



# ...die Nacht war stürmisch

Ein Call of Cthulhu-Abenteuer  
im Hamburg des Jahres 1923

Von Christian Günther



Mehr Abenteuer findet Ihr auf  
[www.cyberpunk.de](http://www.cyberpunk.de)

Layout und Design:



*Die Nacht war stürmisch. Selbst in der Elbmündung waren die Wellen von Gischt gekrönt, und der unaufhörliche Schneeregen durchnäßte jeden, der zu dieser späten Stunde noch dort draußen unterwegs war. Ob auf einer Vergnügungstour über die Reeperbahn oder beim Beladen eines Hochsee-Frachters im Hamburger Hafen, dieses Wetter mochte niemand.*

*So dachte Reinhard von Anstetten, als er sich vom Fenster seines Hotelzimmers abwandte, durch welches er schon eine ganze Zeit lang die Lichter der nächtlichen Stadt betrachtet hatte.*

*Er ging hinüber zum schmalen Sideboard, das auch als Bar diente, und goß sich noch einen schottischen Whisky ein. Die Eiswürfel des Letzten klirrten noch im Glas. Zunächst war es eine sehr erfolgreiche Reise gewesen, dachte er bei sich, als er sich erschöpft in den weichen Sessel fallenließ, von welchem aus er seine neuen Erwerbungen betrachten konnte, die fein säuberlich auf dem kleinen Ebenholztisch platziert standen. Kleine Schätze waren es, die er da vor sich sah, jeder für sich mit einer langen, einzigartigen Geschichte, die niemand mehr zu ergründen vermochte, so alt waren sie. Die Fahrt nach Hamburg hatte sich wahrhaftig gelohnt. Zunächst.*

*Aber die letzten Tage hatten ihn stark mitgenommen. Eigentlich hatte er seine Opiumsucht schon seit einigen Monaten überwunden, und er schien bisher auch von üblen Nachwirkungen verschont zu bleiben. Doch jetzt schien er in eine harte Phase des Drogenentzugs geraten zu sein. Er hatte üble Träume, die ihn Nacht für Nacht schweißgebadet aufwachen ließen. Und auch tagsüber, wenn er in der Stadt unterwegs war, begann er an seinem Verstand zu zweifeln. Er litt unter akutem Verfolgungswahn, und schon mehrfach war er plötzlich, in blinder Angst, einfach losgerannt, um vor irgendeiner unsichtbaren Gefahr zu fliehen. Er war nicht mehr er selbst.*

*Und jetzt auch noch dieser Brief. Ein Unbekannter schrieb ihm, er wisse von seinem Leiden, er beobachte ihn schon länger und sei sogar verantwortlich für das, was geschieht. Er hatte diese Nachricht für absurd gehalten und sie mit der Asche seiner letzten*

*Zigarre einfach verbrannt, doch nun war er nicht mehr sicher, ob er vielleicht doch das angebotene Treffen wahrnehmen sollte.*

*Nachdem er die Kunstwerke eine Weile lang von seinem Sessel aus beobachtet hatte, tat der Whisky allmählich seine Wirkung, und eine wohlige, warme Schläfrigkeit übermannte Herrn von Anstetten. Er sank in den Sessel zurück und schlummerte langsam ein.*

*So sah er nicht mehr, was sich nun seltsames vor ihm auf dem Ebenholztischen abspielte. Von einem der Kleinodien, einer alten, steinernen Statue, dem Verkäufer nach aus Rumänien stammend, begann plötzlich ein leises, kaum wahrnehmbares Summen auszugehen, welches sich allmählich verstärkte und den Tisch leicht zum Vibrieren brachte.*

*Zu sehen war sonst nichts, doch in Herrn von Anstettens Geist spielten sich grauenhafte Bilder und Szenarien ab, wie schon in den Nächten davor. Aus sämtlichen Poren seines Körpers schien nun der Schweiß zu rinnen, als er sich unruhig in seinem Sessel hin und her warf. Das Zucken seines Körpers wurde heftiger, er wand sich und rutschte aus dem Sessel. Dabei stieß sein linkes Bein an den kleinen Tisch, und die Statue fiel scheppernd um. Das Summen brach augenblicklich ab, mit einem Schrei riß von Anstetten die Augen auf. Doch als er versuchte, sich aufzurichten, zogen unsichtbare Kräfte an seinem Leib, er schien von gläsernen Fangarmen eingeschlossen zu sein. Sie zerrten ihn auf den Boden zurück, wo sie sich enger um seinen Körper schlängten. Sein Schrei wurde zu einem dumpfen Gurgeln, als sich scheinbar eine der Tentakeln um seinen Hals wand und ihn würgte. Vor seinen Augen tanzten tausend Farben, das Hotelzimmer schien sich zu drehen, und er wußte nicht, ob er nun aufgewacht war oder dies noch immer ein Teil seines grauenvollen Traums war. Wenn er wach war, dann mußte sich eine der Alptraumkreaturen mit hinübergerettet haben, aus den Traumlanden in die Realität. Mit diesem absonderlichen Gedanken schwand ihm das Bewußtsein.*

## 11. Januar 1923, abends, Ein teures Zimmer im Hotel Atlantik, Hamburg

---

Die gesamte Handlung dieser Geschichte findet in Hamburg statt, und Herr von Anstetten ist die Person, über welche die Spielergruppe in die Geschichte verwickelt wird. Je nachdem, wie sich die Gruppe zusammensetzt, wird die Art und Weise aussehen, in der sie Kontakt zu Herrn von Anstetten aufnimmt. Hat sie einen oder mehrere Polizisten, Gerichtsmediziner oder Ärzte dabei, so werden sie zum Hotel Atlantik gerufen, um sich dort den Ort, an dem der Körper des Herrn von Anstetten gefunden wurde, genauer anzusehen. Journalisten und Fotografen könnten über einen Kontakt bei der Polizei oder einen Hinweis durch das Hotelpersonal von dem Fall erfahren. Ansonsten ist es natürlich auch möglich, daß sich in der Gruppe ein oder mehrere Bekannte oder Freunde, vorzugsweise Kunstsammler, Antiquare oder Künstler, befinden, die mit dem armen Mann eine Verabredung haben, zu der er nicht erscheint.

Wie auch immer, sollten sie die Situation so arrangieren, daß die Spielercharaktere zunächst mal das Zimmer gründlich in Augenschein nehmen können.

