

## Impressum

Der Trodox - Ars Arcana - Mini  
RSPzeitschrift, Nr. 70, 34. Jg./2022  
Herausgeber/V.i.S.d.P.: TX-Team  
Redaktion: Kai Ellermann, Nils Rehm  
Layout: Nils Rehm

Autor: Simon Windhorst  
Zeichner/Fotos: Tobias Haas, Yvonne  
Tauss, Simon Windhorst, Fotoarchive  
Redaktionsanschrift:  
Der Trodox, c/o Nils Rehm, Dielinger  
Weg 8, 32361 Preußisch Oldendorf  
Internet: [www.trodox.de](http://www.trodox.de)

eMail: [Trodox@gmx.de](mailto:Trodox@gmx.de)

Copyrights: Kopien sind nur für die Ver-  
wendung im Heimrollenspiel und zum  
Spielen auf Cons gestattet. Für weiterge-  
hende Nutzung ist vorher eine Genehmi-  
gung der Redaktion einzuholen. Alle Ur-  
heberrechte liegen bei den Autoren der

Artikel, Zeichnern, Fotografen, Firmen  
bzw. dem Trodox. Die Nennung und Nut-  
zung von Warenzeichen und sonstigen  
Produktbezeichnungen stellt keine Verlet-  
zung des jeweiligen Urheberrechts dar.  
Das Copyright liegt beim jeweiligen Her-  
steller/Inhaber der Rechte.

## EINLEITUNG SPIELER

16.06.1976: Konstable Wrickelton ging wie jeden Tag seine gewohnte Route durch die Straßen von Regis, Lyme. Die Bewohner hier sind übervorsichtig, deshalb bestand auch sein Chef darauf, dass er jeden Abend diese Runde geht. Er fand, dass sein Chef etwas übertrieb. In den vergangenen zehn Jahren hatte er es hauptsächlich mit Beschwerden von alten Menschen über ihre Nachbarn zu tun gehabt. Was sollte auf einer solchen Insel denn schon passieren?

Obwohl es schon dunkel geworden war, konnte er den alten, verlassen liegenden Jahrmarkt im Laternenlicht erkennen. Der Jahrmarkt stammte noch aus einer Zeit vor ihm, jedenfalls hatte er diesen nie in Aktion erlebt. Dass auch andere sich nicht die Mühe gemacht hatten, ihn wieder zum Leben zu erwecken, merkte er schon alleine an dem Zustand: Die Hütten hatten schon keine Dächer mehr und wenn doch, dann waren diese mit Moos und Pilzen überwachsen. Auch die wenigen Fahr-  
geschäfte sahen nicht besser aus.

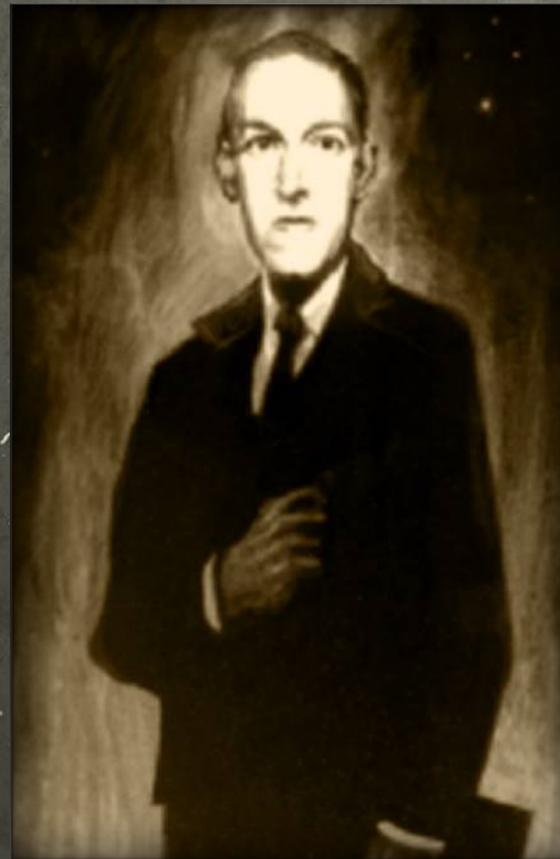
„Dieser Jahrmarkt musste mal früher der Stolz der Insel gewesen sein.“, dachte Wrickelton sich. Beim Blick auf die für heutige Verhältnisse kleine Achterbahn und das verrostete Kettenkarussell konnte er sich die Kinder vorstellen, die vor Aufregung schrien, wenn die Achterbahn ihre Runden drehte.

„Was aus denen wohl geworden ist?“, fragte er sich. Alle Bekannten und Freunde lebten nicht viel länger als er selbst auf der Insel und die älteren Leute auf der Insel waren zugezogen, um ihre Rentenjahre in Ruhe vor dem Großstadt-  
lärm zu genießen.

Als er schon fast weitergehen wollte, blieb sein Blick am alten Gruselkabinett hängen. Musste wohl früher eine der Hauptattraktionen gewesen sein, bei der Aufmachung, die sich unter den bewachsenen und verrosteten Wänden erahnen ließ. Jedoch war es etwas anderes als die zerfallenen Plastikskelette oder der verrostete Gorillakopf (Oder sollte es doch eine Art von Sumpfmönster darstellen?): Das leichte, grünliche Glim-

# DIE INVASION DER PARASITEN

Ein Abenteuer für *Cthulhu Now*



men, das aus dem Eingang zu kommen schien. Er hatte schon bei vorherigen Rundgängen mal ein Poltern gehört, das er sich aber mit streunenden Katzen erklärt hatte. Jetzt konnte er aber nicht einschätzen, was es verursachte. Bevor er sich auf den Weg machte, um nachzusehen, was das Glühen verursachte, dachte er noch: „Hoffentlich haben die Katzen nichts umgeworfen. Wer weiß, was dort unten gelagert wurde. Nicht dass noch ein Feuer entfacht wird.“

In dieser Nacht kehrte Konstable Wrickelton nicht nach Hause zurück und auch in den folgenden fand man keine Spur von ihm. Irgendwann gab sich die Familie damit ab, ihn nie wieder zu sehen. Intern versuchte man so gut wie möglich das Verschwinden geheim zu halten, um die Inselruhe durch Presserummel zu stören.

