

Des Königs Banner wallt empor

Ein Szenario für Cthulhu NOW

von André „Seanchui“ Frenzer

„Wir sprachen von Hastur und von Cassilda, während draußen der Nebel gegen die blanken Fensterscheiben wallte, so wie die Gischtwellen an den Küsten von Hali brodeln und brechen.“

Das Gelbe Zeichen, Robert W. Chambers

Das folgende Szenario stellt eine kurze Reise für beginnende Cthulhu-Spieler an den Hof des Gelben Königs dar. Es kann in kurzer Spielzeit absolviert werden und eignet sich damit hervorragend für eine Convention oder den GratisRollenspielTag. Auf genaue Ortsangaben wird im gesamten Text verzichtet, so dass das Abenteuer möglichst universell eingesetzt werden kann.

Hintergrund

Ernst Reuther ist ein von seinen Dämonen gehetzter Mann. Als Theaterregisseur war ihm bislang der Durchbruch versagt. Und das nur, weil Kritiker und Förderer sein Genie verkannten und offensichtlich ohnehin sehr wenig Ahnung von „echter“ Kunst zu haben scheinen. Doch sein Engagement an der neugebauten Freilichtbühne sollte endlich anders verlaufen, dessen war sich Reuther sicher. Immerhin hatte er in einem Antiquariat eine echte Perle des modernen Theaters aufgetrieben. „Der König in Gelb“ prangte auf der ersten Seite des Manuskriptes, und das Stück war wirklich einzigartig.

Das Abenteuer im Überblick

Die Charaktere sind Zuschauer bei der Premierenfeier der neugebauten Freilichtbühne. Schon den ganzen Tag fiebern sie und die anderen Urlauber der Uraufführung eines neuen Theaterstückes entgegen, das heute Abend aufgeführt werden soll: *Der König in Gelb*.

Während der Aufführung rückt das gesamte Gelände in eine Zwischendimension, und damit in bedrohliche Nähe des verlorenen Carcosa. Hastur der Unaussprechliche streckt seine Finger nach den Gästen aus. Die Charaktere müssen nun in einer seltsam verzerrten und doch vertrauten Welt ein Mittel finden, den Zauber des Theaterstücks zu brechen und sich und die anderen Gäste zu retten.

Der König in Gelb

Ein Theaterstück unbekannter Herkunft, das erstmals 1895 irgendwo in Frankreich auftauchte. Es besteht aus zwei Akten, deren Dramatik das Weltbild des Zuschauers oder

Lesers erschüttern muss. Ein *Gelbes Zeichen* prangt auf dem Buchdeckel und es ist offensichtlich dass das Theaterstück *Hastur, dem Unaussprechlichen, König von Carcosa* gewidmet ist.

Die Pläne des Gelben Königs

Ernst Reuther weiß, dass diese Uraufführung etwas ganz Besonderes werden wird. *Hastur, der Gelbe König* persönlich, spricht bereits seit Wochen zu ihm in seinen Träumen. Auf sein Geheiß hin hat Reuther in den

vergangenen Tagen, in denen er das Stück mit seinem Ensemble probte und studierte, auf dem Theatergelände vier Gelbe Zeichen angebracht. Was Reuther nicht ahnt ist, dass es diese Zeichen in Verbindung mit seinem Theaterstück sein werden, die die Bühne und alle Zuschauer in eine Zwischendimension rücken werden, gefährlich nahe an das verlorene Carcosa heran. Der Gelbe König höchstselbst plant, Zuschauer zu seiner Opferrgabe zu machen und Reuther als seinen willfährigen Diener zurück in die Welt zu entlassen, um ihm weitere denkwürdige Theateraufführungen zu ermöglichen...

Einstieg

Es ist ein warmer Sommer im Jahr 201_. Die Charaktere sind als Kurgäste oder einfache Urlauber in einem Hotel untergekommen. Soll das Szenario im Rahmen einer laufenden Kampagne verwendet werden, so findet sich für gestresste Charaktere auf den Spuren des Mythos mit Sicherheit ein guter Grund, um einen Kuraufenthalt oder Urlaub als verlockend erscheinen zu lassen. Vielleicht bietet sich auch das Treffen mit einem potentiellen Auftraggeber als Einstieg in das Szenario an.

