

Das Buch im Haus

Eine Szene des Schreckens für **Cthulhu** 1920er

von André „Seanchui“ Frenzer

Einleitung

Die folgende „Szene des Schreckens“ soll absoluten Einsteigern ein Gefühl für das Rollenspiel **Cthulhu** vermitteln. So werden nur grundlegende Regelmechanismen verwendet, aber auch die kurze Handlung ist einer klassischen Lovecraft-Geschichte – nämlich *Das Bild im Haus* – entlehnt. Das bewusst kurze Szenario besteht aus wenigen Szenen; die 1. und 3. Szene sind jeweils optional zu sehen und können weggelassen werden, wenn der Zeitdruck für den Spielleiter kein komplettes Ausspielen erlaubt.

Hintergrund

In den dunklen Wäldern Neuenglands lauert so manches finstere Geheimnis. Kleine Bäche murmeln in finsternen Nadelwäldern und einsame, verfallene Bauerngehöfte schmiegen sich an die schattigen Bergrücken. Einsamkeit, Isolation und Verfall sind die harmloseren Schrecknisse, die die Einwohner dieser Region heimsuchen. Die Ältesten in den abseits gelegenen Dörfern flüstern sich seit Jahrhunderten dunkle Geheimnisse ins Ohr, die für keinen menschlichen Geist bestimmt sind. Es ist diese trostlose und einsame Gegend, in die es die Charaktere in dieser „Szene des Schreckens“ verschlägt.

Optional: 1. Szene - Vorspeise

Einstieg

Die Spielgruppe setzt sich aus beruflich oder privat bekannten Charakteren zusammen. Womöglich sind sie Handelsreisende auf dem Weg nach Boston, vielleicht handelt es sich auch um Freunde auf den Weg in einen kleinen Urlaub. Die Charaktere befinden sich zu Beginn des Szenarios gemeinsam in einem Wagen, der über die kleinen Bergwege Neuenglands holpert. Sie passieren dunkle, undurchdringlich wirkende Wälder und einsame, verfallene Gehöfte.

Ein Sturm kommt auf

Wenn den Charakteren nach einiger Zeit der Fahrt klar wird, dass sie hier draußen wahrscheinlich auf sich alleine gestellt sind, verschlechtert sich das Wetter. War vor Minuten noch ein grauer, wolkenverhangener Himmel zu sehen, ziehen nun schwarze Gewitterwolken auf. Es dauert nur wenige Minuten, bis der Himmel seine Pforten öffnet und unglaubliche Wassermassen die vormalige Straße in eine rutschige und matschige Piste verwandeln.

Der fahrende Charakter sollten nun seine Fahrkünste unter Beweis stellen. Es werden verschiedene Proben auf *Fahren* fällig, wobei

die Schwierigkeit immer weiter zunimmt: um den Wagen vorläufig auf der rutschigen Piste zu halten, fällt die Probe noch *leicht*. Das Überfahren einer kleinen, ungesicherten Holzbrücke, die einen kleinen Gebirgsbach überspannt, mag noch mit einer *normalen* Probe gelingen. Doch dem umstürzenden Baumstamm in dem folgenden Waldstück ist wohl nur mit einer *schweren* Probe

auszuweichen. Misslingt eine der Proben, erleiden die Charaktere einen kleinen Unfall, der ihren Wagen vorerst manövrierunfähig zurücklässt und jedem Charakter 1W3 Schadenspunkte zufügt. Doch selbst wenn alle Proben gelungen sind sollte der Gruppe klar werden, dass man sich besser um einen sicheren Unterschlupf kümmern sollte, bevor noch jemand ernsthaft zu Schaden kommt.

2. Szene - Hauptgang

Das Haus

Egal ob die Charaktere zu Fuß oder noch mit dem Auto unterwegs sind – bereits nach wenigen Minuten schält sich ein großes Gehöft aus dem Regen. Finstere Tannen ragen hinter dem einstmals sicher stolzen Herrenhaus auf, doch von dem Glanz vergangener Tage ist nichts mehr zu erkennen: das Dach ist eingesunken und Dachschildeln liegen vor dem Haus, einige der Fenster scheinen zersplittert zu sein. Doch als Unterstand für die nächsten Stunden, bis das Gewitter nachgelassen hat, wird das Haus sicher allemal reichen.

Versuchen die Charaktere durch Rufen oder Klopfen auf sich aufmerksam zu machen, so wird ihnen niemand antworten. Offensichtlich ist das Haus unbewohnt. Die morsche Vordertür kann mit einem *leichten* Wurf auf *Schlosserarbeiten* geöffnet werden; alternativ kann sie mit einem Wurf auf der Widerstandstabelle gegen die ST 6 der Tür einfach aufgebrochen werden.