Daher war es reiner Zufall, dass die Privatdetektei der Spielercharaktere (SC/Detektiv 1 + Detektiv 2) davon erfuhr: Die große Zeit der Privatdetektive scheint vorbei zu sein. Es war, wie an jedem Tag, recht wenig zu ermitteln für die zwei Detektive, als sie unvermittelt einen hysterischen Anruf bekamen. Die Anruferin, eine gewisse Dorothy Clare, quasselte in einem Zug darüber, dass die Sicherheit der Kinder bei ihr gefährdet sei, dass sie schnellstmöglich sehr gute Ermittler brauche und deshalb sofort angerufen habe und dass die Polizei nichts unternehmen wolle. Sie scheint sich dann vom Gespräch abzuwenden und zu einem Kind zu sprechen: „Michael, wie geht es dir? Mami ist gleich bei dir.“ Sie flüstert noch, dass sie (die SC) zur Insel „Isle Sorna“ kommen sollen, um sich mit ihr in den „Arkham-Apartments Nr. 39“ zu treffen. Dann legt sie auf. Etwas verwirrt versuchen die SC die Tatsachen zu sortieren. Sie konnten zwar kaum mitschreiben, haben jedoch die Adresse notieren können. In diesem Moment kommt auch ein Journalistenteam (SC/Journalist 1 + Journalist 2) herein. Die Detektive hatten zugesagt, dass sie von jenem Journalistenteam für ein paar Tage begleitet werden dürfen. Dabei hofften sie auf neue Kunden durch einen Artikel über

sie. Was sie jedoch nicht wussten: Die Journalisten befinden sich in einer ähnlich schlechten Situation wie sie selbst. Immer seltener konnten sie Artikel an Zeitungen verkaufen und beim Verkauf an größere Zeitungen war meist entweder jemand schneller oder sie wurden sehr schlecht bezahlt. Daher haben die beiden überhaupt nicht vor, einen Artikel über „Die modernen Privatdetektive“ zu schreiben, sondern hoffen auf Insiderinformationen, die sie verkaufen können. So machen sich die vier auf den Weg und finden sich schon wenige Stunden später, dank der Hilfe des freundlichen Seemanns William Campbell und seines Bootes, an den Docks von Isle Sorna wieder.

## Einleitung Spielleiter

Unter den Spielercharakteren (SC) müssen folgende Berufe vorhanden sein:

- 2x Detektiv
- 2x Journalist

Bis auf die im Intro gegebenen Vorgaben (Journalisten-Team auf Artikelsuche + nicht viel beschäftigte Detektive) können die Charaktere von den Spielern frei gestaltet werden.

Die Geschichte wird in drei Teile unterteilt:

### • Intro:

Die Spieler werden vom Spielleiter eingeführt und kommen an der Insel an. Sie können sich dann an den Docks umschauen.  
*Ziel:* Aufbruch zum Inseldorf Regis Lyme.

### • Ermitteln:

Die Spieler können jetzt frei auf der Insel recherchieren und verschiedene Orte besuchen. Ereignisse treten je nach besuchtem Ort und vergangener Zeit auf.  
*Ziel:* Entdecken des Geheimgangs auf dem Markt.  
*Wichtig:* Bei Nebencharakteren wird nicht explizit erwähnt, wann sie infiziert werden. Der Spielleiter kann nach eigenem Ermessen bestimmen, wann dies der Fall ist. Bestimmend ist nur, was für die Handlung sinnvoll ist.

### • Finale:

Die Spieler werden durch ein Tunnelsystem gejagt.

*Ziel:* Sie entkommen durch einen zweiten Ausgang, wobei die Vermittlung, wie knapp sie am Untergang standen, wichtig ist.

### Räumliche Vorbereitung (optional):

*Erzeugung bedrückender Stimmung:*

- gedimmtes bzw. wenig Licht (Solange die Spieler noch die Handouts lesen können)
- ein kleinerer Raum kann auch zu einer bedrückenderen Stimmung führen
- Zum Thema passende Accessoires kann man als Dekoration ausstellen.

## Wichtige Charaktere

### WILLIAM ARCHIE CAMPBELL

*Alter:* 56 Jahre  
*Geburtsdatum:* 16.05.1920

*Familie/Freunde:* keine Familie, abgeschottet, Kontakt mit dem Kioskbesitzer Paul Evans, unterhält sich gelegentlich mit Archibald Ward

*Beruf:* Seefahrer/ Fischer

*Beschreibung:* nachdenklich, oft in Gedanken versunken, dafür: freundlich, sehr hilfsbereit



WILLIAM ARCHIE  
CAMPBELL



KONSTABLE JONATHAN  
WRICKELTON

*Sonstiges:*

- Hat, als das Gebiet noch häufig von Touristen besucht worden ist, diese mit seinem Schiff übergesetzt. Jetzt, wo der Tourismus-Boom abgeklungen ist, musste er sein Schiff verkaufen und fischt mit einem kleinen Kahn, um sein Brot zu verdienen.
- Der Verlust seines Schiffes hat ihn sehr mitgenommen. Er lebt abgeschieden, oft auf See.

*Nur für den Spielleiter:*

Nachdem die Gruppe die Docks verlassen hat, wird er von Konstable Wrickelton infiziert. Folgen: Nicht mehr freundlich bzw. hilfsbereit den SC gegenüber, weigert sich, die SC von der Insel zu bringen.

*Probe:* Spieler können einen seltsamen Geruch wahrnehmen.

