

Der Fischer von Draußen

Ein katzulhoider Kurzschocker
von André „Seanchui“ Frenzer

Zuvorderst gilt mein Dank meinen Inspirationsquellen: dem *Malleus Monstrorum*, Max „Blackdiablo“ Becker und natürlich dem Disney-Film „Findet Nemo“.

Hintergrund

Charles McGuire wollte eigentlich nur etwas von der Welt sehen. Daher heuerte er bereits mit jungen Jahren auf einem alten Seelenverkäufer als Matrose an. In vielen Jahren auf See hat er tatsächlich die gesamte Welt bereist, hat viele wundersame und furchtbare Dinge erlebt und kehrt schlussendlich mit einem reichen Erfahrungsschatz in seinen Heimathafen zurück. Nun, in hohen Jahren, hat er sich in da örtliche Seemannsheim zurückgezogen und würde seinen Lebensabend in vollen Zügen genießen, wäre er auf seiner letzten Reise nicht auf Spuren des Großen Alten Groth-golka (s. *Malleus Monstrorum*) gestoßen. Verhängnisvollerweise kam er in Kontakt mit einem der blasphemischen Artefakte, die zu Ehren des Großen Alten angefertigt wurden. Nun plagen ihn Alpträume, und er spürt eine drohende Gefahr.

Tatsächlich hat einer der Fischer von Draußen, die vogelartige Dienerrasse des Großen Alten Groth-golka, die Fährte des alten Seebären aufgenommen und streift bereits nächtens durch die Stadt. Die wirren Alpträume McGuires locken ihn unaufhaltsam näher. Doch nicht nur Charles McGuire leidet unter dem Fischer von Draußen...

Das Setting

In diesem Szenario für „Katzulhu“ übernehmen die Spieler – natürlich – die Rollen von Katzen. „Der Fischer von Draußen“ spielt dabei in einer beliebigen Hafenstadt. Die Charaktere sind Teil einer Katzenbande, die am Hafen regelmäßig den Müll durchwühlt, Fische stiehlt oder auch Ratten fängt. Ihr persönlicher Hintergrund kann aber natürlich frei gewählt werden – auch verwöhnte Sofatiger treiben sich auf Freigang gerne einmal in der Hafengegend

herum – zu verlockend sind der leckere Geruch und die Aussicht auf träge, fette Ratten.

Die schärfste „Konkurrenz“ für die Katzenbande ist ein großer Möwenschwarm, der unten an den Kais seine Sommerresidenz errichtet hat. Die Vögel hocken in großen Scharen auf den Bohlen und Stegen, beanspruchen jeden Fischüberrest für sich und sind auch ansonsten auf Katzen nicht sonderlich gut zu sprechen. Normalerweise gehen sich die beiden Lager einfach aus dem Weg, denn das Hafengebiet ist groß genug für beide Parteien. Hin und wieder aber, wenn zum Beispiel eines der großen Fischerboote in den Hafen zurückkehrt, kommt es im Kampf um die besten Gräten zu handfesten Auseinandersetzungen zwischen den Möwen und den Katzen.

Um sich ein wenig in das Setting einzufinden kann es hilfreich sein, den Spielern eine zünftige Rauferei mit dem Möwenschwarm zu gönnen. Spielwerte für die Möwen finden sich im Anhang.

Mordio!

Die Lage droht zu eskalieren, als eines Morgens der Kater Nemo tot auf einem Steg liegt. Sein zerschundener Körper ist übersät von Wunden – auf den ersten Blick scheinen Sie von Schnäbeln und Krallen zu kommen. Die Stimmung innerhalb der Katzensgruppe kippt recht schnell – und zwar gegen die Möwen, die sofort als Übeltäter herhalten müssen. Nun sind die gefiederten Biester einen Schritt zu weit gegangen. Es bleibt zu hoffen, dass sich die Charaktere ein wenig mehr Zeit bei der Untersuchung des toten Nemo nehmen, dann können Ihnen folgende Ungereimtheiten auffallen:

- Wer erfolgreich *wittert* stellt fest, dass die typische Möwenwitterung fehlt.
- *Spurensuche* enthüllt, dass keinerlei Spuren von Federn in der Nähe zu finden sind. Hätte Nemo einen Kampf mit den Möwen gehabt, hätten sicherlich einige der Biester Federn lassen müssen.
- Wer *Verborgenes erkennt*, der kann schlussendlich feststellen, dass sich zwar Hieb- und Bisswunden wie von einem Schnabel auf Nemos Leichnam finden, doch auch Bisswunden, die von scharfen Zähnen herrühren.

