

Schattenspiele

von Jens Ullrich

Vorbemerkungen

„Schattenspiele“ ist ein Kurzabenteuer für Shadowrun 3.01D und ist als Horrorabenteuer konzipiert. Daher sollte bei der Auswahl der Charaktere darauf geachtet werden, dass sie auch empfänglich für diese Stilrichtung sind. Die Spieler emotionsloser, gefühlskalter Charaktere werden vermutlich weniger Freude an dem Szenario haben. Dieses Abenteuer nimmt Anleihen beim Multiuserun „Haus der Angst“, daher ist es ungünstig dieses Abenteuer zu leiten, wenn der Multiuserun bereits bei den Spielern bekannt ist.

Da dieses Abenteuer im Rhein-Ruhr-Megaplex in den ADL startet, sind hiesige Runner sinnvoll. Es lässt sich aber auch leicht für Seattle oder andere Regionen adaptieren. Für das Abenteuer werden das Grundregelwerk, *Critter* und *Brennpunkt: ADL* benötigt, das *Jahr des Kometen* ist hierbei zusätzlich empfehlenswert. Die bei www.shadowrun.de online verfügbare Spielhilfe *Horror in Shadowrun* kann für diesen Run auch von großem Nutzen sein.

Die Hintergrundgeschichte

Vier Ganger von den Marauders aus Köln-Chorweiler stellen bei einem Saufgelage im Kölsche Jung einen brillanten Plan auf. Sie wollen endlich mal DEN Coup durchziehen, und zwar indem sie irgend ein Gör von einem reichen Kerl entführen und ordentlich Knete von ihm erpressen. Mit diesem ausgeklügelten Plan fahren sie am nächsten Nachmittag ins Naherholungsgebiet Fühligen und schnappen sich das nächstbeste Kind, das nach Geld aussieht. Nachdem sie anhand der Sachen, die das Mädchen dabei hat, die Telekom-Nummer ihres Vaters heraus gefunden haben, rufen sie bei ihm an, fordern eine Millionen Euro Lösegeld und verstecken sich mit der Kleinen in einem ehemaligen Krankenhaus in einer der schmutzigsten Ecken Chorweilers.

Was sie nicht wissen, ist: Das Mädchen, Lisa Laudage, ist die Tochter von Thomas Laudage, der wiederum Buchhalter bei dem stadtbekanntem Kredithai und Spekulanten Frank "die Hand" Olenhusen ist. Dieser vermutet, dass sich hinter der Entführung einer seiner Konkurrenten verbirgt und setzt nun einige Hebel in Bewegung, um ohne Aufsehen und ohne Polizei das Mädchen wieder Heim in den Schoß der Familie zu bringen.

Zur gleichen Zeit haben sich die vier Ganger mit ihrem Opfer im zweiten Stock des verlassenen Krankenhausgebäudes versteckt. Als es dunkel wird, machen sie jedoch eine ausgesprochen unangenehme Erfahrung.

Angelockt durch die Hintergrundstrahlung, die über dem Gebäude hängt, hat sich ein Nachtschatten, der sich vom Joch seines Beschwörers befreien konnte, in diesem Gemäuer eingenistet. Auf der Suche nach Opfern stößt er auf die Ganger. Er beginnt sie mit leisen Stimmen in ihren Köpfen zu traktieren, erschreckt sie mit allerlei Tricks und versetzt sie nach einiger Zeit in Angst und Schrecken. Bei vier panischen Gängern mit automatischen Waffen in einem Raum sind die Konsequenzen absehbar. Nachdem der Geist ihre letzte Lampe zerschlagen hat, beginnen die vier wild um sich zu schießen. Während dabei drei das Zeitliche segnen, kann der letzte in einen Nebenraum fliehen und wird dort vom Nachtschatten eingesperrt. Hier beginnt nun für ihn ein mehrstündiges Martyrium. Das völlig verängstigte Mädchen bleibt zwischen den Toten zurück.

Nach etwa einer Stunde tauchen jedoch andere Bewohner des Krankenhauses auf, eine Gruppe Ghule, die sich im Keller des Gebäudes häuslich eingerichtet hat. Sie finden die drei Leichen und das Mädchen, schleifen die blutigen Leichname den Flur entlang zum Aufzugschacht und werfen sie herunter, um sich das Tragen über das Treppenhaus zu sparen. Von dort schleppen sie die Toten in ihr Versteck im Heizungskeller. Außerdem nehmen sie auch Lisa erst einmal zu sich mit in den Keller, um ihren Anführer, den Ghul Bob, zu fragen, was mit ihr geschehen soll.

Etwa zu diesem Zeitpunkt werden auch die Runner von ihren Schiebern angerufen. Ihre Dienste werden verlangt.

Sags ihnen ins Gesicht

Schmierige Wärme liegt über dem Plex. Nach Wochen der brütenden Hitze und einer dichten Glocke aus Smog und Ozon scheint sich die Luftfeuchtigkeit in den letzten Tagen bis an das absolute Maximum des Möglichen heran getastet zu haben. Obwohl langsam die Sonne untergeht, will es so recht nicht kühler werden und wer eine Klimaanlage mit Luftfilter hat, vermeidet jeden Schritt vor die Türe. Zum Glück versprechen die dichten, schwarzen Wolken im Westen baldige Kühlung, auch wenn die Feuchte des nahenden Gewitters die Situation momentan nicht grade rosiger erscheinen lässt. Inmitten der klebrigen Trägheit meldet sich das Telekom. Dein Schieber...

Ihr Schieber erläutert den Charakteren, dass sie sich mit einem Schmidt in Jake's Inn im Kölner Zentrum treffen sollen, wenn sie einen Job wollen. Es geht um eine fünfstellige Summe und es eilt.

Wenn die Charaktere bei Jake's Inn erscheinen, lese ihnen den folgenden Text vor:

Jake's Inn scheint ein typischer Fastfood-Tempel zu sein, in den Mami und Papi Lohnsklave ihre Gören schleifen, wenn sie ihnen etwas Gutes tun wollen. Der ganze Laden ist auf retro gemacht und soll wohl ein Restaurant von vor 100 Jahren darstellen. Es gibt eine lange Theke, diverse Tische mit roten Kunstlederbänken und aufgetakelte Serviererinnen in rosa Uniformen, die auf Rollschuhen durch das Lokal manövrieren. Entsprechend sieht auch das Publikum aus: Lohnsklaven, Schlipse und Tippsen mit ihren Kindern. Ein seltsamer Ort für ein Treffen...

