

The background of the cover is a collage of various antique clock faces, some with Roman numerals and others with Arabic numerals. The clock faces are made of wood and metal, showing signs of age and wear. Four ornate metal corner brackets are positioned at the corners of the cover, adding to the antique aesthetic.

Cthuloid Momente

Abenteuerband

Vorwort

Das Internet ist schon eine feine Sache – insbesondere, wenn man sich die Möglichkeiten des Ideen- und Informationsaustausches vor Augen hält. So ist es nicht verwunderlich, wenn die guten Ideen anderer Rollenspieler an anderer Stelle aufgegriffen und weitergenutzt werden.

So ist es auch mit dem vorliegenden Abenteuerband. Der „Rollenspiel-Almanach“ und „Buch Eibon“ entwarfen die Idee der Kurzschocker. Warum? Nun, das beschreiben Sie am Besten selbst:

„Um ein Rollenspiel auf Cons zu supporten, braucht man kurze, unkomplizierte Abenteuer.

Um ein neues Rollenspiel auszuprobieren, braucht man kurze, unkomplizierte Abenteuer.

Wenn man einmal wenig Zeit hat, sind kurze, unkomplizierte Abenteuer das Mittel der Wahl.

Und auch als Abwechslung in einer langen Kampagne braucht man ab und zu ein kurzes Abenteuer.“

Mit dieser bereits fertig gesponnenen Idee machte ich mich nicht nur daran, selbst cthuloide Kurzabenteuer zu verfassen, sondern ich richtete dank Pegasus' tatkräftiger Unterstützung auch im Oktober des Jahres 2012 einen Wettbewerb zu diesem Thema aus. Die Ergebnisse des Wettbewerbs sowie einige weitere Beiträge aus meiner Feder findet Ihr nun in dieser Sammel-PDF vereint. Ich wünsche Euch einige gruselige, cthuloide Momente mit der vorliegenden Szenarien-Sammlung.

André „Seanchui“ Frenzer

Clear Credits

Stefan „Der Tod“ Droste steuerte die Wettbewerbsbeiträge „Licht und Finsternis“ und „Der Fluch des Pharao“ bei. Aus der Feder von Thomas Renner stammt „Der Donaufürst“, während für „Das Opfer der dunklen Jungen von Shub-Niggurath“ Marc Schwämmlein verantwortlich zeichnet. Die übrigen Szenarien stammen von André „Seanchui“ Frenzer.

Die verwendeten Photographien stammen größtenteils aus den Wikimedia Commons; die Rechte liegen beim jeweiligen Inhaber der Rechte. Weitere Quellenangaben sind im Text zu finden.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort und Clear Credits	S. 2
Wer hoch steigt...	S. 3
Der Donaufürst	S. 9
Spiegel des Wahnsinns	S. 13
Licht und Finsternis	S. 16
Carnival de Goules	S. 21
Der Wald hinterm Haus	S. 25
Der Fluch des Pharao	S. 29
Das Opfer der dunklen Jungen von Shub-Niggurath	S. 33

Wer hoch steigt...

Ein Abenteuer für alle gängigen Epochen

von André „Seanchui“ Frenzer

Überblick

In diesem kurzen Szenario wollen die Charaktere eigentlich nur ein wenig auf dem Münchener Oktoberfest entspannen. Doch wie es im Leben eines Investigators nun einmal so ist, kommt es meist anders als man denkt...

Die Charaktere werden zu Beginn Zeuge eines dramatischen „Unfalls“ und sind scheinbar die Einzigen, die auf eine weitere beteiligte Person aufmerksam werden. Eine Verfolgung bringt ihnen aber nichts ein, zu schnell kann die Flüchtige in der Menge untertauchen.

Kurze Nachforschungen ergeben, dass es sich bei der Flüchtigen um eine Angehörige einer der zahlreichen Schaustellerfamilien handelt, die die Wiesn zu dieser Zeit bevölkern. Bevor sie diese jedoch zur Rede stellen können, kommt es abermals zu einem Tumult beim Riesenrad...

Vorgeschichte

Hanna hatte von Allem die Nase voll. Dieses ewige Umherziehen. Die Armut. Das die Leute mit dem Finger auf sie und ihre Familie zeigten. Sie konnte sie tuscheln hören, hinter vorgehaltener Hand. Abschaum. Dreck. Nicht hier. Nicht bei uns. Von Alldem hatte sie jetzt genug.

Doch die Götter meinten es gut mit ihr. Bei einem verwahrlosten Penner hatte sie ein Buch gefunden, ein Buch, das ihr einen Ausweg offenbarte. Sie hatte vom Schreiter

Alle Zeiten, alle Orte...

Das kurze Szenario „Wer hoch steigt...“ ist für den Einsatz auf dem Oktoberfest gedacht. Alle Ortsbeschreibungen sind jedoch bewusst wage gehalten, so dass einer Verwendung des Szenarios auf einem beliebigen anderen Volksfest nichts im Wege steht.

Auch die Epoche spielt eigentlich eine eher untergeordnete Rolle – die Charaktere sind ohnehin zu Fuß unterwegs und Riesenräder waren seit dem späten 19. Jahrhundert ein bekannter Anblick auf Volksfesten – auch, wenn sie noch nicht die modernen Stahlkonstruktionen waren, die man heute kennt.

zwischen den Sternen gelesen, der seine Diener reich belohnte, wenn sie ihm nützlich waren.

Sie teilte ihr Geheimnis mit Janosch, ihrem geliebten Bruder. Wie sie war er gleich Feuer und Flamme für den neuen Herrn. Auch er suchte bereits seit langem nach einem Ausweg aus dem ärmlichen Schaustellerdasein.

Sie mussten ihrem Herrn ein Portal schaffen. Kreisrund. Runen. Vielleicht das Riesenrad...?

Einstieg

Es sollte dem Spielleiter nicht weiter schwerfallen, die vom Stress geplagten Investigators zu einem entspannenden Besuch auf dem Oktoberfest zu überreden. Immerhin ist man sowieso in der Stadt und



auf den Wiesn findet eines der größten Volksfeste der Welt statt.

Sollten sich die Charaktere partout nicht für das Fest als solches interessieren, lassen Sie ihnen eine Einladung von einem potentiellen Auftraggeber (Sie kennen das ja, ein alter Freund/Bekannter/Schulkamerad) zukommen, der sich mit ihnen an einem neutralen Ort treffen möchte – zum Beispiel beim Riesenrad auf dem Oktoberfest...

1. Szene

Lassen Sie die Charaktere ruhig ein wenig Oktoberfestluft schnuppern, bevor sie mit dem eigentlichen Szenario beginnen. Ein wenig Zuckerwatte, ein oder zwei Maß Bier und die allgegenwärtige „Brezn“ sorgen dafür, dass man sich um das leibliche Wohl keine Sorgen machen muß. Fesche „Madln“ im Trachtendirndl bedienen die Feiernden in den Festzelten, und auch sonst wird dem Gast mit Rundkarussell, Hexenschaukel oder Teufelsrad einiges geboten.

Irgendwann jedoch wird es die Charaktere zum – überall sichtbaren – Riesenrad ziehen, sei es, um einen herrlichen Ausblick auf München zu genießen oder weil sie ihren Freund eigentlich dort treffen wollten.

Während die Charaktere in der Schlange vor dem Riesenrad stehen und darauf warten, Fahrkarten erstehen zu können, zerreißt plötzlich ein gellender Schrei die Luft. Die Köpfe der Umstehenden zucken reflexartig nach oben; sehen auch die Charaktere hoch, bietet sich ihnen der Blick auf ein grausiges Schauspiel:

Wild mit den Armen rudern stürzt aus einer der obersten Gondeln ein Mann dem

Abgrund entgegen. Wie in Zeitlupe – und doch in Sekundenbruchteilen – passiert er im freien Fall Speiche um Speiche, bevor er mit einem dumpfen Geräusch auf den Erdboden trifft. Reglos bleibt der Körper bäuchlings liegen, während neben ihm etwas klirrend zu Boden fällt.

Schnell breitet sich eine große Blutlache unter dem toten Körper aus. Gäste aus der Warteschlange und weitere Passanten drängen panisch auseinander, die eine oder andere zarter besaitete Seele ringt mit der drohenden Ohnmacht. Es werden erste Rufe nach einem Arzt laut und noch bevor die erste Fassungslosigkeit der Umstehenden verstrichen ist, drängen bereits Schaulustige an den Ort des grausigen Geschehens.

Die Grausigkeit des Anblicks und die überraschende Fremdartigkeit der Szenerie kosten jeden Charakter 0/1W2 STA. Wenn die Charaktere nicht in Kontakt zu einer der örtlichen Behörden stehen, müssen sie nun schnell handeln, wenn sie den Toten untersuchen wollen. Anhand der Leiche lässt sich nur noch feststellen, dass es sich wohl um einen männlichen Toten handelt. Sollten die Charaktere nach dem Gegenstand Ausschau halten, der neben dem Mann zu Boden fiel (machen Sie sie notfalls mit

Verborgenes erkennen darauf aufmerksam), so finden sie ein schartiges, altes Messer.

2. Szene

Während die ersten Schutzmänner und ein eilig herbeigerufener Ersthelfer den Schauplatz des tragischen Unfalls erreichen, hat der Betreiber des Riesenrades offenbar die Fassung wieder gefunden. Eiligst lässt er eine Gondel nach der anderen an der Ausstiegsluke halten, um die Sicherheit der minutenlang eingesperrten Fahrgäste nicht noch weiter zu gefährden.

Achten die Charaktere auf die Gondel, aus der das unglückliche Opfer gestürzt sein müsste, so erkennen sie, dass am Ausstieg rasch eine weitere Person die Gondel verlässt. Es handelt sich um eine junge Frau mit dunklen Haaren in einfacher Arbeiterkleidung. Rasch verlässt sie die Gondel und steuert zielstrebig in die Menschenmenge, ohne sich noch einmal umzusehen.

Dieses Verhalten könnte den Charakteren zumindest verdächtig vorkommen: handelt es sich bei dem tragischen Unglück vielleicht gar nicht um einen Unfall sondern um einen heimtückischen Mord? Und flüchtet dort gerade vor ihren Augen eine Täterin? Oder ist doch alles anders und das arme Ding steht völlig unter Schock und muss vielleicht sogar vor sich selbst geschützt werden?

Wie auch immer, die Charaktere sollten den Entschluss fassen, der jungen Frau zu folgen und sie zur Rede zu stellen. Eine Verfolgung gestaltet sich jedoch als äußerst schwierig, scheint sich die junge Frau doch hervorragend auszukennen. Geben Sie den Charakteren ruhig das Gefühl, mit genügend Eile der jungen Frau habhaft werden zu können, lassen Sie sie aber dennoch am Ende entkommen. Sie wird noch für das Finale benötigt.

