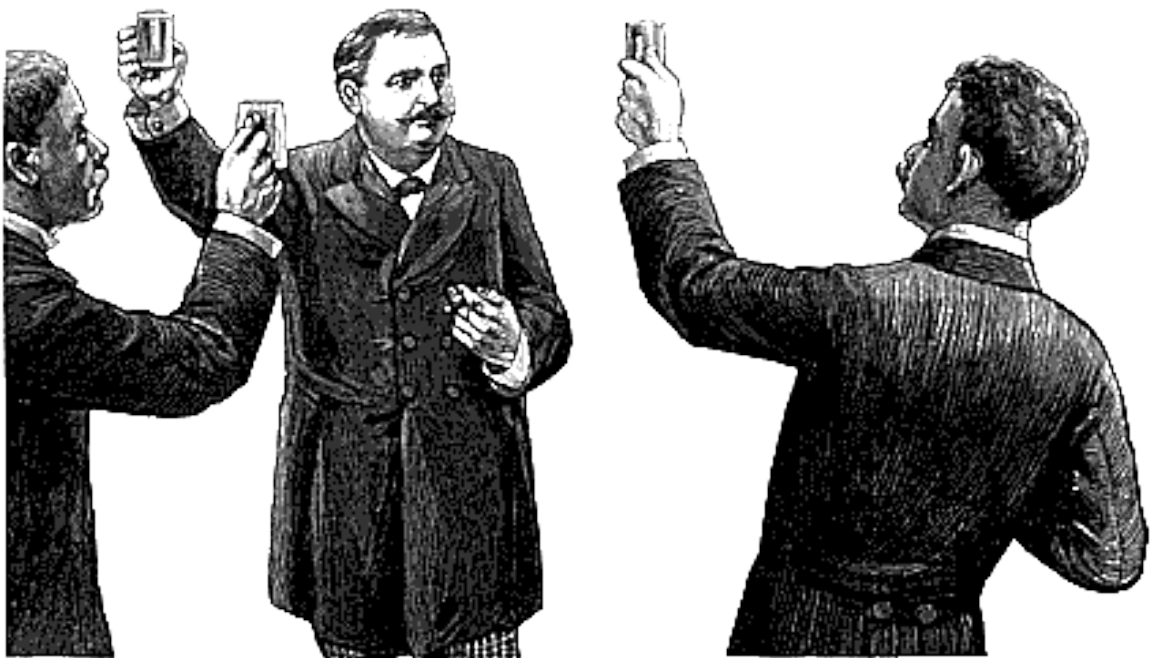


Die ehrbaren Bürger von Lemberg

Ein Abenteuer der LQUD 1880-Kampagne



Verfasser: Matthias Bogenschneider, Alt-Gatow 67, 14089 Berlin
Abdruck - auch auszugsweise – bitte nur mit Zustimmung des Verfassers.
20.03.2006

Zusammenfassung

In Lemberg (Galizien) halten mehrere Mitglieder der Oberschicht mehrere Kinder gefangen, um ihnen Blut abzapfen; sie sind Mitglieder eines obskuren Ablegers der Rosenkreutzer; ihr Anführer beschäftigt sich mit Okkultismus und Alchimie. Das Blut der Kinder wird für – lebensverlängernde - Experimente benötigt. In der Nähe von Lemberg leben – unerkannt - jedoch auch einige Vampire, die dem Treiben der Rosenkreutzer auf die Spur gekommen sind und befürchten, dass, sollte jemand nach den vermissten Kindern suchen, dies zu ihnen führen wird. Die Vampire von Lemberg sind zivilisiert, ehrbar und trinken nur das Blut von Freiwilligen.

Ein Brief aus Lemberg

Pawel Gruber (Mitglied der Vineta-Vereinigung) bittet die Abenteurer um die Erledigung eines Auftrages, den er aus Gründen, die er nicht benennen will, selbst erfüllen kann (in Österreich wird er polizeilich gesucht).