Freilichtbühnen

Eine Freilichtbühne, auch Freilichttheater oder Freilufttheater genannt, ist eine Bühne im Freien, die zu Theater- oder Musikaufführungen (Freilichtspiele) verwendet wird. In barocken Gartentheatern kommt das Naturtheater oft in Form eines Heckentheaters vor. Besondere Formen von Freilichtbühnen sind Amphitheater (zum Beispiel Arena di Verona) und Seebühnen.

Quelle: www.wikipedia.de

Die anderen Gäste

Um den Aufenthalt der Charaktere farbig zu gestalten, kann der Spielleiter zahlreiche andere Gäste einführen, denen man in den Parkanlagen oder beim Warten auf die Uraufführung begegnen kann. Diese Kontakte sollen dabei vor allem etwas Farbe in Spiel bringen und sind für den Verlauf des Szenarios nicht weiter wichtig. Allerdings gehen den Spielern die späteren Ereignisse sicher näher, wenn sie das eine oder andere Opfer persönlich kennen.

Spielleitertipp: Falls wenig Zeit für das Durchspielen des Szenarios zur Verfügung steht – beispielsweise auf einer Convention – genügt es, den Vorabend kurz auszuspielen um die Charaktere miteinander bekannt zu machen und sie vielleicht auf den einen oder anderen weiteren Gast aufmerksam zu machen.

Eine Uraufführung

Es ist ein lauer Sommerabend. Zahlreiche Gäste haben sich in der Parkanlage eingefunden, um sich in den Sitzreihen, die eifrige Hände vor der Theaterbühne aufgestellt haben, niederzulassen. Die Stimmung ist heiter und ausgelassen, Hände werden geschüttelt, man spricht über das Wetter gleichermaßen wie über die Hochfinanz. Noch nie hat jemand von dem geheimnisvollen Theaterstück gehört, auch der Name des Regisseurs Ernst Reuther ist höchstens den Kunstkritikern unter den Gästen ein wenig auffälliger Begriff. Umso erwartungsvoller ist die Spannung, als das Theaterstück endlich beginnt.

1. Akt

Camilla: Sie, Sir, sollten sich demaskieren.

Fremder: In der Tat?

Cassilda: In der Tat, es ist Zeit.

Wir haben alle unsere Verkleidung abgelegt, außer Ihr.

Fremder: Ich trage keine Maske.

*Camilla: (Erschrocken, neben Cassilda.)
Keine Maske? Keine Maske!*

Robert W. Chambers, „Der König in Gelb“
(Quelle: www.wikipedia.de)

„Der König in Gelb“ ist in zwei Akte aufgeteilt. Während der erste Akt noch harmlos und oberflächlich daherkommt, wird das Weltbild aller Zuschauer während des zweiten Aktes erschüttert werden. Die von Reuther angebrachten *Gelben Zeichen* sorgen dafür, dass diese Wirkung dramatisch verstärkt wird. Bereits während des ersten Aktes können aufmerksame Charaktere

bemerken, dass etwas nicht stimmt. Wer *Verborgenes erkennt* wird feststellen, dass außer den Stimmen der Schauspieler keine Geräusche auf dem Platz zu hören sind – kein Vogelzwitschern, nicht einmal das Sprudeln der nahegelegenen Springbrunnen. Wem ein Wurf auf *Horchen* gelingt der vermeint, ein leises flatterndes Geräusch in der Ferne ausmachen zu können. Kurz vor Ende des ersten Aktes liegt ein süßlicher Verwesungsgeruch in der Luft.

2. Akt

Lieder, welche die Hyaden dort singen sollen,

Wo die Fetzen des Königs flattern,

Müssen ungehört sterben im

Düsteren Carcosa.