Da die Flüchtige Arbeiterkleidung trug und über eine gute Ortskenntnis verfügte, könnten

die Charaktere auf die Idee kommen, sie im Schaustellermilieu zu suchen. Sie finden einige passende Buden und Beschreibungen von Schaustellern im Pegasus-Quellenband *Festival Obscura*, so dass hier auf eine weitere Beschreibung verzichtet wird. Die Beschreibung der jungen Frau können Sie dem Anhang entnehmen und den Charakteren für ihre Recherche an die Hand geben.

Nach einigen Fehlschlägen treffen die Charaktere an einer Wurfbude auf einen freundlichen, älteren Herrn, der nach der Beschreibung der Charaktere ein breites Lächeln aufsetzt und dabei Zahnstummel in verschiedenen Gelb- und Brauntönen offenbart. „Desch is’ das Madl von d’n Leichtles, drümn, vom Tobbogan!“ verrät er. Mehr weiß er aber auch nicht zu sagen, er kennt die Familie nur von den Oktoberfesten.

3. Szene

Am Tobbogan anzutreffen sind Hilde und Gerd Leichtle, freundliche Mittfünfziger, die einen unscheinbaren Eindruck auf die Charaktere machen. Die Familie Leichtle ist in tiefer Trauer, als die Charaktere eintreffen. Bei dem Toten vom Riesenrad handelt es sich um Janosch Leichtle, den Sohn der Familie.

Viel ist aus den Leichtles also nicht heraus zu kriegen – die Mutter weint hysterisch, der Vater versucht stoisch, seine Frau zu beruhigen. Die Charaktere als Zeugen des Unfalls werden sie aber dennoch anhören wollen. Auf ihre Tochter angesprochen sieht der Vater die Charaktere verärgert an. Ob sie die arme Hanna nicht in Ruhe trauern lassen können, sie sei im Wohnwagen. Auch sie habe gerade erst von dem tragischen Unfall erfahren.

Nun ist es an den Charakteren, den Vater von ihrer Version der Geschichte zu *Überzeugen* und mit ihm den Wohnwagen aufzusuchen, in dem Hanna Leichtle um ihren Bruder trauern

sollte. Tatsächlich ist der Wohnwagen leer – nur ein altes, zerfleddertes Buch liegt auf der Anrichte. Von Hanna Leichtle fehlt jede Spur. Ein rascher Blick offenbart eine Zeichnung von ringförmig angelegten Runen und anderen geschwungenen Zeichen. Einige handschriftliche Notizen in einer geschwungen Frauenhandschrift sind am Kreis angebracht worden und beschreiben einige Worte, die „Von Nöten“ sind sowie Höhe und Durchmesser des Kreises: mindestens 30 Meter hoch... an alle Runen bis auf eine einzige, die höchste, sind kleine Häkchen gezeichnet worden. Scheinbar fehlt nur noch eine einzige Rune.

Wer das Buch genauer untersucht, findet Hinweise auf einen „Schreiter zwischen den Sternen“, eine alte, scheinbar tibetanische Gottheit.

4. Szene

Als die Charaktere zusammen mit Gerd Leichtle wieder vor den Wohnwagen treten, ist das Wetter umgeschlagen. Dunkle Wolken werden von einem eisigen, scharfen Wind über den Himmel getrieben. Vom Riesenrad

her dringen Stimmgewirr und vereinzelte Schreie zu den Charakteren herüber. Das Wahrzeichen des Oktoberfestes ist von jedem Ort aus gut zu sehen – und offensichtlich ist es wieder in Betrieb!

Die Charaktere sollten sich nun schleunigst auf den Weg zum Riesenrad machen. Sollte der Groschen bei Ihnen noch nicht gefallen sein, so lassen Sie sie mit Hilfe von *Verborgendem erkennen* eine schemenhafte Gestalt wahrnehmen, die sich in luftiger Höhe an der Außenwand einer Gondel zu schaffen macht.

Auf dem Weg zum Riesenrad mag den Charakteren auffallen, dass die eisigen Winde den Platz, auf dem das Riesenrad steht, scheinbar aussparen. Ruhig liegt er da, wie im Auge eines Zyklons. Und an der Außenwand einer Gondel ritzt Hanna Leichtle ein seltsames Symbol mit einem Messer ein...

Zahllose verängstigte und schaulustige Passanten drängen sich in naher Umgebung um das Riesenrad um diesem seltsamen Schauspiel beizuwohnen. Als die Charaktere den Schauplatz des Geschehens erreichen, ist Hanna gerade an der Ausstiegsluke vorbeigefahren. Sie hat aufgehört, an der Außenwand zu kratzen – nun muß sie mit ihrer Gondel nur noch an die höchste Position fahren.

Den Charakteren stehen nun verschiedene Möglichkeiten offen, um Hanna Leichtle aufzuhalten. Der Antriebsmechanismus des Riesenrads ist mit einem Stahlbolzen blockiert – ein einfacher Wurf auf *Mechanische Reparaturen* vermag dieses Problem aber zu lösen. Schwieriger dürfte es sein, ein Riesenrad zu steuern... Waghalsigere Charaktere könnten auf die Idee kommen, Hanna Leichtle auf das Riesenrad zu folgen. Auch hier gibt es verschiedene Möglichkeiten





um Hanna aufzuhalten: Entweder zerstören die Charaktere einige der auf den Gondeln angebrachte Runen (das Messer von Janosch Leichtle, welches bis vor kurzem noch dem gegenteiligen Zweck diente, mag dabei von großer Hilfe sein) oder sie gehen Hanna in Ihrer Gondel direkt an.

Wer sich für die waghalsige Version entscheidet, der sollte auch mit einigen Gefahren zu kämpfen haben: lassen Sie die Charaktere einige Würfe auf *Springen* und/oder *Klettern* absolvieren; gestalten Sie den Aufstieg bis zu Hanna möglichst spannend aber nicht so schwierig, dass er unerreichbar scheint. Abstürzende Charaktere sollten sich mit einem erfolgreichen *Springen* noch einmal retten können. Geht den Charakteren die gefährliche Hangelei zu leicht von der Hand, taucht vielleicht ein Byakhee auf, der von der Ankunft eines Großen Alten angelockt wurde...

Scheitern alle Versuche der Charaktere, Hanna und das Riesenrad aufzuhalten, so erscheint der Große Alte Lloigor. Die nun folgenden Szenen sind kurz aber äußerst

schmerzhaft und aller Voraussicht nach endgültig: von einem rasenden Sturm begleitet teilt sich der Himmel über dem Riesenrad. Lange, wurmartige Tentakel brechen aus der Wolkendecke hervor, ziehen Hanna und einige Stahlträger des Riesenrads hervor. Hanna schreit erstickt, bevor sie sich vor den Augen der Charaktere auflöst. Dann greifen einige Tentakel wahllos in die Menge und einige Umstehende teilen das Schicksal der unglückseligen Kultistin. Das Riesenrad ächzt und beginnt dann, unter den Charakteren zusammenzubrechen... Mit Lloigor über und einem einstürzenden Riesenrad unter ihnen gestaltet sich die Überlebenschance der Charaktere äußerst gering...

Erreichen die Charaktere aber schließlich Hannas Gondel, so wird diese sie mit einem Messer angehen. Erkennt sie die Ausweglosigkeit ihrer Situation wird sie versuchen, ihrem Bruder Janosch in den Tod zu folgen. Gelingt es den Charakteren auch das zu verhindern, so wird Hanna wohl den Rest ihrer Tage in einem Sanatorium zubringen. Auch wenn die Charaktere

vielleicht nie erfahren, wessen Ankunft sie soeben verhindert haben, so lassen Sie sie dennoch 1W3 STA zurückgewinnen. Außerdem können die Charaktere 2% *Cthulhu-Mythos* dazu erhalten.

Anhang

Hanna Leichtle, Kultistin



ST 12 KO 13

GR 12 IN 12

MA 10 GE 12

ER 14 BI 14

gS 15

Trefferpunkte: 10

Angriff: Messer 40%, Schaden 1W3

Hanna Leichtle ist eine junge Frau von vielleicht 24 Jahren. Sie trägt einfache Kleidung und mittellange, dunkle Haare. Sie ist mit einem Messer bewaffnet.

Lloigor, Großer Alter

ST 100 KO 100 GR 100

IN 3 MA 28 GE 30

Trefferpunkte: 100

Schadensbonus: +11W6

Angriff: Tentakel 100%, Schaden: Tod in der zweiten Runde

Panzerung: 22 Punkte

STA: 1W6/1W20

Eine genaue Beschreibung von Lloigor finden Sie im *Malleus Monstrorum* von Pegasus Press.

Bayrische Begriffe

a geh – bitte?, wirklich?, tatsächlich?

Andatschen – anfassen, angrapschen, angreifen

Angestochen – beschwipst

basst scho - alles klar; selbstverständlich;

Batzen - große Portion

Bua - Junge, Sohn, Knabe

Dahoam – zuhause

Dankschee – dankeschön

Einsackeln - einstecken, einschieben

Filzl – Bierdeckel

Flaschl – Flasche, Bierflasche

Gäidbeidl – Geldbeutel

Gaudi - Amusement, Belustigung, Freude, Spaß, Unterhaltung

Häusl - Haus, Häuschen, Hütte

Haxn – Schweinshaxe

Jagertee - heißes Mixgetränk: Tee mit viel Schnaps

Kaiserschmarrn – süße Mehlspeise

Kommod - angenehm, bequem, gemütlich

Lack - abgestanden, nicht mehr frisch, schal

Leberkasemmel - Bayrische Nationalspeise

Madl – Mädchen

Momenterl - Augenblick, Moment

Obacka - anpacken, etwas in Angriff nehmen

Ozapft is - es darf getrunken werden

Pampfen - mit vollgestopftem Mund essen, kauen

Pfia di God - Behüt' dich Gott, auf Wiedersehen

Ratsch - Plausch, Klatsch, Unterhaltung

Sacklzement – Kraftausdruck

Servus - Grußwort, sowohl zur Begrüßung als auch zum Abschied möglich

Tuwak - Tabak, Schnupftabak

Unleidig - gereizt, knurrig, missgelaunt

Verloisen – verlieren

Wadlstrümpf - Kniestrümpfe, Wadenstrümpfe

Watschen - Ohrfeige

Zamma – zusammen

Der Donaufürst

Worin die Charaktere dem mysteriösen Verschwinden einer Tochter nachgehen und auf Tiefe Wesen treffen.

