

Carnival de Goules

Worin die Charaktere auf menschliche und noch andere Abgründe treffen

Präludium

Paris, zu einer unbestimmten Zeit. Die jungen Leute der Oberschicht langweilen sich. Der letzte Trend besteht aus Feiern, bei denen Menüs mit geheimen Zutaten gereicht werden. Im Anschluss lässt der Gastgeber seine Gäste raten, was sie wohl eben zu sich genommen haben. Um immer einen neuen Höhepunkt bieten zu können werden die Zutaten im Laufe der Zeit immer perverser. Spinnen, Kuhaugen, bewusstseinsverändernde Pilze... schließlich geht die kulinarische Reise hin zu Leichenteilen.

Ein Sproß aus der Familie Balfour selbst fand in der Familienbibliothek einen Originaldruck des *Cultes des Goules*. Er verfiel dem morbiden Thema rasch und steht nun mit mehreren Ghoulen in Verbindung die ihn mit Leichenteilen für seine Feiern versorgen. Außerdem verwandelt er sich zusehends selbst in einen Ghoul, ein Umstand, den er durch ständiges Tragen einer Maske noch verheimlichen kann. Auch Dauergäste seiner Partys beginnen langsam sich zu verändern – Balfour spricht vor jeder Party noch einige Sprüche aus dem *Cultes des Goules* über seine Köstlichkeiten...

Eine Einladung

Von einem guten Freund, seines Zeichens Müßiggänger und Gigolo, werden die Charaktere zu einer der wichtigsten Feierlichkeiten

CALL of CTHULHU

ten in diesem Jahr eingeladen – der junge Comte Balfour lädt zu einer seiner berühmten „Geheimnis“-Feste. Es geht um Sehen und Gesehen werden; außerdem ist an einem Fest prinzipiell ja nichts auszusetzen. Die Einladung verlangt eine Maskierung von allen Gästen; auch die Charaktere müssen dieser Aufforderung nachkommen oder werden nicht eingelassen.

Das Fest

Das gediegene Stadthaus der Familie Balfour liegt im Nobelviertel St.-Germain-des-Prés. Es ist dem adligen Stand der Familie entsprechend groß und prachtvoll eingerichtet. Der großzügige Eingangsbereich führt zu einer zweiflügeligen, marmornen Treppe die nach oben in den eigentlichen Ballsaal führt. Hier sind bereits einige Festgäste um eine lange, reich gedeckte Tafel herum versammelt; jeder von Ihnen trägt eine die Augen und Teile des Gesichts verdeckende, weiße Maske. Am Kopf der Tafel, unter einem großen Bild das einen Mann mit hündischen Gesichtszügen zeigt, sitzt offensichtlich der junge Comte Balfour.

Zahllose Diener in schwarzen Livrees, deren Gesichter ebenfalls von Masken teils verdeckt sind, eilen durch den Saal, in jeder mit

„Cultes des Goules“

In diesem Band behandelt der Autor Francois Honoré-Balfour Nekromantie und Nekrophilie, Hexenzirkel, Ghoule sowie eine organisierte Gesellschaft Grabräuber. Es ist rund 600 Seiten stark; mindestens vierzehn Exemplare existieren noch.

Stabilitätsverlust: 1W4/1W10

Mythoswissen: +12%

Studierdauer: 22 Wochen / 44 Stunden bei Querlesen

Opt. Zauber: *Beschwöre/Binde Byakhee, Beschwöre/Binde Dunkles Junges, Kontakt zu Ghoul, Rufe/Vertreibe Nyogtha, Rufe/Vertreibe Shub-Niggurath, Schwarze Wandlung, Totenerhebung, Verschrumpeln, Voo-risches Zeichen.*

einem Tablett oder einer Flasche in der Hand. Den meisten der anwesenden Gäste wurde bereits Wein eingeschenkt, die Stimmung ist aufgelockert und fröhlich.

Geben Sie den Charakteren Zeit, sich ein wenig die Gesellschaft einzufinden. Womöglich hatten sie bislang noch eher wenig Gelegenheit, mit den oberen Zehntausend zu feiern und zu dinieren. Sie sollten zu den ersten Gästen gehören, es wird also noch einige Zeit bis zum Dinner dauern. Lassen Sie die Spielfiguren Kontakte knüpfen; vielleicht bietet sich ja sogar ein kurzes, amouröses Aufeinandertreffen mit einer der maskierten Damen an? Der Abend sollte auf jeden Fall heiter und unbeschwert beginnen.

Das Dinner

Irgendwann wird die Unterhaltung der Gäste von einem leisen, klirrenden Geräusch überlagert. Der Gastgeber Balfour schlägt ein kleines Glöckchen auf seinem Tisch an – offensichtlich möchte er etwas sagen. Als Ruhe im Saal einkehrt, wenden sich einige der anwesenden Diener der Pforte zu und verschließen sie mit einem hörbaren Vorschieben schwerer Riegel.

