

Cthuloid  
Klassiker

# Impressum

---

## Koordination, Layout, Bebilderung

André „Seanchui“ Frenzer

## Autoren

Simon Förster, Michael L. Jaegers,  
Marcus Rosenfeld,  
Nadia „Nyre“ Quaranta, Ingmar Vogelsang

## Lektorat & Korrektorat

Max Becker,  
Gerry „Bloody Albatros“ Steinöcker

## Illustrationen

Alexander Kuprijanow, Cindy Ludwig

---

Die deutsche Ausgabe von Cthulhu ist eine eingetragene Marke der Pegasus Spiele GmbH.



unter Lizenz von Chaosium, Inc.

[WWW.PEGASUS.DE](http://WWW.PEGASUS.DE)

[WWW.PEGASUSDIGITAL.DE](http://WWW.PEGASUSDIGITAL.DE)



# Vorwort

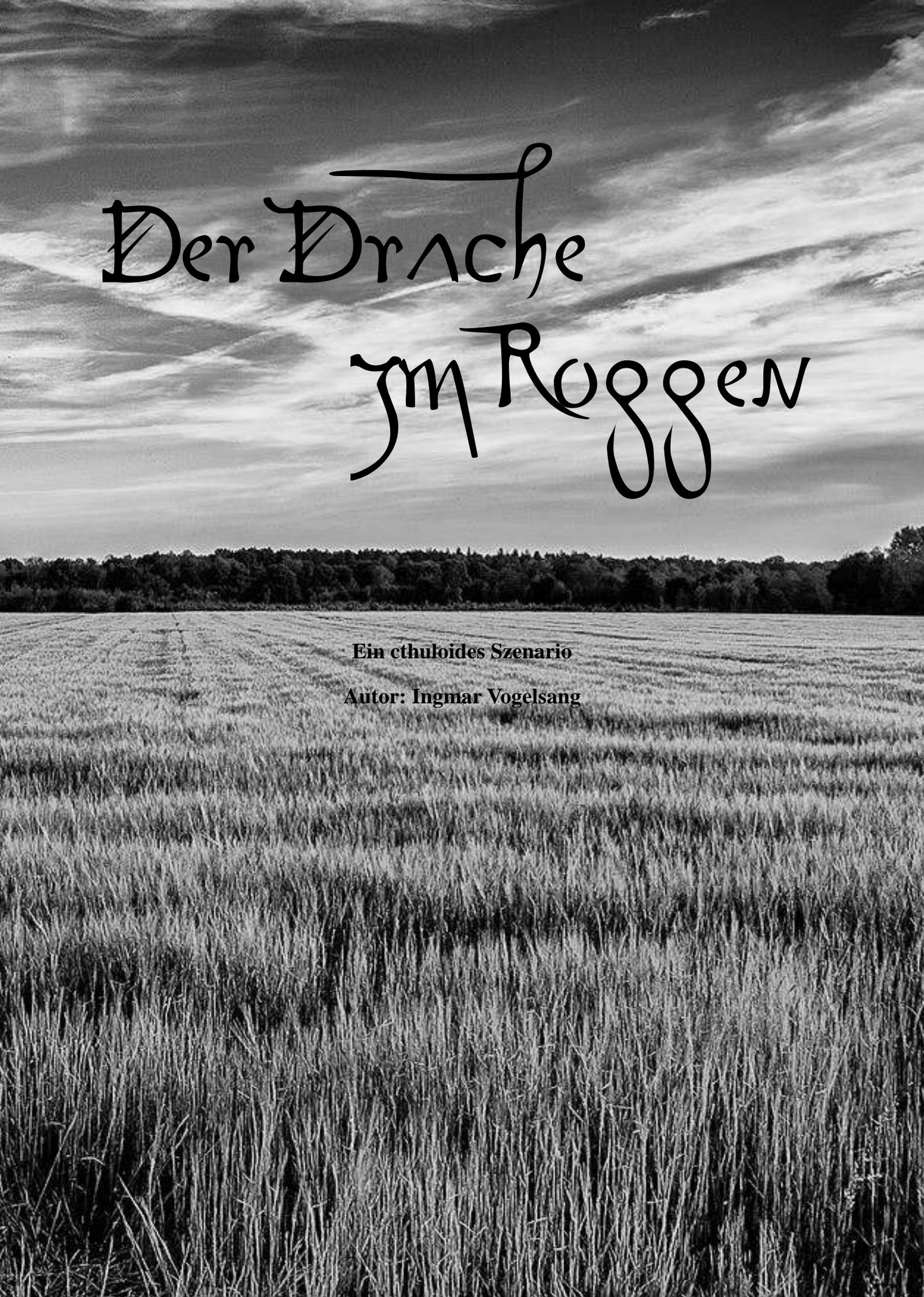
Als sich im Spätsommer des Jahres 2015 abzeichnete, dass es die Edition 7 für das Rollenspiel CTHULHU wohl tatsächlich doch zur Veröffentlichung schaffen würde, rief ich einen letzten Wettbewerb für die bis dahin gültigen Regeln aus. Ich wollte das Augenmerk meiner spielenden Leserschaft – gerade rund um die Veröffentlichung – auf CTHULHU lenken. Auch wollte ich die langjährige Geschichte des Horror-Rollenspielklassikers ins Gedächtnis rufen und machte es daher zur Bedingung, einige Dinge die auf der sogenannten „Schwarzen Liste“ stehen – also Motive, die schon oft in cthuloiden Abenteuern Verwendung fanden – in den Abenteuern zu verwenden.