Von Thomas Renner

Präludium

Das Abenteuer spielt in der schwäbischen Donaustadt Ulm in den 1920ern. Auch andere Städte an der Donau sind als Handlungsort denkbar (z.B. Wien). Es basiert auf der gleichnamigen Donausage (s. Extrakasten), die zu lesen dringend empfohlen wird.

In diesem Kurzschocker ist ein *Wesen aus der Tiefe* der Donaufürst und *Hybriden der Wesen aus der Tiefe* die Donauweibchen/-hexen. Durch die Entfernung vom Meer sind die oben genannten Tiefe Wesen aber eher ein verunstalteter und geschwächter Abklatsch der eigentlichen Innsmouth-Wesen.

Immer wieder verschwinden am Laufe der großen Donau Menschen auf mysteriöse Weise. Ein paar tauchen an Wehren oder ähnlichem wieder auf, aber einige bleiben für immer verschwunden.

Im Idealfall sind die Charaktere von der örtlichen Polizeidienststelle, aber auch Freunde der Familie, oder befreundete

Zunftkollegen oder Detektive sind denkbar.

Das eigentliche Abenteuer beginnt mit dem verzweifelten Hilfeersuchen von Herbert Scheufele, dem Zunftmeister der Fischerleute in Ulm.

Die verrückte Geschichte

Völlig verstört sitzt Herbert Scheufele im alten Zunfthaus der Fischerleute (im sogenannten Fischerviertel von Ulm). Er ist pitschnass und faselt ständig etwas von bemoosten Klauen die seine Tochter aus der Zille (ein schmales Boot der Fischer) in die Tiefen der Donau zogen. Immer wieder stammelt er auch die Worte *hässlicher Kerl* und *Glotzaugen* sowie *Fischmaul*.

Im Zunfthaus halten sich auch noch andere Fischer auf, die das Geschehen äußerst neugierig verfolgen. Die Ermittler hören immer wieder gemurmelte Worte von alten Fischern wie: „*Der Donaufürst hat sie geholt*“. Auch die Worte *Donauhexen* oder *Donauweibchen* sind immer wieder zu vernehmen.

Viel ist aus dem geschockten Fischer nicht herauszuholen; nur die grobe Beschreibung der Stelle an der das oben Beschriebene geschehen ist.

Das Ziel ist klar! Wenn Scheufele die Wahrheit spricht, so muss seine Tochter gefunden und/oder gerettet werden.



Der Donaufürst

Bei Freienstein und an allen Orten, wo die Donau schäumend über die Felsen schlägt, hört man zur Nachtzeit, wohl manchmal auch an nebelreichen Tagen, wehmütige Klagetöne. Das kommt von den Wassergeistern, welche das Unglück ihres Fürsten beweinen.

Von diesem geht nämlich folgende Sage: Einst lebte ein alter Fischer mit seiner Tochter friedlich am Donaustrande, ohne mit jemand zu verkehren. Der Fischer ging des Morgens seiner Arbeit nach und kehrte erst spät in der Nacht zurück. Da geschah es, dass er eines Tages bei seiner Rückkehr eine große Menge Leute vor seiner Hütte und am Strande fand. Neugierig fragte er, was hier geschehen sei und er erfuhr mit Schrecken, dass der Donaufürst seine Tochter in die Tiefe geschleppt habe. Der Fischer, betrübt über seinen Verlust, verließ seit diesem Vorfalle nicht mehr seine Hütte auf längere Zeit, sondern blieb immer in der Umgebung derselben. Einst in einer mond hellen, stürmischen Nacht schwamm das Schifflin des Fischers noch mitten auf der Donau und darin stund der arme Fischer und blickte auf die wellige Oberfläche. In solchen Nächten zeigt sich der Donaufürst denjenigen Menschen, welche nichts geweihtes am Leibe tragen. Auch unserem Fischer zeigte er sich. Der Donaufürst, der mitten in der Donau aufgetaucht war, hatte blaue bis ins Wasser reichende Kopf- und Barthaare; er war mit purpurrotem Mantel angetan und auf dem Kopfe trug er seine dreieckige muschelige Krone. Er fragte den Fischer, was er wünsche. Dies soll er gewöhnlich tun; er fragt jeden, den er begegnet, um seinen Wunsch und stürzt ihn dann in die Tiefe hinab, wo er alles gewünschte finden werde. Der Fischer sprach keine Bannungsformel, sondern blieb stumm und blickte wehmütig auf den Fürsten. Als dieser sich ihm näherte, nahm der Fischer sein Ruder in die Hand und schlug mit so großer Gewalt auf das Haupt des Fürsten, dass vier große Steine aus seiner Krone weit fort in die Donau und an das Ufer flogen. Auf dem Ruder war ein Rosenkranz befestigt, welcher auch jetzt nach dem Schlag ihn schützte, denn sonst wäre er unfehlbar verloren gewesen. Seit dieser Begebenheit muss der Fürst die Stücke seiner Krone auf dem Lande suchen und erst dann, wenn er sie gefunden hat, wird er als Fürst wieder in die Tiefe zurückkehren. Nach der Meinung einiger sucht er noch immer, andere behaupten aber, er sei schon längst wieder in seinen Palast zurückgekehrt. Weil der Donaufürst vier Steine verloren hat, so darf jeder Mensch, welcher ertrinkt, vier Tage in seinem Palaste weilen. Sobald nun ein Mensch im Wasser untergegangen ist und in den Palast des Wasserfürsten eintritt, so bindet die Fischerstochter, welche in demselben noch wohnt und von Nixen bedient wird, einen Blumenstrauch, welcher an die Oberfläche des Wassers geschickt wird. Sehen die Leute einen solchen Strauß, so wissen sie, dass jemand ertrunken ist.

Quelle: Carl Calliano, Niederösterreichischer Sagenschatz, Wien 1924, Band II, S. 9 via www.sagen.at

Alte Fischer

Befragen die Ermittler die Fischer über den ominösen Donaufürsten und seine Helfer, so erzählen sie ihnen freimütig von einer alten Sage. Sie zeigen den Charakteren sogar ein

altes Bild, das im Zunftsaal hängt. Die Szenerie auf dem Bild zeigt einen Mann auf einem schmalen Boot, der einem hässlichen Fischwesen mit dem Ruder die Krone vom Kopf schlägt. Der Mann auf dem Bild trägt

einen auffälligen Anhänger an einer Kette um den Hals. Auch an der Ruderspitze ist ein solches Amulett angebracht. Recherchen, etwa im Ulmer Museum, der Bibliothek oder dem Stadtarchiv fördern zahlreiche Interpretationen der Sage zu Tage. Die Recherche im Ulmer Museum fördert zusätzlich noch vier seltene Edelsteine zu Tage (die in die Krone des Donaufürsten gehören; s. Sage). Es wird aber äußerst schwer sein diese dem Museumsdirektor für etwaige Ermittlungen zu entlocken.

Die Amulette

Die Ketten mit den Anhängern sind *Ältere Zeichen*. Alte Schutzsymbole, die den Ermittlern das Betreten (aber viel wichtiger das Verlassen) des Kristallpalastes des Donaufürsten ermöglichen und Schutz vor ihm und seinen Donauhexen bieten. Mit *Verborgenes erkennen* entdecken die Spieler die Amtskette des Zunftmeisters, die dekorativ an der Wand in einem Rahmen angebracht ist. Die Kette enthält genau die Anzahl an Schutzsymbolen wie Spieler an diesen Kurzschocker teilnehmen plus eines zusätzlich (für die verschwundene Tochter).

Die Ortsbegehung

Flussufer der Donau. Feiner Nebel liegt auf den Donauwiesen. Vollmond. Das Boot liegt verlassen am Uferstrand. Alles sieht so aus, als wäre es nach einer panischen Flucht so liegen gelassen worden. Immer wieder hören die Spieler leises Singen. Unwirklich. Geräusche, wie wenn Leiber immer wieder auf- und untertauchen, sind ebenfalls zu hören. Gehen die Charaktere den Geräuschen nach so werden sie irgendwann von 1W4 weiblichen Tiefen Wesen angegriffen. Diese versuchen die Ermittler in die Donau zu zerren, um sie zu ertränken oder in den Kristallpalast zu entführen.

Auf dem Fluss

Sollten die Spieler den Fluss befahren, so wird der Donaufürst persönlich erscheinen. Ein *Wesen aus der Tiefe* von respektabler Größe und unglaublicher Hässlichkeit. Schleimig und stinkend. Wenn die Ermittler die Schutzsymbole offen tragen, so wird er die Spieler nicht angreifen, sondern es mit Locken und vollmundigen Versprechungen versuchen, sie in den Kristallpalast zu (ent-)führen. Tragen die Spieler die Symbole verdeckt, oder haben sie nicht dabei, so greift der Donaufürst an und versucht so viele als möglich in die Tiefe (zum Kristallpalast) zu reißen.

Der Kristallpalast

Heimat der degenerierten *Wesen aus der Tiefe*. Jeder der dem Donaufürsten folgt, ertrinkt oder von den Donauhexen entführt wird, findet sich hier wieder. Verrückte und verdrehte Architektur aus Glas. Ein zwischenweltlicher Raum. Verlassen kann man des Fürsten Palast nur, wenn man im Besitz eines Schutzsymbols oder eines Edelsteines der Krone des Donaufürsten ist. Der Donaufürst kann aufgrund der fehlenden Edelsteine seiner Krone den Palast aber nicht betreten (s. Sage). Sollten die Spieler tatsächlich aber die Steine seiner Krone im Besitz haben, so wird er alles daran setzen, diese wieder in seinen Besitz zu bringen. Im Kristallpalast wohnen 1W6+2 Donauweibchen und halten die Tochter des Fischers gefangen. Sollten die Spieler weder Schutzsymbole, noch Edelsteine aus der Krone dabei haben, so endet das Abenteuer vier Tage später für sie. Sollten sie vorher nicht von den Donauweibchen zerfetzt worden sein, so endet der Schutz (s. Sage) und sie ertrinken in den Fluten der Donau. Einige werden an den Ufern der Donau angeschwemmt, einige tauchen nie wieder, oder nur teilweise als Wasserleiche wieder

auf. Die Tochter des Fischers bleibt ebenso verschwunden.

