

Totgeglaubte leben länger

Marco Schugk

Ein älterer Herr verstirbt in Folge eines Herzinfarkts, scheint aber doch nicht tot zu sein. Sein Reiseziel, sein malerisches Heimatdörfchen am See, birgt jenes kosmische Übel, das ihn dereinst selbst hervorgebracht hat. Vermögen die Spielcharaktere dem Schrecken rechtzeitig auf die Schliche kommen, ehe sie selbst verschlungen werden?

Ein investigatives Kurzabenteuer für cthulhoides Rollenspiel, das als eigenständiger Oneshot ausgestaltet oder als Episode vergleichsweise flexibel in umfassendere Kampagnen eingebunden werden kann.

Was war geschehen?

Im Abendbus auf der Route 14 erliegt ein Fahrgast – laut mitgeführten Ausweisdokumenten ein 76-jähriger Mann namens Manfred Glaser – gegen 19:27 Uhr Ortszeit einen mutmaßlichen Herzinfarkt. Obschon sein Leichnam bei Eintreffen des zuständigen Bereitschaftsarztes bereits von derart starker Zersetzung betroffen war, dass ein visueller Abgleich mit besagten Dokumenten kaum mehr möglich schien, ließ sich nur noch der Tod eines hochgewachsenen Individuums von durchschnittlicher Statur zweifelsfrei feststellen.

Als man am nächsten Morgen der nunmehr frisch verwitweten Beate Glaser etwaige Beileidsbekundungen zu überbringen gedachte, öffnete Manfred Glaser höchstselbst die Eingangstür des gemeinen Hauses. Auf Nachfrage könne er sich eigenen Angaben zufolge an die gestrige Heimreise nur schwerlich erinnern ...

Was weiß der Busfahrer?

Uwe Boroschnek (m, 51, verunsichert) beschreibt den Fahrgast zum Zeitpunkt des Betretens seines Busses als merklich angespannte Person, die wohl den vormaligen Bus nach Allertheim verpasst habe. Mit jedem weiteren Zwischenstop habe jener Fahrgast dann energischer darum gebeten, ja geradezu eingefordert, die Reise unverzüglich fortzusetzen, da es wohl schon viel zu spät sei. Kurz vor Allertheim sei besagte Person dann schweißgebadet zusammengebrochen. Der Fahrgast entspreche der auf den Ausweisdokumenten abgebildeten Person.

Was weiß die Ärztin?

Irene Gebert (w, 43, akribisch) hat bei Eintreffen am mutmaßlichen Tatort sofort eine viskose, grünlich schimmernde Flüssigkeit auf der Gewebeoberfläche des Toten festgestellt. Der anfängliche Verdacht eines die Haut verätzenden Schweißausbruchs mit Todesfolge ließe sich wohl nicht bestätigen. Vielmehr handle es sich um organische Ausscheidungen oder gar Rückstände, die beim Zerfall des menschlichen Gewebes zurückbleiben würden. Weitere Untersuchungen seien jedoch nur noch begrenzt möglich, da sich der Leichnam binnen 30 min vollständig zersetzt habe. Vor Ort sei daher höchste Vorsicht geboten! Es könne sich um einen unbekannten Erreger, ein neuartiges Gift oder eine überdurchschnittliche Strahlungsbelastung handeln. Einen derart rapiden Zerfall habe sie in ihrer gesamten Dienstzeit noch nicht erlebt.

Was weiß die vermeintliche Witwe?

Beate Glaser, geborene Bachmann (w, 72, altersbefangen), steht ihrem Gatten skeptisch gegenüber, da er seit jenem Vorfall unten am See vor 20 Jahren wie ausgewechselt wirke: Er sei seitdem nämlich anteilslos, wortkarg, zuneigungsarm, esse schlecht und verhalte sich auch sonst eher merkwürdig. Überhaupt sei Manfred nicht mehr der ungestüme Bursche, den sie vor 44 Jahren geheiratet habe.

Was wissen die Behörden?