Herausgekommen ist nicht nur eine illustre Sammlung schauriger CTHULHU-Abenteuer voll klassischer Elemente. Nein, dieser Wettbewerb ist auch wieder ein Beispiel von dem hohen Engagement und der Kreativität der deutschen CTHULHU-Community. So reichten nicht nur gleich fünf tapfere Autoren trotz der knappen Frist ihre Abenteuer zum Wettbewerb ein. Nein, auch die Sponsoren – unter ihnen ebenfalls engagierte Fans – wuchsen im Laufe des Wettbewerbes, so dass ich wirklich attraktive Preise vergeben konnte. Darüber hinaus fanden sich gleich zwei talentierte Illustratoren, die zwei der Beiträge mit ihren Bildern verschönern – ein absolutes Novum für meinen Blog! Und dann möchte ich natürlich noch das Engagement meiner Juroren und meines Lektors dankend erwähnen!

Doch genug der Vorrede. Euch erwarten fünf spannende cthuloide Abenteuer, in denen das Grauen in klassischem Motiv über Euch hereinbricht. Viel Vergnügen!

André „Seanchui“ Frenzer

zur Weihnachtszeit 2015



# Der Drache im Roggen

**Ein cthuloides Szenario**

**Autor: Ingmar Vogelsang**

## Zusammenfassung und Hintergrund

Die Charaktere werden für einen Wochenendurlaub bei einem Freund eingeladen, der unter mysteriösen Umständen stirbt. Durch eine Autopanne festgehalten beginnen sie zu recherchieren. Dabei stoßen sie auf Hinweise, dass Verfallserscheinungen, Gewalttätigkeiten und Selbstmorde zunehmen. Die Charaktere können ein Muster erkennen, dass sie zu einer Bande und letztlich zu einem Haus führt. Dort finden sie auch die Ursache für den Verfall eines Teils der Stadt: eine Kultstätte samt Lloigor.

Das Szenario besitzt ein offenes Ende und, für sicher viele Spieler unbefriedigend, keinen „Sieg“ der Charaktere über den Lloigor. Tatsächlich sollen sie zu keiner Zeit wissen, mit wem sie es wirklich zu tun haben. Daher gibt es etliche falsche Fährten zunächst die zufällige Nähe zu einer Sonnenwende, dann Mythen um Werwölfe und Vampire. Letztlich dann die Konfrontation mit einem Gegner, den die Charaktere bewusst nicht besiegen können. Damit soll an die Geschichten Lovecrafts angeknüpft werden, in denen es für die Protagonisten auch meist keinen Triumph geben kann.

## Einstieg

Die Charaktere erhalten eine Einladung von einem Studienkollegen. Er lädt sie zu einem Wochenende ein. Der Grund ist harmlos und passend zu einem Hintergrund, den die Charaktere haben. Insgesamt sollte es den Anschein eines entspannten Beisammenseins haben. Der Studienfreund stellt in seiner Freizeit Nachforschungen zu alten indianischen Mythen an. Sein Forschungsschwerpunkt ist der Werwolfmythos im Vergleich zwischen Neuer und Alter Welt.

