den Belegungsplan bestätigt zumindest den eigentlich im Moment stattfindenden Besuch der 5. Klasse. Das nach nassem Schmutz und Reinigungsmitteln riechende Labyrinth der **Umkleidekabinen** ist aber ebenfalls menschenleer. In den Sammelumkleiden hingegen liegen tatsächlich die chaotisch abgelegten Kleidungsstücke und Taschen der Fünftklässler und warten auf ihre Besitzer.

Die Schwimmhalle schließlich, der Ort an dem die Schüler eigentlich sein sollten, ist zu einem bizarren und unwirklichen Ort geworden. In den sonst so typischen Chlorgeruch hat sich ein anderer, fauliger Gestank gemischt, der sich träge auf Haut und Kleidung einzunisten scheint, und es ist unangenehm stickig und schwül. Gegen das surrende und teilweise ausgefalle-

ne Neonlicht, welches die Szenerie wie unregelmäßiges Blitzstakkato erhellt, heben sich die am Rand drapierten Zierpalmen wie düstere Urwaldriesen ab.

Und im Zentrum des Ganzen ruht das **Schwimmbecken**. Noch am Nachmittag mag es ein einladender Ort gewesen sein, nun ist es nur noch abstoßend. Das Wasser hat sich in eine trübe, übelriechende Suppe verwandelt, deren bloßer Anblick Ekel hervorruft. Noch dazu treiben gut Zwanzig Badehosen und -anzüge verloren in der Brühe. Ob noch mehr darin schwimmt ist kaum zu sagen, da man kaum eine halbe Armlänge hinab sehen kann. Von den Kindern selbst zumindest ist keine Spur. Auch Lehrerin und Bademeister sind wie vom Erdboden – oder Schwimmbecken – verschluckt (0/1W3 STA).

An diesem Ort hat die Klasse von Thomas Sievers ihr Ende gefunden. Durch ihre tägliche Nähe zu dem Jungen waren sie – neben seinen Eltern – die bereits am schwersten „Infizierten“. Tatsächlich haben einige Klassenkameraden wegen akuten Grippe-symptomen nicht am Schwimmausflug teilgenommen, was ihnen zumindest ein paar Stunden mehr eingebracht hat. Als sich jedoch die gut zwanzig hochgradig instabilen Körper in dem schützenden Element Wasser befanden, ergriff Ubbo-Sathla die Gelegenheit, und löste die gesamte planschende Klasse innerhalb von Sekunden in ihre Zellen auf.

Der Bademeister und die Lehrerin, welche den schreienden Kindern zu Hilfe kommen wollten, wurden von der gewaltigen Freisetzung mitgerissen. Der große Schleimklumpen der Klassengemeinschaft schob sich dann behände durch den Abfluss in die Freiheit und machte sich auf in Richtung Schule. Es ist daher nicht verwunderlich, dass die Messgeräte Alarm schlugen. Aber nun zeugen nur noch die zurückgelassenen Schwimmsachen davon, dass hier noch vor wenigen Minuten ausgelassene Kinder schwammen.

Im Glaskasten des Bademeisters lassen sich zumindest weitere Indizien finden: Das abgewetzte **Klassenbuch** der 5c zeigt

für den Badetag und auch die letzten Schultage davor eine recht hohe Zahl an fehlenden Schülern. Wer sich die Mühe macht und die zerknitterten Entschuldigungszettel zuzuordnen, der findet mit einem *leichten Wurf* auf *Buchführung* heraus, dass ein Junge Namens Thomas Sievers als einziger unentschuldigt fehlt. Die Anzahl der Kleidungsstücke im Schwimmbad stützt diese Zählung.

## Die Strahlung

Wie bereits erwähnt steckt keine wirkliche Infektion hinter der Epidemie (auch wenn diese Bezeichnung im Szenario gebraucht wird), sondern Ubbo-Sathlas Befreiung und die damit einhergehende Strahlung und Zellveränderung. Von jeder infizierten Zelle, ob noch im Körper eines Menschen oder außerhalb, geht also die pervertierende Strahlung aus, je mehr davon, desto stärker die Strahlung. Bei der vollkommenen Auflösung des Wirtskörpers kommt es zudem zu einer einmaligen, sehr starken Entladung.

Während sich im Anhang eine Übersicht findet, um die Erkrankung auch bei Spielercharakteren verfolgen zu können, sollte der Spielleiter auch auf die anderen Effekte der Strahlung achten: Lampen, Elektronische Geräte, Mobilfunk und sogar Satellitensignale werden gestört, was zu gruseligem Effekten führen kann. Jedoch ist die Strahlung relativ schwach, was das Durchdringen von Stein, Beton oder ähnlichem angeht, sodass man durchaus Deckung suchen kann.

Nach Ermessen des Spielleiters können die Auswirkungen der Infektion bei Tag geringer sein als in der Nacht, weil dann die Strahlung der Sonne Ubbo-Sathlas Strahlung stört. Auf diese Weise wird der Plot etwas eingeschränkt, aber es würde klassisch die Nacht als „Zeit des Bösen“ hergestellt.

Sofern die Spieler nicht von selbst auf diese Möglichkeit

kommen sei ihnen eventuell die *Idee* erlaubt, die Aufzeichnungen der **Überwachungskameras** zu kontrollieren, um herauszufinden was hier geschehen ist. Hierbei fällt auf, dass auch diese Elektronik schwer geschädigt und unbrauchbar worden ist, jedoch wäre es einem Techniker möglich, die Festplatte mit den gespeicherten Videos zu retten. Hierzu bräuchte es Kenntnisse sowohl in *Elektronik* als auch in *Computernutzung* sowie Zeit und das richtige Equipment. Die Ergebnisse einer solchen Untersuchung werden daher erst im nächsten Abschnitt behandelt.

Wenn die Charaktere über diese schockierenden Eindrücke noch nicht den eigentlichen Grund ihres Besuchs vergessen haben, dann können sie sich nun aus erster Hand von der „Qualität“ des Wassers überzeugen. Die Messstation der im von Rohren durchzogenen Keller hat glücklicherweise der Strahlung soweit standgehalten, dass man die kritischen **Messergebnisse** aus dem fraglichen Zeitraum noch abrufen kann.

Die entsprechenden Utensilien und einem *leichten Wurf* auf *Chemie* vorausgesetzt lässt sich auch die Brühe im Schwimmbecken selbst einigen Standardtests unterziehen, welche in etwa die gleichen Ergebnisse liefern: Der pH-Wert beispielsweise ist erschreckend niedrig für ein Schwimmbad, das Wasser ist mit einer ganzen Reihe verschiedenster Substanzen verunreinigt und viel zu nährstoffreich (die freigesetzte Magensäure bzw. die weiteren Inhalte der Verdauungstrakte der Schüler sind dafür verantwortlich).

Sofern nicht bereits geschehen kann der Ermittler auch auf die *Idee* kommen, im verdeckten Abfluss des Schwimmbeckens nach Rückständen zu suchen. Tatsächlich stößt man dort in einer schwer zugänglichen Ecke auf einen Klumpen dünner, angetrockneter Masse unbestimmbarer Farbe, kaum größer als ein Daumnagel, aber eindeutig nicht in ein Schwimmbad gehörig. Ohne ein ordentliches Labor entzieht sich der **Schleim** – ein abhandengekommener Rest der 5c – jeder näheren Un-

tersuchung. Insbesondere wenn sich ein Charakter dazu entschließt, eine Probe der Masse mitzunehmen, sollte der Spielleiter darauf achten, ob er diesen Abglanz Ubbo-Sathlas mit bloßen Händen berührt! Was aus diesem Hinweis wird, sei es im Guten oder Schlechten, wird auch an späterer Stelle behandelt.

## Der Schleim

Es gibt, wie jeder **Cthulhu**-Spieler weiß, guten und bösen Schleim. Dies ist einer von der bösen Sorte und stellt als leibhaftiger Körper eines Äußeren Gottes den Widersacher in diesem Szenario. Folgende einfache Muster bestimmen das Verhalten der befreiten Zellen:

**Bilde Kolonien!** Allein bist du in dieser Umgebung Austrocknung und Giftstoffen schutzlos ausgeliefert. Bleib in geschütztem Habitat, bis du genügend Verstärkung bekommen hast.

**Befreie deine Brüder!** Wenn sich die Gelegenheit bietet, einen noch unerschlossenen Körper einzunehmen, ergreife sie! Menschliche Haut ist kein Hindernis für dich. Eindringen und Ausbreiten!