Er hat von einem Jerzej Graf Wronsky aus Lemberg einen Brief erhalten. Graf Wronsky ist Angehöriger eines uralten polnischen Adelsgeschlechtes. Er verfolgt die Aktivitäten der Vineta-Vereinigung in den Zeitungen mit großem Interesse. Er schreibt in seinem Brief, dass in Lemberg mehrere Kinder einer Familie auf mysteriöseste Weise verschwunden seien und die Polizei entweder zu unfähig ist oder - worauf gewisse Dinge hindeuten – nicht gewillt oder zumindest daran gehindert wird, den Fall aufzuklären. Als ehrbarer Bürger Lembergs können er und seine Freunde dieses ruchlose Verhalten nicht tolerieren. Sollte die Vineta-Vereinigung Interesse haben, so möge sie ihm telegrafieren, er würde dann ihren Aufenthalt im besten Hotel der Stadt arrangieren und ihnen ihre Aufwendungen angemessen vergüten. Er bittet um äußerste Diskretion, da er die Vermutung hat, dass hoch angesehene Lemberger Bürger verwickelt sein könnten. Außerdem

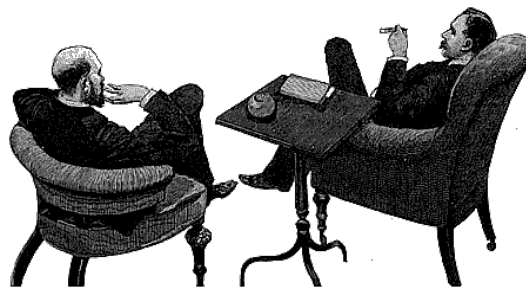
pressiert die Angelegenheit, da er um das Leben der Kinder fürchtet. Anbei liegen diverse Zeitungsmeldungen in verschiedenen Sprachen (davon eine in deutsch, siehe auch „Zeitungsverlage“). Gruber ist Graf Wronsky noch nie begegnet und hat auch noch nie von ihm gehört.

Diverse Zeitungsausschnitte Lemberger Zeitungen

Die Ausschnitte entstammen verschiedenen Zeitungen (1x deutsch, 2x polnisch, 1x ukrainisch, 2x jiddisch, 1x hebräisch):

Die neun- und siebenjährige Tochter und der fünfjährige Sohn des Bäckermeisters Alois Hupka und seiner Frau Mathilde wurden entführt! Am Abend wurden sie vom Kindermädchen ins Bett gebracht, am nächsten morgen waren sie spurlos verschwunden. Die Polizei steht vor einem Rätsel, wird aber ihr Möglichstes für eine schnelle Aufklärung tun.

Das Bäckerehepaar kam vor einem Jahr aus Wien, ihr Geschäft ist in der ganzen Stadt für ihr hervorragendes Wiener Backwerk berühmt.



Fahrt nach Lemberg

Mit der Eisenbahn ist man in zwei Tagen in Lemberg (Schlafwagen, Erste Klasse).

In Lemberg erwartet die Abenteurer am Bahnhof ein Diener von Graf Wronsky mit dem Namen Micha. Er organisiert den Transport in das beste Hotel der Stadt, das „Galicia Grand Hotel“, in dem vor allem Geschäftsleute, hohe Beamte und hohe Offiziere verkehren. Leider kann der Graf die Abenteurer nicht begrüßen, da ihn dringende An-

gelegentlich auf seinen Gütern voll in Anspruch nehmen.

Lemberg

Lemberg ist eine multikulturelle Stadt: Die Mehrheit sind Polen, ein Drittel Juden, außerdem leben dort zahlreiche Ukrainer und Deutsche und es gibt eine große armenische Gemeinde. Verwaltung, Polizei und Militär sind unter deutscher Führung. Lemberg ist die Hauptstadt der österreichischen Provinz Galizien und hat mehrere Hunderttausend Einwohner (sie ist die viertgrößte Stadt der K.u.K.-Monarchie). Sie wimmelt von katholischen Kirchen, orthodoxen Basiliken und jüdischen Synagogen. Es gibt eine Oper, eine Universität, Verwaltungen, Gerichte, Kasernen und macht auf den ersten Blick einen wohlhabenden Eindruck (es gibt mehrere Textilfabriken); es gibt jedoch auch düstere Arbeiterquartiere und ein sehr großes jüdisches „Städtl“.