Aufhänger

Frank Olenhusen hat die Sache persönlich in die Hand genommen und sich über seine rechte Hand, Wolfgang Peters, in aller Schnelle ein Hinterzimmer reservieren lassen, um ein paar bezahlte Schläger, unsere Runner, auf die Spur der Entführer zu setzen. Ihm sind leicht ersetzbare, anonyme Hilfskräfte lieber als seine eigenen Leute, da er immer noch befürchtet, dass jemand aus seinem Umfeld seine Finger in der Entführung haben könnte. Zu seinem Glück hat das Entführungsoffer Lisa einen speziellen Teddybären von ToyStar (einer Tochterfirma von IFMU) bei sich, der mit einem simplen Peilsender versehen ist. Das dazu passende Peilgerät hat er von Lisas Vater ausgehändigt bekommen.

Durch die große Eile konnte Peters leider nur einen Raum für Privatfeiern im "Jake's Inn" organisieren, der eher für Kindergeburtstage gedacht ist als für geheime Besprechungen. Dafür ist er dank seiner exquisiten Schallisolierung relativ abhörsicher.

Entsprechend ist Olenhusen durch das bunte und unpassende Ambiente noch gereizter als die Situation ihn sowieso schon gemacht hat.

Hinter den Kulissen

Da er den Job möglichst schnell erledigt haben will, stellt Olenhusen 100.000 Euro zur Verfügung. Ihm ist egal, wie die Runner das Mädchen besorgen und was sie mit den Entführern anstellen, einzig und alleine die physische und psychische Gesundheit des Mädchens liegt ihm am Herzen. Nicht, weil er ein Menschenfreund ist, sondern nur, weil er gegenüber seinem Buchhalter und seinen Konkurrenten zeigen will, dass er sich um seine Leute kümmert. Wegen seiner recht gereizten Stimmung ist es schwierig, mit ihm zu verhandeln.

Außerdem bügelt er alle Fragen danach, wer das Mädchen entführt hat, warum sie entführt wurde oder wieviel Lösegeld gefordert wurde, mit einem forschen "Ich denke nicht, dass sie das etwas angeht" ab. Zudem besitzt er keine Materialproben für eine rituelle Aufspürung.

Olenhusen ist mit Peters und zwei seiner Schläger anwesend, die die Besprechung überwachen sollen. Peters ist, wie man sich denken kann, sichtlich nervös und fürchtet bereits den Ärger seines Chefs, sobald die Runner verschwunden sind.

Sags ihnen ins Gesicht

Wenn die Charaktere Herrn Schmidt im "Geburtstagszimmer" gefunden haben, lese ihnen den folgenden Text vor:

Die mit einer recht passablen Schallisolierung versehene Türe öffnet sich und gibt den Blick auf den dahinter liegenden Raum frei. Einem Raum, der in erster Linie bunt ist. Wände voller Blumen und Clownsgesichtern, Luftballons, Girlanden, blinkenden Lichterketten und Luftschlangen, einem kleinen, langen Tisch, mehreren Stühlen und mitten im Raum, hinter dem Tisch, einem hochgewachsenen und für sein Alter recht kräftig gebauten Mitvierziger in einem dunkelgrauen Anzug mit einem kantig wirkenden, grauen Kurzhaarschnitt, der alleine schon durch seine ausgesprochen gereizt wirkenden Gesichtszüge einen extremen Kontrast zu seiner Umgebung bildet. Hinter ihm stehen zwei breitschultrige, typische Gorillas in schwarzen Anzügen und weiter hinten in einer Ecke sitzt etwas zusammen gekauert ein jüngerer, etwas fahrig wirkender Mann. Der Alte in der Mitte wird wohl der Schmidt sein...

Wenn die Charaktere sich eingefunden haben, lese ihnen den folgenden Text vor:

"So, schön dass sie endlich hier sind. Da ich es eilig habe, möchte ich mich kurz fassen. Ich habe Sie hierher bitten lassen für eine relativ einfache Aufgabe. Ich möchte, dass Sie mir schnellstmöglich eine junge Dame namens Lisa Laudage wieder beschaffen, die von mir Unbekannten entführt wurde. Ich biete ihnen dafür insgesamt 100.000 Euro. Ihre Spur aufzunehmen sollte für Sie kein Problem darstellen, da sie ein Spielzeug mit einem Peilsender bei sich führt. Einen passenden Empfänger werden wir ihnen bereitstellen. Da wir ihre Spuren bis an den Rand von Köln Chorweiler verfolgen konnten, benötigen wir Personen mit ihren Fähigkeiten, um sie zurück zu bringen. Mir ist egal, was mit den Entführern passiert und welche Mittel sie verwenden müssen, um ihrer habhaft zu werden. Einzig und alleine ist wichtig, dass diesem Kind nichts geschieht. Es darf nicht betäubt, bezaubert, vergiftet oder sonstwie in seiner physischen und psychischen Gesundheit beeinträchtigt werden. Habe ich mich da ausreichend deutlich ausgedrückt?"

Hinter den Kulissen

Von ihrem Auftraggeber bekommen die Charaktere ein Foto von Lisa (einem etwa achtjährigen, zierlichen, blonden Mädchen), das Peilgerät und eine Anzahlung von insgesamt 20.000 Euro.

Ein passendes Foto lässt sich dank Google oder anderen Suchmaschinen relativ leicht finden und ausdrucken und gibt so ein praktisches Handout ab. Das Peilgerät hat ein lilafarbenes Plastikgehäuse, einen runden Monitor und einen Knopf zum An- und Abschalten. Zurzeit zeigt der Monitor außer einem kleinen Aktiv-Icon nichts an. Anzumerken ist, dass der Peilsender im Teddybären relativ schwach ist und nicht zuletzt dank des bald einsetzenden Unwetters erst in einigen hundert Metern Abstand empfangen werden kann. Außerdem kann man an dem Empfänger nicht ablesen, welche Frequenz der Peilsender besitzt, und da es sich hierbei um eine ziemlich billige Konstruktion handelt, ist es gut möglich, dass der Empfänger kaputt geht, wenn man versucht das Gehäuse aufzubrechen. Ob man den Charakteren erlaubt weitere Empfänger zu bauen oder entsprechend zu programmieren bleibt hier ganz der Entscheidung des Spielleiters überlassen.

Ritt in die Dunkelheit

Was geht, Chummer?

Nach der üblichen Besprechung im Jake's Inn geht der Schmidt. Jetzt können sich die Charaktere erst einmal vorstellen, beschnuppern und erste Pläne schmieden. Nach den üblichen Vorbereitungen geht es dann früher oder später mit dem Peilsender los Richtung Chorweiler. Zur gleichen Zeit zieht sich das Gewitter über Köln weiter zusammen.

