

Ein Kurzabenteuer für Deadlands: Noir

Der Zorn vergessener Götter

Was als einfacher Vermisstenfall begann, entpuppt sich als Jagd auf einen seit Jahrzehnten mordenden Serienkiller. Werden die Ermittler dem Killer auf die Spur kommen?

Was bisher geschah...

Sean Graham war schon immer ein Mann mit beachtlicher Willenstärke. Als er Ende letzten Jahrhunderts von Irland in die Staaten immigrierte, war es sein größter Wunsch, den amerikanischen Traum zu leben.

Kurz nach seiner Ankunft in New Orleans wurden seine großartigen Pläne jedoch durchkreuzt. In einer schäbigen Seitengasse in Tremé fand er im Streit über einen Schlafplatz den Tod.

Ein besonders mächtiger *Manitou* wurde durch die Willensstärke *Seans* angezogen und er beschloss, *Sean* zu brechen und zu einem Werkzeug der Abrechner zu formen.

Der *Manitou* fand schon bald heraus, dass die Liebe in *Seans* Weltbild eine große Rolle spielte und so begann er, jungen Liebespaaren, die ihrem frischen Liebesglück fernab der Gesellschaft frönten, aufzulauern. Der *Manitou* dekoriert die Köpfe seiner Opfer auf einem Regal in Blickrichtung des Bettes, in dem *Sean* nachts schläft, um *Sean* bereits beim Erwachen mit diesem Anblick zu quälen. Die restlichen Überreste entsorgt er jeweils in den die Tatorte umgebenden Sümpfen. Auf diese Weise hat er in den letzten Jahren einige Dutzend Menschen ums Leben gebracht.

Die Gräueltaten, die der *Manitou* mit seinem Körper vollbringt, haben *Sean* beinahe den Verstand verlieren lassen. In seinen immer seltener werdenden klaren Momenten vergräbt er die Köpfe im Garten hinter seinem Haus und stellt kleine keltische Weidenmännchen darüber. In seinem verwirrten Verstand sollen diese Opfergaben die alten Götter beschwichtigen und ihn von seinen Leiden erlösen. Doch ohne dass *Sean* davon weiß, hilft sein *Manitou* ihm bei der Erstellung dieser Weidenmännchen und gibt jedem einen Hauch der Energie, die er seinen Opfern geraubt hat.

Bei der Ermordung von *Sophie Roche* und *George Finch* wurde *Sean* allerdings durch *Buford*, *Sophies* Ehemann, gestört. *George* konnte entkommen, während die Leiche *Sophies* zurückblieb. Der *Manitou* hat *Sean* zu seiner Hütte zurückgebracht, um eine finale Aufgabe zu verrichten. *Buford* hat die Behörden vom Mord unterrichtet. Diese haben den Tatort gefunden und sind im Moment auf der Suche nach *George*, um ihn zum Tathergang zu befragen.

Der Auftrag

Die Ermittler werden von *Mary Tate* kontaktiert. *Mary* ist eine enge Freundin von *Sophie Roche*. Beide haben sich bei Ihrer Arbeit in einer Bar in Storyville kennengelernt und aus einer kollegialen Beziehung hat sich eine innige Freundschaft entwickelt. *Mary* ist sehr besorgt um *Sophie*, nachdem diese bereits seit zwei Tagen weder zur Arbeit, noch zu einer Verabredung mit ihr erschienen ist. *Mary* verfügt nur über begrenzte Mittel, leider kann sie das Honorar der Ermittler nur für zwei bis drei Tage übernehmen, bevor sie ihren finanziellen Handlungsspielraum ausgeschöpft hat.

Sie beschreibt *Sophie* als eine sehr freundliche und hilfsbereite Persönlichkeit. Laut *Mary* wollte *Sophie* am Wochenende ihre Eltern in Lacombe besuchen, einer kleinen Ortschaft am Nordufer des Lake Pontchartrain. Sie hat leider keine Kontaktdaten, da es sich bei Lacombe aber um eine sehr überschaubare Ortschaft handelt, ist sie zuversichtlich, dass die Ermittler die Eltern schnell auftreiben dürften. Sie übergibt den Ermittlern auch ein Bild von sich und *Sophie*. Das Bild zeigt die beiden lachend am Ufer des Lake Pontchartrain. *Sophie* ist eine hübsche Mittzwanzigerin kreolischer Abstammung, ihr herzliches Lächeln bildet auf dem schwarz-weißen Foto einen starken Kontrast zu ihrem dunklen Teint.