**Vereinige dich!** Ist eure Zahl groß genug, macht euch auf um die anderen zu finden. Euer finales Ziel ist euer kollektiver Nucleus, der Körper, der früher Thomas Sievers genannt wurde. Ubbo-Sathla soll wieder alles sein, das ist!

Bei einer Untersuchung des matschigen, von einem alten Bahndamm zerschnittenen Geländes hinter dem Schwimmbad schließlich, welches über den Notausgang zu erreichen ist, fallen durch *Verborgenes Erkennen* die **Fußspuren** einer einzel-

nen Person auf, welche sich offensichtlich bis an die großen Fensterscheiben herangepircht hatte. Wer die *Spurensuche* beherrscht, der kann die frische Fährte bis in das nahe Wohngebiet verfolgen, wohin die Person wohl anschließend geflüchtet ist. Dort verliert sich die Spur. Wer *Verborgenes erkennt*, findet jedoch im Gebüsch nahe des Schwimmbads eine alte **Kamera**, die jemand verloren zu haben scheint. Die Charaktere haben mehre Möglichkeiten die Identität des vermutlich einzigen Zeugen herauszufinden, welche natürlich ebenfalls im nachfolgenden Abschnitt aufgezeigt werden.

Für den Moment dürften die Charakter allerdings vor einem mit düsteren Vorahnungen durchzogenen Rätsel stehen, deren Anhaltspunkte einige Ermittlungswege nötig machen. Und das rasch, denn spätestens im Laufe des nächsten Tages wird die Öffentlichkeit auf das Verschwinden einer ganzen Schulklasse aufmerksam und die Krise in der Stadt spitzt sich zu. Es gibt viel zu tun für die Charaktere.

## Nachforschungen 1

*Funktion: Informationen werden gewonnen und Situation entfal-*  
*tet*

*Epidemie: Stufe 3*

Als Hauptquartier für das weitere Vorgehen bietet sich das **Institut** an, wo sich der Krisenstab in den letzten Wochen auch getroffen und eine Zentrale eingerichtet hat. Dieses renommierte, private, naturwissenschaftlich-technische Institut beherbergt gut ausgestattete Forschungsabteilungen für Biologie, Chemie und Medizin. Das aus mehreren geometrisch angeordneten, modernen Gebäuden bestehende Institut liegt etwas oberhalb der Stadt am Waldrand und ist daher auch geografisch ein guter Ort um die Lage im Blick zu behalten. Die entsprechende Bevollmächtigung vorausgesetzt können die Charaktere hier auf wichtiges Know-How und Ausstattung zurückgreifen. So könnten ihnen beispielsweise Labore oder

Computer zur Verfügung gestellt werden oder aber die dortigen Spezialisten können einzelne Auswertungen für die Charaktere übernehmen.

Die Ermittler des Krisenstabs werden nun sicherlich zunächst einigen Spuren nachgehen wollen; die einzelnen Stränge werden daher hier nun näher erläutert. Das beigefügte Flussdiagramm kann hier – sofern nicht bereits geschehen – dem Spielleiter gute Dienste beim Improvisieren und Verknüpfen leisten. Während der Ermittlungen sollte den Spielern außerdem die jeweilige Lage in der Stadt stets vor Augen geführt werde, z. B. durch die angefügten Szenen, damit die Verschlimmerung der Epidemie als wachsender Zeitdruck deutlich als Rahmengeschehen arbeiten kann.

Das direkteste Herangehen an die Lösung des Rätsels scheint eine Wiederherstellung des **Überwachungsvideos** aus dem Schwimmbad zu sein. Wenn die nötigen technischen Mittel dazu bereit stehen bedarf es einiger Arbeit in *Elektronik* und *Computernutzung* um das Video so gut es denn geht wieder sichtbar zu machen. Als Lohn der Bemühungen zeigt sich schließlich auf dem Bildschirm das aus ungewohnt hohem Winkel aufgenommene, schwarz-weiße Bild der Schwimmhalle.

Die Aufnahmen sind gestört und an manchen Stellen verzerrt, aber die Szenerie ist deutlich erkennbar. Ein ausgelassen wirkende Schulklasse, gespenstisch in ihrer stummen Monochromie, stürzt sich gerade ins Wasser. Beinahe kann man das freudige Geschrei der Jungen und Mädchen hören. Die Lehrerin und der Bademeister am Beckenrand lächeln. Doch wer *Verborgenes erkennt*, sieht den dritten **Zeugen**: Eine geduckte, dickliche Gestalt späht als unheilvolle Silhouette von Außen durch die Scheiben herein. Niemand scheint sie zu bemerken (Hierbei handelt es sich um den Mann, zu dem die hinter dem Schwimmbad zu findenden Fußspuren gehören). Plötzlich wird das Bild wie von einem Blitz durchzuckt und von Störungen und

Rauschen überschwemmt! Nur noch **Ausschnitte** sind zu erkennen, doch die sind voller Grauen. Das Wasser ist aufgewühlt von dem Strampeln und Zucken der Schüler, deren Gesichter zu stummen Grimassen panischer Todesangst verzerrt sind.

Von einem Bild zum anderen entgleisen auch die Mienen der beiden Begleitpersonen und man sieht wie diese zum Beckenrand hasten um die Kinder aus dem Wasser zu ziehen. Der nächste Videofetzen. Die Kinder klammern sich in Todesangst aneinander. Arme, Hände, Gesichter ragen empor und reißen Lehrerin und Bademeister mit ins brodelnde Wasser. Irgendetwas bewegt sich im Schwimmbecken. In dem Strudel des stummen Entsetzens sind keine einzelnen Formen mehr auszumachen. Ein letzter, harter Aussetzer der Kamera. Dann wird das Bild langsam wieder klar. Und zeigt das menschenleere Schwimmbad wie die Charaktere es vorgefunden haben (1/1W6 STA).

Wenn die Ermittler den **Film entwickeln** lassen, den sie in der verlorenen Kamera gefunden haben, zeigt sich ein ähnliches Muster. Das erste Bild zeigt unscharf durch die Glasscheibe die hereinstürmenden Kinder, die ein Dutzend darauf folgenden Bilder sind komplett und ohne Kontur schwarz. Erst das letzte ist wieder erkennbar, wenn auch stark verwackelt: Eine plumpe Gestalt, welche in vollem Lauf in die Nacht rennt. Die Kamera hatte dieses Foto ihres Besitzers geschossen, als dieser sie schließlich fallen ließ.

Um diesen vermutlich einzigen überlebenden Zeugen des Vorfalls ausfindig zu machen, muss man sich die **Nachbarschaft** des Schwimmbades begeben, wohin auch die Fußspuren auf dem Bahngelände führen. Backsteinerne Reihenhäuser mit kleinen, umzäunten Gärten geben ein idyllisches Bild ab, und die meisten Anwohner geben bereitwillig Auskunft, wenn die Charaktere ihre offizielle Stellung nachweisen. Von dem schrecklichen Verschwinden einer ganzen Schulklasse hat niemand etwas bemerkt, da das Bad außer Sicht- und Hörweite

der Wohnhäuser liegt. Auch ansonsten gab es nie irgendwelche besonderen Zwischenfälle im Schwimmbad.

Einige Anwohner haben jedoch noch etwas anderes zu berichten, man muss jedoch *Psychologie* anwenden, um dieses unangenehme Thema in der Vorstadt-Idylle zur Sprache kommen zu lassen: Seit längerer Zeit treibt sich ein **auffälliger Mann** in dem Viertel herum, den dort niemand kennt. Angeblich aber habe er schon des Öfteren Schulkinder angesprochen, was natürlich die Besorgnis der hiesigen Eltern erregt hat. Doch nun, so berichtet eine streitbare ältere Dame mit sichtlicher Genugtuung, sei damit Schluss. In der gestrigen Nacht (d. h. in der Nacht der Schulklassen-Auflösung) sei dieser „scheußliche Mensch“ schreiend und randalierend durch ihren Vorgarten getorkelt, da habe sie die Polizei gerufen und die haben ihn endlich abgeführt!

Auf der **Polizeistation** am Rand der Innenstadt – ein Ort den die Charaktere möglicherweise ohnehin aufsuchen werden – kann man diese Geschichte auch erfahren, jedoch benötigt man hier genügend *Ansehen* oder *Gesetzeskenntnisse* um diese Informationen aufzutun. Tatsächlich wurde der offenbar geistig verwirrte Mann nach Anruf einer älteren Dame unter aggressiver Gegenwehr in Gewahrsam genommen. Einer der Beamten – er zeigt die bereits leicht entzündeten Kratzspuren, die er von der Festnahme davon getragen hat – erklärt sich bereit die Charaktere zu dem noch immer in Untersuchungshaft befindlichen Ruhestörer zu geleiten. Nach näheren Informationen zu dem mysteriösen Mann befragt gibt der Beamte preis, dass es sich um einen mutmaßlichen **Pädophilen** namens Harald Frenzel handelt, der schon einige Male durch das Belästigen von Kindern und Jugendlichen aufgefallen sein soll, aber der bis auf eine leichte Bewährungsstrafe bisher ungeschoren davon kam.