Sind die Charaktere jedoch gut gerüstet (also mit Amuletten und/oder Steinen aus der Krone) so steht ihnen ein harter Kampf mit den Donauweibchen bevor. Bei einem Sieg über die Wesen müssen die Spieler nur noch ein zusätzliches Symbol oder Edelstein für die Tochter mit dabei haben (oder eines von einem toten Ermittler verwenden) um den gläsernen Kristallpalast wieder verlassen zu können. Sie tauchen durchnässt und halb erfroren des Flussufers wieder auf.

Lose Enden

Weitere Ermittlungen nach Beendigung dieses Kurzabenteuers könnten die Spieler zu einem mächtigen (Ulmer) Familienclan führen, der sich seit Generationen mit den Wesen aus der Tiefe einlässt. Stück für Stück wird die Donaustadt durch diesen unterwandert. Hier könnte sich eine ganze Kampagne am Verlauf der Donau entwickeln.

Anhang

Der Donaufürst

degeneriertes Wesen aus der Tiefe und kiemenbewehrter Humanoider

ST 14 **KO** 11 **GR** 17

IN 13 **MA** 11 **GE** 11

Bewegungsreichweite: 8/10 schwimmend

TP: 14

Sb: +1W4

Angriff: Klaue: 25% 1W6+SB

Panzerung: 1 Punkt Haut und Schuppen

Stabilitätsverlust: 0/1W6

Donauweibchen/-hexen

Hybriden der Tiefen Wesen, blasphemische Brut

Durchschnittswerte:

ST 11 **KO** 10 **GR** 12

IN 13 **MA** 11 **GE** 11

ER 6 **BI** 7

Bewegungsreichweite: 8/8 schwimmend

TP: 10

Sb: keiner

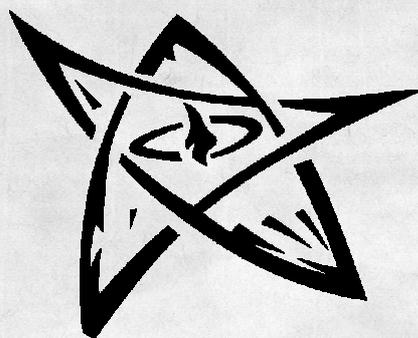
Angriff: Klaue: 55%, 1W3+SB; Ringen 35%

Schaden speziell

Panzerung: keine

Stabilitätsverlust: 0/1W4

Das Ältere Zeichen



Spiegel des Wahnsinns

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

von André „Seanchui“ Frenzer

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 anonymer 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 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 Mythos-forscher...

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

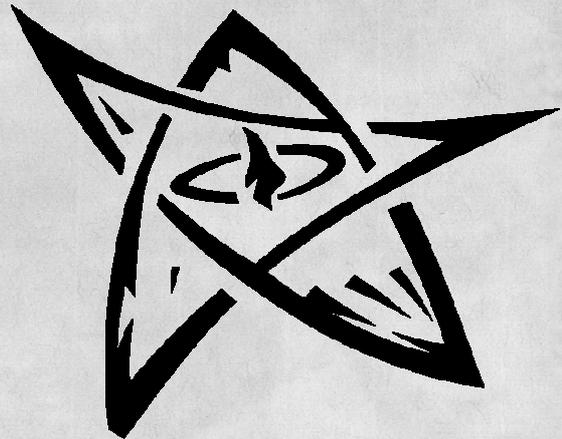
Angriffe: keine außer den magischen Fähigkeiten

Panzerung: Waffen haben keine Wirkung auf einen Okanda-Hepa

Zauber: keine

Stabilitätsverlust: 0/1W3

Das Ältere Zeichen



Licht und Finsternis

Ein Abenteuer für Cthulhu Niemandland

von Stefan Droste

„Wer's immer war, der sie zur Schlacht geführt, ich wiederhol's, hat seinen Kopf verwirkt.“

– Heinrich von Kleist

Der Erste Weltkrieg, die „Urkatastrophe Europas“, stellt einen nie dagewesenen Höhepunkt zweckloser, menschlicher Tötungskraft dar. Was die nervlich zerstörten „Kriegszitterer“ stammelnd von der Front berichten übersteigt jede Vorstellungskraft und wird nur zu oft als Einbildung und Wahnvorstellung abgetan. Doch in der Welt des Cthulhu-Mythos ist es durchaus denkbar, dass das beispiellose Morden in den Gräben ein solches Fanal ausgesandt hat, dass blasphemische Kreaturen von jenseits der Sterne angelockt wurden, um sich ebenfalls an diesem Festmahl zu beteiligen.

Ausgangssituation

Die Spielercharaktere sind Soldaten irgendwo an der Westfront in den letzten Tagen des Ersten Weltkriegs. Ob sie auf deutscher oder alliierter Seite stehen kann an dieser Stelle offen bleiben und liegt bei dem Spielleiter und seiner Gruppe. Aus diesem Grund werden Nichtspielercharaktere hier auch nicht mit Namen benannt. Die Spielercharaktere selbst liegen im Moment in vorderster Linie, sollten also einfache Infanteristen oder bestenfalls Unteroffiziere sein. Ob die Charaktere schon erfahrene Frontschweine oder neue Rekruten sind ist dabei egal, auf die nun auftauchende Bedrohung ist niemand vorbereitet.

Nacht 1 - Verdunkelung

Eine weitere Nacht im dreckigen Unterstand, wer kann nimmt eine Mütze Schlaf. Wenn die Charaktere *Glück* haben gehören sie dazu, ansonsten gilt es im Schutz der Dunkelheit einen durch Artillerie beschädigten Grabenabschnitt auszubessern. Dann plötzlich ertönt von weit her über das Niemandland ein langgezogener, klagender Laut, fast wie das Aufheulen einer Sirene, der abrupt wieder abbricht. Wer schläft erwacht davon, sofern ein Wurf auf *Horchen* gelingt. Gleichzeitig wird die Luft kühl und klamm und ein undurchdringlicher Nebel steigt aus dem Boden auf und verhüllt die Gräben.

Der Versuch den rückwärtig gelegenen Bataillonsstab an den Hörer zu bekommen scheitert an eigenartigen Störungen der Leitung. Losgeschickte Melder müssen schon eine gute *Orientierung* beweisen um sich im Nebel nicht hoffnungslos zu verirren. Wer nicht auf die *Idee* kommt, dass dies eine neue Art von Giftgas sein könnte kommt erst auf diese Möglichkeit, als ihn der Kompaniechef anschnauzt, er solle seine Gasmaske aufsetzen. Die Furcht, bereits etwas eingeatmet zu haben kosten 0/1W4 Stabilität. Etwa eine dreiviertel Stunde später lichtet sich der Nebel aber wieder, kein Angriff erfolgt, es scheint falscher Alarm gewesen zu sein.

Die Charaktere werden losgeschickt um den Kontakt zu den vorgelagerten Horchposten

wiederherzustellen. Dort finden sie die auf ihren Positionen gebliebenen Späher tot vor, in ihren Köpfen jeweils ein sauber eingestanztes Loch. Es ist weder Blut noch Austrittswunde zu sehen.

Tag 1 - Gerüchteküche

Am nächsten Morgen ist die Stimmung im Graben nervös. Es kursieren allerhand Gerüchte über den Vorfall der gestrigen Nacht. Von Seiten der Offiziere heißt es lapidar, die Horchposten seien von Scharfschützen oder einem Überfallkommando überrascht worden. Die Spielercharaktere können aber eine oder mehrere der folgenden Informationen erhalten, wenn sie sich bei den Kameraden umhören, bei den Arbeiten im Graben mithelfen oder aber selbst die Toten untersuchen, bzw. bereits untersucht haben.

- Wie sollen Scharfschützen die Männer erwischt haben, es war so neblig, dass man kaum die Hand vor Augen erkennen konnte? (Teilweise wahr. Ein Überfallkommando wäre schon denkbar.)
- Was passiert ist war nur ein Ablenkungsmanöver, der richtige Angriff hat bei der Nachbarkompanie stattgefunden. (*Falsch, dort gab es nur kleinere Vorpostengefechte.*)
- Der Nebel war der Prototyp eines neuen Giftgases, das aber nicht funktioniert hat oder noch schlimmer, erst zeitversetzt spürbar wird (*Falsch, der Nebel, ebenso wie das seltsame Geräusch, entsteht immer, wenn ein Raumfresser sich nähert. Zum Raumfresser s.u.*)
- Es gibt keinen ersichtlichen Grund für die Funkstörung, die Leitungen wurden überprüft und sind intakt. Direkt nachdem sich der Nebel

verzogen hatte funktionierten sie auch wieder. (*Wahr, dies ist ein Nebeneffekt der Präsenz des Raumfressers.*)

- Die Löcher in den Köpfen waren nicht nur viel zu akkurat, auch fehlen Kugel, Austrittswunde, ja das gesamte Gehirn der Toten spurlos! Welche Art von Waffe kann so einen Schuss produzieren (STA 0/1W2)? (*Wahr, der Raumfresser ernährt sich von den Gehirnen seiner Opfer.*)
- Wenn man den Winkel berücksichtigt, mit dem ein Schuss auf einen im Graben stehenden Mann treffen würde, ist es völlig unmöglich, dass diese Stellen am Kopf getroffen werden könnten, ohne zuvor den Stahlhelm zu durchschlagen. Die Helme waren aber allesamt unversehrt (STA 0/1W4)! (*Wahr, der Raumfresser ist körperlos, Helme schützen nicht gegen seine Berührung.*)

Nacht 2 - Nachtangriff

Auch in dieser Nacht gibt es keine Ruhe für die Charaktere, zunächst jedoch durch eine ganz weltliche Bedrohung: Der Feind führt einen Überfall mit Artillerieunterstützung durch. Jetzt heißt es die Köpfe unten zu behalten, wer dabei kein *Glück* hat erleidet 1W6 Schadenspunkte durch die Druckwellen und Schrapnelle der herunterpfeifenden Granaten. Sollte dieser Charakter dabei – aus welchem lebensmüden Grund auch immer, nicht in Deckung sein, erhöht sich der Schaden auf 4W6. Im Explosionsdonner muss man schon gut *hören* können um erneut den sirenenartigen Laut in der Luft ausmachen zu können, der das erneute Aufwallen des dichten Nebels begleitet. Die Artillerie verstummt, Befehle werden gebrüllt, alle Überlebenden müssen sich zur Abwehr des feindlichen Angriffs bereit machen, während

der undurchdringliche Nebel die Gräben überrollt.