Sehenswürdigkeiten

- lateinische Kathedrale Mariae Himmelfahrt
- ehemalige Stavropihija-Kirche Entschlafung Mariens (Paolo Romano, 16. Jh.)
- armenische Kathedrale Entschlafung Mariens (14. Jh.)
- ehem. Dominikanerkirche Corpus Christi (Jan de Witte, 18. Jh.)
- ehem. Bernhardinerkirche St. Andreas
- griech.-kath. St.-Georgs-Kathedrale (Bernard Meretyn, 1744-1776)
- Bürgerhäuser am Rinkplatz/pl. Rynok (16.-18. Jh.)
- Hoher Schloßberg/Visokyj Zamok, Ruinen der Burg König Daniels (Lemberg war im Mittelalter Hauptstadt des kurzlebigen Königreichs Ukraine)



Personen und Orte

Alois Hupka und seiner Frau Mathilde

Das Bäckerhepaar ist freundlich aber aufgrund der Ereignisse konfus. Sie

schimpfen über die Polizei (siehe „Haus der Familie Hupka“).

Die Rosenkreutzer

- Franz-Joachim Schrantz (Inhaber der Zeitung „Lemberger Neue Nachrichten, Deutscher)
- Heinrich Taubner (Polizeichef, Deutscher)
- Andrej Maslowski (Commerzialrat, Bankier, Pole)
- Rudolph Pfortner (Gerichtsrat, Deutscher)
- Ferdinand Rogowski (Bürgermeister, Fabrikant, Deutsch-Pole)
- Baron Severin Brasowski (Adliger, Offizier, Pole); siehe Schloss Brasow
- Johanus Vestitorius (eigentlich: Johan Schnejder, Deutsch-Tscheche)

Die Rosenkreutzer tragen auf ihren Visitenkarten als Wasserzeichen das Symbol ihrer Organisation, Rose und Kreuz oder Schwert. Sie sind sowohl Okkultisten als auch ruchlos und klerikal-faschistoid. Die Rosenkreutzer treffen sich jeden dritten Tag auf Schloss Brasow.

Die Vampire von Lemberg

- Jerzej Graf Wronky (Adliger, Pole, kann sich in Nebel verwandeln, *1693)

- Olga Slawowa (ehemalige Schauspielerin, Ukrainierin, kann sich in Wolf verwandeln, * 1824)
- Baron Andrej Slupski-Masoch (Pole, Adliger, kann an Decken und Wänden laufen, * 1767)

Die Vampire wechseln sich ab, um die Abenteurer zu beschatten, bzw. zu beschützen. Sie versuchen dies so heimlich wie möglich. Sie sehen alle sehr gut aus, sind höchst charmant, aber wirken dennoch immer etwas unheimlich. Ihr Ton ist herablassend ironisch.

Vampire haben übernatürlich starke Kraft und besondere Sinneswahrnehmungen. Sie regenerieren ihre Wunden, sie meiden Tageslicht, direkte Sonneneinstrahlung verbrennt sie, Silber kann sie schwer verletzen, ein Pflock durch das Herz töten. Tagsüber fallen sie in einen komatösen Schlaf. Sie ernähren sich nur von Blut. Sie können keine fließenden Gewässer überqueren und haben kein Spiegelbild. Sie beherrschen Hypnose. Der Geruch von Blut kann sie in Raserei versetzen. Manche können sich in einen Nebel, in eine Fledermaus, eine Ratte oder einen Wolf verwandeln oder an der Decke laufen.