Es handelt sich dabei um ein recht großzügiges, edel eingerichtetes Doppelzimmer. Neben der üblichen Einrichtung, die zwei breite französische Betten, einen wuchtigen Kleiderschrank und ein schmales Sideboard mit Bar umfaßt, finden sich in dem Zimmer noch drei bequeme Sessel, die um einen schlichten Couchtisch herum gruppiert stehen. Auf dem kleinen Tisch befindet sich eine seltsam anmutende Sammlung diverser Gegenstände, Statuen und Bilder mit den unterschiedlichsten kulturellen Hintergründen.

- Eine Vase aus weißem Porzellan mit feiner, blauer Malerei darauf, wahrscheinlich chinesischen Ursprungs
- Ein offenbar persischer Wandteppich, aufgerollt und in einer braunen Papierbahn verpackt
- Eine Reproduktion des Bildes „Der Turmbau zu Babel“ von Pieter Breughel, im Original von 1563
- Eine syrische Fruchtbarkeitsstatue aus Basalt

Auf dem Boden neben dem Tischchen liegt noch ein fünfter Gegenstand, eine steinerne Statue,

deren Ursprung selbst für einen Experten nicht leicht zu bestimmen sein dürfte. Sie stellt einen Engel dar, welcher mit ausgebreiteten Flügeln dasteht und mit beiden Armen einen Kelch gen Himmel erhebt. Leider ist die Figur bei ihrem Sturz vom Tisch in zwei Hälften zerbrochen, der Rumpf ist auf Höhe der schlanken Hüfte geteilt worden.

Bei genauerer Untersuchung dieser Statue fällt auf, daß sich an ihrer Unterseite ein seltsames Symbol befindet, welches sehr fein hineingeritzt wurde (ähnlich dem Zeichen auf Handout 2). Es erfordert schon ein enormes okkultes Wissen, um zu erkennen, was dieses Symbol zu bedeuten hat.

### Die Hüterin von Bacharach

---

Die Statue stammt aus dem 17. Jahrhundert und wurde von einem italienischen Bildhauer als Grabbeigabe hergestellt. Auf einigen verschlungenen Wegen ist sie in die Hände eines Besessenen geraten, der die Einflüsterungen irgendeines dunklen Gottes, den wir lieber nicht näher kennenlernen wollen, befolgt hat und das Symbol an die Unterseite der Figur ritzte.

Daraufhin versah dieser Gott die Statue mit einiger Macht, so daß sie fortan als eine Pforte in ein seltsames Traumland diente, welches der Besessene, Jack mit Namen, Nacht für Nacht besuchen durfte. Dies war seiner geistigen Gesundheit natürlich nicht gerade zuträglich, weshalb er bald den Verstand verlor und begann, bizarre Verbrechen zu begehen. Irgendwann ging ihm die Statue jedoch verloren und ein Seemann brachte sie von London nach Hamburg mit. Hier gelangte sie, wiederum auf verschlungenen Pfaden, in die Hände einer geheimen Loge.

### Die Erben von Bacharach

---

Diesen Namen trägt eine Gruppe von Männern, welche sich bereits seit einiger Zeit an okkulten und mysteriösen Dingen erfreut und bisher einen eher spielerischen Umgang mit derlei Dingen pflegte. Sie kamen aus verschiedenen Schichten der Gesellschaft, vom einfachen Antiquar bis zum wohlhabenden Gewürzhändler. Als jedoch die Statue der Hüterin von Bacharach in ihre Hände geriet, nahm das Unheil seinen Lauf. Die Männer waren beeindruckt von der Macht des Gegenstandes, die sie schnell erkannt hatten. Sie entwickelten seltsame Rituale, mit deren Hilfe sie gemeinsam in das Traumland von Bacharach eindringen konnten. Doch ihre Freude daran währte

nicht allzu lang, da sie sich nach einiger Zeit nicht mehr davon lösen konnten, immer wieder die Traumlande zu besuchen. Dieses Verlangen entwickelte sich stetig weiter und wurde von Tag zu Tag stärker. Einigen der Männer wurde dies klar, und es gelang ihnen, sich dieser Sucht zu widersetzen. Doch nicht allen ging es so. Sie hielten sich mehr und mehr in Bacharach auf, während in der hiesigen Welt ihre Geschäfte langsam den Bach heruntergingen oder ihnen nach und nach aus der eigenen Hand glitten. So bemerkten sie viel zu spät, sofern sie es überhaupt bemerkten, daß sie einen dunklen Dämonen in ihren Verstand geführt hatten, welcher danach düsterte, den Weg aus den Traumlanden hinaus in die andere Welt zu finden. Er brauchte ihre Hilfe und machte sie zu seinem Werkzeug.

Sie waren bemüht, weiteren Opfern das Reich ihres Herrn zu zeigen. Deshalb verkauften sie die Statue, welche sie nicht mehr unbedingt für den Eintritt nach Bacharach benötigten, an Richard von Anstetten, den sie für ein adäquates neues Mitglied ihrer Gesellschaft hielten.

Herr von Anstetten selbst wurde bewußtlos auf dem Boden vor einem der Sessel gefunden. Haben die Spieler Zeit, ihn zu untersuchen, so werden sie feststellen, daß er seltsame Würgemale am Hals trägt und nicht tot ist, sondern im Koma liegt. Alle Bemühungen, ihn wieder aufzuwecken, schlagen fehl.

Im schweren, gläsernen Aschenbecher, welcher auf dem kleinen Tisch zwischen all den teuren Antiquitäten steht und voll ist mit Zigarrenasche und -resten, ist ein weiterer interessanter Fund zu machen: Ein halbverbrannter Zettel liegt dort, der offenbar Teil eines Briefes war (Handout 1).

Das Notizbuch von Anstettens befindet sich in der Innentasche seines Jacketts, welches an der Garderobe neben der Tür hängt. Hier findet sich eine interessante Eintragung: 13. Januar, 6 Uhr Hauptbahnhof, Vorplatz. Diese Notiz wurde nach ihrer Niederschrift mehrmals durchgestrichen, ist aber trotzdem noch lesbar. Vergleicht man diese Notiz mit den Resten des Briefes aus dem Aschenbecher, so kann man feststellen, daß in dem Brief dieselbe Uhrzeit auftaucht, welche auch in dem Notizbuch in besagter Eintragung zu lesen ist.

Weitere Schlüsse sollten die Spieler selbst ziehen, auf jeden Fall werden sie jetzt sicherlich neugierig sein, wer sich hinter diesem geheimnisvollen Treffen verbirgt.

Herrn von Anstetten ist eigentlich am Besten dadurch zu helfen, daß er in ein Krankenhaus gebracht und dort so gut es geht versorgt wird.