Sags ihnen ins Gesicht

Während sich die Dunkelheit der Nacht über der Stadt zusammen zieht, fallen die ersten, dicken Regentropfen aus den schwarzen Wolken über euch, denen nach einigen Sekunden ein wahrer Wolkenbruch folgt. Von fernem Donnern untermalt prasselt der Regen auf die Stadt nieder. Endlich die lang ersehnte Abkühlung, auch wenn der Regen eine Menge aus der Luft gewaschenen Dreck auf euch nieder fallen lässt.

Hinter den Kulissen

Wie auch immer die Charaktere die Suche in Chorweiler gestalten, ob sie mit einem Mietwagen fahren, eigene Fahrzeuge nehmen oder sogar zu Fuß gehen, früher oder später schlägt das Peilgerät zum ersten Mal aus. Der starke Regen verringert zwar die Reichweite des Peilsenders, aber er treibt auch all das Gesindel und die Gangs in ihre Unterschlüpfen, so dass die Charaktere ohne Schwierigkeiten durch das stockdunkle, herunter gekommene Viertel fahren können. Dank der gähnenden Fensterlöchern in alten, mit Graffiti und Gang-Tags beschmierten Plattenbauten, der demolierten Autowracks, schlammigen Schlaglöcher und verlassenem Straßensperren kann man hier durch passende Beschreibungen bereits eine beklemmende Atmosphäre schaffen.

Wenn die Charaktere dem Ausschlag des Peilgerätes folgen (ein Leuchtpunkt auf dem runden Display zeigt immer in die Richtung des Senders), gelangen sie bald zum Sankt-Petrus-Krankenhaus, das als vierstöckiger Plattenbau vor ihnen aufragt. Dem Peilgerät zufolge befindet sich hier das Mädchen... oder zumindest der Teddybär.

Die Daumenschrauben anziehen

Durch einen Stadtteil zu fahren, der nur von den Ärmsten der Armen bewohnt wird, ist nicht ganz ohne Risiko. Ganger und andere Kriminelle könnten auf die Idee kommen, dass die Fahrzeuge, die in ihrem Turf herum kurven, eine leichte Beute sein können und vielleicht sind sie trotz des Regens motiviert genug, zumindest einige Schüsse aus dem Hinterhalt abzugeben oder sogar einen Überfall zu wagen.

Keine Panik!

Bis hierhin ist der Weg der Charaktere relativ vorgegeben. Vielleicht informieren sie sich vorher noch über Lisa, Chorweiler oder ihren Auftraggeber, rüsten sich noch aus, besorgen sich Fahrzeuge oder treffen sonstige Vorbereitungen. Im Endeffekt bleibt ihnen aber nicht viel anderes übrig, als mit dem Peilsender nach Chorweiler zu fahren und dem ersten "Ping" des Gerätes zu folgen, das sie dann zum Krankenhaus führt.

Natürlich verliert das gesamte Szenario sehr an Gruseffekt, wenn sich ein Magier projiziert und einfach mal das komplette Gebäude von oben bis unten anschaut. Um dies zu vermeiden, sollte man mindestens einen Shedim in der Nähe oder im Krankenhaus positionieren. Seine Anwesenheit ist leicht zu erklären, immerhin dürfte über einem Krankenhaus auch nach Jahren noch eine gewisse Hintergrundstrahlung von Leiden und Tod liegen, die ein solches Geschöpf anlocken könnte. Die Hintergrundstrahlung kann daher für Chorweiler bei einer Stufe von 1, in der Umgebung des Krankenhauses sogar bei einer Stufe von 2 festgesetzt werden. Sollte der Magier trotzdem weiter im Krankenhaus herum stöbern, kann man den Shedim gerne den Körper des Magiers übernehmen lassen, was ein Abenteuer für sich bedeuten könnte. Es sollte aber ausreichend sein, dem Spieler, zum Beispiel nach einer Probe auf Magiethorie, zu erläutern, was es mit Shedim aus sich hat. Wird hingegen der Nachtschatten zu früh aufgestöbert, wird es für den Spielleiter sehr schwer werden, eine Gruselstimmung durch die Furcht vor dem Unbekannten aufzubauen.

Besuchszeit

Was geht, Chummer?

So bald die Runner das Krankenhaus betreten, kann die Show beginnen. Da die Charaktere ab hier relativ frei agieren können, folgt nun eine Beschreibung des Gebäudes und des zu erwartenden Plots und einige Hinweise, wie man lenkend in das Treiben der Charaktere eingreifen kann.

Hinter den Kulissen

Allgemein gesprochen ist das Krankenhausgebäude im Zustand schleichenden Verfalls. Nachdem es vor Jahren geschlossen und komplett ausgeräumt wurde, liegt es in einer Art Dornröschenschlaf, der nur ab und an durch Vandalen und Squatter gestört wird. Die meisten Fenster sind blind oder zerschlagen, genauso wie die Glastüren im Haupteingang und bei der Ambulanz. An einigen Stellen liegt Müll herum, einige Platten der Zwischendecke sind heraus gefallen, die Lampen sind zertrümmert und baumeln zum Teil herunter, an einigen Stellen ragen Kabel aus Decke und Wänden und selbstverständlich liegt mangels Stromversorgung totale Dunkelheit über dem kompletten Gebäude. Fast die gesamte Einrichtung ist entfernt worden, so dass man oft nur erahnen kann, wozu die einzelnen Räumlichkeiten früher einmal gedacht waren. Nur hin und wieder finden sich einzelne völlig verloren wirkende Einrichtungsgegenstände wie skelettartige Bettgestelle, einzelne Nachtschränken und ähnliches mehr. An vielen Stellen wuchert Schimmel über Decken und Wände und überall hört man das Tropfen von eindringendem Regen. Sollte einer der Charaktere eine Allergie gegen Schimmelsporen haben oder Phobien vor Insekten, Spinnen, Mäusen oder Ratten, so ist hier ein erstklassiger Ort, um diese Nachteile auszuleben.

Astral ist das Krankenhaus ziemlich verschmutzt. Während die Hintergrundstrahlung in Chorweiler zwischen 1 und 2 schwankt, steigt sie innerhalb des Krankenhauses stellenweise sogar auf 3 an, besonders um den Raum herum, indem der Ganger gefangen ist.