„Der Mann ist allerdings kaum ansprechbar und redet nur irres Zeug“, so der Polizist, als er den Charakteren den tristen

und klaustrophobischen Zellenbereich öffnet. In der noch drückenderen Einzelzelle erwartet die Ermittler ein abstoßendes Wrack von Mensch: Vor der Pritsche auf dem Boden zusammengesunken hockt ein schwammig aufgedunsener Mann in fortgeschrittenem Alter, das blond-graue Haar und Schnurrbart strähnig verfilzt und in Kleidung, die von getrocknetem Schlamm und allen nur erdenklichen Körperausscheidungen überkrustet ist.

Die „**Zeugenaussage**“ des eher verstört als aggressiv wirkenden Pädophilen ist kaum mehr als das unzusammenhängende Gestammel eines geistig gestörten Kindes. Tatsächlich wirkt das ganze Gebaren des plumpen Mannes äußerst infantil und auf diese Weise verstörend. Einfache Fragen beantwortet er simpel und geistesabwesend. Auf das Gesehene im Schwimmbad jedoch angesprochen scheint vor seinem inneren Auge alles noch einmal abzulaufen.

„Oh ja, da sind sie ... schön ... wo ist er? ... nein, sag ihnen, sie sollen das lassen! Gefährlich! Nicht ins Wasser! ... Ist er auch dabei? Ich hab ihn doch so lieb? Und er kann so toll malen ... wo ist er nur? ... Nein, das ist nicht fair! Sie sind doch so schön! ... Sagt ihm, er soll aufhören! Ich will das nicht! Lass das!! Helft doch! ... Wo ist er nur ...“

Zuletzt schreit der Mann wie von Sinnen und rollt unkontrolliert zuckend über den Boden und trommelt mit den Fäusten gegen die Wände, eher er panisch kreischend versucht, einen Fluchtweg zu finden, zur Not auch mit Gewalt. Frenzel ist hochgradig infiziert, was jeden Kontakt mit ihm äußerst folgens schwer machen kann. Durch *Psychoanalyse* oder aber dem Versprechen, man wolle „Ihm“ (also Thomas Sievers. s. u.) oder anderen Kindern helfen, kann der Mann beruhigt und je nach Erfolg auch zu klareren Aussagen gebracht werden. Dabei kann der Spielleiter die oben beschriebenen Ereignisse im Schwimmbad etwas genauer andeuten. Auf die Frage, wer „Er“ sei, antwortet der Mann nur, dass „Er“ über ihm wohne. Eine **Per-**

**sonenüberprüfung**, wie sie auch die Polizei vornimmt, ergibt neben seinen obig erwähnten Auffälligkeiten unter anderem auch die Adresse des Mannes: Ein Wohnblock in einer der Sozialsiedlungen am Stadtrand.

Harald Frenzel lebt im selben Wohnblock wie Thomas Sievers, direkt über der Familie. Und er hat eine starke Vorliebe für kleine Jungen. Er ist sich der Verwerflichkeit seiner Gelüste durchaus bewusst und hält sie, so gut er kann, unter Kontrolle. Als die Sievers jedoch in die Wohnung über ihm zogen änderte sich sein Leben radikal: Frenzel verliebte sich unsterblich in den mehr als vierzig Jahre jüngeren Thomas. In dieser wohl auf ewig unerfüllten Liebe halb zerrissen, spionierte Frenzel dem Jungen ständig mit einer Kamera nach, um unauffällig möglichst viel über ihn herauszufinden und in seiner Nähe zu sein.

Daher legte Frenzel sich auch an der Böschung des Hallenbads auf die Lauer, um Thomas beim Schwimmen beobachten zu können. Doch zur großen Enttäuschung des Mannes kam dieser nicht. Dennoch machte Frenzel einige Photos und wartete, in der Hoffnung, der Junge habe sich nur verspätet. Aber dann musste er hilfloser Zeuge des namenlosen Schreckens im Schwimmbecken werden. Den Anblick der Vernichtung der Objekte seiner Zuneigung war zu viel für den Mann und schreiend rannte er in die Nacht, bis er schließlich von der Polizei überwältigt und in eine Zelle gesteckt wurde.

Auch ein anderer Weg der Recherche führt auf eben diesen Wohnblock hin. Entschließen sich die Ermittler nämlich, die **Schulleitung** zu kontaktieren, ist es gar nicht so leicht überhaupt an jemanden heranzukommen. Und je mehr Zeit die Charaktere verstreichen lassen, desto schwieriger wird es. Viele Lehrer haben der Schule für die Sommerferien den Rücken gekehrt, und diejenigen die es nicht getan haben und so pflichtbewusst oder leichtsinnig waren, der eigentlich geschlossenen Schule nun noch einmal nahe zu kommen, hat es bereits dahin gerafft. Nur mit *Glück* ist ein daheim gebliebener Lehrer zu

erreichen, der ihnen Auskunft über die verschwundene Klasse geben kann.

Die **Klasse 5c**, so dieser vom Verschwinden der Kinder und Klassenlehrerin vollkommen verstörte Kollege, war eine recht ruhige und angenehme Klasse. Gemeinsam ist es möglich, die Klassenliste abzuarbeiten, um alle betroffenen **Familien** auf Hinweise abzuklappern und diese anzurufen oder sogar zu besuchen. Wer jedoch tatsächlich mit über zwanzig völlig verzweifelten Elternpaaren nacheinander sprechen möchte, wird dies mit einiger nervlicher Zerrüttung bezahlen müssen (0/1W2 STA). Die Ergebnisse sind hingegen wenig hilfreich: In beinahe allen Familien gibt es Grippeerkrankte – selbst unter den gegebenen Umständen eine Besonderheit, wie eine *Idee* aufzeigen könnte – aber ansonsten verlaufen alle Spuren in dieser Richtung im Sand.

Wenn die Charaktere hingegen bereits so gut recherchiert haben, dass sie ihre Untersuchungen, wie auch immer diese aussehen mögen, auf die **Familie Sievers** einschränken, stoßen sie in der Tat auf eine interessante Spur, bzw. auf das exakte Fehlen einer solchen: Sowohl Thomas als auch seine alleinerziehende Mutter waren am fraglichen Tag nicht einmal in der Nähe des Schwimmbads, sondern lagen angeblich mit schwerer Grippe zu Hause. Doch nun geht niemand ans Telefon und auch die Nachbarn haben die beiden nicht mehr gesehen. Die einzige Möglichkeit, dieser Spur nachzugehen, ist ein persönlicher Besuch im betreffenden Wohnblock.

Eine naturwissenschaftliche Herangehensweise kann indes ebenfalls zu neuen Erkenntnissen führen. Wohl dem, der eine Probe des **Schleims** aus dem Schwimmbad oder evtl. auch aus anderer Quelle sichern konnte. Wehe dieser Person jedoch, sollte sie dabei nicht alle Vorsicht hat walten lassen, und wohlmöglich sogar in direkten Kontakt mit der infektiösen Masse gekommen sein! In diesem Fall kann der Spielleiter guten Gewissens den Druck durch auftretende Krankheitssymptome

beim Charakter erhöhen. So oder so besteht nun allerdings zumindest die Möglichkeit, den Schleim z. B. im Institut einer eingehenden **Laboranalyse** zu unterziehen. Es erfordert fundiertes Wissen der *Biologie*, um die Natur der rätselhaften Masse genauer zu bestimmen. Tatsächlich handelt es sich um eine Kolonie von nicht näher zu bestimmenden **einzelligen Lebewesen**! Austrocknung und das giftige Chlor des Schwimmbads haben ihnen schwer zugesetzt, sodass unter dem Mikroskop kaum noch eine Regung der ovalen, fremdartigen Kreaturen auszumachen ist. Der Versuch, die Einzeller mit einer Nährlösung wiederzubeleben bringt immerhin noch ein letztes Umherflirren der Wesen hervor, jedoch ist ihnen schlicht kein längeres Leben mehr beschieden. Eine genauere Betrachtung der Einzeller enthüllt die typische doppelte Zellmembran und sogar jeweils einen Zellkern, wobei dieser seltsam verkümmert und deformiert erscheint. Selbst Laien *wissen* vermutlich, dass damit die auch die darin enthaltene DNS in Mitleidenschaft gezogen worden sein dürfte, was jedes längere Überleben der Einzeller so gut wie unmöglich machen würde.