Was die Spieler nun mit dem Tag anfangen, der ihnen vor dem ominösen Treffen noch zur Verfügung steht, bleibt ihnen selbst überlassen. Wahrscheinlich werden sie sich an einige Nachforschungen begeben, was die seltsamen Gegenstände und deren Ursprung betrifft. Über die Orte, an denen sie gekauft wurden, ist leider nichts herauszufinden, da Herr von Anstetten sich diesbezüglich keine Notizen gemacht hat.

So werden sich die Charaktere wahrscheinlich durch das Schneetreiben in Hamburgs Straßen bewegen und Museen, Archive und Kunsthändler besuchen, wobei sie jedoch nicht viel über die Gegenstände aus dem Hotelzimmer herausfinden werden.

Sollte einer der Charaktere schlafen, während sich die Statue in seiner unmittelbaren Nähe befindet, so wird er etwas ähnliches erleben, wie Herr von Anstetten zu Anfang dieser Geschichte erleiden mußte. Doch geben sie dem Spieler Gelegenheit, früh genug aufzuwachen, um nicht von den Fängen des Dämonen zerquetscht zu werden.

### **Richard von Anstetten**

---

Ein wohlhabender Kunst- und Antiquitätensammler aus Wien. Er ist recht groß und korpulent, Mitte vierzig, Zigarrenraucher und hat ein moderates Opium-Problem, welches er aber in der letzten Zeit in den Griff zu bekommen versucht. Er macht häufig Reisen, um seine Sammlung an Kunstschatzen zu erweitern und hat sich inzwischen bereits ein profundes Fachwissen angeeignet. Seine Reise nach Hamburg hatte er eigentlich gerade abgeschlossen und seine Rückkehr nach Wien war für den 14. Januar geplant.

Er wird über die gesamte Dauer dieser Geschichte im Koma liegen, für einen späteren Einsatz dieser Figur als NSC gebe ich hier trotzdem seine Werte an:

ST	KO	GR	GE	IN
11	12	10	9	16

BI	ER	MA	GS	TP
22	14	13	65	11

**Fertigkeiten: Bibliotheksnutzung 55%, Archäologie 20%, Geschäftstüchtigkeit 45%, Geschichte 45%, Kryptographie 25%, Linguistik 30%**

### 13. Januar 1923, 7:20 Uhr morgens, Hamburg Hauptbahnhof, Bahnhofsvorplatz

---

Trotz der frühen Stunde und der klirrenden Kälte ist schon reger Betrieb vor dem Bahnhofsgebäude zu beobachten. Der große Platz, eingerahmt von den mächtigen Fassaden des Bahnhofsgebäudes und der angrenzenden Altstadt, wird von einem scharfen Wind heimgesucht, der von der Norderelbe herüberweht. Mitten auf dem Platz ragt einsam die Säule der Bahnhofsuhr auf, die anzeigt, daß es kurz vor sechs Uhr ist. Noch ist es dunkel, doch dringt aus der Bahnhofshalle und zahlreichen Fenstern helles Licht auf den Platz, welches ihn in einen fahlen Glanz taucht, der sich mit dem nebligen Atem dutzender Passanten zu einem leichten Dunstschleier vermischt.

Aus den vielen Menschen, die sich auf dem Platz bewegen, den Mann herauszufinden, der auf Herrn von Anstetten wartet, ist nicht ganz einfach. Doch einem guten Beobachter wird bald ein älterer Mann auffallen, der sich am Fuß der Uhr aufhält und offensichtlich auf jemanden wartet. Er ist in einen langen, dunklen Mantel gehüllt, hat einen dicken Schal um seinen Hals gebunden und trägt einen Gehstock in der rechten Hand. Die andere Hand ist in der Manteltasche vergraben, so daß sein Kopf das einzige ist, was dem ungemütlichen Wetter direkt ausgesetzt ist. Der Mann hat kurzes, hellgraues Haar und trägt eine schlichte, silberne Nickelbrille.

Dies ist der Mann, der Herrn von Anstetten den Brief geschickt hat, und egal ob sie ihn zunächst heimlich verfolgen oder ihn direkt ansprechen, so werden die Spieler früher oder später seine Bekanntschaft machen.

Wird er nicht angesprochen, so wird sich der Mann gegen halb sieben zu Fuß auf den Weg zu seinem Antiquitätengeschäft machen, welches sich etwa zwanzig Minuten vom Bahnhof entfernt an der Straße „Am Steindamm“ befindet.

Entweder dort oder am Bahnhof bietet sich die Gelegenheit, mit ihm zu reden. Wird er am Bahnhof angesprochen, und offenbart der Spieler, daß er über Herrn von Anstetten Bescheid weiß und erzählt er, was diesem zugestoßen ist, so wird der Mann zunächst sehr erschrocken sein. Er betont sein Bedauern, beteuert, daß er das nicht gewollt habe, und redet einiges wirres Zeug, bis er den Spieler schließlich bittet, ihn zu seinem Laden zu begleiten.

### Luc Fontaine, Antiquitätenhändler

---

Fontaine ist Besitzer eines kleinen Antiquitätengeschäfts nahe dem Zentrum von Hamburg. Er ist ein alter Mann von 65 Jahren und handelt mit allerlei seltsamen Dingen, die ihm Matrosen von ihren Reisen mitbringen und verkaufen, oder die er auf Flohmärkten und Versteigerungen ersteht.

ST	KO	GR	GE	IN
8	10	8	9	14

BI	ER	MA	GS	TP
15	12	14	20	7

**Fertigkeiten: Bibliotheksnutzung 60%, Archäologie 40%, Biologie 25%, Chemie 30% Geschäftstüchtigkeit 35%, Geschichte 40%, Kryptographie 45%, Okkultismus 50%, Rhetorik 40%, Traumkunde 15%**

Er war es auch, der die Statue der Hüterin von Bacharach vor einigen Jahren von einem Soldaten kaufte, der sie in den Hinterlassenschaften seines verstorbenen Vaters gefunden hatte. Zunächst war ihm die Möglichkeit, in das seltsame Traumland von Bacharach zu reisen, unheimlich, doch danach wurde auch er von der Faszination und den seltsamen Gefühlen, die es auslöste, beherrscht. Jedoch nur bis zu einem bestimmten Punkt, nämlich als er von seinem Arzt ein Mittel verschrieben bekam, welches eigentlich sein Rheuma bekämpfen sollte. Es zeigte sich in den ersten Nächten, als er es angewandt hatte, daß er zwar keine Schmerzen mehr verspürte, aber daß er auch nicht mehr in der Lage war, das Traumland zu besuchen. Zunächst machte ihm dieser Verlust zu schaffen, doch nach und nach klärte sich sein Verstand wieder, und als er so seine Freunde aus einer gewissen Nüchternheit heraus betrachtete, konnte er das teuflische, das mit ihnen geschah, erkennen. Doch niemand wollte auf ihn hören, und er mußte zusehen, wie sie sich immer weiter in die Leidenschaft für die

fremde Welt hineinsteigerten und den Blick für die hiesige Welt verloren. Er konnte nichts tun.