Doch statt uniformierten Feinden zu begegnen werden die Spielercharaktere nun Zeuge wie sich ein Raumfresser gierig nähert. Zunächst ist nicht weiter wahrzunehmen als ein heller Schein im Nebel, der wie senkrechter Suchscheinwerfer aufragt, hin- und her wabert und rasch näher kommt. Halten die Charaktere ihre Stellung sehen sie, wie sich ein seildünner, gleißend heller Fortsatz aus dem Nebel schält und sich wie eine tastende Hand auf ihre Köpfe zu bewegt (STA 0/1W3). Sollten die Charaktere schießen müssen sie feststellen, dass Kugeln und Handgranaten keine Wirkung auf das Wesen haben. Anschließend erscheint das Wesen so nah dass es sichtbar wird. Wer nicht die Augen abwendet muss nun feststellen, dass ein Erkennen der Lichtsäule von jenseits der Sterne gleichbedeutend ist mit dessen schmerzlosen Durchbohren der eigenen Schädeldecke (STA 1/1W6)!

Bevor einer der Charaktere aber ernsthaften

Schaden erleidet zerreißt ein ölig-roter Feuerstrahl die Szenerie, der erste Flammenwerfertrupp des Feindes hat sich durch den Nebel zum Graben vorgearbeitet! Jeder Charakter hat eine Runde um sich entweder in Sicherheit zu bringen oder zumindest einen der Angreifer auszuschalten (2 Mann, je TP 12, ein kritischer Treffer lässt den Tank explodieren und tötet beide. Angriff: Flammenwerfer 30%, Schaden: 2W6 Brand+Schock). Wird einer der beiden getötet wird sich der andere ergeben und kann gefangengenommen werden. Ringsum ertönen nun auch weitere Schüsse, der Angriff hat aber wenig Wucht und kann abgewehrt werden. Auch der Nebel und die Lichter verschwinden.

Tag 2 - Waffenstillstand

Als der Morgen graut wird die Situation im Grabenabschnitt sichtbar: Nicht nur sind die Befestigungen von der Artillerie stark beschädigt worden, auch liegen dutzende Männer tot im Schlamm, darunter ausnahmslos alle Offiziere und ein Großteil



der Unteroffiziere. Fast allen Opfern ist durch ein sauberes Loch im Schädel das Gehirn entfernt worden. Im Niemandsland sind ebenso viele tote Feinde zu sehen, und selbst ohne sie zu untersuchen liegt nahe, dass sie auf dieselbe Weise im Nebel gestorben sind. Haben die Charaktere einen Gefangenen gemacht können sie von diesem erfahren, dass auf der Gegenseite dieselben Vorkommnisse stattgefunden haben und man seinerseits den jeweiligen Feind verdächtigt hatte.

Die Spielercharaktere sollten zu diesem Zeitpunkt drei Dinge erfahren haben; notfalls mit Hilfe eines *Ideen*-Wurfes:

- Die Lichtwesen im Nebel gehören zu keiner der beiden Kriegsparteien sondern tötet beide Seiten gleichermaßen. Es gibt recht sicher mehrere von diesen Kreaturen und sie werden stetig offensiver.
- Während einfache Waffen keine Wirkung zeigen scheinen die Wesen vor Flammenwerfern und Feuer im Allgemeinen zurückzuschrecken und werden eventuell sogar von ihnen verletzt.
- Die Befehlsstruktur und die Ordnung im Graben sind zerbrochen, an einen Kampf ist nicht mehr zu denken. Und tatsächlich beginnen ungeordnete Fluchtbewegungen nach Hinten, die Stellungen werden aufgegeben.

Es steht nun den Charakteren selbst frei zu entscheiden wie sie sich in dieser Situation verhalten. Es ist eine einzigartige Situation in der keine Befehle gegeben werden sondern jeder auf sich allein gestellt ist. Es wird viel Material zurückgelassen, womit auch immer die Charaktere sich ausrüsten wollen, es wird sich vermutlich nun finden lassen, Transportmittel einmal abgesehen. Je nach Gruppe und Kriegssituation könnten auch die Themen von Fahnenflucht oder Überlaufen

aufkommen. Die Spielercharaktere haben den ganzen Tag Zeit darüber zu beraten.

Nacht 3 - Rückzug

Wofür auch immer die Gruppe sich entschieden hat, in der folgenden Nacht kommen die Raumfresser ein letztes Mal und holen sich, was in der Gegend noch ein Gehirn im Schädel trägt. Je nach dem wo sich die Spielercharaktere bei Einbruch der Dunkelheit befinden verläuft das Finale natürlich anders. Haben sie sich ebenfalls in Richtung Hauptquartier zurückgezogen müssen sie mindestens einen Wurf auf *Orientierung*, sowie jeweils einen Wurf auf KOx3 bestehen, um vor Einbruch der Nacht dort anzukommen. Wenn dies nicht gelingt, oder die Gruppe sich dazu entschieden hat, einen anderen Weg einzuschlagen, werden sie wahrscheinlich erneut mit einem Raumfresser konfrontiert. Hier sollte der Spielleiter die Charaktere noch einmal um ihr blankes Überleben kämpfen lassen. Haben sie einen Flammenwerfer können sie das Lichtwesen vertreiben oder vernichten, ansonsten bleibt nur die heillose Flucht durch die Dunkelheit. Hierbei ist es reines *Glück* am nächsten Morgen zwischen Raumfressern, Minenfeldern und Stacheldraht noch am Leben zu sein. Dann aber ist zumindest für die Überlebenden der Spuk vorbei.

Wer es tatsächlich lebendig zum Hauptquartier schafft, wird dort genötigt, seine Aussage zu Protokoll zu geben was geschehen ist und warum der Frontabschnitt aufgegeben wurde. Tischen die Charaktere dabei Geschichten von körperlosen Lichtsäulen auf, die Soldaten das Gehirn entfernen, werden sie von einem Feldarzt untersucht und je nachdem wohl als Irre oder Feiglinge abgestempelt. Schwerwiegende Konsequenzen bleiben aber aus, da selbst die Heeresleitung die massiven Verluste an Offizieren nicht erklären kann. Da aber auch von Seiten des Feindes kein Gegenangriff

erfolgt wird die Sache so rasch wie möglich unter den Tisch gekehrt und als merkwürdiger Einzelfall schlechter Kampfmoral abgeheftet. Nur wenige überlebende Frontsoldaten werden um den wahren Schrecken dieser Schlacht wissen.

Abschluss

- Wenn der Raumfresser vernichtet werden konnte: +1W6 auf Stabilität.
- Für jedes durch den Raumfresser getötetes Gruppenmitglied: -1W4 auf Stabilität.
- Wenn dem Oberkommando die Wahrheit erzählt wird: - 1W6 auf Ansehen.
- Wenn der Charakter die Stellung nicht verlassen hat: +1W10 auf Ansehen.
- Wenn der Charakter fahnenflüchtig wird: -1W10 auf Ansehen und -1 auf Stabilität.

Anhang

Raumfresser

Meister des Lichts

ST (7)* KO 14 GR 34

IN 14 MA 20 GE (11)*

*: Diese Attribute gelten nur für den künstlichen Arm des Raumfressers.

Bewegungsweite: 5 schwebend / fliegend

Trefferpunkte: 24

Schadensbonus: wird nicht relevant

Angriff: Künstliche Hand GEx5%, Schaden 1W6 Punkte IN, MA und Stabilität (für jedes Attribut wird separat gewürfelt).

Panzerung: Keine. Jedoch können ihre immateriellen Körper nur mit Feuer und magischen Waffen verletzt werden. Kälte und die meisten körperliche wirkenden Waffen haben keine Wirkung auf Raumfresser.

Zauber: Wird mit einem W100 ein Wert gewürfelt, der kleiner oder gleich INx3 eines Raumfresser ist, so beherrscht dieser 1W6 Zaubersprüche.

Stabilitätsverlust: Es kostet 0/1W3 Stabilitätspunkte, die von einem Raumfresser erschaffene Hand zu sehen. Der Anblick der wahren Gestalt dieses Wesens kostet 1/1W6 Stabilitätspunkte.

Carnival de Goules

Worin die Charaktere auf menschliche und noch andere Abgründe treffen

Basiert auf einer Idee aus „Necronomicon – Geheimnisse des Mythos“
weiter ausgeführt und beschrieben von André „Seanchui“ Frenzer

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 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



„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, Voorisches Zeichen.

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, ein jeder mit 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 Ghoul 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 Charakter 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 Marmorfließen 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...

Anhang

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.

Der Wald hinterm Haus

Worin die Charaktere auf fehlgeleitete Sammelleidenschaft treffen

*Basiert auf einer Idee aus „Necronomicon – Geheimnisse des Mythos“
weiter ausgeführt und beschrieben von André „Seanchui“ Frenzer*

Präludium

Hubert Werlach, Rentner, Vielurlauber und schlussendlich Nachbar einer der Charaktere, hat eine offen gelebte Leidenschaft: sein Garten. Neben seiner kleinen Rosenzucht, auf die er (womöglich zu Recht) sehr stolz ist, pflegt er außerdem seine hinter dem Haus gelegene Grünanlage mit Herzblut. Ein akkurat geschnittener Rasen, die Sträucher und niedrigen Bäume zu Figuren zurechtgeschnitten (die größtenteils Tiere aus Wald und Flur nachbilden), ein Fischteich mit klarem Wasser... unter seinen Nachbarn hat sein Garten Hubert Werlach den Ruf eingebracht, recht pedantisch zu sein.

In seinen vielen Urlauben hat der unverheiratete Hubert Werlach es sich zur Aufgabe gemacht, passende Souvenirs für seinen Garten mit heim zu bringen. So darf sich ein bayerischer Gartenzwerg ebenso

dieser Heimstatt erfreuen, wie die Nachbildung eines norwegischen Elches. Von seinem letzten Englandurlaub schließlich hat Werlach einige entzückende Nachbildungen irischer Kobolde mitgebracht. Ein fataler Irrtum, handelt es sich bei den kleinen Steinfiguren doch um verzauberte Gnome von Goatswood, die recht bald damit beginnen, die Nachbarschaft zu terrorisieren – und schlimmeres...

Eine verschwundene Katze

Die Suche nach einer verschwundenen Katze – womöglich die eines Charakters oder die einer Nachbarin – führt die Charaktere recht bald in das kleine Wäldchen hinter Werlachs Haus, das an seinen akkuraten Garten grenzt. Plötzlich vernehmen sie ein „Halt! Wer da?“, gefolgt von dem bekannten Klicken einer entscherten Pistole. Es ist Werlach, der zumindest seinen Nachbarn schnell erkennt und die Waffe wegsteckt.

