

**Zusätzliche Spielszenen zum Prolog der *Auf den Inseln*-
Kampagne „Ein Fund vom Meer“ in Cthuloide Welten #11,
Hintergründe und Erweiterungen zu
Mediis tranquillum in undis (in „Auf den Inseln“)**

von Michel Bernhardt

Folgende Erweiterungen sollen der ersten Geschichte der Kampagne *Auf den Inseln* etwas mehr Fleisch auf die Rippen geben und das Ganze etwas ausschmücken. Im ersten Teil dieser Beschreibung wird der Hintergrund der eigentlichen Geschichte ein ganzes Stück erweitert (und ändert einige Aspekte). Im zweiten Teil werden sodann Möglichkeiten beschrieben, diesem erweiterten Hintergrund auf den Zahn zu fühlen. Zudem finden sich weitere Nebenhandlungen, in welche die Charaktere während der ersten Tage auf Borkum verwickelt werden sollen. Anhand weiterer Nachforschungen können sich die Charaktere dann hoffentlich ein mehr oder minder akkurates Bild der dunklen Vergangenheit der Insel machen. Dabei geht es primär noch ums Spurensammeln – die Charaktere stoßen „nur“ auf die Reste eines längst vergangenen Kultes um die Wesen aus der Tiefe. Direkte Konfrontationen sind kaum eingeplant; in dieser Hinsicht greifen diese Erweiterungen ausschließlich auf die Hintergründe der eigentlichen Geschichte *Mediis tranquillum in undis* zurück.

Vorab noch eine Anmerkung: In dieser Version von *Mediis tranquillum in undis* wird davon ausgegangen, dass die Wesen der Tiefe im 18. Jahrhundert einen blühenden Kult auf Borkum – genauer gesagt auf dem Ostland – unterhielten. Durch die französische Besatzung wurde dieser jedoch mit Stumpf und Stiel ausgerottet und geriet alsbald in Vergessenheit. Der einzige Überlebende der französischen Strafaktion war der Hybride, der heute unter dem Namen **Jan Lübben** immer noch auf seine Transformation wartet. Seine Frau war keine Bekaan, sondern eine **Akkermann**

(siehe unten). Jan Lübben ist in dieser Geschichte auch nicht der „Naturbursche“, als welcher er im Originalabenteuer rüberkommt. Der Hybride hegt einfach nur einen emotionslosen Zorn gegen die Westländer, weil wegen ihrem Verrat einst der Kult zerstört wurde. Des Weiteren steht Lübben gefährlich nah am Rand des Wahnsinns, weil sich seine Transformation selbst nach über hundert Jahren noch nicht eingestellt hat. Inzwischen ist der Hybride zu der Überzeugung gelangt, dass Vater Dagon ihn strafen will, weil er die Vernichtung des Kultes überlebte und im Anschluss daran versäumte die ignoranten Westländer zu bestrafen. Das wird er nun, mit Hilfe seiner einstigen Frau, nachholen. Wahnsinn und Zorn des Hybriden warten nur darauf über Borkum zu kommen – im Namen Dagens. Der Spielleiter sollte also Lübbens gesamtes Umwelt-Tamtam streichen und durch kalte Ablehnung gepaart mit einer Spur Wahnsinn ersetzen. Lübben wird allmählich vom Hass zerfressen und die Spielercharaktere könnten dies zum Ende sehr wohl am eigenen Leib erfahren.

Die restlichen Wesen der Tiefe haben Borkum inzwischen so gut wie vergessen. Erst wurde ihr Kult zerstört, dann ging Jahre später auch noch ihr hiesiger Strandwächter (der die Aktivitäten der Menschen im Westland überwacht hatte, gleichzeitig aber nicht vor der französischen Strafexpedition hatte warnen können) verloren (siehe *Ein Fund vom Meer*). Es ist jedoch gut möglich, dass die Wesen der Tiefe durch die folgenden Ereignisse abermals ihren kalten, fischigen Blick auf das kleine, alte Eiland richten ...

Teil Eins:

Eine Borkumer Geschichte mit der See

Seit Jahrhunderten war die Insel Borkum durch den Tüskendör („Zwischendurch“) in zwei Teile gespalten. Das Leben der heutigen Gemeinde entwickelte sich dabei auf dem westlichen Teil, dem Westland. Das Ostland blieb über lange Zeit unberührt. Erst im Jahre 1746 setzte ein Mensch nach langer, langer Zeit einen Fuß auf das einsame Eiland. Die Menschen des Westlands hatten sich nie für die kleine Insel interessiert und manche behaupteten, dort gingen Seegeister um. Vielmehr lag es aber daran, dass der Tüskendör mit einer tückischen Strömung ein leichtes Übersetzen schwer und riskant machte und er darüber hinaus auch bei Ebbe kaum zu passieren war; tückische Schlickfelder sorgten mehrmals für elendig verendetes Vieh. Im Jahr 1746 waren jedoch die beiden einzigen Schafe eines armen Bauern bei Ebbe durch den verschlickten, sumpfigen Wasserlauf gerirt – ohne dabei wie ihre Artgenossen zuvor umzukommen – und saßen nun auf dem Ostland fest.

Bauer **Meewes**, der Besitzer der Schafe, fasste sich ein Herz, holte einen kleinen Kahn und setzte zum Ostland über, um seine teuren Tiere zu retten. Hatte der Herrgott ihm doch nichts anderes gelassen als diese beiden Schafe – Frau und Kinder waren vor Jahren an Hunger und Krankheit gestorben. Als Bauer Meewes den Strand betrat, hatten sich die beiden Schafe ins Innere der befremdlichen Insel verzogen und Meewes machte sich, mit einem leicht mulmigen Gefühl im Bauch, daran den Tieren nachzustellen.

Das kleine Eiland schien wild und verlassen. Erst am Ostrand der Insel stieß der Bauer, nachdem er das erste Schaf gefunden hatte, auf Spuren von einstigem Leben. Damals toste hier noch das Meer, heute erheben sich hier die *Steenklippdünen* und davor erstreckt sich die *Hobe Hörn*. Etwas verunsichert stand Meewes vor den Grundmauern einer kleinen Ruine aus schwarzem Stein; umringt von stachligem Dünengestrüpp, war sie auf die Entfernung kaum auszumachen. Aber deutlich war das Meckern des zweiten Tiers aus der Ruine zu vernehmen. Also bahnte sich Meewes seinen Weg durchs Gestrüpp, kletterte über einen hüfthohen Mauerrest und fand das Schaf im einzigen Raum der kleinen Ruine, eingeklemmt unter einem versenkten Stützbalken, der wohl schon vor langer Zeit hinabgestürzt war. Mühsam befreite der Bauer das Tier, das sich augenscheinlich beide Hinterläufe gebrochen hatte, und wollte gerade den merkwürdigen Ort verlassen, als er im Schein der Abendsonne einen Lichtreflex unter den Trümmern des Gebälks entdeckte. Eilig schaffte er die schweren Holzreste beiseite ...

Was er fand, war ein goldener Tetraeder mit einer Kantenlänge von je 20 cm. Oben an der Spitze fand sich eine große, ebenfalls goldene Öse und die drei seitliche Dreiecksflächen zierte jeweils ein großes, ausdruckslos starrendes Auge. Über die Kanten des Tetraeders zogen und wanden sich unzählige feine Schlangenlinien (Tentakel) und streckten sich hie und da nach den großen Glubschaugen. Die Unterseite des Fundstücks war hingegen von einem Netz winzig kleiner Löcher überzogen und Meewes erkannte, dass das Gerät innen hohl war. Recht anzufangen wusste er mit dem Funde nichts. Aber dass das Ding aus Gold war, das erkannte er sehr wohl – auch wenn die Wände des Tetraeders relativ dünn anmuteten. Voller Gier wühlte er sich weiter durch den Trümmerhaufen, während die Sonne langsam auf den westlichen Meereshorizont zu sank. Es dauerte nicht lange, da hatte Meewes in einer Vertiefung im Boden unter dem Schutt ein weiteres goldenes Fundstück entdeckt. Diesmal war es eine dünne, goldene Platte, in die fünf grob stilisierte Bilder gestanzt waren. Das erste zeigte einen Mann mit einer fremdartigen Krone auf dem Kopf und einem filigranen Kettenrock (in Wahrheit ein Wams aus Schuppen!) am Leib bekleidet; er stand an einem Strand und reckte augenscheinlich den Tetraeder, den Meewes zuvor entdeckt hatte, den tosenden Wellen entgegen. Das zweite Bild zeigte neben dem Mann eine nackte Frau, welcher der Mann mit einem Messer die Handgelenke aufschnitt, woraufhin ihr Blut auf den Tetraeder tropfte. Im dritten Bild hat der Mann mit der Krone das obere Viertel des Tetraeders an der Öse abgezogen und ließ nun weiteres Blut der Frau, die inzwischen am Boden lag, ins Innere des Tetraeders laufen. Im vierten Bild war der Mann wieder allein am Meer und warf den Tetraeder an einer Schnur in die Wellen hinaus. Das fünfte und letzte Bild zeigte ihn am Strand stehend, das schäumende Meer beruhigt und er selbst umringt von Fischleibern und Haufen voller Gold und Geschmeide. Die drei großen Kreise auf dem Wasser, als sei dort irgendetwas abgetaucht, bemerkte der Bauer Meewes in seinem Eifer nicht.

Als Meewes die Ruine verließ, berührte der rote Feuerball der Sonne bereits den Horizont und tauchte den Strand in goldorangefarbenes Licht. Er erkannte, dass es zu riskant war heute noch ins Westland überzusetzen und beschloss die Nacht am Strand im Schutz einer Düne zu verbringen. Die Geschichten von den Seeteufeln, die auf der Insel umgehen sollten, hatte er über seine beiden Goldfunde komplett vergessen. Und wenn er hier blieb, dann würde er am nächsten Morgen die Ruine noch einmal gründlich nach

weiteren Schätzen durchsuchen. So saß er im Sand und betastete gierig den Tetraeder, mit dem Versuch ihn aufzubekommen. Es sollte ihm nicht gelingen. Irgendwann legte er sich zur Ruh, seine beiden Schätze dicht bei sich, während das verletzte Schaf voller Schmerzen vor sich hin meckerte.

Es war mitten in der Nacht, der Mond stand hoch am Himmel und das Meer gurgelte geheimnisvoll im kalten Licht der Sterne, da erwachte Meewes plötzlich. Wie hatte er so dumm sein können?! Mit einem Ruck zog er sein Messer und schnitt dem verletzten Schaf die Kehle durch; das warme Blut des Tieres ließ er über den Tetraeder laufen – und siehe da: Der obere Teil ließ sich abnehmen! Auf irgendeine Weise musste das Blut einen geheimen Mechanismus in Gang gesetzt haben. Schnell ließ der Bauer das Schaf ausbluten und fing die rote Flüssigkeit so gut es ging im Tetraeder auf. Sodann verschloss er das Fundstück wieder, zog das Hanfseil – welches er wie die Ruder vom Boot mitgenommen hatte – aus seiner Tasche, rannte zum Strand und schleuderte den Tetraeder in die nächtlichen, finsternen Fluten der Nordsee.

Nichts geschah. Meewes zog das Goldstück langsam an Land und schleuderte es abermals hinaus ins Meer. Wieder nichts. Fluchend zog er den Tetraeder zurück an Land. Kein Gold, keine Fische waren am Strand erschienen. Gegen den Wind schrie er aufs Meer hinaus, verfluchte Gott und die Welt. Dann krepelte er sein Überkleid hoch, zog die Schuhe aus und watete ins Wasser hinaus, während sein letztes Schaf am Strand zurückblieb. Als der Bauer bis zur Brust im Wasser stand, warf er den Tetraeder ein drittes Mal in die Fluten. Langsam zog er an der Schnur – nur um plötzlich einen Widerstand, einen starken Ruck zu spüren. Voller Angst, er könnte seinen Schatz verloren haben, holte er das Seil ein – doch der goldene Tetraeder am Ende fehlte! Voller Gram stand Meewes in den dunklen Fluten und watete grimmig zurück ans Ufer. Er hatte gerade eine hüfthohe Tiefe erreicht, da sah er sein letztes Schaf am Ufer auf- und abjagen und dann plötzlich voller Panik in die Dünen fliehen. Meewes beschleunigte seine Schritte und als er gerade am Strand anlangte, hörte er hinter sich ein Rauschen und Platschen im Wasser – das waren nicht die Geräusche der Brandung! Als er sich umdrehte, sah er sie: Die Seeteufel, von denen man hinter vorgehaltener Hand auf dem Westland gesprochen hatte! Die Kreaturen der Tiefe stiegen aus dem Meer und hielten auf ihn zu. Fischwesen, die direkt der Hölle entsprungen zu sein schienen. Und das erste trug auf seinen mächtigen Flossenklauen den goldenen Tetraeder vor sich her, aus dessen Unterseite immer noch letzte Reste von Blut in die Wasser tropften ...

Nachdem der Kult um die Tiefen Wesen auf Borkum über lange, lange Zeit nicht existiert hatte, wurde Bauer Meewes der erste Anführer der hiesigen Bruderschaft der Tiefe. Da Meewes im Westland sowieso nichts mehr hielt, wechselte er bald ganz auf die Ostinsel über und baute sich auf den schwarzen Ruinen eine kleine Steinhütte. Doch obgleich die Kreaturen aus der Tiefe einen neuen Kontakt ans wasserlose Inselland gefunden hatten, brauchte Meewes auch von der anderen Seite Schutz, um nicht Opfer

eventuell skeptischer Westländer zu werden. Unterstützung fand er in den Personen **Steffen Akkermanns** – Sohn des Vogts Rolof Steffen Akkermann – und **Jakob Peter Meyers**. Zumindest Ersterer war als Zweitgeborener, der stets hinter seinem Bruder – welcher ausgedehnte Reisen und gesellschaftliche Besuche auf dem Festland unternahm – zurückstecken musste, ehrgeizig genug um den Einflüsterungen Meewes zu erliegen. Zusammen mit seinem Freund Jakob (der jüngere Bruder des künftigen Inselhelden **Roelof Gerritsz Meyer**) begann er – auf Einladung Meewes – das Ostland zu beackern; Gras- und Ackerfluren wurden angelegt und 1752 bauten die beiden Männer auf der Insel das erste offizielle Wohnhaus. Akkermann schloss sich bald darauf dem Kult um die Tiefen Wesen an – doch als Meewes und Akkermann beschlossen auch Jakob in den kleinen Kult aufzunehmen, lehnte dieser angewidert ab und flüchtete zurück aufs Westland. Hier lebte sein Bruder mit seiner Frau **Trientje** im Haus der Eltern. Roelof war bei den Borkumern hoch anerkannt; ein starker Mann mit großer Überzeugungskraft, der stets seinen Willen durchsetzte.

Im Jahr 1736 hatte sich Roelof den Kapitänsposten auf einem Emdener Walfänger erkämpft, den er von nun an Jahr um Jahr auf See hinaussteuerte – allerdings ohne Erfolg: Gerade mal einen Wal hat der hoch gelobte Borkumer Kapitän in seinen ersten Jahren zur See erlegt. Doch mit seiner ruppigen, einschüchternden Art gelang es ihm seinen Posten zu behalten. Gewalt und das Geld anderer Schiffsführer von Borkum halfen ihm dabei; Roelof bediente sich stets fleißig aus den *Marsemmern* seiner Mitbewohner (vgl. PÖTTER: *Wir entdecken die Nordseeinsel Borkum*, S. 70).

Als sein Bruder Jakob dann völlig aufgelöst und erschüttert vom Ostland zu ihm kam, etwas von „unheiligen Praktiken“ und „Seeteufeln“ erzählte und eine Hand voll Goldmünzen auf den Tisch warf, die er im Haus des alten Meewes eingesteckt hatte, als Akkermann und der alte Bauer ihn in den Kult einweihen wollten, war Roelof plötzlich ganz Ohr. Er schnappte sich seinen Bruder und setzte zum Ostland über um die beiden Heiden zur Rede zu stellen. Das sagte er zumindest Jakob. In Wahrheit wollte er mehr darüber erfahren, was dort auf dem Ostland getrieben wurde – mit der Absicht, selbst in den Genuss des Goldes zu kommen, von dem Jakob erzählt und eine Kostprobe mitgebracht hatte.

Meewes hatte leichtes Spiel den hünenhaften Kapitän auf seine Seite zu ziehen. Die drei Kerle schnappten sich Jakob, schlugen ihm den Schädel ein und warfen ihn ins Meer. Den Westländern erzählten sie, er sei in den Tüskendör gestürzt und von der Strömung fortgerissen worden. Von nun an wuchs der Borkumer Kult um die Tiefen Wesen beständig an – Roelof Gerritsz Meyer erwies sich als wahrer Katalysator. Seine Vertrauten traten ebenfalls in den Kult ein und der Hauch der Tiefe breitete sich langsam ins Westland aus. Bald war der gesamte männliche Teil der Familie Meyer wie auch der Familie Akkermann der Borkumer Bruderschaft beigetreten. Ab dem Jahr 1753, als Roelof seinen Bruder getötet hatte, wurde er zu einem wahren Meister des Walfangs – ab diesem Zeitpunkt begann

seine wundersame Fangzeit, die noch heute in aller Munde ist. Erwirkt wurden diese Erfolge durch dunkle Pakte mit den Kreaturen der Tiefe.

Doch irgendwann wurden die Kapitäne vom Westland misstrauisch. Wenn Roelof und seine Mannen nicht auf See waren, steckten sie verschwörerisch die Köpfe mit den Akkermans zusammen oder blieben des Nachts lange Stunden im stillen Wohnhaus des Kapitäns. Und dann diese sagenhaften Fangmengen! Bei Gott, da ging irgendetwas nicht mit rechten Dingen zu. Ein paar Jahre lang wurden die zwei Familien, die sich im Geheimen den Wesen der Tiefe zugewandt hatten, nur misstrauisch beäugt und allmählich isoliert – was den Betroffenen jedoch herzlich gleich schien. Es war im Frühjahr 1771, wenigen Wochen vor Beginn der Walfahrten ins Nordmeer, als die Lage dann eskalierte. In diesen Tagen ankerte ein fremdes Schiff vor der nördlichen Mündung des Tüskendörs, ein bauchiger Segler mit hartgesottener Mannschaft: ein Asienfahrer. Seine Fracht: Sklaven aus der Südsee. So schien es zumindest. Scheinbar kannten die Meyers die fremden Seefahrer, denn sie holten sie allesamt in Kähnen an Land. Als am Abend die gesamte fremde Mannschaft im Ort war, verschwand die große Gruppe – angeführt von Roelof – in seinem Kapitänshaus. Und wieder hörte man nichts, das Haus war totenstill. Erst spät nach Mitternacht kam die Horde wieder heraus – diesmal johlend und saufend. Die finsternen Gesellen tobten wie Wilde durch das Dorf, nur um dann anschließend aufs Ostland überzusetzen. Dort entzündeten sie ein großes Feuer, dessen Schein hell übers Meer zu sehen war, und stimmten fremdartige Gesänge zum Klang dunkler Trommeln an. Am nächsten Morgen legte der Asienfahrer mit Kurs auf Hamburg in aller Herrgottsfrühe ab. Und als die Einwohner des Dorfes sich umhörten, sich fragten, was die Meyers und Akkermans nun schon wieder getrieben hätten, da stellten sie erschüttert fest, dass drei junge Frauen aus dem Westland verschwunden waren! Nun war es Zeit die Meyers und Akkermans zur Rede zu stellen. Eine Gruppe mutiger Männer setzte aufs Ostland über und fand die Gesuchten wie nach einem schweren Rausch in den Dünen liegend, verteilt um die Asche eines großen Feuers. Als man Roelof und seine Mannen aushorchte, wo man die drei Frauen hingeschafft hätte, schienen diese sich an nichts erinnern zu können. In Rage schnitt daraufhin der Vater der jüngsten Verschwundenen dem Kapitän Roelof das Ohr ab – und das hätte er besser nicht tun sollen. Zwar stellten sich die beiden Familien weiterhin unwissend, doch Roelof selbst ließ sich nicht so behandeln. Das würden ihm die unverschämten Trottel bitter bezahlen müssen!

Natürlich wusste der Kapitän, dass die drei Frauen während der nächtlichen Zeremonie zu Ehren des Großen Cthulhu von den Meerwesen geholt worden waren. Aber so lautete der Pakt – wenn die Herren aus der Tiefe etwas wünschten, hatte man besser zu gehorchen. Und schließlich waren sie nicht knauserig, was die Entlohnung betraf.

Während der nächsten Wochen herrschte auf Borkum gespannte Ruhe. Man hatte sich auf die Fahrt ins Nordmeer vorzubereiten. Und hier sollte die Rache des Roelof erfolgen; in den Jahren 1770, 1771, 1772, 1773, 1777 und 1778 wurde die Walfängerschaft des Westlands massiv

dezimiert – ganz gleich, ob die Männer selbst ein Schiff besaßen oder nur angeheuert hatten. Ein Schiff ums andere kenterte auf hoher See – und die Mannschaften kehrten nie zurück. „*Gebleven up See, Gebleven mit ganzer Manskap up See*“, kommentieren die Kirchenbücher in dunklem Tonfall. Die Wesen der Tiefe hatten ihren Tribut und Roelof seine Rache gefordert. Am Ende war es nur noch Roelof Gerritsz Meyer allein, der noch von Borkum aus in See stach. Die Akkermans hatten sich als Vögte der Insel nie der Seefahrt gewidmet.

Im Jahre 1781 kehrte plötzlich auch Meyers „Nordwind“ mit Mann und Maus nicht mehr von einer Fangfahrt aus dem Nordmeer zurück – niemand wusste, was ihnen widerfahren war. Auch die Wesen aus der Tiefe schwiegen und Borkum stürzte in ein dunkles Loch. Denn mit Ausbruch des Vierten Englisch-Holländischen Seekriegs 1780 und später den Napoleonischen Kriegen wurde der Walfang schließlich auch für Borkum unmöglich. Waren die Mannschaften nicht schon durch den Fluch des Roelofs dezimiert worden, so setzten sich die paar kleinen, verbliebenen Walleute bald in andere Häfen auf dem deutschen Festland ab. Mit den Eroberungen Napoleons wurde die Situation für Borkum dann immer ärger. Hunger hatte die Insel fest im Griff und vom Wohlstand aus der Walfängerzeit war schon bald nichts mehr zu spüren. West- und Ostland verfielen in diesen Jahren gleichermaßen. Im Westen igelte man sich ein, im Osten drängte man sich immer weiter in die Gunst der Tiefen Wesen. Akkermans und Meyers waren inzwischen komplett aufs Ostland gezogen; nur noch selten besuchten einige das Haus des Roelofs. Als 1811 die Franzosen auf Borkum landeten, wurde es noch härter für die Insulaner. Nicht nur, dass man den Franzosen Unterkunft und Nahrung stellen musste; da viele der Männer auf See geblieben waren, mussten die Frauen auch bei schweren Arbeiten mit anpacken – wie bei der Errichtung der französischen Schanze. Ein gutes Ergebnis sollte die französische Besatzung jedoch auch zeitigen: Von den Westländern, angeführt durch den Pastor der evangelisch-reformierten Kirche, hatten die Franzosen schnell erfahren, dass sich auf der Ostinsel Menschen aufhielten, die „verbotenen Praktiken“ nachgingen und „heidnische Riten“ praktizierten. Natürlich hatten die Westländer vor den Ostländern eins auszuwischen. Die Franzosen, in den meisten Fällen nach der Revolution der Kirche allgemein nicht sonderlich zugetan, setzten über den Tüskendör, eher mit der Absicht weitere Arbeiter für Frondienste zu gewinnen. Das, was sie fanden, hatten sie nie erwartet! Auf den Gehöften im Zentrum der Insel hausten aufs Äußerste degenerierte Geschöpfe: schuppig, mit Schwimmhäuten zwischen den Fingern und Fischaugen in den Gesichtern. Zwar gab es auch einige normale Bewohner, doch in ihrem Ekel machten die Franzosen alles nieder. Im Jahr 1811 wurde der Kult der Tiefen Wesen auf Borkum mit Stumpf und Stiel ausgerottet. Allein das Steinhaus in den Dünen, einst vom alten Meewes errichtet, wurde von den Soldaten übersehen. Nachdem man den grässlichen Wesen den Garaus gemacht hatte, wurden die Gehöfte angesteckt und die Leichen verbrannt. Angeblich entkam nur ein finster gekleideter Mann; er sprang in den

Tüskendör und wurde von der Strömung fortgerissen. Nach Berichten eines französischen Offiziers fehlte ihm ein Ohr. Sollte es tatsächlich Roelof Gerritsz Meyer gewesen sein? Hatte er seinen eigenen Tod fingiert, sein eigenes Schiff in dunkler Rage der See geopfert und jahrelang heimlich im Ostland gehaust? Sein Haus steckten die Westländer nach der Aktion der Franzosen jedenfalls an – seitdem steht das Grundstück verlassen im Ort.