Robert W. Chambers, „Der König in Gelb“
(Quelle: www.wikipedia.de)

Das Stück wird nur von einer kurzen Pause unterbrochen, in der die Zuschauer angespannt auf ihren Sitzen bleiben. Außer leisem Getuschel sind immer noch keine Geräusche zu hören. Mit Beginn des zweiten Aktes ändert sich die Stimmung des Stückes grundlegend und fesselt seine Zuschauer drastisch. Wer seinen Blick von der Bühne reißen will, muss eine Probe auf MA x 3 bestehen oder kann sich nicht von dem Stück lösen. Dies gilt solange, bis das Stück schließlich empfindlich gestört wird.

Der erste Angriff

Noch während der zweite Akt des Stückes auf der Bühne aufgeführt wird, wird das gesamte Gelände in eine Zwischendimension entführt.

Er existiert faktisch noch auf der Erde, ist dort aber menschenleer. In der Zwischendimension bildet sich rasch ein Wirbel schwarzer Wolken, die einem Strudel gleich über den Parkanlagen ihre Bahnen ziehen. Am Rand der Anlage bildet sich eine weiße Nebelwand, die von niemandem durchschritten werden kann. Am Horizont kann man an der Stelle, wo bislang die nahegelegene Stadt zu sehen war die verdrehte und irrsinnige Architektur Carcosas ausmachen. Die Zuschauer werden die Veränderung zuerst kaum bemerken, sind sie doch völlig dem Theaterstück verfallen.

Dann wird aus der Zuschauerreihe, die sich vor den Charakteren befindet, urplötzlich ein

Kurgast nach oben gerissen. Entsetzte blicken folgen dem hysterisch schreienden Unglücklichen gen Himmel. Eine seltsame Monstrosität, eine Mischung aus Rabe, Biene und Fledermaus, trägt ihr unglückliches Opfer in seinen Krallen hoch in den rabenschwarzen Himmel. Es ist ein Byakhee – dessen Anblick die Charaktere 1/1W6 Stabilitätspunkte kostet – und genau über der Theaterbühne lässt er sein hilfloses zappelndes Opfer fallen. Noch bevor der Körper des Unglücklichen auf den Brettern die die Welt bedeuten zerschmettert (1/1W3 STA), breitet sich Panik unter den anderen Gästen aus.

Das Rätsel um die Gelben Zeichen

Gäste, Angestellte, Schauspieler – alle rennen nun wild durcheinander. Hysterische Schreie sind zu hören, wirken aber seltsam verzerrt und wie aus weiter Ferne. Schwarze, flatternde Gestalten sind am dunklen Nachthimmel auszumachen und rasch wird den Umherirrenden klar, dass sie in den weißen Nebeln gefangen sind und den Park nicht mehr verlassen können. Einzig Ernst Reuther sitzt leise kichernd auf seinem Stuhl und beobachtet amüsiert, wie ein Byakhee einen weiteren Kurgast schreiend in die Höhe reißt. Seine letzten Reste menschlichen Verstandes sind just in dem Moment zerbrochen, als die Freilichtbühne in die Zwischendimension eintrat.

Sprechen die Charaktere ihn an, werden sie feststellen, dass er kaum zu einer echten Konversation fähig ist. Allerdings hält er ihnen sein Manuskript von „Der König in Gelb“ entgegen und fährt dabei immer wieder mit den Fingern die Linien des *Gelben Zeichens* nach. „Im Norden Carcosa, im

Südwesten Hali, im Südosten die Zwillingssonnen. Und im Zentrum wir.“ wiederholt er dabei immer wieder, nur unterbrochen von seinem leisen Kichern. Eine *Idee* mag die Charaktere darauf bringen, dass Reuther ihnen etwas mitteilen möchte, und sie genau diese Orte aufsuchen müssen. Tatsächlich sind in den Parkanlagen um die Freilichtbühne herum im Norden, Südwesten, Südosten und im Zentrum von Reuther *Gelbe Zeichen* angebracht worden, die zerstört werden müssen, um die unheilvollen Vorgänge zu beenden.