### KONSTABLE JONATHAN WRICKELTON (vermisst)

*Alter:* 40 Jahre  
*Geburtsdatum:* 14.06.1936

*Familie/Freunde:* Frau: Christine Wrickelton, Sohn: David Wrickelton

*Beruf:* Polizist

*Beschreibung:* wird als sehr liebenswürdig, hilfsbereit und als manchmal auch als mit etwas zu viel Selbstvertrauen ausgestattet beschrieben

### DOROTHY CLARE

*Alter:* 41  
*Geburtsdatum:* 42.01.1935

*Familie/Freunde:* einen Sohn (Michael)

*Beruf:* Lehrerin (unterrichtet die wenigen Kinder auf der Insel bei sich Zuhause)

*Aufenthaltsort:* lebt in den Arkham-Apartments Nr. 3

*Beschreibung:* allein erziehende Mutter, arrogant,



DOROTHY  
CLARE

überfürsorglich gegenüber ihrem Kind, selbstverliebt

*Sonstiges:*

- vor zehn Jahren auf die Insel gezogen, um ihren Sohn in einer friedlichen Umgebung aufwachsen zu lassen
- Mann hat sie verlassen und durch die Scheidung viel Geld hinterlassen

*Wenn infiziert:*

Benimmt sich wie unter Drogen: Sitzt auf dem Sessel und guckt - lächelnd - Löcher in die Wand. Ihr Haus ist dann auch völlig verwüstet. Bei etwas genauerem Hinschauen sehen die SC, dass sie stark am rechten Unterarm blutet, es sie anscheinend aber nicht kümmert. Dass der Grund die fehlende Hand ist, kann man durch den langen Ärmel nicht sehen.

Die abgehackte Hand kann man im Badezimmerwaschbecken finden: Hat gewöhnliche Haut, jedoch anstelle von Knochen und Fleisch quillt aus der offen stehenden Wunde ein pilzähnliches Gemisch heraus. Wenn man die Hand in die Nähe von Dorothy oder irgendeiner anderen Person hält, beginnt sie, stark zu zucken.

## MICHAEL CLARE

*Alter:* 8 Jahre

*Geburtstag:* 21.04.1966

*Beruf:* Schüler

*Familie/Freunde:* Mutter: Dorothy Clare, Bester Freund: David Wrickelton

*Hobbys:* malt und liest sehr viel

*Beschreibung:* sehr schüchtern, sagt nicht viel, geringes Selbstwertgefühl

*Aufenthaltort:* Arkham Apartments Nr. 39 (zu Hause), Nr. 42 (bei David Wrickelton)



## ARCHIBALD WARD

*Alter:* 74 Jahre

*Geburtsdatum:* 15.03.1902

*Familie/Freunde:* keine Familie, spricht manchmal mit William Campbell oder anderen Menschen in seinem Alter, sehr gut befreundet mit dem Kiosk-Verkäufer Paul Evans

*Beruf:* Rentner

*Hobbys/Beschäftigung:* meistens an den Docks oder auf anderen Bänken in der Natur sitzen

*Aufenthaltort:* an den Docks, Wohnung in den Arkham Apartments

*Beschreibung:* alt, verbittert, senil

*Sonstiges:*

Ist davon überzeugt, dass die Vögel böse sind und Unheil bringen. Geheim: Überzeugung kommt von einem traumatischen Erlebnis aus dem Krieg.

*Infiziert:* Wird auch von Campbell infiziert, nachdem die SC Regis Lyme betreten haben. Er bekommt jedoch, bevor er Symptome entwickelt, einen Schock, ausgelöst von seinem Trauma durch den Angriff von Campbell und stirbt, bevor der Pilz die Kontrolle übernehmen kann.



## CHRISTINE WRICKELTON

*Alter:* 34

*Geburtstag:* 10.11.1942

*Beruf:* kein fester Beruf (hilft gelegentlich im SB-Markt aus)

*Beschreibung:* Ist noch immer deprimiert wegen des Verschwindens ihres Mannes, hat sich jedoch damit abgefunden, dass er nicht mehr zurückkommt; bietet immer

sehr reichlich zu essen und zu trinken an.

*Aufenthaltort:* Arkham-Apartments Nr.42

*Sonstiges:*

- kümmert es nicht mehr, dass die Ermittlungen aufgehört haben
- denkt, dass weitere Ermittlungen es nur noch schlimmer machen, beantwortet daher sehr ungern Fragen zu ihren Mann
- was sie preisgeben kann: strenger Boss (Inspektor Les-trade), gut befreundet mit Edgar Cook

*Infiziert:* wird von ihrem Sohn David infiziert, als er wieder nach Hause kommt. Benimmt sich sehr glücklich und scheint nichtmehr an ihrem Ehemann zu denken.

## DAVID WRICKELTON

*Alter:* 10 Jahre

*Geburtstag:* 06.08.1964

*Beruf:* Schüler

*Hobbys:* draußen spielen, basteln

*Beschreibung:* normalerweise energisch, aufgeschlossen, Plappermaul; seitdem sein Vater verschwunden ist: sehr schreckhaft, redet nicht

*Aufenthaltort:* Arkham-Apartments Nr. 42

## KONSTABLE EDGAR COOK

*Alter:* 33

*Geburtstag:* 30.08.1943

*Beruf:* Polizist

*Familie/Freunde:* keine Familie auf der Insel, war sehr gut mit Jonathan Wrickelton befreundet

*Beschreibung:* sehr aufgeschlossen, blauäugig, aufgekratzt



*Aufenthaltort:* Arkham-Apartments Nr. 41, Polizeiwache

*Sonstiges:*

Der Verlust seines besten Freundes scheint ihn sehr mitgenommen zu haben. Er versucht das aber zu verstecken.

*Wenn infiziert:*

Erinnert sich nicht an den Rundgang und das Treffen mit David. Sagt noch, dass er hofft, geholfen zu haben und lehnt weitere Fragen und Hilfebitten höflich, mit der Begründung, dass er jetzt arbeiten müsse, ab.



