

ANGEL™ ROLEPLAYING GAME

GEJAGTE JÄGER



Ein inoffizielles "ANGEL"-ABENTEUER
VON THOMAS MICHALSKI UND
MATTHIAS SCHAFFRATH

GEJAGTE JÄGER



CREDITS

Regie: Thomas Michalski
Drehbuch: Thomas Michalski
und Matthias Schaffrath
Korrektorat und Lektorat:
Thomas Michalski
Cover: Thomas Michalski
Layout: Thomas Michalski
auf Basis des offiziellen Layouts von
Eden Studios, Inc.
Illustrationen: Thomas Michalski
Kartenentwürfe erstellt mit der Software Dundjinni
DORP-Logo: Marco Djurdjevic

SPIELTEST:

Testrunde:
Daniel J., Daniel K., David G., Jan L., Simon S.

...lange ist es her...

ANGEL – DAS ROLLENSPIEL AUF DER DORP:

Motel (Abenteuer, Februar 2005)

Gejagte Jäger (Abenteuer, Juli 2005)

FPS (Abenteuer, noch ohne Erscheinungstermin)

Widmung

Dieses Dokument ist all den kleinen Ereignissen gewidmet, die unsere Leben immer wieder verändern.
Zur rechten Zeit am rechten Ort und man wird reich, berühmt oder man findet die Liebe seines Lebens.
Oder man geht am richtigen Abend mit dem Hund spazieren, trifft einen Mitspieler, wird zu einer fremden
Runde am Folgetag eingeladen und stellt fest, dass man ein Jahr später einen komplett neuen
Freundeskreis hat.
Leben macht das manchmal.

RECHTLICHES ALLERLEI

Angel ist ein eingetragenes Warenzeichen der Twentieth Century Fox Film Corporation.

Das Unisystem-System ist ein eingetragenes Warenzeichen von CJ Carella und wird von Eden Studios in exklusiver Lizenz genutzt.

Das soll auch so bleiben. Dieses Dokument hier ist ein Fanprodukt, das hoffentlich die Verkäufe der Fox-DVDs wie auch der Eden Studios-Produkte nur weiter ankurbelt.

Die Verwendung offizieller Designelemente soll nicht als Angriff auf das geistige Eigentum der Autoren und Macher gewertet werden, sondern nur den Wiedererkennungswert erhöhen.

Und das Übernatürliche gibt es auch nicht.
Zumindest nicht in dieser Welt.



GEJAGTE JÄGER



INHALT:

IMPRESSUM	2
VORWORT	4
VON KOMMENDEN DINGEN	5
ZEITTADEL	5
HINEIN IN DEN WALD	5
DRAMATIS PERSONAE	7
DIE HANDLUNG	8
AUFBRUCH IM MORGENGRAUEN	8
DER UNFALL	8
VERLOREN IM NIRGENDWO	10
DIE HÜTTE	11
DER NÄCHSTE MORGEN	13
DAS INDIANERDORF	15
DIE GESCHICHTE DER INDIANER	15
ANGRIFF AUS DEM NICHTS	16
EINE WEITERE NACHT IM WALD	17
ENDLICH EINE STRASSE	18
DIE ZERSTÖRTE BRÜCKE	18
WEITER GEN NORDEN	18
DIE FUHRT	19
DIE LETZTE NACHT IM WALD	19
FLUCHT AM MORGEN	20
ZURÜCK IN DER ZIVILISATION	21
ANHANG I - DER URSPRUNG DES SCHRECKENS	23
ANHANG II - WICHTIGES ZUR STIMMUNG DES SZENARIOS	24
ANHANG III - WERTE FÜR DAS WESEN AUS DEM WALD	25
ANHANG IV - EMPFOHLENES SEKUNDÄRMATERIAL	26



GEJAGTE JÄGER

ALTE ABENTEUER, SCHRECKLICHE SPIELER UND KOMISCHE KUNST

Zeit neigt dazu, wie im Fluge zu vergehen. Klar, sie tut es nicht, wenn man sich „Alexander“ anschauen muss und tut es ganz besonders, wenn das Ende der Klausur naht, aber generell kann man schon sagen, dass Zeit wie im Fluge vergeht.

Das gilt auch etwa für uns, für die DORP. Gilt im Bezug auf Deadlines, ist „Gejagte Jäger“ doch das erste Produkt 2005, welches bei uns mit Verspätung erscheint. Nur mit einem Tag Verspätung, aber es ist nun doch einmal passiert. Gilt auch im Bezug auf die DORP selber, denn hey, 1999 gingen wir ins Netz – lange her also.

Die Gründung des Triumvirats liegt nun auch schon eine halbe Dekade zurück. Aber moment, jene mit einem Grundschulabschluß in Rechnen bemerken eine Diskrepanz zwischen diesen beiden Zahlen. Was nur, fragen sich die, die nicht von Anfang an dabei waren, war dann davor?

Die Antwort ist: eine andere Rollenspielrunde. Bevor sich die jetzige DORP mit all ihren Mitgliedern, aktiven wie passiven, begründete, leitete ich eine (nahezu) komplett andere Gruppe von Personen. Personen, die nicht unbedingt zu meinem Spielstil passten, aber die eben da waren.

Das letzte System, welches wir spielten, war Cthulhu. Das war 2001, sogar schon nach dem Kennenlernen des Triumvirats also. Wir spielten Cthulhu nicht unbedingt als das dunkle, nihilistische System der Leute, die sich gerne angsterfüllt am Tisch umgucken. Vielmehr war Cthulhu unser „damit kann man Horror spielen“-System und so fand auch der eine oder andere Plot seinen Weg an unseren Tisch, der eher untypisch zu nennen ist.

Daher wurde auch „Gejagte Jäger“ damals gespielt, sogar niedergeschrieben, aber nie veröffentlicht. Einfach, weil auch wir es für ein komisches Cthulhu-Dingen hielten, besonders, weil es recht actiongeladen ist und das unserer Meinung nach auf das BRP-System nur bedingt zutrifft. Also landete „Gejagte Jäger“ – anbei gesagt die erste Kollaboration von Scimi und mir – erst mal auf Halde V, wie ‚Vergessen‘.

Das war 2001.

Als mir 2005 das Dingen wieder in die Hände fiel und ich mein altes Skript so las, da passte es eigentlich alles wie angegossen auf das Unisystem, das Cinematic Unisystem genauer gesagt. Das ist das Regelwerk, welches Eden Studios etwa für Buffy und Angel verwenden.

Da es nun kein generisches Unisystem-Regelwerk gibt und andererseits wir bereits mit „Motel“ eine Angel-Reihe begründet hatten, erschien es nur logisch, das Abenteuer daraufhin umzuarbeiten.

Es ist ein komisches Angel-Abenteuer, das vorweg, Es spielt nicht in einer urbanen Gegend sondern in menschenleeren Wäldern, es gibt kaum Popkultur-Referenzen und nur wenig „Alltagsdämonen“. Es ist, so finde ich, in der 2005er-Edition ein gutes Angel-Szenario, aber eben auch ein komisches.

Und es ist alt. Aus den Augen eines 22jährigen Germanistikstudenten war der alte Text teilweise recht katastrophal, was sich aber in Teilen recht leicht beheben ließ. Da ich es aber nur überholen, nicht remaken wollte, haben sich vermutlich dennoch ein paar ‚Oddities‘ eingeschmuggelt.

Alt ist es jedoch auch erzählerisch. Wenn man mal das 2004 geschriebene „Motel“ neben dieses Altertümchen legt, so werden einem wohl große Unterschiede auffallen, denn „Gejagte Jäger“ läuft ziemlich starr auf Schienen. Das ist unschön, sicherlich, aber irgendwie gehört es auch zum Szenario.

Der Spieltest anno damals hat ergeben, dass man es gut leiten kann und dass man den Schienenlauf recht gut verbergen kann, besonders wenn die Spieler mitziehen. Und dass die Spieler von damals mitgezogen haben spricht wohl auch für das Szenario. Ich bin gespannt, wie „Gejagte Jäger“ ankommen wird und ob es spezielles Feedback dazu geben wird – wünschen würde ich es mir ja.

Vor allem aber wünsche ich der geneigten Leserschaft viel Freude mit dem Szenario und den geneigten Spielleitern viel Spaß mit der Umsetzung. Auch nach den Jahren mögen wir es noch immer gerne und ich denke, auf der einen oder anderen Con werde ich es auch sicher noch mal anbieten. Viel Spaß, wenn Jäger zu Gejagten werden!

Auf einer Werkzeugkiste in der neuen Gartenlaube,
im Juli 2005,

Thomas Michalski



GEJAGTE JÄGER

VON KOMMENDEN DINGEN

Dieses Szenario ist, wie schon unser letztes Angel-Abenteuer „Motel“, weniger für ein elaboriertes Kampagnenspiel, sondern vielmehr für kurze, knackige Action angedacht. Daher werfen wir die Charaktere in Folge auch einfach mehr oder weniger mitten in das Geschehen hinein, große Vorgeschichten und damit Vorbereitungen braucht es nicht.

Auch die Charakterauswahl ist dabei weitestgehend der Gruppe überlassen. Allerdings sei auch hier gesagt, dass ein Charakter, der etwas den Rambo heraushängen lassen kann, hier besser aufgehoben ist als ein friedfertiger Ermittler mit einem Faible für Computer. Eher untypisch für eine Angel-Geschichte führt unser Weg die Charaktere hinaus in einen finsternen Wald, von daher sollte man zusehen, dass die Charaktere damit einigermaßen klarkommen.

Sie sind dort, da sie an einem Jagdausflug teilnehmen. Dort, das ist in Kanada, beworben in einer Werbebroschüre, auf die die Spieler wohl offenbar alle angesprochen haben. Weite Wälder, freilebende Tiere, viel Munition – ein eigentlich sehr amerikanisches Angebot.

Das Abenteuer beginnt mit ihrer Ankunft in dem einsamen Dorf, das als Treffpunkt für die Tour dienen soll, und endet mit ihrer Rückkehr nach dort. Doch bevor wir uns wirklich in die Handlung stützen, hier noch eben eine Zeittafel mit den Ereignissen. Die erscheint jetzt, vor der Lektüre des Abenteuers, vielleicht nicht sehr nützlich – da dieses Abenteuer aber stete Action und einen ansteigenden Spannungsbogen bieten soll, ist jede Denkpause nur störend.

Allerdings sei darauf hingewiesen, dass dieses Abenteuer dennoch gut und aufmerksam gelesen werden sollte, da die Stichworte der obigen Tabelle auch von einer ungefähren Kenntnis des Szenarios ausgehen.