Alles in allem sind das sicherlich genug Indizien, die gegen einen einfachen Angriff durch Möwen sprechen. Proben auf *Katzenjammer* oder *Fauchen*, um die restliche Gruppe davon zu überzeugen, vorläufig nicht gegen die Möwen vorzugehen, sind *leicht*, wenn alle drei Beweise gefunden wurden. Gelingt es den Charakteren, den Rest der Gruppe zum Warten zu bewegen, gibt Ihnen Ihr Anführer, der Kater Muffy, zwei Tage Zeit um den Schuldigen zu finden. Dann gibt es einen (sinnlosen) Kampf bis aufs Blut gegen das Möwenpack.

Recherchen

Die Charaktere haben nun den Auftrag, den Mörder Nemos zu finden. Die verwirrenden Spuren am Tatort helfen ihnen nicht unbedingt dabei. Für Katzencharaktere gestalten sich Recherchen natürlich etwas anders, als für ihre menschlichen Entsprechungen. Jede der folgenden Rechercheoptionen kann notfalls dank einer guten *Idee* offenbart werden – oder eine der





Katzen aus der Bande der Charaktere gibt hilfreiche Tipps.

- Im Seemannsheim wohnt der uralte Kater Ahab, der eine Art Weiser Alter für die Hafengegend darstellt. Ahab hat nicht nur von den alten Seebären einiges Seemannsgarn aufgeschnappt, er ist darüber hinaus auch ein sehr erfahrener Träumer und in den Traumlanden viel herum gekommen. Er kennt auch die Fischer von Draußen, die auf dem Mond brüten, und kann die Charaktere auf die richtige Spur bringen.
- Katzulhoide Charaktere sind des Lesens durchaus mächtig, so dass auch ein Besuch in der örtlichen Bibliothek nützlich erscheinen mag. Da die Katzen aber die Bücher natürlich nicht selbst aus dem Regal nehmen können, ist eine gehörige Portion *Glück* vonnöten, um auf einen herumliegenden Reisebericht eines Afrikaforschers zu treffen, der scheinbar einen Groth-golka-Kult beschreibt – und seine vogelartigen Diener, die Schnäbel wie Zähne gleichermaßen aufweisen.
- Natürlich steht es den Katzen auch frei, selbst einen Ausflug in die Traumlande zu unternehmen, um beispielsweise in Ulthar weiterführende Recherchen anzustellen. Die Fischer von Draußen sind hier keine Unbekannten, und wer die Spuren auf Nemos totem Körper beschreibt, wird rasch den richtigen Hinweis erhalten.

...und Action!

Nachdem die Charaktere herausgefunden haben, wer ihr Gegenspieler ist und etwas über seine Eigenarten herausgefunden haben, werden sie sich denken können, dass er hinter irgendeinem Opfer in der Nähe her ist. Auch, dass der Fischer von Draußen nachts auf die Jagd geht, sollten die Katzen herausgefunden haben.

Es liegt sicherlich Nahe, dass die Katzen versuchen, dem Fischer von Draußen in der nächsten Nacht aufzulauern, um ihn entweder direkt zu attackieren, oder doch herauszufinden, hinter wem das Wesen her ist. Leider wird die nächtliche Überwachung des Hafengebietes etwas anders verlaufen als geplant.

Die Möwen haben ebenfalls einige der ihren in der vergangenen Nacht an den jagenden Fischer von Draußen verloren. Die von Zähnen und Klauen zerfetzten Kadaver haben die Vögel den Schluss ziehen lassen, dass diese vermaledeite Katzenbande hinter der Sache steckt. Die

Vögel sind nun auf der Suche nach Ärger, und wollen den Pelzbiestern nun eine richtige Lektion erteilen. In dieser Nacht kommt es zu einem weiteren Angriff der Möwen auf die Charaktere – wenn die Katzen sich aufgeteilt haben sollten, um ein größeres Gebiet überwachen zu können, werden die Möwen zuerst einen einzelnen Charakter angreifen.

Ist der Kampf erst einmal entbrannt, stößt zu allem Überfluss nach einigen Kampfrunden auch der Fischer von Draußen hinzu. Angelockt von Blut und Hass versucht das Wesen ebenfalls, seine dunklen Gelüste zu stillen. Dabei ist es ihm völlig egal, ob er Möwe oder Katze zwischen seine Krallen kriegt. Eines sollte den Katzencharakteren nach diesem Kampf aber klar sein – in der Wachen Welt ist Ihnen der Fischer von Draußen klar überlegen. Ein anderer Plan muss her – spätestens eine *Idee* wird die Charaktere darauf bringen, dass ihre Chancen in den Traumlanden sicher wesentlich besser stehen.

Ist der Kampf beendet und Möwen wie Katzen haben das Weite gesucht, so können die Charaktere mit *Spurensuche* oder *Verborgenes erkennen* den Fischer noch einmal ausfindig machen – er dreht einige auffällige Runden um das Seemannsheim, schwebt dann einige Minuten vor einem verschlossenen Fenster und verschwindet dann in den Nachthimmel. Sollten die Charaktere der Spur des Fischers nicht folgen können, so kann sie am nächsten Tag der alte Ahab darauf aufmerksam machen, dass wilde und unheimliche Träume im Seemannsheim geträumt werden.

