
Cthulhu
Der Nachtexpress
Ein Abenteuer für Cthulhu in den 1920ern
Pegasus Press
© Sullivan 82

# Inhalt





# Impressum


**Redaktion**
Frank Heller

**Autor**
Christoph Maser

**Lektorat**
Frank Heller

**Titelillustration**
Tom Sullivan

**Design & Layout**
Christian Hanisch

**Satzkontrolle**
Bettina Scholten

**Bildrecherche und Karte**
Julia Erdmann

**Chefredaktion Cthulhu**
Heiko Gill

**Verlagsleitung**
Jan Christoph Steines

# Übersicht über die Cthulhu-Publikationen

(*Kursiv* aufgeführten Publikationen sind vergriffen. Mit einem vorangestellten „*“ genannte Publikationen sind auch als pdf erhältlich.)

**Regelwerke**
*H.P. Lovecrafts Cthulhu – Das Rollenspiel (1999)*
*Spielleiterschirm + Tod in Aylesbury (Spielleitermaterial & Abenteuer) (2001)*
*Cthulhu Spieler-Handbuch, Erste Edition (2003)*
*Cthulhu Spielleiter-Handbuch, Erste Edition (2003)*
*Cthulhu Spieler-Handbuch, Zweite Edition (2007)*
*Cthulhu Spielleiter-Handbuch, Zweite Edition (2007)*
Spielleiterschirm (Spielleitermaterial) (2007)
*Cthulhu Spieler-Handbuch, Dritte Edition (2011)
*Cthulhu Spielleiter-Handbuch, Dritte Edition (2011)

**Quellenbücher**
*Amerika – In Städten und Wäldern (2001)*
*Malleus Monstrorum – Kreaturen, Götter & verbotenes Wissen (2003)*
*Necronomicon – Geheimnisse des Mythos (2004)*
Arcana Cthulhiana (2006)
Dementophobia – Wahn & geistiger Verfall (2007)
Waffen-Handbuch (2008)
Terra Cthulhiana (2008)
USA – Großmacht unterm Sternenbanner (2008)
Malleus Monstrorum, Zweite Edition (2008)
Necronomicon – Geheimnisse des Mythos, Zweite Edition (2008)

**Quellen- und Abenteuerbände**
*Wales – Wildes Land der Kelten und Geister (1999)*
*In Labyrinthen – Dunkle Pfade im Osten (2001)*
*Berlin – Im Herzen der großen Stadt (2002)*
*Kleine Völker – Düstere Kobolde aus Erdestiefen (2002)*
*Um Ulm herum (2003)*
*Kinder des Käfers (2003)*
*Deutschland – Blutige Kriege & Goldene Jahre (Box) (2003)*
*London – Im Nebel der Themse (2004)*
*Geisterschiffe (2005)*
Festival obscure (2005)
*Expeditionen – Ins Herz der Finsternis (2006)*
Niemandsland – Grabenkrieg & Heimatfront (2007)
*Die Traumlande (2009)*
Wien – Dekadenz & Verfall (2010)
New York – Im Schatten der Wolkenkratzer (2010)
Deutschland – Blutige Kriege & Goldene Jahre, Zweite Edition (2011)
Ägypten – Altes Land der Pharaonen (geplant: 2012)
Janus-Gesellschaft (geplant: 2012)

**Kampagnen**
*In Nyarlathoteps Schatten (Box) (2001)*
*Auf den Inseln (Box) (2002)*
*Horror im Orient-Express (4 Bände mit Box) (2004/05)*
*Chaugnar Faugns Fluch (2006)*
Berge des Wahnsinns, Band 1: Aufbruch in die Antarktis (2010)
Berge des Wahnsinns, Band 2: Die geheimnisvolle Stadt (2010)
Berge des Wahnsinns, Band 3: Der dunkle Turm (2010)

**Lovecraft Country Collection**
*(1) Arkham – Hexenstadt am Miskatonic (2009)*
*(2) Grauen in Arkham (2009)*
(3) Innsmouth – Küstenstadt am Teufelsriff (2010)
(4) Sturm auf Innsmouth (2010)
(5) Kingsport – Alpträume im Nebel (2011)
(6) Dunwich – Grauen in den Hügeln (2012)

**Cthulhu im Mittelalter**
*Mittelalter – Die dunklen Jahre (2009)
Kreuzzüge – Ritter im Heiligen Land (2011)

**Cthulhu Now**
*Cthulhu Now (2006)*
*Unfassbare Mächte (2007)*
Verschlusssache – Handbuch für Ermittler (2009)
Nocturnum, Band 1: Lange Schatten (2009)
Nocturnum, Band 2: Kalter Wind (2009)
Nocturnum, Band 3: Letzte Tage (2010)
*Cthulhu Now, 2. Edition (2011)

**Der Hexer von Salem**
*Wolfgang Hohlbeins Der Hexer von Salem (2005)*
*Wenn Engel fallen (2006)*
*Der Teufelsplan des Fu Manchu (2006)*
*Tage des Mondes (2007)*

**Cthuloide Welten**
*Cthuloide Welten (Magazin) #1 – 11, 16 – 19, 21(2001 bis 2011)*
Cthuloide Welten (Magazin) #12 – 15, 20 (2008 bis 2011)
*Cthulhu 1000 AD (2002)*
*Hinter den Schleiern (2003)*
*Terror Britannicus (2004)*
*Aus Äonen (2004)*
*Bleicher Mond (2005)*
*Jenseits der Schwelle (2005)*
*Zeitlose Ängste (2006)*
*Geheimnisvolles Marokko (2007)*
*Todesangst [Cthulhu Now] (2007)*

**Pdf-only Publikationen**
Der Nachtexpress (2012)
Die Geheiligte Flamme von Bubastis (2012)
Indien – der Subkontinent in den 1890ern (2012)





Pegasus Press
WWW.PEGASUS.DE
Chaosium Inc.

# Der Nacht-express

## Ein Abenteuer für Cthulhu in den 1920ern

von Christoph Maser



### Einführende Worte

Das vorliegende Abenteuer ist besonders für Anfänger und im Mythos und Spielsystem weniger erfahrene Spieler geeignet. Es spielt unabhängig von einem bestimmten Datum oder einer Jahreszeit und behandelt die Ereignisse eines Abends und einer Nacht. Es wird im Abenteuer aber davon ausgegangen, dass das Wetter sehr ungemütlich ist. Ob es sich hierbei über um ein Sommergewitter oder einen Sand- bzw. Schneesturm handelt, ist irrelevant. Ort der Geschehnisse sind zwei noble Eisenbahnwaggons einer Expresslinie. Die Bahnstrecke an sich sowie und der Zweck der Reise sind für das eigentliche Abenteuer irrelevant und können vom Spielleiter nach eigenem Ermessen gewählt werden. So kann Nachtexpress als Interludium in eine bestehende Kampagne auf der ganzen Welt eingeflochten oder als One-Shot verwendet werden.

Das Abenteuer in seiner hier vorliegenden Form spielt im Winter 1925 in einem Nachtexpresszug zwischen Frankfurt am Main und Berlin. Die Geschehnisse des Abenteuers können in etwas weniger als zwei Stunden gespielt werden, je nachdem, wie detailliert die Gruppe die einzelnen Szenen ausspielen möchte. Es werden keine besonderen Anforderungen an die Charaktere gestellt. Jedoch wird davon ausgegangen, dass dies für die Charaktere der erste Kontakt mit dem Mythos ist. Die im Abenteuer beschriebenen Wagen und die Strecke sind nicht vollkommen historisch, jedoch nach diversen Vorbildern dieser Zeit entworfen.

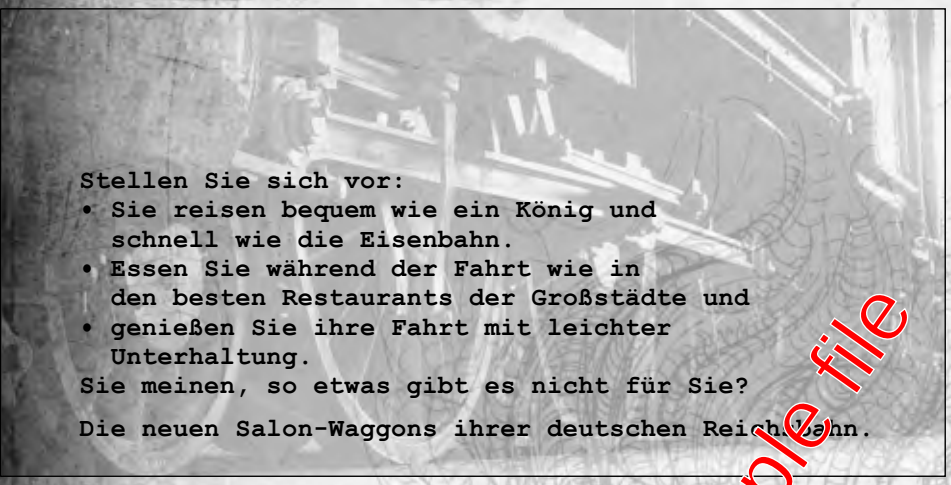
Das Abenteuer verwendet den Namen Erich Zann aus der Geschichte „Die Musik des Erich Zann" von H.P. Lovecraft. Dies soll mythoserfahrenere Spieler auf eine falsche Spur locken, denn Musik spielt im Abenteuer zwar eine große Rolle, jedoch nicht die ausschlaggebende. Erfahrene Spieler werden diesen Namen erkennen und ihre – falschen – Schlüsse ziehen; mit dem Mythos weniger Vertraute wohl nicht. Das ist aber nicht weiter von Bedeutung, da die falsche Spur auch anderweitig gelegt wird.