ZEITPLAN DER EREIGNISSE

Ereignis	Zeitpunkt
Ankunft im Dorf	1. Tag, Abend
Abreise in den Wald	1. Tag, Morgen
Der Unfall	1. Tag, Mittag
Nach dem Unfall	1. Tag, Nachmittag
Die Hütte im Wald	1. Tag, Abend
Erster Angriff	1. Tag, Nacht
Erneuter Aufbruch	2. Tag, Morgen
Das Indianerdorf	2. Tag, Mittag
Angriff	2. Tag, Im Dorf
Eine unruhige Nacht	2. Tag, Nacht
Die Straße	3. Tag, Morgen
Die zerstörte Brücke	3. Tag, Mittag
Die Fuhr	3. Tag, später Abend
Flucht!	4. Tag, Morgen

HINEIN IN DEN WALD

Wie bereits gesagt – wir beginnen mitten in der Handlung. Die Bäume lichten sich und das erste, was die Spieler am Tisch hören sollten, ist die Beschreibung des einsamen Dorfes mitten im Nirgendwo der kanadischen Wälder, in das sie gerade einfahren.

Vielleicht kennen sie ja die einsamen Küstenorte von Neuengland oder die brodelnden Metropolen der Ostküste, doch diese kleine Waldsiedlung ist in jedem Fall eindrucksvoll. Mitten unter vielen der hohen, kanadischen Bäume befinden sich einige, kleine Häuser. Sie sind aus Holz gebaut und der ganze Baustil scheint schon zu Großvaters Zeiten nicht mehr modern gewesen zu sein. Der graue Regentag, der als Rahmen für ihre Ankunft dient, macht den gesamten Ort auch nicht wesentlich sympathischer. Das Ganze ist relativ klar um einen Dorfplatz herum arrangiert, dessen Mitte recht klischeehaft von einem großen Nadelbaum eingenommen wird.

Zwei Gebäude fallen dort allerdings aus dem Raster heraus: Einerseits das Rathaus („Hôtel de ville“), andererseits der Gasthof „Au dernier Gîte“. Letzterer ist das Ziel der Charaktere, aber wer sie ein bisschen durch die ganze „Ihr seid jetzt in einer Gegend, in der man Französisch spricht – und ihr könnt das nicht“-Routine laufen lassen will, kann sie natürlich auch



GEJAGTE JÄGER



erst in dem ausgeschriebenen „Hôtel“ landen lassen.

Wenn sie den Rasthof letztlich betreten, schlägt ihnen erst einmal der würzige Geruch kräftiger Mahlzeiten entgegen. Das schön ausgestattete Gasthaus wird von Öllampen in ein schön-schummriges, gelbes Licht getaucht. Hinter einem zentralen Tresen huscht eine junge, schwarzhaarige Frau umher und zapft Bier für die meisten, augenscheinlich ortsansässigen Kunden. In einer Ecke weiter hinten sitzt ein alter Indio, wettergegerbt und in traditionelle, weiße Kleidung gehüllt. Den sollte man erwähnen, aber nicht zu offensichtlich. Der soll am Ende noch weise Worte sagen und da ist es schöner, wenn er schon mal erwähnt wurde.

Weiterhin sitzt hinten in einer Ecke eine andere Gruppe Leute – augenscheinlich die Jäger. Nicht nur, dass sie nicht wie die hiesigen Leute aussehen, sie sprechen auch in lautstarkem, klarem Englisch miteinander, was an ihrer Herkunft wenig Zweifel lässt.

Wenn die Spieler – vermutlich so fern jeder Zivilisation irgendwie „heimatlos“ wirkend – die Kneipe betreten, wird sogleich ein Mann von der Gruppe dort aufstehen und sie herbei rufen, sie an den Tisch bitten und ihnen sogleich mal was zu Trinken bestellen. Das ist Phillip Ordell, der wie alle anderen NSCs in Folge noch beschrieben wird.

So wird es an dem Abend auch weitergehen, wenn die Spieler keine Einwände haben.

Bei einem munteren Gezeche können so schon mal die Namen ausgetauscht und erste Bande geknüpft werden. Näheres auch dazu im folgenden Kapitel: *Dramatis Personae*.

Jedoch wird sich keiner der Anwesenden maßlos betrinken. Morgen in der Früh soll es losgehen und da möchte niemand verkatert sein. Der Plan ist es, am Abend des nächsten Tages eine entlegene Jagdhütte tief in den Wäldern zu erreichen, von der aus man dann eine Woche lang ausschwärmen will.

Etwas Paranoia darf aber ruhig noch geschürt werden. Dazu sollte man von jedem Spieler an diesem Punkt eine Probe auf *Perception and Notice* verlangen. Die ist eigentlich nicht für jetzt, das Ergebnis wird erst später interessant – aber es ist ja kein Geheimnis, dass eine solche Probe, gefolgt nur von neugierigen oder bedauernden Blicken des Spielleiters noch jeden Spieler in Unsicherheit gewogen hat. Wir kommen auf das Ergebnis aber später noch mal zurück.



GEJAGTE JÄGER



DRAMATIS PERSONAE

Aber bevor wir uns weiter mit der Handlung beschäftigen, sollten zunächst einmal die handlungstragenden Jäger beschrieben werden. Da sie für ein Gelingen des Szenarios im Prinzip unabdingbar sind, sollte der Spielleiter sich auch gut mit ihnen und ihren Eigenarten vertraut machen, weshalb die folgenden Abschnitte sehr eingängig gelesen werden sollten.

Wir verzichten hier auf Werte der einzelnen Charaktere, da das Abenteuer sowieso davon profitiert, wenn nicht andauernd nur gewürfelt wird. Wer nun unbedingt Werte braucht, der findet im Grundregelwerk auch geeignete Entsprechungen.

Und da die Charaktere alle während des Szenarios keine Gelegenheit zum Kleidungswechsel haben werden, ist auch diese mit angegeben.

CATHERINA HOLLIS, ORTSKUNDIGE

Aussehen: Um die 25 Jahre alt, sportlich und gut gebaut. Makellose Haut und Augen zum verlieben, lockige schwarze Haare. Sie trägt während des Szenarios stabile, locker sitzende Kleidung sowie eine hellbraune, wasserdichte Jacke.

Hintergrund: Catherina ist die ortskundige Führerin der Jagdgemeinschaft. Sie ist in den kanadischen Wäldern aufgewachsen und auch wenn es sie eigentlich mehr in die Berge zieht – ihre große Leidenschaft ist das Bergsteigen – so macht sie doch regelmäßig bei den Jagdtouren als Führerin mit, um sich eben jene Leidenschaft finanzieren zu können.

MATTHEW ANDERSON, ERF. JÄGER

Aussehen: Knapp 40 Jahre alt, wachsamer Blick, wettergegerbt und durchtrainiert. Er trägt während der Jagd eine dunkelbraune Hose sowie ein entsprechendes Hemd darüber. Außerdem wird er, wenn ihm niemand hineinredet, nicht darauf verzichten, einen für den Klischee-Großwildjäger passenden Hut aufzusetzen

Hintergrund: Matthew war lange Jahre als Großwildjäger unterwegs, hat aber vor zwei Jahren sein Abenteuerleben an den Nagel gehängt und sich fest niedergelassen. Als er jedoch die Einladung zu diesem „Ausflug“ erhielt, packte ihn noch einmal das

alte Feuer, und ein Trip in die kanadischen Wälder würde schon nicht zu hart werden...

Er ist ruhig, relativ besonnen und vor allem im Übeleben fernab der Zivilisation recht erfahren. Er ist auch ein guter Schütze, und er weiß das auch – wenn es in der Gruppe jemanden gibt, der sich, wenn es dazu käme, bei der eigentlichen Jagd auszeichnen würde, so wäre es Matthew.

JERRY HOSTEEN, ORTSKUNDIGER

Aussehen: Jerry Hosteen ist indianischer Abstammung, was man ihm auch ansieht. Seine Haut hat einen braunroten Farbton und ebenso ist er mit den klassisch-markanten Gesichtszügen gesegnet.

Er steht der Zivilisation recht nahe, trägt gerne karierte Holzfällerhemden und stets eine zweckmäßige Hose, die optisch nicht gerade überzeugt, aber dafür nützlich ist.

Hintergrund: Jerry ist der einzige Ortsansässige der Gruppe. Er ist in den Wäldern aufgewachsen, und außer Catherina gibt es wohl niemanden unter den Reisenden, die sich dort derart gut auskennen.

Er ist persönlich kein Freund vom Jagen, doch kann er damit leben und freut sich immer, wenn er Leuten seine Heimat zeigen kann.

Er selber glaubt nicht an alte indianische Sagen oder so etwas, kennt sie aber natürlich von seiner Jugend her und vermag wohl auch manches Mitglied der Reisegruppe damit zu unterhalten und zu gruseln.

PHILLIP ORDELL, JÄGER

Aussehen: Phillip Ordell ist knapp 40 Jahre alt und ebenfalls vom Leben stark gezeichnet. Tiefe Furchen zeichnen sein Gesicht, sein ergrauendes Haar ist zwar noch voll, doch drahtig und wirr, was ihm ein recht irres Aussehen verleiht.

Er trägt während der Jagd zweckmäßige, dunkel- bis olivgrüne Kleidung.

Hintergrund: Ordell ist zwar Jäger, aber das macht aus ihm nicht gerade eine besonders geschulte Person.

Zwar fährt er gerne mal am Wochenende in den heimischen Wald und schießt auf alles, was vage wie ein Tier aussieht, doch hat er weder Erfahrung mit der Gegend des Szenarios noch generell mit einem Wald der Größe des gegebenen Gebiets.

Aber er ist ziemlich charismatisch und wenn er eines



GEJAGTE JÄGER

kann, dann so tun, als wüsste er, was zu tun ist. Er gibt sich gerne als erfahrener Waldmann – meist mit Erfolg – und wird sich auch den Spielern so präsentieren.

ELIJAH BRONZE, STUDENT UND BASTLER

Aussehen: Elijah ist jung, um die zwanzig Jahre alt. Er hatte bisher ein relativ unbeschwertes Leben, was man ihm auch ansieht. Er ist der typische Bastler, mit chaotischer Frisur, dicker Brille und lockeren Hemden. Sein Auftreten schreit geradezu „Nerd!“

Hintergrund: Es ist sicherlich nicht die eigentliche Jagd, die Elijah fasziniert. Das Töten auf keinem Fall, das klassische Aufspüren ebenso wenig – im Gegenteil. Er tritt die Jagd mit einem Haufen selbstgebastelter Geräte an, von denen er glaubt, dass er damit die Jagd revolutionieren wird.