Im Gegenteil, die anderen drohten ihm, sie zwingen ihn, andere zu suchen, die sich auch an diesem Erlebnis laben wollten, und brachten ihn dazu, die verhängnisvolle Statue weiterzuverkaufen. Dies tat er, jedoch beschloß er, den Käufer im Auge zu behalten und ihn zu warnen. Er hatte den Plan, diesen Mann zu seinem Verbündeten zu machen, indem er ihn Bacharach sehen ließ, um dann sein Wissen mit ihm zu teilen und gegen den Rest der Loge vorzugehen. Denn jemand, der Bacharach nicht gesehen, nicht erlebt hatte, der würde ihn nicht verstehen. Ihm nicht einmal glauben...

Die große Frage ist nun: Ist einer der Spielercharaktere bereit, Fontaine diese absonderliche Geschichte zu glauben?

Wahrscheinlich werden die Spieler so ihre Schwierigkeiten mit den Schilderungen des alten Mannes haben, es sei denn, sie sind schon recht erfahren im Zusammenhang mit okkulten Dingen.

Sollte ihm jemand glauben und ihm erklären, daß er bereit sei ihm zu helfen, und kommt dies einigermaßen überzeugend daher, so wird Luc Fontaine den Spielern ein Buch zeigen, in welchem er einige Nachforschungen angestellt hat. Der dicke, in Leder gebundene Band trägt den Titel „Buch von unaussprechlichen Kulte“. In diesem Buch hat er das Symbol gefunden, das sich an der Unterseite der Statue befindet, die in von Anstettens Zimmer war.

Fontaine wird die Gruppe auch dringlich darauf hinweisen, daß niemand es riskieren sollte, in einem Raum mit der Statue zu schlafen, weil sie dann womöglich ihre Macht entfaltet und den Schläfer in seinen Träumen nach Bacharach entführt.

Seine Beschreibungen dieses Traumlandes selber sind sehr vage, und er macht den Eindruck, sich sehr unwohl zu fühlen, sollte er dazu gedrängt werden, davon zu berichten. Er spricht dann von zunächst paradiesischen Bildern, Gefühlen wie Glück und Zufriedenheit, aber auch vom Empfinden einer eigenartigen, übersteigerten fleischlichen Lust und verwirrenden Bildern, süßen Schmerzen und ähnlichen, widersprüchlichen und bizarren Empfindungen.

Wie nun die weiteren Ermittlungen verlaufen, hängt im wesentlichen vom Verhalten und von den Ideen der Spieler ab.

Fontaine wird zunächst einmal nicht noch mehr von seinem Wissen preisgeben, er will erst einmal abwarten, was seine neuen Verbündeten im Schilde führen und ob er ihnen trauen kann.

Er wird ihnen die Adresse des Lagerhauses eines Gewürzhändlers geben, der auch ein Mitglied der „Erben von Bacharach“ ist. Er hat irgendwo im Keller seines Lagers einen geheimen Raum eingerichtet, der wahrscheinlich für Treffen der Loge und dunkle Rituale benutzt wird. Fontaine hat in seiner Zeit bei den Erben von diesem Raum erfahren, ist aber noch nie dort gewesen.

Die anderen Logenmitglieder sind, nach Fontaines Aussage, aus ihren öffentlichen Häusern und Wohnungen ausgezogen und irgendwo in der Stadt untergetaucht. Sie scheinen ihm noch zu trauen, glaubt er, und ahnen noch nichts von seinen Plänen des Verrats.

### In der Speicherstadt...

Sucht die Gruppe die von Fontaine angegebene Adresse auf, so stellt sie fest, daß es sich um ein Lager in der Speicherstadt handelt. Dies ist eine große Gruppe von Lagerhäusern, welche auf einer Insel im Hafen errichtet wurden und nur über einige Brücken erreichbar sind. Sie bilden eine Freihandelszone inmitten des Hamburger Hafens. Die sechs- bis achtstöckigen Gebäude sind aus rotem Backstein errichtet und ragen direkt aus dem Wasser empor, zwischen ihnen verläuft ein dichtes Netz aus schmalen Kanälen. Die Häuserfronten werden von zahlreichen Fensteröffnungen beherrscht, während an einigen Stellen Flaschenzüge und Ladekräne angebracht sind, die ein Verladen der Waren ermöglichen.

Der von den Spielern gesuchte Mann, ein Gewürzhändler namens Haagedorn, unterhält zwei der hiesigen Häuser und hat dort große Vorräte der verschiedensten Gewürze untergebracht.

Die Luft in den Lagerhäusern besteht aus einem aufdringlichen Gemisch der verschiedensten Kräuter und Gewürze, ein schwerer Duft, der sich durch alle Stockwerke der staubigen Lagerräume zieht. Die knarrenden Holzböden sind mit zahllosen Säcken und Kisten vollgestellt, so daß sich innerhalb

der Häuser das Kanallabyrinth von draußen gewissermaßen fortsetzt.

**S**tändig sind hier einige Arbeiter damit beschäftigt, Schiffe zu entladen, Waren zu sortieren oder Lieferungen in die Stadt abzuwickeln.

**D**ringen Fremde in das Lager ein, so werden sie sofort von einem Verwalter angesprochen, welcher sie nach ihrem Begehrt fragt. Erkundigt sich die Gruppe nach Haagedorn, so teilt ihnen der Angestellte mit, daß Herr Haagedorn bereits seit drei Tagen nicht mehr das Lager aufgesucht hat und wahrscheinlich wichtige Termine in der Stadt wahrnimmt.

**D**ie Spieler müssen sich also schon etwas anderes einfallen lassen, um in das Lagerhaus zu gelangen und den Keller in Augenschein nehmen zu können.

**E**ine Möglichkeit wäre z.B., sich des nachts mit einem kleinen Boot von der Kanalseite an das Haus anzunähern und durch ein Fenster einzudringen. Sich als Arbeiter o.ä. zu verkleiden, könnte auch ermöglichen, in das Haus zu gelangen, dann sogar tagsüber. Wie immer beim Rollenspielen, sollten hier kreative Einfälle belohnt werden und den Charakteren erlauben, in den finsternen Keller des Gewürzlagers vorzudringen...

## Das Zimmer

**D**ie letzten Stufen des Treppenhauses zeigen deutlich, daß die unteren Räume der Lagerhäuser schon oft von den braunen Fluten der Elbe verschlungen wurden, die dort eine Menge Schlick und Schlamm zurückgelassen haben, der zudem noch einen sehr unangenehmen, modrigen Geruch ausströmt.