Da die Kleinstadt Ryeport nicht an das Bahnnetz angeschlossen ist, bleibt, wenn die Charaktere nicht mit dem öffentlichen Bus fahren wollen, nur die Autofahrt. Diese führt durch dichte Wälder und entlang der Küste in eine Kleinstadt. Es herrscht schönes Wetter – es ist gut eine Woche

## Die Wikinger

Vor Jahrhunderten machten sich Wikinger aus Grönland auf, um weiteres Land im Westen zu suchen. Sie fanden Vinland und einige ließen sich dort nieder. Die offizielle Geschichte macht Auseinandersetzungen zwischen den Einheimischen, die später Indianer heißen werden und von den Wikingern Skrälinger genannt wurden, für den Rückzug verantwortlich. Die Wahrheit ist dagegen eine andere.

Einige der Wikinger brachten ein Wesen mit, die sie für eine Manifestation der Midgardschlange ansahen – einen Lloigor. Sie gründeten eine Siedlung weit ab von den anderen Siedlungen, an dem Ort der später Ryeport werden sollte. Die Verehrung machte Opfer notwendig, welche die Wikinger bei den Einheimischen suchten. Die Riten fanden in den zu einem Kultplatz umgebauten natürlichen Höhlen statt. Es dauerte nicht allzu lange, bis sich die Sippen der Skrälinger unter Führung ihrer Schamanen, die später Medizinmänner genannt werden würden, zusammenschlossen. In erbitterten Kämpfen vertrieben sie alle Wikinger, verbrannten ihre Siedlungen, versiegelten die Kultstätte.

Durch Ausschachtungen für die neue Kanalisation trafen zufällig Arbeiter auf die alte Kultstätte der Wikinger. Ob es der Zufall so wollte oder durch finstere Mächte. Unter den Arbeitern waren Nachfahren eben dieser Wikinger. Sie gerieten wieder unter den Einfluss des Lloigor, legten den Kultplatz frei und begannen den Kult wieder aufzubauen.

Jetzt zieht der Lloigor seine Kraft aus den Lebenden der Umgebung, was sich im Verfall rings um den Kultplatz manifestiert. Der Hohepriester ist bereits soweit unter den Einfluss geraten, dass er sich für einen Berserker hält und nachts nach rohem Fleisch jagt.



vor der Frühlings-, Herbst- oder Sommersonnenwende. Die Kleinstadt ist malerisch zwischen zwei Steilklippen gelegen, die sich zu einer Bucht mit Sandstrand öffnen.

Kurz vor der Stadt – schon mit Blick auf die ersten Häuser – gibt es eine Autopanne. Hilfe ist schnell geholt, da eine Tankstelle am Eingang der Stadt liegt. Der Besitzer schleppt den Wagen zur Werkstatt und schaut sich den Schaden an. Es ist eine etwas aufwändigere Reparatur, dies sicher zwei, drei Tage dauern wird.

Die Charaktere können jetzt ein Taxi nehmen oder den Weg zu Fuß bestreiten und ihr Gepäck später abholen lassen. Egal welchen Weg die Charaktere nehmen – je mehr sie sich dem Zentrum des Städtchens nähern, desto mehr sind Zeichen des Verfalls zu erkennen.

Aktives Beobachten (oder ein Wurf auf *Verborgenes Erkennen*) zeigt, dass der Verfall nach innen zunimmt und dann wieder abnimmt. Es besteht kein Zusammenhang mit dem Alter der Häuser. Auch die Menschen scheinen sich dem Verfall anzupassen. Je weiter sie in die Stadt eindringen, desto apathischer und abgezehrt sind die Menschen.

Der Freund wohnt in einem kleinen Haus, in einer Siedlung, wo viele Wohlhabende sich Sommerhäuser leisten. Im Winter sicher sehr einsam, jetzt aber belebt. Die Geräusche von spielenden Kindern sind zu hören. Duft von Lagerfeuern am Abend und die Ahnung von Gartenpartys liegt in der Luft und bildet einen erholsamen Kontrast zum Verfall in der Stadt.