Im Wildnisleben ist er relativ unerfahren – etwas, dass ihm recht bald zum Verhängnis werden kann?

NEIL BARRETT, HOBBYJÄGER

Aussehen: Neil ist vom Alter her schwer einzuschätzen, aber wohl irgendwo zwischen 30 und 40 Jahren anzuordnen. Er ist recht gut gepflegt und ansonsten in jeder Hinsicht normal. Er trägt einen violetten Pulli, hellblaue, ausgewaschene Jeans und hat eine dem Alter angemessene, recht kurze Frisur.

Hintergrund: Neil hat keine Erfahrungen im Umgang mit Waffen oder mit dem Leben im Wald, aber er wollte mal etwas Abwechslung und da erschien ihm dieser Jagdausflug gerade richtig, um mal etwas anderes, Neues zu erleben. Nun, dieser Wunsch soll ihm erfüllt werden...

DIE HANDLUNG

AUFBRUCH IM MORGENGRAVEN

Die Reise beginnt bereits früh am Morgen. Wenn die Spieler erwachen (vermutlich durch ein kurzes, energisches Klopfen von Catherina), ist unten bereits ein gutes und sättigendes Frühstück angerichtet. Der Geruch des frischen Brotes und heißer Getränke lockt sie dann wohl bald herunter, wo sie gemeinsam mit den anderen erst mal zuschlagen können.

Danach geht es nach draußen, wo bereits ihr Gefährt auf sie wartet. Offenbar ein alter Schulbus, der entsprechend umgebaut wurde, mit großen, breiten Reifen und einer neuen Aufhängung. Die Luft am Morgen ist kühl, es herrscht leichter Nebel und der unverpestete Geruch des Waldes liegt in der Luft.

Catherina nimmt dann recht zügig den Fahrersitz ein, Jerry setzt sich neben sie. Die anderen können hinten im Wagen einen Platz finden.

Catherina wird noch linkisch grinsend darauf hinweisen, dass es die letzten Tage viel geregnet hat, und dass es deshalb etwas rutschig werden könne, dann setzt sich der Wagen lärmend in Bewegung.

An dieser Stelle ist noch einmal Zeit für etwas ungezwungene Interaktion zwischen den Spielern untereinander oder aber mit den NSCs.

Einzig die Spieler, die am vorigen Abend die Probe auf *Perception and Notice* geschafft haben (es war ja gewarnt, dass die noch Bedeutung erlangen würde) haben irgendwie ein ungutes Gefühl und erinnern sich erneut an den alten Indio. Und so rückblickend betrachtet scheint es fast so, als habe er sie die ganze Zeit unentwegt angestarrt?

DER UNFALL

Die Fahrt sollte so lange dauern, wie Interesse an Interaktion besteht.

Die kanadische Landschaft ist zweifelsohne faszinierend, scheinbar ewig weite Wälder umgeben die Spieler. Recht kurz nach Verlassen des Dorfes überquert der Wagen noch eine Brücke über einem großen, reißenden Fluss, danach scheint fast jede Zivilisation zu enden und alles was bleibt ist ein schmaler, schlammiger Pfad. Das Gelände wird mit der Zeit etwas hügeliger, was zwar den Fahrkomfort



GEJAGTE JÄGER

mildert, aber gelegentlich die Chance auf einige besser Ausblicke gewährt – bis es zu einem verhängnisvollen Moment kommt:

[Zum Vorlesen geeignet]

Der Wagen wälzt sich erneut einen engen Teil des Weges hoch, zur Rechten nur dichter Nadelwald, zur Linken ein Abhang hinab in ein entsprechend tiefer liegenden Teil des Waldes. Es ist früh am Mittag, die Temperatur hat sich etwas erhöht, es ist aber nach wie vor kühl.

Dann, plötzlich und unverhofft, ihr fuhr gerade durch eine der zahlreicheren kleinen Kurven, rutscht der Wagen plötzlich stark nach links. Catherina flucht einmal leise als der Wagen zur Seite fällt, da der schlammige Grund zur linken das Gewicht des Wagens nicht tragen konnte.

Die gleitende Bewegung des Wagens setzt sich fort und ehe ihr euch verseht schlägt ihr gegen die Decke, als der Wagen kopfüber zu stürzen beginnt.

Er bricht durch mehrere Pflanzenreihen und sogar kleine Bäume in der oberen Hälfte des Hanges und rutscht dabei mit stetig steigender Geschwindigkeit weiter.

Kurz darauf gibt es einen erneuten harten Schlag, als der Wagen mit der Fahrerkabine frontal auf einen

massiveren Baum schlägt. Ein Scherbenregen geht auf die hinteren Reihen hernieder und es ist zu erkennen, dass es vor allem den Fahrersitz hart erwischt hat - Matthew scheint hingegen gut weggekommen zu sein.

Der Wagen – durch den harten Schlag etwas vom Boden gelöst – landet mit einem weiteren Schlag erneut auf der Seite. Die schon von oben eingedrückten Metallträger des Daches biegen sich nun auch von der Seite weiter in den Wageninnenraum und drohen zu tödlichspitzen Dornen zu werden, auf die man geschleudert werden kann.

Doch noch immer rutscht der Wagen und ihr hört das Geäst von außen gegen ihn schlagen. Ein weitere Aufschlag erfolgt, trifft diesmal aber direkt unter den Unterboden des Fahrzeug und bringt es nur zum Kreiseln – ein Knirschen aus den unteren Bereichen deutet an, dass auch die Stabilität der Karosserie des Wagens zu leiden scheint, dann verliert er für einen weiteren Moment jeglichen Bodenkontakt. Eine endlos lang scheinende Sekunde scheint er in der Luft zu schweben, bevor er mit seinem vollen Gewicht auf hartem Boden aufschlägt, es Trümmer quer durch den Wagen regnet und es schwarz wird euren Augen.



GEJAGTE JÄGER

KURZER HINWEIS

Es ist Geschmackssache, inwieweit obiger Absturz regeltechnisch zu lösen ist. Natürlich kann man den Spieler Proben auf diverse abverlangen, aber im Endeffekt sollten hier vor allem zwei Dinge bei herauskommen: die Spieler sollen es überleben, dabei aber durchaus etwas Schaden nehmen.

VERLOREN IM NIRGENDWO

Wenn die Spieler wieder zu sich kommen, ist es bereits Nachmittag geworden. Sie gehören mit zu den ersten, die erwachen, doch Matthew war vor ihnen wach und ist gerade dabei, die ersten Leute aus dem Wagen zu bringen. Neben ihnen erwacht gerade auch Phillip und wird zügig mit anpacken.

Ein Blick in die Fahrerkabine zeigt, dass Catherina noch im Wagen ist und scheinbar auch noch lebt (ihr Brustkorb hebt und senkt sich sichtbar, Puls ist auch vorhanden). Allerdings hat sie der Aufprall auf den ersten Baum hart erwischt und es wird auch nicht leicht, sie zu bergen. Eine Probe auf *Perception and Doctor* mit mindestens 3 Erfolgen ergibt, dass man sie vermutlich transportieren kann, aber keine zu schwere Belastung auf ihren Rücken kommen darf. Wer sie bergen will, ohne ein Risiko einzugehen, kann das mit einer *Dexterity and Doctor* mit mindestens drei Erfolgen bewältigen.

Jerry hat es dagegen wesentlich härter getroffen, ein massiver Ast hat sich quer durch seine Brust in den Beifahrersitz gebohrt. Wer sich den toten Indianer näher besieht, kann vom Spielleiter eine *Fear*-Probe abverlangt bekommen, wie im Grundregelwerk auf S. 117 beschrieben wird. Eine einfache Probe auf *Perception and Doctor* belegt aber, dass Jerry mausetot ist.

Nach einer Weile erwachen auch die anderen und alle zusammen sollten im Zweifel auch in der Lage sein, Catherina zu befreien und draußen hinzulegen, doch

stellt sich ihnen nun ein neues Problem: was nun?

Eine genaue Lagebestimmung ist nicht möglich und die einzige Ortskundige liegt im Koma.

Die Spieler sollen sich ruhig erst mal eine Weile verloren fühlen, bevor dann letztlich (wenn die Spieler nicht selbst darauf kommen) ein NSC, Matthew, das Wort ergreift.

Er schlägt vor, einfach in die besagte Richtung zurückzugehen. Egal wie tief sie gefallen sind, den Fluss sollte man trotzdem erreichen können und ein anderes, markantes Geländemerkmale ließ sich nicht ausmachen.

Letztlich sollten die Spieler auf ihn hören. Im Gegensatz zu allen anderen Personen der Fahrt, die nun noch bei Bewusstsein sind, weiß er, was er tut, und auf ihn Vertrauen heißt auf den Richtigen bauen.

Bevor es aber richtig weiter geht, teilt Matthew noch an jedes Mitglied der Expedition die Jagdwaffen aus, die den Sturz überstanden haben. Jedes Mitglied erhält noch ein Messer und eine Pistole und sollte es nötig sein, erhält einer der Spieler (der bis dato vertrauenswürdigste) zudem noch ein Gewehr.



GEJAGTE JÄGER



ANGEL UND DIE KNARREN

Es ist richtig und eigentlich auch wichtig, dass bei Angel normalerweise keine Schusswaffen Verwendung finden. Aber die besondere Natur dieses Abenteurers, die Jagd-Situation und auch die Distanz zu jeglicher Zivilisation, sind die Genehmigung für diese Ausnahme.

DIE HÜTTE

Die Gruppe stapft nun für den Rest des Tages durch den Wald. Es ist ihnen sehr anzuraten, eine Trage für Catherina zu konstruieren – sind die vorigen *Doctor*-Proben gelungen, kann man sie ja auch mal darauf hinweisen, kommen sie nicht von selber darauf. Lassen sie es bleiben, kann man ihnen natürlich reichlich Schwierigkeiten deswegen zu machen. Immerhin ist es auch nicht gerade Gesund, mit Catherinas Verletzungsgrad ungesund herumgezogen zu werden.

Irgendwann bricht die Dämmerung herein, so dass die Jagdgruppe mehr und mehr im Zwielicht stapft und dass ist manchmal ebenso schwer wie in völliger Finsternis. Mehr zum Umherlaufen im Wald findet

sich übrigens in den Anhängen dieses Szenarios.

Dazu kommt noch, dass wieder ein Rumoren vom Himmel her ertönt und es doch stark so scheint, als würde es bald erneut zu einem Gewitter kommen. Sicherlich wird bald allen klar werden, dass es wohl an der Zeit ist, ein Lager aufzuschlagen, doch kurz, bevor Matthew einwilligt, stößt die Gruppe auf eine kleine Senke, in der, einsam und verlassen, eine kleine Hütte liegt.