**D**er unterste Treppenabsatz in Haagedorns Gewürzlager endet vor einer stabilen Tür aus geteerten Holzbohlen, die mit einem massiven Eisenschloß versperrt ist. Zu dieser Tür gibt es zwei Schlüssel: einen trägt Haagedorn immer bei sich, der andere liegt in einer Schublade seines Schreibtisches oben im Büro des Hauses.

**M**it einem gewissen Maß an Fingerspitzengefühl und einer guten Portion Sachverstand ist es allerdings durchaus möglich, das Schloß auch ohne den passenden Schlüssel zu entriegeln.

**D**er sich dahinter auftuende, kurze Gang führt in den flachen, das gesamte Lagerhaus durchmessenden Unterbau des Gebäudes. Eine Menge von stabilen Holzpfählern und stumpf lackierten Metallträgern stützt die Decke, während der steinerne Boden mit einer dünnen, getrockneten Schlamm-schicht bedeckt ist. Von außen hört man das stetige Lappen des Wassers an die Mauern des Gewölbes, während jedes Geräusches innerhalb des Raumes einen dumpfen Widerhall erzeugt. Der modrige Geruch ist hier noch intensiver als im Treppenhaus, man sollte seine Atemwege zumindest mit einem Tuch davor schützen. In dem Gang finden sich auch zwei Petroleumlampen, die als Lichtquelle in dem ansonsten völlig dunklen Raum benutzt werden können.

**U**ntersucht man den Schlamm, so lassen sich sehr leicht einige Fußspuren im weichen Boden finden, die von der Tür aus in die Dunkelheit jenseits des (hoffentlich von den Eindringlingen erzeugten) Lampenscheins führen.

**E**in Wort noch zu Leuten, die mit einem Boot an der Außenmauer festmachen: Das untere Geschoß besteht aus dicken Mauern, die nach außen hin keinerlei Fensteröffnungen aufweisen, höchstens ein paar kleine Lüftungsklappen. Man kann sich aber mit etwas Geschick und der passenden Ausrüstung (ein Seil erleichtert die Sache schon enorm) durch ein Fenster im ersten Stock in das Gebäude hangeln. Sofern man es vorher aufbricht natürlich. Es bleibt also auch bei dieser Route letztendlich nur der Weg durch das Treppenhaus nach unten.

**S**ollte jemand ungeschickterweise die Scheibe eines Fensters einschlagen, so wird das Geräusch zwischen den hohen Lagerhäusern furchtbar laut widerhallen, und mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit (60%) einen Wachmann aufmerksam machen.

## Wachmann

ST	KO	GR	GE	IN
13	12	10	12	10

BI	ER	MA	GS	TP
14	12	8	60	13

Waffe	Attacke	Schaden
Stock	40%	W4
32er Revolver	35%	W8

**Fertigkeiten: Erste Hilfe 20%, Mechanik 20%, Schleichen 30%, Horchen 30%, Gesetzeskenntnis 25%**

Folgt man nun den Fußspuren (sie sind zum großen Teil recht frisch), so muß man sich langsam zwischen den düster aufragenden Pfeilern, mit denen der große Raum übersät ist, vorwärtsbewegen. Leise Geräusche aus der Dunkelheit und regelmäßige huschende Schatten am Rande des Lichtkegels der Lampe werden zwar nur von den Bewohnern dieser Räume, den Ratten, erzeugt, doch die Spieler sollten ruhig ein wenig nervös werden.

Die Spur endet in einer der hinteren Ecken des Raumes nach etwa fünfzig Metern. Hier wurden einige alte Gewürzkisten aufgestapelt, um eine Art Zimmer vom Rest der Halle abzutrennen. Der Schlamm vom Boden ist in einem Umkreis von etwa 10 Metern um das Zimmer herum weggekratzt worden. Tritt man zwischen die Kisten, so erblickt man die bizarre Variation eines Künstlerateliers. Auf dem Boden und weiteren Kisten sind Unmengen von seltsamen Skulpturen aufgestellt, die grob der Statue nachempfunden sind, welche die Hüterin von Bacharach darstellt. Weiterhin finden sich hier einige Werkzeuge, die zur Bearbeitung der Figuren benutzt wurden, Eimer mit Schlamm und Ton, diverse Lampen (alle bis zur Neige leergebrannt) und - die Leiche des wertigen Herrn Haagedorn. Sein Körper ist über und über mit Schlamm bespritzt, und er liegt seltsam verdreht mitten zwischen seinen eigenartigen Figuren am Boden. Offenbar hat er dieses seltsame Kabinett aus Skulpturen geschaffen und ist dabei nach und nach dem Wahnsinn verfallen. Bei genauerer Untersuchung der Leiche ist festzustellen, daß sein Mund und Rachen voll mit Schlamm sind, den er sich selbst dort hineingestopft hat.

Die Skulpturen, betrachtet man sie genauer, lassen eine gewisse Entwicklung erkennen. Die offenbar etwas älteren sind noch recht fein und genau gearbeitet und der bekannten Statue nachempfunden, während spätere Versionen der Figur nur noch seltsam entstellte und verzerrte Abbilder des Engels sind. Zunächst hat Haagedorn wohl auch noch mit Ton gearbeitet, später ist er offensichtlich dazu übergegangen, den Schlamm vom Boden zu benutzen, wobei an den Schlammfiguren natürlich nicht allzuviel zu erkennen ist.

Die Ursache des Todes von Herrn Haagedorn ist ganz offensichtlich der Schlamm, der sich in seinem Mund und seiner Kehle befindet. Er ist qualvoll daran erstickt, nachdem er ihn sich in seinem Wahn dort hineingestopft hat.

Viel Brauchbares ist in diesem Raum sonst nicht zu finden, lediglich ein paar Bücher, die schon stark beschmutzt sind, lassen sich noch finden. Es sind alles Werke des Okkulten, und unter ihnen findet sich auch eine Ausgabe des „Buchs von unaussprechlichen Kulturen“ wieder, welches der Gruppe vielleicht schon von Herrn Fontaine gezeigt wurde. Dieses ist jedoch stark von Schlamm verschmutzt, und die Stelle, an der sich das Symbol von der Statue befindet, ist herausgerissen. Der Fetzen, der im Buch fehlt, liegt auf einer Kiste vor der Außenwand des Gewölbes, und Haagedorn hat versucht, das Symbol mit feuchtem Schlamm auf der Mauer nachzuzeichnen, was ihm aber nur sehr schlecht gelang.