In der Folge erzählt er den Charakteren, warum er sich so nervös verhält: Komische Dinge gehen hier vor, im Wald hinter seinem Haus. Es scheint, dass das Unterholz sich immer mehr zusammenzieht und näher an seinen geliebten Garten heranwuchert. Und das so schnell! In einigen



Nächten sind hier ganz und gar unerklärliche Geräusche zu hören, Lichter zwischen den Bäumen und Büschen... und riesenhafte, dunkle Schemen... Und wer immer da sein Unwesen treibt macht auch vor seinem Heiligtum, dem Garten nicht halt: diese niedlichen, kleinen irischen Kobolde stehen nach jeder Nacht an einer anderen Stelle.

Er wird die Charaktere, die nicht nur jünger als er, sondern womöglich auch als hilfsbereit in der Nachbarschaft bekannt sind, bitten doch einmal des Nächten in dem Wäldchen nach dem Rechten zu sehen.

Die gesuchte Katze bleibt im Übrigen verschwunden.

Eine ereignislose Nacht

In der nächsten Nacht können sich die Charaktere erstmals auf die Lauer legen. Im Wald ist es stockfinster und auch äußerst unheimlich. Äste knarren im Wind, ein Käuzchen schreit, vielleicht streift eine Fledermaus um den Kopf der Charaktere. Die spärliche Terrassenbeleuchtung des Werlachschen Hauses ist zwar durch das Dickicht zu erkennen, allerdings liegt sogar der Garten in totaler Finsternis.

Spielen Sie ruhig ein wenig mit den Urängsten der Charaktere – ein Knacken im Gebüsch, war dort eine Bewegung? Letztendlich verläuft die Nacht für die Charaktere aber völlig ereignislos. Bei Morgendämmerung sollten sich die Charaktere dann auch zurückziehen.

Tod eines Mädchens

Am nächsten Tag können die Charaktere aus dem Radio erfahren, dass ein neunjähriges Mädchen aus der Stadt vermisst wird. Sie lag gestern Abend noch in ihrem Bett, heute früh waren aber die Fenster geöffnet und das Kind verschwunden.

Kurz nachdem die Charaktere diese für sie eigentlich belanglose Nachricht erhalten haben, klingelt es an der Tür. Hubert Werlach steht davor, kalkweiß im Gesicht und mit Entsetzen in den Augen. Ob die Charaktere rasch mitkommen könnten, er hätte etwas Ungeheuerliches entdeckt. Folgen die Charaktere rasch seiner Aufforderung, führt er sie in seinen Garten. Dort bietet sich den Spielfiguren ein grausiges Bild: über einem kleinen Scheiterhaufen ist ein Kind aufgespießt wie ein Spanferkel. Die Haut des Mädchens ist abgezogen, einige Körperteile sind offenbar entfernt – vielleicht gegessen – worden. Ein wahrlich Schrecken erregender Anblick, der die Charaktere *1/1W6 gS* kostet.

Ein *Ideenwurf* kann die Gruppe darauf bringen, dass die niedlichen irischen Kobolde, wie Werlach sie nennt, um die Feuerstelle herum verstreut liegen. Ihre grinsenden Fratzen haben etwas hämisches an sich...

Die Polizei

Die eiligst herbei gerufene Polizei nimmt alle Zeugenaussagen entgegen – und Hubert Werlach als Tatverdächtigen auch gleich in Untersuchungshaft. Sind die Charaktere heute früh Werlachs Bitte nicht gefolgt, so werden sie spätestens von der Polizei in den Werlachs Garten geführt, da dieser sie als Zeugen für seine nächtlichen Aktivitäten genannt hatte.

Ansonsten ist die Polizei keine große Hilfe. Zwar wird der ganze Garten sorgfältig nach Spuren abgesucht, allerdings wird dabei nicht die Möglichkeit in Betracht gezogen, dass die Kobolde etwas damit zu tun haben könnten. Etwaige Vermutungen der Charaktere in dieser Richtung gegenüber den Behörden werden rasch als Hirngespinnste abgetan.

Die nächste Nacht

In der nächsten Nacht sollten die Charaktere wieder auf der Lauer liegen – vielleicht suchen sie sich diesmal eine Stelle, von der

Werlachs Garten aus einsichtig ist. Sollten sie bereits Vermutungen bezüglich der „Kobolde“, die ja in Wahrheit Gnome sind, gehegt haben, werden sie nun bestätigt – ansonsten dürften Sie überrascht sein, die Gnome plötzlich quicklebendig durch den Garten marschieren zu sehen – ein Anblick, der die Charaktere 0/IW3 gS kostet.

Heute sind die Wesen aber offensichtlich nicht auf Raubzug – stattdessen marschieren sie strikt auf das Wäldchen hinter Werlachs Haus zu. Charaktere, die erfolgreich hinter den Gnomen her *Schleichen* können, werden auf eine Lichtung geführt. Hier machen sich die Gnome an einer Maschine zu schaffen, erbaut aus Pflanzen, Holz, und Erde, die von einem unheiligen, giftig grünen Leuchten durchdrungen wird, als die Gnome einen irritierenden Singsang anstimmen. Die ganze Szenerie wirkt so fremdartig, dass sie die Charaktere weitere 1/IW3 gS kostet. Nach wenigen Minuten geht ein heftiges Ruckeln durch die hölzerne Konstruktion – dann fällt plötzlich ein steinern wirkender Gnom aus einem Loch im Boden der Maschine. Ein Schütteln durchfährt das kleine Wesen – dann gesellt es sich zu seinen Kameraden. Die Gnome haben ein magisches Konstrukt zur Reproduktion geschaffen!

Finale!

Die Charaktere müssen nun einschreiten – es gilt, nicht nur die Gnome sondern auch ihre unheilige Reproduktionsmaschine zu vernichten. Beide Aufgaben sollten sich nicht als sonderlich schwierig erweisen – die Profilwerte eines durchschnittlichen Gnomes (von denen inklusive dem Neuankömmling nun sieben Stück existieren) finden Sie im Anhang; die Maschine ist mit einem beherzten Tritt bereits deutlich zu beschädigen.

Doch welche riesenhaften Schemen hat Werlach in dem Wäldchen gesehen...?



Wünschen Sie etwas mehr Würze in der finalen Konfrontation, und sind die Charaktere entsprechend bewaffnet, so können sie kurz nach Beginn des Kampfes ein wütendes Dunkles Junge auf die Lichtung stürmen lassen, welches den Gnomen zur Seite steht. Doch Vorsicht, handelt es sich dabei doch um einen fast unaufhaltsamen Gegner...

Und was nun?

Mit der Geschichte von lebenden Gnomen werden die Charaktere Werlach sicherlich nicht aus dem Gefängnis holen können – er wird später allerdings aus Mangel an Beweisen wieder entlassen. Ein geschädigter Ruf bleibt, was ihn schließlich dazu veranlasst, die Nachbarschaft zu verlassen.

Den Charakteren sei es aber vergönnt, 1/W6 gS zurück zu erhalten, wohl wissend, dass die das Land vor einer Überschwemmung durch die Gnome von Goatswood gerettet haben.

Anhang

Typische Gnome



	1	2	3
ST	6	8	7
KO	17	17	18
GR	4	3	4
IN	10	11	9
MA	12	13	11
GE	10	10	11

Bewegungsweite: 9

Trefferpunkte: 10

Schadensbonus: -1W6

Angriff: Klauen 30%, Schaden 1W2; Biss 40%, Schaden 1W3

Panzerung: 9 Punkte

Zauber: keine

Dunkles Junges

ST 44

KO 16

GR 44

IN 14

MA 17

GE 16

Bewegungsweite: 8

Trefferpunkte: 30

Schadensbonus: +4W6

Angriff: Tentakel 80%, Schaden = Schadensbonus und Verlust an ST-Punkten

Panzerung: Schusswaffen richten nur einen Trefferpunkt an (Kritisch 2); Ausnahmen sind Schrotflinten, die Minimalschaden verursachen.

Zauber: 7 Zauber, die mit Shub-Niggurath zusammenhängen

Stabilitätsverlust: 1W3/1W10 gS

Der Fluch des Pharao

Eine Szene des Schreckens für Cthulhu 1920er oder NOW

von Stefan Droste

Hintergrund

Der *Spiegel der Nitocris* ist ein uraltes Artefakt, das bereits im legendenumwobenen *Necronomicon* erwähnt wird. Den Gerüchten zufolge war er einst im Besitz der namensgebenden Ghoulkönigin, sondern auch des Schwarzen Pharaos Nephren-Ka und soll sogar älter sein als die Menschheit selbst. Die gefährliche Macht dieses Gegenstands liegt in seiner Eigenschaft, bei denjenigen, die in ihn hineinschauen, innerhalb von kürzester Zeit Alpträume und trügerische Visionen auszulösen. Nun ist eben dieser Gegenstand gemeinsam mit vielen weiteren altägyptischen Relikten einem ehrgeizigen Archäologen in die Hände gefallen und wird als Teil einer neuen Ausstellung in einem renommierten Museum der Öffentlichkeit zugänglich gemacht.

Allerdings rechnet niemand damit, dass der rechtmäßige Besitzer des Spiegels sich ebenfalls entschlossen hat, seinen ganz persönlichen Beitrag zur standesgemäßen Präsentation des Artefakts beizutragen ...

Im Museum

Die Spielercharaktere befinden sich zu Beginn des Szenarios in einem großen Ausstellungssaal des Museums, der ganz dem Thema Altes Ägypten verschrieben ist. Die Halle ist mit etwa 100 Besuchern relativ gut gefüllt. Außerdem befindet sich im Saal ein diskreter Wachmann sowie eine belebte Museumsführerin. Ob die

Dieses Kurzabenteuer soll einen raschen Einblick in das Spielgefühl des **Cthulhu**-Rollenspiels geben und Lust auf mehr machen. Es kann nahezu unverändert für die 1920er wie für NOW eingesetzt, und innerhalb von 20 Minuten gespielt werden. Das Szenario eignet sich daher für Demorunden auf Messen oder aber als Einstiegsszene für eine längere Spielsitzung.

Charaktere Teil dieser Gruppe sind, das Museum auf eigene Faust erkunden oder sogar ebenfalls aus beruflichem Interesse dort sind kann ganz frei entschieden werden.

Der geräumige Saal ist rechteckig, an den Stirnseiten befinden sich große Doppeltüren, eine davon zu ebener Erde, die andere auf einem Absatz oberhalb einer ausladenden Treppe. Nachgemachte ägyptische Säulen tragen die Decke. Fenster befinden sich sowohl auf zweieinhalb Meter Höhe an den Wänden sowie als Oberlichter in der Decke. Auf den Längsseiten und im Zentrum des Raumes befinden sich die Objekte.

