

DAS DING DARUNTER

Eine Ermittlungs-Sandbox von Ute Gundacker

INHALT

Zusammenfassung.....	1
Szenen und Orte.....	2
Nichtspielercharaktere (NSCs).....	5
Komplikationen	7
Informationen	8

ZUSAMMENFASSUNG

In der Stadt verschwinden Menschen. Fast ausnahmslos solche, die am Rande der Gesellschaft sind. Suchtkranke, Wohnungslose, Geflüchtete, Straßenkinder.

Es schlägt immer weitere Wellen, da allmählich die Presse darauf aufmerksam wird, vor allem als dann eine Leiche im Stadtpark gefunden wird.

Bei Nachforschungen im Umfeld der Verschwundenenfälle können die Spielercharaktere (SCs) bei diversen Orten und Nichtspielercharakteren (NSCs) nach Informationen suchen. Genauso ist eine Recherche über das Internet jederzeit möglich. Das Abenteuer ist als kleine Ermittlungs-Sandbox konzipiert, so dass die Szenenreihenfolge variabel ist.

Eine Regierungsorganisation betreibt dunkle Rituale, um eine Präsenz in einer Höhle unter einem verlassenen Häuschen im Wald zu eingesperrt zu halten und seine Macht zu nutzen. Dieser nichtmenschliche Geist kann die Höhle nicht verlassen, beeinflusst aber die Realität.

Die SCs könnten verschiedene Gründe haben, sich mit dem Fall zu beschäftigen. Sie könnten Polizist*innen sein, Journalist*innen, Bekannte/Verwandte von Verschwundenen, Lokalhistoriker*innen, denen Parallelen zu früheren Zeitperioden auffallen, oder dergleichen mehr.

Wichtig ist, dass alle SCs ein Interesse daran haben, Nachforschungen anzustellen. Zudem ist denkbar, sie durch ihre Hintergründe zu verknüpfen, so dass sie sich bereits kennen, und der Oneshot nicht durch lange Kennenlernszenen gestreckt wird.

SZENEN UND ORTE

Die Reihenfolge der Szenen nach dem Start ist variabel, basierend auf der Vorgehensweise der Spielercharaktere. Es ist unerlässlich, die Spieler*innen in ihrem Vorgehen nicht einzuengen – kommen dadurch manche Szenen nicht zustande oder werden manche NSCs nicht angesprochen, ist dies in Ordnung. Genauso ist es möglich, dass die SCs Szenen auslösen, die hier nicht bedacht sind, oder die an andere Orte führen. Hierbei ist eine gewisse Improvisationsfreude förderlich.

Hat die Spielleitung den Eindruck, dass das Geschehen an Fahrt verliert, lassen sich Begebenheiten aus dem Bereich „Komplikationen“ einbauen, um die Daumenschrauben anzuziehen.

Sollten die SCs erfolgreich ermitteln und lebendig die Höhle erreichen, folgt dort die finale Szene.

Start:

Ein kalter, grauer Morgen. Triste Stimmung in der etwas heruntergekommenen Stadt. Menschen hasten auf dem Weg zur Arbeit vorbei. Im Park ist eine Polizeiabspernung. Ein toter Körper wird gerade aus dem Stadtteich geborgen. Passanten werden auf Abstand gehalten, auch die Presse ist vor Ort. Die Rede ist von Suizid.

Die Spielercharaktere haben durch Bekannte, ihre Arbeit oder auf anderem, zu ihnen passigem Weg von dem aktuellen Fall erfahren.

Es ist der dritte Tote innerhalb weniger Wochen, und immer mehr Getuschel um organisiertes Verbrechen, einen Serienmörder oder aber den zerrüttenden Effekt der immer dunklen, die Stadt umschließenden Wälder auf die menschliche Psyche macht die Runde.

Die SCs können von den Umstehenden hören, dass es wohl einer der Geflüchteten aus dem Wohnheim war, der dort gefunden wurde. Manche sind hämisch, die meisten aber ehrlich entsetzt. Die Polizei löst die Mensentraube schnell auf. Nur die Reporterin Frau Gül sowie Zoddel, der Punk, halten sich noch etwas länger im Park auf. Wobei Zoddel einem Gespräch zunächst ausweicht, und sich in Richtung der Abbruchbude, in der er aktuell wohnt, entfernt.