Alles, was Herr Haagedorn hier unten getan hat, ist jedoch kaum von Nutzen für die Ziele der Erben, was ihm aber leider nicht bewußt war. Er war schon länger von Wahnvorstellungen besessen, die ihm seine Reisen nach Bacharach eingebracht haben, und so hat er auf seine Weise versucht, dem Dämon zu dienen. Leider verlor er bei seinem Tun vollends den Verstand und hat sich auf die oben beschriebene Weise selbst umgebracht.

Immerhin dürfte den Charakteren auf diese Weise klar werden, daß Fontaines Aussagen durchaus ernst genommen werden sollten und man dem Tun der Loge wirklich Einhalt gebieten muß.

## Unterdessen...

Während sich die Gruppe in der Speicherstadt befindet oder zu einem anderen passenden Moment, wird sich zeigen, daß die Loge Fontaine

gegenüber doch nicht ganz so vertrauensselig eingestellt ist, wie er denkt.

**A**uch wenn ein oder mehrere Spielercharaktere ständig bei Fontaine bleiben oder er gar genötigt wird, mit ihnen zu kommen (was sich als sehr schwierig erweisen sollte), muß der Spielleiter dafür sorgen, daß er zu irgendeinem Zeitpunkt allein ist und von niemandem beobachtet wird.

**D**ann ist der Zeitpunkt, an dem die Loge zuschlägt und versucht, Fontaine zu töten. Je nach Ort und Situation wird er von einem seiner Feinde erschossen oder erstochen. Ist er in seinem Laden oder in seiner Wohnung, die sich darüber befindet, so wird jemand in das Haus eindringen und ihn erstechen, auf der Straße oder in der Speicherstadt wird jemand aus einiger Entfernung auf ihn schießen.

**S**ind Mitglieder der Spielergruppe in der Nähe, so können sie natürlich versuchen, den Täter zu verfolgen. Geben sie ihnen das Gefühl, daß sie tatsächlich die Möglichkeit hätten, ihn zu fassen, obgleich das zu diesem Zeitpunkt unter keinen Umständen gelingen sollte.

**G**estalten sie eine spannende Verfolgung durch die Straßen Hamburgs, aber lassen sie den Mörder entkommen. Es ist jedoch gut möglich, daß einer der Charaktere das Gesicht des Mannes zu sehen kriegt, so daß er ihn später wiedererkennen kann. Dies könnte sich im weiteren Verlauf der Geschichte noch als sehr hilfreich erweisen.

**W**endet sich jemand Fontaine zu, so wird dieser noch eine kurze Zeit am Leben bleiben, um seine letzten Worte zu röcheln. Er sagt: „Ich .... habe nicht ... alles erzählt ... Treffpunkt ... morgen ... was ihr wollt ....Pause ... Beschwö ... verhindert es“. Dann stirbt er. Was er den Spielern mitteilen wollte, war, daß sich die Gruppe morgen abend versammelt, um die endgültige Beschwörung des Dämonen herbeizuführen. Sie treffen sich im Stadttheater, wo das Shakespeare-Stück „Was ihr wollt“ aufgeführt wird. Sie werden das Theater zur Pause verlassen und sich in das Haus eines der Mitglieder begeben, um dort ihr dunkles Ritual zu vollziehen.

**E**s liegt nun an den Spielern, diesen kryptischen Hinweis richtig zu interpretieren. Falls sie sich sicher sind, daß sich keiner der Spieler auch nur im geringsten mit Shakespeare`s Werken auskennt, dann können sie Fontaine noch das Wort „Theater“ aus-

stoßen lassen, um den Hinweis ein wenig klarer zu machen. In jedem Fall läßt sich aber herausfinden, daß das Stück „Was ihr wollt“ zur Zeit im Stadttheater aufgeführt wird und die Vorstellung am morgigen Tag, dem 14. Januar, um acht Uhr beginnen wird. Es ist durchaus möglich, noch Karten für das Stück zu bekommen, was sich bei einer Suche nach den Logenmitgliedern als enorm praktisch erweisen könnte.

#### **14. Januar 1923, 7:30 Uhr abends, Stadttheater Hamburg**

---

**D**as Wetter hat sich im Laufe des letzten Tages erstaunlich schnell erwärmt, und der ständig präsente Schnee hat sich in einen permanenten Regen verwandelt, der sich über Hamburg ergießt. Schmutziggraue Schneehaufen zeugen noch von dem winterlichen Wetter der letzten Tage, doch heute ist das Wetter überhaupt nicht Januar-typisch. Auf der großen Freitreppe vor dem Stadttheater sieht man ständig Menschen, die auf der Flucht vor dem Regen geduckt die Stufen hocheilen, um dort in die angenehm warme und trockene Eingangshalle zu fliehen. Hier wird von mächtigen Kronleuchtern ein angenehmes, strahlendes Licht verbreitet, welches den hohen Saal vollkommen ausleuchtet. In der Halle herrscht ein lautes Stimmengewirr, das von all den Menschen herrührt, die sich hier versammelt haben, um sich heute abend den Genuß der Vorstellung nicht entgehen zu lassen. An der Garderobe, die seitlich zu finden ist, herrscht großer Betrieb, und nasse Mäntel werden über den breiten Tresen gereicht. In der angrenzenden Bar, deren Räume nicht ganz so hoch sind wie die der Vorhalle, herrscht eine lebhaftige Stimmung, die Luft ist hier rauchgeschwängert, Leute trinken noch einen letzten Aperitif, bevor die Aufführung beginnt. Die Menschen sind fast alle in sehr teure Kleider gehüllt, so daß Charaktere, die mit gewöhnlicher oder gar ärmlicher Straßenkleidung hier eintreffen, sicherlich einige mißbilligende Blicke auf sich ziehen werden.

**E**in Charakter, der den Mörder von Fontaine kurz nach der Tat von nahem gesehen hat, könnte diesen eventuell im Gedränge wiedererkennen. Diesem könnte das umgekehrt natürlich genauso gelingen, weshalb Vorsicht angebracht ist. Den Mörder zu diesem Zeitpunkt anzugreifen oder ihn lauthals als solchen zu beschimpfen, ist eine sehr ungeschickte Vorgehensweise und dürfte nicht von allzu großem Erfolg gekrönt sein. Der Aufrührer wird recht schnell von den Portiers an den Türen, die sofort herbeieilen, aus dem Theater hinausbefördert. Sollte er den Mann gar tötlich angreifen oder verletzen, so werden sie ihn

festhalten und die Polizei verständigen.