Auch nachdem die Franzosen abgezogen waren, besserte sich die Lage für Borkum nicht wirklich. Dies geschah erst in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts. Über die Hungerjahre, während denen viele Einwohner ihre Insel verließen um anderswo ihr Brot zu finden, und die spätere Entwicklung zum Seebad vergaß die Insel einen Großteil ihrer dunklen Vergangenheit – blickte stur geradeaus in eine goldene Zukunft. Bald war von den Geschehnissen von damals kaum noch die Rede, der Fortschritt hatte Borkum eingeholt und sollte die Insel in ein neues Zeitalter führen. Auch das Ostland wurde wieder besiedelt; eine Weile nachdem die Hannoveranischen Herrscher 1830 angeordnet hatten, den Tüskendör mit tausenden von Strohbindeln zuzuschütten und aufzuerden. Schließlich, um die Jahrhundertwende, vergaß man sogar die dunklen Vermutungen um den Kapitän Roelof und der Kultist und Walfänger avancierte zum Lokalhelden der Insel – ob seiner sagenhaften Fangquoten, von denen in den Inselannalen immer noch zu lesen war. Heute sind es nur noch ein paar wenige, zahnlose Alte, die sich an die Geschichten von damals erinnern, an die dunkle Zeit, als die Insel noch zweigeteilt war.

Vor dem Eintreffen der Charaktere in den 1920ern sollte die Insel lediglich ein letztes Mal vom Übel heimgesucht werden. **Hermann Killian**, ein wohlhabender Mann vom Festland und Anwärter auf die Initiation in die Bruderschaft der Tiefe, suchte bereits seit einer Weile auf den Spuren des großen Roelof Gerritsz Meyers, bis er schließlich im Frühjahr 1914 nach Borkum kam. Er fand jedoch nur noch einen verbliebenen Meyer und der trug obendrein noch den Namen „Svensen-Meyer“. Dennoch erwies er sich als Volltreffer.

Wilhelm Meyer war ein Hybride, zur Zeit der französischen Strafaktion gerade auf dem Festland gewesen und als er auf die Insel zurückkehrte und vom Vorfall erfuhr, beschloss er Borkum zu verlassen. Mit seinem Namen war er hier seines Lebens nicht mehr sicher. **Haye Svensen-Meyer** sollte sein Enkel werden; bei Wilhelms Sohn hatte die Transformation nie eingesetzt – doch Haye spürte schon bald den Ruf des Meeres. Zusammen mit der Geschichte, die ihm sein Großvater (Wilhelm) in frühen Jahren erzählt hatte – seine wahren Wurzeln lägen auf der Insel Borkum – bevor er spurlos verschwand, war dies Anlass für Haye auf die Insel seiner Ahnen zurückzukehren. Zusammen mit seiner Frau, die den Namen der Svensen eingebracht hatte, kam er 1901 mit einundzwanzig Jahren auf die Insel seiner Vorfahren und begann sich eine neue Existenz aufzubauen – mit dem Gasthaus „*Wilhelmslust*“ im Süden der Westinsel. Niemand bemerkte ihn, niemand sah ihn von der Seite an. Borkum hatte vergessen.

Bis der Hybride Haye auf Hermann Killian traf, welcher in Haye zu Recht einen Nachfahren der Meyer'schen Kultistenfamilie vermutete. Bei Haye setzte in diesen Tagen allmählich die Transformation ein und die Worte Killians fielen beim Abkömmling der degenerierten Meyers entsprechend auf fruchtbaren Boden. Doch helfen konnte der Hybride dem Anwärter bei dessen Suche nach Hinterlassenschaften des großen Walfängers wenig. Killian wusste, dass es noch weitere Spuren auf der Insel geben musste und fand sie schließlich auf dem verlassenen Grundstück des Kapitän Roelof. Eines Nachts hörte er von unter der Erde ein Glucksen von Wasser – dort musste etwas verborgen sein! Am nächsten Tag kaufte Killian das kleine Gasthaus „*Alt Elisenruh*“ in der *Kirchenallee* (zwischen evangelisch-reformierter Kirche und Altem Leuchtturm), wie auch das „*Viktoriahöhe*“ am Nordstrand der Insel. Das „Viktoria“ war ein gutes Stück abgelegen und sollte ihm als Quartier dienen, vom „Elisenruh“ plante er einen unterirdischen Gang zum Meyer'schen Grundstück zu graben. War er sich doch sicher, dass dort, von wo er das Glucksen vernommen hatte, irgendetwas von Wichtigkeit verborgen lag. Stets nach Geschäftsschluss grub Killian aus dem Keller des „Elisenruh“ Richtung Kapitängrundstück. Die Erde schaffte er dann noch im Morgengrauen mit einem Fuhrwerk in die Kellerräume der „Viktoriahöhe“ – es sollte ja niemand merken, was er dort unten trieb! Wenn mal jemand fragte, dann waren es „Umbauarbeiten“. Ende Juli war es schließlich soweit; er hatte Recht behalten – vor ihm versperrte eine Wand aus Feldsteinen das Weiterkommen. Das musste der Keller des einstigen Kapitäns gewesen sein! Vorsichtig begann Killian damit den Muschelputz aus den Fugen zu lösen um einen Durchgang in die Räumlichkeiten dahinter zu schaffen. Es war in der Nacht des 31. Juli, da wollte Killian zusammen mit Haye Svensen-Meyer den letzten Schritt machen und die Wand durchbrechen. Am Abend eilte er zum Gasthaus des Hybriden, musste aber feststellen, dass dieser gerade die letzten, abschließenden Schritte seiner Transformation durchmachte. Und während die beiden in der geschlossenen Schankstube auf das Ende der Verwandlung warteten, wurde Killians wochenlange Arbeit entdeckt.

Hauke Heines war ein Menschenfreund mit großer Kraft und ein bisschen wenig Verstand. Außerdem war er seit einem Jahr als Soldat auf der Insel Borkum stationiert, die seit 1906 zur Küstenverteidigung ausgebaut wurde. Und er hatte sich in die Tochter Killians, **Elise Waltraud Killian**, verliebt, die mit ihrem Vater auf die Insel gekommen war – von dessen Umtrieben jedoch keinen blassen Schimmer hatte. Elise Waltraud war schon immer ein schüchternes Mädchen gewesen und so dauerte es bis zur Nacht des 31. Juli, ehe Hauke ihr ein Treffen abringen konnte. Zufälligerweise wählte Elise das „Alt Elisenruh“ (auch die Namensgleichheit wohl eine reine Laune des Schicksals) als Treffpunkt, da ihr Vater es in den letzten Tagen geschlossen hielt und sie wusste, dass er heute Abend bei einem Freund im „Wilhelmslust“ weilen würde. In der Küche stieß Hauke auf ein Blatt Papier, bekritzelt mit merkwürdigen Schriftzeichen und einem handgezeichneten Plan der Nachbarschaft – ein Strich verband das „Alt Elisenruh“

und das leere Grundstück mit dem Walknochenzaun. Als Hauke einen Blick durch die offen stehende Kellertür warf, stellte er überrascht fest, dass dort unten alles voller Erde war während ein großes Loch in der Ostwand klaffte. Neugierig geworden stieg Hauke die Treppen hinab, ignorierte das Flehen Elises, er solle davon ablassen, da ihr Vater sonst sehr wütend werden würde. Augenblicke später hatte sich der Soldat Hauke eine Kerze besorgt und drang in den frisch gegrabenen Gang vor, bis er schließlich vor der präparierten Feldsteinwand kniete. Irritiert zog er einige Steine aus dem Mauerstück und spähte in den Raum dahinter ...

Als Hauke kreidebleich, mit Angstschweiß auf der Stirn und blutigen Schnitten am ganzen Körper ins „Alt Elisenruh“ zurückkehrte, war Elise verschwunden. Doch Hauke hatte anderes zu tun. Schnurstracks marschierte er zu seiner Kaserne, holte sich Zünder und Sprengstangen und eilte zurück zum „Alt Elisenruh“. Im Keller brachte er die erste Sprengladung an, eilte dann weiter zum „Wilhelmslust“, wo nach Elises Worten ihr Vater Hermann Killian sich aufhalten sollte. Zu seinem Schrecken sah Hauke durch die verschlossenen Läden des Schankraums nur eine groteske, alptraumhafte Gestalt durch den zwielichtigen Schankraum wanken – von Hermann Killian und seinem Gespann keine Spur. Wie vom Teufel besessen, rannte Hauke Heines zurück ins Dorf, gen „Viktoriahöhe“. Gerade als er den Neuen Leuchtturm passiert hatte, detonierte die erste Sprengladung und ließ das „Alt Elisenruh“ in sich zusammensacken. Just in dem Moment, da Hauke den dritten Zünder aktivierte, explodierte an der Südküste das „Wilhelmslust“ und stürzte zertrümmert zusammen. Aus einiger Entfernung beobachtete der panische Soldat die „Viktoriahöhe“; Killians Gespann stand auf dem Vorplatz, der verderbte Mann, was auch immer er hier auf der Insel vorhatte, musste sich im Inneren aufhalten! Als die dritte Explosion das „Viktoria“ zerstörte, fiel Hauke Heines in eine gnädige Ohnmacht. Sein Verstand sollte sich nie wieder richtig von dem erholen können, was er unter dem Grundstück des alten Roelofs angetroffen hatte.

Elise Waltraud Killian überlebte diese Nacht unverletzt; nachdem Hauke im Keller verschwunden war, lief sie an den Strand um allein zu sein. Hauke hat sie seitdem nicht wieder gesehen. Auch Hermann Killian überlebte den Vorfall; er war schließlich doch von Hayes Gaststube aufgebrochen um alleine die Kellerwand zu durchbrechen. So hatte er gerade sein Gespann vor dem „Viktoria“ abgestellt und war zurück in die Ortschaft geeilt, als die erste Detonation das „Alt Elisenruh“ zerstört hatte. Überrascht hielt Killian den Kopf unten; nach den beiden weiteren Explosionen beschloss er die Insel so schnell wie möglich zu verlassen. Am nächsten Morgen nahm er den Raddampfer „Westfalen“ und verschwand – seine Tochter ließ er allein zurück. Hauke Heines, den man noch in der gleichen Nacht fand, wurde schnell als Täter der Anschläge erkannt. Seine fahle Haut, die Kratzspuren an seinem Körper wie auch der gewalttätige Ausbruch selbst deuteten darauf hin, dass der junge Soldat vollkommen unzurechnungsfähig war. Er wurde von Borkum abtransportiert und weggesperrt. Ob er auch dem Herrn

Gebkaus, dem Pfarrer der evangelisch-reformierten Kirche etwas getan hatte, blieb unklar. Dieser war nämlich in genau jener Nacht verschwunden – erst eine Woche später wurde sein aufgedunsener Körper im *Randzelwatt* gefunden. Scheinbar war der arme Mann ertrunken ...

Rachedurst währt ewig

In dem Moment als Roelof Gerritsz Meyer im verborgenen Kellerraum unter seinem Grundstück starb, hatte er nur noch einen Wunsch: Der Pastor der evangelisch-reformierten Kirche, der für die Strafaktion der Franzosen verantwortlich war, sollte sterben! Mit letzter Kraft schrie er diese Order der Statuette (siehe *Das Walfängeranwesen der Meyers*) entgegen, doch besaß er nicht mehr genügend Willensstärke, damit der Wunsch von der Statuette nach draußen in die Tiefen des Meeres an die Kreaturen der See übermittelt werden konnte. Meyer nahm seinen letzten Befehl mit ins nasse Grab. Erst im Jahr 1914 erreichte die Order das nächste Tiefe Wesen (Antke Akkermann), als Hauke Heines in den verschütteten Kultraum eindrang und die Statuette berührte. Mit der frischen Willenskraft des jungen Soldaten tönte der Ruf hinaus ins Meer. Kurz darauf schlich Antke durch die Kanalisation der Insel zur evangelisch-reformierten Kirche und riss den schlafenden Pfarrer aus seinem Bett. Sie verschleppte den armen Mann und ersäuftete ihn in den *Hopp*-Fluten. So wurde der Pfarrer Gebkaus für eine Tat bestraft, die einer seiner Vorgänger begangen hatte und von der in diesen Nächten niemand mehr wusste. Doch Rache währt ewig.

In den gesprengten Ruinen fand man nichts Verdächtiges; nach dem Krieg wurden die drei Gaststätten wieder aufgebaut. Das „Viktoriahöhe“ allerdings unter dem Namen „*Sturmeck*“, etwas versetzt vom ursprünglichen Standort und das „Alt Elisenruh“ wechselte komplett den Ort (in die Nähe des Tüskendörs) und wurde schließlich in „*Jägerheim*“ umbenannt. Die Linie der Meyers war auf Borkum jedoch endgültig ausgestorben – auch wenn der junge Soldat irgendetwas im Keller unter dem Roelof'schen Grundstück aufgescheucht hatte.

Dies ist die ganze dunkle Geschichte der Insel Borkum. Die Charaktere müssen bei ihrem ersten Aufenthalt nicht alles herausfinden, aber ein wenig sollten sie doch von der ungunstigen Vergangenheit des Eilands erfahren.

Die Meerweiber

Auch wenn es heute niemand mehr erahnt, die Geschichte um Trientje und den Schwarzen Rolf (siehe *Sagen & Legenden*) hat einen wesentlich dunkleren Hintergrund. Wenn die Männer der Insel auf Walfahrt waren, blieben die Frauen und Alten alleine zurück. Die weiblichen Akkermanns und Meyers, angeführt von Trientje persönlich, gingen jedoch bald dazu über, des nächtens Schiffe mit Lichtzeichen in die tückischen Gewässer vor dem Tüskendör zu locken. Wenn die Schiffe nicht Leck schlugen, beschoss man sie vom Ufer aus mit zwei Kanonen (heute in der „*Störtebeker Schaukammer*“ ausgestellt). Einzelne Wesen der Tiefe attackierten die

Havaristen dann im Wasser, während die Kultfrauen am Strand den dorthin Geflüchteten den Garaus machten. Die Geschichte über das Schicksal des Schwarzen Rolfs ist also bei weitem kein Einzelfall. Wohl knapp zehn Schiffe lockten die Meerweiber im 18. Jahrhundert ins Verderben – das letzte war der französische Segler, nach dem heute von Rußhold und seine Leute suchen (siehe *Roter Hering, die Zweite*).

Teil Zwei:

Nebenhandlungen & Nachforschungen

Nebenhandlungen

Bevor die einzelnen Nebenhandlungen im Detail beschrieben werden, sei dem Spielleiter ein kleiner Zeitplan an die Hand gegeben. Es empfiehlt sich aus dramaturgischen Gründen diesem für die ersten Tage auf der Insel zu folgen; sobald die Handlung an Fahrt aufgenommen hat und die Gruppe eigene Nachforschungen anstellt, liegt der Lauf der Ereignisse dann in ihren Händen. Während der ersten Tage sollte der Spielleiter den Charakteren auch ausreichend Zeit für „Urlaubstätigkeiten“ zugestehen. Ganz nach dem Motto: erst schön einlullen und dann ordentlich erschrecken!

Tag Eins: Die Charaktere kommen auf Borkum an; während der Überfahrt bemerken sie **Leonard von Rußhold**. Sie haben Zeit den Ort etwas kennen zu lernen und sollten den Bürgermeister wegen der Übergabe der Statuette treffen; sie erfahren vom geplanten Gala-Diner zu ihren Ehren.

Tag Zwei: Verfolgung der Schatzsucher um von Rußhold oder zufällige Entdeckung bei einem Spaziergang (eventuell auch erst an Tag Drei).

Tag Drei: Am Abend kommt es zum Vorfall auf der „Gretchen“, wie im Abenteuer beschrieben.

Tag Vier: Am Vormittag findet die Wattwanderung mit Folgen statt, am Abend dann das Gala-Diner zu Ehren der Charaktere – und die Keysen stirbt.

Tag Fünf: Überfall auf dem Boot des Freundes ...

Roter Hering, die Zweite

Nicht nur die Gruppe um Herrn Rodenstock wurde vom Schatzfieber nach Borkum gelockt. Just zu der Zeit, da die Charaktere die Insel besuchen, ist obendrein eine zweite Schatzsuchertruppe auf der Insel unterwegs. Diese Gruppe ist allerdings etwas besser ausgerüstet als erstere und weiß zudem relativ genau, wo sie suchen muss. Ihr Ziel ist nicht der sagenhafte Schatz des Piraten Störtebeker, sondern die Ladung eines französischen Schiffes, welches im frühen 19.

Jahrhundert vor Borkum gekentert sein soll (siehe hierzu auch *Die Meerweiber*). Diese Schatzsuchertruppe besteht aus vier Personen: Angeführt von **Leonard von Rußhold**, einem jungen, aufgeklärten Adligen aus der Nähe der Hauptstadt, sind noch zwei vertrauensvolle Bedienstete (**Oswald Bergen** und **Walter Kranz**) seines Vaters sowie der alte Butler von von Rußhold mit von der Partie. Letzterer ist jedoch weniger in die Suche involviert, als dass er vielmehr seinem Herrn stets zur Seite steht – es sei denn, dieser wünscht es anders.

Leonards Vater ist, neben seinem neu entdeckten Steckenpferd der Politik, passionierter Sammler alter, russischer Kunst. Vor einigen Wochen gelangte der Brief eines französischen Offiziers in seinen Besitz. Demnach war der Offizier erster Maat auf einem französischen Schiff gewesen, welches mit einiger Verzögerung nach dem Einmarsch Napoleons Mitte September 1812 in Moskau voll beladen mit Beutegut den Rückweg nach Frankreich angetreten hatte. Vor Borkum war auf dem Schiff augenscheinlich ein Pulverfass explodiert, woraufhin die Besatzung den nahe liegenden Hafen angesteuert habe. Dies entpuppte sich jedoch als Falle; das angeschlagene Schiff wurde plötzlich vom Strand beschossen und schlug zu guter Letzt auch noch leck, als es im seichten Küstenwasser auf einen unterseeischen Felsen lief. Ein Großteil der Besatzung konnte sich an Land retten und wurde dort von den Bewohnern – allesamt Frauen, wie es schien – in Fesseln gelegt. Am Abend setzte man die gesamte Mannschaft in einen brüchigen Kahn, gab ihnen ein Ruder und befahl ihnen fortzufahren. Gerade als die Fliehenden tieferes Gewässer erreicht hatten, sank das Boot – unter verängstigten Schreien der Matrosen. Der Offizier und Verfasser von besagtem Brief war etwas abseits der anderen an Land gekommen und hatte so der Gefangennahme entgehen können. Voller Grauen beobachtete er die Geschehnisse und fand dann für ein paar Tage bei einem

einsamen Bauern, der ganz im Süden des Westteils der Insel wohnte, Unterschlupf. Bis dann ein anderes Schiff an der Insel vorbeisteuerte und den Offizier – der voller Verzweiflung ins Wasser gesprungen war um an Bord zu schwimmen – rettete und von der merkwürdigen Insel wegschaffte. Am Festland schrieb der Offizier seinen Bericht über die Vorfälle, den Ladungsverlust und die merkwürdigen Geschichten, die der Bauer ihm versucht hatte zu erzählen, und schickte ihn alsbald nach Paris – wo er augenscheinlich jedoch nie ankam.

Dieses Ereignis wird dem aufmerksamen Spielleiter vage bekannt vorkommen. Ähnelt die Geschichte doch stark der Sage um die Frau von Roelof Gerritsz Meyer, Trientje, die da einst mit den anderen Frauen der Insel das Schiff des „Schwarzen Rolfs“ versenkt haben soll – und die Besatzung den Tiefen Wesen überließ. Zwar fand das in der Sage thematisierte Ereignis weit vor dem obigen Vorfall statt, doch das Schema ist das gleiche. Tatsächlich haben die Meerweiber mehrmals Schiffe in den Untergang vor Borkum gelockt (siehe *Die Meerweiber*).

Leonard von Rußhold und seine beiden Helfer haben die Aufgabe nach dem im Brief erwähnten Wrack zu tauchen und die versunkenen Schätze zu bergen – ob ihnen dies gelingen wird, muss der Lauf der Geschichte zeigen.

Eine erste Begegnung

Bereits auf der Überfahrt nach Borkum können die Charaktere von Rußhold bemerken. Wie sie selbst, sitzt er zu einem Zeitpunkt der Fahrt zusammen mit seinem Butler im Restaurant im Bug des Schiffes und isst einen Salat (ja, von Rußhold ist Vegetarier). Die Charaktere werden ihn wohl als teuer gekleideten, jungen Mann mit ordentlichen Manieren wahrnehmen (eine Charakterbeschreibung von von Rußhold befindet sich weiter). Gelingt einem Charakter ein Wurf auf *Verborgenes erkennen* so bemerkt er, dass von Rußhold – der etwas abseits des Trubels sitzt – hin und wieder einzelne Passagiere (die sich in seinen Augen dekadent und großkotzig aufführen) finster anstarrt – eventuell kann so ein Blick auch einen Spielercharakter oder ihren neuen Freund **Conrad von Gehrenfels** treffen. Auf ein Gespräch wird sich von Rußhold in dieser Situation nicht einlassen – ihm sind sowieso zu viele Menschen (Touristen!) an Bord des Schiffes. Sein Butler wimmelt jeden Kommunikationsversuch höflich aber bestimmt ab.

Eine Szene sollte den Charakteren dabei unbedingt auffallen: Frau **Anngret Keyesen**, die schallend lachend (und in einen Nerz gehüllt) für Aufmerksamkeit sorgt, scheint persönliches Hassobjekt des schweigsamen, jungen Mannes zu sein. Immer dann, wenn eine Lachsalve der Frau durchs Restaurant schrillt, blickt von Rußhold gequält, ja zornig auf. Die Keyesen ist für von Rußhold Sinnbild bürgerlicher Verkommenheit. Irgendwann wird der junge Mann aufstehen und das Restaurant verlassen; er verbringt den Rest der Überfahrt draußen an Deck. (Später, wenn Keyesen ihren Unfall auf der „Gretchen“ hat, sollten die Charaktere eventuell von Rußhold und seine Tauchertruppe verdächtigen.) Beim Anlegen wird von Rußhold der Frau erneut sichtlich böse Blicke zuwerfen – was die Charaktere

erneut bemerken können. Steht man nun in der Nähe des jungen Mannes, hört man mit *Horchen* wie er zu sich murmelt: „*Bürgerliche Schnepfe, man sollte ihr eine Lektion erteilen!*“ Eventuelle Versuche ein Gespräch in Gang zu bringen, werden erneut durch den Butler unterbunden.