Das Areal

Das Krankenhaus besitzt inklusive Erdgeschoss und Keller fünf Stockwerke:

Das Erdgeschoss

Im Erdgeschoss befanden sich früher die Notaufnahme, der Haupteingang, diverse Büros für Ärzte, Seelsorger und die Verwaltung und einige Untersuchungsräume. Die Büroräume kann man aber eigentlich nur vom Rest unterscheiden, da sie über mittlerweile fleckigen, sich ablösenden Teppichboden verfügen.

Der erste Stock

Im ersten Stock befand sich vor Jahrzehnten die chirurgische Station, was man anhand einiger weniger Beschriftungen erkennen kann. Sie umfasst dutzende Patientenzimmer, einzelne Aufenthaltsräume, ein Schwesternzimmer mit kleiner Küche, Badezimmer etc. Auch hier sind alle Räume ausgeräumt und in schlechtem Zustand.

Der zweite Stock

Hier befand sich früher einmal die internistische Station. Der zweite Stock sieht im Endeffekt genauso aus wie der erste. Der einzig relevante Unterschied findet sich im mittleren Gebäudetrakt. Hier findet sich auf der einen Seite des Gangs die ehemalige Unterkunft der Ganger, auf der anderen der abgeschlossene Raum, in dem der letzte überlebende Ganger vor sich hin vegetiert.

Die Unterkunft ist ein normales Patientenzimmer, in dem jedoch mehrere alte Matratzen, ein zerschlagener Klappstuhl, allerlei selbsterhitzender Soyfrass und dazu eine Menge Projektilhülsen zu finden sind. Die Wände sind von Einschusslöchern verschiedener Kaliber übersät und drei große Blutlachen haben sich ausgebreitet, von denen Schmierspuren auf den Flur und von dort aus bis zum Fahrstuhlschacht am Ende des Blocks führen. Wenn man hier sucht, wird man unter einer der Matratzen versteckt auch Lisas Teddybär mit dem Peilsender finden.

Die Türe des Raums gegenüber wird durch ein Aluminiumrohr blockiert, das um die Klinke gewickelt ist. Offenkundig stammt das Rohr vom zertrümmerten Klappstuhl und ist mit ein wenig Kraftaufwand zu entfernen. In diesem Raum ist zur Zeit der letzte lebende Ganger gefangen.

Der dritte Stock

Im dritten Stock befand sich früher die Pädiatrie und die Gynäkologie. Auch hier sieht es aus wie im ersten Stock.

Der Keller

Der Keller wird durch graue, ungestrichene Betonwände dominiert, an dem diverse Rohre und Leitungen entlang führen. Der Boden steht an den meisten Stellen einige Zentimeter unter Wasser und die Luft riecht abgestanden und faulig. Im nördlichen Trakt befindet sich die alte Küche der Klinik inklusive Kühl- und Lagerräumen. Im mittleren Trakt sind Aktenarchive, die kleine Leichenhalle und das Archiv für Röntgenaufnahmen zu finden und im südlichen Trakt sind leere Räume, deren Funktion nicht zu erkennen ist.

In den Archiven stehen rechtwinklig zur Rückwand des Raums Reihen von Regalen voller schimmelig, verrotteter Patientenakten und Ordner mit uralten Röntgenbildern, während sich in der Leichenhalle die Kühlkammer mit vier Einschüben (oder zufälligerweise genau so vielen Einschüben, wie Charaktere in der Runnergruppe sind) und ein rostiger Seziertisch befinden.

Der Boden des Aufzugschachtes, der am östlichen Ende des mittleren Trakts liegt, ist zudem mit einer großen Zahl zum größten Teil zerschlagener menschlicher Knochen bedeckt, da die Ghule diesen Platz als Müllhalde nutzen.

Im Querschnitt sind die Heizungs- und Klimasysteme untergebracht. Im großen Boilerraum der Zentralheizung haben sich die Ghule eingenistet.

Das Dach

Das Flachdach der Klinik bietet eine erstklassige Aussicht auf das Gewitter, das sich gerade über dem Rhein-Ruhr-Plex austobt. Regen strömt wie aus Kübeln herab und bildet auf dem Schotterbelag des Daches große Pfützen. An der oberen, rechten Ecke des Daches haben sich fünf Gargyle nieder gelassen (siehe *Die Bewohner*).

Der allgemeine Plot

Da sich die Charaktere absolut frei im Krankenhaus bewegen können, sollte man sie durch positive Motivation dazu bringen, die entsprechenden Wegpunkte des Abenteuers in der richtigen Reihenfolge abzugehen.

Ihr Ziel ist es, Lisa zu finden, daher werden sie dem Signal des Teddybären folgen. Möchten sie jedoch vorher das ganze Haus durchsuchen, können einige Schmerzensschreie des Gangers im zweiten Stock die Charaktere leicht daran erinnern, dass sie sich beeilen sollten, besonders wenn sie so entstellt klingen, dass man nicht zuordnen kann, ob sie von einem Kind oder von einem erwachsenen Mann stammen. Sind die Charaktere erst einmal unterwegs in den zweiten Stock, kann der Nachtschatten langsam mit seinem Spiel beginnen. Genaueres dazu findet sich unter *Tips zum Grauen*. Anhand der Spuren im Versteck der Ganger (die Einschusslöcher und Hülsen, der Teddybär und die Blutspuren, die zum offenen Aufzugschacht führen), sollten sie schließen können, dass hier Leichen durch den Flur geschleift und in den Aufzugschacht geworfen wurden. Wenn sie den Schacht herunter schauen, entdecken sie den Knochenberg am Boden des Schachtes, was kaum ein schöner Anblick ist.

Gleichzeitig können sie natürlich auch den Ganger aus seinem Gefängnis befreien, der immer wieder an der Türe kratzt und leise wimmert. Hierbei könnte der Nachtschatten einem Charakter per Einflüsterung auffordern „das Biest endlich frei zu lassen“, was die Entscheidung die Türe zu öffnen sicher nicht leichter macht.

Sags ihnen ins Gesicht

Sollten die Charaktere die Türe öffnen, lese ihnen folgenden Text vor:

Nachdem ihr das Alurohr von der Klinke entfernt habt, drückt ihr vorsichtig die Türe auf. Eine Gestalt, im ersten Augenblick scheinbar so groß wie ein Kind, aber sehr viel breiter, kippt euch stöhnend entgegen. Ein stämmiger Ork, der anscheinend neben der Türe gekniet hat, fällt in den Flur und bleibt auf dem Gesicht liegen. Blutflecken schimmern auf seiner Lederjacke und selbst auf den ersten Blick ist zu erkennen, dass er übel zugerichtet ist. Seine Schulter wirkt irgendwie nach hinten verdreht, Blut sickert aus Platzwunden an seinen Schläfen und seine Hände... von den Fingern scheint kaum mehr etwas übrig zu sein, blutüberströmte, mit grauem Staub bedeckte Knochenstümpfe ragen aus zerschundenen Fingergliedern hervor. Als ihr ihn umdreht, könnt ihr in sein gequältes Gesicht sehen. Ein Hauer ist abgebrochen, seine Nase zertrümmert, der Unterkiefer sitzt so schief, dass er nur gebrochen sein kann, und sein rechtes Auge ist zu geschwollen. Doch am beunruhigsten wirkt das andere Auge, das euch weit aufgerissen anstarrt.