DOCTOR  
JOSEPH PIERCE

### DOKTOR JOSEPH PIERCE

*Alter:* 49 Jahre

*Geburtstag:* 07.05.1927

*Beruf:* Arzt

*Aufenthaltort:* Klinik

*Beschreibung:* überlegt, kalt, unaufmerksam

### INSPECTOR EDWARD TOBIAS LESTRADE

*Alter:* 44 Jahre

*Geburtsdatum:* 22.01.1932

*Beruf:* Polizeichef

*Beschreibung:* sehr strikt, schreit sehr oft, strategischer Denker

*Aufenthaltort:* Polizeirevier

*Sonstiges:*

Hält nicht viel von der Presse, hat ein gutes Verhältnis zum Bürgermeister.

### ALFRED PERCY KING

*Alter:* 52

*Geburtstag:* 10.02.1924

*Beruf:* Bürgermeister

*Beschreibung:* selbstverliebt, egoistisch, machtsüchtig

*Aufenthaltort:* Rathaus

*Sonstiges:*

- hat ein gutes Verhältnis zum Polizeichef Lestrade
- mag keine Journalisten
- wurde am Ende des Tourismus-Booms ins Amt gerufen und seitdem wird er für seinen Einsatz für Ruhe immer wieder gewählt.
- geheim: Er kandidiert nur als Bürgermeister, damit er seinen Macht- und Kontrollrang befriedigen kann. Er hat dafür gesorgt, dass der Tourismus-Boom aufhörte, indem er die Überreise erschweren und die Attraktionen zerstören und schließen ließ.

Wenn mehr Menschen infiziert sind, schließt er sich in seinem Büro ein und nimmt einen 22er- Revolver aus seinem Bürotisch, um sich zu verteidigen. Er erschießt Doktor Pierce, nachdem dieser versucht hat ihn zu infizieren.

### HENRY LEWIS WHITE

*Alter:* 66

*Geburtstag:* 1910

*Beruf:* Priester

*Beschreibung:* etwas durch den Wind, gutmütig, stark gläubig, paranoid

*Aufenthaltort:* Kirche

*Sonstiges:*

Hält nicht viel von Dorothy Clare und erzählt den SC, wie sie an das Geld gekommen ist (Scheidung: siehe Dorothy Clare) .

Hält auch nicht viel von Alfred King, da er den Grund für dessen Kandidatur kennt (Ego: siehe Alfred King)

Er ist daher paranoid, weil er als Priester und Beichtvater die Geheimnisse von zahlreichen Menschen auf der Insel kennt.



INSPECTOR EDWARD  
TOBIAS LESTRADE

ORTE

### ISLE SORNA

*Positionsbeschreibung:*  
nördlich von „Isle of Arran“ und südöstlich von der „Isle of Gigha“

- vor zehn Jahren ein beliebtes Touristengebiet
- jetzt kaum bekannt
- großer Anteil der Bevölkerung besteht aus älteren Menschen



ALFRED PERCY  
KING

### REGIS LYME

Ein kleines Inseldorf auf Isle Sorna; Die gesamte Bevölkerung scheint in den letzten 20 Jahren auf die Insel gezogen zu sein. Was vor zehn Jahren noch ein beliebtes Touristengebiet gewesen zu sein scheint, wird jetzt überwiegend von älteren Menschen bewohnt oder von solchen, die von der restlichen Zivilisation genug haben und ein ruhiges Leben verbringen wollen.

### DIE DOCKS

Der Startbereich der SC: Nach der Einführung durch den Spielleiter finden sich die SC an den Docks.

*Beschreibung/Interaktion:*

- Die Docks sind weitgehend leer: Es befinden sich hier lediglich ein Laden für Fischereizubehör auf der rechten Seite (allerdings geschlossen) und ein Kiosk auf der linken Seite.
- in etwas kürzerer Entfernung zu den SC: eine kleine Hütte bzw. ein kleines Haus in halbwegs ordentlichem Zustand - der Anstrich löst sich teils (Wohnung von William Archie Campbell)
- Am Kiosk können die SC eine Karte der Stadt und der Insel kaufen/geschenkt bekommen (siehe Karte 1 + Karte 2)

*Orte an den Docks:*

- Kiosk: ein kleiner Laden, der Zeitschriften, Zeitungen, Kleinigkeiten zu Essen, Süßigkeiten und sonstigen Krimskrams verkauft.



PAUL  
EVANS

- Der Ladenbesitzer, Paul Evans, ist ein mittelalter, freundlicher Mann, der sich sehr um Archibald Ward kümmert und sehr gut mit ihm befreundet ist.
- Vor dem Laden sind ein paar Stühle mit Tischen aufgestellt. Ein Tisch wird von einem älteren Mann besetzt (Archibald Ward).
- Shop für Fischzubehör: rustikales, hölzernes Gebäude, scheint seit längerem geschlossen zu

sein; bei Nachfrage: Der Laden gehörte Campbells alte Kollegen, der jedoch wegen mangelndem Tourismus fortgezogen ist.

*Ereignisse:*

Wenn die SC über die Docks gehen, kommt Archibald Ward auf sie Personen zugehumpelt und redet theatralisch auf sie ein, dass sie von der Insel verschwinden sollen, solange sie noch können, denn „Die Vögel sind verflucht!“. Daraufhin kommt Paul Evans aus seinem Kiosk heraus und geht dazwischen. Er entschuldigt sich für das Verhalten Wards und erklärt es mit dessen Kriegsvergangenheit. Dann stellt er sich und Ward vor. Danach bietet er den SC Hilfe an. Er kann sie zum Dorf Regis Lyme auf der Insel bringen und stellt sich und seinen Laden für Fragen und Hilfe zur Verfügung. Eine Karte ist unter anderem hier von dem Dorf und der Insel verhanden)

*Nur für den Spielleiter:*

Als die SC die Docks verlassen, hört Campbell ein seltsames Geräusch, das aus dem alten Fischereizubehörladen herrührt. Als er schließlich nachsehen geht, findet er die gefährlichen Pilze darin vor, die ihn leider sogleich mit ihren Sporen infizieren.