Schwere Fracht

Bereits während der Überfahrt konnten die Charaktere eventuell bemerken, dass von Rußhold einmal kurz mit zwei Männern sprach, die im Heck des Schiffes auf dem Unterdeck neben drei großen **Frachtkisten** herumlungern. Bei den Männern handelt es sich um von Rußholds Begleiter (siehe oben); beide tragen schwarze Stoffhosen und graue Hemden, sehen relativ sportlich aus und machen einen ordentlichen Eindruck. Während der gesamten Fahrt lassen die beiden die Kisten nicht aus den Augen – es sei denn, man lockt sie irgendwie fort und passt einen unbeobachteten Moment ab um einen Blick in die mit Holzklammern verschlossenen Kisten zu werfen (das Unterdeck im Heck ist nicht so voll, da hier im Vergleich zum Oberdeck kaum Sonne hinfällt). Nach der Ankunft in Borkum werden die Kisten sowie das restliche Gepäck der von-Rußhold-Gruppe, von Trägern unter Ächzen und Stöhnen zur Bahn geschleppt und dort in den Gepäckwagen verladen. Im Inselort angekommen mietet einer der Begleiter ein großes Gespann mit zwei kräftigen Zugpferden, mit dem die Kisten zur Pension „*Seestern*“ gebracht werden, in der Bergen und Kranz unterkommen. Das Gespann wird die Gruppe während ihres gesamten Aufenthalts in Beschlag nehmen.

Wenn die Charaktere eine günstige Gelegenheit abpassen (sei es auf der Überfahrt, während der Zugfahrt in den Ort oder beim Verladen) können sie eventuell einen Blick in die Kisten erhaschen. Die Holzklammern lassen sich schnell beiseite drehen, die schweren Deckel sind leicht zu öffnen. Im Inneren der Kisten transportieren die Schatzsucher ihre Ausrüstung (siehe *Die Taucherausrüstung*) – gewiss ein merkwürdiger Anblick, der sich den Charakteren da bieten mag. Angemerkt sei, dass von Rußholds Truppe ohne externe Beatmung tauchen wird – Apnoe quasi.

Die Tauchausrüstung

Kiste 1: Drei Taucheranzüge aus dunkelbraunem Gummi; die Anzüge riechen merkwürdig und sind auf Holzteile drapiert, da sonst das Gummimaterial beim Falten Bruchstellen erleiden könnte. Drei Gummijacken mit schweren Reißverschlüssen sowie drei Gummihosen finden sich auf je einem hölzernen Ober- und Unterkörper. Ein komischer Anblick, der die Charaktere zuerst verschrecken mag.

Kiste 2: Drei merkwürdige, große Brillen, die in Gummimasken stecken, die nur eine unförmige Mundöffnung haben (Taucherbrillen), sowie drei lange Schnorchelrohre, drei überdimensionale Gummiflossen und vier Gürtel mit Gewichten. Zudem drei rote Bojen (zwei kleine, eine große) und ein schwerer Anker.

Kiste 3: 15 m Ankertau, fünf 100 m lange, dünne, harte Hanfseile, zwei Senkschnüre mit Gewichten, fünf Karabinerhaken, fünf Tragenetze, fünf Messer in Lederscheiden, drei Klappspaten, ein Aufstelltisch aus Blech, drei Öllampen (samt Öl), zwei Klappstühle, eine Decke und eine Ledertasche mit Verbänden, Medikamenten und Desinfektionsmittel.

Leonard von Rußhold wird im gleichen Hotel (wahrscheinlich das „Nordsee“) wie die Charaktere absteigen. Allerdings hat er ein ruhiges Zimmer nach hinten hinaus gemietet, damit er nicht ständig das bunte Treiben der Promenade vor Augen haben muss. Außerdem liegt das Zimmer 3 unweit eines Dienstbotenhintereingangs, den von Rußhold zu benutzen gedenkt, wenn er kein Interesse hat die bevölkerte Lobby zu passieren. Seine beiden Bediensteten wohnen in der Pension „Seestern“ in der *Norderstraße*, ein paar Straßen in den Ort hinein, östlich des Neuen Leuchtturms. Hier, im kleinen Stall hinter der Pension der bestimmten, aber freundlichen Friede Kanten, die hier mit ihrem neunjährigen Sohn Johann wohnt und sich mit dem Pensionsgeschäft ein Zubrot verdient, wird auch die Ausrüstung der Truppe verwahrt. Wenn man Frau Kanten freundlich gegenübertritt, kann sich dies auszahlen; Johann hingegen ist ein verschlossenes Kind und wird sich im Lauf der Geschichte eher für von Rußhold interessieren.

Ein Spaziergang und eine Entdeckung

Bereits am Tag nach der Ankunft wird die Gruppe um von Rußhold mit den Tauchgängen beginnen. (Am Tag der Ankunft selbst wird das Strandstück am ehemaligen Tüskendör schon einmal von Bergen und Kranz in Augenschein genommen und die große Boje ausgebracht (siehe unten), anschließend erstatten die beiden Männer von Rußhold am Abend beim Hotel Bericht.) Von Rußhold wird für gewöhnlich sehr früh aufstehen, einen kurzen Spaziergang an der – nun Gott sei Dank leeren – Promenade machen, sein Frühstück einnehmen und dann kurz vor Sonnenaufgang aufbrechen. Seine Leute haben dann bereits das Gespann fertig gemacht und kurz darauf klappert man über die Inselstraße (*Dünenstraße*) zum Tüskendör bzw. zum *Muschelstrand*. In der Dämmerung kehrt man zurück und folgt dann Tag für Tag diesem Ablauf.

Eventuell beschließen die Charaktere auf eigene Faust von Rußhold bei seinem Treiben zu beschatten. Falls nicht, kann der Spielleiter die Charaktere ein wenig in diese Richtung stoßen: Vielleicht hört einer von ihnen früh am Morgen, während man noch gemütlich im Bett vor sich hin dämmt, draußen klackende Schritte (von Rußhold, der seinen Spaziergang macht) oder etwas später das Rumpeln eines Pferdekarrrens, der sich in der Stille entfernt (*Horchen*). Vielleicht empfiehlt auch ein Hotelangestellter einem entsprechenden Charakter einen Morgenspaziergang entlang des Muschelstrands; dies wäre um diese Uhrzeit eine wunderbare Route und besonders an der Spitze des Nordstrands hätte man eine wunderbare Aussicht aufs Meer hinaus, während man am Muschelstrand selbst, wie der Name schon sagt, wunderschöne Muschelexemplare finden könnte. Auf irgendeine Weise sollten die Charaktere schließlich bemerken, was von Rußhold im Schilde führt – spätestens am **Tag Drei**.

Wandert (oder schleicht) man so durch die Dünen und Hügel des morgendlichen Muschelstrands, kann man am Ufer das große Gespann entdecken. Die Kisten stehen geöffnet davor und hie und da liegt Ausrüstung. Je nachdem wann die Charaktere eintreffen, sehen sie gerade noch wie zwei braune, humanoide Gestalten in die Wellen wanken (haben die Charaktere nicht die Taucheranzüge entdeckt, sollte die Szene für sich umso merkwürdiger wirken) oder dies ist schon geschehen; dann sitzt entweder Bergen oder Kranz auf einem Klappstuhl am Blechtisch und studiert eine **Karte** der Insel. Neben einem Laib Brot und etwas Käse liegt eine weitere **Karte** auf dem Tisch: Deutlich erkennt man darauf Borkum – geteilt in zwei Inselhälften durch den breiten Tüskendör. Die Karte, ebenfalls von einem Franzosen verfasst (Cpt. Atthalin, Artillerieoffizier während der Besatzung), stammt aus dem Jahr 1811, eine wertvolle Antiquität, leicht vergilbt und brüchig – siehe *Handout #1*. (Die Mappe mit dem Brief des französischen Offiziers sollte den Charakteren erst später in die Hände fallen.)

Gelingt einem Spielercharakter am Muschelstrand ein Wurf auf *Geologie*, so fällt ihm auf, dass der Strandbereich landeinwärts leicht einsinkt bevor er in die Dünen übergeht. Doch im Vergleich mit dem Land links und rechts wirken auch die Dünen selbst eher flach und unscheinbar. Dies sind die letzten Spuren des einstigen Tüskendörs, der in diesen Tagen nur noch als unterirdisches, bzw. unterseeisches Strömungssystem existiert und so den verbliebenen Tüskendör (siehe Karte) mit dem Meer nördlich von Borkum verbindet. Das unterirdische Wasserlaufsystem bemerken die Charaktere natürlich nicht.

Die Gruppe taucht folgendermaßen: Die große Boje wird 15 m entfernt vom Ufer mit Tau und Anker fixiert (hierzu benutzen von Rußholds Leute bereits am Tag der Ankunft ein Ruderboot – gemietet von einem Fischer –, welches nachher hinter einer nahen Düne versteckt wird). An der Boje befinden sich mehrere Karabinerhaken. Die Taucher tragen Gürtel mit einigen Gewichten (um leichter sinken zu können); ebenfalls an den Gürteln wird ein Hanfseil befestigt, welches dann mit einer Öse in die Karabinerhaken an der Boje gehakt wird. Da an der Nordküste der Insel starke Strömung und Wellengang herrscht, will von

Rußhold kein Risiko eingehen. Sollte jemand abgetrieben werden, wird er durch das Seil gehalten; der Mann am Ufer wird dann das Boot holen, zur Boje eilen und den Abgetriebenen in Sicherheit an Land ziehen. Zur weiteren Sicherheit hat jeder Taucher eine der kleinen Bojen an einem weiteren dünnen Band an seinen Gürtel gebunden, damit man seine Position auf dem Wasser besser erkennen kann. **Zielgebiet** der Gruppe ist quasi die gesamte Mündung des ehemaligen Tüskendörs. Obgleich dieser einst aufgeschüttet wurde, existieren tatsächlich immer noch Wasserkanäle, die die Reste des Tüskendörs mit dem Meer verbinden – weswegen hier teilweise eine sehr tückische Strömung herrscht. Rund 70 m vor der Küste des Muschelstrands gibt es eine große Kuhle im Meeresboden; hier münden mehrere Wasserkanäle, teils hinter unterseeischen Felsen, teils inzwischen versandet – ein gefährlicher Ort, dem die Schatzsucher bald ihre gesamte Aufmerksamkeit widmen werden.

Geben sich die Charaktere zu erkennen und versuchen die Taucher auszufragen, so wird man verschlossen auf sie reagieren. Es habe alles seine Richtigkeit und man wolle nicht gestört werden, da Ablenkung jedweder Art ein Risiko für die Taucher darstellen würde. Sollte Leonard von Rußhold an Land sein, so wird er die Charaktere bestimmt bitten, seine Leute in Ruhe zu lassen. Wenden sich die Charaktere an den Bürgermeister (siehe unten) oder eine andere Autoritätsperson, so wird von Rußhold seine ganze Autorität in die Waagschale werfen – mit dem Ergebnis, dass man ihn gewähren lässt. Die Charaktere stehen in diesem Fall nicht wirklich weit oben in der Gunst des jungen Aristokraten.

Tauchgang?

Es gäbe doch eine wahrlich spannende Szene ab, wenn die Charaktere auf eigene Faust versuchen würden vor der ehemaligen Mündung des Tüskendörs zu tauchen. Immerhin scheint von Rußhold (vorerst) nicht geneigt sie einzuweihen, also: Selbst ist der Mann! Für dieses Unterfangen müssen die Charaktere im wahrsten Sinne des Wortes früh aufstehen, schließlich beginnt von Rußhold schon kurz nach Sonnenaufgang mit den Tauchgängen. Die Charaktere müssen also vor ihm vor Ort sein – es sei denn, sie halten von Rußhold und seine Leute auf andere Weise vom Muschelstrand fern. Nichtsdestotrotz fängt hier zweifelsohne nur der frühe Vogel den Wurm. Wahrscheinlich ist es immer noch dämmerig, das Meer braust, die Brandung schäumt (an der Nordküste ist die See um einiges rauer als an den Badestränden), Wolken ziehen über den Himmel, die Sonne ist noch nicht aufgegangen, es ist kalt. Wahrscheinlich haben die Charaktere nicht einmal Taucheranzüge (im Strandgeschäft an der Promenade lassen sich allerdings maximal fünf **Taucherbrillen** samt Schnorchel erstehen – brandneue Produktionen aus England, allerdings nicht ganz billig) und auch insgesamt wird dieses hanebüchene Unterfangen wohl eher mehr schlecht als recht gelingen – wenn überhaupt.

Zwar haben die Schatzsucher die große Boje an Ort und Stelle gelassen, doch wahrscheinlich wird das den Charakteren nur wenig nutzen. Mittels eines Wurfs auf

Orientierung erschwert um 10% kann man grob den Ort einschätzen, wo die Taucher zuvor die meiste Zeit tauchten (vorausgesetzt natürlich, man hat sie beobachtet). Sind die Charaktere erst einmal in den kalten Fluten, können sie bereits nach knapp 20 m nicht mehr stehen; je nachdem, ob Ebbe oder Flut ist, spürt man bald die Strömung, entweder aufs Wasser hinaus oder unter Land – in letzteren Fall hat man tatsächlich den Eindruck, als würde man hier und da von tückischen Einzelströmungen unter Wasser gesogen werden (eine Wirkung des Tüskendörs). Und dann sind da auch noch die trägen, massigen Nordseewellen. *Schwimmt* man nun noch rund 50 m hinaus (und befindet sich an der richtigen Stelle), so erkennt man mit einem Blick unter Wasser, dass sich unter einem eine große, tiefe **Kuhle** befindet, an deren Rändern aufgewühlter Sand durch die Strömung tanzt. Der Rand der Kuhle beginnt in einer Tiefe von 4 m; die Kuhle selbst – die unterseeischen Mündungen der verbliebenen Wasserkanäle des Tüskendörs – hat eine Ausdehnung von rund 600 m Länge (parallel zum Ufer) und führt rund 150 m weiter ins Meer hinaus. Tatsächlich besteht die Kuhle aus mehreren Löchern, was sich aber schwer erkennen lässt; in der Mitte ist die Kuhle bis zu 20 m tief, während sie zu den Seiten hin an Tiefe verliert. In der Kuhle sowie an deren Rand und zum Ufer hin, befinden sich hier und da große Unterwasserfelsen, dick mit Algenfahnen und Muscheln bewachsen. Teilweise ragen diese stummen, dunklen Kolosse bis zu drei Meter aus dem Meeresboden empor – besonders an den flacheren Stellen der Unterwassermulde bildeten sie so eine arge Gefahr für Schiffe, die einst den Tüskendör anliefen, vor allem zum Ufer hin.

Die Kuhle, ein riesiges, schattiges, von Felsen gespicktes Loch, das sich unter einem ausbreitet, wirkt schon etwas unheimlich, zumal die Strömung hier wirklich tückisch ist. Obgleich meist recht träge, kann sich das schlagartig ändern und plötzlich wird man von einem Wassersog fortgerissen oder gar unter Wasser gezerrt. Hat man eine naturwissenschaftliche Ausbildung genossen, bemerkt mehrere dieser Strömungsphänomene im Raum der Kuhle und kennt die Geschichte des Tüskendörs, so kann man eins und eins zusammenzählen und mit einem Wurf auf *Geologie* auf die Idee kommen, dass hier in der Kuhle unterirdische Verbindungen zum Rest-Tüskendör bestehen (deswegen die merkwürdige Strömung und wohl auch der hier und da aufgewirbelte Sand) bzw. dass es sich bei der Kuhle um die einstige Endmündung des Tüskendörs handeln muss. (Eventuell kann der Spielleiter die Charaktere mit einem Wurf auf *Verborgenes erkennen* erschwert um 15% einzelne Stellen erkennen lassen, wo deutlich sichtbar Wasser auf dem Grund der Kuhle entströmt bzw. eingesogen wird, abhängig von Ebbe und Flut.) Diese Strömungsphänomene dürften auch der Grund sein, weswegen die Kuhle seit 1830 noch nicht versandet ist. (Tatsächlich sind einzelne Strömungskanäle unter dem Meeresboden so breit, dass ein Mensch darin schwimmen könnte – die Wände aus Sand über die Jahrzehnte festgepresst wie Beton.)

Insgesamt sollten die Charaktere beim Tauchgang in der Kuhle ein mulmiges Gefühl haben; gut möglich, dass sie gar

nicht bis auf den Grund kommen – wegen ihrer mangelhaften Ausrüstung. Schätze werden sie wohl keine finden; genauso wie von Rußholds Gruppe – das Wrack des französischen Schiffes ist verschwunden. Wahrscheinlich von der Strömung fortgetrieben oder vom Sand begraben – tatsächlich haben es die Wesen der Tiefen fortgeschafft in die dunklen Senken der Nordsee. Nur Charakteren, denen ein *Glückswurf* erschwert um 10% gelingt, entdecken hier und da im Grund alte, vom Salzwasser zerfressene Holzteile: einzelne Reste der hier vor langer Zeit versunkenen Schiffe.

Haben es die Charaktere nicht geschafft in die Kuhle zu tauchen, so können sie später eventuell einen Tauchgang mit der Ausrüstung von von Rußhold unternehmen – vorausgesetzt sie lernen ihn besser kennen und er sie schätzen. Dies sollte auch geschehen, wenn die Charaktere den Tauchgang überhaupt nicht auf eigene Faust gewagt haben (wer mag's ihnen verdenken). Am Ende sollten sie einiges über den Tüskendör, die merkwürdige Untiefe vor der Insel und das *Tauchen* selbst erfahren haben. Und wer weiß, vielleicht kommt es ja noch zu einem Schreckensmoment, wenn plötzlich die Sicherheitsschnur eines tauchenden Charakters reißt; durchtrennt, weil sie über einen Felsen schabte – oder hat da etwas anderes seine nasskalten Klauen im Spiel gehabt?

Keysen & von Rußhold

Nach dem Vorfall auf der „Gretchen“ werden die Charaktere womöglich von Rußhold verdächtigen – und genau so ist es geplant. Mehr noch: Erste Spuren scheinen deutlich auf den jungen Aristokraten zu deuten – vor dem „Nordsee“ finden sich **nasse Fußspuren**, die über einen Seitenweg zu einem Dienstboteneingang des Hotels führen und durch das halb geöffnete Badezimmerfenster kann man einen **nassen Taucheranzug** erkennen, der über der Badewanne abtropft.

Tatsächlich gibt es eine Erklärung für die Spuren: Die Fußspuren stammen von einem Zimmermädchen, das kurz am Wasser frische Luft schnappen war und dabei von einer Welle erwischt wurde; das Mädchen, Luise Timmann, versucht im Gesindekeller mit Tränen in den Augen ihre teuren Schuhe über einem Herd zu trocknen. Der Taucheranzug befindet sich im Badezimmer, da er beim täglichen Tauchgang ein Leck bekommen hat; von Rußhold nahm ihn mit ins Hotel um ihn hier zu flicken und in der Badewanne zu testen – danach hängt er ihn zum Trocknen. Obendrein hat Leonard von Rußhold ein wasserfestes Alibi: Er war mit seinem Butler im Restaurant „Sturmeck“ zu Abend essen – die Angestellten dort können dies bezeugen. Trotzdem wird sich von Rußhold vorerst verschlossen geben und fragende Charaktere damit abweisen, dass sie seine Beschäftigungen nichts angehen würden. Unwissentlich wird dies das Verdachtsmoment gegen ihn erhöhen – was sich am Ende allerdings als unbegründet erweisen wird.

Insgesamt bietet der Vorfall eine gute Möglichkeit die Charaktere näher mit Leonard von Rußhold zusammenzubringen – auch wenn dies einiges an Einfühlungsvermögen verlangt, am Ende können die

Charaktere den jungen Adligen vielleicht doch davon überzeugen, dass sie gar nicht so schlechte Menschen sind.

Warum ein zweiter roter Hering?

Drei Gründe: Erstens sollen die Charaktere mit etwas Geheimnisvollem aneinander geraten; was treibt die Gruppe um von Rußhold, wonach tauchen sie? Schließlich sollen sie darüber hinaus ein erstes Geheimnis der Nordsee kennen lernen – die dunkle Tüskendör-Kuhle vor der welligen Nordküste Borkums. Zwar findet sich hier noch nichts Verdächtiges, geschweige denn Erschütterndes, nichtsdestotrotz soll der Tauchgang auf die Charaktere befremdlich und unheimlich wirken. Die Unterwasserwelt ist ein fremder Ort für die Menschen. Zweitens soll mit von Rußhold ein potenzieller Gegner aufgebaut werden, der die Charaktere weiter von den eigentlichen Antagonisten (den Wesen der Tiefe) ablenkt, sich am Ende aber als möglicher Verbündeter oder gar Freund erweist. Und drittens sollen die Charaktere erste Erfahrungen mit dem *Tauchen* sammeln (siehe unten).

Ziele der Nebenhandlung

Die Charaktere sollen in rudimentären Zügen mit dem *Tauchen* vertraut werden. Wer sich erfolgreich unter die Oberfläche der Nordsee gewagt hat, kann am Ende des Abenteuers die Fertigkeit *Tauchen* erlangen bzw. um 1W10 steigern. Hat man mehrere Tauchgänge unternommen, so erhält man eine weitere Steigerungsmöglichkeit um +1W6. Hat man sich zudem von von Rußhold über die Geschichte des Tauchens belehren lassen, so kommen weitere 1W10+2 hinzu. All dies geschieht mit der Absicht, die Charaktere einigermaßen für *Der Ruf des Meeres* zu wappnen, da sie im Laufe von *Auf den Inseln* – vor allem wenn sie beginnen zu vermuten, dass im Meer einige merkwürdige Dinge vorgehen – wohl kaum noch einen offiziellen „Tauchkurs“ absolvieren werden.

Ein weiteres Ziel ist den Charakteren den französischen Brief zuzuspielen (siehe *Handout #2*) und so anzudeuten, dass auf Borkum einst irgendetwas Dunkles vor sich ging. In Zusammenhang mit weiteren Nachforschungen (siehe unten) sollte ihnen die Insel oder gar das Meer selbst langsam unsympathisch werden ...

Leonard von Rußhold – Adliger

ST 12 KO 14 GR 9 IN 16 MA 15

GE 14 ER 14 BI 16 gS 75

Trefferpunkte: 12

Schadensbonus: –

Angriff: Faustschlag 55%, Schaden 1W3; Degen 70%, Schaden 1W6+1

Fertigkeiten: Ansehen 65%, Anthropologie 42%, Archäologie 35%, Ausweichen 40%, Bibliotheksnutzung 61%, Erste Hilfe 35%, Fremdsprache (Französisch) 80%, Fremdsprache (Latein) 75%, Geschichtskennntnisse 65% (Geschichte des Tauchens 72%), Horchen 30%, Klettern 55%, Medizin 10%, Okkultismus 15%, Reiten 60%, Schleichen 35%, Schwimmen 72%, Springen 45%, Tauchen (ohne Gerät) 51%, Überreden 40%, Überzeugen

35%, Verborgenes erkennen 45%, Werfen 30%

Ausrüstung: Schwarzer Anzug, Stockdeggen, Benzinfeuerzeug; der Brief des Franzosen befindet sich entweder in einer Ledermappe mit Karten und Notizen oder in einem Umschlag beim Butler.