Im Inneren

Nun haben es die Charaktere zumindest erst einmal trocken. Eine Untersuchung des Inneren des Hauses bietet keine größeren Überraschungen. Alles wirkt verstaubt, alt und verlassen. Eine vermoderte, alte

Holzterappe führt in den ersten Stock, der bereits in weiten Teilen unter Wasser steht. Eine verschimmelte Matratze liegt auf einem modrigen Bett, ein eingefallener Kleiderschrank ist leer. Viel von Interesse gibt es hier nicht zu entdecken.

Im Erdgeschoss ist es immerhin noch trocken. Auf dem Tisch in der Küche liegt eine zwanzig Jahre alte Tageszeitung. Die Sitzmöbel im Wohnzimmer sind mit Bettlaken abgedeckt, die von einer dicken Staubschicht bedeckt sind. Einzig ein kleiner Salon wirkt noch gemütlich – dicht an dicht sind Bücher in zwei Regalen an der Wand aufgereiht, ein paar Hocker stehen noch um einen kleinen, runden Lesetisch herum. Aufgeschlagen auf dem Tisch liegt noch immer ein Buch.

Das Buch

Bei dem Buch handelt es sich um den zweiten Teil eines Reiseberichtes eines Afrikareisenden. Der alte Foliant ist in Handschrift verfasst, die aber klar leserlich erscheint. Zahlreiche kunstfertige Zeichnungen zieren die Seiten. Das Buch ist aufgeschlagen und die erkennbaren Seiten zeigen eine martialische Opferzeremonie: offensichtlich handelt es sich bei den dargestellten Eingeborenen um Kannibalen. Weiße Forscher sind auf Speißen über einem

Feuer drapiert, schwarze nackte Menschen tanzen um die Feuer herum. Das Bild ist von außergewöhnlichem Detailreichtum – wer es betrachtet, dem muss sofort eine Probe auf MAx2 gelingen. Andernfalls verspürt er den unwiderstehlichen Drang, weiter in dem Buch zu blättern, um weitere Details zu erfahren.

Der unbekannte Autor des Buches ergeht sich in detaillierten Beschreibungen der blutrünstigen Rituale der Eingeborenen. Es

dauert ungefähr eine halbe Stunde, um das Buch zu überfliegen, dessen Seiten noch mit weiteren

schauderhaften Skizzen verziert sind. Wer es bis zum Ende liest verliert 1W3/1W6 Punkte

Stabilität und erhält 1% auf *Cthulhu-Mythos*.

Außerdem muss eine weitere Probe auf MAx2

gelingen, andernfalls macht sich der Leser sofort auf die Suche nach dem ersten Teil

der Aufzeichnungen, die ähnlich detailliert

verfasst sind. Eine gelungene Probe auf *Bibliotheksnutzung* fördert das gesuchte Buch auch rasch zutage, während sonst eine gute Stunde mit der Suche in der kleinen Privatbibliothek verbracht werden muss. Die Lektüre des ersten Bandes nimmt ebenfalls ungefähr eine halbe Stunde zum Querlesen in Anspruch und führt zu weiteren 1W3/1W6 Punkten Stabilitätsverlust, jedoch zu keinem weiteren Kenntnisgewinn bei *Cthulhu-Mythos*.

Charaktere, die der Faszination des Buches nicht erlegen sind, bemerken bei ihren Kameraden bald fiebrigen Schweiß auf der

Stirn, während ihr Blick unsteter und irgendwie... gierig wird.

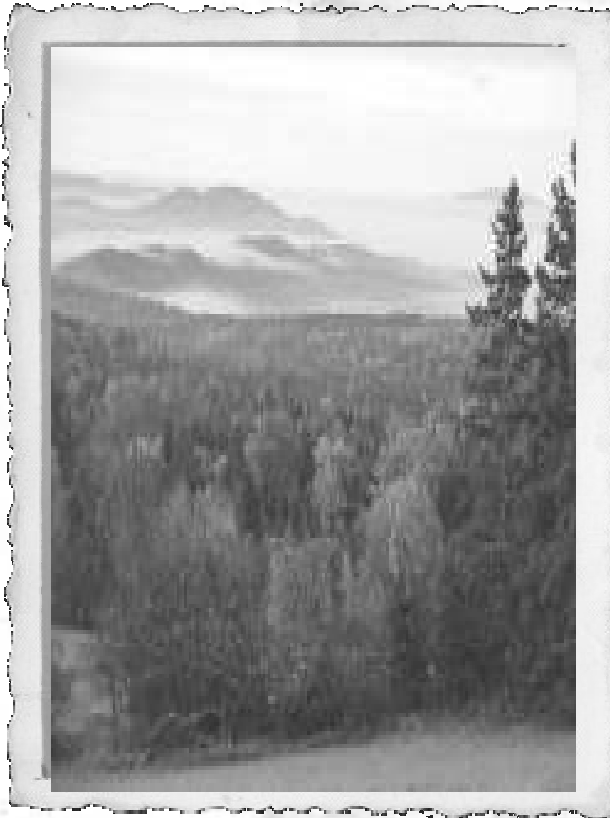
Unerwarteter Besuch

Haben die Charaktere so einige Zeit mit der Begutachtung der Bände verbracht, steht plötzlich ein alter Mann im Salon. Ein zahnloses Grinsen verunstaltet sein faltiges Gesicht, graue Haare hängen ihm in Strähnen auf die Stirn herab. Seine Kleidung ist alt und