Besondere Kenntnisse der Spieler oder Charaktere sind also nicht von Nöten.

*Gute Reise im Nachtexpress.*

## Hintergründe des Abenteuers

Jan Marek Rachmanik wurde vor 26 Jahren in Prag geboren und gilt als einer der besten Pianisten Osteuropas. Der aufbrausende junge Künstler ist nun auch in Westeuropa auf Konzertreise. Hierbei wird er von Dr. Albrecht Dahm begleitet, der für den hilflos wirkenden Musiker Freund, Mentor und Sekretär zugleich ist und dafür Sorge trägt, dass alle Konzerte und Termine eingehalten werden. Die positive Presse der bisherigen Konzerte und die Begeisterung des Publikums haben dafür gesorgt, dass der Tscheche einen hohen Bekanntheitsgrad hat. So ist Jan Marek Rachmanik nicht nur in den großen Konzerthallen, sondern auch in vielen Privathäusern zu Gast.




Vor vier Wochen gastierte Rachmanik in Paris. Immer interessiert an der Musik der Moderne, stießen er und Dahm bei so einem Privatbesuch auf eine Mappe mit alten Noten aus dem Nachlass eines gewissen Erich Zann. Diese Mappe ging durch viele Hände und landete schließlich bei ihrem – für das Abenteuer irrelevanten – Gastgeber, der sie den beiden Musikern bereitwillig als Geschenk überreichte. Diese fanden in ihr mehrere dicht beschriebene Notenblätter mit den ersten zwei Sätzen zu einer Symphonie, die gegen jegliches Gesetz der Rhythmik und Harmonielehre verstießen. Doch obwohl schrecklich klang, was der offenbar unbegabte Musiker dort komponiert hatte, Rachmaniks Aufmerksamkeit war geweckt. Er experimentierte gegen den Rat und Wunsch von Dahm Stunde um Stunde an den Noten herum und versuchte, daraus etwas zu gewinnen, das er dem hungrigen europäischen Publik von der Bühne bieten konnten. Dr. Dahm wiederum verzweifelte langsam am Wahn seines Schützlings, der seine Reputation zu ruinieren drohte, würde er sich mit diesem Werk jemals auf eine Bühne begeben.

Doch Rachmaniks Besessenheit entsprang nur seiner Natur und hatte nichts mit dem musikalischen Werk zu tun, das zwar fremd klang, jedoch lediglich schlecht komponiert und keinesfalls überirdischen Ursprungs war.

Auf den eigentlichen Schatz dieser Mappe jedoch stieß Dr. Dahm zufällig, als er vor wenigen Tagen entschloss, die Noten zu verbrennen, um den beunruhigenden Wahn Rachmaniks zu beenden. Erst als er die Blätter bereits über einen brennenden Kamin hielt, entdeckte er unter dem wirren und schlampigen Notengekritzel eine weitaus ältere Handschrift, die schon stark verblasst war. Sein Interesse war geweckt; auf unnatürliche Weise fesselte ihn diese Handschrift und forderte ihn heraus, hinter ihr Geheimnis zu kommen. Der Doktor bemühte sich aber bisher erfolglos, die ihm unbekannte Schrift zu entziffern. Sie war teils Latein, teils in einer ihm unbekannten Sprache verfasst, mit scheinbar wirren Anmerkungen unterschiedlicher Dialekte versehen und dabei alles so stark verblasst, dass man nur mit einer Lupe lesen konnte. So weigerte sich die Handschrift auf den Notenblätter bisher, ihren tieferen Sinn zu offenbaren.

So wurde Dr. Dahm ähnlich wie Rachmanik von diesen Notenblättern immer besessener. War es bei dem jungen Musiker jedoch lediglich Ausdruck einer Psychose, so wurde der Doktor Opfer des Mythos. Denn er konnte nicht wissen, dass die Seiten, die er zu entschlüsseln



### Der Verlauf des Abenteuers

Das Abenteuer gliedert sich in drei Teile.

Der erste Teil, „Abendessen auf Schienen“ genannt, dient dazu, einen ersten Eindruck von Dr. Dahm und dem jungen Rachmaik zu erlangen und die anderen Nichtspielercharaktere sowie – im Falle eines One-Shots – die übrigen Spielercharaktere kennenzulernen. Neben der Möglichkeit, ihre Rollen auszuspielen und die Welt der 1920er Jahre etwas kennenzulernen, erleben die Charaktere einen verstörten Rachmaik und einen gefassten Dr. Dahm. Die Tischgespräche und dieser Eindruck wird dazu führen, dass die Ursachen der Geschehnisse, die später am Abend die Reisenden in Atem halten sollten, beim offensichtlich verrückten Pianisten zu finden sind.

Im zweiten Abschnitt namens „Interludium“ werden die Charaktere Zeugen eines psychischen Zusammenbruchs des Pianisten, der beängstigende Ausmaße annimmt. Während es Dahm gelingt, seinen Schützling zu beruhigen, fließt unbeabsichtigt Blut, das die alten Manuskriptseiten benetzt.

Erst wieder zurück in seinem Schlafabteil bemerkt Dahm, dass menschliches Blut offenbar die Texte für ihn lesbar macht. Da er eine ganze Menge davon benötigt, um alle Seiten zu lesen, fängt er an, Rachmanik ausbluten zu lassen. Am Ende seiner Lektüre gelingt es dem wahnsinnigen Doktor ungewollt, das Portal in Hasturs Reich zu öffnen, das sich beständig dem Zug nähert und durch das ein Byakhee in unsere Welt gelangt. Dahm aber hat vorerst das Bewusstsein verloren. Dies spielt sich allerdings ohne Kenntnis der Charaktere ab.

Im letzten Teil „Das Nachtkonzert“ werden die Charaktere durch lautes Klavierspiel geweckt. Rachamik, durch den Blutverlust geschwächt und wahnsinnig durch das, was ihm widerfahren ist, sitzt im Speisewagen und spielt laut Klavier. Sein Körper ist durch die unzähligen Schnittwunden, die Dahm ihm beigebracht hat, verunstaltet und sein Klavierspiel, das Portal am Ende des Zugs und der dunkle Schatten des Byakhee und seine beständigen Angriffe auf den Waggon werden den Spielern schnell klar machen, dass sie handeln müssen. Doch müssen sie erst heraufinden, dass die Quelle des Unheils Dr. Dahm ist.

sucht, ihn unweigerlich in den Wahnsinn treiben werden. Diese Blätter sind ein Reisezauber, durch den ein Tor nach Carcosa geöffnet wird, dem Ort, an dem der König in Gelb residiert. Durch dieses Tor wird ein Byakhee kommen, um die Blätter und denjenigen, der sie benutzt hat, mit sich zu nehmen und an den Hof des Königs in Gelb zu bringen.

Rachmanik und Dahm sind Reisende im Nachtexpress zwischen Frankfurt und Berlin und sitzen mit den Charakteren im selben Zug. Wie das Schicksal es so will, wird Doktor Dahm genau in dieser Nacht ungewollt das Geheimnis der Blätter entschlüsseln und damit wahrscheinlich nicht nur seinen Tod heraufbeschwören.

## Die Bahnwaggons

Am Ende des normalen Expresszuges „Richard Wagner" hängen mit den Salon- und Fernreisewagen VII und VIII zwei Prunkstücke der Reichsbahn – intern scherzhaft nach Wagners Haus in Bayreuth „Wahnfried" genannt. Zwei Schaffner, die zugleich als Servicepersonal arbeiten, kümmern sich um die Gäste, die im Salonwagen mit fünf Speisetischen oder im Schlafwagen mit dreizehn Doppelkabinen mit Federkernbetten bequem wie selten selbst große Strecken über Nacht reisen. Allerdings ist der Preis für die Fahrt sehr hoch, so dass nur wenige Reisende sich diesen Luxus gönnen können. In einer Kampagne müsste der Spielleiter eine Erklärung für die Anwesenheit der Spielercharaktere finden. Diese könnten, sofern sie nicht über eigene finanzielle Mittel verfügen, einer Einladung folgen oder Nutznießer eines Buchungsfehlers sein, der ihnen diese überaus luxuriöse Art des Reisens eingebracht hat.

*In den Wagon VII uns VIII reist es sich bequem.*



Die Waggons sind nicht die neusten, aber bestens in Schuss und sehr gepflegt. Holz und lackiertes Metall bilden die Wände und die Decken, die Einrichtung wird von Stoffen, Polstermöbeln und gemalten Bildern dominiert, die Sehenswürdigkeiten von A wie Alpen bis Z wie Zwickau zeigen. Lampenfüße, Gläser und dergleichen sind ein bisschen breiter als gewöhnlich, um bei den permanenten Erschütterungen eines fahrenden Zuges nicht umzufallen. Im Salonwagen steht ein Klavier. Das zu Beginn des Abenteuers servierte Abendessen wird von ausgewählten Gastronomiebetrieben auf der Strecke geliefert und in der Bordküche servierfähig gemacht. Die beiden Schaffner sprechen mehrere Sprachen und sind darauf bedacht, ihren Gästen eine möglichst angenehme Reise zu bescheren. Natürlich freuen sie sich auch, den Reisenden den Kaffee am Platz servieren zu dürfen.

