ZWISCHENFALL IM NORD-EXPRESS - EINE MORRITON MANOR FORTSETZUNG

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 10. Oktober 2026



INHALT

Zwischenfall im Nord-Express - Eine Morriton Manor Fortsetzung 3
- WICHTIGE INFOS ZUM ABENTEUER 3
- Klappentext 3
- Prolog: London, 1877, Victoria Station 4
- Kapitel 1: Zwischenfall zwischen Calais und Brüssel 4
- Kapitel 2: Gestrandet auf offener Strecke 6
- Kapitel 3: Ein Objekt taucht auf, ein anderes verschwindet 8
- Kapitel 4: Showdown beim Abendessen 9
- NPCs 10
- Orte 13
- Gegenstände und Hinweise 15

ZWISCHENFALL IM NORD-EXPRESS - EINE MORRITON MANOR FORTSETZUNG

Wo spielt das Abenteuer?: An Bord des Nord-Express, einem luxuriösen (Nacht-)Zug auf dem Weg von London nach Berlin
Wann spielt das Abenteuer?: 1877

Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?: How-to-be-a-Hero-Grundregeln

Für wie viele Leute ist es gemacht?: 5 Spieler (hiervon kann man grundsätzlich abweichen, der Spielleiter sollte dann die Aufteilung der Zugabteile anpassen)

Schwierigkeit für den Spielleiter: Leicht

Schwierigkeit für die Spieler: Mittel

Spieldauer: ca. 3-6 Stunden

Autor: Kev15 (Basierend auf den Morriton Manor Stories von Hauke Gerdes)

WICHTIGE INFOS ZUM ABENTEUER

Dies ist eine *inoffizielle* Fortsetzung der **Morriton Manor Stories**, von Hauke Gerdes, die auf Rocketbeans gespielt wurden. Hier ein Link zum ersten Abenteuer. Ich habe das Abenteuer geschrieben, nachdem meine Gruppe die ersten drei Teile nachgespielt hatte und daraufhin weiter in diesem Universum spielen wollte.

Das Abenteuer spielt einige Monate nach dem dritten Teil "Walpurgisnacht". Es ist unbedingt ratsam die ersten drei Teile selbst gespielt zu haben (oder diese zumindest gut von YouTube zu kennen), da es einige Referenzen gibt, die wichtig für die Handlung sein könnten. Wie auch in den Originalteilen geht es in diesem Abenteuer weites gehend um die Interaktionen der Spieler und weniger ums Kämpfen, Leveln und Looten. Es macht daher am meisten Spaß mit einer Gruppe zu spielen, die auch die ersten drei Teile bereits gemeinsam gemeistert hat.

KLAPPENTEXT

1877. London. Ein Frühlingstag mit, für Londoner Verhältnissen warmem (man könnte selbst sagen heißem), Wetter. Selbst der sonst so undurchdringliche Dunst, der für gewöhnlich über dem Molloch hängt, ist heute deutlich lichter und es liegt eine fröhliche Stimmung in der Luft.

Auch unsere Protagonisten sind voller Zuversicht, als sie an diesem Morgen den Zug besteigen. Sie hatten in den letzten Monaten mehrmals als Detektive in mysteriösen Fällen ermittelt und sich so — gewollt oder ungewollt — einen Ruf als „Geisterjäger" gemacht. Jedoch hatten sie jedes Mal den Eindruck, den Ereignissen hinterher zu laufen, während ihr mittlerweile notorischer Gegenspieler Balthasar Strauß ihnen stets einen Schritt voraus schien.

Aber nun haben sie das Heft selbst in die Hand genommen und sehen sich im Vorteil. Denn bei ihrer letzten Begegnung hat Herr Strauß einen entscheidenden Fehler gemacht und unsere fünf Ermittler sind in den Besitz seiner Adresse gekommen: die Paternostergasse 4 in Berlin. Unter großem Aufwand und strenger Geheimhaltung haben sie eine Reise nach Berlin organisiert, um Herrn Strauß einen Überraschungsbesuch abzustatten.

ACHTUNG ❗ Alle Spieler*innen sollten ab hier nicht weiterlesen ❗

Prolog: London, 1877, Victoria Station

Ein Frühlingstag mit, für Londoner Verhältnissen warmem (man könnte selbst sagen heißem), Wetter. Selbst der sonst so undurchdringliche Dunst, der für gewöhnlich über dem Molloch hängt, ist heute deutlich lichter und es liegt eine fröhliche Stimmung in der Luft.

Auch unsere Protagonisten sind voller Zuversicht, als sie an diesem Morgen den Zug besteigen. Sie hatten in den letzten Monaten mehrmals als Detektive in mysteriösen Fällen ermittelt und sich so — gewollt oder ungewollt — einen Ruf als „Geisterjäger“ gemacht. Jedoch hatten sie jedes Mal den Eindruck, den Ereignissen hinterher zu laufen, während ihr mittlerweile notorischer Gegenspieler Balthasar Strauß ihnen stets einen Schritt voraus schien.

Aber nun haben sie das Heft selbst in die Hand genommen und sehen sich im Vorteil. Denn bei ihrer letzten Begegnung hat Herr Strauß einen entscheidenden Fehler gemacht und unsere fünf Ermittler sind in den Besitz seiner Adresse gekommen: die Paternostergasse 4 in Berlin. Unter großem Aufwand und strenger Geheimhaltung haben sie eine Reise nach Berlin organisiert, um Herrn Strauß einen Überraschungsbesuch abzustatten.

Selbstverständlich reist man erster Klasse und unsere Freunde schauen zu, wie London hinter im Glanz der noch niedrig stehenden Sonne verschwindet und tauschen sich angeregt aus… Hier haben die Spieler Gelegenheit, sich über das Leben ihrer Charaktere, in den letzten Monaten, auszutauschen und sich in ihre Rollen hineinzufinden.

Nach einer Weile tritt der Schaffner ins Abteil: „Die Herren *Nachnamen der Charaktere*? Dieses Telegramm ist kurz vor unserer Abfahrt in London noch für Sie abgegeben worden.“

Das Telegram lautet wie folgt:

> Meine werten Herren! Ich freue mich sehr auf Ihren Besuch und werde es mir nicht nehmen lassen, Sie morgen persönlich am Hauptbahnhof in Berlin in Empfang zu nehmen. Herzlichst, Ihr Balthasar Strauß

Kapitel 1: Zwischenfall zwischen Calais und Brüssel

Die Reise am Vormittag erfolgt weiter recht ereignislos. In Dover steigt die Gruppe auf die Fähre nach Calais. Von dort geht es weiter in einem der nobelsten Züge der Welt: dem luxuriösen Nord-Express, der Calais und Paris mit St. Petersburg verbindet.