**S**innvoller ist es, den Mörder zu beobachten und auch während der Vorstellung möglichst im Auge zu behalten.

**E**rkundigen sich die Charaktere diskret bei anderen Gästen danach, wer der Mann ist, so besteht eine 2%-Chance, daß sie ein Mitglied der Loge ansprechen, da diese heute abend alle hier versammelt sind. Es gibt insgesamt acht Mitglieder, wobei sich vierhundert Leute im Theater befinden. Sollte dieser (zugegebenermaßen recht unwahrscheinliche) Fall eintreten, so wird der angesprochene vorgeben, denn Mann nicht zu kennen, kurz darauf jedoch den anderen Mitgliedern ein Zeichen geben, und die Gruppe wird das Theater zügig verlassen.

**B**ei allen anderen Gästen besteht eine Chance von 20%, daß sie ihn kennen und erzählen, daß es sich bei dem Mann um Ludwig Bergmann, ein Mitglied des Stadtrates, handelt.

### Der Plan der Erben

**D**ie Männer sind alle getrennt zum Theater gefahren. Sie werden ganz normal in die Vorstellung gehen, um sie bei der Pause wieder zu verlassen. Sie haben ein Treffen mit einem Mann vereinbart, der von ihrem Geheimnis erfahren hat und gern Mitglied in der Loge werden würde. Sie haben vor, ihn in den hinteren Abstellräumen im Keller des Theaters zu treffen. Dort wollen sie ihn bewußtlos schlagen, in einen Sack verfrachten und durch die Hintertür das Theater verlassen.

**D**ann planen sie, sich auf den Weg zum Haus von Ludwig Bergmann zu machen, um dort ein Ritual zu vollziehen. Bei diesem Ritual soll der Dämon aus dem Reich Bacharach hinübergeholt werden und in den Körper des armen Opfers einfahren.

**E**ine Beobachtung des Mörders ergibt, daß dieser zunächst ganz normal in die Vorstellung geht und sich auf seinen Platz, der mittig und recht weit vorne liegt, begibt. Zur Pause verläßt er den Saal und geht offenbar zur Toilette, an deren Tür er jedoch vorbeigeht und eine danebenliegende öffnet. Darin verschwindet er. Folgt man ihm unauffällig, was nicht ganz problemlos ist, so kommt man in einen langen Gang, an dem mehrere Räume liegen, die Requisiten, Kulissen und Kostüme enthalten. Am Ende des Ganges gelangt man in eine Werkstatt, von der eine

Tür in den Hof hinter dem Theater führt. Hier findet das Treffen der Erben mit ihrem Anwärter statt. Auf der Straße wartet bereits eine schwarze Limousine, die die Männer zu Bergmanns Haus bringen soll. Das Haus liegt in der Friedensallee 15 in Hamburg-Altona.

**D**ie Fahrt dorthin dauert etwa zwanzig Minuten.

### 14. Januar 1923, ca. 10 Uhr abends, ein Haus in der Friedensallee 15, Hamburg-Altona

**D**er Regen hat noch zugenommen, als der Wagen auf dem Grundstück ankommt. Es handelt sich dabei um ein großes, parkähnlich zugewachsenes Gelände, durch das sich eine breite, kiesbestreute Einfahrt schlängelt. Sie endet an der kompakt wirkenden, mit zahlreichen Verzierungen versehenen Fassade einer alten Villa (Grundriß: Handout 3). Um das Gebäude herum wachsen mächtige Kastanienbäume und Trauerweiden, die sich bedrohlich auf das Haus zuzuneigen scheinen. Hinter der Terrasse an der Rückseite des Gebäudes fällt das Gelände leicht ab und führt zu einem Teich, der auch von düster wirkenden Trauerweiden umkreist ist. Es fängt an zu gewittern.

**D**er Wagen hält vor dem Haus, die Männer steigen aus, nehmen ein menschengroßes Bündel aus dem Kofferraum und gehen in das Haus, während zwei von ihnen draußen bleiben und sich vor der Eingangstür postieren.

### **Die Erben von Bacharach (8)**

<b>ST</b>	<b>KO</b>	<b>GR</b>	<b>GE</b>	<b>IN</b>
<b>12</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>
<b>BI</b>	<b>ER</b>	<b>MA</b>	<b>GS</b>	<b>TP</b>
<b>18</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	<b>12</b>

<b>Waffe</b>	<b>Attacke</b>	<b>Schaden</b>
<b>32er Revolver</b>	<b>40%</b>	<b>W8</b>

**Fertigkeiten: verschieden, je nach Beruf und Vergangenheit**

**D**er Mann wird in ein Zimmer im Erdgeschoß des Hauses gebracht, bei dem die Fenster mit schweren, dunklen Samtvorhängen verdeckt sind (auf dem Plan ist dies der Raum mit dem „?“). Hier befin-

den sich zahllose seltsame Zeichen an den Wänden, ein wildes Durcheinander von hebräischer, arabischer und lateinischer Schrift. In der Mitte des Raumes befindet sich ein großer Kreis mit einem Durchmesser von etwa fünf Metern, in dessen Mitte ein siebenzackiger Stern gezeichnet wurde (siehe mal wieder Handout 2). An jeder seiner Spitzen steht eine der seltsamen Statuen, die von Haagedorn in seinem Lagerhaus gefertigt wurden. Inmitten dieses Sterns liegt ein großer, ovaler Spiegel, der eine Länge von etwa zwei Metern aufweist. Hierauf wird der Körper des bewußtlosen Mannes gelegt. Dann wird die Tür zum Raum verschlossen, zahllose Kerzen werden entzündet. Dem Mann auf dem Spiegel werden mit einem Rasiermesser die Pulsadern geöffnet, so daß sein warmes, rotes Blut auf die Oberfläche des blanken Spiegels läuft. Daraufhin entzünden die anwesenden sechs Männer eine Pfeife mit einem starken Betäubungsmittel und reichen sie herum. Sollten sie alle von der Wirkung des Opiats erfaßt sein und in tiefen Schlummer versinken, so nimmt das Unheil fast unwiderruflich seinen Lauf.

Jedoch hoffen wir, daß die Spielergruppe es nicht soweit kommen läßt und vorher einschreitet. Die Zeremonie von vornherein zu unterbinden ist wahrscheinlich die beste Wahl, aber auch einer der gefährlichsten Wege, da die Männer alle mit Schußwaffen bewaffnet sind.

Die Polizei zu rufen, ist eine andere Möglichkeit. Doch dem Wachhabenden auf der Altonaer Polizeiwache zu erklären, daß im Haus des Stadtrats Bergmann dunkle Messen abgehalten werden, und ihn dann auch noch dazu zu bringen, etwas dagegen zu unternehmen, ist schon eine sehr schwierige Angelegenheit.

Ist einer der Charaktere selbst Polizist, vielleicht sogar Kriminalbeamter, so dürfte diese Möglichkeit um einiges erfolversprechender sein.