Die ersten Tropfen beginnen gerade vom Himmel zu fallen, und da ist es eigentlich für keinen der Jäger eine Frage, in dieser Hütte Unterschlupf zu suchen.

Wenn die Spieler die Hütte gerade betreten haben, ertönt auch der erste wirklich nahe Donner und eine Erschütterung scheint durch alles zu gehen – doch es ist trocken, soviel ist sicher.

Der Innenraum der Hütte ist kaum verfallen, allerdings herrscht totale Finsternis, nur die fahle Dämmerung von draußen fungiert etwas als Lichtquelle. Jedoch sind die Konturen der Leute im Inneren zu erkennen und nach einiger Zeit haben sie Augen auch so weit auf die Lichtverhältnisse eingestellt, dass sie sich etwas

GEJAGTE JÄGER

umsehen können.

Der Tür gegenüber steht ein großer Tisch mit vier Hockern, alles, wie gesagt, in recht gutem Zustand. An der Wand, die links der Türe liegt, steht ein Ofen, auf der Schwelle dazu auch ein relativ klappriges Bett. In einer Ecke finden sich Holzverschläge, die von außen vor die Fenster montiert werden können und da es draußen auch langsam zu stürmen beginnt, macht sich Matthew zusammen mit einem Spielercharakter daran, sie anzubringen.

Catherina wird von Elijah und Philipp auf das Bett gelegt und nachdem auch die beiden von draußen wieder herein kommen, sollte der Spielleiter den Spielern zunächst mal einen Moment geben, in dem sie selber schildern können, was sie noch so machen.

Danach verstreicht erst mal einige Zeit. Draußen prasselt der Regen hernieder, gelegentliche Donner ertönen darüber und Blitze scheinen ab und an durch die Ritzen der Fensterverschläge.

Während sich draußen Dunkelheit ausbreitet, beginnen langsam alle Leute der Müdigkeit nachzugeben, auch die Spieler sind schon fast



eingeschlafen, als ein seltsames Kratzen mit einer lauten Windböe einhergeht und einer der beiden Verschläge des Doppelfensters losgerissen wird und in der Nacht verschwindet.

Sofort dringt der Sturm in das Innere der Hütte ein und fegt zwischen allen Hindurch. Catherina gibt einen Laut des Unwohlseins von sich und Matthew spring augenblicklich behände auf die Beine. Er schaut kurz in die Runde, meint dann kurz "Ich bringe das eben in Ordnung. Es reicht, wenn einer



GEJAGTE JÄGER

von uns in diese Hölle da draußen marschiert!”
Damit huscht er auch schon hinaus in die Nacht, wobei er die Türe zügig hinter sich schließt, um den Sturm nicht noch zu verstärken. Nach etwa einer halben Minute totalen Schweigens, in der man nur das Toben des Windes hört, kommt er an dem Fenster wieder an, zeigt zufrieden den intakten Holzverschlag hoch und setzt in dann wieder in die Führungen ein.

Danach ertönen drei Schläge. Zunächst zwei, normale Schläge, dann ein dritter, extrem harter Schlag, relativ dumpf.

Danach herrscht Stille.

Matthew kehrt danach auch nicht mehr zurück. Lassen sie die Spieler tun, was sie nun einmal tun wollen, aber eines ist klar: in dieser Nacht können sie nicht mehr nach dem Jäger suchen.

Wer einmal bei Nacht durch einen normalen Wald gestapft ist, weiß, wie finster sie sind. Dazu kommt aber noch der Sturm, der Regen und die Tatsache, dass der Wald noch wesentlich dichter ist als ein normaler, in der Regel aufgeforsteter Wald bei uns in Deutschland.

Sollten die Spieler sich allem Anraten zum Trotz vor die Türe begeben, so werden sie doch einsehen müssen, dass sie bis zum Morgen nichts machen können.

KLEINER HINWEIS

Die Natur dieser Szene birgt eine Gefahr: es könnte ein Spieler mit Matthew nach draußen gehen wollen. Davon sollte ihm Matthew erst einmal in aller Deutlichkeit abraten. Sollte der besagte Spieler dennoch mit heraus gehen wollen und auch nach dem Fund des Verschlages noch immer nicht wieder in die Hütte wollen, sollte er ebenfalls Opfer des Angriffs (siehe die Beschreibung weiter unten) werden, aber 1. dabei nicht umkommen und 2. den Angreifer nicht sehen können.

DER NÄCHSTE MORGEN

Sollten die Spieler geschlafen haben, so werden sie am Morgen etwa zeitgleich mit den anderen Leuten wach werden.

Draußen ist es hell, und die Stille kündigt davon, dass der Regen aufgehört hat. Die meisten Spieler werden nun erst einmal gucken gehen wollen, was aus Matthew geworden ist, doch dafür sei zunächst einmal dem Spielleiter geschildert, was wirklich in der letzten Nacht passiert ist:

Matthew hatte den Fensterladen gerade in die Führung gesetzt und mit zwei beherzten Schlägen festgedrückt, als der Feind, der den Spielern noch öfter zu Leibe rücken wird (Details dazu finden sich im Kapitel „Die Geschichte der Indianer“), ihn attackierte.

Ein Krallenhieb schleuderte ihn hoch und gegen das Fenster (der dritte, harte, dumpfe Schlag), danach packte das Wesen sich den leblosen Körper, zog ihn fort und zerteilte ihn, tiefer im Wald. Danach zog es sich erst einmal zurück.

ZUM THEMA SPURENSUCHE

Viel hat der Regen nicht übrig gelassen, weder Kampf- noch Schleifspuren blieben zurück. Da Matthew jedoch extrem viel Blut verloren hat, kann mit einem Wurf auf *Perception and Notice* eine Rötung unter dem Fenster wahrgenommen werden, bei einem Erfolgsgrad von drei oder höher kann die Spur auch weiter bis zum Leichnam verfolgt werden.

Wer hingegen einfach nur das Gelände um die Hütte durchkämmt, kann ebenfalls auf *Perception and Notice* würfeln, um die Reste von Matthew Anderson aufzuspüren.

Die Leiche selber ist in einem üblen Zustand. Sie wurde regelrecht zerrissen, ihre Teile großzügig verteilt. Entsprechend geneigte Spielleiter schlagen wieder S. 117 des Grundregelswerks zwecks *Fear-Proben* auf.

Wer hingegen (etwa entsprechend geschult) sogar imstande ist, die Teile zu genauer untersuchen, kann mit einem entsprechenden Wurf auf *Intelligence and Doctor* und der nötigen Zeit unter anderem folgende Dinge ermitteln:

GEJAGTE JÄGER

- Die Wunden wurden alle von einem extrem scharfen Gegenstand zugefügt, jedoch keinesfalls von einem Messer, die Schnittspuren würden eher auf Klauen hindeuten.

- Der Tod trat vermutlich durch einen Hieb auf den (ganz erhaltenen) Brustkorb ein. Dabei wurde der Bereich um den Solarplexus unter anderem bis zum Anschlag eingedrückt, was auf einen extrem starken Täter schließen lässt.

- Die meisten Körperteile wurden post mortem entfernt, worauf verschiedene Faktoren wie Gerinnung und Leichenstarre schließen lassen.

- Alle erhaltenen Muskeln sind vollkommen verkrampft, er scheint demnach viel von der Tat mitbekommen zu haben.

Eine genaue Bestimmung des Todeszeitpunktes ist unmöglich. Leichenflecken konnten sich aufgrund des Blutverlustes nicht bilden, die Körpertemperatur wurde vom nächtlichen Regen zu sehr verfälscht und der Grad der Leichenstarre nützt ebenfalls nichts,

da er unter diesen Bedingungen nicht einmal von einer durch die Wunden eventuell verursachten, generalisierten Verkrampfung des Körpers zu unterscheiden ist.

Nun stehen sie also wiederum alleine da. Neil wird nun erst einmal in einer Art Panikattacke aufgehen und einen beliebigen Spielercharakter lauthals anschreien, wie es denn nun weitergehen soll, bevor Ordell ihn beruhigt bekommt.

Elijah hingegen kramt derweil einige seltsame, mechanische Kreationen aus dem Rucksack und präsentiert sie stolz. Sie würden Bewegung und Wärme messen können, so erklärt er, und mit ihnen würde man sie nun nicht mehr überraschen können. Den Spielern fällt ab diesem Punkt stumm das Kommando über die Gruppe zu. Doch was sie nun auch beratschlagen mögen, im Endeffekt sollte es dann auch darauf hinaus laufen, dass die Gruppe sich wieder auf den Weg Richtung Fluss macht...



GEJAGTE JÄGER

MEHR UNHEIL

In dieser Nacht ist noch etwas passiert, von dem die Spieler aber noch nichts ahnen können: einer Käfer (vgl. Anhang I - Der Ursprung des Schreckens) hat Catherina befallen. Dies ist auch der wahre Grund für ihren stetig schlechter werdenden Gesundheitszustand, doch das werden die Spieler wohl erst am Ende bemerken können...

DAS INDIANERDORF

Der Regen der letzten Nacht hat auch seinen Teil dazu beigetragen, dass der Weg von Minute zu Minute ungemütlicher und unheimlicher wird. Die umliegenden Bäume sind nach wie vor triefnass und sorgen dafür, dass ein konstanter Nieselregen auf die Gruppe hernieder geht. Der Regen, der sich hingegen am Boden gesammelt hat, steigt in Form von Dampfschwaden langsam nach oben und hüllt so alles in einen eigentümlichen Nebel.

Das unregelmäßige Piepen von Elijahs Gerätschaften tönt ebenfalls durch die Luft und schafft dadurch allenfalls eine überspannte Atmosphäre. Ab und an ist auch ein Stöhnen von Catherina zu hören und eine flüchtige Untersuchung ergibt schnell, dass sie Fieber hat – die Zeit läuft scheinbar davon. Ein Charakter, der bei einer Probe auf *Intelligence and Doctor* mindestens sechs Erfolgslevel erzielt, wird davon sehr verwundert sein, denn so schlimm war ihr allgemeiner Zustand auch wieder nicht.

Es geht gerade Richtung Mittag als etwas da zwischen all den Bäumen zu erkennen ist; es scheint glatt eine bebaute Lichtung zu sein. Sowie die anderen das sehen, werden sie auch entsprechend ihre Richtung ändern und dort hingehen. Was sie vorfinden, entpuppt sich als eine Art verfallenes Dorf.

