

Spiegel des Wahnsinns

Worin die Charaktere auf einen irren Mythosforscher und einen Okanda-Hepa treffen

Präludium

Es ist Anfang Januar 1924, irgendwo in einem kleinen Städtchen in Thüringen. Hans Walter Schrumm ist tot. Wenige Tage nach seiner Beerdigung geht ein anonymes Hinweis bei der Polizei ein – der Tod des wohlhabenden Geschäftsmannes soll nicht auf natürliche Weise zustande gekommen sein. Die Charaktere sollten von seinem Tod in irgend einer Weise betroffen sein, im Idealfall als Angestellte der örtlichen Polizeidienststelle. Detektive, neugierige Reporter oder nahestehende Freunde mit einer gewissen, einflussreichen Position sind allerdings auch denkbar. Das eigentliche Abenteuer beginnt mit der eilig einberufenen Ex-humierung des Verstorbenen.

Die Exhumierung

Der Friedhof. Ein heftiger Schneesturm tobt über der Szenerie. Der Wind peitscht den Schnee fast senkrecht in die Gesichter der Anwesenden. Der von der ganzen Angelegenheit leicht genervt wirkende Sohn des Verstorbenen, Viktor Schrumm, öffnet mit einem schweren Schlüssel die Familiengruft, um

CALL of CTHULHU

den anwesenden Beamten Zutritt zu der letzten Ruhestätte seines Vaters zu gewähren. Kaum eingetreten, bietet sich den Charakteren ein schauerhaftes Bild: der Sarg von H. W. Schrumm wurde geöffnet, seine Augen wurden entfernt. Sie wirken, als wären sie mit einem Vogelschnabel herausgerissen worden. In der Ecke des Gewölbes hockt irre kichernd ein Mann mittleren Alters mit schütterem Haar und einfacher Kleidung. Entlang der vier Wände sind auf unterschiedlicher Höhe Spiegel angebracht worden. Der Mann ist zu keiner Aussage fähig, kichert die ganze Zeit irre und murmelt etwas wie „Okanda... Okanda-Hepa... Okanda...“ Sollten die Charaktere nicht von selbst auf die Idee kommen, den Mann fest zu nehmen und der Polizei zu übergeben, werden die anwesenden Beamten den Mann festsetzen und die Charaktere als Zeugen mit auf die Wache bestellen.

Beim Weg hinaus aus der Gruft ist einem der Charaktere (höchste MA) noch so, als hätte er in einem der Spiegel einen schwarzen Schatten erkannt; bei genauerem Hinsehen ist aber nichts zu erkennen.

Das Verhör

Auf dem Weg zum Polizeirevier wird deutlich, dass der Schneesturm noch einmal an Heftigkeit zugenommen hat. Das Verhör des Mannes bleibt ohne großen Erfolg. Er weigert sich weiterhin, Angaben zu seiner Person zu machen. Nein, den Leichnam hätte er nicht derart zugerichtet. Ja, die Spiegel hat er angebracht. Nein, den Grund dafür könne er

nicht verraten. Nachdem aus dem Verdächtigen nichts Weiteres heraus zu bekommen ist, entscheiden die Polizisten, ihn in Untersuchungshaft zu nehmen und führen ihn in die einzige Zelle der kleinen Polizeistation, in der noch ein kleiner Einbrecher einsitzt.

Tod eines Einbrechers

Während die Charaktere und Polizisten noch beratschlagen, was weiter zu unternehmen ist, hallt unversehens ein gurgelnder Schrei über das Heulen des Schneesturms durch das Gebäude. Eiligst suchen die Charaktere die Zelle auf, in der sich ihnen ein grausiges Bild bietet: vor dem Waschbecken mit kleinem Spiegel liegt der Einbrecher in seinem Blut. Seine Augen sind herausgerissen worden wie die von Hans Walter Schrumm, seine Kehle ist zerfetzt. Rasierschaumreste an seinem Kinn lassen darauf schließen, dass er sich gerade rasierte, als er umkam. In der Ecke des Raums sitzt wiederum irre kichernd der Fremde aus der Familiengruft der Schrumms. Dann geht das Licht aus...