Dies ist ein guter Punkt, um die Aufteilung der Schlafwagen-Abteile auszuwürfeln: Ein Spieler ist alleine in Abteil 13, die anderen teilen sich jeweils 14 und 15.

Die Gruppe betritt den Zug über einen Balkon am letzten Wagen und gelangt so in das Salon-Abteil. Sie sind die letzten Fahrgäste und der Zug fährt kurz darauf ab.

Die Spieler können sich nun recht frei im Zug bewegen und somit Ereignisse auch „verpassen“. Lediglich das Auffinden der Leiche in Abteil 12/13 sollte nicht verpasst werden. Das Abkoppeln vom Rest des Zuges wird ggf. eigenständig von Misst und Aouda durchgeführt.

Kurz nach der Abfahrt im Salonabteil

An der Bar des Salonabteils sitzen Anastasia Peschkow und Grigori Peschkow. (Ebenfalls anwesend ist Engelbert Wenzel, der stumm in der Ecke sitzt und ein Buch liest.) Der kleine Grigori spielt auf der Theke mit seinem Spielzeug-Zug, doch nach kurzer Zeit bricht ein Streit zwischen Mutter und Sohn aus. Mit Russisch können die Spieler belauschen, dass auch der kleine Grigori von seiner Mutter ein Glas Wodka verlangt, die dies aber nicht zulässt.

Zwei Auflösungen der Situation sind denkbar:

1. Ohne ein Einmischen der Spieler reißt Grigori schließlich vor Wut dem Barkeeper Ronald Smith die Wodka-Flasche aus der Hand und schleudert diese an die Wand. Wie in Zeitlupe sehen die Spieler wie die Flasche, den Wodka verspritzend, durch den Wagen fliegt und schließlich gegen den Spiegel an der Rückwand des Wagens prallt, der in hunderte Stück zerspringt.

1. Wenn die Spieler eingreifen und Partei für den Jungen ergreifen (und ihnen eine entsprechende soziale Probe gelingt) erhält der Junge schließlich doch ein Glas Wodka, welches er dann auch in einem Zug austrinkt. Zunächst verzieht er angewidert das Gesicht, lächelt dann aber stolz, bevor wieder Schrecken in seinem Gesicht erscheint und er den Wodka sowie sein Mittagessen im hohen Bogen durch den gesamten Wagen erbricht.

So oder so bittet der Barkeeper die Gäste den Speisewagen für etwa eine Viertelstunde zu räumen, sodass er das Durcheinander aufräumen kann. Anastasia zieht Grigori bereits am Ohr hinaus.

Gegen 15 Uhr in Abteil 13

Der Spieler, der in Abteil 13 reist, hört plötzlich wie etwas dumpf gegen die Abteilwand stößt. Bei genauerem Hinsehen befindet sich dort eine Schiebetür, die wohl zum Nachbarabteil führt. Überraschenderweise ist die Tür nicht verschlossen und beim Öffnen kippt dem Spieler eine blutüberströmte Leiche entgegen.

Verlässt der Spieler nun sein Abteil, stößt er auf Glenda Green, die kreischend davonläuft und in ihrem Abteil verschwindet. Vom Lärm aufgeschreckt stößt Barry Nelson hinzu, der ohne Zögern die Ermittlungen aufnimmt und auch abschließt, indem er den blutbeschmierten Spieler auf "frischer Tat ertappt" verhaftet. Vom hinzu gerufenen Zugchef George Pullman erhält er einen Generalschlüssel (auch wenn dieser keineswegs überzeugt ist) und sperrt den Spieler in sein Abteil. Widerspruch von den anderen Spielern und dem Zugchef lässt er nicht zu und droht auch sie wegen Mittäterschaft einzusperren. Die Leiche zerrt er notdürftig in das Abteil 12 und schließt dieses ebenfalls ab. Er verkündet, den Übeltäter bei ihrer Ankunft in Brüssel der belgischen Polizei zu übergeben und stapft Richtung Speisewagen davon.

Einige andere Fahrgäste haben neugierig den Kopf aus ihren Abteilen gesteckt, ziehen sich aber zurück, als Pullman die Angelegenheit für beendet erklärt. Lediglich William Perry Misst kommt, dicht gefolgt von Jules Aouda, neugierig näher und fragt die Spieler nach den Ereignissen. Er ist höchst fasziniert und zieht sich dann nachdenklich in sein Abteil zurück. Pullman begibt sich zur Lokomotive, um den Lokführer um eine Erhöhung der Geschwindigkeit zu bitten.

Abkoppeln der Wagons (ca. 15:45)

Kurz nach Pullmans Rückkehr (gefolgt von der Pianistin Natalya Nicolaiawicz) verlassen Misst und sein Assistent das Abteil wieder und begeben sich in Richtung 2. Klasse. **Wenn die Spieler dies zufällig mitbekommen und ihnen folgen**, können sie beobachten, wie er sich an der Wagonkupplung zu schaffen

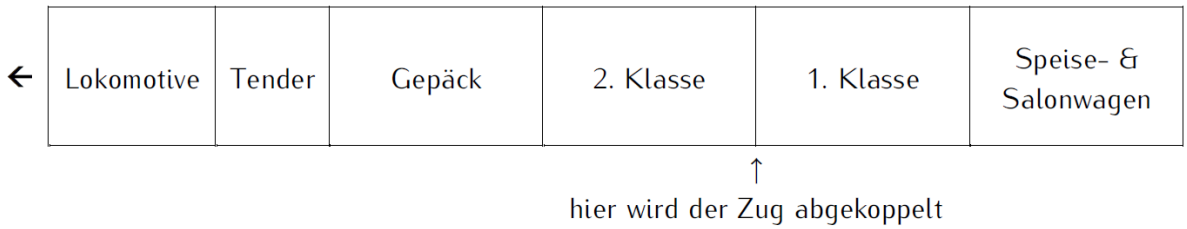
macht. Falls sie ihn zur Rede stellen, scheint er nervös, erklärt aber, dass er lediglich helfen möchte, den Zwischenfall zu lösen. Höchste Priorität hat in seinen Augen, Zeit zu gewinnen und dass er darum den Wagon von der Lokomotive abkoppeln werde. Durch eine entsprechende soziale Probe kann man herausfinden, dass er auch irgendein eigenes Interesse daran hat, herauszubekommen, was geschieht, wenn die Zugfahrt gestört wird.

Falls die Spieler ihn handeln lassen, wird er sie um Hilfe beim Abkoppeln bitten: Bei passendem Talent (z. B. Mechanik) ist kein Würfeln nötig (sonst Handeln). Wenn Misst dies probiert, ist auf seinen Mechanik-Wert (50) zu würfeln. Bei Misserfolg: Verletzung 1W10 (aber der Wagen wird trotzdem abgekoppelt)

Der Strom wird dann sofort ausfallen und der Wagon langsam zum Stehen kommen.