## Die Waggons im Spiel

Die beiden Luxuswagen sind vom sonstigen Zug völlig abgeschottet. Man besteigt die einzelnen Wägen von außen, und lediglich die beiden Waggons sind mit einander verbunden. Fährt der Zug einmal, ist es nicht möglich, in den normalen Zugteil zu kommen, will man nicht bei voller Fahrt über das Dach klettern. Dies ist vor allem ein Schutz für die Passagiere, ihr Privatleben und ihr Gepäck, und soll eher die anderen Passagiere aussperren als sie einsperren. Die beiden Schaffner können mit dem sonstigen Zug per Telefon kommunizieren, sollte dies nötig sein. Das Essen wird fertig vorbereitet von den großen Hotels an die Bahnhöfe angeliefert und dort aufgenommen.

Der Zug fährt von Frankfurt aus nach Berlin und hält nachts kein einziges Mal. Abfahrt ist um 20:30 Uhr, und die Ankunft in Berlin wird am frühen Morgen um 7:15 geschehen. Um den Gästen zu erlauben, die Nacht durchzuschlafen, fährt der Zug mit etwas mehr als 50 Stundenkilometer sehr langsam. Er wird nur im allergrößten Notfall halten. Ein vermeintlicher Nervenzusammenbruch eines Fahrgastes ist hier kein ausreichender Grund.

## Dramatis Personae

### Jan Marek Rachmanik (26)

Der tschechische Musiker ist 26 Jahre alt und stammt aus ärmlichen Verhältnissen. Obwohl er nur schlecht lesen und schreiben kann, ist er am Piano ein Virtuose.

Doch der Stress und Druck, der durch die Tournee und die öffentliche Aufmerksamkeit, die er alles andere als genießt, entstanden ist, haben zu einer Psychose geführt. Im Spiel tritt Rachmanik schüchtern und reserviert auf und wird vor allem mit Dr. Dahm kommunizieren. Wird er persönlich angesprochen, antwortet er mit leiser Stimme, ohne seinem Gesprächspartner ins Gesicht zu blicken. Kommt man ihm zu nahe, reagiert er leicht reizbar und gehetzt und wird schnell auffällig. Ständig fühlt er sich angegriffen und verfolgt. Dies hat dazu geführt, dass er sich wie ein Wahnsinniger auf die Notenblätter konzentriert und diesen schon fast krankhafte Aufmerksamkeit zukommen lässt. Er nimmt Tabletten, die Dr. Dahm ihm zur Beruhigung zukommen lässt.

Die Charaktere sollten Rachmanik als unberechenbar und verstört erleben. Jeder psychologisch geschulte Charaktere kann leicht erkennen, dass der Tscheche nervlich schwer angespannt ist und unter dem Stress schwer leidet. Ein baldiger gesundheitlicher Einbruch ist daher nicht unwahrscheinlich.

Aufgrund der Schnittwunden hat Rachmanik im dritten Teil des Abenteuers nur noch 7 Trefferpunkte. Seine Werte finden sich im Anhang.


### Dr. Albrecht Dahm (54)

Doktor Dahm ist Mitte 50 und ein Mann beträchtlicher Leibesfülle. Er ist Doktor der Slawistik und spricht mehrere europäische Sprachen fließend. Dies, seine autodidaktisch erworbenen Kompetenzen im Bereich der Musik und seine Verbindungen innerhalb des Kontinents haben ihn dazu geführt, dass er Jan Marek Rachmaik auf dessen Tournee begleiten kann. Dahm liegt viel an Rachmanik, und er erfüllt seine Aufgaben nach bestem Wissen und Gewissen. Erst der Kontakt mit den Notenblättern hat den Verstand des freundlichen Mannes so verwirrt, dass er nicht mehr klar denken kann.

Dr. Dahm erscheint sympathisch und um seinen offensichtlich angegriffenen Schützling besorgt. Dabei wirkt er stets mehr wie ein väterlicher Freund als wie ein Tourneeleiter und hofft auf Verständnis für die Rachmaniks Fehltritte

Die Charaktere sollten Dahm als netten und um seinen Freund besorgten Mann erleben. Seine Spielwerte finden sich im Anhang.

### Zugbegleiter Karl Heinz Heffner (44)

Der Berliner arbeitete bis zum Weltkrieg in einem Luxushotel, erst als Page und dann am Empfang. Von der Westfront hat er einen Hüftschaden mitgebracht, dem man ihm nicht ansieht, der aber größere körperliche Betätigung verhindert. Als die Reichsbahn qualifiziertes Personal suchte, das Gäste mit großem Geldbeutel auf den Bahnreisen adäquat bedienen konnte, meldete sich Heffner sofort und wird nun im Nachtexpress eingesetzt. Er ist Schaffner, Kellner und Ansprechpartner in einem. Heffner ist kompetent und hat in seinem Leben schon viel erlebt.

*Heinz Heffner und Friedhelm Beust, die Zugbegleiter.*

Während seiner Dienstzeit wurden in seinem Zug bisher zwei Kinder zur Welt gebracht, drei Menschen verließen diese auf natürlichem Wege (zwei Mal Herzinfarkt, einmal bedauerlicherweise Fischgräte – man hat die Restaurantküche gewechselt), und zwei verfeindete Bekannte, die sich zufälligerweise im Wagen trafen, wollten sich duellieren (der Einsatz von mitgeführten Schusswaffen konnte verhindert werden). Heffner wird sich in den ersten beiden Teilen des Abenteuers von einem noch so schlimmen Nervenzusammenbruch nicht irritieren lassen, zumal mit Prof. Handler (s.u.) und Dr. Dahm zwei Betreuungspersonen anwesend sind.

Der Spielleiter kann Heffner nach eigenem Ermessen verwenden. Seine Werte finden sich im Anhang.

### Zugbegleiter Friedhelm Beust (51)

Obwohl er älter ist als Heffner, ist Beust nur der zweite Mann im Zug. Er hat wenig Kontakt mit den Gästen und kümmert sich mehr um Arbeiten in der Küche oder den Kabinen. Er ist steif und auf rührende Art und Weise bemüht, einen englischen Butler zu imitieren – eine Imitation, die aber wie eine Parodie wirkt. Beust kann nach Ermessen des Spielleiters verwendet werden. Auch seine Werte finden sich im Anhang.

### Karl Georg Schlenk, Freiherr von Richtenberg (45)

Karl Georg von Schlenk, Freiherr von Richtenberg wird im ersten Teil des Abenteuers als Tischnachbar auftreten und mit den Charakteren etwas Konversation betreiben. In den weiteren Teilen ist er den Charakteren behilflich oder durch seine Art, „die Dinge zu regeln“, auch eher hinderlich. Der Spielleiter kann diesen Nichtspielercharakter im letzten Teil ums Leben kommen lassen oder nach Bedarf verwenden.

Freiherr von Richtenberg gehört zur preußischen Hochfinanz und besitzt mehrere Fabriken. Er bedauert den Zusammenbruch der Monarchie sehr („Damals wusste man noch, wer man war.“), freut sich aber über die Möglichkeiten, die die Weimarer Republik und seine guten Verbindungen ihm bieten („Die Republik... naja, ich sag mal

so. Wenn man weiß, wie man all die sonst verschlossenen Türen öffnen kann, ist die Republik was Gutes. Nun ja, sind halt nicht alle gleich. Waren noch nie!“) Seine radikale Einstellung in Bezug auf wirtschaftlichen Profit, deutscher Geschichte („Was war, ist vergangen. Vorne liegt die Zukunft!“) und Sport („Boxen? Proletensport. Wir, also der Adel, misst sich seit Generationen im fairen Kampf. Pferd und Klinge, mein Bester, Pferd und Klinge verraten den Mann, nicht Boxhandschuh oder Lederball!“) können zu spannenden Tischgesprächen führen.

Von Richtenberg hat eine kleine Pistole in seinem Schlafraum, die 1W6+3 Punkte Schaden verursacht und über 6 Schuss verfügt. Seine Werte finden sich im Anhang.

### Fräulein Margarete Weißholt (28)

Die hübsche junge Frau aus Berlin ist auf dem Rückweg von einem Verwandtenbesuch. Sie verdient ihren Lebensunterhalt als Sekretärin in einem berliner Großbetrieb und kann sich die teure Fahrkarte durch ihren Verlobten leisten, dem der Großbetrieb gehört und den sie in wenigen Wochen zu heiraten gedenkt. Fräulein Weißholt ist einem kleinen Plausch nicht abgeneigt, zeigt aber kein besonderes Interesse an Rachmanik und seiner Musik. Wahre Musik, so ihre Meinung, muss Herz und die Beine ansprechen. Sie ist ein großer Verfechter von Tanzmusik – auch aus Amerika. Die Werte finden sich im Anhang.

### Optionaler Nichtspielercharakter: Professor Richard Georg Handler (62)

Sollte kein Arzt unter den Spielcharakteren sein oder nach Meinung des Spielleiters zu wenige Nichtspielercharaktere im Zug mitfahren, so kann Prof. Handler zum Einsatz kommen. Der spindeldürre und großgewachsene Nürnberger unterrichtet an der dortigen Universität und ist anerkannter Mediziner mit Schwerpunkt auf Kardiologie. Er wird die Charaktere soweit es ihm möglich ist, unterstützen. Die Werte finden sich im Anhang.