Beschreibung: Auf den ersten Blick wirkt von Rußhold wie ein kleiner Mann mit einem fast kindlichen Erscheinungsbild. Obgleich bereits neunundzwanzig Jahre alt, wirkt er im ersten Moment wie gerade achtzehn. Er ist von kleinem Wuchs, hat glatte Haut und ist nicht allzu kräftig. Sein dunkles Haar ist kurz geschnitten und mit Pomade nach hinten gekämmt. Wer den jungen Mann jedoch eingehender mustert, stellt schnell fest, dass wesentlich mehr hinter der geckenhaften Fassade steckt. Die Augen des Mannes sind tiefdunkel und blicken stets ernst in die Welt. Oft runzelt er kritisch die Stirn und wirkt dann wie ein fünfzig Jahre alter Herr, der schon alle Übel der Welt gesehen hat. Leonard von Rußhold hat eine standesgemäße Erziehung genossen und kleidet sich stets elegant und dunkel. Er lacht fast nie und kann der großbürgerlichen Gesellschaft – und besonders verzogenen Touristenschwärmen – nichts abgewinnen. Leonard ist das einzige Kind eines Landgrafen (FERDINAND, die Mutter, SOPHIA, starb im Kindbett), der inzwischen in Berlin wohnt und sein Vermögen in die Politik trägt. Leonard hat kein Interesse an den monarchistischen Großmachtsfantasien seines alten Herrn und favorisiert, wenn überhaupt, ein sozialliberales, eigentlich aber eher anarchistisches Gemeinwesen mit einem ritterlichen Moralkodex. Leonard hat viel gelesen in seinem Leben – so viel, dass er mit den meisten Menschen kaum noch etwas anfangen kann und gerade die großbürgerliche Bourgeoisie für völlig degeneriert erachtet, was er entsprechende Personen deutlich spüren lässt. Lediglich Personen, die seinem Ideal entsprechen, würdigt er und behandelt sie auf eine kühle Art freundlich. Wirklich herzlich scheint der junge Mann nicht mehr werden zu können. Spottet man über ihn, erntet man düstere Blicke – besonders, wenn man ihn über seine Neigung zum „Naturschutz“ verhöhnt (Leonard möchte die Natur als reinen Ort, der von der korrumpierten Gesellschaft bedrängt wird, gerne in ihrer Vollkommenheit gewahrt sehen). So sieht man den älteren Butler (**Adolf Vernaßen**) des jungen Adligen hie und da auf Anordnung seines Herrn Müll aufsammeln und in eine Papiertüte stecken. Vernaßen ist stets an Leonards Seite. Der Grund, weshalb Leonard von Rußhold auf Borkum weilt, ist, dass sein Vater – ein leidenschaftlicher Sammler verschollener Kunst – ihn mit einigen Tauchgängen am einstigen Tüskendör beauftragt hat um dort nach einem alten Wrack zu suchen. Leonard sieht diese Aktion als nette Herausforderung, auch wenn ihn die Touristenscharen massiv zuwider sind. Man mag es vom Äußerlichen nicht erwarten, aber der junge Adlige ist bestens in Form.

Wattwanderung mit Folgen

Am dritten Tag auf Borkum schlägt der neue Freund der Gruppe, Conrad von Gehrenfels, vor am nächsten Tag eine Wattwanderung zu unternehmen. Von einem Fischer hat er einen Ort beschrieben bekommen, an dem es jede Menge Klieschen, äußerst schmackhafte, junge Plattfische, geben soll. Die *Pladdntong* („Platte Zunge“ bzw. Landzunge, auf der es Plattfische gibt) liegt einige Kilometer im Osten der *Hoben Hörn* und lässt sich bei Ebbe problemlos erreichen. (Gewissermaßen ist die *Pladdntong* ein Rest des alten Borkums, der im Laufe der Jahrhunderte von den Wassermassen fortgerissen und verschlungen wurde.) Die Schlickfelder, die man auf dem Weg umgehen muss, verschweigt Conrad vorerst, schließlich ist man ein Mann und keine Maus; sollte es damit Probleme geben, hat er vor die Charaktere rechtzeitig darauf hinzuweisen. Tatsächlich hat Conrad schon einige Wattangeln erstanden (5 m lange Hölzer aus Nussbaum, die nach oben hin sehr dünn werden, gleichzeitig aber sehr stabil und elastisch sind; am Ende ist eine lange Schnurr mit Haken befestigt und an den Bewegungen der Spitzen kann man sehr gut den Biss der vorsichtigen Plattfische erkennen). Jetzt brauche man nur noch einen Sonnenschirm, Handtücher und Klappstühle. Zum nächsten Morgen wird Conrad noch einen Eimer sowie ein neues Ballspiel mit Holzschlägern und weichem Schaumball besorgen und einen Korb mit Proviant aus der Hotelküche organisieren. Zwar vergisst er ein Messer um den Fang zu töten, aber da er einen zwölfjährigen Jungen (**Immo Coob**) aufgetrieben hat, der als Führer fungieren wird, ist dies wenig dramatisch, da Immo eine Schaufel mitnimmt um im Watt nach Köderwürmern zu buddeln – und man notfalls den Fischen eins mit dem Stiel über den Schädel ziehen kann.

Willigen die Charaktere ein, so startet man am nächsten Morgen (**Tag Vier**) nach einem zeitigen Frühstück; die Morgensonne scheint warm vom Himmel, ein paar weiße Wolkenberge treiben über den Himmel und es scheint ein viel versprechender Tag zu werden. Auf dem Weg durch den Ort (Conrad hat ein Gespann bei einem Bauern an der *Dünenstraße 16* gemietet, damit man zügig zum Ostende der Insel gelangt) kommt man im Schatten des Neuen Leuchtturms an einer Fischerhütte vorbei. Auf der Veranda sitzt ein in Decken gewickeltes, altes Frauenzimmer; neugierig fragt sie die angehenden Angler, wo's hingehen soll, schaut dann aufs Meer und murmelt zahnlos: „*Seid vorsichtig, ich spür's in den Knien, da zjeht was auf von See her.*“ Just in dem Moment tritt ihr Mann, ein alter Fischer, auf die hölzerne Veranda, tätschelt seiner Frau übers Haar und grüßt die Charaktere: „*Lasst euch von ihr mal nicht ins Boxborn jagen. Ein wenig Wind und Wellen bevor's auf Plattfisch geht, das kann nie schaden*“, meint er mit einem Blick auf die Ruten der Charaktere. Egal was die Charaktere denken, Conrad wird sich nicht davon abhalten lassen seine Klieschen zu fangen – und wird es auch nicht akzeptieren, wenn die Charaktere wegen den Worten einer „senilen Alten“ das Unternehmen sausen lassen wollen. Er wird alles daran setzen sie mit aufs Watt zu nehmen – befürchtet er doch nichts Schlimmes. Was soll schon passieren? Scheint ein wunderbarer Tag zu werden und er wisse, wann das Hochwasser wieder einsetze!

Damit holt er das Gespann, verfrachtet alles auf die Ladefläche und dann geht's auf der Inselstraße gen Osten; das Gespann lässt man nahe der *Steenklipp Steert* stehen, dort, wo die Inselstraße endet (vielleicht hat ein sensibler Charakter an dieser Stelle kurz ein mulmiges Gefühl, da ja ganz in der Nähe – aber noch vor neugierigen Blicken verborgen – die verfallene Hütte von Bauer Meewes liegt, siehe unten). Jetzt geht's los! Über die *Hobe Hörn* wandert man bei strahlendem Sonnenschein hinaus aufs Watt, welches langsam von der einsetzenden Ebbe freigegeben wird.

Der Weg zur *Pladdntong* ist gut 3,5 km lang. Der Spielleiter sollte diesen Teil der Wattwanderung so amüsant und interessant wie möglich schildern. Das Watt ist ein lebendiger Lebensraum; überall gurgelt und schmatzt es, Möwen tanzen auf dem Wind, Krebse huschen über Muschel- und Schlickbänke, hie und da kann man im klaren Wasser Fische erspähen, die blitzschnell verschwinden, und vielleicht erhascht man sogar einen Blick auf einen Seehund oder eine Robbe in der Entfernung. Gleichzeitig ist das Watt selbst als Weg amüsant; Barfuss gehen ist eine echte Entspannung (wer seine Schuhe anbehält, kann urplötzlich im Nassen stehen) und vereinzelt muss man mit gerafften Hosen flache Priele durchwaten. Immo erweist sich dabei als wissender Führer, der die Städter gekonnt vor Ausrutschen und Fehlritten bewahrt – und sie auf gefährliche **Schlickfelder** aufmerksam macht (lassen sich an der Farbgebung erkennen), in denen man versinken kann. Gleichzeitig buddelt der Junge an verschiedenen Orten nach Würmern und bald schlängelt sich eine rotbraune Masse an Gewürm über den Boden von Conrads Eimer. Kurzum: Die Charaktere sollten hier einen gänzlich neuen Lebensraum kennen lernen – eine angenehme, schöne Erfahrung. Der Weg verläuft dabei kreuz und quer durchs Watt, scheinbar ohne Plan, und schließlich ist Borkum nur noch ein schmaler Streifen im Nordosten. Hat man drei Viertel des Weges bewältigt, kann jeder Charakter einen Wurf auf *Verborgenes erkennen* (erleichtert um 10%) machen. Bei Erfolg entdeckt man in einiger Entfernung zwei orangefarbene **Türme**, die jeweils auf drei Metallbeinen im Watt stehen und oben eine halb offene Kuppel haben. Zu jeder Kuppel führt eine Wendeltreppe empor. Fragt man Immo, was es damit auf sich hat, zuckt dieser die Schultern und meint „*irgendwas zur Seenotrettung oder so*“. Tatsächlich handelt es sich hierbei um Nottürme, in die sich Personen flüchten können, die im Watt von der Flut überrascht werden – die Charaktere werden sie später noch dringend brauchen! An dieser Stelle sollte der Spielleiter die Charaktere aber schnell wieder von den Türmen ablenken, vielleicht durch einen Ausrutscher, der einen unvorsichtigen Charakter halb in einen Priel rutschen lässt, oder aber durch Gehrenfels, der zur Eile gemahnt – er will endlich fischen! Kurze Zeit später (nachdem man eine gute Stunde gewandert ist) sieht man in einiger Entfernung voraus einen großen Felsen, der das Ende einer Wattzunge markiert – das Ziel der Wattwanderer. Der Felsen ist mit Algen und Muscheln überwachsen; um ihn herum hat sich ein kleiner Priel gebildet, in dem man wunderbar die Füße baden kann, während der Felsen selbst Schatten spendet.

Ruten raus!

Am Felsen wird die Gruppe Station machen: Hier soll geangelt werden. Die *Pladdntong* ist an dieser Stelle ca. 8 m breit und der Sand der Wattzunge überraschend hart. Links und rechts der Zunge erstreckt sich das Meer – scheinbar hat man ein Ende des Watts erreicht; tatsächlich fällt die *Pladdntong* zu beiden Seiten ziemlich steil ins Wasser ab und nur vereinzelt lässt sich der Meeresboden ausmachen. Während Immo noch einmal die Angeln kontrolliert, können die Charaktere eine kleine Brotzeit machen. Möwen ziehen über ihre Köpfe hinweg, das Meer ist ruhig und in der Ferne tuckern einige Fischerboote Richtung Borkum. Idyllisch! Während der nächsten Stunden (will man ohne Stress zurückkommen, hat man nun knapp vier Stunden Zeit zum Angeln) sollte der Spielleiter die Charaktere richtig einlullen, sie die Welt um sie herum vergessen lassen. Sie sind alleine, sie sind für sich, kein Stress, kein Lärm und dann fangen sie plötzlich jede Menge Plattfische. Es erfordert zwar ein wenig Übung, doch bald hat man den Dreh raus und der Eimer füllt sich zusehends.

Der Sturm

Es ist so friedlich, dass Conrad und Immo (und vielleicht auch einzelne Charaktere) irgendwann einnicken, während der Rest weiterhin fleißig die Klieschen aus der Nordsee zieht. So bemerkt niemand das Unwetter, das mit einem Mal im Rücken der Gruppe vom Festland aufs Meer hinauszieht, direkt auf die Charaktere zu! Während es vor den Charakteren, über der Nordsee, immer noch sonnig und ruhig ist, kommen von hinten dunkle Wolkenberge beunruhigend schnell heran. Irgendwann sollten die Charaktere jedoch bemerken, was ihnen droht (jedoch nicht zu früh, hierauf sollte der Spielleiter achten). Hat man die Lage einmal erkannt, heißt es schnell aufbrechen, damit man noch vor dem Unwetter wieder wohlbehalten auf dem Borkumer Festland ist. Bis zur Flut hat man zum Glück noch knapp eineinhalb Stunden Zeit, also keine Panik. Als die Charaktere aufbrechen, erkennen sie in der Ferne die ersten grauen Regenvorhänge – vielleicht sollte man doch etwas schneller gehen ... Blöd nur, dass man auf dem Watt nicht wirklich schnell vorankommt. Man muss Priele und Tümpel umgehen, Schlickfeldern ausweichen und andere Priele durchwaten – all das bremsst. Langsam sollte den Charakteren das Watt nicht mehr so entspannend vorkommen wie noch auf dem Hinweg. Langsam wird die Lage wirklich unschön. Wind kommt auf, es wird kalt, die Sonne wird von Wolken verschluckt. Schneller! Die Angst sollte sich allmählich im Nacken der Charaktere festsetzen. Schaffen sie es noch rechtzeitig? Immo kann gut als Panik-Katalysator dienen: „*Schnell die Herren, beeilen Sie sich!*“, „*Schneller, schneller, schneller, sonst schaffen wir es nicht.*“, „*So gehen Sie doch, es wird wirklich gefährlich hier!*“

Die Charaktere sind nicht weit gekommen, da öffnet der Himmel seine Schleusen und ein wahrhaftiger Wolkenbruch geht auf sie nieder. Alles schwimmt im Grau, man kann kaum noch seine eigene Hand vor Augen sehen. Mit zitternder Stimme trägt Immo den Herrschaften auf anzuhalten, er muss sich orientieren – ein Fehltritt bei diesen Sichtverhältnissen und die Sache könnte böse enden.

So steht man dicht zusammengedrängt unter dem bunten Sonnenschirm, während sich Immo durch den Regen tastet – eine Wattrute verbindet ihn dabei mit den Charakteren; er klammert sich am oberen Ende fest, während ein Charakter den Griff festhält. Ein Bild für die Götter – wäre die Situation nicht so ernst. Ganz langsam, Schritt für Schritt, bewegt sich die Gruppe vorwärts durch den Regen. Es scheint fast so, als wäre alles halb so schlimm – Immo erweist sich als wahrer Segen. (Ein weiteres Panikmoment wäre natürlich, wenn Immo plötzlich verschwindet – niemand hält mehr das obere Ende der Rute! Wo ist der Junge hin? Im Regen kann man nichts erkennen. Hörte man da nicht eben ein lautes Platschen? Nach einigen Augenblicken taucht Immo zum Glück wieder auf – er musste sich nur mit beiden Händen vortasten um den Weg zu prüfen.)

Doch dann merkt man plötzlich, wie die eigenen Füße im Wasser stehen – und das ist kein Regen, das ist die Flut! Tatsächlich hat man länger gebraucht als wahrgenommen; vielleicht hat Conrad den Zeitpunkt der Flut zudem auch falsch berechnet. Kurz: Die Charaktere stecken *wirklich* in der Klemme, jetzt wird es gefährlich! Deutlich hört man die Panik in Immos Stimme, als er die Charaktere drängt schneller zu gehen. Zum Glück lässt der Regen etwas nach, so dass man ein paar Meter weiter sehen kann. Was nun folgt, ist eine heillose Flucht durchs Watt – gegen die Zeit. Der Spielleiter sollte die Charaktere hier wirklich in die Mangel nehmen; unerbittlich steigt das Wasser und man ist immer noch in der grauen Weite des Watts. Noch angespannter wird die Lage, als ein Charakter plötzlich bis zur Hüfte in einem Schlickfeld versinkt und ein anderer kurz darauf in einen gurgelnden Priel rutscht. Die Charaktere sollten all ihr Geschick und ihre Kraft aufbieten müssen um heil aus dieser Sache rauszukommen.

Die zwei Türme

Doch die Sache scheint hoffnungslos – man ist viel zu langsam, bald steht das Wasser bis zu und dann über den Knien. In dieser Situation können einzelne Charaktere Würfe auf *Verborgenes erkennen* erschwert um 15% machen. Bei Erfolg sehen sie in einiger Entfernung einen orangefarbenen Turm – die Rettung! Begibt man sich in Richtung der Türme, erkennt man schließlich, dass ein gut 10 m breiter Priel den Weg versperrt. Wohl oder Übel, die Charaktere müssen da durch – ein Umweg würde zu viel Zeit in Anspruch nehmen. Zuerst scheint es, als könne man den Priel (das Wasser reicht bis zum Bauchnabel) durchwaten (STx4), doch in der Mitte wird die Strömung immer tückischer und dann vertieft sich der Wasserlauf auf 3 m. Ein Wurf auf *Schwimmen* erschwert um 5% wird nötig, doch dann hat man es geschafft. Durchnässt, müde und zitternd steht man unter dem Rettungsturm, dessen untere Stufen schon vom Wasser überspült werden. Hat man die Kuppel erklommen, wartet eine weitere Hiobsbotschaft auf die Gruppe: In der Kuppel hat nur eine Anzahl gleich der Spielercharaktere Platz, selbst wenn man sich dicht an dicht drängt – zwei Wattwanderer müssen zum nächsten Turm! Und aus dramaturgischen Gründen sollten dies Conrad und Immo sein. Mit einem müden Grinsen macht sich der

Freund der Charaktere in Begleitung des ängstlichen Dorfjungen auf: „*Wenn wir hier heil rauskommen, schmeiß ich 'ne Runde an der Hotelbar!*“ Das sind die letzten Worte, die man von Conrad hört, dann verschwinden die beiden Gestalten platschend im Regen. Gelingt erneut ein Wurf auf *Verborgenes erkennen*, so kann man tatsächlich den zweiten Turm in einiger Entfernung entdecken.

Allein im Unwetter ...

Und dann hocken die Charaktere, nass bis auf die Knochen, in ihrer Rettungskuppel, mehrere Meter über dem steigenden Meeresspiegel. Die Kuppel besteht aus einer ovalen Sitzplattform mit einer niedrigen, kreisrunden Bank im Mittelpunkt; im Zentrum dieser Bank befindet sich eine runde Klappe, unter der eine Sprossenleiter aus Metall zur Wendeltreppe hinabführt, über die man zum Boden gelangt. Über der Kuppel befindet sich ein gewölbtes Metaldach; da die Brüstung der Plattform gerade mal einen halben Meter hoch ist, kann man problemlos in alle Richtungen aus der Kuppel hinausschauen. Leider schafft es der böige Wind auf diese Weise auch den Regen in die Kuppel zu drücken – zum Glück gibt es auf dem Boden der Kuppel aber mehrere Abflüsse, durch die das Regenwasser ablaufen kann.

Und so hocken die Charaktere in der grauen Einsamkeit. Der Regen trommelt lärmend laut aufs Metaldach, der Wind zehrt am Turm – welcher manchmal kurz zu schwanken scheint – und unter den Charakteren rauscht die Flut übers Watt. Eine trostlose Situation einerseits, andererseits scheint man gerade so mit dem Leben davon gekommen zu sein. Der Spielleiter sollte den Charakteren die Tristesse der Situation vor Augen führen; einsam und gefangen sitzen sie auf dem Meer fest und wissen wohl weder ein noch aus ...

Von Nässe, Kälte, dem Trommeln des Regens und dem Rauschen der Wellen in eine temporäre Apathie geführt, hören die Charaktere nur mit einem erfolgreichen Wurf auf *Horben* erschwert um 10% die **Rufe** aus dem Nachbarurm. Was schreien die dort drüben? Durch den Wind kann man nur einzelne Worte verstehen. Achtung? Brandung? Dann verstummt plötzlich das Rufen – abgesehen von Wind und Wetter wird es totenstill. Was hat das zu bedeuten? Etwas mulmig sollte den Charakteren schon werden. Was wollten Conrad und Immo ihnen mitteilen?

Ein paar Minuten später ertönt plötzlich unter der Kuppel der Charaktere ein trübes „**Tock – Tock**“, als würde irgendetwas von den Wellen gegen die Standbeine oder die Wendeltreppe des Turms gedrückt. Gerade als man die Luke in der Bank öffnen will um hinunterzusehen, meint man schwere **Schritte** auf den Metallstufen der Wendeltreppe zu hören! Was zur Hölle mag das sein? Riskiert man einen Blick, so sieht man die Treppe verlassen, allein an der letzten Stufe vor den Wellen (das Wasser ist inzwischen gut 2 m gestiegen) schwimmt ein großer Gegenstand: ein wurmzerfressenes, von Algen und Seetang überwuchertes **Ruderboot** (ohne Ruder) – ein merkwürdiger Anblick. Zur Flucht kann man das Boot nicht gebrauchen: Das Boot ist durch ein Leck halb mit Wasser voll gelaufen und wird sofort kentern, selbst wenn nur ein Kind es betritt. Rührt man das Geisterboot nicht an, wird es

kurze Zeit später von den Wellen fortgetrieben und verschwindet im Regen. Ein merkwürdiger Vorfall, der weiter an den Nerven der Charaktere zehren sollte. Und wo kamen diese Schritte her?

Eine Weile ist es still; ein jeder hängt seinen eigenen, düsteren Gedanken nach – dann ertönt plötzlich ein lautes **Krachen!** Der ganze Turm erzittert! Irgendetwas Großes scheint gegen die Metallbeine gestoßen zu sein! Jeder Charakter muss an dieser Stelle einen Wurf auf STx5 oder GEx5 machen, um nicht durch Schreck und Wackeln über die niedrige Brüstung der Plattform nach draußen zu stürzen. Dabei sollte es, wenn überhaupt, nur einen Charakter so arg erwischen (jenen mit dem schlechtesten Ergebnis). Mit einem Wurf auf *Klettern* kann dieser sich noch gerade an der Brüstung festklammern, verliert dabei aber 2 TP, da ihm das Metall ins Fleisch schneidet. Nun kann er entweder selbst ins Innere *klettern* oder seine Gefährten ziehen ihn herein (ST gegen GR auf der Widerstandstabelle). Misslingt der Wurf um sich zu halten, stürzt der Charakter in die Tiefe und klatscht in die aufgewühlte See. Erschwertes *Schwimmen* ist nötig um zur Treppe des Turms zu gelangen – hoffentlich ersinnen die Verbliebenen auf die Schnelle eine Rettungsmethode, falls der Gestürzte abtreiben sollte.

Heimweg

Irgendwann wird der Regen aufhören und schließlich wird sich auch die Flut zurückziehen; es ist früher Abend als die Charaktere aus ihrem Turm herabklettern. Eine freundliche Abendsonne scheint aufs Watt nieder, in der Ferne treiben einzelne Nebelschwaden, Möwenschwärme kreisen am Himmel und hie und da sieht man auf dem Watt angeschwemmtes Treibholz und ausgerissene Algenfelder, von denen ein ziemlich intensiver Gestank ausgeht. Schließlich kommen auch Conrad und Immo aus ihrem Turm herbei; die beiden scheinen gut aufgelegt und scherzen miteinander (in Anbetracht dessen, dass man dem Tod gerade noch mal von der Schippe gesprungen ist, vielleicht verständlich). Fragt man sie wegen ihrer Rufe, so erhält man zur Antwort, sie haben nur wissen wollen, ob bei ihnen alles in Ordnung ist; als sie durch den Wind keine Antwort hörten, haben sie aufgehört zu rufen. Von einem Ruderboot, Schritten auf der Treppe und einem Krachen haben sie nichts mitbekommen. Ersteres und Letzteres waren wohl Treibgut, die Schritte hätten sich die „Landeier“ wohl nur eingebildet. Untersucht man die Standbeine des Turms der Charaktere, so stellt man tatsächlich fest, dass etwas von See her gegen die Beine geschlagen ist und ganze Placken der orangenen Farbe abgerissen hat – bloß was? Daheim im Ort wartet erst mal ein heißes Bad auf die Charaktere. Das haben sie sich redlich verdient. Und die Einladung von Conrad steht natürlich – schließlich haben sie überlebt. Auch Immo wird kommen – auf Conrads ausdrücklichen Wunsch. Und dann ist da auch noch das **Gala-Diner**.

Ziel der Nebenhandlung

Die Charaktere sollen langsam Angst vor dem Meer bekommen; irgendetwas Seltsames ging da draußen während der Flut vor.