Sollten die Spieler ihn von seinem Plan abhalten (nur mit glaubhafter Androhung von Gewalt oder höchstem Verhandlungsgeschick möglich), wird der Wagen nicht abgekoppelt. Dann erreicht der Zug gut zwei Stunden später Brüssel, was das Abenteuer erheblich erschwert (auch für den Spielleiter).

Wenn die Spieler anderweitig beschäftigt sind, werden sie lediglich bemerken, dass das Licht plötzlich ausfällt und der Zug langsamer wird und schließlich stoppt. Wenn sie nicht selber nachforschen, wird ein Schaffner ihnen mitteilen, dass es offenbar ein Problem mit der Wagonkupplung gab und sie nun abwarten müssen. Misst wird nur nach einer erfolgreichen sozialen Probe preisgeben, dass er den Wagon abgekoppelt hat.



Kapitel 2: Gestrandet auf offener Strecke

Ab hier ist das Abenteuer relativ offen. Die beiden abgekoppelten Wagons stehen in einem Wald, durch den ein leichter Wind weht. Die Umgebung ist aber nicht weiter wert zu erkunden, da nicht klar ist, wie groß der Wald ist und sich auch keine Anzeichen von Zivilisation zeigen.

Eingesperrt in Abteil 13

Der Spieler, der in Abteil 13 eingesperrt ist, hat natürlich durch die Zwischentür auch Zugang zu Abteil 12. Er kann die beiden Schlafwagen-Abteile durchstöbern und (bei genauem Suchen!) zum Beispiel die Lüftungsgitter finden. Auch die Leiche kann er natürlich untersuchen.

Die anderen Spieler wollen natürlich ihren Gefährten aus seiner misslichen Lage befreien. Hier ist Kreativität gefragt! Zum Beispiel ist Ronald Smith bestechlich, im Dienstabteil findet sich ein weiterer Generalschlüssel und George Pullman ist keineswegs von der Schuld des Spielers überzeugt. Auch eine Probe auf *Schlösser knacken* und selbst rohe Gewalt wären Optionen; die Abteiltüren sind schließlich aus dünnem Holz. Hier ist aber definitiv eine entsprechende Probe vonnöten. Sobald der Zug steht, ist auch das Abteil-Fenster (das sich weit herunter schieben lässt) ein Ausweg.

Dass der Spieler plötzlich wieder im Zug herumläuft, ist kein größeres Problem: Barry Nelson wird im weiteren Verlauf schnell betrunken (siehe unten), George Pullman ist zwar irritiert, traut aber seiner Intuition und glaubt dem Spieler mehr als dem Agenten und Glenda Green verbringt die meiste Zeit in ihrem Abteil. Die anderen Zuggäste haben den Verdächtigen gar nicht gesehen.

Nach dem Abkoppeln im Salonabteil

Das Durcheinander von zuvor ist aufgeräumt. Die Zwischentür zum Speiseraum ist offen und Natalya Nicolaiawicz spielt dort ruhige Musik auf dem Klavier.

Zwischendurch kommt immer wieder Guillaume Berlat herein, der ein neues Glas Rum bestellt, still auf dem Balkon am Zug-Ende eine Zigarette raucht und dann mit seinem Drink wieder verschwindet.

Barry Nelson ist damit beschäftigt, seinen Ermittlungserfolg mit teurem Whiskey und Zigarren zu feiern. Er redet prahlend auf den Barkeeper Ronald Smith ein und wird dabei zunehmend ungehobelt und aggressiv (vor allem wenn die Spieler ihn in Frage stellen). Als Anastasia Peschkow sich wieder einfindet, beginnt er ihr Wodka auszugeben und versucht, sie auf sein Abteil einzuladen. Sie weist ihn nur so weit ab, dass er ihr weiterhin Drinks ausgibt. Der kleine Grigori Peschkow spielt zunächst mit seinem Spielzeug-Zug auf einer der Couches und geht später wieder zurück auf sein Abteil.

Einige Zeit nach dem Abkoppeln findet sich auch John Green hier ein, der sich erkundigt, was vorgefallen sei. Er setzt sich dann mit einem Tee ruhig in eine Ecke und lauscht dem Klavier. Sollte es zu laut oder aggressiv werden, zieht er sich in sein Abteil zurück. (Seine Frau Glenda Green versucht im Abteil Schlaf zu finden, nachdem sie etwas Baldrian genommen hat.)

Gegen 16:30 kommt George Pullman herein, um ihnen mitzuteilen, dass es wohl bis nach Mitternacht dauern wird, bis die Fahrt weitergeht, da man ja höchstwahrscheinlich erst in Brüssel feststellen wird, dass zwei Wagen zurückgeblieben sind und man dann noch eine Lokomotive organisieren müsse.

Nach zwei oder drei Besuchen von Berlat kommt auch sein Abteilgenosse Phillip Edward ins Salonabteil. Er gibt an, dass das Kommen und Gehen in seinem Abteil ihn stört. Er setzt sich still in eine Ecke und liest ein Buch. Das gibt er zumindest vor; tatsächlich beobachtet er die übrigen Passagiere, um mögliches Diebesgut auszukundschaften.

Grigori auf Abwegen (nach 18:00)

Der kleine Grigori Peschkow schleicht sich aus Langeweile zurück in sein Abteil (16). Dort schnüffelt er herum und entdeckt unter dem Bett einen Lüftungsschacht. Er zwängt sich hindurch und beginnt, die Abteile zur durchstöbern. Unter Umständen begegnet er hier den Spielern, da er durch ihre Abteile (15, 14 und 13) kommt. Bei entsprechender Gegenleistung (er hat von seiner Mutter gelernt), ist er bereit, sich für sie in andere Abteile zu schleichen.

Wenn er niemandem begegnet, gelangt er bis ins Abteil 12, wo er den Besen (und keine Leiche!) findet, mit dem er zu spielen beginnt und Krach macht.

In der Zwischenzeit bemerkt seine Mutter, dass ihr Sohn verschwunden ist und besteht auf eine Suchaktion. Der mittlerweile stark betrunkene Barry Nelson ist kaum eine Hilfe, also sollten die Spieler die Federführung übernehmen. Auch die übrigen Personen im Speisewagen (Phillip Edward, Ronald Smith, George Pullman, Natalya Nicolaiawicz und ggf. John Green) schließen sich an, sodass der Wagen leer ist. Herr Strauß hat somit Gelegenheit für seinen nächsten „Streich“ (siehe unten).

Schnell werden die Suchenden auf den Krach aufmerksam, der aus Abteil 12 kommt. Die Tür kann auf verschiedenste Arten geöffnet werden (etwa schlicht durch einen der Schaffner, durch Eintreten nach einer entsprechenden körperlichen Probe oder durch die Zwischentür in Abteil 13). Anastasia schließt ihren verdatterten Sohn in die Arme.