Aber dennoch lässt sich auch aus diesen Proben noch einiges gewinnen. Mit dem nötigen Know-How an *Biologie* und *Chemie* lässt sich die DNS extrahieren und untersuchen. Eigentlich eher ein Routine-Verfahren, und tatsächlich findet sich selbst in den halb-toten Exemplaren noch erstaunlich intaktes Genmaterial. Das Ergebnis ist jedoch verwirrend: Es handelt sich zweifelsfrei um **menschliche DNS**! Die weitere Analyse über den genetischen Fingerabdruck macht die Überraschung jedoch komplett. Es ist kein eindeutiges Ergebnis zu bekommen, der Fingerabdruck weist keine einzelnen DNS auf, sondern eine größere Zahl verschiedenen verschmischten Erbguts (1/1W4 STA)! Doch damit nicht genug: Die Untersuchung zeigt, dass ausnahmslos allen menschlichen Individuen, deren Erbinformationen man hier auf dem Tisch hat, ein kleiner aber erkennbarer **Teil der DNS fehlt**, und zwar überall exakt der sel-

be! Dies dürfte auch Experten vor ein Rätsel stellen, handelt es sich doch um ein elementares Teil, das allen (nicht infizierten) Vielzellern gemein ist. Dieser Spur nachzugehen wäre in der Tat bedeutend, ist es doch ein direkter Hinweis auf die Natur Ubbo-Sathlas und seiner Infektion.

Möglicherweise wären klarere und frische Proben nötig, wie ein weiterer Wurf auf *Pharmazie* oder *Biologie* eröffnet, um endlich auch eine Spur der unauffindbaren Krankheit aufzunehmen, die die Stadt doch in immer härterem Würgegriff hält. Denn auch in diesen Proben finden sich **keinerlei Grippeviren**, was die Hoffnung auf einen Impfstoff erneut zu Nichte macht. Wo könnte man nur endlich den Erreger finden?

Kleinere technische Probleme, die mit den Geräten während der Untersuchung auftreten, bedeuten für jeden Charakter mit dem nötigen *Wissen* eine Vermutung, die mit einer raschen Untersuchung untermauert werden kann: Der Schleim, sofern zumindest noch rudimentär lebendig, sendet eine äußerst schwache aber messbare **Strahlung** aus! Der Spielleiter sollte hier gewisse Anflüge von Panik durchaus unterstützen. Sie ist angebracht. Diese kleine, halbtote Probe stellt zwar keine besonders große Gefahr dar, aber an einer anderen Stelle in der Stadt droht in Kürze ein weiterer, tödlicher Seuchenherd auszubrechen ...

## **Wohnblock**

*Funktion: Zuspitzung der Lage und Enthüllung des Schreckens*  
*Epidemie: Stufe 4*

Dieser mehrfach besagte Wohnblock ist trotz seiner zehn Stockwerke kein besonders beeindruckender Anblick. Die Fassade aus grauem Fertigbeton ist schmutzig, die kleinen aufgereihten Balkone und zugezogenen Fenster wirken trostlos und abweisend. Wie ein U-förmiger Klotz von lieblos aufgetürmten Sozialwohnungen ragt das Gebäude zwischen einigen dürren Bäumen und kleineren Ebenbildern empor. Die nähere

**Umgebung** des Wohnblocks wirkt sogar noch unheilvoller. Es ist menschenleer und beinahe vollkommen still. Selbst Vögel scheinen sich von diesem Ort fern zu halten. Auf dem Platz vor dem Eingang befindet sich jedoch eine Reihe unachtsam abgestellter und zurückgelassener Fahrzeuge; hingeworfene Fahrräder ebenso wie verschiedene kreuz- und quer stehende Autos. Bei manchen läuft sogar der Motor noch oder die Türen stehen offen. Sollten die Charaktere inzwischen einen Geigerzähler dabei haben, wird dieser sie deutlich vor dem Gebäude warnen.

In diesem Teil des Szenarios sollte der Spielleiter Nervenkitzel, Survival-Horror und auch Action-Elemente wie Kämpfe und Jagden mit den Infizierten bringen. Der letzte Showdown in der Schule eignet sich dafür nicht mehr so gut. Die Charaktere selbst können verschiedene Beweggründe haben um hierher zu kommen. Optimalerweise sind sie auf der Suche nach Thomas Sievers, um dessen mehrfach angedeutete Rolle in der ganzen Sache herauszufinden. Auch der Umweg über die Wohnung Harald Frenzels ist hierbei naheliegend und möglich. Sollten die Spieler diesen Wegen nicht nachgehen, gibt es weitere Möglichkeiten, den Wohnblock einzubringen: Als bevorstehender Ausbruchsherd kann das Gebäude durch Pageralarm oder Hilferufe per Telefon oder Internet sowie dem Verfolgen von Schleim oder Strahlung durch die Ermittler auf sich aufmerksam machen. Und wenn schließlich alles anders läuft, und die Spieler den Wohnblock komplett ignorieren und z. B. direkt zur Schule fahren, ist dies ebenfalls kein Beinbruch. Nur dürften sie dann weniger Hinweise und so weniger Chancen bei der Konfrontation mit Ubbo-Sathla haben.

## **Die Infizierten**

Besonders gefährlich ist, dass Ubbo-Sathla, sobald er einen genügend großen Teil des Wirtskörpers übernommen hat,

auf dessen Verhalten Einfluss nehmen kann! Um die oben genannten Befehle durchzusetzen, nutzt der Äußere Gott neben der verderblichen Strahlung unsere ältesten Dränge und Triebe gegen uns: Das Bedürfnis nach menschlicher Nähe.

Schwer Infizierte verspüren daher den schier unwiderstehlichen Drang, andere Menschen ausfindig zu machen, sich mit ihnen zusammenzudrängen um sich Schutz suchend in dunklen Ecken zu verkriechen und sich ungezügelt wenn auch fruchtlos zu paaren. Dabei nehmen sie keine Rücksicht darauf, ob auch die anderen Menschen diesen Plänen zustimmen.

Außer in ihrer unfreiwilligen Natur als Strahlenquelle, führt eine Berührung eines Infizierten dazu, dass einzelne Zellen in den Körper des Gesunden hinein wandern, und auch ihn anstecken. Mehrere schwer Infizierte schließlich versammeln sich an einem geschützten Ort zu gemeinschaftlicher Komplett-Auflösung.

Ein paar verdreckte Betonstufen empor, und man befindet sich im *Eingangsbereich*. Das Strahlungslevel hier ist so hoch, dass elektronische Geräte störanfällig sind. Die übrig gebliebene Beleuchtung des Gebäudes fällt ebenfalls bald aus, vornehmlich zu effektvollem Zeitpunkt. Von den Infizierten ist in diesem offen zugänglichen Bereich jedoch noch nichts zu sehen. Briefkästen mit Namensschildern können für Orientierung sorgen, zudem hat man von hier aus Zugang zu Treppenhaus und Fahrstuhl. Durch *Horchen* lassen sich jedoch deren Geräusche ausmachen, die durchs **Treppenhaus** herunterdringen. Auf den Stufen und Absätzen der verschiedenen Etagen haben sich in den finsternen Ecken kleine Gruppen von Erkrankten in ihren krankhaften Trieben zusammengerottet (siehe Kasten „Die Infizierten“), und können für jeden, der sich nicht vor-

*beischleichen* kann, zu einer ernstlichen Gefahr werden.

Der zweite Weg durch das Gebäude – der **Fahrstuhl** – ist nicht weniger riskant. Es gibt zwei Kabinen, die sogar noch funktionieren. Die erste, die sich beim Drücken auf den Knopf jedoch direkt öffnet, ist angefüllt mit einem halben Dutzend Infizierter, welche die sichere Stahlkabine als Zufluchtsort gewählt haben! Nur wer geistesgegenwärtig genug ist, und die *Idee* hat, diesen Aufzug mit dem beherzten Betätigen einiger Etagenknöpfe auf die Reise zu schicken, wird bei erneuter Anfrage mit der anderen, leeren Aufzugskabine belohnt. Dummerweise ist in diesem jedoch, die Schalttafel defekt, sodass hier *Elektrische Reparaturen* benötigt werden. Sollte dies fehlschlagen, so gelangt man durch die Deckenluke zumindest in den Aufzugsschacht selbst, worin man zwar riskant aber relativ unbehelligt über die schmale Wartungsleiter in die verschiedenen Stockwerke *klettern* kann.