Sollten die Charaktere sich im Röntgenraum umsehen, lese ihnen folgenden Text vor:

Der Raum ist bis auf ein uraltes, verbeultes Röntgengerät und den zertrümmerten Resten einiger Möbelstücke leer. Die Fenster sind mit verbeulten Kunststoffplatten verschraubt und die Türe ist etwas eingedrückt. Bei genauerem Hinsehen fallen euch nicht nur Blutschmierer und tiefe Schrammen in der Türe auf, sondern auch tiefe, blutige Kratzspuren direkt neben dem Türrahmen in der Betonwand.

Der allgemeine Plot, Teil 2

Nun geht es in den Keller. Natürlich können die Charaktere vorher auch noch den Rest des Gebäudes untersuchen und unter Umständen motiviert der Nachtschatten die Charaktere auch dazu, indem er sie mit der leisen Stimme eines kleinen Mädchens darum anfleht, „sie vom Dach zu holen“, einzig, um sie mit den Gargylen zusammen prallen zu lassen.

Wenn die Charaktere im Keller angelangt sind, treffen sie früher oder später das Ghulmädchen (siehe *Die Bewohner*) auf dem Gang vor dem Heizungsraum.

Sags ihnen ins Gesicht

Wenn die Charaktere auf das Ghulmädchen treffen,, lese ihnen folgenden Text vor:

Einige Schritte vor euch, von euch abgewandt auf einem alten Brett hockend, bemerkt ihr ein kleines, schwarzhaariges Mädchen in einem schmutzigen Kleid. Nach einigen Sekunden richtet es sich auf und dreht sich zu euch um. Ihre weißen Augen starren euch an, während ihre aufgesprungenen Lippen auf ihrem bleichen, kindlichen Gesicht ein Lächeln formen, das schiefe, gelbe Zähne enthüllt. Sie streckt euch ihre geöffnete Hand entgegen, deren Finger viel zu lang, geradezu spinnenartig wirken und in gelblichen, klauenartigen Fingernägeln enden. Auf ihrer Handfläche schimmern sieben Zähne... menschliche Zähne.

Der allgemeine Plot, Teil 3

Das Ghulmädchen an sich ist harmlos, kann aber leider nicht sprechen. Wenn die Charaktere versuchen sich mit ihm zu verständigen oder es bedrohen, läuft es zum Heizungskeller, wo es die anderen Ghule warnt. Versuchen sich die Charaktere dem Mädchen zu nähern, wird es genauso immer weiter Richtung Heizungskeller zurück weichen. Beim Heizungskeller angekommen treffen die Charaktere auf den Rest der Sippe, der sich im Boilerraum auf ihr Kommen vorbereitet hat. Frauen und Kinder verstecken sich hinter den großen Boilern und Heizkesseln, während die Männer mit Äxten, Bleirohren und den gefundenen Schusswaffen der Ganger (MPs und eine Schrotflinte) auf die Charaktere warten. Vor den anderen Ghulen, mitten im Raum, steht der Älteste der Sippe (siehe *Die Bewohner*), um zumindest zu versuchen, mit den Besuchern zu reden und gegebenenfalls durch sein Opfer den anderen eine Flucht zu ermöglichen.

Sags ihnen ins Gesicht

Wenn die Charaktere auf die Ghule treffen,, lese ihnen folgenden Text vor:

Als ihr in den Raum schaut, offenkundig der Heizungskeller der Klinik, seht ihr mehrere Ghule, bewaffnet mit Äxten, Knüppeln und einigen Schusswaffen, die euch anscheinend schon erwartet haben. Weiter hinten auf einem Tisch liegt ein toter Ork in ähnlichen Lederklamotten wie der Kerl, den ihr oben gefunden habt. Hinter großen Heizkesseln könnt ihr einige Ghulfrauen erahnen, doch was euren Blick richtiggehend zu fesseln scheint, ist die Person, die mitten in diesem Raum steht und euch mit leeren Augen anschaut.

Natürlich kennt ihr Ghule aus dem Trideo. Dort sind es gefährliche, hirnlose Fressmaschinen, und es sind immer kräftige, junge Kerle. Dieser Ghul aber ist alt. Sehr alt. Sein bleiches, mit Pusteln übersätes Gesicht scheint nur aus Falten zu bestehen und seine von Tränensäcken untermalten, weißen Augen fixieren euch. Trotz seiner schwächlichen, gebeugten Gestalt, seiner abgerissenen Kleidung und seinem kahlen, nur mit einigen letzten, schneeweißen Strähnen gekrönten Haupt strahlt er auf eine bizarre Art und Weise die Würde des Alters aus.

Der allgemeine Plot, Teil 4

Da die Ghule mehr oder weniger retadiert sind, fällt eine Kommunikation denkbar schwer. Zum Glück taucht genau jetzt Bob, der Ghul, auf, der durch das Kellerfenster eines anderen Raums geklettert ist und einen Sack mit Leichteilen den Kellerflur entlang in Richtung Heizungskeller schleift. Wenn er die Charaktere bemerkt, versucht er sich erst einmal durch forsches Auftreten in eine gute Position zu bringen, immerhin weiß er, dass im Heizungskeller seine Familie lebt. Da in der ADL auf Ghule Kopfgeld ausgesetzt ist, geht er erst einmal davon aus, dass die Charaktere Critterjäger sind. Sobald er aber heraus bekommt, dass die Charaktere aus einem anderen Grund hier sind, versucht er sie mit der Erklärung abzuwimmeln, dass sich mit Sicherheit hier keine kleinen Mädchen herumtreiben. An diesem Punkt ist eine gewisse soziale Kompetenz der Charaktere gefragt: Wenn sie nicht einfach die Ghule nieder machen (und dabei höchst wahrscheinlich auch Lisa), sondern versuchen mit dem Alten oder Bob zu reden, stehen die Chancen gut, dass Bob, so bald er herausgefunden hat, dass Lisa tatsächlich im Heizungskeller ist, das Mädchen heraus gibt, gegebenenfalls gegen eine gewisse „Aufwandsentschädigung“.