Das Gala-Diner

Das Gala-Diner wird im Rathaus von Borkum stattfinden. Der gemütlich aussehende, zweistöckige Backsteinbau mit dem schmalen Spitzturm liegt an der Ecke *Große Straße / Neustraße*, unweit des Alten Leuchtturms. Ebenfalls im Rathaus finden sich die Räumlichkeiten des Bade- und Gemeindebüros. Betreten wird das Gebäude über eine Treppe aus Muschelkalk, die in ein kleines Foyer führt. Von hier führen zwei schmale, knirschende Holztreppe ins erste Stockwerk (zu den Büros der Bade- und Gemeindeverwaltung); im Obergeschoss befindet sich die Wohnung der Bürgermeisterfamilie. Im Keller finden sich ein Heizungsraum, eine Küche samt Vorratslager sowie das spärliche Inselarchiv (geschichtliche Aufzeichnungen lassen sich eher in den Annalen der Inselkirchen finden). Das Erdgeschoss ist für besondere Anlässe reserviert. Vom Foyer gelangt man in einen Festsaal, der die hintere Hälfte des Gebäudes dominiert, von wo aus man in zwei weitere (kleinere) Räume gelangt, die sich auch links und rechts aus dem Foyer betreten lassen. Diese beiden Stuben fungieren als Salons. Insgesamt wirkt das Rathaus etwas beengend und dunkel. Lackiertes, dunkles Holz dominiert, der Boden besteht aus schweren, rauen Holzbohlen, die Decken sind niedrig, an den Fenstern hängen gehäkelte, weiße Wollvorhänge und die Wände sind entweder mit lackierten Holzpaneelen oder bemalten Fliesen dekoriert. Überall hängen kleine, gerahmte Bilder, stehen kleine Regale mit Blumensträußen und von der Decke hängen Leuchten aus Messing. In den Salons gibt es bequeme Ledersessel, auch die Bibliothek des Bürgermeisters befindet sich hier. Insgesamt wirkt das Interieur des Hauses gemütlich, wenn auch leicht rustikal-befremdlich.

Die Borkumer Bürgermeisterfamilie

1881 wurde Wilfried Taalke aus Emden Bürgermeister auf Borkum. 1911 übernahm sein einziger Sohn **Peter Paul Taalke** das Amt. Bereits zwei Jahre zuvor hatte er die Bürgerliche **Katharin Stevesen**, ebenfalls aus Emden, geheiratet. 1910 wurde der bis dato einzige Sohn der jetzigen Bürgermeisterfamilie, **Roelof**, geboren. Der Bürgermeister (knapp über 50) ist ein kleiner, korpulenter Mann, stets im grauen Dreiteiler mit gelackten Schuhen unterwegs und immer geschäftig. Ein Kranz grauer Haare liegt frisiert um seinen meist roten Schädel und ein mittlerer, gezwirbelter Schnauzer wirkt als preußische Hommage. Peter Paul Taalke ist von freundlicher, zackiger Natur und natürlich seinem Vaterland treu ergeben. Borkum ist etwas ganz Besonderes für ihn und er würde partout nichts Schlechtes auf seine deutsche Insel kommen lassen. Roelof Gerritsz Meyer ist für ihn ein Held, wie man an der Namensgebung für seinen Sohn erkennen kann. Seine Ehefrau Katharin bereute nach drei Jahren einen Insulaner geheiratet zu haben, vermisste sie doch das

Stadtleben immer mehr. Inzwischen hat sich die 38-jährige mit dem dunklen Haar (einzelne Strähnen leicht ergraut) mit ihrem Schicksal abgefunden. Sie liest viel und geht oft alleine am Strand spazieren. Wirklich lebensfroh wirkt sie nicht. Aber natürlich steht sie ihrem Mann treu zur Seite. Größtes Bindeglied der Bürgermeisterfamilie ist der inzwischen 13-jährige Roelof, ein neugieriger Bursche mit sehr guten Manieren. Roelof hat dunkelblondes Haar und ein schmales Gesicht; er kommt erkennbar nach seiner Mutter, auch wenn er sich primär an seinem Vater orientiert. Der Junge ist aufgeschlossen, stets höflich und hört gerne Geschichten aus der großen, weiten Welt.

Das Gala-Diner ist auf 21.00 Uhr festgelegt. Als Gäste erscheinen einige Inselhonoratioren (die Besitzer der großen Hotels (natürlich auch der Direktor des „Nordsee“-Hotels Franz Joachim Schmidt) samt Ehefrauen, der Leiter der Kurverwaltung, der Inselarzt (gleichzeitig Vorsteher des Krankenhauses der Insel) und die Pfarrer) sowie einige besondere Gäste vom Festland, die gerade zufällig auf der Insel weilen (so z.B. Leonard von Rußhold, aber auch Anngret Keyesen). Dann natürlich das Bürgermeisterehepaar samt Sohn (der nicht wirklich begeistert ist, die weltmännischen Charaktere vom Festland aber unbedingt kennen lernen will) sowie der gute Freund des Bürgermeisters, **Gustav Meinder**, mit seiner geschwätzigem Frau **Evelin** (siehe auch *Ein Fund vom Meer*) und der Inselhistoriker **Gustav Kuhlmann** (siehe auch *Auf den Inseln*). Insgesamt wird die illustre Gesellschaft wohl gut zwei Dutzend Gäste umfassen.

Der **Ablauf** ist wie folgt geplant: Zuerst versammelt man sich im Foyer des Rathauses. Hier wurde am Eingang zum Festsaal unter der niedrigen Decke ein provisorisches Podest errichtet, auf dem der Bürgermeister eine kurze Ansprache zum heutigen Abend halten (in Bezug auf die besonderen Gäste, die der Insel Borkum so einen besonderen Dienst erwiesen haben) und diese dann bitten das Wort zu ergreifen (dies wurde natürlich vorher besprochen, damit die Charaktere nicht ganz verdutzt da stehen; sie sollen kurz erzählen – ruhig blumig, aber nicht blutig – wie sie die Statue gefunden haben, sie dann präsentieren und kurz darüber referieren – auch wenn sie keine Ahnung haben!). Die Reaktion der Gäste hängt entscheidend von dem **Faktor** ab, ob die Statue immer noch in ihrem Bleimantel steckt (dann ist man nicht wirklich begeistert, versucht dies aber zu kaschieren; Stirnrunzeln hier und da, leises Nuscheln, dann verhaltener Applaus) oder dieser entfernt wurde: Beim Anblick der strahlend-goldenen Figur geht einen Raunen durch die Gäste, man hört Ahs und Ohs und dann folgen lautes Klatschen und Glückwünsche für die Charaktere. Geschieht Letzteres, dann stehen die Charaktere im Lauf des Abends unweigerlich im Mittelpunkt; jeder möchte mit den Herren (und Damen) sprechen, die der Insel solch einen Schatz zurückgebracht hätten. (Nichtsdestotrotz reagiert nicht jeder durch die Bank positiv.) Nach dieser Präsentation führt der Bürgermeister die Gäste in den „Festsaal“ und kurz nachdem man sich gesetzt hat, wird aufgetragen – 1. Gang:

Schwarzbrot mit Salzbutter, 2. Gang: Krabbensalat mit Sahne-Dill Soße, 3. Gang: paniertes Plattfisch mit Salzkartoffeln, Schinkenstreifen und zerlassener Butter und zum Nachtisch der 4. Gang: Vanilleeis mit warmen Himbeeren. Anschließend nehmen Damen und Herren in den beiden Salons voneinander getrennt einen Tee ein. Schließlich wird sich die Gesellschaft wohl eine Weile nach Mitternacht auflösen.

Der Spielleiter sollte für die Charaktere einen angenehmen Abend gestalten, vor allem nach den Strapazen der Wattwanderung. Bald findet man sich umgeben von Holz, Kacheln und wohl zubereitetem Inseessen, während in der Ferne – weit weg für den Moment – die See rauscht. Sehr wahrscheinlich stehen die Charaktere im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit; einerseits will man viel von ihnen wissen, andererseits haben sie die Möglichkeit noch mehr über die Insel und ihre Besonderheiten in Erfahrung zu bringen, bzw. einige Kontakte herzustellen.

Konversation

Der Spielleiter sollte darauf achten, Smalltalk und Informationen in einer gesunden Mischung zu präsentieren und die Unterhaltungen so gut wie möglich auszuspielen. Dies hier ist ein Gesellschaftessen und keine Informationsbude für ungehobelte Touristen. Lassen Sie fragen, was die Charaktere eigentlich machen, wie es mit der Politik auf dem Festland steht, ob ein Ende der Inflation abzusehen sei, wie ihnen die Insel gefalle, ob sie schon die Franzosenschanze besucht und ein Meerbad genommen hätten. (**Ferdinand Stocken**, der Leiter der Kurverwaltung, wird hier einwerfen, die Charaktere müssten unbedingt auch einmal die hochmoderne Warmbadeanstalt (an der Lesehalle) ausprobieren, falls gewünscht, würde er sie dort persönlich einführen. Dies kann als Aufhänger für einen unheimlichen Vorfall dienen, siehe *In der Warmbadeanstalt*.)

Sollten die Charaktere irgendwelche „merkwürdigen (oder gar übernatürlichen) **Vorkommnisse**“ erwähnen, wird man sie irritiert anstarren. Bürgermeisterfamilie und Gäste (abgesehen von Meinder und Kuhlmann) haben keinen blassen Schimmer von Borkums düsterer Vergangenheit und werden auf solcherlei Vermutungen bald äußerst pikiert reagieren (besonders die Geistlichen). Die Charaktere sollten Acht geben, dass sie ihren guten Ruf nicht leichtfertig verspielen. **Sagen** (z.B. der berühmte Walfänger Roelof) und **Schatzgeschichten** (z.B. Störtebeker) hingegen gehören zum kulturellen Allgemeingut und können vom Großteil der Anwesenden (mehr oder minder abgewandelt oder erweitert) zum Besten gegeben werden – natürlich mit einem zwinkernden Auge, wer würde so was schon ernsthaft glauben? (Abgesehen von Roelof natürlich, den gab es ja wirklich!)

Wenn die Charaktere während der Konversation in die „übernatürliche“ Richtung abdriften, kann der Spielleiter sie mit versteckten Andeutungen seitens Kuhlmanns (bemerktbar mit *Verborgenes erkennen*) zurück auf den allgemein akzeptierten Pfad bringen. Später wird Kuhlmann anmerken, man höre solche „Schauergeschichten“ nicht gerne, sie seien schlecht für den Ruf der Insel und außerdem glaube niemand daran – allerdings gäbe es tatsächlich

Spuren von einer, nun ja, etwas „ungewöhnlichen Vergangenheit“. Hier sei jedoch nicht der richtige Ort um darauf einzugehen; wenn die Charaktere Interesse daran hätten, könnten sie ihn aber einmal bei sich zu Hause besuchen, dort könne er ihnen mehr erzählen. (Vielleicht haben die Charaktere bereits in der Lesehalle festgestellt, dass einige Bücher mit viel versprechenden Titeln von einem gewissen „**G. Kuhlmann**“ dauerhaft ausgeliehen sind – nun bietet sich ihnen doch noch die Möglichkeit, einen Blick darauf zu werfen.) Willigen sie ein, so verspricht Kuhlmann den Charakteren die gewünschten Bücher herauszusuchen und sich dann bei ihnen zu melden (dies wird tatsächlich aber noch etwas dauern, damit die Charaktere nicht zu früh zu viel erfahren, siehe *Ein Besuch bei Kuhlmann*).

Interessante Gesprächspunkte:

□ Borkum war einst durch den **Tüskendör** in zwei Hälften (Ost- und Westland) geteilt. Selbstverständlich spielte nur hier im Westland die Musik, im Osten hätte niemand wirklich gewohnt – erst als die Hegemonialmacht Hannover 1830 (seit dem Wiener Kongress 1814–1815 gehörte die Insel zum Königreich Hannover) befohlen hatte den „Zwischendurch“ mit Tausenden von Strohhallen zu verlanden, ist die Insel zusammengewachsen und man habe das Ostland erschlossen. Erneut ein Beweis für die Überlegenheit des Menschen über die Natur!

□ Schon in der Antike war Borkum eine stolze deutsche Insel, die sich gegen jegliche Form von Fremdbestimmung erhob. Nach Berichten des griechischen Chronisten *Strabo* soll Borkum zwar kurz vor Christi Geburt durch *Drusus* den Älteren erobert worden sein. („Er überwältigte aber nicht nur die meisten Völkerschaften, sondern auch die Inseln, an denen man vorbeifahren musste. Unter diesen war auch **Byrchanis** (Borkum), das er nach einer Belagerung eroberte.“) Dafür wurden die Römer aber auch kurz darauf ordentlich für ihre Dreistigkeit bestraft – in den Sumpfmoores des Teutoburger Waldes vernichteten „die Deutschen“ (bzw. der Fürst der Cherusker, *Arminius*, und seine Mannen) ganze drei Legionen der Römer unter *Publius Varus* (weswegen man die Schlacht auch Varusschlacht zu nennen pflegt – eigentlich sollte man sie aber doch Deutschlands Erste Schlacht nennen, nicht wahr die Herren?). Besser noch: Als Rom im Jahr 16 einen Vergeltungszug über See durchführen wollte, wurde die römische Flotte vor Borkum komplett zerstört. Da hätte man sich besser vorsehen sollen, die Borkumer standen nämlich schon immer treu zu ihrem Vaterland!

Gelingt einem Charakter an dieser Stelle ein Wurf auf *Geschichtskennntnisse*, so erinnert er sich, dass bei *Tacitus* (auf dessen Angaben fußt diese Geschichte) steht, ein Sturm hätte die römische Flotte vernichtet. Einige der Anwesenden wissen das sehr wohl, halten die obige Variante aber für „schicklicher“. Sollte ein Charakter auf den Sachverhalt, wie tatsächlich von *Tacitus* geschildert, hinweisen, erntet er kritische Blicke – man übergeht das Thema aber schnell, „wie dem auch sei, Borkum war deutsch und wird immer deutsch bleiben – noch etwas Wein, die Herren?“ Es sei denn, dem Charakter gelingt ein Wurf auf *Ansehen*, dann fasst man seinen Kommentar freundlich auf und beendet das Thema mit einer Anmerkung wie beispielsweise: „*Na sehen Sie, selbst Mutter Natur stand auf Seiten unserer Insel. Das will doch was heißen!*“ (Vielleicht hat man ja damit mehr Recht als einem lieb sein könnte – denn warum sollten damals nicht auch die Tiefen Wesen ihre nassklammen Klauen im Spiel gehabt und vielleicht einen brutalen Seezauber gegen die Invasoren gewirkt haben ...)

□ Der historische Held der Insel ist, wie die Damen und Herren sicherlich schon bemerkt haben (z.B. via der **Meyer-Statue**, die in der Westhälfte des Neuen Leuchtturm-Platzes kühn aufs Meer blickt), der große Walfängerkommandeur **Roelof Gerritsz Meyer**. In der zweiten Hälfte des 18. Jahrhunderts hat er mehr Wale erlegt als jeder andere Kommandeur der Insel, ach was: der ganzen Nordseeküste! Ein richtiger Mann sei der Meyer gewesen, ein wirkliches Idol, ein wahrer Held – solche Männer bräuchte es heute auch, dann stünde es mit dem deutschen Vaterland sicherlich besser! Sein Grundstück nahe dem Alten Leuchtturm kann man immer noch besuchen, auch wenn das Haus leider vor Jahren (wohl so um 1880 rum, niemand erinnert sich genau – und in den Gemeindeakten ist nichts vermerkt), wegen Baufälligkeit, abgerissen werden musste.

Es muss wohl nicht erwähnt werden, dass die Borkumer nichts Schlechtes auf ihren Lokalhelden kommen lassen werden. Die Anwesenden wissen es nicht besser und werden sich auch schwerlich eines Besseren belehren lassen – man sollte lieber gute Miene zum (unwissentlich) bösen Spiel machen.

□ Hat ein Charakter eine (inzwischen bemerkte) militärische Vergangenheit o.ä. und erzählt beispielsweise gerade etwas vom Großen Krieg, Militärtechnik und dergleichen (das Gros der Anwesenden findet dies sehr spannend), so platzt Evelin Meinder plötzlich mit den Worten hinaus, man habe hier ja vor

einigen Jahren auch **fast wirklich Krieg** gehabt. Drei Gebäude seien in einer einzigen Nacht gesprengt worden! Wann war das noch? 1914?

Die Anwesenden bedenken das Plappermaul mit rügenden Blicken und bevor die alte Dame weitersprechen kann, wendet der Bürgermeister ein: „*Ach was! Unsinn! Die Gebäude wurden abgerissen! Schlechte Bauqualität, eine Gefahr für die Touristen. Nach dem Krieg wurde alles wieder aufgebaut – sicherer, besser, schöner!*“ Evelin guckt etwas irritiert und wendet dann ein: „*Und was ist mit diesem Soldaten, von dem man sich damals erzählt hat?*“ Im nächsten Augenblick beugt sich die Dame neben der alten Frau zu ihr rüber und bringt sie mit Wort und Blick zum Schweigen, während der Bürgermeister erneut den Kopf schüttelt („*Unsinn! Unsinn!*“, zu den Charakteren gewandt, „*Bitte entschuldigen Sie, irgendwelche Märchen, die sich unreife Buben ausgedacht haben.*“) und dann nach dem **Nachtisch** ruft. Die versammelte Gesellschaft geht schnell auf die neue Ablenkung ein („*Das sieht ja herrlich aus!*“, „*Köstlich, wie in Berlin.*“, „*Sagen Sie, wo bestellen sie Ihr Vanilleeis?*“).

Sollten die Charaktere Anstalten machen der Sache hier nachzustellen, wird Kuhlmann versuchen sie mit Blicken davon abzuhalten.

Die meisten Anwesenden wissen sehr wohl, dass 1914 der durchgedrehte Soldat Hauke Heines drei Gaststätten auf der Insel sprengte. Man hat die Geschichte jedoch so gut es geht aus dem öffentlichen Bewusstsein entfernt – und so soll es auch bleiben. Schließlich ist ein wahnsinniger Soldat mit Sprengstoff nicht gut für die Reputation der Insel! Dass wesentlich düsterere Dinge hinter dem Vorfall steckten, weiß niemand.

Spricht man später noch einmal mit Evelin Meinder (beispielsweise wenn man im Salon den Tee einnimmt und nicht beobachtet wird!) so kann sie kurz berichten (vorausgesetzt es gelingt *Überzeugen* – die alte Frau möchte ja keinen Ärger machen): Damals habe ein geistig verwirrter Soldat („*Heinz oder so*“) vom Stützpunkt der Insel in einer Nacht drei Gaststätten gesprengt. Man habe ihn schließlich verwirrt, zerkratzt und blutig in den Dünen gefunden, festgenommen und irgendwo auf dem Festland weggesperrt. Gelingt hiernach ein Wurf auf *Ansehen*, so fügt Frau Meinder mit verschwörerischem Blick hinzu: „*Und wissen Sie was? Einige Tage später hat man den Pfarrer von der evangelisch-reformierten Kirche, den Herrn Gebkaus, draußen im Randzelwatt gefunden. Der Gebkaus ist in genau der gleichen Nacht verschwunden. Und als man ihn fand, da war er tot. Ertrunken!*“ Mit diesen Worten

wendet sich die alte Frau wieder ihrem Tee zu. Sie weiß nicht mehr und hat sowieso keinen blassen Schimmer, was das alles bedeuten könnte – sie liebt es nur, anderen Leuten Tratsch zuzustecken ...

Für den Fall, dass es keinen militärischen Charakter in der Runde gibt, sollte der Spielleiter die Konversation einfach in diese Richtung dirigieren, damit die Gruppe noch von den Vorfällen 1914 Wind bekommt.

Folgende Begebenheiten sollte der Spielleiter im Verlauf des Abends einfließen lassen. Die Ereignisse sind chronologisch geordnet und wirken sich (mehr oder minder stark) jeweils auf die Stimmung der Gesellschaft aus.

Sorge im Blick

Während der Präsentation der Statuette können die Charaktere mit einem Wurf auf *Psychologie* bemerken, dass ein älterer Herr, der etwas abseits steht, sie – und vor allem die Statuette – mit skeptischen Blicken mustert. Eine Dame, etwa in seinem Alter, ebenfalls mit ergrautem Haar, steht direkt neben ihm und verfolgt das Geschehen aufmerksam. Es handelt sich bei den beiden älteren Herrschaften um das Ehepaar Meinder. Gustav war es, der als junger Mann dem Inselpastor dabei half, die Statuette in Blei zu gießen und anschließend in der mit trockenem Sand gefüllten Kiste zu verstecken. Als vor einigen Monaten **Annette Friedrichsen**, die engagierte neue Mitarbeiterin des kleinen Lokalmuseums „Störtebeker Schaukammer“, zu ihm kam und ihm die bleierne Figur zeigte, die sie versteckt in einer Holztruhe im Keller des Museums gefunden hatte, wurde der alte Mann erneut mit dem dunklen Stück Borkumer Vergangenheit konfrontiert. Er war überaus erleichtert, als er hörte, irgendjemand habe die blasphemische Figur entwendet. Doch nun ist sie zurückgekehrt – und steht im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit. Das ist nicht gut, das kann nicht gut sein! Wie hatte die Warnung des Pastors in Bezug auf die Kiste gelautes, kurz bevor er starb? „*Hüte dich sie zu öffnen, denn ein dunkler Seetengel haust im Inneren!*“ Diese Worte gehen dem alten Gustav an dieser Stelle immer und immer wieder durch den Kopf. Doch weiß er nicht, was zu tun ist. So wird er die Charaktere während des Abends skeptisch beobachten und sich in Schweigen hüllen. Sollte ihn ein Charakter ansprechen, werden seine Antworten kryptisch und kurz ausfallen. „*Das sollte nicht sein.*“, „*Er hätte es nicht so gewollt.*“, „*Niemand sollte davon erfahren.*“ Insgesamt dient Gustavs Rolle an dieser Stelle dazu die Charaktere etwas zu verwirren; sie sollen merken, dass augenscheinlich mehr hinter der Statuette steckt, auch wenn sie noch nicht wissen, was. Später wird Gustav noch eine Geschichte erzählen, ansonsten wird er in diesem Abenteuer den Charakteren aber keine großen Informationen liefern. Sie können zwar erfahren, dass er der ehemalige Vorsteher der „Störtebeker Schaukammer“ – jenes Ortes also, von dem die Statuette entwendet wurde – ist, konkret wird sie dies aber nicht weiterbringen.

Weitere Informationen

Wie bereits in *Ein Fund vom Meer* angedeutet, verfügt Gustav Meinder über einige spezielle Informationen in Bezug auf die Statuette. Im Verlauf dieses Abenteuers sollen die Charaktere damit aber noch nicht in Berührung kommen, damit immer noch einige Fragen unbeantwortet bleiben. Eine Möglichkeit die Informationen später im Lauf der Kampagne an die Charaktere weiterzugeben, wäre beispielsweise Gustavs Tod. Kurz vor diesem Ereignis erinnert er sich an die Besucher vom Festland (die Charaktere) und glaubt zu Recht, dass sie hehre Ziele haben; deswegen schickt er ihnen seine Informationen zur Statuette – und stirbt. Vielleicht besuchen die Charaktere in Folge dieses Ereignisses Borkum ein zweites Mal, um auch den Hinweisen über den Pastor, der einst das Tiefe Wesen beim Wiederauffüllen der Statuette beobachtete, nachzugehen? Was mag bei diesem Besuch geschehen? Das Meer selbst sollte ihnen inzwischen als fremde, ominöse Macht erscheinen ...