auch altertümlich – bestimmt seit zwanzig Jahren aus der Mode. Wer *Verborgenes Erkennen* kann, dem wird an dem Alten ein unsteter und irgendwie gieriger Blick auffallen.

Er stellt sich als Besitzer des Anwesens vor, ohne jedoch seinen Namen zu nennen. Natürlich habe er nichts dagegen, dass sich die Fremden hier vor dem Regen schützen wollten. Er freue sich sogar über ein wenig Besuch, sei

er doch oft einsam hier. Er wird den Charakteren zwar nichts anbieten, erweist sich aber sonst als leidlich guter Gastgeber, holt Decken herbei und fordert die Charaktere auf, sich zu setzen und wohl zu fühlen. Dann wird er etwas ungelenke Kommunikation betreiben, nach dem Woher und Wohin fragen und schon bald auf seine kleine Bibliothek zu sprechen kommen. Spätestens jetzt wird er die Charaktere auch auf sein Lieblingsbuch aufmerksam machen, einen Reisebericht aus Afrika. Haben bereits einer oder mehrer Charaktere die Lektüre der Bücher begonnen, wird er ihnen nun erklären, er habe sie von



einem Antiquitätenhändler aus Arkham gekauft und jedes Wort in diesen Büchern wäre wahr.

Zu guter Letzt wird er die Charaktere auffordern ihn in die Küche zu begleiten, er habe nun Hunger – und sie sicherlich auch.

Flucht!

Aus einer Schublade holt er nun ein großes Fleischerbeil, wendet sich um und greift ohne viel Federlesens den nächststehenden Charakter an. Ein *leichter* Wurf auf *Ausweichen* genügt um dem Hieb des Alten zu entkommen. Die Absonderlichkeit der

Handlung des Alten führt zu dem Verlust von 1/1W3 Punkten Stabilität, und bevor die Gruppe reagieren kann, saust bereits der nächste Schlag heran. Unbewaffnet und erschrocken wird der Gruppe nur die Flucht vor der tobenden Bestie bleiben, die vor wenigen Augenblicken noch ein ungelinker, aber freundlicher Gastgeber war. Wieder aus dem Haus heraus werden sie feststellen, dass der Alte sie nicht verfolgt. Auch der Regen hat mittlerweile aufgehört, so dass sie sich nun daran machen können, ihren Wagen wieder flott zu kriegen oder anderweitig, zum Beispiel per Anhalter, ihren Weg fortzusetzen.

Optional: 3. Szene - Nachschlag

Bei der Polizei

Vielleicht ist den Charakteren ein Bedürfnis, den verrückten Alten bei der Polizei zu melden. Im nächsten Städtchen gibt es auch eine verschlafen wirkende Polizeistation, die von einem rundlichen, gemütlichen Sheriff besetzt ist. Schildern die Charaktere hier ihre Erlebnisse, wird der schwere Bauch des Beamten von einem kräftigen Lachen geschüttelt.

„In dem Haus, das sie beschrieben haben, lebt seit Ewigkeiten niemand mehr. Der alte Ezeiel ist bereits vor zwanzig Jahren gestorben. Sie werden sich das alles nur eingebildet haben – man kann schon mal Alpträume in diesen Wäldern kriegen, besonders, wenn man aus der Stadt kommt. Und nun raus hier, und verschwenden Sie nicht weiter meine Zeit!“

Anhang

Afrika - ein Reisebericht

Es handelt sich hierbei um einen Reisebericht aus Afrika von einem unbekanntem Autoren in zwei Bänden. Der Autor beschreibt insbesondere die absonderlichen Riten kannibalisch lebender Eingeborenen. Der Band ist mit zahlreichen detailverliebten Skizzen gefüllt.

Stabilitätsverlust: 1W3/1W6 je Band

Mythoswissen: +1%

Studierdauer: 1 Tag / 1 Stunde bei Querlesen

Zauber: Keine, aber das Buch strahlt eine immense Faszination aus. Misslingt ein Wurf auf MAX2 wird der Leser es nicht aus der Hand legen können, bevor er es nicht zumindest quergelesen hat.