

das uhrwerk

ein artefakt für cthulhu now
von andre „seanchui“ frenzer

sie bei nächster Gelegenheit an einen Pfandleiher. Hier verliert sich die Spur der Taschenuhr, doch es steht fest, dass sie durch viele verschiedene Hände ging, die ihre Gaben nutzten und später daran zerbrachen.

fähigkeiten der uhr

Die Uhr spricht eigentlich unablässig als flüsternde, kaum wahrnehmbare Stimme im Hinterkopf des aktuellen Besitzers. Sie gibt ungewollte Ratschläge oder enthüllt kosmische Geheimnisse. Daher kostet der Besitz der Uhr in jeder Woche 1W2 Stabilitätspunkte. Darüber hinaus ist sie absolut unzerstörbar. Die Uhr beherrscht außerdem einige äußerst bemerkenswerte Eigenschaften, die wie gebundene Zaubersprüche wirken. Jeder Besitzer der Uhr kennt diese Fähigkeiten automatisch – sie flüstert sie ihm zu. Sie kosten den Anwender die jeweils angegebene Menge STA und Magiepunkte.

Zeitumkehr

Wirkung: Die Zeit läuft für wenige Sekunden rückwärts. Dies betrifft nicht den Besitzer der Uhr, der nun beispielsweise einem Schuss ausweichen oder einen Gesprächsfaden ändern kann.

Kosten: 1 Magiepunkt pro 1W3 Sekunden; 1W2 Stabilitätspunkte

Zeitbeschleuniger

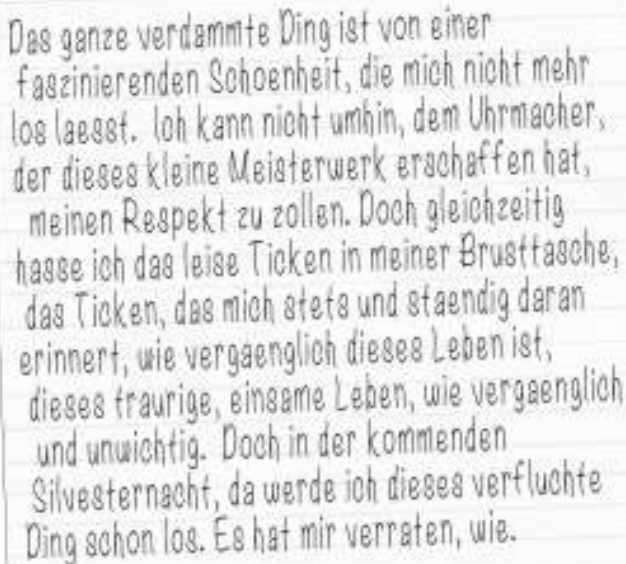
Wirkung: Die Zeit läuft für den Besitzer der Uhr für wenige Sekunden in vielfacher Geschwindigkeit. Alle übrigen bewegten oder lebenden Körper wirken für den Anwender wie erstarrt. Ab der fünften Anwendung beginnt der Anwender merklich zu altern, wenn er den Zeitbeschleuniger einsetzt.

Kosten: 2 Magiepunkte pro 5 Sekunden; 1W3 Stabilitätspunkte

Zeitreise

Wirkung: Diese Fähigkeit funktioniert nur in der Silvesternacht. Sie befähigt den Anwender sowie alle Personen, die dieser berührt, zu einer Zeitreise. Was die Uhr ihren Anwendern nie verrät: das Ziel der Zeitreise bleibt ihr überlassen. Und sie tritt die Reise nicht mit an, so dass den Zeitreisenden die Rückreise unmöglich wird...

Kosten: 5 Magiepunkte; 1W3 – 1W100 Stabilitätspunkte, je nach Ankunftszeit (Spilleiterentscheid).



Das ganze verdammte Ding ist von einer faszinierenden Schönheit, die mich nicht mehr los lässt. Ich kann nicht umhin, dem Uhrmacher, der dieses kleine Meisterwerk erschaffen hat, meinen Respekt zu zollen. Doch gleichzeitig hasse ich das leise Ticken in meiner Brusttasche, das Ticken, das mich stets und ständig daran erinnert, wie vergänglich dieses Leben ist, dieses traurige, einsame Leben, wie vergänglich und unwichtig. Doch in der kommenden Silvesternacht, da werde ich dieses verfluchte Ding schon los. Es hat mir verraten, wie.

der uhrwerksmann

Der Uhrwerksmann ist ein Avatar Nyarlathoteps. Er kann komplexe Maschinen beseelen, die von einem intelligenten Wesen erschaffen werden müssen. Eine genaue Beschreibung dieser Wesenheit findet sich im *Malleum Monstrorum* von Pegasus. Dieser Text jedoch befasst sich mit einer besonderen und absolut einmaligen Abart des Uhrwerksmanns. Muss die Maschine normalerweise sehr komplex sein, um die Essenz der äußeren Gottheit zu beherbergen, so ist es dem österreichischen Uhrmacher Gregor Ständl bereits vor mehr als einhundert Jahren gelungen, einen winzigen Bruchteil der ungläublichen Macht Nyarlathoteps mit einem einfachen Uhrwerk zu verbinden, dass er in einer handgefertigten, goldenen Taschenuhr unterbrachte.

die geschichte der uhr

Ständl schuf das außergewöhnliche Artefakt vermutlich Ende des 19. Jahrhunderts in seiner Werkstatt in der Wiener Altstadt. Dort setzte er die Fähigkeiten der Uhr einige Male ein, um seine gut betuchte Kundschaft mithilfe kleiner Zeitanomalien um ihre Barschaft zu erleichtern. Als er spürte, wie sein Geist begann unter der bösartigen Aura der Uhr zu leiden, versuchte er, das Artefakt wieder zu zerstören. Seine gesamte Werkstatt ging in einer einzigen Zerstörungsgorgie in Flammen auf, doch die Uhr konnte er nicht vernichten. Also verkaufte er