## Teil 1: Abendessen auf Schienen

Der folgende Abschnitt dient dem Kennenlernen untereinander und der Vorstellung der beiden Nichtspielercharaktere Rachmanik und Dahm und deren Probleme.

Die Charaktere besteigen bis 20:30 Uhr in Frankfurt den Zug, der sich bald darauf dampfend in Richtung Norden durch das schlechte Winterwetter aufmacht. Es ist weit unter 0 Grad und schneit dicke Flocken. Wer möchte, kann die Reise mit einem heißen Tee oder einem Schluck Portwein beginnen und seine Kabine inspizieren, in die das Reisehandgepäck gebracht wurde. Die großen Koffer reisen im Gepäckwagen. Um 21 Uhr wird das Essen gereicht (Eine klare Brühe, danach Roastbeef (Kalt) mit Tartarentunke und Bratkartoffeln, abschließend französischer Käse).

Es steht den Charakteren frei, dort Platz zu nehmen, wo es ihnen beliebt. Dahm und Rachmanik sitzen alleine an einem Tisch, und vor allem Rachmanik legt auch keinen Wert auf Gesellschaft. Die anderen Nichtspielercharaktere – sofern verwendet – besetzten die anderen Tische.

Gesprächsthemen während des Essens könnten unter anderem sein:

Der Vertrag von Locarno wird am 1.12.1925 ratifiziert. Damit erkennt Deutschland die im Versailler Vertrag festgelegte Westgrenze an.

Die Pläne der Wagons VII und VIII finden sich im Anhang.



*Die Reise beginnt am Frankfurter Bahnhof.*



Professor Richard Adolf Zsigmondy (Uni Göttingen – Chemiker), James Frankl (Uni Göttingen – Physik ) und Gustav Hertz (Uni Halle – Physik) erhalten den Nobelpreis.

Das Wetter ist bescheiden, das Essen vorzüglich. Deutschland gewann am 25. Oktober 1925 mit 4:0 gegen die Schweizer Nationalmannschaft im Fußball. Der Charlston ist neuer Modetanz in Berlin, in Frankfurt hat vor wenigen Tagen ein größerer Brand gewütet und zwei Dutzend Verletzte gefordert, und Weihnachten steht demnächst wieder vor der Tür.

Unabhängig davon sollten aufmerksame Charaktere folgenden Streit zwischen Dahm und Rachmanik mitbekommen. Beide sprechen Deutsch, wobei Rachmanik sein osteuropäischer Akzent deutlich anzuhören ist.

Rachmanik wirkt sehr nervös und scheint unter großem Druck zu stehen. Er fordert Dahm immer wieder auf, ihm die „Blätter“ zu geben. Außerdem äußert er mehrfach den dringlichen Wunsch, sich ans Klavier setzen zu müssen und spielen zu wollen.

Dahm redet seinerseits mit ruhiger Stimme auf sein Gegenüber ein und scheint beschwichtigen zu wollen. Immer wieder bittet er Rachmanik, sich zu beruhigen.

Rachmanik verweist immer wieder auf das Klavier und wird beständig lauter. Er lasse sich nicht bevormunden. Er müsse weiterarbeiten, denn in diesen Blättern liegt große Kunst.

Irgendwann wird Rachmanik ausfällig, steht auf und schreit Dahm an. Dann verlässt er für fast eine halbe Stunde den Wagen.

Während der Auseinandersetzung wird Dahm versuchen, andere Fahrgäste aus dem Gespräch auszuschließen, da er weiß, wie schlecht Rachmanik auf Einmischung reagiert. Sobald dieser aber aus dem Wagen gestürmt ist, wird er sich an die versammelten Fahrgäste wenden und um Entschuldigung bitten.

Er wird sich und Rachmanik vorstellen. Er wird hierbei Rachmaniks besondere Begabung am Klavier betonen. Dabei wird er auch erwähnen, dass dieser aus ärmlichen Verhältnissen stammt und zwar Deutsch sprechen, aber sonst außer Noten nicht lesen kann. (Dies ist für den dritten Teil des Abenteuers wichtig. Die Charaktere können hier merken, dass die Notizen auf den Blättern nicht von Rachmanik stammen können.)

Er wird auf Rachmaniks angespannte Stimmung eingehen und diese auf die Aufregungen der Tournee schieben. Er wird mehrfach um Verzeihung bitten und Rachmanik in Schutz nehmen.

Er wird Rachmaniks Fixierung auf die Notenblätter psychologisch erklären. Auf Bitten zeigt er bereitwillig einige ausgewählte Blätter, aus denen er kein Geheimnis macht. Diese liegen in einer alten Mappe, die einst einem Erich Zann gehört hat. Charaktere mit einem entsprechenden (Bildungs-)Hintergrund oder Fertigkeiten können feststellen, dass die Symphonie auf den Blättern ein miserables Machwerk eine vollkommen unbegabten und drittklassigen Komponisten ist. Die Musik klingt schlecht und an den Blättern ist nichts Auffälliges oder Besonderes zu erkennen. (Erfahrene Spieler werden hier natürlich einen Zusammenhang mit dem Mythos vermuten.)

Es fällt aber auf, dass Dahm mit den Blättern sehr vorsichtig umgeht. Er erklärt dies aber mit ihrer Bedeutung für Rachmanik und einer doch nicht auszuschließenden, irgendwie gearteten kunsthistorischen Bedeutung.

Später am Abend kehrt Rachmanik zerstreut in den Speisewagen zurück und wird von Dahm einige Pillen „zur Beruhigung“ erhalten. Dann setzt er sich ans Klavier und lässt die Gäste an seinem überragenden Klavierspiel teilhaben. Er gibt einige Klaviersonaten von Ludwig van Beethoven und das „Gaspard de la nuit“ von Maurice Ravel zum Besten. Sein Spiel beinhaltet keinerlei übernatürliche Elemente, abgesehen von seinem herausragendem Talent und einer ganzen Reihe kleiner Macken, die der Künstler bei seinem Spiel erkennen lässt. So verdreht

er Augen und Kopf, zieht Grimassen und wippt in einem Gegenrhythmus mit seinem Fuß.

Gegen 23 Uhr wird man sich zur Ruhe begeben. Sollten einige Charaktere nicht in ihre Kabinen gehen, sondern im Salonwagen bleiben wollen, werden die beiden Zugbegleiter Heffner und Beust mit ihm wach bleiben. Dies erfordern die Vorschriften; man sieht den beiden jedoch an, dass sie müde sind. Spätestens gegen 24 Uhr bitten die beiden, dass man sich zur Ruhe oder in die Kabinen begebe, da man für das Frühstück um 6:15 aufdecken müsse. Es wird davon ausgegangen, dass die Charaktere spätestens um kurz nach Mitternacht im Bett sind.



### Möglicher Ablauf des ersten Teils

Die Charaktere besteigen das Abteil. Während des Abendessens plaudern sie etwas mit den anderen Spielercharakteren und den Nichtspielercharakteren. Sie werden Zeuge des Streits zwischen Dahm und Rachmanik, den sie als bekannten Musiker erkennen. Versuchen sie sich in das Gespräch einzumischen, wird sie Dahm abwimmeln, bis Rachmanik diesen offen anschreit und den Waggon verlässt. Dann wird sich Dr. Dahm an die anderen Fahrgäste wenden und versuchen, einige Dinge zu erklären. Gerne wird er ihnen auch die Notenblätter zeigen, an denen rein gar nichts Interessantes zu erkennen gibt. Anschließend beruhigt sich Rachmanik wieder und zeigt zur Freude der Anwesenden gerne sein überragendes Können am Klavier. Danach begibt man sich gegen 23 Uhr zur Ruhe.

## Teil 2: Interludium

Rachmaik kann nicht schlafen und hat sich gegen 01:30 Uhr nachts mit den Notenblättern in den Salonwagen zurückgezogen, wo er Klavier spielen will. Zugbegleiter Karl Heinz Heffner versucht, den Pianisten im Sinne der übrigen Gäste von seinem Vorhaben abzubringen. Dieser wird zwar weder gewalttätig oder ausfällig, ignoriert jedoch die Bitten und das Zureden des Zugbegleiters vollständig. Dadurch wird Karl Georg Schlenk Freiherr von Richtenberg wach, der sich lauthals auf dem Gang, dann im Salonwagen über Rachmanik und die Ungehörigkeit des späten Musizierens aufregt. Spätestens dieses Geschrei nun weckt auch die Charaktere und übrigen Passagiere.

Kommen sie in den Speisewagen, finden sie einen nur halb angezogenen, zaghaft auf dem Klavier spielenden Rachmanik vor, der von den Notenblättern spielt, die Dahm den Charakteren am Abend gezeigt hat. Freiherr von Richtenberg, in einen modischen Schlafrock gewickelt, steht zeternd neben dem Künstler und bittet lautstark um die Einhaltung der Nachtruhe. Der Freiherr wird immer aggressiver, Rachmanik immer abweisender und wird sich auch von den Charakteren nicht ansprechen lassen. Dr. Dahm, auf den der Künstler hören würde, hat sich mit Ohrstöpseln und einem leichten Schlafmittel zur Ruhe begeben und braucht somit einige Augenblicke, um im Salonwagen zu sein, sobald er geweckt wird. Zugbegleiter Heffner bittet die Charaktere, die Situation zu entschärfen.