Hilfestellung

Sollten die Charaktere keine Unterredung mit Reuther führen wollen, können die Charaktere auch zufällig auf die *Gelben Zeichen* treffen. Sie sind in den Parkanlagen angebracht und strahlen in einem blassen Gelb.

Der Löwe

Auf dem Weg durch die Parkanlagen müssen die Charaktere auch an eine beeindruckte Löwenstatue, die über einem Zierbrunnen

thront, passieren. Eben diese Statue erwacht nun zu unheiligem Leben und stellt sich den Charakteren in den Weg (1/1W6 STA). Spielwerte für den Löwen finden sich im Anhang.

Finale

Dichter Nebel wabert inzwischen über das ganze Gelände. Hastige Schritte sind zu hören, Stimmengemurmel, manchmal ein hysterischer Schrei. Vorbeihuschende Schatten könnten jeder Einzelne eine echte Gefahr für die Charaktere darstellen oder auch nur einfache Leidensgenossen sein. Jagende Byakhee kreisen über den panischen Menschen. Die groteske Szenerie kostet die Charaktere auf ihrer Suche nach den *Gelben Zeichen* 1/1W3 Punkte STA. Um die *Gelben Zeichen* nach der Beschreibung Ernst

Reuthers zu finden, ist schon eine gute *Orientierung* vonnöten.

Die *Gelben Zeichen* zu entfernen ist eigentlich kein Problem, hat Ernst Reuther sie doch lediglich mit Kreide auf die Außenwände des Theaters oder Bäume geschmiert. Alle vier Zeichen müssen vernichtet werden, damit der Einfluss des Gelben Königs gebrochen wird und die Parkanlage zusammen mit den Überlebenden zurück in unsere Dimension kehrt.

Ausklang

Gelingt es den Charakteren, alle Gelben Zeichen zu zerstören, kehrt die Freilichtbühne sofort in unsere Dimension zurück. Sie sind nun außerhalb der Gefahr. Die Erleichterung darüber beschert ihnen einen Zugewinn von 1W3 STA.

Es bieten sich für den Spielleiter einige Möglichkeiten an, um die Ereignisse weiter fortzuführen:

- Woher hatte Ernst Reuther das verhängnisvolle Theaterstück? Auch wenn der Regisseur das Szenario

überlebt hat, ist er zu keiner vernünftigen Aussage mehr fähig. Gibt es vielleicht noch mehr Kopien dieses teuflischen Werkes?

- Unter Umständen kann *Des Königs Banner wallt empor* auch der Anlass sein, der die Charaktere zur *Janus-Gesellschaft* bringt – je nachdem, welche Persönlichkeiten der Spielleiter unter die anderen Kurgäste gemischt hat.

Anhang – Daten und Werte

Ernst Reuther

Verblendeter Regisseur

ST 12 KO 10 GR 13 IN 15 MA 16

GE 12 ER 10 BI 15 gS 12

Trefferpunkte: 12

Magiepunkte: 2

Schadensbonus: +1W4

Angriff: Faustschlag 55%, Schaden 1W3+Sb

Fertigkeiten: Horchen 50%, Verbergen 55%,
Verborgenes Erkennen 60%

Erweckter Löwe

ST 21 KO 11 GR 19

MA 14GE 21

Bewegungsweite: 11

Trefferpunkte: 15

Schadensbonus: +1W6

Angriff: Biss 40%, Schaden 1W10; Klaue
60%, Schaden 1W6+Sb

Panzerung: keine. Der Löwe wirkt
durchscheinend und immateriell.

Byakhee

Fliegende Monstrositäten

ST 17 KO 11 GR 17

IN 10 MA 10GE 13

Bewegungsweite: 5/20 fliegend

Trefferpunkte: 14

Schadensbonus: +1W6

Angriff: Klaue (2x) 35%, Schaden 1W6+Sb;
Biss 35%, Schaden 1W6 + Blutsaugen

Panzerung: 2 Punkte Fell und zähe Haut

Fertigkeiten: Horchen 50%, Verborgenes
Erkennen 50%

Stabilitätsverlust: Der Anblick eines
Byakhee kostet 1/1W6 Stabilitätspunkte