Balfour erhebt sich. „Meine lieben Gäste, Freunde. Es freut mich, Euch hier willkommen zu heißen.“



Noch mehr aber freut es mich, Euch nun das Dinner präsentieren zu können!“ Flugs hat sich hinter jedem Gast ein Diener postiert und kredenzt einen mit einer Haube verdeckten Teller. Ein Raunen geht durch den Saal, als die Diener die Hauben wie nach einem stummen Befehl in einer flüssigen Bewegung heben: auf jedem Teller findet sich nichts weiter als ein kleiner Taschenspiegel.

Ratlosigkeit steht den übrigen Gästen ins Gesicht geschrieben, doch die Charaktere ahnen womöglich schon, was Balfour ihnen in der nächsten Sekunden bestätigen wird: „Jawohl, meine verehrten Gäste. Das Dinner seit... Ihr!“.

Kampf ums Überleben

Im nächsten Augenblick reißen sich Balfour und seine Diener die Masken hinunter, hündische Gesichtszüge, eine fahle blasse Haut, gelb schimmernde Augen und spitze Reißzähne offenbarend. Ghoule, und sie fühlen sich mächtig. Ihr Anblick kostet die Charaktere 0/1W6 Stabilitätspunkte. Erstarrtes Schweigen füllt noch den großen Saal, als schließlich der erste Ghoul zum Angriff übergeht. Generationen alter Hass auf die Menschheit entlädt sich. Direkt neben einem Charakter wird einem Gast vom hinter ihm stehenden Ghoul wild in die Kehle gebissen. Blut spritzt, besudelt den Charakter und gurgelnd röchelnd sackt der Nachbar zusammen (1/1W3 Stabilitätspunkte).

Panik macht sich nun rasch breit, die Menschen versuchen durch das verschlossene Portal zu fliehen, während die Ghoule unerbittlich Jagd auf ihre Erbfeinde machen. Immer wieder können die Charaktere beobachten, wie zwei, oder drei Ghoule einen der Festgäste am Boden festhalten und ihn mit gezielten Bissen töten. Über die panischen Schreie und die fiependen Geräusche der Ghoule mischt sich das grauenhafte Gelächter Balfours, der nicht nur längst den Verstand sondern auch seine Menschlichkeit verloren hat.

Es ist nun an den Charakteren, den Ghoulen Einhalt zu gebieten. Dafür sollte die ein oder andere improvisierte Waffe beschafft werden – oder vielleicht ist einer der Charaktere sogar bewaffnet? Ghoule sind von Natur aus ein feiges Volk und ernsthafter Widerstand wird ihre Mordlust schnell in Angst verwandeln. Die Werte eines Ghouls finden Sie auf dieser Seite; wenn es die Charaktere schaffen, drei oder vier der Gegner ernsthaft zu verwunden oder auszuschalten, wenden sich die übrigen Ghoule bald zur Flucht.

In die Katakomben

Die Ghoule werden das verschlossene Portal öffnen und in die zweiflügelige Treppe hinunterfliehen. Im Eingangsbereich angekommen wenden sie sich nach rechts und fliehen weiter in den Keller, der durch eine schmale Tür zu erreichen ist. Folgen die Charaktere den Kreaturen bietet sich ihnen ein groteskes Bild: die Rückwand des offensichtlich als Weinkeller angelegten Gewölbes ist völlig eingerissen worden; dahinter erstreckt sich ein langer Tunnel in die Schwärze.

Ob die Charaktere die Ghoule weiter verfolgen oder nicht – hier unten sind die Flüchtenden wieder Herr über die Lage und haben einen deutlichen Heimvorteil. Sicherlich sollten die Charaktere später noch einmal mit der entsprechenden Ausrüstung (oder mit der Verstärkung der Armee) hier nach dem Rechten sehen – doch für den Moment sollte eine weitere Verfolgung aussichtslos erscheinen.

Balfours Ende

Treten die Charaktere wieder aus dem Keller in den Eingangsbereich, strömen immer noch panische und hysterische Festgäste die Treppe hinunter. Raus, nichts wie raus. Sollte Balfour noch nicht von den Charakteren ausgeschaltet worden sein, bietet sich nun die Möglichkeit ihn theatralisch sein wahnsinniges Dasein beenden zu

lassen. Einen Fluch auf den Lippen stürzt er sich über die Brüstung der Treppe und bleibt mit seltsam deformierten Gliedmaßen auf den blanken Marmorfliesen liegen.

Und was nun?

Für die Charaktere ergibt sich aus diesem kurzen Intermezzo der ein oder andere Handlungsfaden: immerhin sind sie (wenn sie es denn möchten) nun im Besitz einer Ausgabe des „Cultes des Goules“; außerdem gibt es noch ein ganzes Katakombensystem unter dem Haus der Balfours, dass von mordlüsternen Kreaturen bewohnt wird...

Typische Ghoule



	1	2	3
ST	16	17	16
KO	13	14	12
GR	12	14	13
IN	13	12	14
MA	12	12	14
GE	15	13	12

Bewegungsweite: 9

Trefferpunkte: 13

Schadensbonus: +1W4

Angriff: Klauen 30%, Schaden 1W6+Sb; Biss 30%, Schaden 1W6+Festbeißen (das Opfer verliert pro Runde 1W4 Trefferpunkte, wenn keine Kraftprobe gegen die ST des Ghouls gelingt)

Panzerung: Schusswaffen und Projektile richten nur den halben (aufgerundeten) Schaden an.