Im Laufe dieser Szene sollte es dazu kommen, dass einer der Anwesenden eine blutende Wunde erleidet. Der Schaden, den diese Wunde verursacht, sollte im Rahmen von maximal einem Trefferpunkt liegen. Ob dies Rachmanik, Dahm, Heffner, der Freiherr von Richtenberg oder einer der Charaktere ist, ist unwichtig. Lediglich sollte etwas Blut in Kontakt mit den Notenblättern kommen.

Folgende Szenen sind dabei denkbar:

Es entwickelt sich ein Handgemenge, als der aufgebrachte Freiherr beschließt, nach offenbar ergebnislosen Reden sein Recht auf Nachtruhe mit Gewalt durchzusetzen. Entweder versetzt er Rachmanik eine schallende Ohrfeige – in Folge dessen platzt z.B. die Lippe des Künstlers auf – oder wird in ein Handgemenge mit den Charakteren oder Dahm verwickelt, die ihn davon abhalten sollen.

In Folge der Aufregung zieht einer der Passagiere die Notbremse. Der plötzlich einsetzende Bremsvorgang kann alle Anwesenden aus dem Gleichgewicht bringen und umwerfen. Ein Wurf gegen GEx5 kann hier helfen, auf den Beinen zu bleiben. Wer fällt, muss 1W2 Punkte Schaden erleiden. Ob der Zug anhält oder nur sehr viel langsamer wird, liegt im Ermessen des Spielleiters. Zugbegleiter Heffner wird so schnell wie möglich eine Entwarnung an die Lokomotive durchgeben, so dass die Reise ohne große Verzögerung fortgesetzt werden kann.

So sehr beim Bau der Wagen auch auf Sicherheit geachtet wurde, so gibt es doch einige Möglichkeiten, sich dort zu verletzten. Umgeworfene und zerbrochene Kristallgläser oder sonstiges Frühstücksgeschirr, etwas zu niedrige Türrahmen, das Gepäck der Reisenden oder ähnliches können für diese kleine Wunde verantwortlich sein.

Wenn keine der oben beschriebenen Szenen zu einer solchen Verletzung führt, dann ist es Dr. Dahm selber, der ungewollt dafür sorgt, dass Blut fließt. Er schneidet sich am Notenpapier oder verletzt sich, als er mit Rachmanik spricht. Blut tropft auf das Notenpapier.

Als Rachmanik dies sieht, beginnt er, hektisch nach Luft zu schnappen und stammelt etwas davon, wie unersetzlich wertvoll diese Notenblätter wären. Es wird viel gutes Zureden oder ein schnell wirkendes Sedativum brauchen, um Rachmanik wieder in sein Bett zu schaffen. Jeder Arzt kann ohne Zweifel einen Nervenzusammenbruch diagnostizieren.

*Karl Georg Schlenk, Freiherr von Richtenberg, sorgt für Ärger.*

### Möglicher Ablauf des zweiten Teils

Die Charaktere erwachen durch das Gezeter des Freiherrn oder werden vom Zugbegleiter geweckt. Im Salonwagen angekommen, erfassen sie die Situation mit einem Blick und wecken Dr. Dahm, der so schnell es ihm möglich ist in den Streit eingreift. Freiherr von Richtenberg aber hat die Contenance verloren und versucht, Rachmanik mit einer heftigen Ohrfeige wieder zur Vernunft zu bringen. Die Charaktere verhindern dies. Infolge dieses Handgemenges erleidet der Freiherr, Rachmanik oder die Charaktere eine blutende Wunde. Vielleicht wird hierbei auch absichtlich oder aus Zufall die Notbremse betätigt.

Lediglich ein paar Tropfen Blut besudeln die Notenblätter. Rachmanik sieht dies und reagiert entsprechend geschockt. Er kann durch gutes Zureden, sehr starken Alkohol oder ein Sedativum ruhig gestellt werden.



## Teil 3: Nachtkonzert

Wieder im Abteil mit dem schlafenden Rachmanik gerät auch der Verstand von Dr. Dahm endgültig aus den Fugen, der sich viel zu lange mit der unnatürlichen Handschrift beschäftigt hat. Das Blut auf dem Notenpapier scheint es ihm zu ermöglichen, endlich Sinn in den kryptischen Buchstaben zu entdecken. Er benötigt jedoch mehr Blut und beginnt in seinem Wahn, mit einem kleinem Messer dem betäubten oder schlafenden Rachmanik unzählige kleine Wunden zuzufügen, an denen er die Blätter reibt. Mit einem Bleistift schreibt er hektisch kleinere Notizen an den Rand des ersten Blattes.

Auf einmal tritt für Dahm ein entsetzlicher Augenblick der Klarheit ein, und ohne dass es sein Willen gewesen wäre, öffnet er ein Portal nach Carcossa. Schwarzer Nebel umgibt auf einmal die hinteren beiden Wägen des Zugs, dessen letzter Wagen von einem Mahlstrom verfolgt wird, der beständig näher kommt und gierig alles verschlingt, was in ihn hineingerät. Das lautlose Schlagen von Flügeln spürt der Doktor der Slawistik mehr, als dass er es hört. Ein Byakhee kommt, um ihn und die Notenblätter zu holen. Dahm verliert kurzzeitig das Bewusstsein.

Rachmanik erwacht in diesem Augenblick aus seiner Betäubung. Er sieht seinen bewusstlosen Mentor und wird der vielen kleinen Schnittwunden an seinem Körper gewahr. Ein Blick aus dem Fenster konfrontiert ihn mit der Schwärze und dem Mahlstrom. Auch gelingt es ihm, einen zu deutlichen Blick auf das nahende Byakhee zu erhaschen. Für seinen ohnehin belasteten Verstand ist das zu viel. Er reißt die Noten an sich und rennt in den Salonwagen, um sich an das Einzige zu klammern, was ihm immer Halt gegeben hat – das Klavierspiel.

## Der Anfang vom Ende

Erneut erwachen die Charaktere. Es sind kaum 90 Minuten seit dem Zwischenfall im Salonwagen vergangen. Spitze Schreie übertönen das Rattern des Zuges, sie stammen aus dem Salonwagen. Dort spielt Rachmaik halb stehend, halb sitzend Klavier. Wie ein Wahnsinniger hackt er auf den Tasten herum. Er ist vollkommen nackt und sein Körper wurde mit mehr als drei Dutzend kleinen Schnittverletzungen verunstaltet, die teilweise noch bluten. Die Notenblätter hat er vor sich auf das Klavier geworfen. Dieser Anblick kostet 1/1W3 Punkte STA.

Noch können die Charaktere nichts Ungewöhnliches vor den Fenstern des Wagens erkennen. Dort scheint nach wie vor dunkelste Nacht und ein Schneesturm zu herrschen.

Rachmanik ist nicht zu beruhigen. Selbst hoch dosierte Sedativa – sofern sie ihm verabreicht werden können – zeigen kaum Wirkung. Medizinisch ist schnell erkennbar, dass der Tscheche einen sehr schweren Schock erlitten hat.

Der immer noch bewusstlose Dr. Dahm liegt auf dem Boden in der Kabine. Auf den ersten Blick sieht es so aus, als wäre er niedergeschlagen worden. Er erlangt zwar sein Bewusstsein wieder, braucht jedoch ein paar Augenblicke, um zu sich zu kommen und die Situation zu erfassen. Im Abteil findet sich ein kleines Messer, mit dem Rachmanik offensichtlich die Schnitte beigebracht worden sind.

Die Charaktere sollten einige Augenblicke Zeit habe, die Situation zu erfassen, dann landet etwas Großes und Schweres auf dem Dach des Salonwagens. Das Byakhee ist angekommen. Doch vorerst ist draußen noch nichts zu erkennen als windgepeitschter Schnee in absoluter Dunkelheit – fast schwärzer als die Nacht.

## Die Mitte vom Ende

Der einzige Weg, herauszufinden, was auf dem Dach aufgeschlagen ist, besteht darin, den Waggon zu verlassen, in den Schneesturm und die Schwärze zu gehen und auf das Dach zu steigen. Natürlich wird Zugbegleiter Friedhelm Beust darauf bestehen, diese Aufgabe zu übernehmen. Er sieht hier eine Chance, Vorteil aus der Behinderung seines Vorgesetzten zu ziehen. Egal, ob Beust nun als Erster hinausgeht oder erst nach einem Charaktere auf die vereise Plattform am Ende des Zugs steigt, er wird

das erste Opfer des Byakhee, das ihn schnappt und in die Luft zerrt. Aber selbst aufmerksame Charaktere können lediglich einen großen Schatten wahrnehmen. Beust ist längst in der unwirklichen Dunkelheit verschwunden und nicht mehr zu sehen. Deutlich zu hören ist aber sein panischer Schrei, der abrupt eine andere Note annimmt, als das Byakhee ihn etwa sechzig Meter über der Erde aus seinen Krallen gleiten lässt und er zu Boden stürzt. Er schlägt neben oder auf dem Zugdach auf. Hierbei kann eines der Fenster zu Bruch gehen, und der Schneesturm hält Einzug in den Salonwagen. Dieses Erlebnis kostet 1/1W6 Punkte STA.