Bibliothek:

Ein Ort des Wissens. Hell ausgeleuchtet, voller Regalreihen mit Büchern zu mannigfaltigen Themen. Auch abgedeckt sind Stadtgeschichte, lokale Mythen und okkulte Praktiken, was für eine kleinere Stadt eher ungewöhnlich wirkt. Die Atmosphäre ist hell und freundlich, aber es herrscht absolute Ruhe.

Archiv:

Im Keller der Bibliothek gelegen. In den weniger besucherfreundlichen Gängen zweigen verschiedene Räume mit Regalen und Schränken voller alter Akten, abgehefteter Zeitungsartikel usw. ab. Hier darf man sich nur mit entsprechenden Befugnissen bewegen – durch polizeiliche Ermittlung oder Presseausweis. Ansonsten muss man einen Weg am Archivar vorbeifinden. Allerdings lassen sich hier interessante Informationen finden. Außerdem ist bemerkenswert, dass es einen abgesperrten, von zwei Soldaten bewachten Bereich im Archiv gibt.

Dieser beinhaltet einen abgeschirmten Server, auf dem sich geheime, wichtige Informationen befinden.

Bei einem Kampf dauert es ca. zehn Minuten, bis massiv Verstärkung eintrifft.

Bei Ahmad und Samira zu Hause:

Das Mietshaus, in dem die Wohnung liegt, ist etwas heruntergekommen und die Nachbarn sind sehr laut. Die kleine Wohnung selbst dagegen ist penibel aufgeräumte, mit hellem Mobiliar, einigen wenigen gerahmten Bildern an der Wand und einladendem Gebäck auf dem Wohnzimmertisch. Es riecht nach frisch gebackenem Brot und Tee.

Ahmad erzählt von seinem Neffen, einem lebensfrohen jungen Mann. Demjenigen, der tot im Stadtteich gefunden wurde. Die anfängliche Polizeibehauptung eines Suizids stützt er nicht, sein Neffe habe das auf keinen Fall getan. Samira drückt immer wieder seine Hand. Schließlich bittet sie die Gruppe um Hilfe, denn sie vertraut den polizeilichen Ermittlungen nicht, glaubt die Polizei hat etwas damit zu tun. Sie hat Angst, dass ihr Mann und sie die nächsten sein werden. Für sie ist klar: Ahmads Neffe wurde ermordet!

Abbruchhaus:

Eine mit Graffiti bedeckte Ruine am Rand der Stadt, schon fast am Waldrand. Irgendetwas Kleines huscht durch den Schutt. Staub, Schmutz und Flechten prägen das Bild. Im Eingangsbereich riecht es nach Urin. Weiter im Gebäude findet man die Schlafsäcke von Erich, Zoddel und Trouble. Die drei haben in einem leeren Metallfass ein kleines Feuer entzündet, an dem sie sich wärmen. Die Stille ist bedrückend, außer dem prasselnden Feuer ist nichts zu hören.

Zoddel und Erich erzählen, dass immer mal wieder Leute verschwinden, die „auf Trebe“ sind. Auch ein alter Freund von Erich ist eines Nachts einfach verschwunden und wurde Tage später tot im Wald gefunden.

Zeitungsredaktion:

In einem schmucken Gebäude in der Innenstadt befinden sich die Büros der Lokalzeitung. Hier arbeitet Frau Gül, die bereits am Tatort in der Startszene zugegen war. Es ist geschäftig, mehrere Leute arbeiten an Computern, es wird gescherzt. Nur Frau Gül fällt dabei aus dem Rahmen, denn ihre Stimmung ist deutlich schlechter als die der anderen Mitarbeiter*innen.

Sie hat Informationen zu bisherigen Vermisstenfällen gesammelt.

Kneipe „Witwe Bolte“:

Im „Witwe Bolte“ ist die Stimmung gelöst und fröhlich. Neben den üblichen Stammkunden ist auch eine Gruppe von Studierenden dort, die lautstark feiert. In der Kneipe ist man neuen Gesichtern gegenüber stets aufgeschlossen. Das rustikale, urige Ambiente, die günstigen Preise und die rauchgeschwängerte Luft machen diese Eckkneipe zu einem Relikt mit dem Charme der 80er Jahre.

Hier ist es möglich, sowohl mit der etwas bärbeißig-herzigen Barkeeperin zu sprechen, als auch mit anderen Gästen ins Gespräch zu kommen. Unter anderem der Medizinstudentin Sina Keske, die ihre ganz eigenen Theorien zu den Geschehnissen in der Stadt hat. Sie vermutet, dass es Experimente gibt, bei denen psychoaktive Substanzen genutzt werden – eine riesige Regierungsverschwörung. Wirkt etwas versponnen.