Der Freund empfängt die Charaktere, stellt ihnen seine Haushälterin vor, weist ihnen Zimmer zu und führt sie auf die Veranda zu einem Willkommensdrink. Er wirkt leicht zerstreut. Darauf angesprochen, schiebt er dies auf seine Studien, die ihn beschäftigen. Er habe da einen neuen Faden entdeckt. Dies werde er ihnen aber am Abend beim Dinner genauer darlegen.

Ein gelungener Wurf auf *Psychologie* enthüllt: Er wechselt zwischen euphorisch und depressiv. Ein Umstand der mit seinen Aussagen auf Übermüdung zurückzuführen ist. Etwas

Entspannung mit Freunden wäre also gerade genau das richtige.

Der Nachmittag auf der Veranda bringt dann entsprechend auch Entspannung. Es werden Limonade und leichte Getränke gereicht, dazu Sandwichs. Es wird über alte Zeiten geredet und geflächst.

Zum Abend zieht der Freund sich dann zurück. Er will seine Notizen holen, um seine Forschungsergebnisse vorzustellen. Die Charaktere warten vergeblich.

Wenn sie nach ihm suchen, finden sie ihn in seinem Studienzimmer. Dieses ist verschlossen und muss erst geöffnet (gelungener Wurf auf *Schlossarbeiten*) oder aufgebrochen (*Widerstandswurf* gegen die Tür mit *ST 10*) werden. Ihr Freund hat sich erhängt und gleichzeitig die Pulsadern aufgeschnitten. Alles ist voller Blut. Die Notizen sind am Boden zerstreut und durch das Blut weitgehend unleserlich. Für alle wird eine Stabilitätsprobe (0/1W6) notwendig.

Die Haushälterin ist entsetzt und muss beruhigt werden (z. B. mit einem gelungenen Wurf auf *Psychologie*). Die Polizei kann über das Telefon benachrichtigt werden. Interessanterweise ist die Reaktion des Wachhabenden zunächst ein „schon wieder? – na, immerhin kein wildgewordener Hund“ als er von dem Selbstmord hört.

Ein Gespräch mit der Polizei bringt zutage, dass sich in letzter Zeit – in einem Zeitraum von wohl gut einem dreiviertel Jahr – die (außergewöhnlichen) Selbstmorde häufen. Mit einer gelungenen Probe auf *Überreden* oder *Überzeugen* (oder bei Kollegen aus dem Staatsdienst bzw. Rechtsanwälten mit *Ansehen*) erfahren sie darüber hinaus, das außergewöhnliche: Die Selbstmorde sind alle so arrangiert, dass sicher ist, die Person wird sterben. Das heißt, meist sind zwei Methoden kombiniert (Schlafmittel und Schwimmen, Pulsadern und erhängen / schwimmen; Erschießen und erhängen). Die Personen wollten also wirklich sicher sein, dass sie sterben.

Auf die Hunde angesprochen wird nur kurz

berichtet, dass seit ein paar Wochen es gehäuft zu Angriffen durch Hunde gekommen ist. Dabei wurden Nutztiere angefallen und in vielen Fällen zerrissen. Bisher wurde zum Glück kein Mensch angefallen. Aber andererseits wurde auch kein Hundeangriff bisher beobachtet. Alles wurde aus den Spuren rekonstruiert.

Wenn die Charaktere vor oder nach dem Eintreffen der Polizei die Notizen untersuchen, erhalten sie Anhang 1 Handout

## Recherche

Die Charaktere haben jetzt mehrere Möglichkeiten, die nächsten Tage zu verbringen. Idealerweise kümmern sie sich um die Bestattung des Freunds (Familie informieren, Bestatter kontaktieren usw.) und recherchieren nebenbei, ob es cthuloide Hintergründe für die Tat des Freunds gibt.

Der erste Ansatzpunkt ist die Haushälterin. Sie kann die Charaktere darüber informieren, dass der Freund regelmäßig sich mit einem Professor a.D. in einem Restaurant / Kneipe getroffen hat und sie ihre Forschungsergebnisse diskutiert haben. Außerdem kann sie über die Stadt ein wenig erzählen (Anhang 2). Zu den Angriffen und den Selbstmorden kann sie nichts sagen – sie verweist an den Lokalreporter und die Polizei.