Die Ausstellung

Mit einem Wurf auf B1x5 oder INx4 lässt sich in der Ausstellung erfahren, dass alle Stücke wohl aus einem bisher unentdeckten Tempel stammen, der von einem Herrscher der dritten Dynastie (2707–2639 v. Chr.) errichtet wurde. Interessanterweise wurde sein Name aus



allen Objekten herausgemeißelt, vermutlich von seinem Nachfolger Snofru. Daher wird er nur der „Schwarze Pharaο“ genannt.

Wer zudem über *Geschichtskennntnisse*, Erfahrung in *Okkultismus* oder gar Kenntnisse in *Altägyptisch* verfügt kann anhand der Exponate weiter herausfinden, dass es sich bei diesem unbekanntem Pharaο möglicherweise um den sagenumwobenen Nephren-Ka gehandelt haben könnte. Man sagt dieser habe in seinen Tempeln abscheuliche Riten abgehalten um von Wesen von jenseits der Sterne blasphemisches Wissen zu erhalten. Er wurde schließlich bei Karnak besiegt und die Erinnerung an ihn sollte auf alle Zeit getilgt werden, damit seine Macht niemals wiederkehren könnte.

Auftritt: Nyarlathothep

Das Drama beginnt als ein schlanker, orientalisch aussehender Mann den Saal betritt und am oberen Treppenabsatz stehen bleibt. Er trägt einen hellen Leinenanzug, Gehstock und goldenen

Fingerring. Eine Aura strenger Majestät umgibt ihn, wem ein *Stabilitäts-wurf* misslingt erschauert und verliert 1W2 STA.

Seine Stimme ist weder laut noch aggressiv, doch durchdringend wie sein gleißender Blick, als er von seiner erhöhten Warte

das Wort ergreift. Schlagartig verstummt alles und blickt den Ägypter an.

„Jämmerlich. Unwert. Erbärmlich. Ihr glotzt wie Vieh auf die Zeugnisse einer Macht, die ihr nicht einmal annähernd versteht. Nun, ich will euch gern die Augen öffnen und euch an euren Platz zu Füßen des Schwarzen Pharaos erinnern!“

In diesem Augenblick schlagen die beiden Doppeltüren krachend zu. Der Wachmann ergreift nun die Initiative und versucht den Fremden zur Ruhe zu bringen. Doch eine beiläufige Handbewegung des Ägypters und vor den Augen aller Zuschauer geht der Uniformierte von innen heraus in Flammen auf und stirbt (1/1W4+1 STA)! Ein kurzer Moment der Fassungslosigkeit, dann bricht der Wahnsinn in der Halle los.

Die Jagd ist eröffnet

Der nun folgende Aufruhr sollte vom Spielleiter so chaotisch und irrational wie möglich beschrieben werden. Alles was die Spieler nun tun wollen sollte auf diese Weise erschwert und spannend gemacht

werden. Als Grundlage kann diese Zufallstabelle dienen:

W6 Panik-Effekt

- 1 Alles drängt zu den Ausgängen und flieht in blinder Angst. Wem kein Wurf auf STx4 oder GRx4 gelingt wird niedergetrampelt und erleidet einmalig 1W8 Schadenspunkte.
- 2 Eine große Vitrine wird umgerissen und zerbricht. Mit GEx5 kann verhindert werden dass man im Gedränge stolpert und sich an den Glasscherben verletzt. Misslingt der Wurf erleidet der Charakter 1 Schadenpunkt und einen Malus von 10% auf alle körperlichen Proben, bis ein Wurf auf *Erste Hilfe* gelingt.
- 3 Ausgelöst von einem verbrennenden Körper bricht Feuer aus. Die Sprinkleranlage macht die Rauchentwicklung nur noch schlimmer. Wem kein Wurf auf KOx6 gelingt, der ist für eine Runde durch krampfartigen Husten handlungsunfähig und kann so in neue Schwierigkeiten geraten.
- 4 In alttestamentarischem Blutrausch zerfleischen sich die Menschen gegenseitig. Die Spielercharaktere können selbst entscheiden mit welcher Fertigkeit sie sich zur Wehr setzen. Für jeden Misserfolg erleidet der Charakter 1W4 Schadenspunkte, bis der Wurf einmal geglückt ist.
- 5 Eine Gruppe von Besuchern wirft sich vor dem Schwarzen Pharaos auf die Knie. Ein *Stabilitätswurf* ist nötig, um nicht ebenfalls der Anbetung des Herrn über Ägyptens zu verfallen. Misslingt

der Wurf kann er nächste Runde wiederholt werden, jeder Fehlversuch kostet aber 1 STA.

- 6 Hilfesuchend klammert sich ein vom Wink des Schwarzen Pharaos getroffener Besucher an den Charakter mit dem wenigsten *Glück*, während er innerhalb von Sekunden verkohlt. Der Spielercharakter verliert dabei 1W6 Stabilitätspunkte.

Wie genau die Spieler auf diese Eskalation reagieren dürfte von Gruppe zu Gruppe unterschiedlich sein. Der Spielleiter sollte hier ganz auf die Pläne der Spieler eingehen und sie so gewisse Freiheiten der Problemlösung ausspielen lassen. Dabei sollten die Spieler ermutigt werden, die Umgebung der Ausstellungshalle kreativ zu nutzen. Grundlegend stehen drei Vorgehensweisen zur Verfügung.

- **Flucht:** Die intuitivste und vielleicht klügste Lösung. Die erste Fluchtmöglichkeit sind die Türen. Diese werden aber von der anderen Seite von je einem unsichtbaren *Hetzenden Schrecken* (ST 30) zugehalten und müssten mit einer Widerstandsprobe aufgebrochen werden. Die zweite Möglichkeit sind die Fenster, diese liegen aber so weit oben, dass man *Klettern* oder eine Leiter improvisieren muss. Mit der vermeintlichen Flucht endet die Szene.
- **Verhandlung:** Der Herrscher duldet eigentlich nur bedingungslose Unterwerfung. Nur wer seinem Blick mit einer Probe auf MAX1 standhalten kann oder seinen wahren Namen kennt beeindruckt ihn. Diesem bietet er eine Papyrusrolle dar und fordert ihn auf, darin zu unterschreiben, dann würde er

ihn und seine Freunde verschonen. Egal ob der Charakter zustimmt oder ablehnt, der Schwarze Pharaos nimmt dies mit einem böartigen Lächeln zur Kenntnis. Dann endet die Szene.

- **Kampf:** Besonders mutige oder verzweifelte Charaktere wagen es vielleicht sogar, dem Schwarzen Pharaos mit Gewalt entgegenzutreten (Spielwerte im Anhang). Alle zwei Runden kann er mit Ring oder Stab seinen tödlichen Angriff durchführen, diesen richtet er stets gegen die direkteste Bedrohung. Möglicherweise greifen die Spielercharaktere ja sogar zu den ausgestellten Waffen aus dem alten Ägypten? Sollte es den Charakteren gelingen, die sterbliche Hülle des Nyarlathothep zu töten, befreien sie damit nur den Großen Alten selbst – zum Glück endet die Szene sobald klar wird, was sich da aus dem Leichnam erhebt. Auch wenn alle Charaktere beim Angriffsversuch sterben sollten finden sie sich in der folgenden Szene wieder.

Abschluss

Diese abschließende Szene sollte eingesetzt werden wenn die Pläne der Spieler schließlich gelingen oder scheitern. Sie sollte als scharfer Schnitt präsentiert werden. Es ist finster, vor den Fenstern ist es auf einmal tiefe Nacht geworden. Die Charaktere stehen wie betäubt in einem ganz anderen Teil des Museums vor dem *Spiegel der Nitocris* und starren auf dessen blanke Oberfläche. Der Spielleiter sollte an dieser Stelle jede Aufklärung der Frage vermeiden, ob die zuvor erlebten Ereignisse tatsächlich stattgefunden haben

oder es sich um eine Vision gehandelt hat. In dieser Unsicherheit liegt der Reiz des Szenarios, außerdem kostet sie die Charaktere 0/1W4 Stabilitätspunkte.

Dann der abschließenden Schockeffekt: Hinter den Charakteren nähert sich nun das *Ding aus dem Spiegel*, das durch dessen Oberfläche in unsere Welt gekommen ist. Wer mit *Verborgenes erkennen* seinen gallertartigen Anblick im Spiegel erkennt oder durch *Horchen* sein grausiges Blubbern hört und sich daher umdreht, verliert noch einmal 1W4/1W20 Stabilitätspunkte und das Kurzabenteuer endet mit dem schreienden Wahnsinn in den nächtlichen Gängen des Museums.

Anhang

Der Schwarze Pharaos

Herr Altägyptens

ST 21	KO 15	GR 15
IN 86	MA 100	GE 18

Bewegungsweite: 8

Trefferpunkte: 15

Schadensbonus: +1W6

Angriff: Stab oder Ring, Automatisch, Schaden 20 Punkte

Panzerung: Keine, jedoch kann er pro aufgewendeten Magiepunkt 1W6 Trefferpunkte regenerieren.

Zauber: Alle nach Ermessen des Spielleiters.

Stabilitätsverlust: Es kostet 0/1W2 Stabilitätspunkte den Schwarzen Pharaos zu erblicken.

Das Opfer der Dunklen Jungen von Shub-Niggurath

Eine Szene des Schreckens für Cthulhu 1920er oder NOW

von Marc Schwämmlein

Vorwort

Der Verlauf des Kurz szenarios ist unterteilt in zwei Szenen:

Die erste Szene die „Traumszene“ kann und sollte mehrmals hintereinander gespielt werden, wobei Details der Szene eine immer bedrohlichere Umgebung und eine wachsende Todesnähe simulieren. Sie stellen die magischen Visionen der ohnmächtigen Opfer – der Spielercharaktere – auf dem Altar des Kults der dunklen Ziege dar. Die erste Szene ist eine Repetitionsszene. Genauer es hierzu später.

Die zweite Szene ist die „Fluchtszene“ der inzwischen erwachten Opfer des Kultes, die das Scheitern des Rituals und den Tod eines halben Dutzend Kultisten, sowie vielleicht auch der vermeintlichen Kultopfer beinhaltet.