Auf einer Lichtung, konzentrisch um eine noch schwach erkennbare, alte Feuerstelle errichtet, standen anscheinend eine größere Zahl primitiver Hütten. Charaktere mit irgendeiner Verbindung zur Kultur der Indianer können die bei mindestens vier Erfolgsleveln bei einer Probe auf *Intelligence and Knowledge* zudem einem Baustil zuordnen, der einem ‚heiligen Platz‘ in einigen indianischen Glaubensrichtungen entspricht. Bei sieben Erfolgen weiß er zudem, dass es sich um ein kosmisches Quadrat handelt – eine Art Schutz- und Bannritus.

Jedenfalls scheinen sie verlassen zu sein, und, ob es jemanden interessiert oder auch nicht, Elijah ruft, nach einem Blick auf mehrere seiner seltsamen Geräte, erfreut aus, dass es hier sicher zu sein scheint..

Auf den zweiten Blick erkennt man zudem noch etwas anderes: Eine der Hütten, die direkt neben der Feuerstelle liegt, wurde derart stabil gebaut, dass sie, anders als alle anderen hier, den Einflüssen der Witterung und der Zeit trotzen konnte und nun etwas deplaziert wirkt.

Doch kann ein Blick in das Innere der Hütte äußerst aufschlussreich für die Spieler werden, denn wer auch einen Blick hinein wirft, bemerkt neben einem altar- oder schreinartigen Holzgebilde eine Reihe Piktogramme, die die hintere Wand bedecken.

DIE GESCHICHTE DER INDIANER

Hier nun erst einmal die Darstellungen im Einzelnen, zum Verständnis sei an dieser Stelle auf Anhang II verwiesen:

1. Darstellung:

Eine Landschaft ist grob dargestellt. Eine leicht gekrümmte Linie läuft als Boden dort entlang, kleine Bilder darüber sind als Bäume zu erkennen. Darüber schwebt ein unförmiger, gesprenkelter Kreis, von einer Art Korona umgeben.

2. Darstellung:

Wieder die Landschaft. Doch diesmal sind die Bäume nur noch am Rand zu sehen, der unförmige Kreis wurde halb im Boden versenkt und die Korona scheint nur noch darauf. In und eng an der Korona sind zudem viele kleine Punkte gezeichnet.

3. Darstellung:

Eine mit indianischen Zelten (Tipis) bedeckte Fläche ersetzt hier die Landschaft von oben. Etwa die Hälfte der Tipis sind ebenfalls von den o.g. Punkten umgeben, die anderen von Bäumen.

4. Darstellung:

Erneut Tipis auf einer Fläche. Diesmal jedoch ist ein Tipi deutlich abgelegen von den anderen, und darüber prangt ein besonders genau gearbeitetes Zeichen: ein Kreis mit vier Spitzen.

GEJAGTE JÄGER

5. bis 9. Darstellung:

Alle diese Bilder zeigen nun das selbe.

Die Tipis, wie schon bei Darstellung vier, mit einem weit abgelegenen, einzelnen Zelt. Das einzelne Tipi liegt zwischen den Punkten und den anderen Tipis, darüber ist ein Adler abgebildet.

Auffällig dabei ist, dass die Qualität der Darstellung immer weiter abnimmt. Ist Darstellung 5 noch in einer qualitativ ansprechenden Weise dargestellt, kann man Darstellung 9 nur noch als Skizze beschreiben.

Danach enden die Darstellungen. Da die Spieler natürlich keinen Zugriff auf Anhang I haben, sind sie auf sich alleine gestellt; fast, denn sollte einer der Charaktere in irgendeiner Form über ausführlicheres Wissen über die Mythologien der Indianer haben, so kann er nach einer gelungenen Probe auf *Intelligence and Knowledge* folgendes verkünden:

Der Baum ist symbolisch zu verstehen. Er ist bei den Indianern das Symbol für die Menschheit und den Kosmos. Im Falle dieser Darstellungen meint er sowohl alle Stämme der Indianer, in ihrer Sicht die Menschheit, sowie auch den Wald in physischer Form, der ja als ihr Lebensraum ohnehin eng an sie gebunden ist.

Auch die Tipis meinen mehr als das bloße Indianerzelt. Die Tipis sind auch Sinnbild für die einzelnen Stämme (oder andere, ähnliche Gemeinschaften) der Indianer.

Der Kreis mit den vier Spitzen ist das Zeichen Manitus, dem zentralen Gott in der indianischen Mythologie.

Der Adler ist das Symbol für Kampf, Krieg und (ehrvollen) Tod

Die Spieler sollten ausreichend Zeit zum Studium und Deuten der Darstellungen haben – es werden vorerst erneut ihre letzten Hinweise auf die Natur ihrer Angreifer sein.

ANGRIFF AUS DEM NICHTS

Allerdings sollte ja nicht zu viel Ruhe einkehren. Sowie die Spieler genug Zeit zum Grübeln hatten, ertönt plötzlich ein seltsamer Pfeifton aus Elijahs Richtung.

Ein prüfender Blick in seine Richtung zeigt den Spielern eine seltsame Situation: der Student steht dort und zielt mit einem seltsamen, unhandlichen Gerät (rein optisch sieht es ein wenig wie ein viel zu großes Richtmikrophon aus) einen der Wege entlang. Das Geräusch kommt eindeutig von ihm und als er die Aufmerksamkeit seiner Kameraden bemerkt, sieht er entschuldigend auf und murmelt etwas von "Ich verstehe das nicht. Dieses Dingen sollte bei Wärme erklingen, keine Ahnung warum es jetzt angeht!"

Sollte den Spielern ein Wurf auf *Perception and Notice* mit einem Erfolgsgrad von mindestens drei gelingen, so erkennen sie, was den Ton ausgelöst hat: Ein Wesen, scheinbar etwa menschengroß, kommt mit schnellen, leicht an laufende Gorillas erinnernden Bewegungen, über den Weg auf Elijah zu. Es ist nahezu unsichtbar und nur durch ein, exakt seinen Konturen entsprechendes, hitzeartiges Flimmern auszumachen.

Seine Geschwindigkeit ist unglaublich und wenn die Spieler noch irgendetwas für Elijah tun wollen, so müssen sie es augenblicklich tun. Ansonsten erreicht das Wesen den Studenten und erlegt ihn mit zwei gezielten Hieben, wonach er (bzw. seine Überreste) in einem blutigen Regen zu Boden geht.

Wer einen Blick auf Neil wirft, kann sehen, wie ihm das kalte Entsetzen ins Gesicht geschrieben steht, Ordell scheint ebenfalls wie festgefroren. Einmal mehr können die Spieler, gemäß Seite 117 des Grundregelwerks, zu *Fear*-Proben genötigt werden.

Nun kommt es natürlich vor allem darauf an, wie die Spieler reagieren. Wenn sie das Feuer auf das Wesen eröffnen, können sie zwar eine Runde lang feuern, danach wirft sich das Wesen aber hinter eine Hütte und verschwindet so aus dem Blickfeld.

So nach zwei Runden springt eines der Wesen knapp neben der Gruppe von einem der Hüttendächer und setzt zum Angriff an, was nun endgültig zu viel für den auf der gegenüberliegenden Seite der Gruppe stehenden Neil ist. Er reißt seine Waffe hoch und eröffnet das Feuer auf das Wesen ... und alles andere, was sich ruckartig bewegt.

GEJAGTE JÄGER

An den Spielern hängen nun in dieser Szene zwei Dinge:

Sie müssen den Angriff überleben.

Sie müssen Neil schnellstmöglich beruhigen und/oder entwaffnen, denn er wird von selber nicht aufhören zu feuern, da er in einen Zustand vollkommener Panik abgerutscht ist.

Die Wesen jedenfalls werden ihre Angriffe erbarmungslos fortsetzen, immer wieder wie Guerillas auftauchen, zuschlagen und verschwinden.

Letztlich gibt es nur einen Ort, wo die Spieler sich sicher verbarrikadieren können: das Haus mit den Piktogrammen: alleine die noch immer stabilen Wände sprechen dafür. Vielleicht liegt ja auch sogar noch Catherina in der Hütte, wenn sie dort während der Recherche niedergelegt wurde.

Zwei, drei Mann sind zusammen mit entsprechenden Proben auf *Strength (doubled)* auch in der Lage, das altar- oder schreinartige Gebilde vor die Türe zu wuchten, so dass der Raum erst einmal relativ abgeschottet zu sein scheint. Die Außenwände bestehen aus massivem Holz, das auch hörbar mehrere Schläge abbekommt, ebenso wie die Blockade der Türe.

Neil verfällt im Inneren des Gebäudes nun völliger Hysterie und springt wahnsinnig lachend umher. Das, gepaart mit den wiederholten Schlägen gegen die Außenwand, sollte weiterhin für Nervosität sorgen. Nach einer Weile verklingt dieser Lärm wieder. Die Biester draußen sind sich ihres Sieges ja ohnehin sicher und bei weitem nicht so zahlreich wie es sich anhört (es sind eigentlich nur drei, aber Lärm machen sie für zehn). Also ziehen sie sich zurück und einfach abwarten werden, bis ihre Beute ihr Versteck verlässt.

EINE WEITERE NACHT IM WALD...

...steht den Spielern nun bevor und wieder haben sie mannigfaltige Möglichkeiten, das Ganze anzugehen.

Sie können die Nacht noch im Indianerdorf verbringen, können zurück zur Hütte reisen oder auch versuchen, sich im dunklen Wald zu verstecken. Doch egal was sie tun: die Nacht verläuft ruhig. Nichts spricht gegen raschelndes Unterholz und knackende Äste in den Ohren der Charaktere, aber es sollte zu keinem "Kontakt" kommen.



GEJAGTE JÄGER

ENDLICH EINE STRASSE

Der Fußmarsch geht dann am nächsten Morgen weiter. Catherina wird zunehmen schwächer, hat aber doch noch eine klare Überlebenschance. Nur scheinen ihre Schmerzen schlimmer zu werden. Wer sie mit einer Probe auf *Perception and Doctor* untersuchen will, der kann das tun, allerdings findet er keine erkennbare Ursache für ihren Zustand...

Der Morgen an sich ist schön und läge nicht eine gedrückte Stimmung auf der Gruppe, würde dieser Wald im gelben Sonnenlicht sicherlich geradezu traumhaft aussehen. Doch das Aufstöhnen von Catherina und die vermutlich kleiner gewordene Gruppe reichen aus, um keine Illusionen aufkommen zu lassen.