## Gelehrter und Bibliothek

Wenn die Charaktere den Professor suchen und unterrichten, ist dieser geschockt. Er hat am Vorabend noch mit dem Freund eine neue Theorie zur Landung der Wikinger und deren plötzlichen Verschwinden diskutiert. Bei Interesse (entweder durch eine *leichte* Probe auf *Überreden* oder *Geschichtskenntnisse*) erzählt er ausschweifend und im dozierenden Ton davon, dass nicht die Angriffe der Skrälinger, sondern möglicherweise eine Seuche den Wikingern zu schaffen gemacht hat. Es gibt Hinweise, dass unter den Indianern dieser Gegend eine Sage gibt bei der Medizinmänner eine zehrende Krankheit über die Fremden geschickt hätten, um diese zu vertreiben.

Er kann ein wenig von den Forschungsergebnissen des Freunds wiedergeben und die Stichworte der Notizen mit ein wenig mehr Hintergrundinformation füllen (siehe hierzu den Extrakasten).

## Polizei

Neben den oben genannten Hinweisen zu den gehäuften Selbstmorden und den Hundeangriffen kann bei erfolgreichem (wieder wird eine Probe auf *Überreden* oder *Ansehen* fällig) herausgefunden werden, dass es gerade in den letzten Tagen zu vermehrten gewalttätigen Übergriffen gekommen ist. Die Zahl der gefährlichen Raubüberfälle, der Kneipenschlägereien und auch die allgemeine Aggressivität nimmt zu.

Erschwerend kommt hinzu, dass gerade eine neue Gang ihr Unwesen treibt. Die Gang formiert sich um eine Gruppe von skandinavisch und deutschstämmigen Arbeitern und Gesindel, die vorher beim Bau – vor allem der neuen Kanalisation tätig waren. Viele von ihnen sind verstümmelt. Es fehlen ihnen Finger, ein Ohr oder

## Werwolf

Die meisten Sagen berichten von Männern, die einen Pakt mit dem Teufel eingingen. Das Wesen, in das diese Teufelsbündner übergehen, wird als unheilvoll und raubtierhaft mit einer Vorliebe für blutige Taten beschrieben. Eine Besonderheit findet sich im Rheinland, wo der Werwolf seinen Opfern aufhockt und sich von ihnen bis zum Erschöpfungstod tragen lässt.

## Nachzehrer

Im Gegensatz zum Vampir, der sein Grab verlassen müsse, liege oder sitze der Nachzehrer unter der Erde und sauge den Lebenden die Lebenskraft ab, indem er sein Opfer im Traum „ruft“ oder durch das offene „böse“ Auge eine geistige Verbindung mit ihm aufnehme. Häufig kaue er an seinem Leichentuch. Solange er noch kaue, stürben die Menschen entweder an Auszehrung oder an einer Seuche.



Auge auch mal eine Hand oder ein Bein. Sie sind sehr brutal und alle haben ein verschlungenes Symbol auf den Handrücken tätowiert – sie nennen sich selbst „Ond Varg“.

Auch kann mit Hilfe der Polizei bei bereits erfolgreich erworbenen Vertrauen herausgefunden werden, dass die Zeichen auf der Karte sich zum Teil mit Hundeangriffen und Selbstmorden decken (es sind weniger als tatsächlich).

### **Zeitung**

Bei der Zeitung kann (mit erfolgreicher *Bibliotheksnutzung* oder *Ansehen* bei Kollegen – letzteres spart Zeit...) etwas zu den Hundeangriffen, den gewalttätigen Auseinandersetzungen und dem vermehrten Auftreten von Selbstmorden gefunden werden. Es gibt ein Interview mit einem Arzt zu dem Auftreten der Selbstmorde. Die Zeichen auf der Karte entsprechen allen veröffentlichten Selbstmord- und Hundeangriffsfällen.

### **Arzt**

Der Arzt ist zunächst schweigsam, wird aber gegenüber einem Kollegen (*leichte* Probe auf *Ansehen*), einem Journalisten (Probe auf

*Überreden* oder *Überzeugen*) oder einem interessierten Laien (*Medizin*) einige Hinweise geben können. Es treten gerade viele Fälle einer zehrenden Krankheit auf. Die Leute haben Fieber und starke körperliche Verfallserscheinungen. Auch kann ein Zusammenhang mit Unterernährung vermutet werden. Es gibt viele Fälle von Auszehrung, bei denen sich keine Anzeichen einer Krankheit finden. Wobei es Abmagerungen gibt, die in rasendem Tempo voranschreiten.