Vampir

Stärke 5	Intelligenz 3	Charisma 5	Trefferpunkte: 24
Handgemenge 1	Erste Hilfe 0	Beeindrucken 3	Verteidigung: 10
Handwaffen 1	Bildung 4	Etikette 4	
Kraftakt 5	Kreativität 1	Verführen 5	
Geschicklichkeit 4	Logik 1	Manipulation 5	
Akrobatik 5	Okkultismus 4	Einschüchtern 5	
Fahrzeuge 1	Recherchieren 1	Führungsqualität 3	
Fernkampf 1	Sprachen 2	Tier bändigen 4	
Fingerfertigkeit 2	Wissenschaft 0	Überzeugen 1	
Handwerk 0	Wahrnehmung 5	Empathie 5	
Heimlichkeit 5	Suchen 1	Besonnenheit 1	
Ausdauer 5	Wachsamkeit 5	Durchtriebenheit 3	
Überleben 5	Willenskraft 5	Intuition 5	
	Selbstbeherrschung 1		

Das Haus der Familie Hupka

Die Hupkas sind freundlich, aber wirken zermürbt. Sie werden die Hilfe der

Abenteurer sofort annehmen. Sie berichten, dass die Polizei sie immer wieder vertröstet hat, dass sie sich an

die Zeitungen gewendet haben, diese aber inzwischen auch nichts mehr berichten.

Eine Untersuchung des Zimmers der Kinder ergibt, dass das einzige Fenster nicht aufgebrochen wurde. Auch die beiden Haustüren (Vorder- bzw. Hintereingang) keinerlei Gewaltanwendung erkennen lassen. Unter dem Teppich ist ein (verwischtes) Pentagramm inkl. okkultistischer Symbole verborgen. (Es diente zur Teleportation). Vermieter des Hauses ist der angesehene Bankier Andrej Maslowski. Das Zimmer der Kinder wurde kurz vor ihrem Verschwinden auf Kosten des Vermieters von einem Malermeister renoviert. Die Familie wohnte solange in einem Gasthof.

Das Kindermädchen wurde inzwischen entlassen. Die Adresse können ihnen die Bäcker geben. Das Kindermädchen ist zurück zu ihrer Familie in die Karpaten gegangen. Vorher scheint sie unverhofft zu Geld gekommen zu sein. Jedenfalls hat sie neue, teure Kleider getragen.

Zeitungsverlage

Einzig deutschsprachige Zeitung (im Besitz von Franz-Joachim Schrantz) ist der Lemberger Anzeiger; der Journalist Jakob Goldberg wurde vor einer Woche (kurz nach der letzten Entführung) zur Recherche nach China geschickt (was in der Redaktion mit großer Verwunderung aufgenommen wurde). Mehr als die den Abenteurern bereits bekannten Meldungen können nicht recherchiert werden. Auch die größte polnische und ukrainische Zeitung ist im Besitz von Schrantz. Auch hier sind die recherchierenden Journalisten nicht mehr anzutreffen (Entlassung, Auswanderung, Auslandsreisen).

Bischöfliches Ordinariat von Lemberg

Der Bischof Boleslav Chmielniki weiß von nichts, ist aber ggü. den Abenteurern aufgeschlossen (Okkultis-

mus ist sein Hobby!). Außerdem ist er liberal gesonnen und tritt für ein harmonisches Miteinander der Religionen ein. Können ihn die Abenteurer überzeugen, öffnet er für sie seinen „Giftschrank“ mit Büchern über die Rosenkreutzer und Alchimie; aus ihnen kann man entnehmen, dass für „lebensverlängernde“ Derivate das Blut von Kindern erforderlich ist. Er verweist die Abenteurer im Übrigen an die Neue Synagoge.