Bemerkt die Barkeeperin, dass man sich zu gründlich zu dem Thema umhört, wirft sie die SCs raus, da es Schwierigkeiten mache, zu neugierig zu sein. Sie wirkt merkwürdig besorgt dabei.

Wald:

Der Wald, der sich direkt an den Stadtrand anschließt, wirkt viel ertümlicher, als eigentlich möglich ist. Und wo Wald sonst mit Leben gefüllt ist und eine heitere Atmosphäre versprüht, ist die Stimmung in diesem Wald durch den kalten Regen, die früh einsetzende Dunkelheit und das Fehlen von Vögeln und Wild irgendwie gespenstisch. Stellenweise sind kleine Steinhäufen aufgeschichtet. Die Gruppe hat das Gefühl, verfolgt zu werden. Schemen bewegen sich zwischen den Bäumen. Folgt man dem Pfad, der in der Nähe des Abbruchhauses beginnt weit genug, so gelangt man zu einem verlassenem Haus im Wald. Die Gruppe fühlt sich beobachtet, aber auch durch erfolgreiche Wahrnehmungsproben ist der Ursprung dieses Gefühls nicht zu sehen.

Verlassenes Waldhaus:

Eine Aura von Fäulnis und Verderben liegt über dem Ort. Das Gebäude knarrt und ächzt, selbst wenn kein Wind geht. Die Fenster sind zerschlagen, und in dem kleinen, einstöckigen Gebäude herrscht das reinste Durcheinander. Kaputte Möbel, Bretterhaufen, Stoffreste, überall leere Flaschen und Dosen, staubbedeckt. Bei näherer Inspektion können sich auch Gegenstände vermisster Personen hier finden, zum Beispiel ein zerrupfter Teddybär. Es ist kalt im Haus, und im Badezimmer haben die Spielercharaktere bei einer Wahrnehmungsprobe die Chance, sich zurückziehende Tentakel zu sehen.

In einem Nebenraum ist ein Loch im Boden, das tief hinabführt in eine modrige Dunkelheit. Beim Hinabsteigen hat die Gruppe das Gefühl, durch eine unsichtbare Barriere zu gehen, die alle Geräusche aus Haus und Wald verschluckt, und auch der Geschmack der Luft ändert sich schlagartig.

Finale in der Höhle unter dem Waldhaus:

Tiefer aus der Höhle kommt ein fahler Lichtschein, und ein düsterer Singsang körperloser Stimmen liegt in der Luft. Genau wie ein merkwürdig klackerndes Geräusch und ein beißend-ekelerregender Geruch.

Beim Weg durch die Höhle fallen bleiche, tentaklige Wurmcreaturen auf, die jeglichem Licht ausweichen und die SCs ggf. mit ihren giftigen, Halluzinationen auslösenden Tentakeln attackieren. In der letzten Kammer befindet sich ein Altar sowie drei leere Särge. Vor dem Altar liegt ein Haufen von Papier, das sich in einem nicht spürbaren Luftzug bewegt. Inmitten des Papiers ist eine Schreibmaschine, die wie von Geisterhand Seite um Seite mit Worten in einer unmenschlichen Sprache füllt. Die Buchstaben verschwimmen vor den Augen. Vorm Altar und bei den Särgen bewegen sich mehr der Würmer, die die Gruppe attackieren. Ihre gebündelten Attacken können durch das Gift und die Halluzinationen bedrohlich werden.

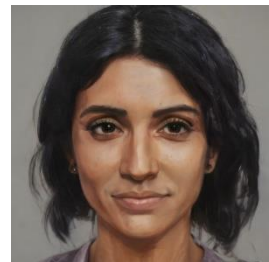
Die wahre Gefahr geht aber von der Schreibmaschine aus. Und dem nichtmenschlichen Geist, der durch sie seine Macht kanalisiert. Der Geist ist an diesen Ort gebunden, kann aber die Umgebung mittels seiner Texte beeinflussen. Er kann nur bekämpft werden, wenn die Gruppe um seine Schwachstellen weiß – ansonsten verfallen sie dem Wahnsinn, oder fallen der einrückenden Spezialeinheit zum Opfer, die nach dem Durchschreiten der Barriere durch die Gruppe auf den Plan tritt. Wissen sie aber um die Schwachstelle des Geists und handeln schnell, so können sie das Reinigungsritual durchführen und Schreibmaschine sowie Papier zerstören. Im Anschluss können sie die Höhle mit dem Bannspruch versiegeln – dann verlieren alle Menschen jegliche Erinnerungen an den Geist und den Ort, und auch die Spezialeinheit vergisst ihren Auftrag. Die SCs kommen in diesem Fall mit dem Leben davon.