Sollten die Ermittler nach weiteren Verwandten fragen, so gibt *Mary* an, dass *Sophies* Ehemann, *Buford Roche* in New Orleans geblieben ist. Sie kann den Ermittlern auch die Adresse der *Roches* in Tremé geben, bittet sie aber, den Ehemann nach Möglichkeit aus dem Spiel zu lassen. Sollten die Ermittler weitere Fragen stellen, gibt *Mary* an, dass ihre Freundin bei der Wahl ihres Mannes kein gutes Händchen gezeigt hat und er zur Gewalttätigkeit neigt. Mehr als einmal sei *Sophie* bereits mit blauen Flecken zur Arbeit erschienen.

Mary möchte, dass die Ermittler nach *Sophie* suchen und sicherstellen dass es ihr gut geht. Sie rechnet nicht damit, dass ihr etwas passiert ist, befürchtet aber insgeheim, dass es einen Streit mit *Buford* gab und *Sophie* zu ihren Eltern geflüchtet ist. Sie gibt den Ermittlern die Telefonnummer ihrer Arbeitsstelle und bittet sie, sie schnellstmöglich zu informieren, sollten sie etwas in Erfahrung bringen. Auf Nachfrage gibt sie auch die Adresse ihrer Wohnung heraus.

▪ **Mary Tate (1)** - siehe Citizen, S. 130 Deadlands: Noir

Teilzeithelden

Ein Abenteuer des Webzines teilzeithelden.de – dein Magazin für Rollenspiel, LARP und Phantastik.

Autor: Marc Keil

Lektorat: Roger Lewin, Anton Kurenbach

Alle benutzten Regeln und Systemzeichnungen stehen unter Recht und Lizenz der Pinnacle Entertainment Group.

Erste Schritte

Sollten die Ermittler den Fall annehmen, bieten sich mehrere Möglichkeiten an: Wenn die Ermittler ihre Kontakte zur Polizei spielen lassen, erfahren Sie, dass im Bayou eine weibliche Leiche gefunden wurde, deren Beschreibung auf *Sophie* passen könnte.

Die Ermittler können sich aber auch dazu entscheiden, *Buford* direkt aufzusuchen und ihn zum Verschwinden seiner Frau zu befragen. Dieser ist allerdings nicht zuhause. Die Wohnung der *Roches* ist sehr klein, aber sauber und aufgeräumt. Lediglich das Schlafzimmer sieht etwas zerwühlt aus, da *Buford* einige Klamotten in großer Eile aus den Schränken gezogen und entweder in seine Tasche gesteckt, oder auf dem Boden und dem Bett liegen gelassen hat. Die Ermittler können hier sowohl die Adresse von *Sophies* Eltern, als auch ein Hochzeitsfoto der *Roches*, finden.

Ab in die Pampa

Furchtstufe: 3

Die Ermittler können auch direkt nach Lacombe reisen. Ein Ticket kostet pro Weg einen Dollar und die Fahrt dauert ungefähr 2 Stunden. In Lacombe angekommen, gestaltet sich die Frage nach *Sophie* schwierig. Zwar wissen die meisten Lacomber bereits, dass *Sophie* ermordet wurde, werden dies aber nur sehr ungern mit den Fremden teilen. Die Adresse von *Sophies* Eltern können aber die meisten Anwohner geben. Die Eltern wissen allerdings nur, dass *Sophie* zu dem jährlich stattfindenden Straßenfest aufgebrochen, aber nie zurückgekehrt ist. Sie sind sehr traurig über den Tod ihrer Tochter, können aber weder einen Täter nennen, noch wissen sie über die Beziehungsverhältnisse ihrer Tochter Bescheid.

Wenn die Ermittler sich entscheiden, der Polizeiwache einen Besuch abzustatten, werden sie unfreundlich vom wachhabenden Polizisten begrüßt. Officer *Jacques Lehmann* stellt sich als ein mürrischer Mittfünfziger mit der Statur eines Bären heraus. Er hat *Sophie* aufwachsen, fortgehen und sterben sehen und ist nicht in der Stimmung, sich mit ein paar dahergelaufenen Schnüfflern abzugeben. Eine erfolgreiche Überredenprobe -2 überzeugt ihn jedoch, dass die Ermittler vielleicht zur Lösung des Falles beitragen können. Er informiert sie darüber, dass *Sophie* vorgestern erwürgt in den Bayous östlich von Lacombe aufgefunden wurde. Es gibt auch einen flüchtigen Verdächtigen, *George Finch*, der mutmaßliche Liebhaber *Sophies*. Einschüchterungsversuche machen *Jacques* in seinem jetzigen Zustand unabhängig des Wurfresultates sehr wütend und je nach Androhung wird er die Ermittler aus der Polizeistation werfen, oder sie gleich die Nacht über dort behalten.