Doch die Glücksträhne scheint noch weiter zu gehen: Nach etwa einer Stunde weiteren Marsches erreicht die Gruppe tatsächlich eine Straße – allerdings von Norden herankommend. Das bedeutet, dass sie garantiert falsch sind, denn ihre Straße sollte nördlich von ihnen verlaufen.

Doch die Straße ist definitiv eine Verbesserung und erleichtert das Vorankommen merklich. Ihr zu folgen ist also der nächstliegende Plan.

DIE ZERSTÖRTE BRÜCKE

Euphorisch stapft die Gruppe die Straße entlang und die Stimmung wird merklich besser. Es ist ein Hauch der Zivilisation, der sie umweht und nicht nur, dass es wieder schneller vorwärts geht, man fühlt sich auch einfacher wieder wohler.

Dann dringt das Plätschern eines Flusses an die Ohren der Gruppe und endlich scheint ihre Odyssee ein Ende zu nehmen, doch dann sehen sie die Brücke. Jegliche Hoffnungen zerplatzen, als sie mit Schrecken feststellen müssen, dass sie in sich zusammengebrochen ist.

Der Fluss scheint zu groß zu sein; zu breit um Baumstämme darüber legen zu können und zu tief, um hindurchwaten zu können. Selbst durchschwimmen wirkt unmöglich, da es starke Strömungen zu geben scheint. Dennoch tritt Ordell nach einer Weile des Grübelns vor und erklärt "Ich schaue mal, was sich

auf der anderen Seite befindet, vielleicht ja etwas, was uns rüber bringt, zumal auch ein Dorf dort nicht mehr weit entfernt liegen sollte."

Mit den Worten drückt er einem der Spieler sein Gewehr in die Hand und springt in den Fluss. Es ist leicht zu erkennen, dass Ordell ein geübter Schwimmer ist, ebenso wie zu erkennen ist, dass er kaum in der Lage ist, den Fluss zu überqueren.

Doch schafft er es zumindest bis zum Ufer der anderen Seite, wo er zunächst einmal keuchend beginnt, die etwas steilere Böschung empor zu klettern. Dann jedoch geht wieder alles sehr schnell. Eines der Wesen bricht halb unsichtbar aus dem Wald vor Ordell heraus und stürmt auf ihn zu.

Der Hobbyjäger reißt seine Handfeuerwaffe aus der Hose und feuert drei gezielte Schüsse in das Wesen, dann hat es ihn erreicht, stößt sich vom Boden ab und rammt ihm seine krallenbewehrten Hände nach einem beeindruckenden Sprung durch den Oberkörper.

Dennoch ist es Ordell gelungen, noch einen Treffer zu landen, was das Wesen aus der Bahn geworfen hat, wodurch es nun, mitsamt dem auf den Krallen steckenden Leichnam bis zu den Knien im Wasser landet. Plötzlich schreit es auf, wie von Höllenqualen durchzogen, scheint vollkommen zu verkrampfen und fällt dann leblos in den Fluss.

Ein weiteres Wesen kann währenddessen mit einer gelungenen Probe auf *Perception and Notice* gesehen werden. Wer mehr als drei Erfolgsgrade erzielt, bemerkt zudem, dass es merklichen Abstand zum Fluss hält.

Dieses auf diese Art und Weise gewonnene Wissen könnte ihnen später noch einmal das Leben retten...

WEITER GEN NORDEN

Wie sie nun weiter vorgehen, ist vollkommen ihnen überlassen, doch gibt es nur eine kluge Möglichkeit: Der Fluss ist ihnen ja bekannt und daher können sie auch leicht abschätzen, dass die gesuchte, intakte Brücke weiter gen Norden liegen muss.

Zudem ist es recht leicht, dem Fluss zu folgen, denn solange man sich an ihn hält, kann man sich auch nicht wieder verlaufen.

GEJAGTE JÄGER

Sofern Elijah und/oder Neil noch leben, werden sie auch so verfahren wollen. Außerdem ist es die einzige Möglichkeit die sie sehen, um Catherina weiterhin mittransportieren zu können. Also stapft man wieder los, den Fluss entlang.

DIE FUHRT

Erneut wird es Abend, erneut macht sich gelbliches Zwielflicht breit. Die Atmosphäre wird erneut schummrig, nur das Plätschern des nebenlaufenden Flusses dringt durch die stille Nacht.

Kurz darauf kommt leichter Wind auf und setzt die Bäume leicht in Bewegung, so dass ein konstantes Rascheln durchweg das Gefühl vermittelt, als schleiche jemand neben der Gruppe durch den Wald.

Sollte Catherina noch bei der Gruppe sein, erreicht ihr Zustand eine Art absoluten Tiefpunkt. Schweißperlen fließen zuhauf von ihrer kränklich-bleichen Haut und verkleben ihr Haar. Mehr noch als zuvor wirkt sie dem Tode nahe. Ihr Atem ist extrem unregelmäßig und schwach geworden und ihre Pupillen sind stark verengt, so dass den Charakteren auch ohne Probe *Doctor* klar werden sollte, dass die Zeit drängt.

Dann, irgendwann, als das Zwielflicht der Dämmerung seinen Höhepunkt erreicht hat, entdecken sie dass, was sie retten könnte: eine Engstelle im Fluss, an der sogar eine Überquerung recht gut möglich sein sollte.

Zudem können sie mit einer erfolgreichen Probe auf *Intelligence and Notice* abschätzen, dass sie so sogar eine Abkürzung gehen würden.

Da eventuelle Lichtquellen der Charaktere aber auch spätestens hier versiegen werden, bleibt für sie eigentlich vorerst nur eine Alternative übrig: ein Lager aufzuschlagen, denn momentan sehen sie definitiv nichts.

Dabei bietet sich der Engpass natürlich an. Die Wesen vertragen kein Wasser, somit kann man den Übergang gut absichern, was sicherlich zu einem Vorteil gereichen könnte...

DIE LETZTE NACHT IM WALD

Wenn die Spieler schlau sind, werden sie versuchen, sich in der Fuhr zu verschanzen.

Ein Lauf durch den nächtlichen Wald käme wohl dem sicheren Tod gleich. Es ist dunkel, jegliche Orientierungspunkte verlieren sich schnell und die Wesen sind natürlich auch nicht immer dort draußen.

Demnach sollten die Spieler ihr Lager also an der Fuhr aufschlagen. Das ist generell kein großes Problem, doch ertönen schon bald wieder von allen Seiten raschelnde Geräusche und auch der Fluss plätschert unaufhörlich an ihnen vorbei.

Der eigentliche Angriff der Wesen erfolgt dann irgendwann mitten in der Nacht.

Ein genauer Ablauf kann hier nur bedingt skizziert werden, aber ungefähr sollte es wie folgt ablaufen:

Eines der Wesen zeigt sich dem oder den wachhabenden Spielern bzw. macht sie auf sich aufmerksam. Das sei durch kräftiges Knacken im Unterholz, oder durch etwas anderes, dass sich gerade anbietet.

Es mag auch mal kurz im Sichradius des Charakters auftauchen, aber immer wieder sofort daraus zurückweichen, denn sein Ziel ist klar: es hofft, die Wache ablenken zu können.

Sollte ihm das gelingen, und der entsprechende Spieler so unklug sein und alleine dem Vieh hinterher stapfen, so werden zwei Dinge geschehen: das Lockende wird sich plötzlich aus dem Dunkeln auf die Wache stürzen und ein anderes wird zeitgleich über die zurückgelassenen Schlafenden herfallen. Dabei mag es zunächst einen der verbleibenden NSCs (nicht Catherina, siehe Box weiter unten) töten. Wer eine *Perception and Notice* mit fünf Erfolgsgraden ablegt schreckt sofort aus dem Schlaf hoch, alle anderen erwachen erst in der zweiten Runde des Überfalls.

Danach (oder wenn das Ablenkungsmanöver misslingt) werden sie immer wieder für eine Runde vorstoßen und versuchen, einen der Spieler zu erwischen, ohne selber in Gefahr zu kommen.

Dabei bleiben ihnen verschiedene Möglichkeiten, den Angriff anzuwehren bzw. ihm zu entgehen. Einerseits können sie versuchen, eines der Wesen zu töten - etwa indem sie es ins Wasser stoßen. Wenn der Angriff in irgendeiner Form zu einer Gefahr für die Wesen zu werden droht, werden sie ihn auch abbrechen.

Oder aber die Spieler fliehen sich ins Wasser. Dabei

GEJAGTE JÄGER



sind sie aber wieder einigen anderen Problemen ausgesetzt, die einfach durch die mehrfach betonte Wildheit des Flusses erwachsen. Es fragt sich auch, ob es möglich ist, Catherina bei einer Flucht ins Wasser lebend mitzunehmen.

Irgendwie sollte es aber gelingen, auch diese Nacht zu überleben - wie geschädigt auch immer...

KLEINER HINWEIS

Egal was passiert, die Wesen werden Catherina an dieser Stelle nicht attackieren - teilweise mag das den Spielern sogar auffallen, etwa, wenn die Wesen tatsächlich an sie heran kämen, aber lieber einen umständlichen Angriff gegen ein schlechteres Ziel durchführen.

Der Grund ist die Inkubation der jungen Frau. Ihr Wandel zu einem der unsichtbaren Jäger ist nahezu vollendet und wie sich das für Monster gehören, rühren auch diese hier ihresgleichen nicht an.

FLUCHT AM MORGEN

“Weg hier!” - dieser Gedanke sollte die Spieler nun beherrschen und der Morgen bietet ihnen auch die Chance dazu.

Es ist ein angenehm kühler und klarer Morgen, die Sicht ist ungetrübt und ermöglicht so recht gut, eventuell nahende Wesen auszumachen. Allerdings ist es ein bedeckter Tag, wodurch alles sehr matt und blass wirkt, und allgemein will sich noch kein richtiges Hochgefühl einstellen.

Generell sollte nun zügig weitergelaufen werden. Überall könnten die Wesen lauern, und hier kann einmal eine alte Redensart wörtlich genommen werden: Stillstand bedeutet den Tod!

Vom Abenteuer her ist es zwar nicht vorgesehen, aber wenn die Spieler zu sehr wie bei einer Wanderung durch den Wald schreiten, dann könnte es auch tatsächlich erneut zu einem Angriff der Wesen kommen.

Andernfalls scheinen sie schon fast am Ziel zu sein. Sie kommen gut voran, das Gelände scheint ungleich

GEJAGTE JÄGER

freundlicher zu werden und erste Vögel ertönen wieder aus den Bäumen.

Die Wesen – was die Spieler natürlich nicht wissen – lassen sich zurück fallen, denn sie wissen, dass sie sich schnell der befahrenen Straße nähern und sie wissen auch, dass sie außerhalb ihres Territoriums nichts verloren haben.