Ein kapitäles Dessert

Folgendes sollten die Charaktere recht bald bemerken: Die Keysen ist an diesem Abend überaus schweigsam – verhält sich so gar nicht, wie man es bisher von ihr gewohnt war. Gelingt ein Wurf auf *Medizin*, kommt man zu der Einschätzung, dass die Dame tatsächlich leicht kränklich wirkt. (Darauf angesprochen wird sie lächelnd abwinken; sie fühle sich zwar nicht sonderlich, ihr wäre etwas kalt, aber es würde schon gehen. Wahrscheinlich säße ihr nur noch der Sturz von der „Gretchen“ gestern in den Knochen.) Von Rußhold hingegen gibt sich vergleichsweise freundlich und offen (auch wenn er eigentlich äußerst wenig mit den Anwesenden anfangen kann). Tatsächlich wirkt von Rußhold so freundlich, weil seine „Erzrivalin“ Keysen heute Abend endlich ihr bürgerliches Schandmaul hält.

Es ist beim Dessert (man hat die Konversation gerade wieder in Gang gebracht, weg von der unschönen Geschichte der alten Meinder), da klappt Frau Keysen plötzlich zusammen. Der Löffel entgleitet ihrer Hand und sie schlägt mit dem Kopf vor sich in die Schale mit dem Vanilleeis. Die Damen schreien entsetzt auf, Stühle werden gerückt, alle eilen zu der Zusammengebrochenen herüber. Man legt die Dame auf den Holzboden, tätschelt ihr Gesicht und plappert wild durcheinander. Keysen liegt vollkommen kraftlos am Boden und zur allgemeinen Beunruhigung erkennt man, dass ihr Gesicht leicht blau angelaufen ist. Ein Arzt (entweder der Inselarzt oder ein Charakter) kann folgendes feststellen: Die Frau ist noch nicht tot, ihr Herz schlägt noch, aber schwach und unregelmäßig, außerdem atmet sie viel zu langsam. Doch am schlimmsten wird sein, dass niemand weiß, was man tun kann, selbst die anwesenden Ärzte nicht. Keysen wird unter den sorgenvollen Blicken der Gäste sterben. Ihr Gesicht wird immer blauer anlaufen und schließlich Atmung und Herzschlag aussetzen. (Gelingt einem Arztcharakter ein Wurf auf *Medizin* erschwert um 40%, so erinnert sich dieser einst irgendwo gelesen zu haben, man solle Erkrankte mit solchen Symptomen mit Essig einreiben. Tatsächlich hätte

diese Behandlung geholfen – wenn sie rechtzeitig angewandt worden wäre. In diesem Fall kommt auch der Essig zu spät, der Charakter darf sich aber einen Haken bei *Medizin* machen.) Am Ende ist die Frau tot. Mit blau angelaufenem Gesicht und aufgequollener Zunge liegt die Dame am Boden – im Todeskrampf erstarrt, fast so, als wäre sie erstickt. 1/1W3 STA.

Stille! Entsetzen auf den Gesichtern. Das ist nicht gut. „*Das kann nicht sein*“, meint der Bürgermeister, man solle die Frau ins Krankenhaus bringen und dort untersuchen. Der Arzt tut wie ihm geheißen, man trägt die Keysen in einen Ambulanzwagen und bringt sie ins nächtliche Inselkrankenhaus. Charaktere können den Arzt natürlich begleiten, doch sollten nicht alle die Gesellschaft verlassen. Der Bürgermeister hat entsprechend reagiert, weil Todesfälle nie gut fürs Geschäft sind. Nachdem die Keysen fortgeschafft ist, fängt er sich schnell wieder, entschuldigt sich für den Vorfall, versucht die Anwesenden zu beruhigen (und weist dabei gleichzeitig daraufhin, man solle den Vorfall vertraulich behandeln – „*Bedenken Sie, wir sind ein wichtiges Reiseziel. So etwas muss nicht unnötig aufgebauscht werden.*“) und lässt dann einen Cognac servieren. Nach dem ein paar Mal nachgeschenkt wurde, beruhigt man sich und begibt sich in die Salons um – wie geplant – einen Tee einzunehmen. Ein paar Gäste haben die Gesellschaft nach dem Vorfall dann doch verlassen und die Stimmung in den beiden Salons des Bürgermeisterhauses von Borkum ist getrübt, düster. Jeder brüht über seinem Tee, während die Honoratioren der Insel sich schließlich noch einmal leise im Speisesaal besprechen ...

Den Charakteren mag dies verdächtig erscheinen, obgleich es keinen Anlass dafür gibt – die Männer sind nur um den Ruf ihrer Insel besorgt. Nichtsdestotrotz sollte sich der Spielleiter jegliche Paranoia der Charaktere zu Nutze machen um eine ängstliche Atmosphäre zu kreieren. Kommt dann auch noch der Bericht über den Soldaten und den Pastor von Evelin Meinder hinzu, so ist wohl auch der letzte Rest Entspannung dahin.

Leonard von Rußhold wird die Gesellschaft auch kurz nach dem Vorfall verlassen. Stoppt man ihn, so sagt er, er würde sich gerne zu Bett begeben, da er morgen früh aufstehen müsse. Er betraue „*die arme Frau Keysen, obgleich sie unausstehlich war*“. Dann verabschiedet er sich. Die Charaktere mögen den jungen Adligen berechtigterweise verdächtigen – vielleicht erklärt sich so auch sein offenes Verhalten an diesem Abend? Doch in Wahrheit hat von Rußhold nichts mit der Sache zu tun. Die Keysen starb aufgrund eines **Giftes**, welches das Tiefe Wesen ihr im Wasser bei der „Gretchen“ verabreichte (deswegen die Kratzer am Oberarm der Dame, siehe Anmerkung im Abenteuer). Dieses Gift ähnelt stark jenem, welches die Charaktere im Prolog *Ein Fund vom Meer* kennen lernen konnten.

Für den Fall, dass einige Charaktere den Inselarzt begleitet haben, sollte der Spielleiter auch hier die Atmosphäre verdunkeln. Das Inselkrankenhaus wirkt um diese Uhrzeit düster und verlassen, die wenigen Patienten schlafen auf ihren Zimmern und der Pförtner döst in seinem kleinen Büro. Finstere Wolken ziehen über den Himmel und hinter

den Dünen brandet laut das nächtliche Meer. Eine **Untersuchung** der Keysen bestätigt die erste Erkenntnis: Die Dame ist tot. Dennoch lässt sich Folgendes zusätzlich feststellen: Die **Kratzer** am Arm der Toten (die sich diese augenscheinlich beim Sturz von der „Gretchen“ zugezogen hat) sind leicht eitrig, die Haut ist dort geschwollen. Eine Untersuchung des **Sekrets** wie auch ein Wurf auf *Medizin* legen nahe: Die Keysen starb sehr wahrscheinlich an einer **Vergiftung**. Eine **Blutanalyse** bringt die Gewissheit, dass sich irgendein fremdartiger Stoff im Blut der Toten befindet. Ein Stoff, der sich nicht ohne weiteres einordnen lässt – allein eine organische Herkunft lässt sich feststellen. (Haben die Charaktere die Giftanalyse aus *Ein Fund vom Meer* erhalten, so erkennen sie hier Ähnlichkeiten – auch wenn die beiden Stoffe sich nicht vollkommen gleichen, zumindest die Symptome scheinen dem Tetrodotoxin ähnlich.) Mittels eines weiteren Wurfs auf *Medizin* lässt sich **Sauerstoffmangel** mit anschließendem **Herzstillstand** als Todesursache diagnostizieren – tatsächlich weist der komplette Körper keinerlei Muskelkontraktionen auf, es scheint fast so, als hätte man das gesamte Nervensystem der Frau deaktiviert. Keine schöne Todesart, gut möglich, dass die arme Frau noch einige Minuten in ihrem gelähmten Körper „eingesperrt“ war, bevor sie aufgrund von Sauerstoffmangel und stoppender Blutzirkulation ums Leben kam.

Hat keiner der Charaktere den Inselarzt begleitet, so sollten die Charaktere schließlich auf anderem Wege an die zentralen Informationen über den Tod der Keysen kommen.

Geschichten im Salon und Schatten vor dem Fenster

Spätestens nach dem Vorfall mit der Keysen und den Worten von Frau Meinder sollte es den Charakteren etwas unheimlich werden. Schließlich sitzen sie mit ihrem Tee im Herrensalon, während der Großteil der Gäste im Speisesaal über den Keysen-Vorfall debattiert. Lediglich der alte Gustav Meinder sitzt in einem Sessel bei den Charakteren, während der Bürgermeistersohn am Fenster steht und gedankenverloren in die Nacht hinausblickt. Ersterer beginnt plötzlich eine Geschichte zu erzählen. (Auch der Spielleiter sollte hier einfach anfangen zu reden.) Es ist die Geschichte von Trientje Gerritsz Meyer (siehe *Sagen & Legenden*), allerdings leicht erweitert – später, im Brief des Franzosen, können die Charaktere noch mehr dunkle Hintergründe über diese Insellegende erfahren. Gustav hörte diese erweiterte Legende in seinen Kindheitstagen – hat sie aber nie jemanden erzählt.

„Früher hat man sich hier erzählt, dass das Weib vom Kommandeur Gerritsz Meyer, die Trientje Meyer, hier auf der Insel das Sagen hatte. Immer dann, wenn die Männer auf Fahrt ins Nordmeer waren. Einmal, viele, viele Jahre muss das nun her sein, da machte ein Seeräuber die Nordsee unsicher: der Schwarze Rolf. Von dem erzählte man sich damals, er sei nie geboren worden und könne deshalb auch nie sterben. Deshalb musste sich der Kerl vor keinem Kampfe fürchten. Viele Inseln und Küsten hatte der Pirat schon heimgesucht, nur um Borkum hatte er stets einen Bogen gemacht.“ – Wusste der Schwarze Rolf etwa etwas? – „Doch dann, eines Tages, erfuhr er wohl, dass sämtliches Mannsvolk von Borkum der Insel fern war;

allesamt waren die Borkumer damals zur Waljagd ausgefahren. Allein ein paar Weiber sollten sich noch auf der Insel tummeln. Der Schwarze Rolf glaubte leichtes Spiel zu haben. Zu Beginn der Nacht steuerte er sein Schiff, die schwarze Fabne im Topp, auf die Nordküste der Insel zu. Doch plötzlich ertönte ein Kanonenschuss aus den Norddünen, traf den Hauptmast und schleuderte ihn ins nächtliche Meer. Drei weitere Kugeln zertrümmerten den Bug des Schiffes, so dass der Schwarze Pirat schließlich die weiße Fabne bissen ließ und verhandeln wollte. Vom Ufer riefen ihm dunkle Frauenstimmen zu, er und seine Mannschaft sollten einzeln und unbewaffnet an den Strand schwimmen – dann würde man Gnade walten lassen. Die Hälfte der Piraten soll in dieser Nacht vor der Tüskendör-Mündung ertrunken sein – verschwunden in den Tiefen der nächtlichen See. Man erzählte sich damals, die Trientje habe, als sie die Piraten bemerkte, vor dem Klegüljüng gebetet, er möge sie und die anderen Frauen der Akkermanss und Meyers beschützen. ‚Dagon, Dagon‘, soll sie gerufen haben, als die Piraten zur Küste schwammen. Irgendein Zauber um das Wetter oder die See zu kontrollieren, sagten die Alten damals.

Der zweite Teil der Piraten, unter ihnen der Schwarze Rolf, kamen ängstlich, ob ihrer ersoffenen Kameraden, an den Strand und erkannten hier, dass eine Bande Frauen in Männerkleidern sie besiegt hatte. Voller Hohn stürzte sich der Schwarze Rolf auf die Anführerin der Truppe, Trientje eben, nur um von ihr niedergebaut zu werden, auf dass er sich nimmer rühren konnte. Mit der Moral der Seeräuber war's nun endgültig dahin. Sie wurden gefesselt und in die Dünen geschleppt. Einige der Inselfrauen schwammen daraufhin zum lecken Piratenschiff hinüber und setzten es in Brand, auf dass es bis zum Meeresspiegel abbrannte. Während der Nacht dann befreite eine Jungfrau aus dem Westland die erschütterten Seeräuber, denen man so arg mitgespielt hatte, brachte sie zu einem Boot und wollte mit ihnen von der Insel flüchten. Die See war ruhig, doch die Gewässer vor der Insel, gerade bei Nacht, sind tückisch. Vor dem Borkum Riff, da ging das Boot mit allen Mannen und der Jungfrau unter. Ihre Schreie waren noch bis an Land zu hören. Und auch der Schwarze Rolf ersoff jämmerlich, ohne einen Finger rühren zu können.“

Folgende Punkte könnten die Charaktere bemerken: Der Schwarze Rolf hat es zuerst vermieden, Borkum anzusteuern, es dann aber doch gewagt. Schließlich wurde er von Trientje niedergeschlagen und konnte sich nicht mehr bewegen (Indiz darauf, dass auch hier **Gift** im Spiel war?). Die Piraten ertranken im Endeffekt alle im Meer (obgleich sie doch zumindest teilweise gute Schwimmer gewesen sein müssten). Eine **Jungfrau** versuchte mit ihnen von der Insel zu fliehen, kam jedoch auch in den Fluten um. Schließlich sollte man erkennen, dass die Frauen der **Akkermanss** und **Meyers** wohl eine besondere Rolle spielten. Trientje übte wahrscheinlich irgendwelche heidnischen Praktiken aus; **Dagon** sollte den Charakteren an dieser Stelle nichts sagen – auch Meinder kann dazu nichts erklären. Fragt man allerdings nach, worum es sich bei dem „**Klegüljüng**“ gehandelt hat, so nuschelt Meinder etwas von einer „*kleinen Figur aus Gold*“. Mit einem *Ideenwurf* kommt man selbst auf den Gedanken, dass Klegüljüng im Inseldialekt für „kleiner goldener Junge“ stehen könnte. Sollte damit tatsächlich die Statuette gemeint sein, welche die Charaktere gerade nach Borkum überführten?

Das Borkum Riff

ist übrigens jene Stelle, wo man einst nach einem argen Sturmwetter Reste einer Siedlung fand (siehe *Auf den Inseln*, S. 28 (*Gerüchte*), oder auch PÖTTER: *Wir entdecken die Nordseeinsel Borkum*, S. 55). Der Pastor *Dietrich Nikolai* war es, der 1789 dieses Überbleibsel einer längst vergangenen Inselkultur entdeckte.

Kaum da Gustav Meinder seine Erzählung beendet hat, schreit Roelof, der Bürgermeistersohn, der der Geschichte am Fenster stehend lauschte, plötzlich überrascht auf und lässt sein Teeglas fallen, welches klirrend auf dem Boden zerspringt. Irgendetwas hat den Jungen erschreckt, wie man deutlich an seinen Gesichtszügen erkennen kann. Darauf angesprochen, stammelt er irgendetwas von einem **großen Schatten**, der draußen durch den Garten geschlichen sei. Im nächsten Augenblick kommen die Honoratioren herein und wollen wissen, was vorgefallen ist. Roelof kann seine Beschreibung aber nicht präzisieren, er habe dort draußen nur etwas gesehen – vielleicht war es aber auch lediglich der Wind in den Büschen. Die Bürgermeisterfrau meint ernsthaft besorgt, es wäre wohl alles etwas zu viel für den jungen Roelof und bringt ihn zügig ins Bett.

Gehen die Charaktere draußen nachschauen, so können sie, abgesehen von ein paar abgeknickten Zweigen, nichts Verdächtiges im Garten finden. Nur in der Ferne rauscht beständig das nächtliche Meer. Dieser Vorfall soll das Unsicherheitsgefühl der Gruppe weiter steigern – und vielleicht ist ja tatsächlich der alte, wahnsinnige Jan Lübben dort draußen herumgeschlichen ...

Nach diesem letzten Vorfall wird sich die Abendgesellschaft schließlich auflösen. Der Bürgermeister bedankt sich noch einmal bei den Charakteren und entschuldigt die unangenehmen Vorfälle. Nachdenklich begibt man sich ins Hotel, späht argwöhnisch in die Dunkelheit – und fällt schließlich in einen traumlosen Schlaf.

In der Warmbadeanstalt

Hält der Spielleiter es für angebracht eine weitere gruselige Szene einzustreuen, so bietet die Borkumer Warmbadeanstalt hierfür einen idealen Ort. Ferdinand Stocken hat den Charakteren beim Gala-Diner möglicherweise bereits eine Einladung ausgesprochen; die Charaktere haben sodann ein privates Badezimmer erhalten, edel weiß gekachelte, mit schmalen Fenstern und in der Mitte eine große Porzellanwanne, die über eine Leitung mit temperiertem Meerwasser befüllt werden kann. Leider passt stets nur ein Erwachsener in die dennoch geräumig bequeme Wanne. Dafür ist ein Bad dieser Art aber auch überaus entspannend. So entspannend, dass ein Charakter, der am Nachmittag in die Wanne gestiegen ist, plötzlich einnickt und erst wieder aufwacht, als die Anstalt bereits geschlossen ist. Draußen wie im Badezimmer ist es dunkel. Und das Wasser, in dem der aufgequollene Charakter liegt, ist bereits unangenehm kalt. Man ist gerade dabei sich abzutrocknen, da hört man von irgendwo ein Geräusch. Ein Schlurfen? Ein Türenknarren? Dann ist es wieder still, angespannt still.

Der Charakter muss nun durch die dunkle Badeanstalt

nach draußen. Durch gekachelte Gänge, vorbei an offenen Holzkabinen, Waschräumen und weiteren Badezimmern. Ein kleines Labyrinth, das es hier zu bewältigen gilt. Und dann meint man immer wieder Geräusche zu hören. Ist da noch jemand mit dem Charakter in der Badeanstalt? Als man plötzlich über schlammig-wässrige Fußspuren stolpert, scheint man Gewissheit zu haben. Dann plötzlich ein lautes Rumpeln in der nächsten Kabine – der Charakter sollte besser die Beine in die Hand nehmen. Kurz darauf steht man schwer atmend vor dem Eingangsportal der Badeanstalt – welches tatsächlich einen spaltbreit offen stand. (Sollte ein forscher Charakter den Geräuschen wirklich auf den Grund gehen wollen, so kann der Spielleiter ihn im Heizungsraum über den Hausmeister stolpern lassen, der hier noch etwas reparieren musste – man kommt gerade ins Gespräch, da poltert es im Eingangsbereich; sieht man nach, so sieht man die schlammigen Spuren nach draußen führen ... – scheinbar war noch jemand – oder etwas – hier drin!)

Herr Stocken, wenn informiert, wird sich für diesen Vorfall natürlich entschuldigen, muss wohl ein Bubenstreich gewesen sein. Indizien auf übernatürliche Vorkommnisse findet man nicht, auch der Charakter kann diesbezüglich nichts entdecken. Die Szene dient nur dazu, eine ängstliche Atmosphäre zu kreieren.

Nachforschungen

Folgend werden eine Reihe von weiteren möglichen Anlaufstellen alphabetisch geordnet vorgestellt, an denen die Charaktere Informationen finden können, die ihr Bild der Borkumer Vergangenheit hoffentlich in die richtige Richtung dirigieren und schließlich – peu à peu – komplettieren. In welcher Reihenfolge die Charaktere auf die einzelnen Spuren stoßen, liegt ein wenig an ihrem eigenen Vorgehen und wie sie einzelne Spuren miteinander kombinieren. Beizeiten mag sie auch der Zufall auf einzelne Dinge stoßen; so könnte man bei einem ausgedehnten Spaziergang im Ostland auf die Ruine des Meewes stoßen oder bei einer Verfolgung durch die Kanalisation den Gang zum Kultkellerraum der Meyers entdecken. Auf Letzteren sollten die Charaktere aus dramaturgischen Gründen jedoch besser nicht allzu früh aufmerksam werden, da ein Besuch dort nicht ohne Folgen bleiben würde.

Alte Aufzeichnungen

Dieser Abschnitt versteht sich als Ergänzung zu *Kirchen* im Originalabenteuer (siehe *Auf den Inseln*, S. 29f). Die evangelisch-reformierte Kirche ist die älteste Kirche der Insel (seit dem 16. Jahrhundert existent, wobei die heutige Jugendstilkirche erst zwischen 1896/97 erbaut wurde und nun 800 Gläubigen Platz bietet). Die evangelisch-lutherische Kirche existiert erst seit 1899, die katholische Kirche – mit dem sehr passendem Namen *Maria Meeresstern* – seit 1881. Demnach besitzt lediglich die evangelisch-reformierte Kirche brauchbare Informationen über die **Walfängerzeit**. Fragt man beim Pfarrer **Jürgen Rickert** nach und geht wie im Abenteuer beschrieben vor, so kann man tatsächlich einen Blick in die alten Kirchenbücher werfen. Dicke, leicht faulig riechende Folianten, die im Keller des Gebäudes

aufbewahrt werden. Gelingt ein Wurf auf *Buchführung*, so kommt man schnell zu der Erkenntnis, dass die Bände erst ab dem Jahr 1752 einsetzen. Erkundigt man sich bei Rickert, so erklärt dieser mit zerknirschem Gesicht, dass die älteren Bände im Alten Leuchtturm – der einst auch als Kirche diente – aufbewahrt wurden, dieser jedoch am 14. Februar 1879 aus ungeklärten Gründen komplett ausbrannte. Gelingt den Charakteren beim Durchblättern der Bände ein *Ideenwurf* erschwert um 15%, so erkennen sie, dass hier und da einzelne Seiten aus den Büchern feinsäuberlich entfernt wurden. Über diesen Umstand informiert, ist der Pfarrer wahrhaftig überrascht – ihm ist dies bisher nicht aufgefallen. Die fehlenden Blätter lassen sich in dieser Situation nicht auftreiben. Gelingt ein zweiter *Ideenwurf* erschwert um 15%, so kommt einem beim weiteren Durchblättern der Bücher die Erkenntnis, dass es dort kaum noch Informationen über die Familie Meyer und allen voran den heutigen Inselhelden Roelof Gerritsz Meyer gibt! Fanden sich diese Verweise etwa auf den entfernten Seiten? (Richtig!) Und wenn ja, was hat das zu bedeuten?

Tatsächlich war es der **Pastor** von einst, jener, der die Statuette entdeckte (siehe *Ein Fund vom Meer*), der die Seiten heraustrennte. Nachdem er die Figur versteckt hatte, stöberte er in den Kirchenbüchern seiner Gemeinde um herauszufinden, ob es früher schon einmal ähnliche Vorkommnisse gegeben hatte. Und tatsächlich, während der Walfängerzeit war es zu einigen merkwürdigen Vorkommnissen gekommen, insbesondere auf dem Ostland, gegen welches die Westländer scheinbar eine starke Abscheu hegten, die sich stark mit einer Unsicherheit gegen die Familien Akkermann und Meyer verband. In der Absicht dieses dunkle Kapitel der Borkumer Geschichte in Vergessenheit geraten zu lassen, entfernte der Gottesmann jene Seiten, die in seinen Augen zu üble Informationen enthielten, und versteckte sie. Später, wenn die Charaktere die Aufzeichnungen von Gustav Meinder erhalten, haben sie die Möglichkeit die entfernten Seiten zu entdecken.

Nichtsdestotrotz, mit je einem Wurf auf *Bibliotheksnutzung* lassen sich einige Informationen in den Büchern finden, die der Pastor damals augenscheinlich übersehen hat. Der Spielleiter sollte die Charaktere die Einträge nicht in chronologischer Reihenfolge finden lassen, damit nicht sofort alles im Zusammenhang erscheint:

□ 10. Januar 1753: *Jakob Peter Meyers, Bruder des Kommandeurs R.G. Meyer, wird eroffen am Nordstrand, am hiesigen Ufer des Tüskendörs aufgefunden – der Schädel zertrümmert. Gott schütze den Jungen!*

□ 3. August 1753: *Der Kommandeur Meyer erlegt auf der sommerlichen Walfahrt ganze acht Tiere. Kommandeur Bekaan hofft, der Meyer würde nun nimmer so arg über die Marssemmer seiner Kompagnons herfallen.*

□ 13. Juli 1767: *Amme Adde wird zum Ostland herübergerufen, die Trientje bringt ein Kind dort zur Welt. Adde erzählt, auch dieses Ostlandkinde, Gerrit Hinderik Meyer, wiese auf gar merkwürdige körperliche Versehrungen.*

(Wer genau liest, stellt fest, dass auf dem Ostland – das ja angeblich erst viel später besiedelt wurde – einige Kinder mit seltsamen Entstellungen zur Welt kamen.)