*Ziel:*

- Die Spieler sollen sich orientieren und an die Insel herangeführt werden.
- Am Ende sollen sie sich in das Dorf Regis Lyme begeben.

**ARKHAM-APARTMENTS***Nr. 39: Haus von Familie Clare*

*Beschreibung:* modern eingerichtet, sehr viele Räume, sehr viel Platz, sehr viele Fotos von Dorothy und ihrem Sohn; es liegen kaum Sachen von Michael herum

Wenn die SC das erste Mal zu Dorothy ins Haus kommen, ist sie gerade dabei zu kochen und Michael malt in seinem Zimmer.

Wenn Dorothy die SC sieht, fängt sie sofort an zu reden, als gäbe es keine Pause zwischen dem Telefonat und dem Gespräch: „Ach bin ich froh, dass sie da sind. Sie müssen die Detektive sein, stimmt's? Ich erzähle ihnen am besten gleich alles, damit sie schnellstmöglich diese Gefahr beseitigen können...“ Sie informiert die SC zunächst, warum sie sie angerufen hat:

Vor drei Monaten sei ein Mann verschwunden, der bei der Polizei gearbeitet hat. Er sei eines Nachts bei seinem Rundgang verschwunden und es sei komisch für sie, dass jemand einfach so auf einer kleinen Insel verschwindet. Dazu habe die Polizei nichts unternommen und den Fall nach ein paar Tagen abgeschlossen.

Ihre Sorge: Es handelt sich vielleicht um eine Verschwörung der Regierung und die Inselbewohner werden als Test-Kaninchen benutzt. Als nächstes werden die Kinder entführt.

Wenn die SC Michael nach dem Verschwinden fragen, dreht sich der Kleine sofort zu seinen Malsachen um und ignoriert die SC danach.



HENRY LEWIS  
WHITE

*Für den Spielleiter:*

Doktor Pierce infiziert Dorothy, als sie kurz bei ihm wegen einer kleinen Verletzung vorbeischaud, die sie sich beim Kochen zugezogen hat. Wenn sie zurückkommt, versucht sie auch Michael zu infizieren. Dieser wehrt sich jedoch mit Steinschleuder und Küchenmesser und schafft es dadurch, dass Dorothy ihre Kräfte überschätzt und das Messer in ihre Hand fährt. Das macht sie so wütend, dass sie daraufhin Michael nicht infiziert aber ihn und ihre Hand in mehrere Teile zerhackt. Die SC können, wenn sie zurückkommen, Dorothy blutend im Sessel (siehe Dorothy Clare) und den zerhackten Michael und Dorothys Hand im Badezimmer verteilt vorfinden.

*Nr. 42: Haus von Familie Wrickelton*

*Beschreibung:* relativ kleine, aber trotzdem geräumige Wohnung; sehr viele Familien-/Urlaubsfotos; auch Fotos von Christine und Jonathan, als sie noch jünger waren.

Das erste Mal ist David nicht dort. Nachdem die SC Edgar Cook getroffen haben und mit ihm den Rundgang gemacht haben oder ihn abgelehnt haben, ist er die ganze Zeit zu Hause bei seiner Mutter.

*Für den Spielleiter:*

David ist in der Zeit, in der die SC zum ersten Mal im Haus sind, draußen und erkundet die Insel. Dabei trifft er William Campbell und wird von ihm infiziert.

**POLIZEIREVIER**

Ein kleines Revier mit wenigen Angestellten; Der Polizeichef Lestrade ist genauso unfreundlich wie der Bürgermeister zu den SC. Er möchte eigentlich nichts über die Ermittlungen sagen. Was er nach längerem Nachbohren preisgibt, ist die sehr gute Freundschaft von Wrickelton mit Konstable Edgar Cook.

Edgar Cook kann man auch auf der Wache antreffen und er redet auch bereitwillig über alles, was den Fall betrifft. Er bietet sich sogar an, mit den SC den Rundgang zu gehen, den Wrickelton zuletzt nehmen sollte.

*Der Rundgang:* Bei dem Rundgang gehen die SC über den großen Platz in der Mitte neben dem Rathaus vorbei. Dann

durch die Straße links am Rathaus und am Krankenhaus vorbei. Dann biegen sie nochmals links ab in Richtung alter Markt. Als sie fast dort angekommen sind, begegnet ihnen David Wrickelton, der sie durch eine Handbewegung auffordert, ihm zu folgen. Wenn die SC das tun, kommen sie bald in die Nähe des alten Marktes. Nachdem sie hinter einer Hauswand dem Blick von der Gasse aus entzogen sind, stößt David einen abscheulichen Schrei aus und stürzt sich auf die SC. (Stabilitätsprobe) Bevor diese reagieren können, wirft sich Edgar in den Weg, sodass sich David an ihn krallt. Der Junge lässt sich von nichts, was die SC unternehmen, davon abbringen. Wenn die SC wegrennen, hören sie nach ein paar Metern nichts mehr und falls sie zurückkehren, sind die beiden verschwunden.

*Für den Spielleiter:*

Falls die SC nicht den Rundgang machen, verpasst David sie und lockt nur Edgar Cook zum Markt und infiziert ihn. Dies bekommen die SC jedoch nicht mit. Nach einiger Zeit sind auch die restlichen Polizisten angesteckt.

## DER ALTE MARKT

Beschreibung:

- ein alter Markt mit vielen Attraktionen
- sehr zerfallen
- bei Probe: scheint seit rund 30 Jahren nicht mehr benutzt worden zu sein



*Für den Spielleiter:*

Dies ist der Ort des Verschwindens von Konstable Wickelton. Daher werden die SC früher oder später dort erscheinen müssen.

Die SC können mit einer erfolgreichen Probe ein Polizeiabzeichen der örtlichen Polizei finden (seltsam, da die Polizei diesen Ort eigentlich untersucht haben müsste).