Die Patienten klagen nicht, sie nehmen es lethargisch hin. Einige berichten von nächtlicher Atemnot. Andere, dass sie in der Nacht keine Ruhe erfahren und erschöpfter Aufwachen als sie schlafen gegangen sind.

Beunruhigend ist auch, dass einige Patienten, die mit unklaren Symptomen vorstellig geworden sind, in eine tiefe Melancholie verfallen. Diese scheint so stark ihren Lebenswillen zu schädigen, dass sie den Freitod wählen.

### **Lösungsmöglichkeiten**

Die Charaktere können versuchen, die Gang zu beschatten – entsprechend der Interessen der Gruppe und deren Vorbereitung sollten hier

*Verbergen, Verborgenes erkennen* und ggf. sogar *Spurensuche* zur Anwendung kommen – sonst kann es schnell zu einer körperlichen Auseinandersetzung kommen.

Sie können auch mit Hilfe des Arzt und der Zeitung die Krankheits- und Selbstmordfälle auf der Karte des Freunds auftragen. Gleiches können sie bei der Polizei (oder der Zeitung) mit den Selbstmorden und Hundeangriffen machen. Auf diese Art lässt sich dann ein Haus ausmachen, das im Zentrum der Fälle liegt.

### **Das Versteck des Lloigor - das seltsam einsame Haus**

Das Haus steht einzeln in einem Garten. Es ist stark heruntergekommen. Die Bewohner sind total ausgezehrt und lethargisch. Es gibt einen Zugang zum Keller.

Im Keller findet sich ein Zugang zu einer tieferen Ebene. Dieser wurde frisch vor einigen Jahren gegraben und führt zu einigen natürlichen Höhlen. Dort sind Zeichen und Artefakte von Wikingern zu finden. Besonders auffällig sind wiederkehrende Zeichen von Drachen, Gruppen von Wikingern, die ihnen huldigen und anscheinend als Ulfednar Skrälinger fangen, um sie zu opfern.

Die Gänge führen weiter in die Tiefe. Es gibt Verbindungen zur Kanalisation. In einer künstlich

erweiterten Höhle kommt es zu einer Konfrontation mit dem Hohepriester. Eine Gestalt im Wolfspelz mit amputierten Händen, stattdessen hat er Fleischhaken und Messer. Die fällige Stabilitätsprobe kostet 1/1W4+1 STA.

Wenn die Gestalt überwunden ist, folgt der Zugang ins Allerheiligste. Dort ist ein Altar aus Stein mit Runen und drachenförmigen Mustern im Zentrum aufgestellt. Hier kommt es zur letzten Konfrontation mit dem Lloigor. Dieser manifestiert sich in seiner Drachengestalt (0/1W8 STA).

Die einzige sinnvolle Reaktion ist Flucht durch die Höhlen. Diese sollte mit einigen Proben *Orientierung* spannend gestaltet sein. Natürlich kann auch eine richtige Flucht, die offen lässt, ob die Gruppe es schafft, als klassische Verfolgungsjagd durchgespielt werden.

Wenn die Flucht gelingt, können die Charaktere in Erfahrung bringen, dass das Haus eingestürzt ist. Alle Bewohner sind tot – offizielle Ursache in den Zeitungen: Gasexplosion.

Ob die Charaktere überleben und dann Nachforschungen anstellen können, was sie dort gesehen haben. Und dann wiederkommen, und versuchen, das Unheil auszurotten, bleibt dem Spielleiter überlassen.

# Anhang 1: Handout - Notizen

Die Schwindsucht

ist wahr den Armen

verbreitet. Sie sagt das

Leben aus.

Was aber, wenn sie keine

Krankheit ist?

Die Flasche der Nacht

Die im Dunkeln sieht man

nicht. Vorbei an den

Ausgestoßen. Lernen sie

im Dunkeln auf

willige Opfer.

Lupus Malus

Und Vorig

nüchtern laup

Die Diner der Drachen

waren an ihrem Malen ist

etwas das Angst wurde

ihnen stets für. Respekt

erleben. Strauch. Konnten die

Diner der Drachen doch

Uebel über ihre bringen die

den das verweigern

So werden die Traver mitzuent

ihren Familien ausgeht und

wie von einer Sprache abgegriff

aber heften sich in

Wahr in Stücke

Nachhören.