Stromausfall!

Der Sturm hat das nahe Elektrizitätswerk lahmgelegt, wodurch das ganze Städtchen in absoluter Finsternis versinkt. Eilig herbeigebrachte Kerzen können nicht den Tod eines Polizeibeamten verhindern, der gerade dabei war den Spiegel zu untersuchen. In der absoluten Finsternis kann niemand erkennen, was mit dem Mann geschehen ist.

Finale

Bevor es zu weiteren Morden kommt, müssen die Charaktere dringend herausfinden, was hier vor sich geht. Bei Kerzenlicht schließlich sehen sie deutlich die Gestalt eines Raben in dem kleinen, schmutzigen Spiegel. „Okanda-Hepa“ bricht es aus dem irre kichernden Fremden hervor, dann reicht er den Charakteren einen Zettel mit einem Älteren Zeichen.



Für den Kampf stehen dem Okanda-Hepa verschiedenste Optionen zur Verfügung. Er kann per Telekinese unbelebte Gegenstände in tödliche Waffen verwandeln – wie er es z. B. mit der Rasierklinge des toten Diebes getan hat. Er kann bis zu zwei Leichen als belebte Tote wieder auferstehen lassen und sie kontrollieren. Zu guter Letzt kann er auch versuchen, einen Charakter zu übernehmen.

Die einfachste – und naheliegendste – Möglichkeit, den Splitter Azathots zu vertreiben liegt für die Spielfiguren in der Verwendung des Älteren Zeichens. Zunächst ist jeder Charakter, der das Zeichen sichtbar trägt, für den Okanda-Hepa nicht zu attackieren (ohne magische Kenntnisse ist dieses Zeichen im Übrigen auch nicht einfach zu kopieren). Vertrieben werden kann der böse Geist, indem er mit dem Älteren Zeichen in einem Spiegel festgesetzt wird, was natürlich nur in dem Moment geschehen kann, wenn der Okanda-Hepa gerade in der spiegelnden Oberfläche sichtbar ist.

Können die Charaktere den Okanda-Hepa austreiben, verschwindet er als leuchtender Strahl in die dunklen Himmel, aus denen er gekommen ist.

Und was nun?

Dieses kurze Intermezzo lässt dem Spielleiter noch offene Handlungsfäden in der Hand: lebt der verwirrte Mythosjäger noch, so wäre es vielleicht interessant, mehr von seiner bisherigen Tätigkeit zu erfahren? Auf jeden Fall hat sich jeder Charakter 1W3 Punkte geistiger Stabilität als Rückgewinn redlich verdient.

Anhang

Okanda-Hepa

Ein Okanda-Hepa ist ein Splitter Azathots, der nur in spiegelnden Oberflächen gesehen werden kann und ansonsten unsichtbar ist. Normalerweise sind diese Wesen an Orte gebunden, doch durch eine misslungene Austreibung, die Hans Walter Schrumm und der schweigsame Fremde durchgeführt haben, war die Kreatur an Schrumm gebunden, während sein Kamerad den Verstand verlor. Nach Schrumms Tod jagt das Wesen nun den irren Mythosforscher...

Dieser kennt allerdings auch das Geheimnis seiner Austreibung mithilfe eines „Älteren Zeichens“... Ein Okanda-Hepa verfügt über Fähigkeiten wie Telekinese oder Beherrschung. Details s. *Malleus Monstrorum*, Pegasus.

IN 11

MA 18

Bewegungsweite: 10

Angriffe: keine außer den magischen Fähigkeiten

Panzerung: Waffen haben keine Wirkung auf einen Okanda-Hepa

Zauber: keine

Stabilitätsverlust: 0/1W3

Das Ältere Zeichen