Keine Panik

Eigentlich ist diesem Plot relativ einfach zu folgen. Sie müssen in den zweiten Stock, der Blutspur nach, in den Keller, zu den Ghulen, mit Bob reden und schon sind sie fertig. Es ist überhaupt kein Problem, wenn sie dazwischen ihre Zeit damit verbringen, sich mit dem Nachtschatten und seinen Spielereien herum zu ärgern, sich mit den Gargylen anzulegen oder das gesamte Gebäude zu erkunden. Wenn die Charaktere, notfalls gelotst von dem schreienden Ganger, den Unterschlupf der Ganger gefunden haben, können die Charaktere den Plot sogar

nur durch einfaches herumlaufen lösen. Das Hauptaugenmerk liegt schließlich weniger auf dem eigentlichen Plot, sondern auf der Atmosphäre der Unsicherheit und Angst, die der Nachtschatten und die ganze Situation erzeugen.

Die Daumenschrauben anziehen

Sollte zu erwarten sein, dass die Charaktere aus welchen Gründen auch immer sofort auf Sicht auf jeden Ghul schießen, den sie vor die Flinte bekommen, oder sollte der Wunsch bestehen, das Gefahrenniveau des Abenteurers noch um einiges zu erhöhen, kann man die eher friedlichen Ghule gegen ein kleines Nest von Schabengeistern inklusive Schamane oder Königin austauschen, die sich im Heizungskeller breit gemacht und das im Krankenhaus herum irrende Mädchen als willkommenen neuen Wirtskörper mit in den Keller genommen haben. Sie könnten auch die Leichen der Ganger als Futter weg geschleift haben und trauten sich nicht am Ganger im Röntgenraum zu vergreifen, weil sie die Präsenz des Nachtschattens spürten. Bei dieser Variante sollte aber klar sein, dass hier das Abenteuer von einem eigentlich harmlosen Gruselsetting schlagartig in eine weitaus gefährlichere Richtung umschlägt.

Wählt man die Variante mit den Ghulen, aber die Charaktere greifen die Sippe trotzdem an, wird es zu einem heftigen Gefecht kommen, das die Ghule höchst wahrscheinlich verlieren werden. Sollten die Charaktere mit Handgranaten und ähnlichen Flächenwaffen herum hantieren oder schlichtweg nicht darauf achten, auf wen sie nun genau feuern, dürfte Lisa dieses Inferno kaum überstehen. Die Charaktere hätten damit ihren Auftrag verpatzt, aber das kann ja bisweilen vorkommen. Außerdem besteht natürlich dabei auch die Chance, dass sich der eine oder andere Charakter mit der Krieger-Variante des MMVV-Virus infiziert.

Tips zum Grauen

An dieser Stelle sei dem Leser noch einmal der Artikel *Horror in Shadowrun* auf der offiziellen deutschen Shadowrun-Homepage www.shadowrun.de ans Herz gelegt. Grundlegende Techniken und Konzepte für das Leiten eines Horrorszenarios werden in dieser Spielhilfe näher erläutert.

In unserem speziellen Fall baut der Horror auf der beunruhigenden Umgebung und einem sich durch die Aktivitäten des Nachtschatten steigenden Spannungsbogens auf.

Die Umgebung ist ein altes, leer stehendes Krankenhaus, das die Charaktere mitten in der Nacht erkunden müssen, während draußen ein Gewitter tobt. Hier sollte man als Spielleiter viel Wert auf ausgiebige, stimmungsvolle Beschreibungen des Settings legen. Verfall, Schimmel, das ferne Tropfen von Wasser, der prasselnde Regen, Blitze, die die Räumlichkeiten für Sekundenbruchteile erhellen, und Donnertrollen sollten ein beunruhigendes, gruseliges Ambiente erschaffen.

So bald sich die Charaktere auf den Weg in den zweiten Stock machen, kommt der Nachtschatten ins Spiel. Am besten sucht man sich als Spielleiter einen Spieler aus, der besonders empfänglich für Grusel erscheint. Auf dessen Charakter wird sich der Nachtschatten besonders konzentrieren. Er beginnt hierbei mit schattenhaften Bewegungen oder leisen Geräuschen, die jeweils immer nur dieser Charakter mit bekommt, und steigert dann langsam das Niveau, indem er leise, unverständlich flüsternde Stimmen in seinen Verstand projiziert. Der Charakter sollte ruhig an seiner geistigen Gesundheit zweifeln. Ab jetzt kann er dem Charakter auch ab und an als Schatten an der Wand erscheinen, zu dem offenkundig der Körper fehlt und verschwunden ist, sobald man andere Charaktere darauf aufmerksam macht. Auch leise Kinderlieder wie „Maikäfer flieg“ in den Geist des Charakters projiziert verfehlen ihre Wirkung selten.

Ab jetzt kann der Nachtschatten auch langsam physisch aktiv werden und damit jeden Zweifel ausräumen, dass es sich vielleicht bloß um eine Wahnvorstellung handelt.

So kann er dank Psychokinese einen Rollstuhl von einem Raum in den gegenüberliegenden schieben, während die Charaktere einige Meter weiter auf dem Flur stehen, diesen dann aus dem Fenster heben und in einen anderen Raum stellen, so dass, sobald die Charaktere in dem Raum nachschauen, der Rollstuhl verschwunden scheint.

Er kann sie mit leisem Klappern oder Schritten auch in einen Raum locken, in dem ein einzelnes Krankenhaus-Nachttischchen mitten im Raum steht, in dessen Schublade eine tote und mittlerweile im fortgeschrittenen Zustand der Verwesung befindliche Taube auf ihre Entdeckung wart.

Wenn die Charaktere länger brauchen, kann er auch mit einem alten Filzstift die Wände, den Boden und die Decke eines Raums mit Strichmännchen bemalen, die wie Kinderzeichnungen wirken, außer dass sich diese Strichmännchen gegenseitig zu massakrieren scheinen. Vielleicht erinnert die eine oder andere Zeichnung aufgrund markanter Attribute wie bestimmter Kleidung oder ähnlichem an einen der Charaktere.

Besonders dankbar ist es für solche Einzelszenen natürlich, wenn sich die Charaktere trennen, zum Beispiel um das Gebäude schneller durchsuchen zu können.

Text zu „Flieg, Maikäfer, flieg“
Flieg, Maikäfer, flieg.
Dein Vater ist im Krieg.
Die Mutter ist im Pommerland,
Pommerland ist abgebrannt.
Flieg, Maikäfer, flieg.