Danach gefragt, wo die Leiche sei, weiß der Junge von nichts. Er erzählt nur nach einer erfolgreichen sozialen Probe von den Lüftungsschlitzen. Seine Mutter lässt aber auch kein allzu rigoroses Verhör zu und begibt sich mit ihm zusammen zurück in ihr Abteil (zur Enttäuschung von Nelson, der sich große Hoffnungen auf ein Stelldichein gemacht hatte).

Die Spieler haben die Möglichkeit, noch einmal das Abteil 12 zu untersuchen, falls sie das noch nicht getan haben.

Kapitel 3: Ein Objekt taucht auf, ein anderes verschwindet

Kurz darauf im Salonabteil

Falls die Spieler nicht von sich aus ins Salonabteil zurückkehren, werden sie durch Stimmengewirr dorthin gelockt. Offenbar ist einer der kleinen Couch-Tische verschwunden und durch eine Art satanistischen Altar, ähnlicher Größe, ersetzt worden. Die Spieler erkennen ihn als eine scheinbar identische, aber verkleinerte Version des Altars, den Mr. Morriton in seinem Anwesen hatte.

Wie dieser Gegenstand hierhin gelangt ist, ist völlig unklar, da er auch viel zu schwer ist um ihn zu tragen. Das Salonabteil war einige Zeit leer, da alle, die sich dort aufgehalten hatten, auf der Suche nach Grigori waren.

Tatsächlich hat Engelbert Wenzel einen der Couchtische in den Altar verwandelt. Er hat sich dazu über den Balkon am Ende des Wagens in den Salon begeben, während alle anderen Richtung Schlafwagen eilten, um Grigori zu suchen. Wenn alle wieder in den Speisewagen kommen, steigt er durch die normale Türe wieder in den Schlafwagen und kehrt in sein Abteil zurück.

Neben dem diensthabenden Personal (Ronald Smith und George Pullman) und der Pianistin Natalya Nicolaiawicz sind auch weitere Fahrgäste wieder in den Salon gekommen. Grigori Peschkow wollte seinen Spielzeug-Zug zurückholen und beginnt zu quengeln, dass die Draisine weg ist. (Den Zug hatte der Kleine zuvor hier zurückgelassen und Herr Strauß hat die Draisine mitgehen lassen, als er den Tisch verwandelt hat.) Anastasia Peschkow verlangt vom Zugchef eine Erklärung für die vielen eigenartigen Ereignisse und eine Rückerstattung. Auch Barry Nelson kommt wieder herein getorkelt und sucht (mit sich selbst sprechend und herumfragend) seine Zigarre, die er sich vor der Suche gerade neu angesteckt hatte, aber jetzt nicht mehr finden kann; den Altar nimmt er kaum wahr. (Auch die Zigarre hat Herr Strauß mitgenommen.) William Perry Misst ist von dem Artefakt höchst fasziniert und stellt Hypothesen auf, die komplizierte Flaschenzüge und Kräne beinhalten, mit deren Hilfe „selbst sein Assistent Jules Aouda“ den Tisch hierhin hätte bringen können. Er eilt zurück in sein Abteil, um einige Berechnungen anzustellen. Guillaume Berlat zeigt sich wenig beeindruckt von dem Ganzen, bestellt sich einen Rum und zieht sich auf den Balkon am Zug-Ende zurück.

Ein Diebstahl im Schlafwagen

Dieser Abschnitt ist nicht unbedingt erforderlich und kann ggf. auch weggelassen werden, wenn den Spielern die Handlung ohnehin schon zu kompliziert ist oder um Zeit zu sparen.

Kurz nachdem Anastasia Peschkow das Salonabteil verlassen hat, hört man sie in ihrem Abteil schreien. Ihre Russische Diamant-Kette ist gestohlen worden. Falls die Spieler im Salonabteil aufmerksam waren, könnte ihnen Guillaume Berlat verdächtig vorkommen, der sich kurz zuvor außer Sicht auf den Balkon am Zug-Ende begeben hat, um zu rauchen und Rum zu trinken. Auch William Perry Misst und Jules Aouda hatten das Abteil bereits wieder verlassen.

In Wirklichkeit hat der unauffällige Phillip Edward den Diebstahl begangen. Er ist während er alle ins Salonabteil eilen sah, auf gut Glück in ihr Abteil spaziert und hat die Kette vom Waschtisch genommen. Um den Verdacht auf jemand anderes zu lenken, hat er noch das Abteilfenster geöffnet und die Abteiltür mit seinem Dietrich wieder verschlossen. Die Kette hat der Dieb unter das Kopfkissen von Guillaume Berlat gelegt und will sie dort bis zur Ankunft in Brüssel lagern.

Die Spieler können noch einige Nachforschungen anstellen, bis es gegen 20:00 Abendessen gibt.

Kapitel 4: Showdown beim Abendessen

Eine eigenartige Entdeckung nach der Vorspeise (ab 20:00)

Das Essen wird zu Klavierklängen im Speisewagen von Ronald Smith und Jean-René Ferrand (unter Anleitung von George Pullman) serviert. Nach einem Aperitif gibt es eine kräftige Frühlingssuppe, vorzüglichen Barsch aus der Nordsee und Mousse au Chocolat zum Nachtisch. Phillip Edward (der laut Guillaume Berlat im Abteil ein Buch liest) kommt etwas später hinzu und liest auch während des Essens. Barry Nelson ist zwar anwesend, kippt aber während des Essens laut krachend in seinen Teller, wo er seinen Rausch ausschläft. Engelbert Wenzel stößt erst hinzu, als die Suppe gerade abgeräumt wird. Er war noch beschäftigt mit seinem letzten „Streich".

Während man auf die Hauptspeise wartet, können die Spieler beobachten wie zwischen Ronald Smith, Jean-René Ferrand und George Pullman Getuschel ausbricht. Sie deuten in Richtung des Wagens der 1. Klasse. Falls die Neugierde der Spieler noch nicht geweckt ist, bittet George Pullman sie sich diskret etwas anzusehen.

Sie stellen fest, dass am Übergang zum Schlafwagen eine riesige glühende Wand ist. Worum es sich genau handelt ist nicht ganz klar, aber es scheinen die dünnen Holzlatten zu sein, die glühen. Es geht eine gewisse Hitze von der pulsierenden Scheibe aus, sodass man sich nicht allzu nah daran heranwagen kann. Der Geruch des leichten Rauchs erinnert an eine Zigarre. Eventuelle Löschversuche mit Wasser haben keinerlei Effekt, aber bisher scheint von dem Feuer auch keine weitere Gefahr auszugehen.