Derwurf

Vomg.

Berserker.

Aufstige

Was weniger keine Krankheit

geniert ist. Was wenn es

wirklich ein Wesen gibt wol-

ches das Leben aussaugt?

Außerdem: Eine Karte der Stadt mit einigen, scheinbar wahllos eingetragenen, Punkten.

## Anhang 2: Geschichte der Stadt

Ryeport ist für amerikanische Verhältnisse sehr alt, sie stammt noch aus der Gründerväterzeit. Es gibt aber auch Vermutungen, dass hier bereits die Wikinger gelandet sind, einige Artefakte sollen vor dem Bürgerkrieg gefunden worden sein, diese sind aber vor Jahrzehnten gestohlen worden und existieren nur als Zeichnungen. Dafür gibt es viele Rest von zum Teil sehr alten indianischen Siedlungen im Umland.

Die Verfallserscheinungen werden als das übliche Problem angesehen, dass in allen alten Küstenstädtchen auftauchen kann. Zur Arbeitsbeschaffung und Verbesserung der Infrastruktur wurde vor etwa zwei Jahren eine Kanalisation gegraben, die vor gut einem Jahr fertig gestellt wurde.

## Anhang 3: NSC

Für die meisten NSC (Haushälterin, Polizisten, Professor usw.) sind keine Werte notwendig. Sie können nach Bedarf oder Belieben improvisiert werden. Für den Lloigor finden sich Werte im Spielleiterhandbuch.

**Ond Varg-Mitglieder** – tauchen meist im Rudel von Charakteranzahl +1W3 auf

St 13 Ko 16 Gr 14 Ge 10 Ma 12 – TP 15

Faustschlag: 40% 1W3+1W4; Knüppel 40% 1W6+1W4

**„Werwolf“** – verrückter Hohepriester

St 17 Ko 14 Gr 13 Ge 8 Ma 10 – TP 14

2 x Klängenklauen: 45% 1W4+2+1W4

# Alte maren - Die flut

*inspiriert von "il lungo addio", Dylan Dog n°74*

**Ein cthuloides "One on One"**

**Autor: Nadia "Nyre" Quaranta**

**Lektorat: Gerrit „Bloody Albatros“ Steinöcker**

*"Manchmal frage ich mich, worauf wir eigentlich warten."*

Schweigen.

*"Daß es zu spät ist, Madame."*

- Alessandro Baricco, Oceano Mare

Dieses kleine Abenteuer spielt am 15 März des Jahres 1937 in New England. Der Protagonist, Dr. Edward Wilkinson, ist Psychologe an der Klinik St. Margareth in Brewster (MA). „Alta Marea“ kann dabei sowohl als sogenannter „One Shot“ eingesetzt werden, als auch als Vorspiel für eine Minikampagne über die Vergangenheit und die Zukunft von Dr. Wilkinson und die seiner Nachkommen.

„Alta Marea“ ist ein typisches „Puristen“-Abenteuer, denn früher oder später wird das Schicksal zuschlagen. Die offene Frage am Ende lautet: Wird der Protagonist „mit der Flut gehen“ oder wird er „gegen die Wellen kämpfen“?

Ein Hinweis noch zur Vorbereitung des Abenteuers: Für verschiedene NSC sind Zitate im Text hinterlegt, die unbedingt sinngemäß zu verstehen sind und nicht zwingend verwendet werden sollten. Eine freie Wiedergabe der Passagen durch den Spielleiter erzielt sicher eine bessere Wirkung als das Ablesen von Zitaten!

## Prolog: Ein bizarres Anliegen

Protagonist in diesem Abenteuer ist der Psychologe Edward Wilkinson. Er ist 35 Jahre alt, verheiratet und Vater zweier Kinder. 1919 starben seine Eltern durch einen Unfall beim Fischen auf dem Meer, woraufhin er nach Providence zog, Psychologie studierte und schließlich eine Stelle in Brewster übernahm. Weitere Details sind auf dem Charakterbogen im Anhang zu finden.