Wenn der Nachtschatten die Daumenschrauben anziehen will, kann er das Spiel mit dem letzten Ganger mit einem der Charaktere wiederholen. Mit einigen leisen Geräuschen kann er versuchen einen von ihnen in einen Raum zu locken, die Türen schließen und die Klinken abreißen. Sollte der Charakter eine Taschenlampe oder eine andere Lichtquelle mit sich führen, sollte der Nachtschatten sich zuerst als Schatten an der Wand zeigen, sich dann von der Wand lösen, feste Gestalt annehmen, auf den Charakter zu gehen und dann mittels Psychokinese die Lichtquelle zerschlagen. Sobald der Charakter nun in totaler Dunkelheit steht, beginnt der Nachtschatten *Grauen* auf den Runner zu wirken, das grenzenlose Furcht vor der Dunkelheit erzeugt und vor dem, was in der Dunkelheit lauert und noch schwärzer ist als sie selbst. Besonders wenn der Nachtschatten den Charakter im obersten Stockwerk oder im Keller einsperrt können die Konsequenzen interessant werden. Denn im dritten Stock wäre ein Sprung aus dem Fenster als Fluchtmöglichkeit mehr als schmerzhaft und alleine im Keller dürfte es einige Zeit dauern, bis die anderen Charaktere ihn finden und befreien können. Das dürfte ein ziemlicher Horrortrip für den entsprechenden Runner werden.

Parallel dazu ergeben sich durch den letzten Ganger, den Knochenfund am Boden des Aufzugschachtes und dem Aufeinandertreffen mit dem Ghulmädchen zusätzliche Schockeffekte, die man als Spielleiter mit entsprechenden Beschreibungen auskosten sollte.

Grundsätzlich kann man sich natürlich noch weitere Grusel- und Horrorelemente ausdenken. Vermutlich werden die Charaktere zum Beispiel versuchen aus den Aktivitäten des Nachtschattens symbolische Nachrichten heraus zu deuten, was man natürlich ausnutzen und die Charaktere auf bizarre oder Furcht einflößende Interpretationen der Geschehnisse vor Ort bringen kann.

Das Nachspiel

Jetzt müssen die Charaktere eigentlich nur noch die total verstörte Lisa mitnehmen, sich gegebenenfalls neue Fahrzeuge besorgen, sollten die mitgebrachten gestohlen worden sein während die Charaktere in der Klinik waren, und ein Treffen mit Olenhusen ausmachen. Die Übergabe sollte planmäßig und gegen die vereinbarte Bezahlung über die Bühne laufen.

Karma

Vergeben Sie Karma entsprechend den Regeln auf S. 244 des Grundregelwerkes. Geben Sie jedem Charakter Karma nach folgenden Kriterien:

Den Run überlebt:	1 Punkt
Lisa gerettet:	2 Punkte

Die Bewohner der Klinik

Der letzte Ganger

Mike, der letzte überlebende Ork-Ganger der Marauders in der Klinik, ist im zweiten Stock im Röntgenraum gefangen. Da er mit allen, wirklich allen Mitteln versucht hat, sich aus dem Röntgenraum zu befreien, während er durch den Nachtschatten mit der Geisterkraft *Grauen* gequält wurde, hat er zuerst versucht, die Türe einzurennen und begann danach an der Türe und dann an der Wand neben der Türe zu kratzen und zu schaben in dem so verzweifelte wie sinnlosen Versuch, sich einen Weg nach draußen, hinaus aus der Dunkelheit zu bahnen. Entsprechend ist sein aktueller Zustand: Er hat ein gebrochenes Schlüsselbein, seine Schulter ist ausgekugelt, sein Kiefer gebrochen, ein Auge angeschwollen und seine beiden Hände sind durch stundenlanges Kratzen an der Betonwand bis auf blutige Fingerstümpfe zerschunden. Geistig ist er in einem totalen Schockzustand und entsprechend nicht verhörbar. Außerdem könnte er aufgrund seines gebrochenen Kiefers nicht einmal sprechen, wenn er wollte. Stattdessen wird er seine Retter nur mit dem nicht angeschwollenen, vor Angst aufgerissenen Auge anstarren.

Durch Magie oder Drogen kann er zwar aus seinem Schockzustand gebracht werden, aber dann wird er katatonisch. Sollte jemand tatsächlich versuchen ihn mit einer Geistessonde zu befragen, wird dem entsprechenden Zauberer die Welt des Grauens aus dem Geist des Gangers förmlich entgegen springen. Die Angst vor der Dunkelheit und dem, was in ihr lauert, überdeckt wie ein lautes Dröhnen alle anderen Gedanken und Erinnerungen. Man sollte als Spielleiter diesen Versuch in einen kurzen, intensiven Horrortrip in die Tiefe einer gequälten Seele verwandeln.

Der Nachtschatten

Diese Kreatur des Wahnsinns hat sich von seinem Beschwörer los gerissen und hat sich, angezogen von der Hintergrundstrahlung des Gebäudes, im Krankenhaus eingenistet. Die Nacht verbringt dieser freie Geist in einigen Kellerräumen, sobald die Dunkelheit zurückkehrt, herrscht er aber wieder unangefochten über das gesamte Gebäude außer dem Bereich, an denen sich die Ghule aufhalten. Der Nachtschatten ist ausgesprochen intelligent und mindestens genauso bösartig. Er liebt Angst und Schmerz anderer und kennt viele Wege, diese Gefühle zu erzeugen und zu verstärken. Er weiß, welche Gefahr von erwachten Metamenschen für ihn ausgeht und vermeidet sehr geschickt bei seinen Aktivitäten gesehen zu werden. Er verbirgt sich lieber mit Verschleierung oder versucht außerhalb des Sichtfeldes solcher Personen zu bleiben, was bei seiner enormen Schnelligkeit auch kaum ein Problem darstellt. Er lässt sich nie auf einen offenen Konflikt ein, wenn er nicht absolut sicher ist, dass er diesen gewinnt. Der Nachtschatten sollte für die Charaktere eher eine schleichende, unsichtbare Bedrohung darstellen als ein simpler, zu bekämpfender Gegner. Wenn man möchte, kann man mit ihm zum Ende des Abenteuers hin aber auch einen Showdown provozieren, in dem sich der Nachtschatten mit all seinen Mitteln gegen die Charaktere wendet. Weiteres über Nachtschatten findet sich in *Brennpunkt: ADL* auf Seite 84f.

Die Stufe und Geisterenergie des Nachtschattens können frei auf das Niveau der Gruppe angepasst werden.