Falls die Spieler nicht selbst auf die Idee kommen, regt George Pullman an, von draußen einen Blick auf die Lage zu werfen. Dazu müssen die Spieler den Wagen über den Balkon am Zug-Ende verlassen. Aufgrund der Ereignisse des Tages bittet vor allem Ronald Smith zunächst um Diskretion gegenüber den anderen Gästen.

Von draußen sehen die Spieler, dass statt des Schlafwagens eine gewaltige brennende Zigarre auf den Schienen liegt. Natürlich ist Herr Strauß für diese Verwandlung verantwortlich, weswegen er verspätet zum Essen erschienen ist. Der leichte Wind der durch den Wald weht, facht die Glut an. Und nun wird der Rauch auch plötzlich dichter und es sind erste Flammen am Speisewagen erkennbar. Die Lage wird schnell bedrohlich, aber da sich der Wagen schnell mit Rauch füllt und die Fenster so hoch liegen, können die Spieler von außen wenig ausrichten.

Ein Dilemma

Vermutlich werden die Spieler wieder nach drinnen gehen, um die NPCs zu retten. Zurück im Wagon stellen sie fest, dass die Tür zwischen Salonabteil und Speiseraum verschlossen ist. Direkt vor der Tür steht ein weiterer satanistischer Altar, der die Tür blockiert. In diesem Moment hören sie auch hinter sich eine Tür ins Schloss fallen. Sie müssen mit ansehen, wie Engelbert Wenzel (der auf einmal gar nicht mehr so gebückt geht) blitzschnell einen weiteren Couch-Tisch von außen vor der Tür platziert und in einen Altar verwandelt, in dem er eine Flüssigkeit darauf sprenkelt.

Durch das Fenster in der Tür (das zu klein zum Durchklettern ist) können die Spieler beobachten, wie er sich die Maske vom Gesicht nimmt, woraufhin sie ihn als Balthasar Strauß erkennen.

> „Sie Narren! Haben Sie wirklich geglaubt, dass Sie mich in Berlin überraschen könnten? Oder dass Ihr alberner Versuch, den Zug hier festzusetzen, Ihnen einen Vorteil verschaffen würde?"

Er schleift daraufhin seinen riesigen Koffer auf die Gleise und holt die Draisine von Grigoris Spielzeug-Zug hervor. Davon gibt er einen Splitter in eine Flasche mit einer klaren Flüssigkeit, die sich daraufhin verfärbt.

> „Von meinen Zielen verstehen Sie ja doch nichts. Geisterjäger, dass ich nicht lache! Nicht mehr lange und auch Sie werden begreifen, welch großartigen Nutzen meine Arbeit hat."

Schließlich gießt er die Flüssigkeit über seinen Koffer, der sich unter einem „Puff" und großer Rauchentwicklung in eine große Version eben jener Draisine verwandelt. Auf dieser flieht Strauß und lässt lediglich die kleine Spielzeug-Draisine auf dem Boden zurück.

> „Lassen Sie mich in Ruhe meinen Geschäften nachgehen. Dann lasse ich Sie auch in Frieden und keiner kommt zu Schaden."

Die Spieler können hier natürlich jederzeit probieren, dazwischen zu gehen. Es sollte aber klar sein, dass sie sich entscheiden müssen, ob sie Herrn Strauß aufhalten oder die Leute im Speiseraum retten, wo sich Feuer und Rauch stetig ausbreiten. Um dies zu forcieren, wird ein Rauchschaden ausgewürfelt, der schnell stärker wird:

- Im Speiseraum (auch NPCs): 1W10 → 5W10 → 9W10
- Im Salonabteil: 0 → 1W10 → 3W10 → 5W10

Mit vereinten Kräften können die Spieler den Altar vor je einer Tür bewegen (mit entsprechender Probe!), aber ein Aufteilen der Gruppe ist keine Option. Auch wenn die Spieler mit Schusswaffen das Feuer auf Herrn Strauß eröffnen, verlieren sie wertvolle Zeit; außerdem ist das Schießen erschwert, da mittlerweile auch Rauch in den Salon quillt.

Falls die Spieler draußen neben dem Wagon bleiben, werden sie wahrscheinlich erst in dem Moment, in dem Herr Strauß seinen Koffer in die Draisine verwandelt, auf ihn aufmerksam (durch das Geräusch und den Rauch). Dann ist es aber schon zu spät für eine Verfolgung, da er ja auf der Draisine viel schneller ist.

Ende

Hier endet das Abenteuer: Entweder fangen die Spieler Herrn Strauß, aber alle anderen Fahrgäste und das Zugpersonal sterben im Rauch. Oder sie lassen Herrn Strauß abermals ziehen und können so die anderen Menschen retten.

So oder so löst sich der Zauber auf dem Schlafwagen schon nach gut einer Stunde und gegen Mitternacht hört man wie sich mit einem Stampfen und einem Lichtschein eine Lokomotive nähert, die sie nach Brüssel bringt. Die Presse ist mal wieder höchst interessiert an diesem abermals äußerst mysteriösen Abenteuer der „Geisterjäger", aber was wirklich geschehen ist, steht wie immer in keiner Zeitung.

NPCs

William Perry Misst

Ein exzentrischer Engländer, der, wenn es sein Ungeschick nicht verhindert, als genialer Erfinder tätig ist. Zwar ist der Nutzen seiner Erfindungen oft nur ihm offenkundig, doch er ist von sich überzeugt und als guter Verkäufer seiner Entdeckungen kann er sich einen noblen Lebensstil leisten. Er ist freundlich und herzensgut, aber über den Zweck seiner Reise kurz angebunden. Viel mehr als, dass er für eine Recherche nach St. Petersburg unterwegs ist, bekommt man nicht aus ihm heraus.

Ich habe mir den Charakter als Verschnitt von Phileas Fogg aus *In 80 Tagen um die Welt* vorgestellt, der vor seiner eigentlichen Reise deren Machbarkeit untersucht. Aber das nicht besonders relevant und jeder Spielleiter kann den Charakter natürlich anders interpretieren.

Abteil 18

Jules Aouda

Treuer Assistent, Butler und Freund von Misst. Sein schlanker, aber kräftiger Bau lässt die Frauen oft auch ein zweites Mal hinschauen. Als geborener Franzose ist er ein begnadeter Koch und deutlich geschickter mit den Händen als sein Arbeitgeber. Er lebt schon seit vielen Jahren in England und ist so mit der Sprache und den Gepflogenheiten des Landes bestens bekannt.

Abteil 18

John Green

Ein älterer, kleiner Herr mit einfacher Kleidung. Nachdem er kürzlich seinen Schneiderladen an seinen Sohn übergeben hat, erfüllt er seiner Frau den Traum einer Reise in Zarenreich, wofür die beiden lange gespart haben. Er ist zurückhaltend, höflich aber sehr freundlich, wenn man ihm etwas Zeit gibt.