## RATHAUS

*Beschreibung:* Wenn man das Rathaus durch den Haupteingang betritt, findet man sich in einem großen und prunkvollen Empfangsbereich wieder. Am Schaltertresen sitzt eine recht hübsche aber dafür sehr arrogante Sekretärin, die Besucher lange warten lässt, wenn man zum Bürgermeister möchte.

Im Büro des Bürgermeisters selbst sind sehr viele Diplome und Urkunden an den Wänden verteilt, Trophäen ausgestellt und Sportpokale zur Schau gestellt. Der Schreibtisch selber ist mit sehr viel Papier bestückt, das in Stapeln sortiert ist.

Der Bürgermeister ignoriert die SC einen Moment lang, bevor er sie begrüßt. Im Gespräch bringt er seine negative Meinung zu Privatermittlern und Journalisten oft zum Ausdruck.

## KRANKENHAUS

*Beschreibung:* Es handelt sich um eine kleine Inselklinik mit wenigen Krankbetten. Sie ist hauptsächlich für eine kleinere Versorgung von Krankheiten und Wunden gedacht, hat aber wegen des großen Anteils älterer Personen auf der Insel auch Krankbetten.

Doktor Pierce ist der leitende Arzt und kümmert sich um alle Menschen auf der Insel.

*Für den Spielleiter:*

Edgar Cook stattet nach einiger Zeit Doktor Pierce einen Besuch ab und infiziert ihn.

## KIRCHE

*Beschreibung:* Die kleine Kirche ist für ein Dorf recht prunkvoll ausgestattet. Priester Henry White befindet sich den ganzen Tag über bis spät in die Nacht dort. Er schließt sich ein, als Doktor Pierce bei ihm klopft, um ihn zu infizieren. White ist

deshalb so vorsichtig, weil Doktor Pierce sonst nie in die Kirche gekommen ist. Sein Verhalten ist daher verdächtig. White lässt auch die SC nicht mehr herein und unterhält sich nur durch die Tür mit ihnen: Er erzählt von der Attacke von Pierce und dass die Infizierten kollektiv denken („Die werden alle von einem Teufel kontrolliert. Jemand muss ihm das Herz herausreißen, um alle zu stoppen.“)

## NEBENSÄCHLICHE SCHAUPLÄTZE:

*Bibliothek (Bibliotheksnutzung)*

Eine kleine öffentliche Bibliothek, die von den SC für Recherchezwecke aufgesucht werden kann. Sie wird von einer kleinen, schnell reizbaren, alten Dame, Ashton Morris, beaufsichtigt. Zu den vorhandenen Büchern gehören z. B.:

- verschiedene Lexika über Tiere, Pflanzen...
- eine Ausgabe des Necronomicons: Wenn die SC eine Ahnung über das Wesen haben, können sie einen Eintrag über ein parasitenähnliches Wesen finden, das sich unterirdisch einnistet und Besitz von Menschen und Tieren ergreifen kann. Es scheint außerdem ein großer Organismus zu sein, der verschiedene Körper gleichzeitig kontrollieren kann, die miteinander reagieren können. Die Parasiten verbreiten sich über Sporen, die aber durch ihr relativ hohes Gewicht eine Reichweite von maximal einem halben Meter haben. (Stabilitätswurf für diejenigen, die in das Buch geguckt haben)

*Pub*

Ein kleiner Pub der von einem mürrischen, schroff wirkenden, aber trotzdem hilfsbereiten Mann namens Arden Thompsons geführt wird. Es finden sich, meist abends, viele Dorfbewohner im Pub zusammen, sodass die SC hier nach bestimmten Leuten suchen können.

Der Pub kann auch genutzt werden, um den SC Informationen durch Thompson



zukommen zu lassen, denn ein Barmann kann so Manches beobachten.

#### Selbstbedienungsmarkt

Ein kleiner Laden, der alles Lebensnotwendige verkaufen. Er wird von Felix Harris geleitet:

### FELIX HARRIS

Alter: 45

Geburtstag: 17.08.1931

Beruf: SB Markt Verkäufer

Aufenthaltort: SB Markt

Beschreibung: freundlich, Labert gerne,

Sonstiges:

Geheim: Harris ist mit seinem Leben nicht zufrieden, weiß aber auch nicht, was er sonst machen könnte und versucht daher das Beste aus seinem jetzigen Job zu machen.

### HILFSEREIGNIS CAMPBELLS GEHEIMNIS

Campbell, der Seefahrer, geht gedankenverloren an den SC vorbei. Wenn sie ihn ansprechen, bemerkt er sie erst nicht und faucht sie dann an, sich zu verziehen.

Er geht, einige Umwege nehmend zum alten Markt und verschwindet im Gruselkabinett. Wenn die SC schnell genug sind, können sie sehen, wie sich der Boden wieder schließt, nachdem Campbell in ihn hinabgestiegen ist. Ansonsten finden sie sich in einer Sackgasse wieder.

### FINALE

### DER ALTE MARKT

(SIEHE AUCH UNTER ORTE: DER ALTE MARKT):

Das Gruselkabinett

Es sieht viel bewachsener aus als beim ersten Besuch. Pilze kommen überall aus dem Boden und den Wänden heraus.

Interaktion: Wenn die SC eine verseuchte Person (oder ein einzelnes Körperteil womit der restliche Organismus reagieren

könnte) mitbringen, öffnet sich ein Loch. (Alternative: extreme Gewalt wie Feuer) Dieses führt zu den Tunnelsystemen (siehe "Der Untergrund" + Karte 5)

### DER UNTERGRUND (siehe Karte 5)

Nachdem die SC durch den Geheimgang in das Tunnelnetzwerk eingedrungen sind, schließt sich über ihnen der Zugang und sie finden sich nun in den Tunnelsystemen gefangen. (Stabilitätsprobe)

Beschreibung:

An den Wänden und dem Boden wachsen seltsame Pflanzen. Die SC haben solche noch nie zuvor gesehen (kein Beispiel in den Büchern der Bibliothek). Die Pflanzen glimmen leicht in einem unbekanntem Farbton, wenn es dunkel ist. Manche Pflanzen erinnern an Pilze, andere an eine Art Moos, wieder andere sind so unförmig, dass sie keinerlei bekannte Gestalt aufweisen als eine sich wechselnde Unförmigkeit. In der Luft liegt ein modriger, fauliger Geruch.