Sollten die Ermittler an dieser Stelle *Mary* kontaktieren, bricht diese über die Nachricht des Schicksals ihrer Freundin weinend zusammen, bittet die Ermittler aber, den Mörder ihrer Freundin zu finden.

▪ **Jacques Lehmann (1)** - siehe Citizen, S. 130 Deadlands: Noir

Wohin die Spur führt

Ein bisschen Beinarbeit ermittelt neben der aktuellen Adresse *Georges* auch das Gerücht, dass sich *Sophies* Mann *Buford* in Lacombe aufhalten soll. Dieser befindet sich im Moment in einer Bar in der Nähe und versucht seine Trauer in Alkohol zu ertränken. In der Dunkelheit hat er sowohl *Sean* als auch *George* gesehen und weiß, dass der Liebhaber seiner Frau nicht ihr Mörder sein kann.

Er ist im Moment aber derartig betrunken, dass seine Beschreibungen eher vage und kaum verständlich gehalten sind. Tatsächlich möchte er *George* so lange wie möglich als Mörder seiner Frau darstellen, wird aber bei einer erfolgreichen Einschüchtern oder Überreden-Probe zugeben, zwei Personen gesehen zu haben. Eine Nachforschung im örtlichen Stadtanzeiger weist auf eine größere Anzahl an verschwundenen Paaren innerhalb der letzten 30 Jahre hin. Allen ist gemein, dass sie noch jung und unverheiratet waren. Die allgemeine Auffassung in der Ortschaft ist, dass diese Paare Lacombe verlassen haben, um woanders ein neues Leben beginnen zu können.

Kommt ein Ermittler auf die Idee, das örtliche Melderegister abzugleichen, ob es Neuankommlinge in der Zeit kurz bevor die ersten Paare verschwanden gab, gib dem Spieler einen Bennie und verweise direkt auf *Sean Graham*, dessen Adresse zwar nicht im Melderegister vermerkt ist, dessen Aufenthaltsort den Dorfbewohnern allerdings bekannt ist. Er gilt als wirrer Sonderling, und wird von den Ansässigen gemieden.

▪ **Buford Roche (1)** - siehe Citizen, S. 130 Deadlands: Noir

Georges Wohnung

George lebt in einem kleinen Haus am Rande Lacombes und betreibt in seiner Garage eine kleine Werkstatt, in der er kleinere Reparaturen für seine Nachbarn durchführt. Sein Haus ist in großer Unordnung, er hat nach der Ermordung *Sophies* das Nötigste zusammengesucht und hat sich damit auf den Weg nach New Orleans gemacht. Seine Garage ist eine gut ausgestattete Werkstatt eines Patentwissenschaftlers. Ermittler mit entsprechendem Hintergrund erkennen dies sofort. In einer Ladestation befindet sich ein kleine Schutzamulett, dass die Kraft Ablenken wirken kann. Es ist mittlerweile vollständig geladen. George verfügte auch über ein Plasmagewehr. Dieses hat er auf seiner Flucht mit sich genommen. Bedauerlicherweise ist er dabei Sean in die Hände gefallen, der ihn auf sein Grundstück verschleppt hat.

Der blutige Garten

Furchtstufe: 4

Egal ob die Ermittler den Weg über das Melderegister wählen oder auf der Suche nach George sind, früher oder später werden sie auf Seans Grundstück in den Bayous aufmerksam.