In den **Stockwerken** selbst kann der Spielleiter je nach Ermessen hier weitere Hindernisse wie blockierte Bereiche, aggressive Infizierte oder schießwütige Überlebende einbauen, oder aber auch Hilfe in Form von Ausrüstungsgegenständen, Informationen oder schießwütigen Überlebenden platzieren. Dies ist zu diesem Punkt des Szenarios aber stark abhängig von Größe, Zustand, Informationsstand und Vorgehen der Gruppe, sodass an dieser Stelle nur die wichtigsten Anlaufstationen beschrieben werden sollen.

In der Regel braucht jeder, der sich in den dichtbewohnten Etagen herumtreibt, jedoch *Glück*, um nicht auf einige Infizierte zu treffen, die in Wohnungen oder auf den Fluren herumkriechen und die Nachforschungen bedrohen. Der Spielleiter sollte hier Druck und Spannung immer weiter anziehen. Eine Szene dazu ist die **infizierte Wohnung**, worin die Spieler gleichzeitig das Endstadium der Krankheit aus erster Hand miterleben können, wenn nicht bereits geschehen. Die Wohnung kann überall im Block angetroffen werden, wer an ihr vorbei kommt wird

durch die mehr als eindeutigen Geräusche auf sie aufmerksam gemacht: Hier steigt eine Orgie. Das lustvolle Stöhnen und Schreien lässt keinen Zweifel daran. Und allem Anschein nach sind mehr als zwei Personen beteiligt! Doch binnen kurzer Zeit steigert sich das Schreien in ein qualvolles Kreischen der Todesangst, und ekelerregendes schleimiges Platschen mischt sich darunter. Hilfsbereite oder neugierige Charaktere, welche durch die nur angelehnte Tür spähen, werden Zeuge der **Auflösung** von einem halben Dutzend nackter Menschen aller Altersstufen und Geschlechter. Die nassen, ineinander verkeilten Körper beginnen plötzlich Fäden zu ziehen und sich in einen nicht zu unterscheidenden Schleim zu vermischen, Flüssigkeit sickert in den Teppich, während mehr und mehr Körper verschmelzen und auseinander quellen, bis nur noch ein gleichförmiger, amöbenartiger Klumpen übrig ist, der sich schmatzend durch engste Ritzen drängt um sich entweder im Keller oder direkt in der Schule mit anderen seiner Art zu vereinen (1/1W6 STA).

Der **Keller** bzw. das **Dach** bilden gewissermaßen Alpha und Omega des Wohnblocks, in dem Sinne, als dass der erstere als Sammelbecken des Schleims vor dessen Reise zur Schule den nahezu sicheren Tod bedeutet und letzteres möglicherweise eine Rettung zulässt, sofern ein Hubschrauber angefordert werden kann. Es ist allerdings eher unwahrscheinlich, dass die Charaktere, die Gefährlichkeit des Gebäudes vor Augen, derlei große Abschweifungen unternehmen.

Im **6. Stock** befindet sich hingegen die Wohnung von **Harald Frenzel**, dem Pädophilen. Die Tür ist verschlossen, was zu diesem Zeitpunkt aber vermutlich niemanden mehr interessiert. Einzig der Lärm des Aufbrechens könnte die Infizierten alarmieren. In dem schäbigen Inneren des verwohnten Einzimmer-Lochs sah es wohl auch schon vor Ausbruch der Epidemie ekelerregend aus. Eine fleckige Schlafcouch, verkrustete Kaffeetassen, verschmierter Fußboden. Und **Fotos**. Sie kleben

an den Wänden und liegen überall herum. Sogar das kleine, verschimmelte Bad ist zu einer Dunkelkammer umfunktioniert, um die Bilder nicht von Dritten entwickeln lassen zu müssen. Die voyeuristischen Aufnahmen zeigen vor allem einen bestimmten Jungen im Alter von etwa 10 bis 12 Jahren: Thomas Sievers. Wie es scheint, hat Frenzel den Jungen bereits eine ganze Weile beschattet – sie zeigen ihm im Hausflur, auf dem Spielplatz und auf dem Schulweg. Bilder über den Schwimmbad-Vorfall finden sich jedoch nicht (diese befinden sich noch in der Kamera, die Frenzel auf seiner Flucht verloren hat). Mit diesen Bildern hat der Spielleiter die Möglichkeit, entweder die Wohnung des Jungen oder die Schule als nächsten Schritt vorzuschlagen.

**Familie Sievers** selbst hatte ihre nun verwaiste Wohnung im 7. Stock. Im Inneren der bescheidenen aber gemütlichen Wohnung, in der Thomas und seine Mutter gelebt hatten, sieht es noch immer so aus, als wäre sie gerade erst verlassen worden. Auch die Infizierten scheinen diesen Ort erstaunlicherweise unbehelligt gelassen zu haben, was sich jedoch ändern kann, wenn die Charaktere deren Aufmerksamkeit erregen. Die Reste des Frühstücks stehen noch auf dem Tisch, und ein **Zettel** aus einem kleinen Block liegt darauf: „Hallo Mama. Ich gehe nochmal in die Schule. Mach dir keine Sorgen, es wird nicht lange dauern. Thomas“.

Das kleine Wohnzimmer ist ein wenig unordentlich, jedoch in einer häuslichen, familiären Art und Weise, dass es im Kontrast zum tödlichen Chaos draußen geradezu nostalgisch wirkt. Auf dem Couchtisch steht ein altersschwacher Laptop neben einem Haufen Papiere und Rechnungen. Der Computer ist durch die Strahlung, welche in der ganzen Wohnung gefährlich hoch ist, komplett zerstört, aber mit *Buchführung* oder einem *schweren Verborgenes Erkennen* finden sich in den Unterlagen eine Reihe von interessanten **Arztrechnungen**. Allem Anschein nach hatte sich Thomas, ehe die Familie in die-

se Stadt gezogen ist, einer langwierigen Bestrahlungstherapie zur Krebsbekämpfung unterziehen müssen. Bis auf eine „leichte, voraussichtlich nur temporäre Verhaltensänderung“ schien alles wieder in Ordnung mit dem Jungem.

Dass dies ein Fehlschluss war zeigt sich schließlich in Thomas' Kinderzimmer. Die Strahlenwerte und damit die Infektionsgefahr sind hier derart hoch, dass der bloße Aufenthalt hier ebenso gefährlich ist wie der direkte Kontakt mit der Krankheit. Doch dafür wartet hier das „Mythosbuch“ dieses Szenarios auf die Ermittler: Das **Schulheft** des Jungen (s. *Handout*). Es liegt unter dem Bett, zwischen einigen Malstiften, Lustigen Taschenbüchern und gebrauchter Wäsche, sodass man entweder *Verborgenes erkennen* oder die *Idee* haben muss, dort nachzusehen. Dann aber lässt sich erkennen, welche Ahnungen über äonenalte Zusammenhänge in Thomas Sievers emporgestiegen sein müssen (1/1W6+1 STA). In den bunten Kritzeleien im Heft vollzieht sich in naiver Grausamkeit die eine Milliarde Jahre alte Geschichte der Schöpfung höheren Lebens auf unserer Erde durch die Ältere Rasse – und auch dessen unvermeidliche Auflösung und Rückfluss in den trägen einzelligen Urzustand Ubbo-Sathlas! Thomas Sievers hatte dies alles begonnen zu begreifen, als der Äußere Gott in ihm erwachte, und musste seinem Schicksal folgen. Er floh in seiner Angst um die anderen Menschen zu dem einsamsten Ort, der ihm in den Sinn kam: Seine Schule während der Sommerferien.

## Schule

*Funktion: Finale Konfrontation*

*Epidemie: Stufe 5*

Das Zentrum der Epidemie ausfindig zu machen ist nun nicht schwer, selbst wenn man keine der anderen Hinweise gefunden haben sollte: Die Infizierten und der Zellschleim streben direkt auf das örtliche **Gymnasium** zu. Jedoch erinnert dort so gut wie nichts mehr an den freundlichen Ort, der es einst

war. Alles Leben ringsum ist aufgelöst worden und das Schulgebäude ist grau und verdorben. Die Welt, wie wir sie kannten, hat an dieser Stelle aufgehört zu existieren. Die träge Masse des infektiösen Urschleims liegt in unangefochtenem Herrschaftsanspruch über allem. Es ist für die Charaktere zu hoffen, dass sie angemessen vorbereitet hergekommen sind. Im Anbetracht der hier herrschenden Strahlungsstärke wären Schutzanzüge, isolierte Fahrzeuge sowie ein Plan, wie Thomas Sievers alias Ubbo-Sathla schließlich zu begegnen sei (für erfolgversprechende Möglichkeiten s. u.), angebracht. Wenn die Charaktere bereits sehr früh im Szenario diesen Ort aufsuchen, dürften sie rasch feststellen, dass sie ohne die entsprechenden Vorbereitungen wenig Chancen haben.