□ 17. Dezember 1769: *Die Meyers schenken der Kirchen und der Insel zwei Abendmahlsbecher von reinem Silber, reich verzieret und eine wahrhaftig feine Arbeit. Welch generöser Glaubensbeweis! Gott ist dem Kommandeure gnädig gewiss, 15 Waltiere auf einer einzigen Fabrt – ein wahrlich Wunder!*

□ (kein Datum, zweite Hälfte eines durch Feuchtigkeit kaum noch zu lesenden Eintrags, die erste Hälfte fehlt mit der vorhergegangenen Seite): *...orge um ... Tochter ... Rage ... Ohr ab. ... später kam zur Beichte ... Verge... ...ür ... arge Tat. Angst v... Zorn.*

(Dieser Eintrag bezieht sich auf den Vorfall im Jahre 1771 als der Asienfahrer vor Borkum lag und des Nächtens auf dem Ostland die dunkle Zeremonie tobte. Jene Teile, die sich noch lesen lassen, sprechen davon, wie einer der Westländer Roelof Gerritsz Meyer ein Ohr, in Sorge um seine Tochter, abschnitt und dies später dem Pfarrer der Kirche beichtete.)

□ In den Herbsttagen der Jahre 1770, 1771, 1772, 1773, 1777 und 1778 gibt es auffällig viele Einträge, die von untergegangenen Borkumer Walfängern sprechen. In düsterem Ton kommentieren die Einträge: *„Gebleven up See.“* *„Gebleven mit ganzer Manskupp up See.“* Natürlich findet sich kein Akkermann oder Meyer unter den ums Leben gekommenen Kommandeuren bzw. Matrosen.

Ein dritter *Ideenwurf* lässt einschätzen, dass die letzte fehlende Seite der Bücher aus dem Jahre 1811 stammen muss – jene Zeit, als die Franzosen Borkum besetzten (und dem Kult der Tiefen Wesen auf dem Ostland den Garaus machten). Abgesehen von Einträgen, die den langsamen Verfall der Insel bezeugen, was Wohlstand und Einwohnerzahl betrifft, finden sich im 19. Jahrhundert keine entfernten Seiten wie auch keine merkwürdigen Meldungen mehr.

Die **Abendmahlsbecher** lassen sich wie im Abenteuer beschrieben unter die Lupe nehmen. Und auf „Meerwesen“ und dergleichen angesprochen, wird der Pfarrer, wie die meisten Inselhonoratioren, ausgesprochen pikiert reagieren. Was seinen **ertrunkenen Vorgänger**, Herrn Gebkaus, betrifft, gibt sich Jürgen Rickert verschlossen. Ihm ist es etwas unheimlich, dass der Mann so ohne weiteres im Watt ertrank und man bis heute noch keinen Täter gefunden hat. Wohl ein Unfall, wie er inzwischen glaubt. Gelingt ein Wurf auf *Überzeugen* erschwert um 10% sowie ein Wurf auf *Ansehen*, so erwähnt Rickert schließlich doch noch, dass man in der Kammer des Pfarrers **nasse Fußspuren** wie von Gummistiefeln fand – das Bett des Pfarrers war durchwühlt und seine Brille lag unangetastet auf dem Nachttisch. *„Wie dem auch sei, einen schönen Tag noch. Gott schütze Sie!“*

Nach dem Tod von Gebkaus wurde Rickert von Emden auf die Insel geschickt und hat sich inzwischen gut eingelebt. Er ist der jüngste Pfarrer der drei Kirchen – aber nicht weniger verschlossen und lokalpatriotisch begeistert. Das Zimmer von Gebkaus hält er unter Verschluss, er erinnert sich nicht gerne an den Todesfall und die ungeklärten Fragen. Spuren findet man im – inzwischen ordentlich aufgeräumten und verschlossenen – Zimmer keine mehr.

Neuere Aufzeichnungen

Forscht man bei der Borkumer Zeitung über die **Explosionen** aus dem Jahr 1914 nach, so stößt man auf Berichte, wonach die drei Gebäude wegen ihrer „*exponierten Lagen und unsicherem Untergrund*“ gesprengt wurden. Komisch nur, dass die Gebäude, abgesehen vom „Alt Elisenruh“, ein paar Jahre später fast an genau den gleichen Stellen wieder aufgebaut wurden. Nimmt man den Redakteur (Gerhard Killian, siehe *Auf den Inseln*, S. 33) in die Zange, so gesteht dieser, dass der Bürgermeister und die Inselhonoratioren den Vorfall mit der vom Soldaten Hauke Heines verursachten Explosionsreihe wegen des Fremdenverkehrs **vertuschen** wollten und dies auch für die Zeitung durchsetzten.

Horcht man den Mann weiter aus, so kann man erfahren, dass die drei Lokale augenscheinlich einige Tage vor den Sprengungen geschlossen waren – und das, obgleich Hochsaisonbetrieb herrschte. Der Besitzer des „Alt Elisenruh“ und der „Viktoriahöhe“ (Hermann Killian) verschwand nach dem Vorfall spurlos, während der Besitzer des „Wilhelmstust“ (Haye Svensen-Meyer) offenbar bei der Explosion seines Lokals ums Leben kam – zumindest fand man unter den Trümmern die verbrannten und zerquetschten Reste eines Körpers. (Spuren der Mutation zum Tiefen Wesen waren aufgrund des massiven Schadens nicht mehr zu erkennen; nur wenn die Charaktere stur in diese Richtung forschen, könnte der Spielleiter hier noch ein paar Indizien einstreuen: Vielleicht ist das Grab des Verstorbenen leer – irgendwer hat die Leiche entfernt – oder eine Rekonstruktion der von der Explosion zerschmetterten Knochen ergibt eine merkwürdige, leicht deformierte Körperform, welche schon vor dem Unglück bestanden haben muss.)

Haben die Charaktere noch nicht die **Dame aus den Dünen** kennen gelernt, so kann der Redakteur sie auf diese Person aufmerksam machen, wenn einem Charakter ein Wurf auf *Ansehen* gelingt. Die Dame habe wohl in irgendeiner Verbindung mit dem verschwundenen Besitzer des „Alt Elisenruh“ und der „Viktoriahöhe“ gestanden.

Für weitere Informationen, die der Redakteur preisgeben kann, siehe *Auf den Inseln*.

Ein Besuch bei Kuhlmann

Schließlich, wenn das Abenteuer langsam auf seinen Höhepunkt zusteuert, wird Gustav Kuhlmann den Charakteren eine Einladung zu sich nach Hause zukommen lassen. Der ältere Herr bewohnt ein kleines Insulanerhaus in der *Kirchstraße 5*; das lang gezogene Backsteingebäude mit den dunkelbunten Fenstern und dem Reetdach liegt leicht erhöht, so dass man von der Veranda und aus der Küche

aufs Meer blicken kann. Hinterm Haus erstrecken sich die teils sehr sumpfigen Binnenweiden; hier und da kann man Schafherden ausmachen. Kuhlmann führt die Charaktere ins Wohnzimmer, von wo man einen Panoramablick auf die Weidelandchaft hat. Dann entschuldigt er sich, holt Tee (für die **Teezeremonie**) und legt den Charakteren anschließend einige Bücher vor (siehe *Auf den Inseln*, S. 31f). Während der Abwesenheit des Inselhistorikers können sich die Charaktere ein wenig im Wohnzimmer umsehen. Die Decke ist wie gewohnt niedrig, die Atmosphäre urig. Der Boden aus rauen Holzbohlen lässt den Raum dabei etwas dunkel wirken. An den Wänden hängen Bilder von Segelschiffen, ein Sekretär ist mit Schreibutensilien übersät (nichts von Interesse), nahe dem Fenster steht eine Couch mit Wollüberzug und einem niedrigen Tisch, darum einige Holzstühle. Neben der Wohnzimmertür steht – einem Wächter gleich – ein großes, dunkles Holzregal mit gut hundert Büchern. Mit einem *Glückswurf* fällt der Blick eines Charakters auf ein **Bild**, welches zwischen den Seefahrtsgemälden fast untergeht. Es zeigt einen dunklen Hof unter dunklem Himmel (*Handout #3*). Inspiziert man das kleine Bild genauer und gelingt ein Wurf auf *Verborgenes erkennen*, so entdeckt man vorne im Gras ein winzige Inschrift: *Akkermann'scher Hof, Ostland, um 1780*. Ein Künstlerkürzel ist nirgends zu entdecken. Mit einem Wurf auf *Kunst* erschwert um 10% würde man das Bildnis jedoch auf das Ende des 18. Jahrhunderts datieren.

Diese Entdeckung soll (ähnlich dem Vermerk in den Kirchenbüchern über die Geburt des Gerrit Hinderik Meyer) die Charaktere darauf aufmerksam machen, dass, entgegen der landläufigen Meinung, das Ostland sehr wohl schon früher besiedelt wurde. Kuhlmann selbst erinnert sich nicht mehr daran, woher das Bild stammt. Und die Inschrift hat er auch noch nicht entdeckt, findet sie aber höchst interessant („*Das würde eine ganz neue historische Perspektive eröffnen.*“). Informiert man die Inselhonoratioren über die Entdeckung, so zucken diese mehr oder minder die Schultern. „*Ein einziger Bauernhof? Na gut, aber das ist doch kein Beweis einer wahrhaftigen Zivilisation, wie sie das Westland präsentiert!*“

Darüber hinaus haben die Charaktere nun einen weiteren Namen in Verbindung mit dem Ostland: die **Akkermanns**. Zu einem späteren Zeitpunkt mag dies noch von Bedeutung sein.

Wenn die Charaktere das Haus des Inselhistorikers schließlich verlassen, können sie auf dem Fußweg auf der anderen Straßenseite eine bekannte **Gestalt** entdecken: den alten Gustav Meinder. Skeptisch starrt er zu ihnen herüber. Spricht man ihn an, so verzieht er das Gesicht und murmelt: „*Lasst ruhen, was ruhen soll. Es ist nicht gut in manchen Dingen der Vergangenheit herumzuzwühlen.*“ Dann setzt der alte Mann, der den Charakteren gefolgt ist, seinen Weg fort. Er hat nichts mehr zu sagen.

Gustav Kuhlmann kennt den alten Meinder; ein leicht verschrobener Herr, einst sehr gebildet und kenntnisreich, wurde er doch zum Vorsteher der „Störtebeker Schaukammer“ ernannt. Doch inzwischen geht es mit ihm bergab – das Alter, das Alter –, hoffentlich werde der einst kluge Mann auf seine letzten Tage nicht noch dement,

äußert Kuhlmann mit sorgenvollem Blick. Er schätzt Meinder als Quasizunftgenossen sehr, auch wenn er nur wenig mit dem alten Herrn zu tun hat.

Der Brief des Franzosen

Wenn auch von Rußhold davon Wind bekommt, dass irgendetwas Seltsames auf der Insel vorgeht und allgemein ein guter Zeitpunkt gekommen ist, etwaige Animositäten zwischen ihm und den Charakteren zu begraben, kann er ihnen den Brief zeigen, anhand dessen er die Tauchgänge an der einstigen Tüskendör-Mündung unternimmt. Da von Rußhold sich für einen aufgeklärten Menschen hält, ignorierte er die düsteren Worte des Franzosen – er und sein Vater waren nur an dem etwaigen Ort des russischen Schatzes interessiert. Erhalten die Charaktere Einsicht in den Brief des französischen Seemanns, kann der Spielleiter ihnen *Handout #2* aushändigen.

Ein weiteres Buch in der Lesehalle

Bei Nachforschungen in der Bücherei der Insel kann den Charakteren mit einem Wurf auf *Bibliotheksnutzung* der folgende dünne Band, instabil und zerlesen, in die Hände fallen und ihnen ein paar zusätzliche Hinweise zur Statuette präsentieren: „Westfriesische Reise eines Anonymus. Begebenheiten auf den Inseln von Interesse für den modernen Menschen.“ Ein Reisebericht aus dem Jahre 1802, später 1827 in Berlin in geringer Auflage gedruckt, der auf knapp hundert Seiten die Reiseerlebnisse eines ungenannten Städters nach Westfriesland schildert. In der Absicht verfasst, den Städtern das „reine und naturverbundene“ Leben der Inselbewohner nahe zu bringen. Der Bericht lässt sich schnell lesen, ist aber ungeordnet und springt von einem Thema zum anderen. Auf Seite 69 erzählt der Autor von einem Gespräch mit einem alten Fischer auf der Insel Schiermonnikoog (wo genau, wird nicht gesagt), in welchem dieser dem Autor erzählt habe, das Leben werde immer schwerer, weil die Insel ihren **Strandwächter** verloren habe. Eine wunderschöne Figur, „schöner wie die Sonne“ (eine Anspielung auf das Gold, aus dem die Figur bestand, was der Autor aber nicht verstand), welche die Bewohner vor Unwettern warnte und gleichzeitig ein friedliches Leben garantierte. Anhand der Beschreibung der Figur, welche der alte Fischer dem Autor gab, hat dieser eine Zeichnung der Figur angefertigt – und tatsächlich bestehen doch starke Ähnlichkeiten zwischen Abbildung und Bleifigur: übergroßer Kopf, hervorstehende Augen, Bein- und Armhaltung sowie Nasenschmuck.

Erinnert man sich im Lauf der Kampagne an diese Information, so mag einem die nagende Frage schlaflose Nächte bereiten, wie viele Küstenstriche auf irgendeine Weise mit den Wesen der Tiefe im Bunde standen – und heute noch stehen!

Die Dame in den Dünen

Elise Waltraud Killian, die Tochter des Kultisten Hermann Killian, arbeitet inzwischen in der Gemeindeverwaltung. Sie blieb auf der Insel, nachdem ihr Vater nach den Vorkommnissen im Jahre 1914 plötzlich verschwand. Elise

ist eine zierliche, schüchterne Person mit langen, schwarzen Haaren. Ihr Gesicht sieht etwas eingefallen aus und der Eindruck einer trauernden Witwe wird noch durch die typische dunkle Inseltracht verstärkt, die Elise inzwischen trägt. Dabei ist die Frau gerade 29 Jahre alt. Doch immer noch hängt sie in Gedanken dem armen Hauke Heines nach, der sie damals, in der verhängnisvollen Nacht im Jahre 1914, so sehr enttäuschte (weil er gegen ihre Warnung in die Keller des „Alt Elisenuh“ stieg) und den sie doch immer noch so sehr liebt.

Jeden Tag nach Büroschluss kommt die Frau Killian in die Dünen, nahe den Ruinen der „Viktoriahöhe“. Manchmal trinkt sie dann einen Tee im „Sturmeck“, meistens geht sie aber – zusammen mit ihrem Dackel Hauke – durch die Dünen spazieren, blickt hinaus auf den Strand und denkt an Hauke (nicht den Dackel). Wie es ihm wohl ergangen sein mag? Ob er noch lebt? Warum er das damals getan hat?

Die Charaktere sollten auf die ein oder andere Weise auf die schwarze Dame in den Dünen aufmerksam werden. Es verlangt jedoch ein umgängliches Vorgehen um ihr Vertrauen zu gewinnen. Der Spielleiter kann ruhig einige Begegnungen ins Land ziehen lassen, bevor die Charaktere erfahren, wen sie da vor sich haben. Doch Vorsicht: Frau Killian hat sich inzwischen einen eigenen Reim auf die Vorkommnisse von damals gemacht. In ihren Augen muss der arme Hauke wohl verrückt gewesen sein (vielleicht hatte er eine schlimme Kindheit?), denn warum sonst hätte er in einer Nacht drei Restaurants in die Luft sprengen sollen? Auf ihren Vater, Hermann, lässt sie kein schlechtes Wort kommen – obgleich er sie hier sitzen ließ. Er wird schon seine Gründe gehabt haben, meint die blasse Frau gedankenverloren.

An brauchbaren Informationen können die Charaktere von der Killian erfahren, dass sie sich in jener Nacht 1914 heimlich mit ihrem Geliebten Hauke Heines im „Alt Elisenuh“ traf; Heines habe dann die Umbauarbeiten bemerkt, die Elises Vater im Keller durchführte, und sei dann für eine ganze Weile dort unten geblieben. Schließlich hielt Elise es nicht mehr aus, voller Scham eilte sie an den Strand und weinte – ihr Vater würde gewiss sehr wütend werden, wenn er erfuhr, dass sie sich mit einem jungen Mann getroffen hatte und dieser auch noch im Keller des Lokals herumgeschnüffelt hatte. Ihre Angst verschlimmerte sich noch, als die drei Explosionen die Insel erschütterten. Als man Hauke am nächsten Morgen in den Dünen fand, bewusstlos und mit Kratzern und Schnitten übersät, war für Elise alles klar: Ihr Freund war wahrlich verrückt. Sie sah ihn nie wieder. Genauso wenig wie ihren Vater, der nach den Anschlägen verschwunden blieb – insgeheim glaubt Elise immer noch, er wolle sie mit seiner Abwesenheit bestrafen, weil sie sich mit einem Mann traf und dieser im Keller herumstöberte. Die lebensmüde Frau ist fest davon überzeugt, dass ihr Vater unter dem „Alt Elisenuh“ einen **Weinkeller** einrichten wollte – deswegen die viele Erde, die er im Keller der „Viktoriahöhe“ verstaute. Ja, so ist es gewesen. Umbauarbeiten, nichts weiter!

Neues & Ruinöses

Stellen die Charaktere an den drei Orten der Explosionen von 1914 Nachforschungen an, so können sie am Standort des „Alt Elisenuh“ und der Ruine der „Viktoriahöhe“, in der Nähe des neuen „Sturmecks“, einiges zu Tage fördern.

Letztgenannte Ruine liegt inzwischen überwachsen von Sandgras am Hang der Düne, auf dem das neue „Sturmeck“ thront. Man braucht zwar erst ein scharfes Auge um die Ruine zu entdecken, wenn man nicht weiß wo sie liegt, doch dann erkennt man deutlich die Reste eines zerstörten Gebäudes. Gelingt ein Wurf auf *Spurensuche*, so findet man an einer Stelle – halb verschüttet unter verbrannten Holzresten und Mauerstücken – eine **Treppe**, die in den Keller des ehemaligen Restaurants führt. Gelingt es den Schutt teilweise wegzuräumen, ohne dass anderer Schutt und Sand nachrutschen (drei Würfe auf GEx3), so kann man die Treppe ausreichend freilegen um in den Keller zu krabbeln. Dieser ist, abgesehen von Sandhaufen, die durch die Ritzen der Ruine hier hinabgerieselt sind, und fauligen Regenwasserpflützen, noch relativ gut intakt: Die Treppe führt auf einen Gang, von dem drei marode Holztüren abgehen. Die ersten beiden gehören zu kleinen Vorratsräumen, in denen sich immer noch (verfaulte) Nahrungsmittel für den Restaurantbetrieb stapeln. Außerdem kann man in einem abgeschlossenen **Blechschränk** (das Schloss lässt sich mittels *Schlosserarbeiten* oder mit einem Brecheisen und einem Wurf auf STx3 öffnen) drei Spaten, zwei Spitzhacken, vier Grubenlampen und drei große Eimer finden. Alle Werkzeuge sind benutzt. Hermann Killian benutzte sie um den unterirdischen Gang vom „Alt Elisenuh“ zum Grundstück von Roelof Gerritsz Meyer zu graben. Der letzte Raum des Kellers ist gleichzeitig der größte. Er ist voll mit Erde. Die Erde, die Killian beim Gangbau wegschaffte, brachte er heimlich hierher. Entdecken die Charaktere unter den Ruinen des „Alt Elisenuh“ den Gang, so können sie eventuell eine Verbindung ziehen.

Sollten die Charaktere noch nicht der **Dame aus den Dünen** (siehe oben) begegnet sein, so könnte der Spielleiter es zu der entsprechenden Begegnung kommen lassen, wenn die Charaktere gerade bei den Ruinen herumschnüffeln.

Die Ruinen des „Alt Elisenuh“ sind etwas schwerer zu erkunden. Inmitten des Orts (an der *Kirchenallee*) gelegen, wurde das Grundstück kurz nach den Explosionen mit einem hohen Bauzaun umschlossen und vegetiert nun vor sich hin, bis der Bürgermeister einen neuen Pächter für das Grundstück gefunden hat. An einer der Straße abgewandten Seite führt eine Holztür, verschlossen mit einem schweren Vorhängeschloss (nur der Bürgermeister hat den Schlüssel), aufs Grundstück. Die Charaktere müssen sich schon etwas einfallen lassen um unbemerkt aufs Grundstück zu gelangen. Das kann von einer Nacht-und-Nebel-Aktion bis zum Angebot, das Grundstück nach einem Inspektionsspaziergang mieten zu wollen, reichen.

Auf dem Gelände sind die verbrannten und zertrümmerten Ruinen noch deutlich zu erkennen. Sogar das in zwei Hälften gerissene Namensschild der Gaststätte lässt sich noch finden. Brennnesseln und Wildgräser wachsen in den Ruinen und hier wie dort besteht akute Einsturzgefahr.

Auch an diesem Ort ist für die Charaktere der **Keller** interessant; dieser lässt sich allerdings nur über ein großes Loch im einstigen Gastraum erreichen. Nachdem man dort unten etwas umhergekrochen ist – auch hier unten sind Wände eingestürzt und machen ein Fortkommen schwer – stößt man schließlich in einem hinteren Raum auf ein Loch in der Ostwand der Kellerfundamente. Dieses Loch ist nicht durch die Explosion entstanden: Es ist der **Gang**, den Hermann Killian in monatelanger Nacharbeit zum Grundstück der Meyers gegraben hat – nachdem er dort die Wassergeräusche bemerkt hatte. Kriechen die Charaktere selbst in den Gang (knapp 70 cm Durchmesser), so stellen sie schließlich fest, dass dieser nach gut 120 m an einer Stelle die Kanalisation Borkums kreuzt; ein Stück versetzt führt er schließlich weiter, diesmal so hoch, dass man fast aufrecht gehen kann, nur um nach 10 m an einer alten Wand aus Feldsteinen zu enden – in der seit dem Jahre 1914 ein großes Loch klafft. Dahinter liegt der Kultraum von Roelof Gerritsz Meyer (siehe *Das Walfängeranwesen der Meyers*).

Der Spielleiter muss an dieser Stelle Vorsicht walten lassen: Die Charaktere sollten nicht zu früh über den Kultraum stolpern. Notfalls kann der Spielleiter die Entdeckung verzögern, indem er den Gang hier und da hat einstürzen lassen – die Charaktere müssen erst selbst weitergraben, bevor sie den verlassenen Kellerraum zum Ende des Abenteuers hin entdecken.

Die Ruinen der beiden Gebäude wurden seit den Vorfällen 1914 nur oberflächlich inspiziert, da der Bürgermeister befürchtete, eine genauere Untersuchung würde die ganze Angelegenheit nur noch mehr aufbauschen. Deswegen hat auch noch niemand die seltsamen Dinge in den Kellern der beiden Ruinen entdeckt.

Das Ostland

Das Ostland wird kaum von Touristen besucht. Obwohl der Kult der Tiefen Wesen schon vor Jahrzehnten (durch die Franzosen) ausgerottet wurde und so abrupt den Untergang der Linien Akkermann und Meyer einläutete, hat ein gewisser Ruf des Ostlandes überlebt: Die Inselhälfte gilt als rückständig, die Bewohner als einfältig und unkultiviert. Diese Meinung wird besonders von den ganz Alten des Westlandes verbreitet und vertreten. Zwar lebt heute niemand mehr, der persönlich etwas von den Umtrieben im Osten hätte mitbekommen können, doch einige der alten Leute erinnern sich noch verschwommen an einzelne Geschichten von damals. Das Ostland galt als gottverlassener Ort; wer sich dort herumtrieb, führte gewiss etwas Verbotenes im Schilde. Genaues wissen die Alten aber auch nicht, nur dass das Ostland halt als Schandfleck der Insel wahrgenommen wurde.