Werte für einen Nachtschatten der Stufe 8 mit drei Punkten Geisterenergie

Ko	S	St	C	I	W	E	R
12	11x3	12	8	8	8	8(A)	10

Initiative: 28+1W6 (Astral) / 20 + 1W6 (Physisch)

Angriffe: 14M Bet.

Kräfte: Einflüsterung, Grauen, Materialisierung, Psychokinese, Verschleierung, Verschlingen durch Schwärze

Die Gargyle

Auf dem Dach der Klinik hat sich eine kleine Sippe europäischer Gargyle, bestehend aus einem Männchen und seinen vier Weibchen, eingenistet. So lange man sie nicht provoziert, hocken sie einfach in der Nähe des nordöstlichen Dachaufgangs, sollte man sich ihnen jedoch zu sehr nähern, reagiert das Männchen aggressiv und versucht sein Revier zu verteidigen. Sollte sich der „Besucher“ nicht schnell wieder zurückziehen, wird es, unterstützt von seinen Weibchen, den Eindringling angreifen. Das Problem dabei ist, dass die fünf Kreaturen auf den ersten Blick, im Regen und der Dunkelheit, wie Gestalten in Mänteln oder unter Decken erscheinen, die dort im Regen hocken. Sollten die Charaktere also zu viel Interesse zeigen, könnte dies schmerzliche Folgen haben. Unter Umständen könnte auch der Nachtschatten die Gargyle mit Steinwürfen provozieren, wenn die Charaktere auf dem Dach herum laufen. Genaueres über europäische Gargyle findet sich in *Critter* Seite 27.

Das Männchen

Ko	S	St	C	I	W	E	R
12/9	6x3	10	-	2/5	5	6	5

Initiative: 5+2W6

Angriffe: 12S

Kräfte: Verschleierung (selbst), Steigerung körperlicher Attribute (Stärke, einmal pro Tag für [Essenz]W6 Kampfrunden), verstärkter Panzer

Die vier Weibchen

Ko	S	St	C	I	W	E	R
9/9	5x3	7	-	2/5	5	6	5

Initiative: 4+2W6

Angriffe: 10S

Kräfte: Verschleierung (selbst), verstärkter Panzer, Übler Atem

Die Shedim

Ähnlich wie der Nachtschatten hat die Hintergrundstrahlung auch einige Shedim beliebiger Stufe angezogen. Im Endeffekt sind sie nur dafür gedacht magisch aktive Charaktere davon abzuhalten, das Klinikgebäude astral zu erkunden. Sie werden die Charaktere, sollten sie auf sie aufmerksam werden, in sicherem Abstand verfolgen und mit einer Mischung aus Neugierde und Erwartung beobachten. Sollte ein Charakter trotzdem projizieren wollen, wird ein Shedim zuerst den Körper interessiert betrachten und dann versuchen ihn zu übernehmen. Sollte der magisch aktive Charakter zum Schutz seines Körpers Geister abgestellt haben, könnte dies zu einer ziemlichen Rangelei im Astralraum führen.

Sollten die Charaktere den Ganger im zweiten Stock aus welchen Gründen auch immer töten besteht eine gute Chance, dass ein Shedim seine Chance nutzt und den Körper übernimmt, sobald die Charaktere außer Sichtweite sind. Das könnte sich unter Umständen zu einem sehr unangenehmen Wiedersehen auswachsen, besonders wenn sich der Shedim mit einem gestöhnten „Warum?“ auf die Charaktere stürzt. Alles weitere zu Shedim findet sich in *Das Jahr des Kometen* Seite 92f.

Werte für einen Shedim der Stufe 4 mit Geisterenergie 1 im Körper des Orkgangers

Ko	S	St	C	I	W	E	R
13	8	11	4	4	4	4	5

Initiative: 5+1W6

Angriffe: 10M Bet. oder z.B. mit Bleirohr 11M Bet., RW+1

Panzerung: Sicherheitsjacke (5/3)

Kräfte: Immunität (Alter, Krankheiten, Gifte), Regeneration, Todesaura, Bewohnung, Zwang, Karmaentzug und/oder andere Kräfte nach Wahl des Spielleiters

Die Ghule

Die kleine Ghulgruppe, die sich im Heizungskeller eingenistet hat, besteht aus gut zwei Dutzend Mitgliedern, und zwar neben einigen kräftigen Männern auch aus Alten, Frauen und Kindern. Die drei wichtigsten Protagonisten sind „der Alte“, „das Mädchen“ und Bob.

Bob

Als einer der wenigen körperlich wie geistig kaum veränderten Mitglieder der Sippe kümmert sich Bob um die Sicherheit und die Versorgung der anderen. Er hat ihnen eingeschärft, dass sie das Krankenhaus nicht verlassen dürfen und sich, egal wie sehr es schmerzt, kein Fleisch von draußen besorgen sollen. Er besorgt sich normalerweise von einem bestechlichen Pfleger an der Uniklinik Köln Leichenteile und kümmert sich auch sonst um die Nöte seiner Sippe. Um außerhalb des Krankenhauses nicht aufzufallen trägt er farbige Kontaktlinsen und eine Perücke und verwendet manchmal billiges MakeUp, um sein Aussehen so menschlich wie möglich erscheinen zu lassen. Er ist schlau und wird alles dafür geben, um seine Sippe zu schützen. Wenn er heraus findet, dass Lisa im Heizungskeller ist, wird er dem Alten erst einmal eine Standpauke darüber halten, dass sie nichts von oben mit nehmen sollen und dann mit den Runnern feilschen, um aus der verfahrenen Situation noch ein wenig Geld machen zu können. So bald die Charaktere weg sind, wird er für seine Sippe ein neues Versteck suchen.

Der Alte

Mit über siebzig Jahren ist der Alte, von Bob auch einfach „Opa“ genannt, der älteste der Ghulsippe und ihr Chef, so lange Bob unterwegs ist. Er kann sich nur mit großer Mühe verständigen und versucht die Charaktere hinzuhalten, bis Bob kommt.

Das Mädchen

Eigentlich ist sie nur ein gut platziertes Horrorelement, das - richtig ausgekostet - für einiges an Gänsehaut sorgen kann. Das Mädchen möchte den Charakteren eigentlich nur zeigen, dass es harmlos ist, und zeigt ihnen daher ihr Spielzeug, sieben Zähne, die sie aus der Müllhalde der Sippe gefischt hat. Da sie vor den (üblicherweise bewaffneten und bedrohlich wirkenden) Runnern Angst hat, zieht sie sich zu ihrer Mutter in den Heizungsraum zurück sobald sich die Charaktere ihr nähern oder mit ihr reden wollen.