Es kann bestätigt werden, dass Manfred Glaser, wohnhaft in Allerthaus, am betreffenden Tag um 15:30 Uhr einen Termin bei der Kreisverwaltung wahrgenommen habe, um amtliche Dokumente zu seiner Person erneuern zu lassen. Hierfür sei er nach eigener Aussage mit dem Bus angereist. Die zuständige Sachbearbeiterin beschreibe ihn als kooperativ, aber zunehmend geistesabwesend.

Weitere Indizien und Hinweise

In Allerthaus lassen sich verschiedenste Merkwürdigkeiten feststellen, die den Verdacht erhärten, dass im Ort irgendwas nicht stimmt.

- 1) Sichtlich alte Fotos im Hause Glaser oder im Gemeindezentrum wecken den Verdacht, dass Manfred Glaser seit 20 Jahren nicht gealtert sei.
- 2) Aus dem Wasserhahn tropft zuweilen grünlicher Schleim. (Parallelen zum Fundmaterial im Bus sind feststellbar.)
- 3) In mehreren Zeitungsartikeln, die allesamt zwischen zehn und zwanzig Jahren alt sind, ist immer mal wieder von vermeintlichen Vermisstenfällen oder gar Ertrunkenen im See die Rede, die aber glücklicherweise nach kurzer Zeit (im wahrsten Sinne des Wortes) wieder aufgetaucht seien. Manfred Glaser wird im ältesten dieser Artikel genannt.
- 4) Zuweilen lässt sich eine schweigsame Prozession bis zum See verfolgen, wo eine Kuh ins Wasser getrieben wird und dann verschwindet.
- 5) Der See schimmert in wolkenlosen Nächten grünlich.
- 6) In den letzten zwanzig Jahren hat sich das lokale Brauchtum stark dem See zugewendet: Sportveranstaltungen, Wettkämpfe, Weinfeste und dergleichen. Es ist sogar der Bau eines Kurzentrums geplant.

Eskalation

Je länger sich die Spielcharaktere in Allerthaus aufhalten und etwaige Recherchen vorantreiben, desto stärker scheinen viele Einheimische darauf zu reagieren.

- 1) Anfänglich beobachten sie die Spielcharaktere nur, drehen sich aber unbeholfen weg, sobald man sie auf ihr Verhalten anspricht.
- 2) Sie bleiben stehen und starren die Spielcharaktere intensiv an, versperren ihnen ggf. sogar den Weg (um bsp. die Spielcharaktere am Verlassen des Ortes zu hindern). Sie wenden ihren strengen Blick nicht ab, sagen aber auch nichts.
- 3) Sie versammeln sich, um die Spielcharaktere oder ihren Aufenthaltsort Tag und Nacht anzustarren, versperren ihnen den Weg, wenden sich nicht ab. Vereinzelt kurze, gebieterische Aussagen möglich.

- 4) Sie versammeln sich, um sich den Spielcharakteren gewaltbereit, aber lethargisch gegenüberzutreten. Kurze, gebieterische Sätze im Chor sind möglich. Der See ist das Ziel.

Hintergrund

Vor 20 Jahren kam es zu einem folgenschweren Unfall im Tagebau nahe Allertheim: Beim hangseitigen Erdabtrag kommt es zu einem unerwarteten Einbruch einer wasserführenden Schicht, die sinnflutartig das schwere Gerät wegpült und die offene Grube soweit verschlammen lässt, bis sich ein stehendes Gewässer gebildet hat. Bei dem Unfall kommt der Vorarbeiter Manfred Glaser ums Leben, der aber zwei Tage später körperlich unversehrt am Ufer des neuerlichen Sees gefunden wird.

Der Wassereinbruch beinhaltet tatsächlich Überbleibsel eines urzeitlichen Riesenschleims, der sich fortan am Grund des neuerlichen Sees im Schlamm verbarg. Hungrig zehrte er den ertrinkenden Manfred Glaser auf und assimilierte dabei seine Erinnerungen, ohne sie wirklich zu verstehen. Nach Jahrmillionen des Schlafes ward die Entität geschwächt und fürchtete um ihre Entdeckung, während zweibeinige Primaten in seiner Nähe unablässig nach einem der ihren suchten. Um nun die suchbegierige Meute zu vertreiben, produzierte der Mutterschleim einen ersten unbeholfenen Ableger, der Manfred glich.