Dann tritt sogar die Brücke ins Blickfeld der Spieler und sie scheinen ihm Ziel dann doch ach so nah! Erlösung – endlich Erlösung!

Doch gerade, als sie sich in einem Freudentaumel voller Hochgefühl ihrem Ziel nähern, bricht plötzlich neben ihnen eine Gestalt aus dem Unterholz. Sie hat eindeutig menschliche Form, ist aber halb transparent, als verblasse sie gerade. Ihre Haut scheint fast verschwunden zu sein, man kann dort, wo sie keine Kleidung trägt, bis auf ihre Innereien blicken. Bekleidet ist sie mit einem - auf der Höhe der Brust zerfetzten und stark blutgetränkten - Holzfällerhemd und einer zerrissenen Hose – mit Schrecken erkennen auch die Spieler, wen (bzw. wessen Reste) sie da vor sich haben: Jerry Hosteen.

Seltsame, gurgelnde Laute dringen aus seiner Kehle, während er sich torkelnd nähert. Seine Hände scheinen leicht mutiert zu sein, seine Finger wirken verkrampft, dafür ragen bereits längere, massivere Nägel daraus hervor.

Einmal wäre dies ein guter Zeitpunkt für einen *Fear*-Test gemäß S. 117 des Grundregelwerks.

Hosteens Geist ist bereits verwirrt und er will die Spieler töten, doch wird er sie zunächst umkreisen, und versuchen, sie mit Drohgebärden weiter einzuschüchtern, doch sobald die Spieler aggressiv zu werden drohen, greift er an.

Dies sollte nicht leicht werden, Jerry kämpft mit einer verzweifelten Härte. Er ist verwirrt, voller Zorn, ohne zu wissen, auf wen er zornig sein soll. Er erkennt die Spieler zwar nicht mehr richtig wieder, doch weiß er, dass er mal etwas mit ihnen zu tun hatte und all sein Hass kanalisiert sich nun auf sie.

Doch sollte es ihnen irgendwie gelingen, ihn niederzuringen. Gerade dann, wenn sie endlich siegreich zu sein scheinen und Jerry nur noch

winselnd am Boden liegt, spielt der Wald sozusagen seine letzte Karte aus:

Während des Kampfes ist Catherina gestorben. Niemand dürfte das bemerken, es sei denn, er kümmert sich explizit um sie. Sollte das jemand tun, dann bemerkt er sogar, dass sie nach drei Runden plötzlich ihre Augen aufreißt und er bemerkt ebenso, dass sie von einem rötlichen Schimmer erfüllt sind.

Mit einem furchtbaren, gurgelnden Laut schnellt sie in die Höhe - sollte sie einen Aufpasser gehabt haben, geht sie ihm sofort an die Kehle, ansonsten fällt sie wohl dem in den Rücken, der bei dem Kampf gegen Jerry am weitesten hinten gestanden hat.

Wenn auch Catherina niedergedrungen wurde kehrt Stille ein. Völlige Stille.

Eventuell verbleibende Nichtspielercharaktere sinken zu Boden, richten ihren Blick gen Himmel und verschnaufen hörbar.

Eine gelungene Probe auf *Perception and Notice* gewährt den Spielern aber noch einen beunruhigenden Eindruck: sie sehen, wie aus den Körpern von Jerry und Catherina jeweils ein seltsamer Käfer gekrabbelt kommt und dann mit einem hellen Summen in die Wälder davonfliegt.

Der Käfer war dabei etwa sieben cm groß und seltsam bunt gefärbt - einfach ein verwirrendes Bild.

Doch danach können sie unbeschadet zur Straße, und von dort aus weiter...

ZURÜCK IN DIE ZIVILISATION

Die Straße ist den Spielern ja wohlbekannt und man kann ihr gut und problemlos folgen. Niemand ist scheinbar unterwegs, keine Menschen und keine Monster.

Dann rückt auch endlich wieder die Silhouette des Dorfes ins Sichtfeld und die Rettung scheint gekommen.

Wenige Meter vor dem Beginn der ersten Häuserreihe tritt plötzlich ein Mann aus dem Schatten in ihren Weg – der Indianer, der sie zu Beginn ihrer Reise, im Gasthaus, so finster angestarrt hat.

Er stellt sich ihnen nicht weiter vor, setzt anscheinend

GEJAGTE JÄGER



darauf, dass sie ihn wiedererkennen und fragt dann, was passiert sei.

Wenn die Spieler ihm ehrlich sagen, was passiert ist, dann ist er bereit und in der Lage, ihnen „Ein indianischer Mythos“ aus Anhang I – Der Ursprung des Schreckens zu erzählen.

Sollten sie ihn belügen und dies für ihn augenscheinlich sein, so wird er nur noch meinen “Kein Wunder, dass der Zorn Manitus über unser Land herzog, als der weiße Mann kam...” und wieder in Richtung des Schattens wandern.

Unangenehm kann es für die Spieler dann noch mal in dem Gasthaus werden, wenn sie dort eine Heimfahrt organisieren wollen. Sie sollten schon eine gute Begründung anzubieten haben, warum ein Großteil ihrer Jagdgemeinschaft nicht mehr zurück ins Dorf gekommen ist, wenn sie nicht nach all den Schwierigkeiten auch noch mit einer Mordanklage der kanadischen Behörden hadern wollen. Nachspiel Nun, was passiert nach dem Abenteuer? Das ist zunächst einmal vom Verhalten der Spieler abhängig.

Sollten sie die Behörden informieren wollen, stellt sich erst einmal die Frage der Zuständigkeit.

Das amerikanische Seuchen-kontrollzentrum CDC (Center for Disease Control) sowie die FEMA (Federal Emergency Management Agency) wären bekannte Anlaufpunkte, doch werden sie der Geschichte kaum Glauben schenken. Einzig auf sich selbst könnten die Spieler dadurch die Aufmerksamkeit lenken, denn ihre Geschichte zählt nicht unbedingt zu den sichersten Alibis.

Im Endeffekt sind sie vermutlich die einzigen Überleben eines mysteriös verkleinerten Jagdtrupps, und auch die Wesen haben ja keine erkennbaren Spuren hinterlassen, so dass die Spieler durch unvorsichtiges Verhalten tatsächlich ernste Schwierigkeiten bekommen können.

Anders sieht es schon aus, wenn sie den Indianer ehrlich über die Vorfälle in Kenntnis setzen.

Er wird augenblicklich seine Stammesgenossen alarmieren und gemeinsam mit ihnen bis zu dem alten Indianerdorf zurückreisen und dort versuchen, mit versammelter Macht den ausgebrochenen Käfern Einhalt zu gebieten.

Ob er Erfolg hat?

Das liegt wohl alleine im Ermessen des Spielleiters...

ANHANG I

DER URSPRUNG DES SCHRECKENS

EINE INDIANISCHE LEGENDE

Einst, vor vielen Generationen, lebten in diesen Wäldern hier viele Stämme. Sie bildeten eine Gemeinschaft, jeder hatte sein eigenes Gebiet und alle lebten friedlich.

Der weiße Mann drang nicht bis zu uns hier durch, und wir lebten in Eintracht und Frieden.

Dann jedoch, eines Nachts, fiel ein Stern vom Himmel und schlug in den Wald ein. Alle Stämme gerieten in Aufruf, denn sie hielten den Stern für ein Zeichen Manitus und jeder deutete es für sich.

Einige sahen in ihm ein Zeichen des Heils, andere eine Botschaft vom Fall des weißen Mannes und wieder andere sahen darin der Geister Zorn.

Niemand jedoch wusste, was es wirklich damit auf sich hat.

Letztlich entsandten sie gemeinsam einige Späher, die den Stern untersuchen sollten, doch kehrten sie niemals wieder. Dafür kamen seltsame Wesen ohne Farbe aus dem Wald und töteten viele unserer Brüder, bevor man sie stoppen konnte. Irgendwann einmal kam ein Späher wieder und er berichtete davon, dass der ganze Stern von seltsamen Insekten umkreist war.

Die Geistersprecher deuteten dies als Zeichen des Übels, doch gaben sie nicht auf.

Jeder Stamm entsandte einen Schamanen, die gemeinsam mit einer gleichen Zahl an Frauen, als neuer Stamm, zwischen dem Stern und den anderen Stämmen angesiedelt wurden. Dort sollten sie jedes Jahr ein Ritual vollführen, um Manitu milde zu stimmen und die Käfer einzuschläfern - und tatsächlich gingen die Angriffe durch die kleinen Wesen zurück.

Doch das Dorf wurde komplett isoliert und sollte es dort jemals einen Unfall geben, würde es wohl niemand bemerken.

Vielleicht, ja vielleicht ist es schon längst passiert und eines Tages werden die Käfer als geballte Faust des Zorns der Götter um den weißen Mann und uns, die wir unseren Raum mit ihm teilen, hereinbrechen...

DIE WAHRHEIT DAHINTER

Sehr falsch ist die Geschichte der Indianer nicht, nur nimmt sie wohl kaum noch einer ernst.

Vor mehreren Jahrhunderten stürzte einst ein Asteroid in der Gegend unseres Abenteuers hernieder. Er war nicht groß, wesentlich kleiner als bekannt gewordene Abstürze (wie etwa der in Tunguska im Jahre 1908), so blieben weitreichendere Auswirkungen aus.

Doch trug er etwas mit sich: eine fremde, käferartige Rasse, die zwar alleine keine Gefahr darstellte, jedoch eine für den Menschen verheerende Eigenart hatte: er ist das einzige Wesen im kanadischen Wald, welches vom genetischen Muster her als Wirt für die Käfer geeignet ist.

Sie verändert den Wirt langsam von Innen heraus (siehe auch Anhang III - Werte für das Wesen aus dem Wald), verwandelt ihn in einen grausamen Jäger.

Die Indianer hingegen waren auch nicht machtlos und bedienten sich Abwandlungen alter, schamanistischer Rituale und tatsächlich gelang es ihnen, die Käfer für jeweils ein Jahr auszuschalten. Dann musste das Ritual aber an der selben Stelle wiederholt werden, weshalb man entschied, die Stärksten ihrer Schamanen vorzuschicken, als Abwehrwall gegen die Bedrohung durch die Käfer.

Doch all die Jahre in der Abgeschiedenheit taten den Schamanen nicht gut. Ihre nach und nach inzestuöse Gesellschaft führte zu einer steten Degeneration, nach und nach ging auch das Wissen und die Fähigkeit zur Bekämpfung der Käfer verloren, bis das Volk am Ende nur noch ein Schatten seiner selbst war und das alljährliche Ritual nicht mehr recht gelang.