Abteil 10

Glenda Green

Johns Ehefrau, die sich sehr bunt und elegant kleidet. Im Laden ihres Mannes war sie für die Buchhaltung zuständig und hat beim Kundenkontakt ausgeholfen, da sie deutlich offener und redseliger ist als ihr Mann und überhaupt sehr herzlich. Ebenso wie ihr Mann ist sie kurz, schmal und trägt graues, aber dichtes Haar. Die beiden sind nicht arm und nicht reich und haben lange für diese Reise gespart.

Abteil 10

Anastasia Peschkow

Anastasia Peschkow ist sich ihrer atemberaubenden Schönheit höchst bewusst und nutzt diese schamlos zu ihrem Vorteil aus, um die Männer um sie herum um den Finger zu wickeln und für ihre Zwecke auszunutzen. Sie ist stolz und weiß genau, was sie will: nur das Beste vor allem für ihren sechsjährigen Sohn Grigori. Die beiden sind auf dem Heimweg von London nach St. Petersburg. Über Grigoris Vater schweigt Anastasia, es ist aber herauszuhören, dass sie nichts von ihm hält und er nicht mehr Teil ihres Lebens ist.

Abteil 16

Grigori Peschkow

Kleiner und magerer Sechsjähriger. Er kommt in seiner überheblichen und schikanierenden Art sehr nach seiner Mutter, doch in seinem Herzen schlummert ein ängstlicher Charakter, der sich nach einem normalen Leben sehnt. Er spricht nur Russisch.

Abteil 16

Engelbert Wenzel

Ein älterer Mann, der höchstens durch seine Zurückgezogenheit auffällt. Einst groß gewachsen, geht er jetzt vom Alter gebückt an einem kunstvoll geschnitzten Gehstock. Er ist ein Freund der Bücher, der Kunst und der Musik. In London hat er einige Antiquarien besucht, um seltene Bücher und Drucke zu erwerben, und ist nun auf dem Heimweg nach Deutschland. Sein Koffer ist fast so groß und wahrscheinlich doppelt so schwer wie er selbst. Was die Spieler nicht wissen ist, dass es sich hier um den verkleideten Herrn Strauß handelt.

Abteil 11

Barry Nelson

Frisch gebackener Auslandsagent für Scottland Yard auf dem Weg zu seinem ersten Solo-Einsatz in Köln (obwohl er darüber eigentlich nicht plaudern sollte). Er ist groß und kräftig gebaut, was in den engen Gängen des Zuges umso mehr zum Ausdruck kommt. Er ist impulsiv und kommt oft zu vorschnellen Schlüssen. Weil er mit der Finanzsekretärin geschlafen hat, kann er 1. Klasse reisen.

Abteil 19

Handeln: 35 / Revolver: 80 (7W10) / Faustkampf: 80 (1W10)

Guillaume Berlat

Ein schweigsamer Mann mit vernarbtem Gesicht und muskulösen, tätowierten Armen. Er raucht viele selbst gedrehte Zigaretten, trinkt Rum und man bekommt nur schwer etwas aus ihm heraus. Er ist Matrose auf verschiedensten Schiffen gewesen und ein Mitglied der französischen Fremdenlegion. Sein Erscheinungsbild ist einschüchternd und man geht ihm gerne aus dem Weg. Tatsächlich ist er aber harmlos und nachdenklich. Er ist kürzlich von einer lukrativen Fahrt auf einem Walfänger zurückgekehrt und unterwegs nach Hamburg, wo er hofft, eine alte Liebe wieder zu treffen.

Abteil 17

Handeln: 39 / Faustkampf: 85 (1W10)

Phillip Edward

Ein recht gepflegter, groß gewachsener und unscheinbarer Mann. Er gibt an, seine kranke Mutter in Brüssel besuchen zu wollen.Tatsächlich ist er ein geschickter Kleinkrimineller: Nachdem ihm nach einem Hauseinbruch die Polizei auf den Fersen war, ist er mit dem erstbesten Zug aus London geflohen.

Abteil 17

Handeln: 38 / Faustkampf: 35 (1W10)

Ronald Smith

Schaffner und Barkeeper an Bord des Nord-Express. Groß gewachsen, bleich, Haupt- und Barthaar penibel abrasiert. Er hat diesen Job schon viele Jahre. Die Zufriedenheit seiner Gäste ist ihm überaus wichtig, im Hintergrund ist er aber eher schludrig und unzuverlässig. Er versucht sein Gehalt auf allerlei Weisen aufzubessern, um seiner Frau zu imponieren und schreckt dabei auch vor zweifelhaften Schritten nicht zurück. Nur unter Druck gibt er zum Beispiel zu, vor wenigen Tagen gegen entsprechende Bezahlung einem Mann (mittleres Alter, groß) in London einen Generalschlüssel des Nord-Express verkauft zu haben.

George Pullman

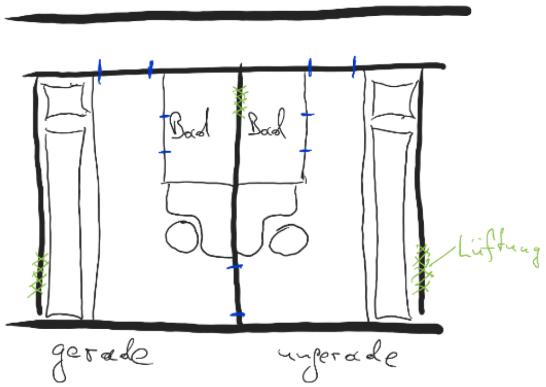
Schaffner und Zugchef an Bord des Nord-Express. Ein kluger und berechnender älterer Herr, der schon sein ganzes Leben in Zügen arbeitet und nicht daran denkt, in den Ruhestand zu gehen.

Weiteres Zugpersonal

- Jean-René Ferrand: Schaffner der 1. Klasse an Bord des Nord-Express.
- Frédéric Michel: Koch an Bord des Nord-Express
- Natalya Nicolaiawicz: Pianistin und Sängerin an Bord des Nord-Express. Bei ihrer Figur ist es überraschend, dass sie überhaupt Platz auf dem kleinen Klavierhocker findet, aber ihr Spiel und ihr Gesang sind sehr betörend.