Der **Schulhof**, der unweigerlich überquert werden muss, ist zu einer Todeszone rund um das drohend aufragende Gebäude geworden. Die Hinterlassenschaften unzähliger Menschen liegen verstreut herum, ihre ehemaligen Besitzer längst Teil des Äußeren Gottes geworden. Die verkrüppelten Bäume sind nur noch von Schleimklumpen behangen. Wenn ein Geigerzähler angeschaltet ist, wird er massiv ausschlagen und spätestens im Inneren der Schule ratternd Amok laufen. Sobald die Charaktere diesen Bereich betreten haben, gibt es kein Zurück mehr.

Natürlich kann an dieser Stelle noch ein großes Resident-Evil-Gemetzel folgen, aber es wird dringend davon abgeraten. Stattdessen hat sich hier eine surreale, gewaltige und postapokalyptische Stimmung bewährt, in der die Charaktere nicht länger kämpfen, sondern zu machtlosen Wanderern in einer Welt geworden sind, die sich weitergedreht hat. Die einzige Hoffnung, die Ausbreitung dieses Schreckens zu verhindern, ist nun noch das Handeln der Charaktere, und ihr Aufeinandertreffen mit Thomas Sievers.

Das **Schulgebäude** selbst ist nichts anderes mehr als ein Sammelbecken der grausig befreiten Einzeller. Tonnen des Schleims türmen sich in den Klassenräumen, kriechen über

Wände, Tische und Fußböden und tropfen von den Decken. Die morbiden Spuren des ehemaligen Schulbetriebs scheinen wie aus einer anderen Zeit zu stammen. Wenn sich die Charaktere vorsichtig verhalten und sich nicht als Bedrohung präsentieren, bleiben sie unbehelligt und können sich auf die Suche nach Thomas Sievers machen. Sind sie so unklug, die direkte Konfrontation zu suchen, sollten sie besser einige Ladungen Napalm mitgebracht haben ...

Die einzige Chance dieses immer weiter anwachsenden Kolosses Herr zu werden, liegt im **Klassenzimmer** der 5c im 1. Stock. Der Raum ist wie das Innere eines Kokons über und über mit wabernder Zellmasse bedeckt. Und auf diesem Thron unzähliger aufgelöster Leiber schwebt der Körper **Thomas Sievers'** bis zur Hüfte im Schleim begraben. Aus seiner linken Brust quillt ein dunkles, faustgroßes Geschwür hervor, dessen Anblick in den Augen schmerzt. Hinter ihm an der Wand, die einzige freie Stelle im ganzen Raum, hängt ein vollgesogenes Poster: „Der Stammbaum des Lebens“. Irgendjemand hat die oben offenen Zweige mit dem fahrigem Strich eines Filzstifts zusammengezogen und bis nach unten weiter gemalt, wo die Linie sich mit dem ältesten Stamm der Einzeller wieder verbindet, sodass aus dem Baum ein Zyklus geworden ist. Die leeren Augen des Jungen blicken die Eindringlinge durchdringend an und ein Rumoren geht durch das gesamte Schulgebäude. Die Zeit für die finale Entscheidung ist gekommen.

Es gibt an dieser Stelle mehrere **Möglichkeiten, Ubbo-Sathla zu besiegen.**

**Mit Waffengewalt:** Dieser direkte Weg hat nur dann Erfolg, wenn er Thomas Sievers komplett vernichtet und so den Kern des Zellhaufens entfernt. Dazu braucht es aber schon mehr als bloße Schusswaffen, und selbst eine Sprengung verstreut das Problem eher, als dass es gelöst würde. Vollständig Verbrennen oder in Säure

Auflösen wären die nächstliegenden Mittel, deren Beschaffung aber problematisch sein könnte.

**Mit einem Gegenmittel:** Wenn das Rätsel um die Schutz-DNS der Älteren Wesen geknackt wurde, ist es möglich, das fehlende Teil der Erbsubstanz wieder in Thomas' Körper zu injizieren, wo es erneut an seinen Platz zurückkehrt und Ubbo-Sathla einkerkert. Dazu ist es natürlich nötig, an noch gesunde menschliche DNS zu kommen, das mystische Stück zu isolieren und zu vervielfältigen. Und dies unter Zeitdruck.

**Durch Isolation der Strahlungsquelle:** Mit Hilfe des Geigerzählers oder einer Mischung aus Kombinationsgabe und Glück kann das eigenartige Geschwür als der Ursprung der verderblichen Strahlung erkannt werden, die die Krankheit befeuert. Es enthält den kosmischen Prometheusfunken des Leben. Gelingt es, dieses Geschwür ganz zu entfernen und in ein strahlensicheres Gefäß zu verbannen, hat der Schrecken ebenfalls ein Ende.

**Durch Erreichen des echten Thomas Sievers:** Eine verschwindend geringe Chance, aber dennoch. Wenn es der Gruppe gelingt, sich genügend Zeit zu verschaffen, damit einer von Ihnen auf den Körper des Kindes einreden kann, ist es möglich – die richtigen Worte und Würfe vorausgesetzt – dass er ein letztes Mal das noch nicht ganz verlorene Bewusstsein des Jungen erreicht. Auf diese Weise könnte Thomas selbst eine entscheidende Tat vollbringen.

Bei all diesen Vorhaben bleibt den Charakteren nur eine einzige Chance; sobald Ubbo-Sathla ihre Gegenwart als Bedrohung empfindet, versenkt er das Kind tief in schützendem Schleim und wälzt seinen gesamten Körper gegen die Eindringlinge. Wird der Äußere Gott tatsächlich besiegt, verwandelt

sich die Schule in einen brüllenden Wirbel von in sich zusammenfallendem Zellschleim, und die Ermittler tun gut daran, auf dem schnellsten Wege zu fliehen. Und auch wenn die Stadt schließlich gerettet ist und vielleicht sogar die Infizierten sich wieder erholen: Die befreiten Zellen sterben ab und niemand kann die aufgelösten Opfer wieder zurückbringen, geschweige denn noch identifizieren. Wie wird die Weltöffentlichkeit auf diesen unfassbaren Schlag reagieren?

Natürlich können die Spieler auf ganz andere Lösungswege kommen und es obliegt dem Spielleiter hier über Wohl oder Wehe des eingeschlagenen Pfades zu entscheiden. Einen wirklich hundertprozentigen Sieg zu erringen sollte allerdings sehr schwer gemacht werden. Wie leicht kann schließlich auch nur eine einzelne infizierte Zelle entkommen? Und sei es im Körper eines der „siegreich“ zurückkehrenden Charaktere ...

*„Die Einzeller existierten bereits Ewigkeiten vor uns, sie leben noch heute direkt unter uns, und es wird sie noch geben, wenn der Mensch bereits lange vom Angesicht der Erde verschwunden ist.“*

## **Anhang**

### **Szenen der Seuche**

Diese Schlaglichter der Epidemie, nach Grad der Ausbreitung geordnet, können zu beliebiger Zeit eingeworfen werden, vornehmlich dann, wenn der Spielleiter der Ansicht ist, die größere Lage erneut ins Gedächtnis rufen oder weiterentwickeln zu müssen, den Spielern Steine in den Weg zu legen oder sie unter Druck zu setzen. Auch bei diesen Szenen gilt wie im ganzen Szenario: Wer der Krankheit direkt ausgesetzt ist, läuft akut Gefahr, sich ebenfalls zu infizieren (s. „Das Szenario im Detail“).