Heute stehen auf dem Ostland (im gleichnamigen Ort) drei Gehöfte, eine große Scheune und ein baufälliger, langer Stall. Entgegen ihres Rufes handelt es sich bei den (aktuellen) Ostländern um ganz normale Bauersleute: Man treibt sein Vieh über die Weiden, holt morgens und abends ein paar Netze ein und kommt ab und zu hinüber ins Westland um einige Besorgungen zu machen. Insgesamt wohnen heute gut zwei Dutzend Menschen im

abgeschiedenen Ostland. Einfaches Bauernvolk, das teilweise Fremden gegenüber sogar freundlicher ist als die oft verschrobenen Westländer, die sich mehr und mehr von den Touristenscharen abkapseln. Unternehmen die Charaktere einen Ausflug ins Ostland, so wird man sie wohl freundlich empfangen, aber viel zu eruieren gibt's hier nicht. Die Ostländer wissen so gut wie nichts über die Vergangenheit der Insel; die zwei Familien kamen in der Mitte des vergangenen Jahrhunderts von der Nachbarinsel Juist hier herüber und bauten sich eine Existenz auf. Über irgendwelche besonderen Vorkommnisse wissen sie nichts; auch die Abscheu, die manche Westländer ihnen entgegenbringen, ist ihnen unerklärlich.

Nichtsdestotrotz lassen sich im Ostland einige interessante Dinge beobachten: Zuerst wird den Charakteren auffallen (notfalls mit einem *Ideemwurf*), dass der Akkermann'sche Hof vom Bild bei Kuhlmann nicht mehr steht. (Dies setzt natürlich voraus, dass die Charaktere das Bild bereits entdeckt haben.) Tatsächlich wurde der Hof der Dienerfamilie der Tiefen Wesen von den Franzosen niedergebrannt. Wandert man ein wenig durch die Wiesen nahe den heutigen Gehöften, kann man hier und da im hohen Gras tatsächlich einzelne **verkohlte Mauerreste** ausmachen. Nur die Alten der Ostländer können berichten, dass diese Gebäudereste schon da waren, als sie hier herkamen – leer und verlassen.

Erkundigt man sich nach weiteren Ruinen (oder geht selbst auf Erkundungstour), so stößt man hinter den *Steernklippdünen* nahe der sumpfigen *Steernklipp Steert* auf eine zerfallene **Steinhütte**. Umringt von Dünendornen und hohem, schneidenden Sandgras ist die Hütte, die versteckt in einer Senke liegt, von keinem der existenten Wanderwege zu entdecken. Nähert man sich ihr, so stellt man schnell fest, dass der Boden sehr sumpfig wird. Es erfordert schon einiges Geschick um nicht ungünstig einzusacken und sich die Kleider an den borstigen Büschen zu zerreißen. Nähert man sich der Hütte auf diesem unsicheren Wege (es gibt keine andere Möglichkeit), so entdeckt man ganz in ihrer Nähe einen brackigen **Tümpel**, der sehr wahrscheinlich für den sumpfigen Boden verantwortlich ist. Der Tümpel misst etwa 7x7 m und das Wasser riecht faulig; zudem ist das Wasser so trübe, dass man gerade mal ein paar Zentimeter unter die Wasseroberfläche blicken kann. Sollte man beginnen den widerlichen Tümpel zu erkunden, stellt man fest, dass der Pfuhl überraschend tief ist – bis zu 3 m. Tatsächlich versteckt sich das, was einst Antke Akkermann war, manchmal in diesem Tümpel – hoffentlich nicht dann, wenn die Charaktere hier rumschnüffeln. (Wobei es natürlich durchaus spannend sein könnte, wenn die Charaktere – gerade dabei die Hütte zu durchsuchen – draußen plötzlich ein lautes Platschen hören, herauseilen und die Wasser des Tümpels aufgewühlt finden. Das Tiefe Wesen hat sich zurückgezogen ...)

Die dunkle, zerfallene Hütte besteht aus drei hintereinander liegenden Räumen, von denen jeder ein kleines Fenster aufweist, durch welches man aufs Meer gucken könnte, würden die Dünen nicht die Sicht versperren. Die Holzdecke der Hütte ist hier und da eingebrochen, wodurch im Inneren des Gebäudes ein diffuses Zwielicht herrscht.

Die Natur ist über die Jahre auch ins Gebäudeinnere vorgedrungen, überall wachsen Büsche und Gras und erschweren ein Fortkommen. Augenscheinlich liegt dieser Ort schon sehr lange verlassen. Abgesehen vom letzten Raum, lässt sich nichts Interessantes in der ehemaligen Hütte von Bauer und Kultoberhaupt Meewes entdecken. Jeder Charakter, der den letzten Raum betritt, muss einen *Glückswurf* machen. Der erste, der diesen Wurf nicht besteht, bricht plötzlich durch den Holzboden. Gelingt ihm kein Wurf auf GEx4, so erleidet er 1W3 Schaden durch Holzsplitter und einen möglicherweise verdrehten Knöchel. Autsch! Untersucht man die Einbruchsstelle, so stellt man fest, dass es sich um einen kleinen **Verschlag** im Boden handelt, der mit einer einst schweren, nun morschen Holzplatte abgedeckt war. Im Inneren des Bodenverschlags lässt sich eine kleine **Kiste** entdecken – ebenfalls marode und wurmzerfressen. Im Inneren der Kiste findet sich, eingewickelt in ein zerfallenes Leinentuch, der goldene **Senkbleitetraeder**, den Bauer Meewes vor vielen, vielen Jahren in der Ruine fand (tatsächlich baute er seine Hütte auf den Ruinen des einstigen Turms; bei einer Untersuchung und einem gelungenen Wurf auf *Archäologie* kommen die Charaktere zu dieser Erkenntnis – die Hütte steht auf wesentlich älteren Fundamenten aus schwarzem Stein). Ein famoser Fund! Auch wenn die Charaktere nichts mit dem Tetraeder anfangen können, so etwas haben sie noch nie gesehen. Erst die Statuette, nun das – was für eine merkwürdige Vergangenheit hält die Insel Borkum vor ihren Augen verborgen? (Zeigt man den Fund den Honoratioren, so geraten diese in helle Aufregung. Wie wunderbar! Ein wertvoller Schatz! Den müsse man sofort in einer Sonderausstellung der „Störtebeker Schaukammer“ den Touristen präsentieren! Gedenken die Charaktere das Fundstück zu behalten, sollten sie ihre Entdeckung nicht an die große Glocke hängen.)

Untersucht man den letzten Raum der Hütte, er liegt halb unter einem großen Teil des herabgestürzten Daches begraben, so entdeckt man mit einem Wurf auf *Verborgenes erkennen* in eben jenem von Dachbohlen versperrten Raumteil ein altes **Ölgemälde** an der nackten Raumwand. Schafft man es die Bohlen beiseite zu räumen (ein paar Würfe auf STx3), so kann man das Bildnis zur Gänze betrachten. Obgleich die Farben verblichen und vom Regen verwaschen sind, erkennt man, dass dort ein offenbar schottischer Lord abgebildet ist. Der grimmig dreinblickende Mann mit dem rotkarierten Kilt und dem grünen Wams trägt eine goldene Kette mit einem Augenanhänger, wobei das Auge stark an jene erinnert, die sich auch auf dem Senkbleitetraeder befinden. Der Abgebildete ist tatsächlich ein altes Oberhaupt der Bruderschaft der Tiefe – vielleicht lernen die Charaktere mehr über diesen Aspekt im Abenteuer *Devil's Hole* (enthalten in *Kinder des Käfers*) ...

Betrachtet man die verfallene Hütte in ihrer Umgebung und gelingt ein Wurf auf *Geologie*, so ist man der Meinung, dass das Gebäude vor mehreren Hundert Jahren direkt am Wasser gestanden haben müsste; durch Dünenbildung und Sandverwehungen entfernte sich der Ort jedoch langsam aber stetig von der Küste.

Die „Störtebeker Schaukammer“

Über einen Besuch der „Störtebeker Schaukammer“ (auf dem Grundstück 12 an der *Victoriastraße*) ließe sich schnell der Kontakt mit Annette Friedrichsen herstellen. Der jungen Frau mit den hellblonden Haaren und der zierlichen Gestalt mag man ihr resolutes Verhalten auf den ersten Blick gar nicht zutrauen, ganz zu schweigen von ihrer fast fanatischen Vaterlandsliebe und streng katholischen Weltansicht. Auf die Statuette angesprochen, reagiert sie kurz angebunden: „*Vielen Dank, dass Sie das Kulturgut zurückgebracht haben – aber ehrlich gesprochen, von großer Wichtigkeit ist das Exemplar nicht. Also erwarten Sie keinen überschwänglichen Dank von meiner Seite. Wenn Sie mich entschuldigen, ich habe zu arbeiten.*“ Tatsächlich ist Annette momentan die einzige Angestellte des Lokalmuseums.

Gelingt einem Charakter ein *Ideenwurf* erschwert um 10%, so kommt ihm die Idee, dass die junge Frau große Ähnlichkeiten mit den **Holzfiguren** von Malte Griebesen aufweist; außerdem erinnere man sich an die unfertigen **Briefe** in der Schlafkammer des Tischlergesellen (siehe *Ein Fund vom Meer*). Hiermit konfrontiert zuckt Annette merklich zusammen (*Psychologie*), schließlich will sie nicht, dass man ihr die Mittäterschaft am Diebstahl anlastet. Also wechselt sie die Strategie und geht freundlich auf die Charaktere zu. Sie wisse nicht, wer dieser Malte Griebesen sei und was es mit den Briefen und Figuren auf sich habe, könne sie sich auch nicht erklären – aber was wollen die Herren denn wissen? Natürlich könne sie ihnen die **Truhe** zeigen, in der sie einst die Statuette fand, aber mehr wisse sie leider auch nicht – wahrscheinlich hat irgendein Seefahrer die Figur bei einem Stopp auf der Insel für Essen, Schnaps und Unterkunft eingetauscht. Mit einem weiteren Wurf auf *Psychologie* erschwert um 15% (Annette ist eine gute Schauspielerin) bemerkt man, dass die junge Frau lügt. Ob die Charaktere Annette so schließlich der Mittäterschaft am Diebstahl überführen oder nicht, sollte der Spielleiter anhand der jeweiligen Situation entscheiden.

Die Truhe befindet sich in der hintersten Ecke im Keller des Lokalmuseums; immer noch ist die dunkle, schwere Holztruhe mit trockenem **Sand** gefüllt, während auf dem Deckel ein hölzernes **Christuskreuz** angebracht wurde. Annette weiß nichts über die Truhe zu erzählen – und obgleich sie in diesem Fall erneut lügt, sollten die Charaktere ihr diesmal nicht auf die Schliche kommen. Annette durchstöberte ja die Aufzeichnungen von Gustav Meinder, weswegen sie überhaupt erst den Plan fasste, die blasphemische Statuette klauen und von der Insel fortschaffen zu lassen. Der Zeitpunkt, die Charaktere mit den Aufzeichnungen von Meinder vertraut zu machen, ist jedoch noch nicht gekommen (siehe oben). Die Augen aus der Statuette hat Annette ins Meer geworfen.

Das Walfängeranwesen der Meyers

Auch heute noch existiert das Anwesen der Meyers. Es liegt verlassen im Schatten des Alten Leuchtturms, an der *Osterstraße 3* (die man später in die Roelof-Gerritsz-Meyer-Straße umbenennen wird). Da das Anwesen zu Beginn des 19. Jahrhunderts abbrannte (angezündet von einigen

Dorfbewohnern, die durch die Aktion der Franzosen neuen Mut gefasst hatten und vom Pastor der evangelisch-reformierten Kirche angeführt worden waren), findet sich hier heute nur noch ein leeres Grundstück.

Überwuchert ist das Gelände von kniehohem Gras und kleinen Büschen, die besonders am Zaun zu einem dichten Sichtschutz mutieren und das Grundstück vor fremden Blicken abschirmen. Der merkwürdige Zaun, komplett aus gelblich grauen Walkknochen und Kiefern, steht immer noch, auch wenn man daran deutlich die Spuren vom Zahn der Zeit erkennt. In einer Ecke des Grundstücks steht eine knorrige, alte Kiefer – ansonsten ist das ehemalige Anwesen der Meyers verlassen. Vor dem Einlass zwischen zwei hohen Kieferknochen – einst gab es hier eine Holzpforte – steht ein **Schild**, welches vom ehemaligen Bewohner des Grundstücks spricht: „*Hier wohnte der stolze Sohn der Insel Borkum: Rolf G. Meyer, der da von 1736 bis 1781 über 301 Wale erjagte.*“

Untersucht man die Walkknochen und gelingt ein Wurf auf *Biologie*, so stellt man fest, dass die Knochen allesamt weit mehr als hundert Jahre alt sind. Mit einem *Ideenwurf* bemerkt man außerdem, dass einige Knochen und Kiefer auf der dem Grundstück zugewandten Seite alte **Brandspuren** aufweisen. Obgleich die Anwohner strikt behaupten, das Gebäude wäre irgendwann im letzten Jahrhundert abgerissen worden.

Hält man sich des Nächtens (wenn es still ist, das Meer nur noch leise rauscht und die Urlauber keinen Lärm mehr machen) auf dem Grundstück oder in seiner Nähe auf, so hört man mit einem Wurf auf *Horchen* erschwert um 15% ein leises Glucksen von Wasser, das vom Grundstück zu kommen scheint. Tatsächlich liegt der Ursprung unter der Oberfläche, im Keller, der im Sommer 1914 heimlich geöffnet wurde. Sollten die Charaktere anfangen das Grundstück umzugraben, so bekommen sie großen Ärger mit der Kurverwaltung – niemand wird dafür Verständnis haben, dass sie das Grundstück des Lokalhelden verunstaten. Und „Wassergeräusche“ seien ja wohl längst kein Grund dafür – die höre man auf der Insel immer wieder. Wir befinden uns am Meer, meine Herren!

Sollten die Charaktere es irgendwie schaffen zur Quelle der Wassergeräusche vorzudringen (zum Beispiel über die **Ruinen** des „Alt Elisenruh“, siehe oben), so bietet sich ihnen folgender Anblick: Der **Keller** des Anwesens besteht aus einem einzigen Raum, dessen Wände aus kopfgroßen Feldsteinen errichtet wurden, ausgenommen die nach Norden zeigende Rückwand. In der Südwand findet sich eine marode, uralte Holztür, dahinter liegt eine kleine Steintreppe, die jedoch bald von verkohlten Holzresten und Erdreich verstopft ist; einst ging es hier nach oben ins Anwesen. In der Mitte des rechteckigen Raums (8 m lang, 6 m breit) befindet sich ein ebenfalls aus Feldsteinen angelegtes Bassin (5 m lang, 4 m breit). Im Bassin steht brackisches, fauliges Wasser, durchzogen mit einigen Algen. Der Boden lässt sich nicht erkennen – er liegt allerdings schon einen guten Meter unter der Wasseroberfläche. Einst hatte das Bassin eine Verbindung zum Meer, doch inzwischen ist diese versandet. Zum Glück für die Charaktere! Die rechte Feldsteinwand ist an einer Stelle

aufgebrochen; dahinter liegt der von Killian gegrabene Gang. Untersucht man den Durchbruch und gelingt ein Wurf auf *Verborgenes erkennen*, so kann man hier ein paar alte **Blutspuren** entdecken; außerdem liegt am Rand des Bassins ein grünes **Stück Stoff** mit dem militärischen Rangabzeichen eines Gefreiten der deutschen Reichswehr. Diese Spuren stammen von Hauke Heines – als ihn ein Wesen aus der Tiefe im Kultraum attackierte (siehe *Eindringlinge!*).

Die Rückwand des Raums ist fachmännisch verputzt und in den grauen Muschelmörtel wurde ein großes **Relief** eingearbeitet, das die gesamte Wandfläche dominiert. Durch ein irrwitziges Wirrwarr endloser Schlangendarms (Tentakel) blicken mehrere große Augen in den Raum. Im Mittelpunkt der Wandfläche ist ein Alkoven eingelassen, auf den die Schlangendarms zuzucken; ein feines Wellenmuster umfließt den Alkoven und um die Wellen tanzt eine Kette von grotesken Meerwesen (Wesen der Tiefe), wobei man auch immer wieder menschliche Gestalten in dem irren Reigen ausmachen kann. Der Anblick des Reliefs kostet 0/1 STA – es wirkt doch ein wenig abscheulich, gerade an diesem seltsamen Ort. Im Alkoven, dessen Bodenfläche mit getrocknetem Seetang ausgelegt ist, steht eine goldene **Statuette** – genau jener Machart, wie die Charaktere sie bereits im Prolog *Ein Fund vom Meer* haben finden können. Vor dem Alkoven, auf dem schmalen Rundweg, der ums Bassin führt, liegt ein altes, rostiges **Messer**. Ein Wurf auf *Archäologie* lässt erkennen, dass es sich bei dem Messer um ein Seefahrermesser aus dem 18. Jahrhundert handelt. Es gehörte dem Kapitän, der tatsächlich immer noch in dieser seiner Kultkammer weil!

Seine aufgedunsene **Leiche** liegt am Boden des Bassins, gehüllt in schwarze Kleider, die seinen Körper wie sein nachtschwarzes Haar gleich einem Leichentuch umspielen. Untersucht man die Leiche, so kann man Folgendes feststellen: Ihr fehlt das rechte **Ohr** (mit *Medizin* erkennt man, dass es schon zu Lebzeiten abgetrennt wurde), die Gestalt hat auf dem Rücken vier **Einschusslöcher** (der Kapitän entkam zwar den Franzosen, aber nicht unbeschadet) und ihr fehlen beide **Augen!** Schlägt man den schwarzen Wams des Toten zurück, so sieht man darunter eine graue Weste, wobei auf der linken Brustseite die **Initialen** R.G.M. (Roelof Gerritsz Meyer) eingestickt sind.

Nachdem Roelof in den Tüskendör sprang, tauchte er durch die unter Wasser liegenden Gänge ins Bassin. Hier entfernte er sich mit letzter Kraft selbst die Augen um den Strandwächter (die Statuette) neu aufzufüllen, damit sie auch nach seinem Tod diese seine Kultkammer beobachtete und die Tiefen Wesen im Notfall informierte.

Kommen die Charaktere nicht selbst auf die Idee das Wasser im Bassin zu „durchsuchen“ – warum sollte man sich in dieser dreckigen Suppe die Hände schmutzig machen? –, so kann der Spielleiter auch plötzlich eine aufgequollene, blassblaue Hand des Kapitäns aus dem trüben Wasser auftauchen lassen. Schreck! Dieser Anblick kostet 1/1W3 STA; der Anblick des toten Kommandeurs selbst erneuert 1/1W4 STA. Roelof ist jedoch definitiv tot. Warum seine Hand aus dem Wasser stieg, lässt sich wohl kaum erklären. Genauso wenig der Punkt, dass das Wasser

Geräusche gemacht hat, obgleich es keinen Ab- bzw. Zufluss mehr gibt, der das Wasser hätte bewegen können. Diese beiden Punkte sollten nur die Unsicherheit der Charaktere erhöhen. Ein schauriger Ort.

Eindringlinge!

Der Strandwächter im Alkoven hat genau die gleiche Funktion wie jener, den die Charaktere bereits im Prolog haben finden können, allein, dass dieser lediglich den Kultraum der Meyers beobachtet. Und obgleich der Kapitän den Wächter bereits vor über hundert Jahren mit seinen Augen auffrischte, ist dieser immer noch aktiv. Roelof Gerritsz Meyer besaß große Kräfte und als direkter Diener der Tiefen Wesen ermöglichen seine Augen es auch heute noch den Kreaturen die Kammer zu beobachten.

So bemerkten die Monstren auch das Eindringen von Hauke Heines. Während der Soldat noch verwundert die Kammer und das Relief untersuchte, eilte ein Wesen aus der Tiefe (Jan Lübbens Weibchen) heran um den Eindringling auszuschalten. Da der Gang Killians an einer Stelle die Kanalisation der Insel kreuzt, konnte das Wasserbiest direkt aus dem Meer unter den Ort eilen und auf gleichem Wege die Kultkammer betreten. Zwischen Mensch und Kreatur entbrannte ein wilder Kampf, bis Hauke Heines panisch zurück in den Gang flüchtete, da er wusste, dass er der Bestie nicht gewachsen war. Als Heines an die Erdoberfläche flüchtete, zog sich das Tiefe Wesen vorerst zurück und stellte nach den Explosionen fest, dass der Weg an die Oberfläche, den der Mensch genommen hatte, verschüttet worden war.

Allerdings gelangt man immer noch über die Kanalisation in den Gang, der zum unterirdischen Kultraum führt. Das Tiefe Wesen schleicht manchmal in die Kanalisation und wacht hier unten – sobald es über den Wächter bemerkt, dass sich erneut Fremde (die Charaktere) hier unten aufhalten, wird es rasend herbeieilen um diese zu töten. Sollte dies geschehen, so können die Charaktere hoffentlich die schweren, platschenden **Schritte** hören, die sich durch die Kanalisation nähern. Das Wesen aus der Tiefe verzichtet auf einen Sturmangriff, wenn es einer Überzahl gegenübersteht – dann verlegt es sich auf heimliche Attacken, die für die Charaktere umso schrecklicher ausfallen können. Wenn die Charaktere fliehen, wird das Tiefe Wesen sie trotzdem verfolgen. Die Gruppe sollte eindeutig merken, dass irgendetwas hinter ihnen her ist. Deswegen ist es wohl besser, wenn die Gruppe erst vergleichsweise spät in der Geschichte auf die Kammer stößt – da es sonst gewiss zu Todesfällen unter den Charakteren kommt. Nichtsdestotrotz sollte der Spielleiter darauf achten, dass die Charaktere nie einen direkten Blick auf ihren Angreifer erhaschen – dieser Moment bleibt dem eigentlichen Höhepunkt des Abenteuers vorbehalten.

Die Kanalisation von Borkum – seit ihrer Etablierung 1891 Stück für Stück ausgebaut – mündet mit drei Abwasserrohren, in denen man gebeugt gehen kann, in einem sumpfigen Ausläufer des *Hopp*-Wasserlaufs, welcher über sumpfige Kanäle direkt an die Ortschaft heranreicht. Hier, zwischen Binsen und Sumpf, kann sich ein Tiefes Wesen wunderbar tarnen – oder gen Ostseite der Insel ins Meer flüchten.

Machen die Charaktere ihren eventuellen Fund unter dem Meyer'schen Anwesen publik, so liegt es stark an ihrem Auftreten, wie die Sache aufgefasst wird. Man sollte sich überlegen, ob der Fund einer verstümmelten Leiche, die zudem dem Lokalhelden zu gehören scheint und in einem heidnischen Tempelraum vor sich hin faulte, wirklich gut von einer konservativen Kurverwaltung aufgenommen werden würde.

Fort in die Tiefen

Wenn es zum stürmischen Finale des Abenteuers kommt, kann es gut sein, dass Jan Lübben einen kleinen Abstecher zum Bürgermeisterhaus macht um die Statuette – die immer noch im Speisesaal auf dem Tisch steht – zu entwenden und mit in die Tiefen der Nordsee zu nehmen. Den Charakteren bleibt wohl vorerst nur der merkwürdige Senkbleitetraeder aus der verfallenen Hütte des Bauern Meewes und der überaus aktive Wächter aus dem Kultkeller ...