Nach ein paar Metern erreichen die SC das Zentrum des Untergrundnetzwerkes:

- Eine recht steile lange Absenkung führt zum Zentrum (Probe, ob die Charaktere hinuntergehen oder rutschen)
- Das Zentrum hat einen geschätzten Durchmesser von 100 bis 150 Metern und die Decke ist ca. 40 Meter hoch. Die SC können aber nicht ohne Weiteres die Decke erkennen.
- Es gehen vier größere Gänge von hier ab, wovon beim am weitesten entfernten (ausgehend vom Eingang, durch den die SC gekommen sind) links erkennbar ist, dass er in einer Sackgasse endet.
- Für den Spielleiter: Der zweite und vierte von links führen jeweils zu einem Ausgang, der dritte von links führt nach einigen Metern in eine Sackgasse.
- Links im Raum liegt ein verschmutzter Polizeihelm, der zu der örtlichen Polizei gehört.

Beim Versuch einen der Gänge zu betreten oder den Polizeihelm zu untersuchen erhebt sich ein menschenähnliches Monster, welches an dem Helm zu kleben scheint. Es weist noch Ansätze von menschlichen Gliedmaßen auf. Diese sind aber so transformiert, dass man sie nicht mehr als das erkennen kann, was sie ursprünglich dargestellt haben. Der gesamte Körper ist von den Pflanzen und Pilzen aus der Umgebung

übersät, sodass es scheint, als hätte sich das Wesen aus seiner Umgebung herausgeschält. Man kann nur durch den Helm und die Stoffreste erkennen, dass es sich einmal um den verschollenen Konstable Wrickelton gehandelt haben könnte. (Stabilitätsprobe)

Gleichzeitig mit dem Erscheinen des Wesens scheinen sich die Wände langsam zu bewegen. (Stabilitätsprobe)

Die SC haben jetzt die Möglichkeit, entweder wegzurennen oder das Wesen zu besiegen und dann zu fliehen. In beiden Fällen werden die Wände immer aggressiver versuchen durch Ausschlagen von wurzelähnlichen Auswüchsen das Entkommen der SC zu verhindern.

Werte für den Kampf gegen Konstable Wrickelton:

Attr.	Durchschn.	Wurf
ST	50	(3W6)x5
KO	105	(3W6)x10
GR	65	(2W6+6)x5
IN	65	(2W6+6)x5
MA	50	(3W6)x5
GE	15	(1W6)x5

Durchschnittlich

Trefferpunkte: 17

Schadensbonus: 0

Statur: 0

Bewegungsweite: 5

Angriffe

Pro Runde 1

Nahkampf 40% (20/8), Schaden 1W3+Sb)

Ausweichen 10% (5/2)

Panzerung: keine.

Stabilitätsverlust: 1/1W10 STA

Die peitschenähnlichen Ranken haben entweder einen Schaden von 2W3 oder können die SC festhalten. Man kann versuchen den Ranken auszuweichen oder, wenn sie einen erwischt haben, durchzuschneiden. Dies ist kein weiteres Problem, nur nehmen die Wände und der Boden diese sofort wieder auf und bilden neue.

Wenn die SC durch einen Ausgang entkommen sind, finden sie sich an einem kleinen Strand wieder, wo das Boot von William Campbell angespült worden ist. (Es hat sich anscheinend vom Steg gelöst, als niemand mehr auf es aufgepasst hat.) Der Ausgang befand sich direkt am Fuß eines Abhangs,

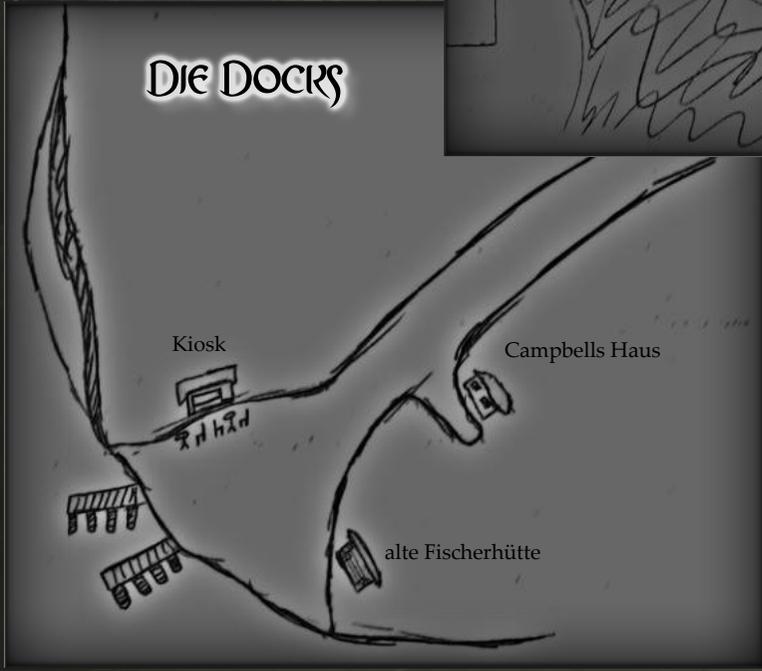
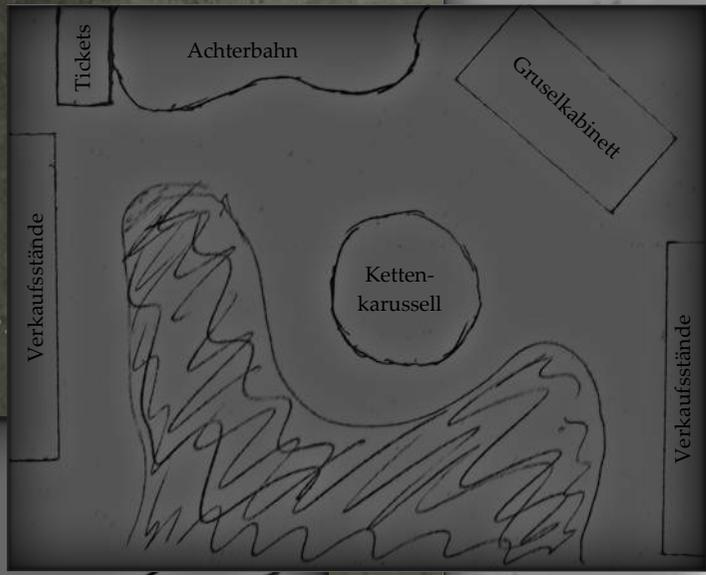
der mehrere Meter über die Köpfe der SC in die Höhe ragt. In der Ferne sehen die SC verschiedene Schiffe an der Insel vorbeifahren. Es führt kein Weg über Land zurück auf die Insel.