Orte

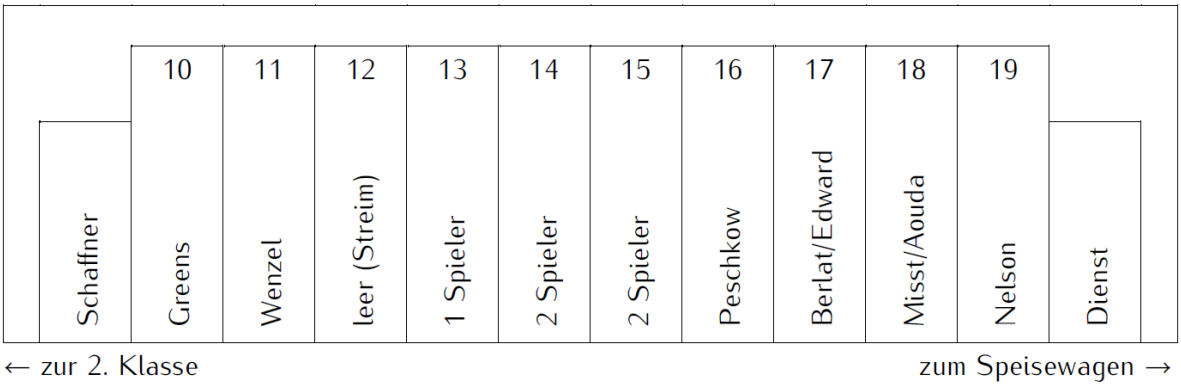
Schlafwagen-Abteile



Grundriss der Abteile

Kleine aber luxuriös eingerichtete Abteile mit zwei Pritschen (die obere lässt sich einklappen, um die untere als Sofa zu verwenden). Auch elektrisches Licht, ein kleiner Tisch mit Eckbank sowie eine Nasszelle mit Dusche und WC sind vorhanden. Auf Wunsch kann durch die Schaffner eine Schiebetür zum Nachbarabteil aufgeschlossen werden. Die Tür zum Gang lässt sich von innen verriegeln und von außen mit einem Schlüssel (bzw. dem Generalschlüssel) abschließen. Es gibt außerdem unter der Pritsche und unter dem Waschbecken kleine Lüftungsgitter, die alle Abteile miteinander verbinden. Diese sind allerdings höchstens groß genug für ein Kind.

Die Aufteilung der Spieler auf die Abteile 13-15 wird am Anfang ausgewürfelt. Die Besetzung der übrigen Abteile ist der folgenden Übersicht zu entnehmen:



Abteil 10

Hier reisen John Green und Glenda Green. Da Glenda sich von ihrem Schreck mit dem blutbeschmierten Spieler und der Leiche erholen muss, kann dieses Abteil nicht weiter erkundet werden (und es gibt auch nichts zu finden). Falls die Spieler sie unter Druck setzen, wird John und schließlich einer der Schaffner einschreiten.

Abteil 11

Hier reist Engelbert Wenzel (alias Balthasar Strauß), der sich die meiste Zeit in seinem Abteil aufhält. Falls die Spieler doch einen Blick in das Abteil erhaschen können, werden sie auf dem Tisch ein Sammelsurium von Fläschchen mit einer klaren Flüssigkeit, ein Beutelchen mit Steinbrocken und eine Phiole mit Haaren sehen. Später (nachdem der kleine Grigori verschwunden war) auch die Zigarre und die Draisine des Spielzeug-Zugs. Außerdem befindet sich im Abteil ein gewaltiger Schrank-Koffer, der wahrscheinlich nur knapp durch die Türe passt (der aber bis auf einige weitere ähnliche Flaschen, etwas Kleidung und Schminksachen leer ist).

Abteil 12

In diesem Abteil wird die Leiche gefunden und aufbewahrt. Von den Schaffnern kann man erfahren, dass das Abteil reserviert war für eine gewisse Anna Streim, die jedoch nicht aufgetaucht ist, was nicht häufig vorkommt, wenn man den Preis der Reservierung bedenkt. In Wirklichkeit hat Herr Strauß dieses Abteil reserviert.

Abteil 13

Einer der Spieler reist hier alleine. Die Verbindungstür zu Abteil 12 ist anfangs ge- , aber nicht verschlossen.

Abteil 14 & 15

Je 2 Spieler reisen hier. Die Verbindungstür zwischen den Abteilen (siehe oben) ist anfangs abgeschlossen, kann aber von einem Schaffner oder mit einem Generalschlüssel geöffnet werden

Abteil 16

Hier reisen Anastasia Peschkow und Grigori Peschkow. Im Schrank findet sich teure Kleidung und auf dem Waschtisch eine wertvolle russische Diamant-Kette (zumindest bis Phillip Edward sie stiehlt).

Abteil 17

Hier reisen Guillaume Berlat und Phillip Edward. Selbst wenn keiner der beiden anwesend ist, ist das Abteil nicht verschlossen, da beide keine Dinge von Wert bei sich haben. Berlat reist mit einem Seesack (sein Geld trägt er am Körper) und Edward hat als einziges Gepäck sein Buch dabei. Später findet sich die Russische Diamant-Kette unter Berlats Kopfkissen.

Abteil 18

Hier reisen William Perry Misst und sein Assistent Jules Aouda. Das Abteil ist nicht verschlossen und beherbergt ein absolutes Durcheinander von Notizen, Büchern, Karten und kleineren wissenschaftlichen Apparaten und selbst eine einfache chemische Versuchsanordnung, deren Zweck auch mit Kenntnis der Chemie nicht deutlich wird.

Abteil 19

Hier reist Barry Nelson, der zwar die Abteiltür abgeschlossen hat, aber den Schlüssel stecken gelassen hat. Es findet sich ein kleiner Koffer sowie eine Aktentasche im Abteil. Die Aktentasche enthält auch streng geheime Unterlagen von Scottland Yard über Nelsons Mission in Deutschland.

Dienstabteil

Dieses Abteil ist meist vom Zugchef George Pullman oder dem Schaffner der 1. Klasse Jean-René Ferrand besetzt und ansonsten abgeschlossen. Kann man den diensthabenden Schaffner ablenken, kann man hier an einen Generalschlüssel gelangen (er wird außer bei großer Eile aber das Abteil stets abschließen).

Schaffnerabteil

Ruheabteil für das Zugpersonal mit vier kleinen Pritschen. (Die Pianistin hat ein Abteil im Wagen der zweiten Klasse.)

Speisewagen

An mehreren Tischen wird hier Essen serviert, welches in einer kleinen abgetrennten Pantry zubereitet wird. Edle Tischdecken, Silberbesteck und geschmackvoller Blumenschmuck sind dem Ort ebenso angemessen wie das Klavier, das hier steht. Über eine doppelflügelige Tür gelangt man ins Salonabteil im selben Wagon.

Salonabteil

Befindet sich hinter einer Tür im hinteren Teil des Speisewagens (also ganz am Ende des Zuges). Nobel mit holzvertäfelten Wänden ausgestattet laden Couches mit kleinen Tischen, eine üppig bestückte Bar und Aschenbecher zum Verweilen ein. Über eine Tür am hinteren Ende des Wagons gelangt man auf einen kleinen Balkon. Auf der Bank am hinteren Tisch kann der Gedichtband gefunden werden.