## **Stufe 1: Vorahnungen**

*Draußen steht die Luft flirrend über dem Asphalt. Autos halten in Einfahrten, Menschen schleppen vollgepackte Einkaufskörbe nach drinnen. Alle Fenster der Häuser sind geschlossen. Gegenüber klingelt ein Paketbote. Durch die geschlossene Tür scheint er auf jemanden drinnen einzureden. Schließlich legt er mit einem Kopfschütteln das Paket auf der Türschwelle ab und geht.*

*„Öffentliche Panik ist unter allen Umständen zu vermeiden“ befehlen die amtlichen Anweisungen auf dem Schreibtisch. Im Hintergrund dröhnt der Fernseher „... den Druck, endlich einen Impfstoff zu finden. Offiziellen Angaben zu Folge arbeite man intensiv daran, den Erreger ausfindig zu machen. Es wird dazu geraten, größere Menschenansammlungen zu meiden und regelmäßig Desinfektionsmittel zu benutzen“. Am Haus gegenüber wird die Tür zögerlich geöffnet und eine misstrauische Hand greift das Päckchen ehe sie wieder verschwindet. Irgendwo heult die Sirene eines Krankenwagens.*

(Die Verantwortlichkeiten der Charaktere sollten betont werden)

## **Stufe 2: Erste Opfer im Verborgenen**

*Der Mann, den ihr erwartet, ist beinahe nicht wiederzuerkennen. In eine alte Wolldecke eingehüllt robbt er sich langsam vorwärts, immer an die Wand und in den Schatten gepresst. Er ist unrasiert und kalter Schweiß steht ihm auf der Stirn. Seine Bewegungen sind ungenau, als müsse er seinen Körper zu jeder Koordination zwingen. Ein säuerlicher Geruch geht von dem Mann aus. Er ist eindeutig krank. Aber ohne Zweifel ist es euer Kollege.*

*„Da bin ich, da bin ich.“ Seine Stimme leiert und Speichelfäden kleben in den Mundwinkeln. „Ich bin schon da, ich komme zu euch!“ Mühsam versucht der Mann sich aufzurichten. Die Veränderung, die ihr in ihm seht, lässt euch unwillkürlich zurückschrecken. Doch in seinen Augen glänzt geradezu gierige Freude, euch zu sehen. Er reckt seine klebrigen Hände vor und taumelt mit*

*einem seligen Lächeln auf euch zu, um dem erstbesten in seiner Krankheit aufdringlich um den Hals zu fallen.*

(Für diese zu verstörende Bedrohung eignet sich so gut wie jeder Kollege oder Kontaktperson)

### **Stufe 3: Die Infektion weitet sich aus**

*„Da sind welche! Macht sie fertig!“ Angst führt zu Aggression. Was eine zwar aufgeheizte aber eigentlich friedliche Demonstration zur Verbesserung der Gesundheitssituation sein sollte, hat sich innerhalb von Sekunden in eine Treibjagd verwandelt. Bereits vorher hatten die schrecklichen Gerüchte über die Gefahr der Epidemie und das Verschwinden von Menschen für Zwietracht gesorgt. Doch dann waren plötzlich irgendwo in der Menge zwei oder drei offensichtlich Infizierte über ihre Nebenleute hergefallen, und angestaute Emotionen brachen sich Bahn. Und das Blut begann zu fließen.*

*Nun zieht ein bewaffneter Lynchmob durch die Straßen, plündert, randaliert und macht in brutalem Überlebenswillen und auf der Suche nach Sündenböcken Jagd auf die Kranken. Werkzeuge werden zu Waffen, Alleebäume zu Galgen, brennende Autos zu Scheiterhaufen. In ihrer nihilistischen Zerstörungswut kommen ihnen auch alle anderen Recht, die sie für die Seuche verantwortlich machen können.*

(Darunter fallen auch die Charaktere. Die Lynchwütigen sind durchschnittliche Menschen.)

### **Stufe 4: Schwere Ausbrüche überall**

*Die Stadt ist zu einem Krisengebiet geworden, und die Straßen sind nicht länger sicher. Das Geheul der Sirenen gleicht einem apokalyptischen Chor. Ganze Häuserreihen sind komplett infiziert oder gar entvölkert. Jedes Verlassen der noch sicheren Gebäude kommt einem tödlichen Risiko gleich, denn die Krankheit ist überall. Und die Kranken ebenso. Ganze Gruppen von Infizierten streifen umher, auf der Suche nach Auflösungsgeossen,*

*während sich diejenigen die es noch können verbarrikadieren oder verzweifelt versuchen die Stadt zu verlassen.*

*Eine solche Horde Infizierter hat nun die Spur der Charaktere aufgenommen, und versucht sich dieser mit allen Mitteln zu bemächtigen um sie zu den ihrigen zu machen. In den fiebrigen Augen mancher glänzt nackte Lust, andere scheinen verzweifelt nach Schutz und Nähe zu suchen. Doch jede Berührung von ihnen, ja die bloße Nähe, kann einem Todesurteil gleich kommen! Die Infizierten werden vor nichts Halt machen um ihr Ziel zu erreichen; sie stürzen aus dunklen Gassen, brechen aus Zimmern hervor oder belagern Türen. Werden die Charaktere fliehen oder gegen die Kranken kämpfen?*

(Zombiefilme können hier inspirieren. Spielwerte für die Infizierten finden sich anbei)

## **Stufe 5: Absolutes Chaos überrollt die Stadt**

*Die Überreste der Menschen sind emporgequollen und wälzen sich nun schamlos durch die Stadt. Die Menschen, die nun noch zu sehen sind, sind nichts als weitere Quellen für die schleimige, formlose Masse unbeschreiblichen Grauens, welche wie ein wahr gewordener Alptraum fürchterlich zielstrebig in Richtung der Schule gleitet. Irgendwo knallen noch Schüsse, ein letzter Ausweg, der schon längst seinen Schrecken verloren hat. In euren geisterhaften Schutzanzügen seid ihr die letzten Wanderer in einer untergehenden Welt. Es wäre maßlose Selbstüberschätzung, den Untergang der menschlichen Zivilisation – an diesem Ort und ohne Zweifel schon bald in weit größerem Umfang – zu beweinen. Es gelten nun andere Kategorien. Die Großen Alten sind, waren und werden sein. Niemand behelligt euch; warum auch? Das kurze, unbedeutende Intermezzo des nach menschlichen Kategorien „höheren Lebens“ findet nur gerade sein Ende. Das ist alles.*

(Die nötige Endzeit-Stimmung muss für den Showdown erzeugt werden)

# Gegnerwerte

## Infizierter – Von der Epidemie Gelenkter

ST	15	GR	10	IN	4
KO	19	GE	7	MA	3

**Bewegungsweite:** 7

**Trefferpunkte:** 10

**Schadensbonus:** +1W4

**Angriff:** Biss 25%, Schaden 1W3 + 1W4 + Infizieren; Ringen 30%, Schaden spezial + Infizieren

**Panzerung:** Keine. Es sind noch immer normale Menschen, wenn auch erkrankte.

**Fertigkeiten:** Alle üblichen auf Grundchance.

**Stabilitätsverlust:** Keiner. Eine Auflösung mitanzusehen kostet allerdings 1/1W6 STA.

## Entstehender Leib des Ubbo-Sathla – Sammelbecken des Urschleims

ST 40 GR 41 IN 0  
KO 17 GE 14 MA 11

**Bewegungsweite:** 4

**Trefferpunkte:** 40 (Regeneriert 5 pro Runde, solange frisches Material nachfließt)

**Schadensbonus:** +1W6

**Angriff:** Verschlingen (verschiedene) 75%, Schaden 2W6 pro Runde + Infizieren

**Panzerung:** Immun gegen normale Angriffe. Feuer, Magie und verzauberte Waffen richten normalen Schaden an.

**Fertigkeiten:** Schleichen 90%

**Stabilitätsverlust:** 1W4/2W10

**Bemerkungen:** Der wieder zusammenfließende Leib des Ubbo-Sathla ignoriert alles um ihn herum völlig, es sei denn, es scheint seinen „Zellkern“ zu bedrohen: den in ihm thronenden Thomas Sievers. Dieser ist seine Schwachstelle. Wird dessen empfindlicher Leib auf zellulärer Ebene, d. h. durch Feuer, Säure o. Ä. vollkommen vernichtet, verteilt sich auch der Leib Ubbo-Sathlas wieder und die Schöpfung ist gerettet. Vorerst.