Hinter einer heruntergekommenen Jagdhütte befindet sich ein verwilderter Garten, der dem Baoyu mit einem Latenzaun abgerungen wurde. Auf dem Grundstück des Gartens sind unter den Bäumen verstreut kleine Weidenmännchen angebracht. Am hinteren Ende des Gartens hat Seans Manitou einen überdimensionalen Weidenmann errichtet und George darin eingesperrt. Wenn sich die Ermittler nähern, bohren sich die einzelnen Äste des Weidenmannes in die Haut Georges, und seine schmerz erfüllten Schreie erfüllen die Luft. Das Konstrukt erhebt sich mit glühenden Augen und geht gegen die Ermittler vor. Der Weidenmann ist ein altes kultisches Objekt, beseelt mit dem Willen der alten Götter. Er ist immun gegen die meisten Angriffe, lediglich magische Attacken können ihn für einige Zeit außer Gefecht setzen, ihn zu töten ist aber nur durch Feuer möglich. Die von Sean angefertigten kleineren Weidenmännchen werden durch die Kraft des Weidenmannes erfüllt und beginnen ab der zweiten Runde in den Kampf einzugreifen. Sean Graham kann in diesem Kampf als neutraler Teilnehmer verwendet werden. Sollte der Kampf zu einfach sein, greift er die Ermittler aus dem Hinterhalt an, indem er das Feuer aus seiner Jagdhütte heraus auf die Ermittler eröffnet. Sollten die Charaktere allerdings Schwierigkeiten bekommen, kann Sean an ihrer Seite eingreifen. Es bleibt dem Spielleiter überlassen, wie Sean das Abenteuer übersteht, er ist aber durchaus bereit, sich für die Verbrechen seines Manitous zu opfern, sollten dadurch unschuldige Leben gerettet werden. Wenn der Weidenmann Feuer fängt, ist er so abgelenkt, dass die Ermittler versuchen können, George aus dem Weidenmann herauszuschneiden. Gartenwerkzeuge wie z. B. Astscheren oder eine Axt liegen im Garten verstreut umher. Es handelt sich hierbei um eine dramatische Herausforderung (s. S. 169 *Savage Worlds Gentleman's Edition Revised*) auf Stärke und erhält einen Abzug von -2 auf die Schwierigkeit. Sollte die Herausforderung fehlschlagen, verstirbt George in den Flammen des Weidenmannes, während seine schrillen Schmerzschreie über die Sümpfe hallen.

- **Der Weidenmann** (1)
- **Weidenmännchen** (3 pro Held)
- **Sean Graham** (WC)

Nachspiel

Sollte George überleben, genügt es, der Polizei den Garten Seans zu präsentieren, um sie von der Unschuld Georges zu überzeugen. George wird den Ermittlern dankbar sein und zukünftig als Kontakt zur Verfügung stehen. Die Menschen von Lacombe sind erschüttert und stehen den Ermittlern zukünftig freundlich gegenüber. Es erscheinen sogar kleine Artikel in den Tageszeitungen der Umgebung, natürlich auch in New Orleans.

Der Weidenmann

Der Weidenmann ist ein Relikt alter Naturreligionen. Ursprünglich im keltischen Glauben verhaftet schaffen es einzelne Exemplare in alle Teile der Welt. Der ursprüngliche Glaube besagt, dass Menschen in die Weidenmänner eingesperrt und diese dann in Brand gesetzt wurden. Dies ist aber nur die halbe Wahrheit. Durch das Einsperren eines Menschen in den Weidenmann lädt man die alten keltischen Götter in das Gefäß des Weidenmannes ein. Diese Art des Opfers geht aber mit einem Bluttausch des gerufenen Gottes einher, weshalb die alten Kelten ihre Weidenmänner kurz nach der Besitznahme in Brand setzten, um Schaden von der Gemeinschaft abzuwenden. Das Opfer galt dadurch dennoch als erfüllt.

Attribut: Geschicklichkeit: W6, Verstand: W8, Willenskraft: W6, Stärke: W12+3, Konstitution: W12

Fertigkeiten: Einschüchtern W8, Kämpfen W8, Wahrnehmung W4, Werfen W6

Bewegungsweite: 6; **Parade:** 6; **Robustheit:** 11

Besondere Merkmale

Coup: Der Verdammte erhält das Berserker-Talent (s. S. 52 *Savage Worlds Gentleman's Edition Revised*)

Eingesperrtes Opfer: Der Weidenmann nährt sich durch das in ihm eingesperrte Opfer. Das Opfer kann durch die Regeln für Treffer auf Unbeteiligte durch einen fehlgeleiteten Angriff Schaden erleiden. Ebenso ist es möglich, das Opfer direkt zu attackieren. Der Weidenmann schützt allerdings sein Opfer, daher wird im Nahkampf stets der Paraderwert des Weidenmannes verwendet. Fernkampfangriffe sind mit einem Abzug von -2 möglich. Stirbt das Opfer des Weidenmannes verharret der Weidenmann bewegungslos. Erst wenn er wieder ein Opfer erhält, erwacht er zu neuem Leben.