Bald schon fielen die Käfer über die vorgeschobene Linie des Dorfes her und verwandelten die Bewohner in ihresgleichen.

Etwa drei Monate nach diesem Zwischenfall ereignete sich dann der Unfall der Spieler, so dass sie mitten

GEJAGTE JÄGER

in das Gebiet der frisch eroberten Wirte stolpern – und was dort geschieht, wurde ja schon genau geschildert.

Der Indianer, den die Spieler zu Beginn und am Ende treffen, ist übrigens einer der wenigen in der Region des Abenteurers, der sich noch an die damalige

Aufgabe erinnern kann, und er ist auch in der Lage, die nötigen Schritte zur erneuten Bannung der Käfer einzuleiten – wenn er nicht aktiv wird, wird Kanada sich wohl irgendwann mit einer sehr tödlichen Plage aus den Wäldern auseinandersetzen müssen.

ANHANG II

WICHTIGES ZUR STIMMUNG DES SZENARIOS

Auf einen sehr wichtigen Aspekt des Szenarios wurde bisher nur unzureichend eingegangen und das möchte ich hier doch noch nachholen: die Atmosphäre des Szenarios.

Hier ist der Spielleiter gefordert, denn an ihm liegt es, eine bedrohliche und lebensfeindliche Stimmung zu erzeugen. Es ist wichtig, dass die Spieler sich nicht auf einer Waldwanderung wähnen, sie müssen spüren können, dass überall der Tod lauert.

Der erste wichtige Aspekt dafür ist die Witterung und die Umgebung.

Es ist kalt, zumeist leicht neblig, immer klamm und unter den Bäumen niemals richtig hell. Ständig drohen die Spieler auf dem matschigen Boden auszugleiten, der Vorderste muss sich seinen Weg zwischen viele nassen Ästen hindurchbahnen, die Hintermänner bekommen diese dann vermutlich andauernd ins Gesicht geschlagen.

Die nasse Kleidung klebt an der Haut der Charaktere, wenn sie einen Gegenstand partout nicht ablegen, spüren sie irgendwann, wie ihre Finger verkrampfen. Der Wind bläst ihnen entgegen, treibt ihnen so schon Tränen in die Augen oder füllt in den regnerischen Phasen auf diese Weise ihre Augen mit Wasser.

Der zweite Aspekt ist die Gruppe der Nichtspielercharaktere, die zur Jagdgesellschaft gehören.

Hier muss der Spielleiter dynamisch entscheiden, wo Konfliktherde sind und evtl. auch entsprechend einige NSCs kurzfristig leicht umplanen, Hauptsache das es nie langweilig wird.

Man denke nur an den Film Alien: die Mannschaftsmitglieder sind sich auch nicht alle grün, halten zwar in Notsituationen gut zusammen, aber haben in den Ruhephasen auch ihre eigenen Probleme.

Da wäre beispielsweise Neil, der alles andere als ein erfahrener Abenteurer ist und durch seinen Geisteszustand, der immer kurz vor „Panik“ steht, schon für genug Unruhe sorgt. Eventuell kann es sogar zu Konflikten um die Führung der Gruppe kommen.

In unserer Testspielrunde schwang sich ein polnischer Charakter namens Vlad schnell zu einem Führungscharakter der Gruppe auf und um ihn in seiner Effektivität zu bremsen zeigte Ordell zunehmend rassistische und auch machtsüchtige Tendenzen, so dass auch auf dieser Ebene für Ärger gesorgt war.

Dazu kommt noch Catherina. Sie liegt im Koma, leidet eindeutig und ist durchweg ein Hindernis. Gerade wenn die Charaktere zu ihr sehr extreme Standpunkte einnehmen (also „mitnehmen um jeden Preis“ oder „zurücklassen um jeden Preis“) kann das zu wunderbaren Konfliktsituationen führen.

Außerdem erwächst aus ihrer Verletzungen eine ganz andere Schwierigkeit: sollte einer der Spieler in die Rolle eines notdürftigen Arztes schlüpfen, sollte der Spielleiter exakt auf das achten, was er tut.

Beispielsweise mag er ihr zwar direkt nach dem Unfall einen Verband anlegen, doch wenn er ihn auch nach Tagen vergisst zu wechseln, dann sollte er auch mit entsprechenden Konsequenzen leben müssen: Eiter, Entzündung, Wundbrand.

Zuletzt sei aber noch darauf hingewiesen, dass nicht die Jagdgruppe der Feind ist. Wenn tatsächlich mal ein Konflikt zu eskalieren droht, dann sollte der SL möglichst effektiv daran erinnern, wer der Feind ist, indem er die Wesen erneut zuschlagen lässt.

Letztlich sollte die Atmosphäre durch zwei Dinge gekennzeichnet sein: Unsicherheit und Paranoia.

ANHANG III - WERTE FÜR DAS WESEN AUS DEM WALD

Nun wollen wir uns aber mal dem Wesen selber ein Detail widmen.

Aufgrund seines Wirtes ist es natürlich weiterhin humanoid, doch bewegt es sich gebückt und sein Lauf ähnelt eher dem eines Menschenaffen denn dem eines "echten" Menschen.

Auf nicht weiter geklärte Art und Weise bildet ihre Haut eine Art Film, der ihnen einen durchscheinenden Charakter verleiht. Ihr Erscheinen kann grob mit dem Flimmern verglichen werden, das man an heißen Tagen beispielsweise über dem Asphalt beobachten kann.

Dieser Film ist auch nicht weiter zu beschädigen, Gewehrkugeln u.ä. sind hingegen auch davon betroffen.

Andere Projektile und Wurf Waffen, die aus dem Wesen herausragen, nachdem sie getroffen haben (etwa Pfeile oder Messer), sind hingegen soweit zu erkennen, wie sie nicht in dem Wesen stecken, was fortan zu einer leichteren Erkennung in Kampfsituationen führen kann.

Ihre Veränderung hat jedoch noch eine andere Wirkung auf die Wesen: sie reagieren allergisch auf Wasser.

Regen ist ihnen unangenehm, aber sie können damit leben, da er direkt an ihnen herabfließt. Wasser, das sie hingegen ganz umschließen kann – etwa ein Fluss oder ein See – ist nahezu direkt tödlich, da es zu einer starken chemischen Reaktion mit dem Film kommt.

Dies ist auch die einzige klare Schwachstelle der Wesen.

Stirbt der Körper, in dem sich der Käfer niedergelassen hat, entfaltet der bisher nur tarnende Film plötzlich eine toxische Wirkung und zerfrisst der Körper binnen weniger Sekunden. Übrig bleibt der Käfer, der vermutlich noch einen kurzen Moment durch die Luft kreist und dann davonfliegt.

Abschließend nun noch die regeltechnischen Informationen zu dem Wesen aus dem Wald und anderen, potentiellen Gegnern:

Name: Unsichtbare Jäger
Motivation: Menschlinge erjagen
Kreaturentyp: Von außerirdischen Käfern mutierter Mensch
Attribute: Str 6, Dex 6, Con 6, Int 3, Per 3, Will 3
Ability Scores: Muscle 18, Combat 19, Brain 13
Life Points: 79
Special Abilities: Hard to Kill 2, Invisible, Natural Armor 10, Natural Weapon (Claws; medium), Unique Kill (water)



Name: Mutierte Leichen (Jerry und Catherina)
Motivation: Bekannte Menschlinge erjagen
Kreaturentyp: Von außerirdischen Käfern mutierter Mensch
Attribute: Str 6, Dex 5, Con 5, Int 3, Per 3, Will 3
Ability Scores: Muscle 18, Combat 16, Brain 12
Life Points: 69
Special Abilities: Hard to Kill 2, Invisible, Natural Armor 10, Natural Weapon (Claws; medium), Unique Kill (water)



ANHANG IV - EMPFOHLENES SEKUNDÄRMATERIAL

Im Folgenden noch eine Liste des Materials, welches uns inspiriert hat.

Akte X

1x20: Der Kokon (Darkness Falls): Alleine mit einigen „NSCs“ im Wald und uralte Insekten als Gegner, damit ist diese Folge natürlich das ideale Futter für jeden SL, der vor hat, „Gejagte Jäger“ zu leiten.

4x09: Tunguska, Teil 1 (Tunguska) & 4x10: Tunguska, Teil 2 (Terma): Von der Handlung her diesem Szenario eher unähnlich, aber auch hier wird ein niedergegangener Asteroid mit einer Alienrasse „an Bord“ thematisiert.

5x04: Vom Erdboden verschluckt (Detour): Eine weitere, ideale Inspiration für „Gejagte Jäger“. Ein großer Wald abseits der Zivilisation, eine äußerst gemischte Gruppe an Charakteren und ein fast unsichtbares, jagendes Wesen. Was will man mehr?

Millennium

2x12: Alaska (Luminary): Ein Protagonist alleine in einem unwegsamen und matschigen Wald, kaltes und schlechtes Wetter und zuletzt noch den Transport eines Verletzten in einer notdürftigen Trage machen auch diese Folge zu einer sehr guten Quelle.

Filme

Das Ding aus dem Sumpf (Swamp Thing): OK, thematisch und vom Verlauf der Handlung her sicherlich nicht zu eng mit dem Szenario verwandt, bietet dieser Film doch sehr schöne Aufnahmen

der titelgebenden Sumpfgegend, die hilfreich sind, wenn man den Wald etwas ausschmücken möchte.

Predator: Ein Wald. Ein unsichtbarer Jäger. Ein Haufen Bewaffneter. Ein Filmklassiker und dazu noch mit Arnold Schwarzenegger. Sollte ohnehin jeder in seinem Leben mal gesehen haben.

Kurzgeschichten

Francis Paul Wilson – Hinter dem Schleier (The Barrens): Eine Cthulhu-Kurzgeschichte des Amerikaners F. Paul Wilson, auf Deutsch in der Kurzgeschichtensammlung Die Saat des Cthulhu zu finden. Sie hat zwar wieder einmal nicht viel mit dem Plot dieses Abenteurers gemein, aber sie spielt zu großen Teilen in den Wäldern von New Jersey und war einer der Gründe, weshalb die Grundidee zu diesem Szenario entstand.

Algernon Blackwood – Der Wendigo (Wendigo): Ein kanadischer Wald, Jäger und Gejagte, seltsame Indianer, gruselige Stimmung, alte Sagen die keiner mehr ernst nimmt und ein Stück echte Literaturgeschichte, das wie für uns geschrieben zu sein scheint. Auf Deutsch u.a. im Suhrkamp-Band „Das leere Haus“ zu finden.