Jetzt kann man auch erkennen, dass etwas ohne greifbare Konturen um den Waggon kreist. Ebenso verrät nun auch der Blick aus den Fenstern, dass die Schwärze, die den Wagen umgibt, von schwach leuchtenden blauen Lichtblitzen durchzogen ist, die wie pulsierende Adern wirken. Etwas zwei Dutzend Meter hinter dem Salonwagen formiert sich eine Art Mahlstrom, der dem fahrenden Wagen folgt und beständig näher kommt. Er saugt gierig Schnee und alles, mit dem er in Berührung kommt, in sich auf und erzeugt dadurch einen starken Wind, der wie Sturmböen um den Wagen peitscht, dem Schneesturm zusätzliche Macht gibt und es fast unmöglich machen, auf dem Zugdach zu stehen, geschweige denn die beiden isolierten Luxuswaggons mit einer Kletterpartie an der Außenwand zu verlassen.

Das Byakhee und der Mahlstrom sollten dafür sorgen, dass alle erstmal im Inneren der Wagen bleiben. Der Spielleiter kann einen der Nichtspielercharaktere dafür verwenden, die Gefahr außen zu verdeutlichen. Und auch im Inneren des Waggons gibt es genug zu tun.

Rachmanik wird durch den beständig wachsenden Druck immer aggressiver. Erst wird er nur das Klavier attackieren, dann auch gegen die Passagiere vorgehen.

Der Byakhee attackiert beständig das Dach des Waggons und wird auch vor Angriffen auf die Fenster und zu nah an den Fenstern stehenden Personen nicht zurückschrecken. Hier werden die Charaktere vielleicht einen ersten, genaueren Blick auf diese Kreatur des Mythos erhaschen können. Für zu stark bewaffnete Spieler stellt das Byakhee kaum eine Gefahr da. In den Wagen finden sich keine Schusswaffen; so stehen zur Verteidigung lediglich einige Küchengeräte wie Messer und Bratpfannen und einige längere Stangen zu Verfügung. Nur der Freiherr führt nach Ermessen des Spielleiters einen Revolver mit sich, den er freiwillig erst nach seinem Tod – wahrscheinlich nahezu leergeschossen – einem der Spielercharaktere überlassen würde.

Die bisher überlebenden Nichtspielercharaktere müssen beruhigt und/oder in Sicherheit gebracht werden.

Außerdem gilt es noch zu ergründen, was eigentlich vorgefallen ist. Denn eine normale Bahnfahrt ist es spätestens seit einigen Minuten nicht mehr.

Dr. Dahm beginnt zu realisieren, dass er Ursache dieses unbegreiflichen Chaos ist und wird versuchen, seinen Kopf aus der Schlinge zu ziehen. Er wird versuchen, die Charaktere davon zu überzeugen, die Ursache bei Rachmanik zu suchen.

Dieser ist aber nicht ansprechbar und aufgrund seiner Aggression eine Gefahr für sich und seine Umwelt.

Betrachten die Charaktere die Notenblätter, die im ganzen Waggon verteilt sind – und bei einem zerbrochenen Fenster eventuell auch herumfliegen – so können sie Folgendes feststellen:

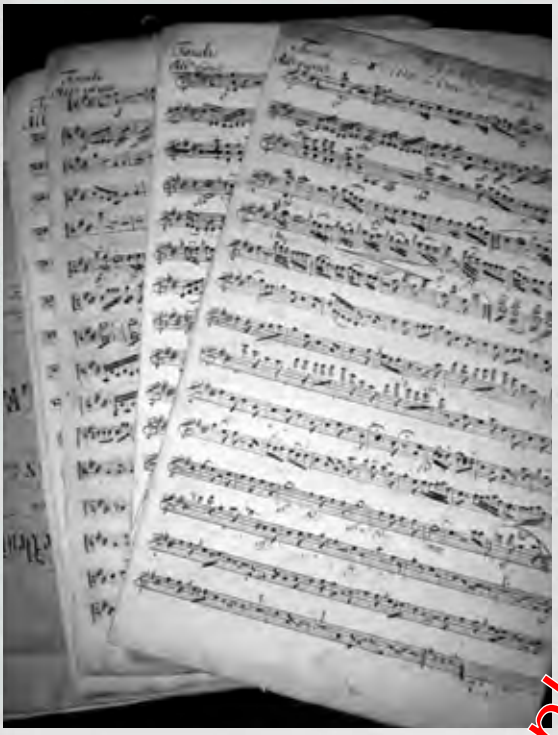
Zum einen sind auf allen Blättern große Blutflecken. Das verwischte und getrocknete Blut auf Rachmaniks Körper und den Blättern lässt darauf schließen, dass mit diesen Blätter über den Wunden gerieben wurde.

Auffällig ist auch, dass undeutlich unter den Notenzeilen eine nur schwer zu erkennende und nicht entzifferbare Handschrift zum Vorschein kommt, mit der alle Blätter dicht beschrieben zu sein scheinen. Allerdings kann man keine einzelnen Buchstaben oder Zeichen ausmachen. Es liegt im Ermessen des Spielleiters, ob diese Seiten einen ähnlichen Einfluss auf einen der Spielercharaktere ausüben wie auf Dr. Dahm. Besagter Charakter wäre dann von der Idee besessen, die Zeilen entziffern zu müssen. Er verspürt den unheimlich Drang, die Papiere in seinen Besitz zu bringen, und wird nicht zulassen, dass sie zerstört werden. Im Finale ist er für die restliche Gruppe wohl ein sehr zweifelhafter Verbündeter.

Des weiteren sind mit einem Bleistift mehrere Notizen auf die Blätter gemacht worden, die offensichtlich erst niedergeschrieben wurden, nachdem die Blätter mit dem Blut in Kontakt gekommen sind. Die Notizen sind krakelig und mischen knapp ein halbes Dutzend Sprachen wie Deutsch, Französisch, Russisch, Latein und Tschechisch sowie eine Art Kurzschrift und offenbar sinnloses Gekrakel. Dies sind die Notizen, die Dahm an den Rand geschrieben hat. Vielleicht erinnern sich die Charaktere daran, dass Dahm mehrfach erwähnt hat, wie schlecht Rachmanik Lesen und Schreiben kann.

Ebenfalls auffällig sind die Schnitte, die Rachmaniks Körper überziehen. Einige von diesen befinden sich an

Stellen, die der Pianist als Rechtshänder niemals oder nur sehr schwer erreicht hätte, wie am Rücken und an der äußeren Ferse. Ist er dazu im Interludium noch mit einem starken Sedativum beruhigt worden, wird es wahrscheinlicher, dass ihm diese Schnitte beigebracht wurden.



*Die verhängnisvollen Notenblätter.*

Erhärtet sich der Verdacht gegen Dahm, wird dieser die Notenblätter soweit möglich an sich reißen. Er schreit und stammelt unzusammenhängendes Zeug, und berichtet von „der Weisheit der Blätter“, dass nur er sie lesen können und wie wichtig es sei, zu wissen. Weigern sich die Charaktere, ihm die Blätter zu geben, wird er zu drastischen Maßnahmen schreiten. Er nimmt einen der Passagiere – vornehmlich Fräulein Margarete Weißholt oder einen ähnlich harmlosen oder unvorsichtigen Charakter – als Geisel. Diesem hält er ein Messer an die Kehle und fordert die Herausgabe aller Blätter. Dahm zögert nicht, seine Geisel zu schädigen oder umzubringen. Im selben Augenblick sollte es dem Byakhee gelingen, die Aufmerksamkeit einiger der Charaktere auf sich zu ziehen. Ihm gelingt es, ein Loch in die Decke des Waggons zu schlagen und einen der Spielercharaktere oder einen der überlebenden Nichtspielercharaktere zu packen. Wird diesem Unglücklichen nicht geholfen, wird dieser schreiend vom Byakhee aus dem Zug geworfen und wie bereits Beust aus großer Höhe fallen gelassen. Der Körper fällt zielsicher durch das Loch im Waggondach wieder zurück in den Wagen und schlägt dort auf. Dies kostet 1/1W6 Stabilitätspunkte.

Der der Spielleiter sollte nicht zögern, die Spieler durch Dahms Verhalten, den beständig näher kommenden Mahlstrom und die kaum mehr abwehrbaren Angriffe durch den Byakhee schwer unter Druck zu setzen.

Mehr über das Byakhee und seine Spielwerte finden sich im Anhang.

## Und wie man das Ende verhindert

Das Byakhee ist gekommen, die Notenblätter und vor allem Dahm mitzunehmen. Die Notenblätter und alles, was man aus dem Zug wirft, werden vom Mahlstrom verschlungen. Dieser ist inzwischen so stark und nahe am Zug, dass sein Sog leichte Teile anzieht, die wie Geschosse durch den Wagen rasen. Diese Bedrohung kann langsam aufgebaut werden und sollte stets als Gefahr präsent sein und präsenter werden. Die ersten Bretter im hinteren Wagenteil beginnen sich zu lösen und fliegen in den immer näher kommenden Schlund. Dann erreicht er den Wagen. Die Rückwand verformt sich langsam unter großer Krafteinwirkung –seltsamerweise bis auf wenige kleine Ausnahmen vollkommen lautlos. Dieser Effekt kann langsam gesteigert werden, und der Mahlstrom verschlingt immer mehr des Wagens. Absolut still ist er und saugt nach wie vor gierig Schnee, Wagenteile und alles andere an, was mit ihm in Berührung kommt. Der Sog ist stark und reißt an den Charakteren und Passagieren des Wagens. Eine Betätigung der Notbremse und ein Nothalt des Zuges sorgt dafür, dass der Mahlstrom deutlich schneller aufholt.