Wenn die SC mit dem Schiff von der Insel fliehen wollen, werden sie schon innerhalb der ersten Stunde von einem vorbeifahrenden Schiff entdeckt und aufgenommen. Jetzt, wo sie das Grauen gesehen haben, das sich dort ereignet hat, liegt es an ihnen, dafür zu sorgen, dass niemand mehr diese Insel betritt.

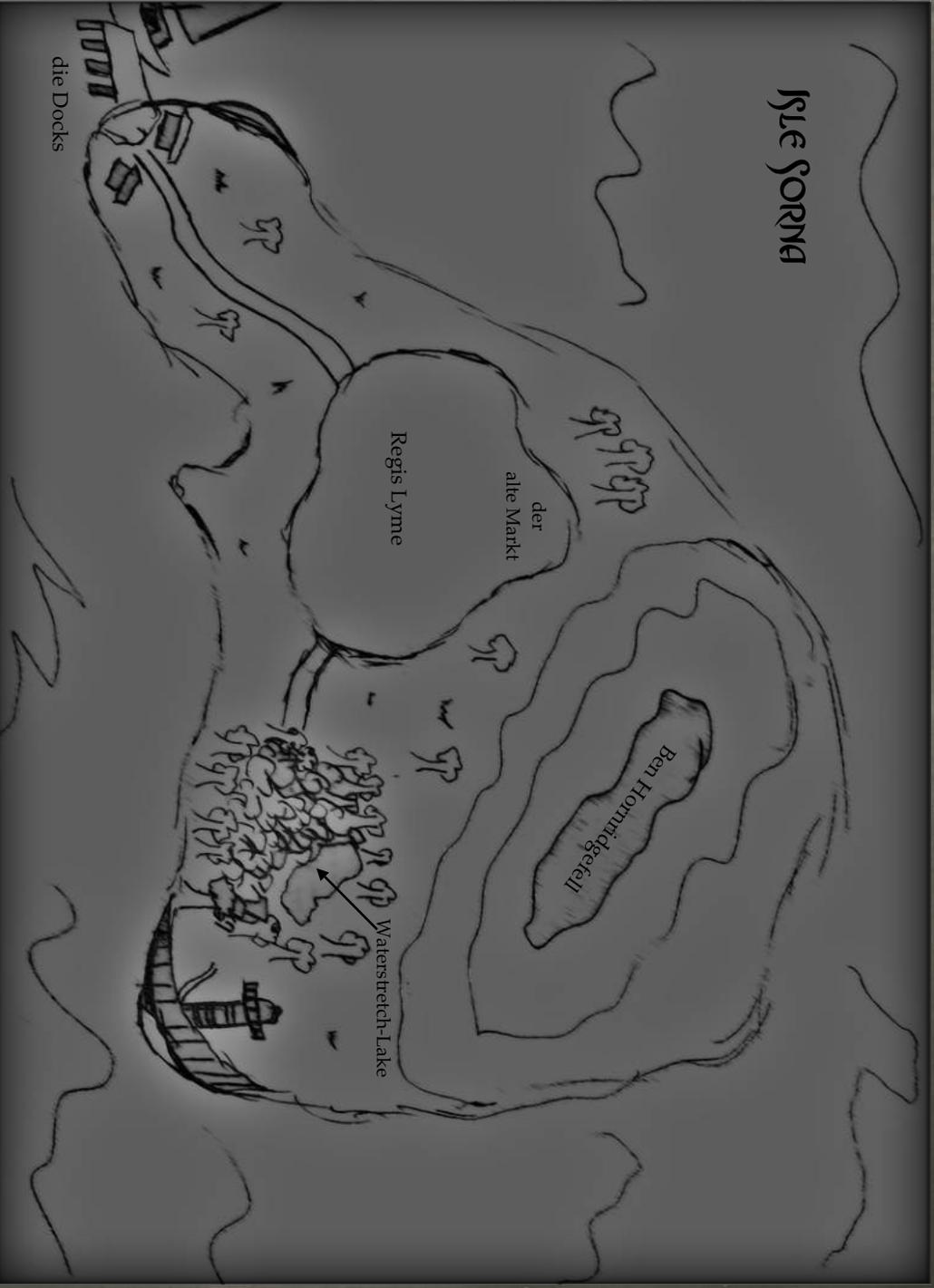
Simon Windhorst



### DER ALTE MARKT



# ISLE SORNA



## LEGENDE

~  
schmale Gänge  
(zu schmal für  
Menschen)

—  
Hauptadern  
(groß genug  
für mehrere  
Menschen)

## UNTERRUNDTUNNEL (Orientierung Spielleiter)