NICHTSPIELERCHARAKTERE (NSCS)

Ahmad Alrej: Ahmad ist mit seiner Frau vor 5 Jahren aus Syrien gekommen. Er spricht gebrochenes Deutsch und wirkt unruhig. Seine Bewegungen sind fahrig, und er hält immer wieder inne und sieht fragend seine Frau an, an die er das Gespräch schließlich übergibt. Er ist ein sehr höflicher Gastgeber, dem allerdings die Trauer ins Gesicht geschrieben steht. Der Tote aus dem Teich war sein Neffe.



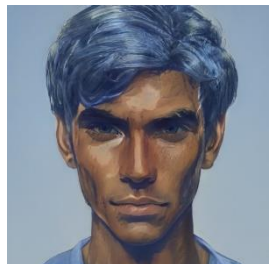
Samira Alrej: Die schwangere Samira hält sich beim Gespräch zunächst im Hintergrund, signalisiert ihrem Mann Ahmad aber immer wieder, mit der Erzählung fortzufahren. Wenn sie selbst redet, merkt man, dass ihr Deutsch besser ist, und ihr Mann dankbar ist, wenn sie ihm die Gesprächssituation abnimmt. Sie bittet die SCs schließlich um Unterstützung bei der Klärung der Vermisstenfälle.



Erich: Erich ist ein durch die Straße schnell gealterter Wohnungsloser in einer alten, vielfach geflickten Jacke und mit einem schmutzigen Bart. Er hat einen wachen Blick, und scheint viel mitzubekommen, was auf der Straße los ist. Fremden gegenüber ist er gern bereit, Informationen zu geben. Aber immer zu einem Preis – er möchte entweder gleichwertige Informationen, oder Geld.



Zoddell: Der auf Anfang 20 geschätzte Punk lebt mit seiner Freundin Trouble auf der Straße und ist im selben Abbruchhaus untergekommen wie Erich. Hinter dem rotzigen Auftreten und der punkigen Fassade merkt man, dass er durch die Dinge, die er nachts in der Nähe gesehen hat, verstört ist. Es ist schwer, Informationen aus ihm zu kriegen.



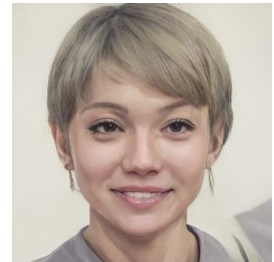
Trouble: Sie ist im selben Alter wie ihr Freund, und macht einen kränklichen Eindruck. Ihre Stimme ist leise, zittrig, und ihr Blick wandert unruhig umher. Mit Fremden spricht sie nicht, und wenn man sie drängt, wird Zoddell das unterbinden. Möglicherweise kann jemand, der bereits genug Informationen über die Vorgänge in der Stadt hat, sie durch eine Konfrontation mit diesem Wissen zu einer Antwort bewegen.



Barkeeperin: Marion Osterbeck ist ein Original aus der Stadt, und kennt buchstäblich jeden. Sie ist knapp über 50 Jahre alt, hat eine Kodderschmucke und kann mit Kontakten sehr vieles lösen. Sie hält sich aus den Vermisstenfällen raus, „Das gibt nur Ärger wenn man sich einmischt.“



Sina Keske: Eine junge Partygängerin, Studentin, die in der Kneipe mit Freunden die Zeit verbringt. Ihr Studium der Medizin könnte nützlich sein, wenn man Fragen zu bestimmten Krankheitsbildern oder Symptomen hat, die mit den Vermissten zu tun haben. Sie macht einen quirligen, aufgeweckten Eindruck und ist umgänglich. Sie hat allerdings eine leichte Tendenz zu Verschwörungstheorien, auch wenn sie in Bezug auf die Regierung nicht ganz falsch liegt.