Kontakt mit der Lokomotive auf zu nehmen, ist aus unerklärlichen Gründen unmöglich. Zwar können die Charaktere die zwei Lokführer hören, jedoch scheint man sie dort nicht hören zu können. Das führt dazu, dass die Lokomotivführer sich sehr bald über den „Geschmacklosen Scherz“ beschweren, sie zu rufen, ohne etwas zu sagen und eine Beschwerde androhen, wenn der Unfug nicht bald aufhört.

Der Anblick des Mahlstroms kostet 1W2/1W8 Punkte STA.

Zuerst gilt es aber, eine eventuelle Geiselnahme zu beenden. Sobald Dahm alle Notenblätter hat, wird ihm bewusst, dass es keinen Ausweg gibt. Somit wird er weiterhin die Geisel bedrohen und sich dabei hektisch nach einer Fluchtmöglichkeit umsehen. Er hat ungemeine Angst vor dem Byakhee und kann sich nicht erklären, was passiert ist. Schaffen es die Charaktere, einige Sätze mit ihm zu wechseln, können sie Folgendes in Erfahrung bringen.

Die Noten sind ihnen in Frankreich von einem der vielen Gönner geschenkt worden, die Rachmanik dort hat. An einen Namen kann er sich tatsächlich nicht erinnern.

Er hatte stets nur Rachmaniks Bestes im Sinn, der sich wohl durch den Stress und die Anspannung krankhaft auf diese Noten konzentrierte. Das Musikstück aber war so schlecht, dass es Rachmaniks Rufs als Musikgenie geschadet hätte, wäre er damit auf einer Bühne aufgetreten. Dahm beschloss, die Noten zu verbrennen.

Ab hier werden seine Erklärungen ungenau und fahrig. Teils schwärmt er von der Handschrift, die er entdeckt hat, teils spricht er voller Abscheu und tief empfundenen Entsetzens von ihr. Er ist fasziniert von der Macht, die diese Blätter auf ihn haben und dem Wissen, den sie ihm schenken würden, wenn er sie lesen könnte.

Dann erzählt er von den Geschehnissen im Zug, dem Blut auf den Noten, dem unbegreiflichen Wahn, der ihn befallen hat. Ab hier bricht er in wimmerndes Stammeln aus, als ihm bewusst wird, was er gegen seinen Willen gemacht hat, als er Rachmanik verstümmelte.

Dahm hat selber noch niemals Kontakt mit dem Mythos gehabt und reagiert wie ein Mensch, der ohne es zu wollen

etwas abgrundtief Falsches und Fremdes gemacht hat. Er kann sich weder den Mahlstrom, das Byakhee noch den unmenschlichen Zwang erklären, in dem er seine Taten begangen hat. Er ist aber in seinem Wahn überzeugt, dass die Lösung der Probleme in den Notenblättern zu finden ist. Er bräuchte nur mehr wenige Minuten Zeit und genug Blut von einem lebenden Menschen, um die Texte zu übersetzen. Angesicht Dahms offensichtlichen Wahnsinns, des Byakhee, das durch die Decke gebrochen ist und der Forderung nach viel menschlichem Blut, sollten sich die Charaktere sehr genau überlegen, ob dies wirklich eine gute Idee ist. Sie wird übrigens zu keinem Ergebnis führen.

Einen Hinweis kann der Spielleiter seinen Spielern geben, indem er das Byakhee mit den Notenblättern in Berührung kommen lässt. Denn die Mythoskreatur wird eher die Notenblätter einsammeln, als anzugreifen. Wirft man eines der Blätter aus dem Zug, stürzt sich das Byakhee darauf und befördert dieses in den Mahlstrom. Sind alle Notenblätter Dahm – der sich natürlich zur Wehr setzen wird – und einem eventuell besessenen Spielercharakter entrissen und aus dem Zug geworfen, wird das Byakhee aber nicht verschwinden, sondern seine Anstrengungen, Dahm zu ergreifen, unvermittelt fortsetzen. Dabei hat es die Mythoskreatur ganz offensichtlich auf den Doktor abgesehen.

Dahm jedoch wird sich nicht so ohne weiteres freiwillig ausliefern und hat sich nun unter einen der fest verschraubten Tische geflüchtet, an den er sich fest klammert. Nur mit Gewalt kann man ihn von dort lösen und in den Mahlstrom werfen. Hierbei läuft jeder Gefahr, von dem wild um sich Schlagenden mitgerissen zu werden. Eine andere Möglichkeit wäre, in den Schlafwaggon zu flüchten, den Salonwaggon abzukoppeln und ihn mitsamt Dahm in den Mahlstrom stürzen zu lassen.

Sobald dies passiert ist, wird es schlagartig still. Es scheint so, als ob Dahm von weit her etwas schreien würde, das sich wie „Es ist so unbeschreiblich schön hier!“ anhört, aber das kann auch der Schneesturm sein, der nun unvermittelt wieder mit brutaler Härte einsetzt. Byakhee und Mahlstrom sind augenblicklich verschwunden.

Spätestens nun hält der Zug mit quietschenden Bremsen an. Der Salonwagen ist entweder zerstört oder schwer durch den Mahlstrom beschädigt. Rachmanik, sofern er überlebt hat, wird für Jahre in einer Klinik bleiben müssen. Man schreibt seinen Zustand dem Tod seines Freunds und Mentor Albrecht Dahm zu, der bei einem „schweren Zugunglück“ ums Leben kam. Der Geschichte der Charaktere und Überlebenden wird niemand Glauben schenken. Zu grotesk klingt, was da berichtet wird. Die Zugführer meinen, außer sonderbarem Rauch nichts gesehen zu haben. Dafür wütete der Schneesturm zu heftig, um Wagen VII und VIII gut sehen zu können. Die Reichsbahn jedoch verspricht, eine gründliche Untersuchung vorzunehmen, die technische Mängel, ein Feuer oder vielleicht sogar ein Verbrechen ergeben wird.

Die Charaktere erhalten aber auf jeden Fall den Preis für ihre Fahrkarten zurück.

## Möglicher Ablauf des dritten Teils

Die Charaktere erwachen zum zweiten Mal in dieser Nacht. Es ist knapp 3 Uhr nachts. Dieses Mal klingt das Geschrei nicht ärgerlich, sondern fast unmenschlich schrill und panisch. Im Salonwagen angekommen, sehen sie den verunstalteten Rachmanik. Schnell kümmert sich ein Teil der Gruppe um den Musiker, während die andere Hälfte einen Arzt und Dr. Dahm sucht. Es scheint klar, dass der verrückte Pianist seinen Mentor niedergeschlagen und den Verstand verloren hat.

Dann landet das Byakhee, ohne jedoch sichtbar zu werden. Zubegleiter Beust ist sein erstes Opfer. Er wird beim Verlassen des Zuges von der Plattform gerissen. Sein unnatürlich deutlich hörbarer Schrei endet, als er von außen gegen die Fensterscheiben geschleudert wird. Eine der Fensterscheiben geht zu Bruch und der Schneesturm wütet überraschend heftig im Inneren des Zugs. Dann folgt eine Serie von Angriffen, die aber vor allem dem Dach des Waggons und unvorsichtigen Nichtspielercharakteren gelten.

Zur selben Zeit stoßen die Charaktere auf gewisse Ungereimtheiten. Zum einen sind auf den Notenblättern frische Notizen in Deutsch und Latein und einer unbekannten Sprache zu sehen; diese können wohl kaum von Rachmanik stammen, der nach Aussagen von Dahm außer Tschechisch keine Fremdsprachen lesen und schreiben kann. Außerdem sind viele der Schnitte an Rachmaniks Körper an Stellen seines Körpers, wo er sie sich selber niemals hätte zufügen können. Es fällt somit der Verdacht auf Dr. Dahm, der langsam seine Bewusstlosigkeit abschütteln konnte.

Seine Versuche, Rachmanik die Schuld anzuhängen, scheitern und er nimmt eine Geisel, um die Notenblätter wieder in seinen Besitz zu bringen. Die Angriffe des Byakhee werden immer schwerer abzuwehren, und der Mahlstrom verschlingt die hinteren Teile des Waggons zusammen mit einem verletzten Nichtspielercharakter, der sich nicht mehr bewegen kann. Die Charaktere nehmen Dahm die Notenblätter ab und werfen sie aus dem Zug. Damit hören jedoch die Angriffe des Byakhee nicht auf, und der Mahlstrom kommt nach wie vor beängstigend näher. Nachdem die Kreatur des Mythos mehrmals den Tisch angreift, unter den Dahm sich geflüchtet hat, und die übrigen Überlebenden ignoriert, wird klar, dass Dahm das Problem ist. Versuche, ihn unter dem Tisch hervorzuholen, erweisen sich durch Dahms Gegenwehr, die anhaltenden Angriffe durch das Byakhee und den immer stärker werdenden Sog des beängstigend nahe kommenden Mahlstroms als nahezu unmöglich. Die Überlebenden beschließen, sich in den Schlafwagen zu retten und koppeln den Salonwagen kurzerhand ab. Als der Mahlstrom Dahm erreicht, wird es für eine Sekunde abnormal still. Man vermag Dahm schreien hören: „Es ist so unbeschreiblich schön hier!“ Dann verschwinden der Mahlstrom und das Byakhee unvermittelt, und die Charaktere stehen im Schlafrock im Schneesturm.