## Beispielcharaktere

### Arzt — Dr. med.; Amtsarzt im Gesundheitsamt

ST 13 GR 11 IN 13 BI 16  
KO 10 GE 12 MA 11 ER 12

**Berufsfertigkeiten:** Ansehen 40%, Erste Hilfe 70%, Medizin 75%, Pharmazie 60%, Psychoanalyse 40%, Psychologie 55%, Überzeugen 45%

(Noch 130 Hobbypunkte zur freien Verteilung)

## **Beamter — Direktor im Gesundheitsamt**

ST 12 GR 11 IN 12 BI 13  
KO 12 GE 10 MA 14 ER 14

**Berufsfertigkeiten:** Ansehen 50%, Bibliotheks-/Internetnutzung 50%, Buchführung 50%, Feilschen 40%, Gesetzeskenntnisse 50%, Überreden 60%, Überzeugen 65%  
(Noch 120 Hobbypunkte zur freien Verteilung)

## **Biochemikerin — Dr. rer. nat; Institutsangestellte**

ST 10 GR 10 IN 14 BI 15  
KO 12 GE 14 MA 12 ER 11

**Berufsfertigkeiten:** Ansehen 35%, Bibliotheks-/Internetnutzung 45%, Biologie 70%, Chemie 70%, Pharmazie 60%, Physik 45%  
(Noch 140 Hobbypunkte zur freien Verteilung)

## **Polizist – Oberkommissar**

ST 15 GR 13 IN 10 BI 12  
KO 14 GE 13 MA 10 ER 11

**Berufsfertigkeiten:** Ansehen 35%, Fahren (Auto) 40%, Faustfeuerwaffe 60%, Gesetzeskenntnisse 65%, Psychologie 40%, Spurensuche 65%, Verborgenes erkennen 50%  
(Noch 100 Hobbypunkte zur freien Verteilung)

## **Techniker – Systemadministrator; Institutsangestellter**

ST 14 GR 12 IN 13 BI 10  
KO 11 GE 16 MA 12 ER 10

**Berufsfertigkeiten:** Bibliotheks-/Internetnutzung 70%, Computernutzung 70%, Elektrische Reparaturen 25%, Elektronik 60%, Schlosserarbeiten 35%  
(Noch 130 Hobbypunkte zur freien Verteilung)

# Kurzer Spielbericht

Im Testspiel mit allen fünf Charakteren hat sich der Ablauf des Szenarios, so wie er hier zu finden ist, bestätigt.

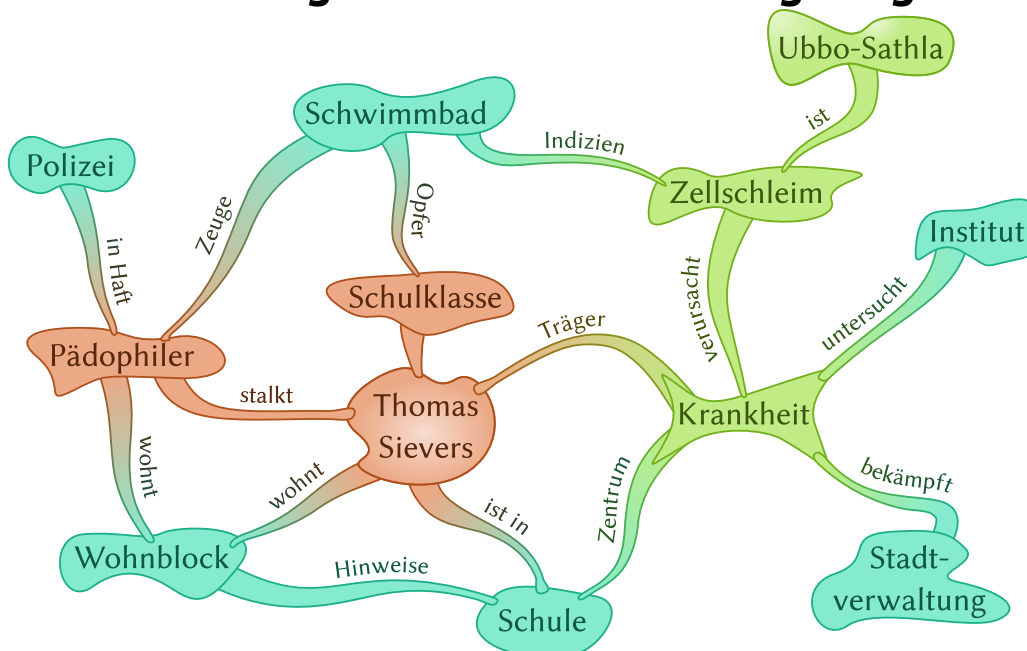
Bereits im Schwimmbad keimte bei den Spielern der Verdacht auf, dass irgendetwas die Kinder aufgelöst hat und die Krankheit sich nun in den Leitungen befindet. Recht schnell wurde daher die gesamte Wasserversorgung gekappt und eine komplette Quarantäne durchgesetzt. Die Stadt glich daher ziemlich schnell einem Krisengebiet.

Einer der Charaktere wurde im Laufe des Abends auch schwer infiziert, was zu spannenden Panik- und Ausgrenzungsreaktionen führte.

Außerdem wurde das Konzept der „Einsicht durch Wahnsinn“ genutzt, also erlebten Charaktere mit temporärem Wahnsinn gewissermaßen live die Dinge, die eigentlich kein Mensch wissen kann. Dies war sehr stimmungsvoll und brachte weitere Mythos-Informationen.

Leider wurden im zu diesem Zeitpunkt noch unüberarbeiteten Szenario die Informationen der Strahlung und Fehlen des DNS-Stücks vom Spielleiter erst im Wohnblock-Teil eröffnet,

## Flussdiagramm zum Ermittlungsweg



sodass die Spieler kaum noch darauf reagieren konnten. Dieser Schnitzer kann aber hoffentlich nun vermieden werden, wenn auch dies im Recherche-Teil herausgefunden werden kann.

Man rückte Ubbo-Sathla schließlich mit einer konzentrierten Jod-Lösung zu Leibe, um die von Thomas ausgehende Strahlung zu bekämpfen. Dieses etwas wackelige Vorgehen – Jod bekämpft eigentlich nur die Symptome — brach (auch aufgrund des schlechten Gewissens des Spielleiters ob seines obigen Fauxpas) den Einfluss des Äußeren Gottes auf die Zellen.

## **Hinweise zum Spiel mit eigenen Charakteren**

Manche Spielleiter möchten „Judas Prokaryot“ vielleicht ungerne als One-Shot oder sogar mit eigenen Charakteren spielen. Dies ist durchaus möglich und hat auf der CthulhuCon 2010 sogar sehr gut funktioniert. Dazu aber ein paar kurze Anmerkungen:

- Es reicht nicht aus, dass die Gruppe aus Journalisten, Eltern der Kinder und zufällig vorbeikommenden Personen besteht!
- Mindestens einer der Spielercharaktere sollte einen behördlichen Status (z. B. Polizei oder Notarzt) besitzen!
- Eine weitere Möglichkeit, die Spieler zu Ermittlern in dem Fall der verschwundenen Klasse 5c zu machen, wären bereits vorhandene Beziehungen zu den Behörden. Die Spielercharaktere werden z. B. als Experten um Hilfe gebeten.
- Vorsicht: Es besteht eine potenzielle Gefahr, dass sich die Spieler im Schwimmbad unter Quarantäne setzen oder vom Gesundheitsamt gesetzt werden. Dies muss aber nicht zu einem gescheiterten Abenteuer führen! Durch die moderne Technik (Videokonferenzen, E-Mails usw.) lässt sich das mysteriöse Verschwinden der 5c auch vom

Schwimmbad her aufklären und der finale Showdown findet sowieso in der Schule nebenan statt!

# Handout (Seite aus Thomas Sievers' Schulheft)



$$\frac{2}{15} + \frac{5}{20} = \frac{23}{60} \quad \frac{2}{4} + \frac{1}{12} = \frac{7}{12}$$

$$\frac{5}{6} + \frac{1}{8} = \frac{20}{24} + \frac{4}{24} = \frac{23}{24}$$



$$\frac{3}{12} + \frac{5}{24} = \frac{11}{24} \quad \frac{1}{8} + \frac{3}{14} = ?$$



$$\frac{4}{5} - \frac{2}{4} = \frac{16}{20} - \frac{10}{20} = \frac{6}{20} = \frac{3}{10}$$

$$\frac{4}{10} - \frac{1}{12} = \frac{24}{60} - \frac{5}{60} = \frac{19}{60}$$

$$\frac{6}{12} - \frac{3}{7} = \frac{1}{14} \quad \frac{3}{6} - \frac{5}{12} = \frac{1}{12}$$



$$\frac{3}{3} \times \frac{1}{4} = \frac{3}{12} = \frac{1}{4} \quad \frac{1}{10} \times \frac{3}{4} = \frac{3}{40}$$

$$\frac{4}{5} \times \frac{2}{4} = \frac{8}{20} = \frac{4}{10} = \frac{2}{5} \quad \frac{3}{8} \times \frac{7}{5} = \frac{21}{40}$$

$$\frac{1}{6} \times \frac{1}{12} = \frac{1}{72} \quad \frac{6}{7} \times \frac{8}{15} = \frac{48}{105} = ?$$



$$\frac{4}{4} : \frac{3}{5} = \frac{20}{12} = \frac{5}{3} \quad \frac{2}{4} : \frac{2}{5} = \frac{10}{8} = \frac{5}{4}$$

$$\frac{1}{15} : \frac{3}{5} = \frac{5}{45} = \frac{1}{9}$$

$$\frac{5}{12} : \frac{9}{40} = \frac{200}{108} = \frac{50}{27}$$