Furcht -1: Den Weidenmann mit seinem schreienden Opfer zu sehen ist ein sehr verstörender Anblick

Furchtlos: Der Weidenmann ist immun gegen Furcht und Einschüchterung.

Größe +3: Der Weidenmann ist zweieinhalb Meter groß

Immunität: Die einzige Möglichkeit, den Weidenmann zu zerstören, ist diesen in Brand zu setzen. Er kann aber ganz normal Angeschlagen werden, kann aber außer mit seiner Schwäche nicht außer Gefecht gesetzt werden.

Konstrukt: +2 auf Erholungsproben, kein zusätzlicher Schaden durch angesagte Ziele, Immunität gegen Gifte und Krankheiten

Rundumschlag: Kann mit einem Nahkampfangriff mit einem Abzug von -2 alle angrenzenden Ziele angreifen

Schlag: Stä+W6

Schwäche (Feuer): Der Weidenmann gilt als hochentzündliches Ziel (beginnt bei einem Wurf von 2-6 auf einwm W6 zu brennen an) und das Feuer breitet sich jede Runde automatisch aus.

Weidenmännchen

Weidenmännchen sind kleine Opferfiguren, die in der Vergangenheit durch Blut- bzw. Tieropfer erweckt werden konnten. Doch auch Weidenmänner können Weidenmännchen die notwendige Energie liefern. Ein belebtes Weidenmännchen existiert immer bis zur nächsten Dämmerung und fällt danach leblos zusammen. Solange ein Weidenmännchen lebt, strebt es danach einen Weidenmann zu unterstützen oder zu beleben. Sollte kein Weidenmann in der Nähe zu finden sein, verfallen Sie in ein blutrünstiges Chaos und greifen jedes Lebewesen in ihrer direkten Umgebung an.

Attribut: Geschicklichkeit W8, Verstand W6, Willenskraft W6, Stärke W4, Konstitution W6

Fertigkeiten: Heimlichkeit W10, Kämpfen W6, Klettern W6, Wahrnehmung W6, Werfen W6

Bewegungsweite: 6; **Parade:** 5; **Robustheit:** 4

Besondere Merkmale

Furchtlos: Weidenmännchen ist immun gegen Furcht und Einschüchterung.

Größe -1: Weidenmännchen sind 100-120 Zentimeter groß

Konstrukt: +2 auf Erholungsproben, kein zusätzlicher Schaden durch angesagte Ziele, Immunität gegen Gifte und Krankheiten

Schlag: Stä+W4

Schwäche (Feuer): Weidenmännchen gelten als hochentzündliche Ziele und erhalten doppelten Feuerschaden.

Sean Graham

Sean Graham war Ende zwanzig als er starb. Er ist ein hochgewachsener, etwas schlaksiger Mann mit roten Haaren und grünen Augen. Seine tödliche Wunde, ein Bauchschuss, nässt ständig, weshalb er sie stets in frische Verbände hüllt. Sein wirrer Verstand ist von Schuldgefühlen zerfressen und er ist kaum noch in der Lage eine zusammenhängende Unterhaltung zu führen.

Attribut: Geschicklichkeit W8, Verstand W6, Willenskraft W12, Stärke W6, Konstitution W6

Fertigkeiten: Heimlichkeit W10, Kämpfen W6, Klettern W6, Wahrnehmung W6, Werfen W6

Charisma: 0; **Bewegungsweite:** 6; **Parade:** 5; **Robustheit:** 4; **Herrschaft:** -4;

Handicaps: Wahnvorstellungen (schwer), Alpträume (s. S. 10 *Deadlands Noir „Night Terrors“*)

Talente: Hart (s. S. 12 *Deadlands Noir „Hard“*), Verdammte (s. S. 12 *Deadlands Noir „Harrowed“*), Heimsuchung (s. S. 45 *Deadlands Noir „Infest“*), Katzenaugen (s. S. 44 *Deadlands Noir „Cat Eyes“*), Grabeskälte (s. S. 44 *Deadlands Noir „Chill O' The Grave“*)

Ausrüstung: Winchester 1894, 24/48/96, 2W8, AP2; Metallrohr, Stä+W6

Kontakt: George Finch

George ist ein Patentwissenschaftler und kann den Ermittlern mit der Reparatur und Wartung der meisten Gegenstände behilflich sein. Wenn er kontaktiert wird, gibt er einen Bonus auf +2 auf Umhören-Proben, sofern diese mit technischen Gegenständen zu tun haben.

Seine Werte entsprechen dem *Patent Scientist*, S. 132 *Deadlands: Noir*