Neue Synagoge

Die Abenteurer haben keine Chance, zu den chassidischen Juden vorzudringen, nur zu den liberalen der Neuen Synagoge. Sie werden freundlich aufgenommen. Können sie den Rabbi Schmueel Rosenblumenthalovic überzeugen (dabei hilft ihnen ein junger Rabbi namens Martin Buber), kann er ihnen einen Überblick über okkultistische Rituale der Kabbala geben und auch einen Hinweis auf die Rosenkreutzer, insbesondere die Lemberger Rosenkreutzer, deren Aktivitäten er mit Unbehagen beobachtet. Er verweist die Abenteurer im Übrigen an den Bischof.

Polizei

Der Chef der Polizei, Heinrich Taubner, ist einer der Lemberger Rosenkreutzer.

Sollten die Abenteurer nach Informationen fragen, werden sie direkt zu ihm geführt. Er versucht, sie massiv einzuschüchtern und lässt sie von Gendarmen überwachen. Taubner warnt danach die anderen Rosenkreuzer. Baron Brasowski schickt einen Tag

später sechs Schläger (siehe Brasowskis Leibwächter), um die Abenteurer erneut einzuschüchtern.

Die Gendarmen sind in einem gewissen Maße bestechlich und gehen Konflikten lieber aus dem Weg.

Gendarmen

Stärke 3	Intelligenz 3	Charisma 2	Trefferpunkte: 8
Handgemenge 2	Erste Hilfe 1	Beeindrucken 2	Verteidigung: 3
Handwaffen 2 (Säbel)	Bildung 1	Etikette 1	
Kraftakt 2	Kreativität	Verführen	
Geschicklichkeit 2	Logik 1	Manipulation 2	
Akrobatik 1	Okkultismus	Einschüchtern 3	
Fahrzeuge 1	Recherchieren 1	Führungsqualität 2	
Fernkampf 1	Sprachen	Tier bändigen 1	
Fingerfertigkeit	Wissenschaft	Überzeugen 2	
Handwerk	Wahrnehmung 3	Empathie 1	
Heimlichkeit	Suchen 3	Besonnenheit 2	
Ausdauer 2	Wachsamkeit 3	Durchtriebenheit 1	
Überleben 1	Willenskraft 2	Intuition 2	
	Selbstbeherrschung 3		

Dorf Wronylo

Die – überraschend wohlhabenden und freundlichen - Dorfbewohner wissen um das Geheimnis des Grafen und sind absolut loyal. Sie liefern ihm und seinen Freunden das benötigte Blut. Stellen die Abenteurer Nachforschungen an, sind sie verstockt und benachrichtigen die Dorfbewohner den Grafen.

Vampire wirken einerseits unheimlich, sind aber beherrscht. Es besteht jedoch die Gefahr, dass man sie provoziert. Bevor es zum Schlimmsten kommt, schreiten jedoch die anderen Vampire ein.

Schloss Wronsky

Es gibt nur wenige – allesamt ziemlich exzentrische – Diener. Graf Wronsky, die Slawowa und Baron Slupski-Masoch schlafen in einem Geheimraum ohne Fenster. Der Graf wohnt dort schon seit langer Zeit. Das Schloss ist sehr romantisch und völlig unbewacht, so dass es kein Problem ist, dort einzusteigen. Kommen die Abenteurer in der Nacht, begegnen sie dem Grafen und seinen Freunden. Sie werden zum Essen und zum Übernachten eingeladen. Auch der Graf kann ihnen über die Rosenkreuzer Informationen geben, schärft den Abenteurern aber ein, dass keinerlei Hinweise auf ihn und seine Freunde im Zusammenhang mit deren Ermittlungen entstehen dürfen. Die





Dorf Brasow

Das Dorf liegt eine halbe Stunde mit der Kutsche von Lemberg entfernt. Die Dorfbewohner sind arm und miss-trauisch. Viele sind auch bestechlich, aber auch verräterisch. Einige wenige sind vertrauenswürdig und würden den Abenteurern auch unentgeltlich helfen, den Baron zu schädigen. Einer von den letztgenannten kennt einen alten Geheimgang in die Burg.