In Charles McGuires Traum

Die sicherste Methode, den Fischer von Draußen zu stellen und das Problem im Hafen zu lösen ist es, Charles McGuires Traum zu betreten und hier dem Wesen zu begegnen. Ahabs Hinweise oder die Beobachtungen der vergangenen Nacht deuten auf McGuires, so dass es an den Katzen ist, sich in der nächsten Nacht in seinen Traum zu schlafen. Hierfür ist eine Probe auf *Traumwandeln* notwendig,

Charles McGuire träumt in jeder Nacht den selben, furchtbaren Alptraum, der ihn in den nächsten Nächten auch in den Wahnsinn treiben und zu einem dankbaren Opfer des Fischers von Draußen machen wird. Er erlebt einen Teil seiner letzten Reise, eine einfache Handelsfahrt entlang der grönländischen Küste, wieder. In einem Hafen bietet ihm ein Eingeborener einen vogelartigen Totem aus Holz an, den er aber dankend ablehnt. Die nächsten Szenen unterscheiden sich dann eklatant von den tatsächlichen Erlebnissen. Sein Schiff läuft auf einem spitzen Felsen auf und sink. Er kann sich als einziger an den felsigen Strand retten. Inmitten der eisigen Einöde der grönländischen

Insel wird er nun von einem gigantischen, vogelartigen Wesen – Groth-golka – verfolgt, dass ihn mit gierigem Blick vor sich her treibt. Schließlich taucht der Fischer von Draußen auf und verspricht ihm mit einer knarrenden, nahezu unverständlichen Stimme Erlösung und Freiheit, wenn er ihm nur folgen würde.

Das ist der Moment, in dem Katzencharaktere, die sich hoffentlich erfolgreich in McGuires Traum geträumt haben, eingreifen sollten. Mithilfe der Fähigkeit *Traumwandeln* können sie McGuires Traum dezent beeinflussen, können sich selbst Vorteile in dem zu erwartenden Kampf gegen den Fischer von Draußen verschaffen. Sie können ihre Gestalt verändern, ihre

Kräfte, können - mit einer *schweren* Probe auf *Traumwandeln* - sogar den Fischer von Draußen verändern und ihm zum Beispiel die Flugfähigkeit nehmen. Doch selbst mit diesen Tricks ausgestattet wird der bevorstehende Kampf sicherlich nicht einfach, denn auch der Fischer von Draußen ist natürlich ein erfahrener Träumer, der seinerseits versuchen wird, die Manöver der Katzen zu kontern.

Gelingt es den Katzencharakteren, den Fischer von Draußen zu besiegen, so kehrt wieder Ruhe und Frieden in ihrem Hafen ein. Charles McGuires Alpträume enden abrupt und die lästigen Möwen stellen wieder das einzige Problem der Katzen am Hafen dar...

Anhang

Der Fischer von Draußen

ST	29
KO	14
GR	36
IN	17
MA	16
GE	22

Bewegungsweise: 3/35 fliegend

Trefferpunkte: 22

Schadensbonus: +3W6

Angriff: Biss 50%, Schaden 2W6

Krallen 35%, Schaden 1W6 + Sb

Panzerung: 9 Punkte dicke Schuppen

Zauber: Keine. Kann aber seine Fähigkeit Traumwandeln im Traum einsetzen, um den Traum um sich herum zu verändern.

Fertigkeiten: Horchen 25%, Traumwandeln 55%, Verborgenes erkennen 25%

Stabilitätsverlust: 0/1W6

Beschreibung: Die Fischer von Draußen ähneln großen Vögeln. Sie verfügen über Flügel, ein langes, krallenbewehrtes Bein und einen mit Zähnen bewehrten Schnabel. Sie sind in den Traumlanden beheimatet und brüten auf dem Mond. Sie sind Diener des Großen Alten Groth-golka und nehmen in seinem Auftrag Menschenopfer entgegen.

Wer in Kontakt mit den Fischern von Draußen oder eines ihrer Götzenbilder kommt, der wird fortan von quälenden Alpträumen geplagt, die ihn in den Wahnsinn treiben. Für weitere Details s. Malleus Monstrorum.



Möwe

ST	04
KO	03
GR	02
IN	03
MA	01
GE	12

Bewegungsweise: 4/10 fliegend

Trefferpunkte: 3

Schadensbonus: -1W6

Angriff: Schnabel 35%, Schaden 1W3

Panzerung: Keine.

Fertigkeiten: Lautloses anfliegen 45%

Fertigkeit: Träumen

Die Fertigkeit *Träumen*, die in diesem Szenario mit *Traumwandeln* gleichgesetzt wird, wird im Pegasus-Quellenband *Die Traumlande* ausführlich beschrieben. Mithilfe dieser Fähigkeit können die Katzen ihre Traumumgebung oder ihre eigenen Fertigkeiten im Traum verändern.