Archivar/Bibliothekar: Herr Schmidt ist ein sehr korrekter Herr in unauffälliger Kleidung, der in der Bibliothek auf die Einhaltung der Regeln pocht und den Zugang zum Archiv nur denen öffnet, die eine Berechtigung dafür haben. Auf Konversationen legt er keinen Wert und bittet die SCs um Ruhe in den Räumlichkeiten der Bibliothek.



Kommissar Herwinkel: Der Kommissar wirkt wie ein alter Haudegen, der im Auftreten eher barsch ist, und keine Einmischung von außerhalb der Polizei bei seinen Ermittlungen duldet. Die Presse kann er nicht leiden, und privat nachforschende Gestalten erst recht nicht. Auf andere Polizist*innen dagegen wird er positiv reagieren und sich mit ihnen in gewissem Umfang über den Fall austauschen.



Elif Gül: Eine Lokalreporterin der „Grafsberger Nachrichten“, einer Lokalzeitung. Sie ist recht interessiert an den aktuellen Fällen, und wirkt frustriert über die Weigerung der Polizei, die Ermittlungen mit mehr Elan voranzubringen. Sie ist bereit, die Gruppe mit Hinweisen zu unterstützen, und könnte an der ein oder anderen Stelle durch ihren Presseausweis eine wertvolle Hilfe sein.



KOMPLIKATIONEN

Wenn die Handlung ins Stocken gerät, können Komplikationen die Spannung und Gefahr für die SCs erhöhen.

Diese knappe Auswahl dient als Inspiration, und es sind natürlich auch weitere Komplikationen denkbar, die sich als Konsequenz aus den Handlungen der SCs ergeben.

- ❖ Die Gruppe gerät an eine Straßensperre der Armee und darf nicht passieren, außer sie haben polizeiliche Befugnisse.
- ❖ Jemand verfolgt die SCs. Bemerkten sie den Verfolger, so wird er sie bei nächster Gelegenheit attackieren, sobald sie sich nicht in einem Areal befinden, das von vielen Menschen frequentiert wird. Angreifer hat eine Schusswaffe und ist ein hervorragender Schütze. Auch sehr gut im Nahkampf. Eliteausbildung und sehr zäh. Er hat keine Papiere dabei, lässt sich nicht gefangen nehmen oder verhören.
- ❖ Mehrere Schemen manifestieren sich unter schauerlichem Rezitieren von Beschwörungsformeln um die SCs. Sie sehen aus wie eine Mischung aus Schatten und Rauch und können mit Waffen nicht verletzt werden. Sie zehren an der geistigen Gesundheit der SCs. Eine Flucht ist möglich, genauso wie magische Gegenwehr.
- ❖ Freunde/Verwandte der SCs oder bereits kennengelernte und angespielte NSCs verschwinden, wenn die Gruppe zu offensichtlich oder zu lange ermittelt.
- ❖ Durch ihr Herumschnüffeln wird die Polizei auf die Gruppe aufmerksam. Kommissar Herwinkel befragt die SCs. Geben sie ihm Grund zur Annahme einer Verwicklung, so wird er sie ggf. in Gewahrsam nehmen lassen.
- ❖ Ein Mord geschieht, mitten in der Stadt. Der NSC, den die Gruppe zuletzt angespielt hat, ist tot. Und es gibt Hinweise, die auf eine Täterschaft eines der SCs hindeuten, auch wenn dieser es natürlich nicht gewesen ist. Oder?

INFORMATIONEN

Es ist Sorge zu tragen, dass die SCs die Möglichkeit haben, relativ viel über die Geschehnisse zu erfahren. Darum sind die Hinweise nicht so eng an NSCs gebunden, sondern die Spielleitung kann im laufenden Spiel entscheiden, welche der Informationen durch welche Quelle erlangt werden kann. Passige Vorschläge finden sich allerdings bei den jeweiligen Informationen.

❖ Hinweis:

Sina Keske kann zwischen den verschwörungstheoretischen Ansätzen über Regierungsexperimente mit psychoaktiven Substanzen den Hinweis geben, dass in der Tat immer mal wieder Beamte einer ihr unbekanntem Regierungsbehörde, begleitet von Soldaten, vor Ort sind.

Diese Beobachtung hat auch Erich gemacht.

❖ Hinweis:

Bei einer Recherche zu dem Toten aus dem Stadtpark kann dessen Familie ausfindig gemacht werden, so dass man mit Samira und Ahmad reden kann.