Schloss Brasow

Der Schlossherr, Baron Brasowski ist ein Ausbeuter. Er ist hoch verschuldet und presst seinen Bauern das letzte ab, um seine Schulden zu bezahlen. Er hat einen Teil des alten Kerkers für den Alchimisten Johanus Vestitorius zur Verfügung gestellt. Dort befinden sich

die entführten Kinder und das alchemistische Labor. Schloss Brasow wird von fünf Leibwächtern mit vier Rottweilern bewacht. Außerdem gibt es noch ein skrupelloses Paar (Mirka und Pjotr Bogdanow), dass die Kinder entführt und sich um sie kümmert. Außerdem lebt im Schloss die verwöhnte Mätresse des Barons, Swetlana Wachowski. Die Schlosskapelle wurde entweiht, um für die okkulte Rituale zu dienen. Das Schloss ist voller antiker Waffen und Rüstungen.

Die Leibwächter sind ehemalige Soldaten und wurden aus Brasowskis ehemaligem Regiment wegen ihrer Loyalität und Skrupellosigkeit ausgewählt.

Der Kerker ist magisch mehrfach gesichert (giftige Dämpfe (Schaden: 1W6 TP), Feuer (Schaden 1W6 TP), ein belebtes Skelett mit rostigem Schwert).

Der Okkultist ist größenwahnsinnig. Er beherrscht in einem gewissen Maße Magie, für die er jedoch komplizierte Rituale durchführen muss. Er hat jedoch thaumaturgische Gegenstände hergestellt, mit denen er sich verteidigen kann (3x Rauchbombe, 3x Betäubungsgasbombe). Er kann Gifte herstellen und beherrscht Hypnose.

Baron Brasowski

Stärke 3	Intelligenz 3	Charisma 3	Trefferpunkte: 12
Handgemenge 2	Erste Hilfe	Beeindrucken 3	Verteidigung: 3
Handwaffen 3 (Säbel)	Bildung 3	Etikette 3	
Kraftakt 2	Kreativität 2	Verführen 3	
Geschicklichkeit 3	Logik 2	Manipulation 3	
Akrobatik 3	Okkultismus 3	Einschüchtern 3	
Fahrzeuge 1	Recherchieren 2	Führungsqualität 3	
Fernkampf 3	Sprachen 2	Tier bändigen 3	
Fingerfertigkeit 1	Wissenschaft	Überzeugen 2	
Handwerk 0	Wahrnehmung 3	Empathie 2	
Heimlichkeit 1	Suchen 1	Besonnenheit 2	
Ausdauer 3	Wachsamkeit 3	Durchtriebenheit 3	
Überleben 1	Willenskraft 3	Intuition 3	
	Selbstbeherrschung 3		

Brasowkis Leibwächter

Stärke 3	Intelligenz 2	Charisma 1	Trefferpunkte: 12
Handgemenge 2	Erste Hilfe	Beeindrucken 1	Verteidigung: 3
Handwaffen 2 (Säbel)	Bildung	Etikette 1	
Krafttakt 2	Kreativität	Verführen	
Geschicklichkeit 3	Logik	Manipulation 2	
Akrobatik 2	Okkultismus	Einschüchtern 3	
Fahrzeuge 1	Recherchieren	Führungsqualität 1	
Fernkampf 2	Sprachen	Tier bändigen 1	
Fingerfertigkeit 1	Wissenschaft	Überzeugen 0	
Handwerk 1	Wahrnehmung 3	Empathie 1	
Heimlichkeit 1	Suchen 3	Besonnenheit 3	
Ausdauer 3	Wachsamkeit 3	Durchtriebenheit 3	
Überleben 2	Willenskraft 2	Intuition 2	
	Selbstbeherrschung 3		