1. Szene: Die Traumszene

Zum Überblick: Die erste Szene schildert die halbphantastischen Fiebertvisionen der durch den Zauber „Trance“ (s. Cthulhu Spielleiterhandbuch) in magischen Schlaf versetzten Opfer des Kults. Dieser versucht mit Hilfe der ohnmächtigen Spielercharaktere mehrere Dunkle Junge von Shub-Niggurath zu beschwören. Die Szene selbst ist eine Mischung aus den tatsächlichen Gegebenheiten der Beschwörung (sie findet ebenfalls in einem sumpfigen Waldstück statt, die Bedrohung

durch das sich aus den Zwischenräumen der Welten herauschälenden Übels verstärkt sich analog mit dem Fortschreiten der realen (Beschwörung) und phantastischen Allegorien, welche die psychologische Realität, das Gefangensein des Geistes der Opfer deutlich machen. Diese Szene kulminiert stets in dem Erreichen des Lichtes im Dickicht. Wird das Licht erfolgreich durchschritten, folgt Szene 2: Chaos in den Wäldern, wird der MA-Wurf nicht geschafft, wiederholt sich die Szene mit den verschärfenden Attributen die am Ende der Szenenbeschreibung aufgezählt werden. Die Charaktere sind also in einem sich stets wiederholenden, immer bedrohlicher werdenden Alptraum gefangen und müssen versuchen, diesem zu entfliehen.

Der Verlauf der ersten Szene:

1. **Erwachen/erster Durchgang:** Die Charaktere werden geweckt von einem sonderbaren unwirklichen Gemurmel, welches ihr Bewusstsein umschließt wie eine dunkle Vorahnung. Langsam kommen sie zu sich und können das Murmeln als das Rauschen der Blätter eines Baumes unter dem sie liegen identifizieren (das Murmeln stammt tatsächlich aus dem Kreis der sie umringenden Beschwörer, doch in der Traumrealität wird die Allegorie des rauschenden Laubwerkes gebraucht). Sie

befinden sich auf einer trostlosen Lichtung inmitten eines tiefen, dunklen Waldes. In einiger Entfernung ist die schwarze Mauer des in der Abenddämmerung erstickenden Waldrandes zu sehen, die ihre verkrüppelten Äste den Erwachenden entgegenreckt. Um sie herum befinden sich einige, kleine Tümpel, welche durch das stark bewachsene Gelände hervorglitzern. Die Charaktere sind bis auf die Knochen mit einer stinkenden, braunen Flüssigkeiten durchnässt und mutterseelenallein auf der langsam in der Dunkelheit versinkenden morastigen Lichtung. Wird das Szenario zu zweit, oder dritt gespielt ergibt sich hier für die Spieler die Möglichkeit sich über ihre Situation (nicht) klar zu werden. Die Charaktere leiden unter Amnesie und können sich an nichts weiter erinnern als an die alltäglichen Belanglosigkeiten ihres monotonen Tagesablaufs. Die letzte Erinnerung der Charaktere ist, dass sie sich zu Hause schlafen gelegt haben. Nach einiger Zeit, wenn sie



ihre Umgebung genauer in Augenschein nehmen, *erkennen* sie ein *verborgenes* Leuchten hinter dem dicht bewachsenen Saum des Waldes.

2. Erwachen/zweiter Durchgang:

Das Murmeln ist lauter, ein starker Wind hat sich über den schwarzen Wipfeln der Bäume erhoben, er trägt den Geruch von Blut mit sich. Die Charaktere zittern entkräftet am ganzen Körper es fällt ihnen schwer sich zu bewegen (evtl. Anfallende Würfe auf körperliche Eigenschaften sind um 25% erschwert).

3. Erwachen/dritter Durchgang:

Ein markeschütterndes Heulen geht durch die stark schwankenden Bäume. Die braune stinkende Flüssigkeit, welche die Kleidung der Charaktere bedeckt ist stinkendes Blut (STA 1/1W3-1). Ein Schüttelfrost ob der eisigen Kälte des Windes hat die Spieler gepackt und zwingt sie dazu zum Licht zu kriechen. Das Licht gleißt mit erblindender Macht aus dem Wald heraus.

1. Der Weg zum Licht/ erster

Durchgang: Beim ersten Weg zum Licht sollte nur die grundsätzlich unheimliche Stimmung der Szenerie (einsame, abgeschiedene Gegend, der gespenstische Ruf der Nachtvögel aus dem nahen Waldstück, die verkrüppelten Schemen der dunkelnden Bäume, welche einsam sich im kalten Wind wiegen etc.) dargestellt werden. Evtl. Steht ein GEx5

Wurf an um einen Tümpel zu überspringen. Die Spielercharaktere erreichen hiernach das Licht

2. Der Weg zum Licht/zweiter

Durchgang: Die Bäume heulen den Charakteren markerschütternde Gesänge in unnennbaren Sprachen entgegen (STA-Wurf 1/1W3). Bei jedem Schritt auf dem feuchten Untergrund schälen sich dutzende Insekten (Käfer, Würmer etc.) aus dem Untergrund (STA 1/1W3-1). Der Boden schmatzt wie modriges Fleisch. Das Licht im Wald brennt hell und gleißend. Die Äste der Bäume zerkratzen das Gesicht der Charaktere, zerren an deren Kleidung etc. Kröten, Schlangen und anderes Getier kriecht aus dem Unterholz auf die Charaktere zu und versucht unter ihre Kleidung zu gelangen.

3. Der Weg zum Licht/dritter

Durchgang: Die Äste der Bäume zerren die Spieler in die sich öffnenden Höhlungen ihrer Stämme (STA 1/1W3). Den Ästen *auszuweichen* ist *schwer*. Das Holz der Bäume hat eine gallertartige, modrige Konsistenz. Das Singen ist ein ohrenbetäubendes Brüllen geworden. Bei jedem Schritt auf dem Boden, tritt auf der Stelle Blut aus dem Boden hervor (STA 0/1W3).

1- Der Sprung ins

Licht/erster Durchgang: Das Licht dringt von einem sonderbaren Steinkreis auf einem kleinen Hügel zu den Charakteren herüber. Der Schein des Lichtes ist sehr hell, man muss näher treten um genaueres zu erkennen. Beim

Näherkommen wird für jeden Spieler ein MAX5 Wurf fällig, gelingt dieser wechseln die Charaktere zur Szene zwei „Flucht aus dem Dunkel“, misslingt er bei einem oder mehreren Charakteren geht es zurück zu „1. Erwachen/zweiter Durchgang“.

2- Der Sprung ins

Licht/zweiter Durchgang: wie erster Durchgang. MAX7 Wurf erforderlich für Szene zwei. Der Charakter kann undeutliche Schemen von um den Steinkreis herumstehenden vermummten Gestalten wahrnehmen. Bei Nichtgelingen folgt der Wechsel zu „1. Erwachen/dritter Durchgang“.

Der Sprung ins Licht/dritter

Durchgang: wie zweiter Durchgang. Wechsel zu Szene zwei erfolgt automatisch.

2. Szene: Die Flucht aus dem Dunkel

Die Charaktere erwachen auf dem uralten Opferstein, auf welchen sie ihre Entführer gelegt haben. Sie sind unverletzt, aber beinahe vollständig entkleidet. Ihr Körper ist mit magischen Symbolen bedeckt die scheinbar mit einem scharfen Gegenstand in ihre Haut geritzt wurden. Die Kultisten hatten es nicht für notwendig empfunden die durch den Zauber in einem magischen Schlaf gehaltenen Opfer anzubinden, mit der Willensstärke der Charaktere hatten sie scheinbar nicht gerechnet. Der breite Opferstein auf welchem die Charaktere liegen, ist umstanden von einem halben Dutzend in dunkle, lange Jagdmäntel gehüllter Personen, welche dicke Wollstrickmützen, oder die Regenkapuzen ihrer Mäntel tief ins Gesicht gezogen

haben. Sie scheinen vertieft in einen abstoßend klingenden Gesang der unnatürlich dröhnend von den die Gruppe umringenden uralten Bäumen des Waldes zurückgeworfen wird. Unmittelbar vor dem Opferstein steht ein hochgewachsener, unverhüllter Mann. Aus seinen glasklaren Augen scheint die Besessenheit, die Euphorie und noch etwas dunkleres, unnennbares geradezu zu sprühen. Er hebt einen geschwungenen Opferdolch rammt ihn sich in die Hand, dass die Knochen seines Handtellers brechen und stimmt die letzten Worte einer unheiligen Beschwörungsformel an: „Shub-Niggurath, dunkle Mutter, Schwarze Ziege der endlosen Wälder, wir sterblichen Würmer flehen dich, ständiggebärende Allmacht des Kosmos an, sende uns deine Kinder!“

Im Augenblick, da er diese Worte gesprochen hat schälen sich aus dem schattigen Waldrand hinter ihm obszön zerfließende, schwarze Umrisse aus der Dunkelheit, die sich mit schmatzenden, glucksenden Geräuschen den Opferaltären nähern, während der Hohepriester, halb wahnsinnig vor Angst und Erregung von den riesenhaften Steinen zurücktritt. Die tentakelbewehrten Schatten wanken auf die Altarsteine zu, um ihre versprochenen Opfer – die Spieler – in Empfang zu nehmen (Beschreibung sie Cthulhu Spielleiter Handbuch; STA 1W3/1W10). Die Spielercharaktere sollten sich schleunigst aus dem Staub machen. Wenn die Charaktere fliehen bricht Panik unter

den Kultisten los, aufgebracht darüber ihrer Mahlzeit verlustig zu gehen, brechen die Dunklen Jungen von Shub-Niggurath (ungefähr drei oder vier sind erschienen) in ein infernalisches Geheule aus. Die Erde bebt unter ihren erregt stampfenden Schritten. Der Geruch von geöffneten frischen Gräbern erstickt die Charaktere schier und Bäume wie Menschen werden von den mörderischen Schlägen der züngelnden Tentakel gefällt. Der Spielleiter kann die Flucht von der Lichtung mit einigen Würfeln (bspw. auf *Ausweichen*, *GEx4* oder ähnlichem) würzen, um das Adrenalin der Spieler nicht sinken zu lassen. Die überraschten Kultisten lenken die Dämonen aus den Wäldern zumindest etwas ab und geben den Spielercharakteren eine Chance sich aus diesem wahrgewordenen Alptraum zu retten.

Einen möglichen Abschluss der Flucht könnte das Hinausstolpern auf eine Waldstraße bilden, auf welcher die Spieler beinahe Opfer eines Unfalls mit einem soeben vorüberfahrenden Automobils werden, dessen Fahrer trotz der augenscheinlichen Verwirrung, Verletzungen und ihrer Unbekleidetheit, die Spielercharaktere in die nächste Stadt zu bringen gewillt ist. Auch ein tragischeres Ende, bei dem zumindest einer der Spielercharaktere auf der Flucht aus dem Wald von einem Dunklen Jungen „erwischt“ wird, wäre denkbar und reizvoll.