Das Ritual zu unterbrechen, während es schon im Gange ist, kann dadurch geschehen, daß man das Opfer vom Spiegel holt, es versorgt und aus dem Raum bringt. In diesem Fall wird die Beschwörung jedoch weitergehen, und die Kreatur aus der anderen Welt wird es schaffen, einige seiner Tentakeln durch den Spiegel zu winden, um die Anwesenden Schläfer zu töten. Hier kann natürlich ein Kampf zwischen den Spielern und den Fangarmen entbrennen, welche sich bei Gegenwehr jedoch schleunigst zurückziehen werden.

Auch eine Zerstörung des Sterns und eine Entfernung der Statuen von den Ecken (ja, hier haben die Figuren tatsächlich eine Funktion...) kann die Verbindung nach Bacharach unterbrechen.

Gelingt es der Gruppe nicht, rechtzeitig den Vollzug des Rituals zu verhindern, so wird sich der Dämon daran machen, durch den Spiegel zu kommen und sich des Körpers des Opfers bemächtigen. Es werden Tentakeln aus der gläsernen Oberfläche emporgleiten und den Körper einschließen, woraufhin die Oberfläche des Spiegels zerbricht, und eine plötzliche Ruhe einkehrt. Der Körper des Mannes, der eigentlich an seinem Blutverlust gestorben sein sollte, erhebt sich langsam, und ein teuflisches Grinsen breitet sich über sein bleiches Gesicht. Er richtet sich auf, tötet alle anwesenden schlafenden Männer, springt durch die Scheibe des geschlossenen Fensters und verschwindet in der Dunkelheit des Parks...

Wird jemand Zeuge dieses Vorganges oder nimmt jemand an einem Kampf mit den durchsichtigen Tentakeln teil, so verliert er 1W10 Punkte geistiger Stabilität.

Es kann im Rahmen dieser Geschichte lediglich geschehen, das Ritual der Erben von Bacharach zu verhindern und dieses Tor zu schließen.

Die Mitglieder der Loge werden recht unterschiedlich auf den Verlauf der Ereignisse reagieren. Daraufhin werden sie, in unterschiedlichen Stadien der Verwirrung befindlich, lange Zeit damit verbringen, ihre Ziele neu zu definieren und das Geschehene zu verarbeiten.

Der Dämon wird angesichts ihres Versagens dazu übergehen, ihnen keinen Zutritt zum Land von Bacharach zu gewähren, sie aber stattdessen mit bösen Alpträumen peinigen, welche sie nach und nach in noch tiefere Verwirrung stürzen dürften.

Besucht die Gruppe nach diesem Abend Richard von Anstetten im Krankenhaus, so wird ihnen gesagt, daß er vor wenigen Stunden aus dem Koma erwacht sei. Er braucht noch Ruhe, aber sie werden kurz zu ihm vorgelassen.

Ein schwaches Lächeln empfängt sie, sofern sie persönlich mit ihm bekannt sind. Er wird Schilderungen der letzten Ereignisse aufmerksam lauschen, am Schluß jedoch sehr finster dreinschauen.

Falls es stimmt, was sie sagen, dann habe ich eine schlechte Nachricht für sie...Der Händler, von dem ich diese Statue kaufte...er sagte...nun ja, daß sie kein Einzelstück sei...es gibt noch sechs Schwestern dieses Engels, doch niemand weiß, wo sie verblieben sind...“

Dieses Schlußwort wird die Spieler hoffentlich dazu bringen, erst einmal kräftig zu schlucken. Sie werden sicherlich vermuten, daß die anderen Figuren eine ähnliche Wirkung verursachen, wie die gefundene. Daß dies nicht so ist, wissen wir aus der Geschichte der Statue. Doch niemand sonst weiß es. Und vielleicht ist die von mir überlieferte Geschichte ja auch nur ein Hirngespinnst, um die wahre Existenz der anderen Figuren, der anderen Torwächterinnen von Bacharach, zu verschleiern, damit die Dämonen weiter ihre sinistren Pläne schmieden können, um die Welt in die Zeit zurückzusetzen, als die Sterne noch richtig standen...

## Handout 2



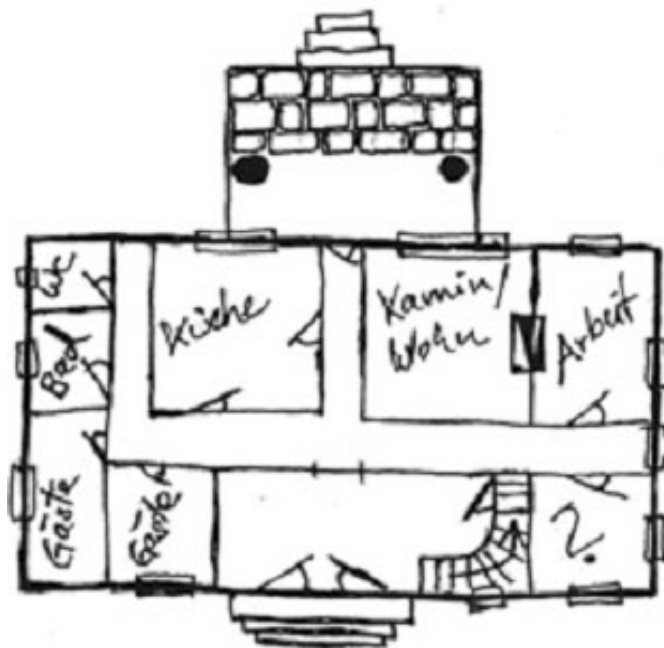
## Handout 3

### Handout 1 (Klartext-Version, diese nicht den Spielern aushändigen !)

Sehr geehrter Herr von Anstetten,

Hiermit möchte ich Ihnen offenlegen, dass ich sie schon längere Zeit beobachte und somit, was Ihnen wahrscheinlich klar sein dürfte, über Ihre Probleme Bescheid weiss. Mein verwerfliches Tun bereitet mir nun Verdruß. Als Verursacher des ganzen Schreckens vom 1. Januar Dienstag will ich Ihnen helfen und würde vorschlagen, dass wir uns treffen an der großen Uhr vor dem Bahnhofseingang um 6 Uhr früh, Am 12. Seien sie pünktlich.

Ein Freigeist



Sehr geehrter Herr v. Anst

Hiermit möchte ich  
dass ich sie schon be-  
obachte und somit, was  
scheinlich klar sein dürfte  
ihre Probleme  
nicht verwerfe.

S. Als

an Dienstag

würde vorschläge

an der großen  
Lafseingang um 8U  
Seien sie pü

kin - .00