Dobermann

Stärke 3	Intelligenz 1	Charisma 0	Trefferpunkte: 16
Handgemenge 4	Erste Hilfe 0	Beeindrucken 0	Verteidigung: 4
Handwaffen 0	Bildung 0	Etikette 0	
Krafttakt 1	Kreativität 0	Verführen 0	
Geschicklichkeit 3	Logik 0	Manipulation 0	
Akrobatik 3	Okkultismus 0	Einschüchtern 0	
Fahrzeuge 0	Recherchieren 0	Führungsqualität 0	
Fernkampf 0	Sprachen 0	Tier bändigen 0	
Fingerfertigkeit 0	Wissenschaft 0	Überzeugen 0	
Handwerk 0	Wahrnehmung 4	Empathie 0	
Heimlichkeit 1	Suchen 4	Besonnenheit 0	
Ausdauer 5	Wachsamkeit 4	Durchtriebenheit 0	
Überleben 2	Willenskraft 5	Intuition 0	
	Selbstbeherrschung 3		

Skelett

Stärke 3	Intelligenz 2	Charisma 0	Trefferpunkte: 20
Handgemenge 3	Erste Hilfe 0	Beeindrucken 5	Verteidigung: 4
Handwaffen 3	Bildung 0	Etikette 0	
Krafttakt 3	Kreativität 1	Verführen 0	
Geschicklichkeit 2	Logik 1	Manipulation 0	
Akrobatik 2	Okkultismus 0	Einschüchtern 5	
Fahrzeuge 0	Recherchieren 0	Führungsqualität 0	
Fernkampf 2	Sprachen 0	Tier bändigen 0	
Fingerfertigkeit 1	Wissenschaft 0	Überzeugen 0	
Handwerk 0	Wahrnehmung 3	Empathie 0	
Heimlichkeit 1	Suchen 3	Besonnenheit 0	
Ausdauer -	Wachsamkeit 3	Durchtriebenheit 0	
Überleben 0	Willenskraft -	Intuition 0	
	Selbstbeherrschung -		



Johanus Vestitorius

Stärke 2	Intelligenz 4	Charisma 3	Trefferpunkte: 8
Handgemenge 1	Erste Hilfe 0	Beeindrucken 3	Verteidigung: 3
Handwaffen 0	Bildung 3	Etikette 2	
Kraftakt 2	Kreativität 3	Verführen 1	
Geschicklichkeit 2	Logik 3	Manipulation 3	
Akrobatik 1	Okkultismus 5	Einschüchtern 3	
Fahrzeuge 0	Recherchieren 4	Führungsqualität 3	
Fernkampf 0	Sprachen 2	Tier bändigen 1	
Fingerfertigkeit 3	Wissenschaft 2	Überzeugen 3	
Handwerk 2	Wahrnehmung 3	Empathie 2	
Heimlichkeit 1	Suchen 1	Besonnenheit 1	
Ausdauer 2	Wachsamkeit 2	Durchtriebenheit 4	
Überleben 1	Willenskraft 3	Intuition 3	
	Selbstbeherrschung 3	Magie: Leben 3	

Happy End

Haben die Abenteurer die Kinder befreit, erscheinen überraschend mehrere Staatsbeamte aus Wien unter der Führung des Wirklich Geheimen Hofrates Siegfried von Winklbach, der sich der Sache weiter annimmt und der den Abenteurern rät, Lemberg mit dem nächsten Zug zu verlassen. Er hat bereits entsprechende Tickets dabei.

Die Hotelrechnung ist bereits bezahlt. Der Zug geht erst am Abend ab.

Am Bahnhof werden die Abenteurer von Graf Wronsky und seinen Freunden verabschiedet. Er hat bereits eine Kiste in den Zug bringen lassen, die ein paar Geschenke enthält und hofft, dass die Abenteurer ihn in guter Erinnerung behalten.

Die Kiste enthält mehrere wertvolle Bücher über Okkultismus aus dem Besitz von Graf Cagliostro, über Okkultismus, wertvolle Manuskripte von Kepler und Kopernikus, eine unveröffentlichte Partitur von Chopin sowie ein Barock-Gemälde mit dem Abbild von Graf Wronsky.