Gegenstände und Hinweise

Spielzeug-Zug

Eine fein gearbeitete, bunt bemalte Holz-Eisenbahn bestehend aus zahlreichen Wagen, mit der Grigori Peschkow seine helle Freude hat. Die vielen beweglichen Elemente zeugen vom hohen Preis dieses Spielzeugs. Herr Strauß verwandelt am Ende des Abenteuers seinen großen Koffer in eine funktionsfähige Draisine dieses Sets, um zu fliehen.

Gedichtband

Es handelt sich um ein kleines Bändchen mit dem Titel „Poetisch durchs Leben“ von Leopold Radetzky. Engelbert Wenzel hat das Buch im Salonabteil nach dem Wodka-Vorfall mit Grigori Peschkow zurückgelassen. Das Buch erscheint relativ neu, aber bei genauerem Hinsehen fällt eine Seite auf, die mit einem Eselsohr markiert ist. Auf der entsprechenden Doppelseite finden sich vier Gedichte (dies sind die vier Gedichte aus dem dritten Morriton-Manor Abenteuer):

Eine echte Liebe
Oh echte Liebe du bist so gut
Alt und rein in deinen Werten
Nichts dirbt der alten Tage Mut
Ich glaub ich lass dich sterben

Eine falsche Sehnsucht
In einer Zeile wachet
Wunsch, Sehnsucht süße Sünde
Wer wohl als letztes lachet
Wenn Wahrheit ich dich finde

Eine junge Seele
Geh suchen junge Seele
Oh süßes kleines Wunder
Spring, stolper, falle, stehe
Und geh dabei nie unter

Ein alter Feind
Oh alter Feind, den ich so hasse,
Steht offner als er dachte.
Nun wider Willen Blut gelassen,
Bins ich, der zuletzt lachte.

Sollten sie ihre Mitreisenden hiernach befragen, hat niemand je von dem Autor gehört. Wenzel gibt jedoch unumwunden zu, dass es sein Buch ist und dankt für das Zurückgeben.

Leiche

Es handelt sich um die völlig mit Blut überströmte Leiche einer Frau. Bei genauerem Hinsehen handelt es sich um Cynthia Barker (das Hausmädchen aus dem zweiten Morriton Manor Abenteuer). Selbst mit Kenntnis der Medizin lassen sich keine Verletzungen finden, die das Blut erklären würden und eine Todesursache lässt sich nicht feststellen. In Wirklichkeit handelt es sich hier um einen Besen, den Herr Strauß durch die Lüftungsöffnung in das Abteil geschoben hat und dann mit einem Zauber-Elixier dieses Erscheinungsbild gegeben hat. Dies lässt sich jedoch erst feststellen, wenn der Zauber gut drei Stunden später nachlässt (d.h. nach der planmäßigen Ankunft in Brüssel).

Besen

Ab ca. 18:30 findet man statt der Leiche diesen einfachen, abgenutzten Besen, der jedoch immer noch von Blut verschmiert ist. Auf dem Stiel ist „1. Klasse“ eingeritzt. Auf Nachfrage kann ein Schaffner feststellen, dass der Besen eigentlich in eine kleine (unverschlossene) Abstellkammer neben dem Dienstabteil gehört. Das Blut hat er jedoch vorher noch nicht an dem Besen gesehen.

Generalschlüssel

Mit diesem Schlüssel lassen sich sämtliche Abteile öffnen. Jeder der Schaffner hat einen solchen Schlüssel, ebenso Barry Nelson und ein letzter befindet sich im Dienstabteil. Außerdem hat sich Herr Strauß einige Tage vor der Abfahrt einen von Ronald Smith beschafft.

Fläschchen mit einer klaren Flüssigkeit

Es handelt sich um mehrere Flaschen von unterschiedlicher Größe und Form. Sie sind gefüllt mit einer Flüssigkeit, die völlig geschmack- und geruchlos ist. Wenn die Flaschen entkorkt werden, bildet sich ein leichter Nebel in der Flasche, der aber wieder verschwindet, wenn der Korken wieder auf die Flasche gesteckt wird.

Es handelt sich hier um das von Herr Strauß selbst entwickelte Zauber-Elixier, mit dem man (unbelebte) Gegenstände verwandeln kann. Dazu muss man ein Stück des gewünschten Objekts in das Elixier geben, die Flasche wieder verschließen und schütteln, woraufhin die Flüssigkeit die Farbe ändert. Dann muss man das Elixier auf einen anderen Gegenstand gießen, der sich mit einem „Puff“ und einer Rauchwolke verwandelt. Die Verwandlung ändert zwar das Erscheinungsbild des Gegenstands, nicht aber dessen Größe. Wie lange der Zauber anhält, hängt von der Größe des Gegenstands und der Menge des verwendeten Elixiers ab.

Beutelchen mit Steinbrocken

Ein kleiner Samtbeutel, in dem sich einige kleine dunkle Steine befinden. An einigen klebt eine dunkle Flüssigkeit. Die Spieler können nicht feststellen, dass es sich hier um Brocken von Mr. Morritons Altar handelt. Herr Strauß verwendet die Steinchen um die Couchtische im Salonabteil zu verwandeln.

Phiole mit Haaren

Eine Phiole, in der sich eine Handvoll lange rötliche Haare befinden. Wenn die Spieler die Phiole in die Hand bekommen sollten, können sie vermuten, dass es Haare von Cynthia Barker sind, dem Hausmädchen der Slighs aus dem zweiten Morriton Manor Abenteuer.

Satanistischer Altar

Ein Tisch aus dunklem, massivem Stein, der an allen Seiten mit roten Symbolen und Formen versehen ist. An einigen Stellen sind rote Schmieren zu erkennen, die altes Blut sein könnten. Der Tisch ist zwar kaum größer als ein Couch-Tisch, aber zu schwer, um von einer Person bewegt zu werden. Die Spieler erkennen in ihm eine verkleinerte Version des Altars, den sie in dem geheimen Raum von Morriton Manor angetroffen haben.

Zigarre

Eine teure südamerikanische Zigarre, die Barry Nelson im Salon raucht. Sie wird von Engelbert Wenzel geklaut, um den Schlafwagen zu verwandeln.

Russische Diamant-Kette

Ein wertvolles Stück, das die Familie Peschkow angeblich einst von Zarin Katharina der Großen geschenkt bekommen hat. Die zarte Goldkette trägt einen riesigen gelben Diamant. Während alle über den im Salon erschienen Altar staunen, wird sie von Phillip Edward aus Abteil 16 gestohlen, der sie unter dem Kopfkissen von Guillaume Berlat in ihrem gemeinsamen Abteil versteckt.

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 10. Oktober 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

Enthaltene Seiten

1. Zwischenfall im Nord-Express - Eine Morriton Manor Fortsetzung – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Zwischenfall+im+Nord-Express+-+Eine+Morriton+Manor+Fortsetzung&oldid=30187`