Diese Information lässt sich über Frau Gül, die Barkeeperin des „Witwe Bolte“ oder ein sich beim Flüchtlingswohnheim umhören finden.

❖ Hinweis:

Der Tote aus dem Stadtpark hat sich entgegen der Aussagen der Polizei nicht das Leben genommen.

Dies geben seine Angehörigen, die Alrejs, zu Protokoll.

❖ Hinweis:

Der Wald um die Stadt ist unheimlich, und die Bevölkerung meidet ihn.

Das lässt sich sowohl über Internetrecherche, Bibliothek oder Gespräche zu lokalen Besonderheiten herausfinden.

❖ Hinweis:

In einem kleinen Haus im Wald wohnte ein verschrobener Autor.

Lässt sich im Internet, der Bibliothek oder in Gesprächen herausfinden.

❖ Information:

Im Wald gab es früher einen Autor, der abgeschieden in einem kleinen Haus lebte. Allerdings ist er wohl schon vor über zehn Jahren verstorben oder weggezogen.

Lässt sich über Internetrecherche oder Gespräche herausfinden.

❖ Information:

Es gab bereits vorher vermisste oder unter merkwürdigen Umständen verstorbene Personen in der Stadt. Unter anderem ein wohnungsloser Alkoholiker, der tot im Wald gefunden wurde. Oder eine Prostituierte, die verschwand und nie aufgefunden wurde. Genauso ein weiterer Geflüchteter, der eines Nachts von verummten Gestalten aus seiner Wohnung gezerrt und nie wiedergesehen wurde.

Diese Information kann über das Internet oder das Archiv erlangt werden.

Ebenso kann Frau Gül davon erzählen, die weitere Details zu den sehr schleppenden Polizeiermittlungen hat – als habe da jemand versucht, etwas zu vertuschen.

Erich und Zoddel können zumindest von dem toten Wohnungslosen im Wald erzählen.

❖ Information:

In der Stadt geht etwas Merkwürdiges vor, im Archiv befinden sich Soldaten, die einen bestimmten Bereich absperren. Gelangt man dort hinein, finden sich Informationen über eine Wesenheit im Wald, die nur als „die Präsenz“ bezeichnet wird. Diese soll dort eingesperrt und erforscht werden.

❖ Information:

Die „Präsenz“ ist eine Art Geistwesen, das mittels einer Barriere in einer Höhle gefangen gehalten wird. Diese Barriere ist mit einer Art Alarm gegen Eindringlinge gesichert. Eine Regierungsorganisation erforscht die Wesenheit und überwacht das Areal. Sie füttert das Wesen auch mit Menschen, deren Verlust „akzeptabel“ wirkt.

Diese Information gibt es im Archiv zu finden. Kommissar Herwinkel weiß zumindest, dass in dem verlassenen Waldhaus finstere Dinge vor sich gehen, ist aber idR nicht sehr kooperativ.

❖ Information:

Ein Bannspruch, mit dessen Hilfe eine sogenannte „Präsenz“ in ihrem Schlummer versiegelt werden kann. Lässt sich auf einem alten Stück Papier finden, beispielsweise bei einem ominösen Verfolger oder im abgesperrten Bereich des Archivs.

❖ Information:

Schwachstelle der Geisterwesenheit. Da sie an die Höhle gebunden ist, und da der tote Autor sie mittels einer Schreibmaschine Einfluss auf die Umgebung nehmen ließ, kann sie nur durch die Zerstörung der Schreibmaschine, ihres Ankers, in ihrem Handeln eingeschränkt werden. Mittels der Schreibmaschine kann sie die Realität formen. Für die Zerstörung der Schreibmaschine benötigt es ein menschliches Opfer, das sich in der Höhle sein Leben nimmt und dabei eine Ritualformel spricht, die dort abgedruckt ist.

Findet sich im Archiv.

❖ Information:

In den Unterlagen des toten Autors im Haus im Wald kann man Tagebucheinträge finden, die auf ein Hinabgleiten in den Wahnsinn hindeuten, sowie auf eine Beeinflussung durch „Das Ding von außen“, oder „Der Geist darunter“ – andere Namen für die „Präsenz“.

Er schrieb, er müsse es füttern. Und dass Worte mächtig sind, und das Wesen Dinge verändern könne.

In seiner letzten Notiz findet sich der Satz: „Ich gebe ihm nun eins der Kinder. Keiner wird's vermissen.“

WALDHAUS



DARUNTER