Manfred kehrte fortan immer wieder zum See zurück, um sich mit dem Mutterschleim zu verbinden, Sinneseindrücke auszutauschen und sich selbst zu erneuern. Der Schleim lernte in den nächsten zehn Jahren allmählich, sich an den nahe am See hausenden Primaten zu nähren, sie zu ersetzen und mit den neuerlichen Sinneseindrücken seiner wachsenden Schar an Ablegern weiter zu gedeihen. Er wuchs und wuchs, gewann an mentaler Stärke, produzierte immer alltagstauglichere Ableger und ersann neue Strategien, seinen Hunger nach Fleisch zu stillen.

Mit der Zeit wurde der Mutterschleim nicht nur größer und selbstsicherer, sondern begann auch, seine früheren, unperfekten Ableger zu vernachlässigen. So kam es, dass Manfreds Biomasse ohne neuerliche Verbindung an Stabilität zu verlieren drohte. Zu diesem Zeitpunkt war letzterer jedoch erstmalig außerhalb von Allertheim, musste nun schleunigst heimkehren, verpasste aber aufgrund mangelnden Verständnisses den Bus der Route 14. Im letztmöglichen Anschlussbus ward seine Zeit dann aber abgelaufen ...

Der Mutterschleim hatte noch nie einen Ableger verloren. Voller Ungewissheit produzierte er instinktiv einen neuen Manfred mit dem Erinnerungsstand seiner letzten mentalen Verbindung, ehe sein Verschwinden auffallen würde. Die recherchierenden Spielcharaktere betrachtet er bzw. seine Ableger anfänglich mit vorsichtiger Neugier. Sollten sie sich zu einer Bedrohung entwickeln, die seine Existenz den anderen Primaten offenbaren könnte, gilt es auch diese zu verzehren und zu ersetzen.

Der Mutterschleim ist eine formlose, wasseraffine, organische Lebensform. Sie ernährt sich mittels Photosynthese und von tierischer bzw. menschlicher Beute. Außerdem ist sie anfällig für Gifte, Pestizide, Öle und Trockenheit.

Einstieg ins Abenteuer

Je nach bevorzugtem Spielstil (und Spielsystem) lässt sich der Sachverhalt aus verschiedenen Perspektiven ergründen:

- 1) Die Spielcharaktere fahren ebenfalls mit dem Abendbus auf der Route 14 nach Allertheim. Hier besuchen sie liebgewonnene Verwandte, verbringen ihren lang ersehnten Urlaub, beginnen einen neuen Lebensabschnitt oder haben einen anderen driftigen Grund, etwas länger zu verweilen.
- 2) Die Spielcharaktere ermitteln offiziell im Fall Glaser. Der prekäre Zustand der Leiche spricht für ein verfrühtes Ableben, dessen Ursache es zu ergründen gilt. Außerdem steht der Verdacht des Identitätsdiebstals im Raum.
- 3) Die Spielcharaktere gehören einer Geheimorganisation an, die gezielt widernatürliche Phänomene identifiziert, isoliert und gegebenenfalls eliminiert, bevor etwaige Details an die Öffentlichkeit geraten.

Optionaler Plottwist für Oneshots

Mindestens einer der Spielcharaktere wird im Verlauf des Abenteuers (mit oder ohne Wissen des zugehörigen Spielenden) durch einen Ableger des Mutterschleims ersetzt. Aber Achtung: Derlei Eingriff in die Handlungshoheit der Spielenden eignet sich nicht für jede Spielgruppe.

Die Verortung des Handlungsgeschehens

Das Abenteuer spielt in einem eher abseitig gelegenen Ort, der der Einfachheit halber nur über begrenzte Mittel erreicht werden kann. Er liegt nahe eines Tagebaus, eines Steinbruchs, einer Kiesgrube oder einer Mine, wo vor 20 Jahren ein Grubenunglück geschah und sich ein Gewässer herausgebildet hat. Ansonsten kann der Schauplatz nach Belieben in fast jeder Epoche und Region verortet werden, kann Teil einer umfassenden Kampagne sein oder mit Regionalbezug für die besondere Würze versehen werden. Alles kann, nichts muss.

In jedem Falle wünsche ich euch viel Spaß damit!