# Anhang

## Daten und Werte

### Jan Marek Rachmanik
psychotischer Pianist

ST 09 KO 09 GR 14 IN 13 MA 16
GE 10 ER 13 BI 13 gS 50
Trefferpunkte: 12
Schadensbonus: –
Angriff:
- Faustschlag 50%
  Schaden 1W3

Fertigkeiten: Ausweichen 20%, Fremdsprache (Deutsch) 40%, Fremdsprache (Französisch) 40%, Muttersprache (Tschechisch) 65%, Musiktheorie 50%, Kunst (Klavier spielen) 95%

### Karl Heinz Heffner
Zugbegleiter

ST 12 KO 13 GR 12 IN 12 MA 13
GE 08 ER 16 BI 11 gS 65
Trefferpunkte: 13
Schadensbonus: –
Angriff:
- Faustschlag 50%
  Schaden 1W3
- improvisierte Keule 60%
  Schaden 1W6
- Gewehr und Pistole 35%
  Schaden je nach Waffe

Fertigkeiten: Ansehen 60%, Ausweichen 25%, Fremdsprache (Englisch) 40%, Fremdsprache (Französisch) 40%, Muttersprache (Deutsch) 65%, Service 60%, Überzeugen 60%

### Dr. Albrecht Dahm
Tourneebegleiter

ST 12 KO 15 GR 14 IN 16 MA 13
GE 10 ER 12 BI 17 gS 65
Trefferpunkte: 15
Schadensbonus: +1W4
Angriff:
- Faustschlag 50%
  Schaden 1W3+Sb
- improvisierte Keule 50%
  Schaden 1W6+Sb

Fertigkeiten: Ansehen 60%, Ausweichen 20%, Fremdsprache (Englisch) 70%, Fremdsprache (Französisch) 40%, Fremdsprache (Latein) 50%, Fremdsprache (Tschechisch) 80%, Fremdsprache (Russisch) 80%, Muttersprache (Deutsch) 95%, Überzeugen 60%, Verbergen 50%

### Karl Georg Schlenk
Freiherr von Richtenberg

ST 12 KO 14 GR 11 IN 14 MA 13
GE 15 ER 12 BI 12 gS 65
Trefferpunkte: 13
Schadensbonus: –
Angriff:
- Faustschlag 85%
  Schaden 1W3
- improvisierte Keule 60%
  Schaden 1W6
- Taschenrevolver (6 Schuss) 60%
  Schaden 1W6+3;
- Fechten 60%
  Schaden je nach Waffe

Fertigkeiten: Ansehen 60%, Ausweichen 50%, Bibliotheksnutzung 60%, Fremdsprache (Englisch) 40%, Fremdsprache (Französisch) 40%, , Muttersprache (Deutsch) 60%, Sportwissen 45%

### Friedhelm Beust
Zugbegleiter

ST 14 KO 12 GR 14 IN 10 MA 11
GE 14 ER 12 BI 10 gS 55
Trefferpunkte: 13
Schadensbonus: +1W4
Angriff:
- Faustschlag 50%
  Schaden 1W3+Sb
- improvisierte Keule 50%
  Schaden 1W6+Sb

Fertigkeiten: Ansehen 60%, Ausweichen 35%, Fremdsprache (Englisch) 30%, Fremdsprache (Französisch) 20%, Muttersprache (Deutsch) 55%, Schleichen 50%, Service 50%, Überzeugen 30%

### Margarete Weißholt
Sekretärin

ST 09 KO 09 GR 13 IN 14 MA 16
GE 11 ER 16 BI 10 gS 80
Trefferpunkte: 11
Schadensbonus: –
Angriff:
- Faustschlag 35%
  Schaden 1W3
- improvisierte Keule 35%
  Schaden 1W6

Fertigkeiten: Ansehen 25% (mit Brilliantverlobungsring 35%), Ausweichen 20%, Erste Hilfe 25%, Buchhaltung 60%, Muttersprache (Deutsch) 50%

### Das Byakhee
### Reiter von den Sternen

ST 21 KO 11 GR 18
IN 10 MA 12 GE 13
Trefferpunkte: 15
Schadensbonus: +1W6
Angriff:
- Klaue (2x) 35%
  Schaden 1W6+Sb
- Biss 35%
  Schaden 1W6 + Blut aussagen

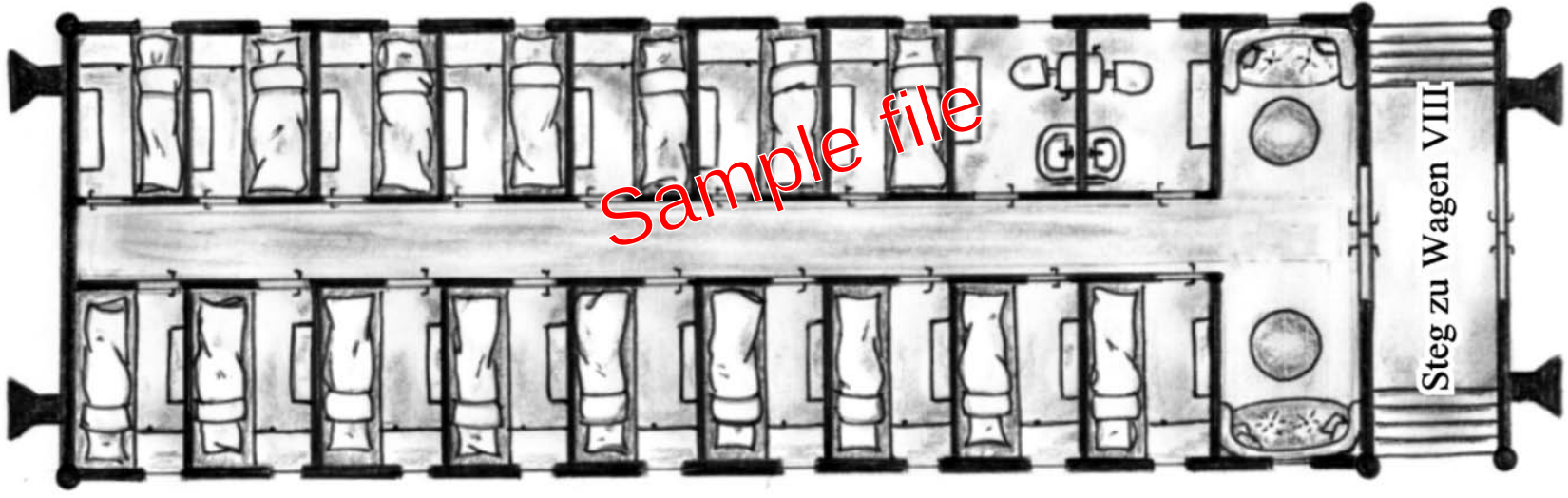
Panzerung: 2 Punkte durch Fell und zähe Haut
Zauber: Dieser Byakhee beherrscht keine Zauber; setzt man sein MA um zwei Punkte nach oben, so beherrscht er aber nach Ermessen des Spielleiters max. 4 Zauber, die mit Hastur oder ihm dienenden Wesen zu tun haben.
Fertigkeiten: Horchen 50%, Verborgenes erkennen 50%
Stabilitätsverlust: Der Anblick eines Byakhee kostet 1/1W6 Stabilitätspunkte
Beschreibung: Byakhee sind niedere Diener Hasturs. Sie können durch den interstellaren Raum fliegen. Daher ist es nicht unüblich, sie mittels Zaubern zu rufen und sie als Transportmittel zu nutzen. Ihre Erscheinungsform ist fremdartig und entzieht sich oftmals dem Auge und dem Verständnis des Betrachters. Sie flattern rhythmisch, unhörbar, sind weder Krähen noch Maulwürfe, noch Bussarde, noch Ameisen, noch verweste Menschenleiber, sondern etwas, an das der Betrachter sich weder erinnern kann noch sollte. Allerdings bestehen sie aus konventioneller Materie und sind daher durch normale Waffen zu verletzen. Im Kampf kann das Byakhee zwei Mal mit seinen Klauen angreifen oder versuchen, seinen Gegner zu packen und ihm das Blut auszusaugen. In jeder Runde, in der der Byakhee in sein Opfer verbissen bleibt, verliert dieses 1W6 Punkte ST. Sinkt diese auf 0, stirbt das Opfer. Gelingt es ihm vorher, sich auf dem Griff des Byakhee zu befreien, regenerieren sich die Stärkepunkte mit einer Geschwindigkeit von max. 1W3 Punkten/Tag bei strenger Bettruhe, guter Pflege und Bluttransfusionen.
Anmerkung: Sollte die Gruppe zu stark für ein einziges Byakhee sein oder dieses mit Glück zu schnell beseitigen können, sollte der Spielleiter nicht zögern, es als Vorhut einer beständig wachsenden Zahl von Reitern von den Sternen zu betrachten, die wie Krähen um den Wagen kreisen und diesen von allen Seiten attackieren.

### Professor Richard Georg Handler
### Kardiologe

ST 10 KO 08 GR 16 IN 16 MA 13
GE 10 ER 12 BI 17 gS 65
Trefferpunkte: 12
Schadensbonus: +1W4
Angriff:
- Faustschlag 50%
  Schaden 1W3+Sb
- improvisierte Keule 50%
  Schaden 1W6+Sb

Fertigkeiten: Ansehen 60%, Ausweichen 20%, Erste Hilfe 60%, Fremdsprache (Englisch) 40%, Fremdsprache (Französisch) 80%, Muttersprache (Deutsch) 95%, Medizin 90%, Überzeugen 60%

Wagen VII



Wagen VIII