## Andere Spielercharaktere

Natürlich ist „Alta Marea“ auch geeignet, um es mit einem anderen Charakter zu erleben. Der Einstieg oder die Geschichte würde sich dadurch nicht ändern. Wichtig ist allerdings, dass der Spielleiter Aline in der Hintergrundgeschichte des Charakters ein wenig einbaut. „Alta Marea“ ist ein eher spezielles Abenteuer, welches weniger von Action und Ermittlungen, sondern viel mehr von der mysteriösen und unheimlichen Atmosphäre lebt.

Eines Tages, Edward öffnet gerade die Post, entdeckt er einen an ihn adressierten Brief mit Trauerrand. Der Brief ist aus Provincetown, seiner Geburtsstadt. Dort ist er seit mehr als 15 Jahren nicht mehr gewesen. Eine Stadt, die er weder vermisst noch sonderlich mag. Es ist nur eine Adresse angeführt, jedoch kein Absender. Das Kärtchen darin ist komplett weiß. Die Adresse ist ihm unbekannt.

Beinahe zeitgleich – er hat kaum Zeit, sich über den Brief zu wundern – klopft es an seiner Tür. Eine Frau, Mitte dreißig, blass und offenbar verwirrt, bittet ihn, eintreten zu dürfen. Als sie Platz nimmt, erkennt er sie: Es ist Aline Valiant (Spielwerte finden sich im Anhang), eine alte Freundin aus vergangenen Tagen. Sie war fast die erste Liebe Edwards, die er vor über 20 Jahre im Sommer in Provincetown kennen lernte, als sie beide noch sehr jung waren. Edward hat sie seitdem nicht mehr gesehen, jedoch niemals vergessen.

Alines weiß offenkundig nicht, wie sie hier herkam und wieso sie in Brewster ist. Sie lebt noch in Provincetown und stand plötzlich vor der Tür der Klinik Edwards. Sie möchte wieder nach Hause, allerdings nicht allein. Sie hat Angst und bittet Edward darum, sie zu begleiten.

## Die Rolle von Aline...

...ist eigentlich nicht sonderlich aktiv; sie ist nur eine Art Führerin auf Edwards Pfad. Es ist fast, als wären diese ganzen Geschehnisse zwar ungewöhnlich, aber nicht (so wie sie Edward wahrnimmt) übernatürlich und wunderlich. Es ist wichtig, dass der Spielleiter es bei Alines Interpretation schafft, eine Balance zwischen Verwirrung (bei Fragen über die Ereignisse) und Kenntnis (sie ist eine von *denen*. Sie weiß im Grunde alles, will es aber ihm sanft zu verstehen geben) zu finden.

## Was ist passiert?

Eigentlich ist alles, was nach dem Öffnen des Briefes bis zum einem gewissen Punkt geschieht, etwas, das nur im Kopf von Edward stattfindet. Tatsächlich ist Edward ein *Tiefes Wesen*, das beginnt zu verstehen, dass etwas mit ihm anders

ist. Als er das Kärtchen aus dem Brief liest, handelt es sich um die Todesanzeige von Aline. Edward wechselt unwillkürlich vom wachen Bewusstsein in eine Trance, in welcher Aline erscheint (die selbst ein Wesen der Tiefe ist). Sie deutet ihm mehr oder weniger an, was mit ihm geschehen wird (oder eher geschehen kann), in dem sie ihn führt. In seiner Trance nimmt Edward

### **Die Reise ans Meer (im Traum)**

Leider ist es nicht möglich, Provincetown mit dem Zug zu erreichen, denn das Dorf besitzt noch keinen Bahnhof. Eine Reise mit dem Auto dauert circa zwei Stunden. Das Wetter scheint ungnädig zu sein: Dicke Wolken verdunkeln den Himmel und tauchen die Straße in ein surreales, grau leuchtendes Licht.

Während der Reise wird Aline Edwards Fragen gerne – soweit sie kann und will – beantworten. Sie wird davon erzählen, dass sie früher als Telefonistin in einem kleinen Hotel gearbeitet hat. Als ihre Eltern jedoch krank wurden, hat sie sich entschieden, ihnen zu helfen. Sie lebt im Moment von ihren Ersparnissen. Sie fragt auch nach Edward und seinem Leben, aber man bekommt rasch den Eindruck, dass sie nicht wirklich bei der Sache ist. Sie wirkt, als stünde sie unter Art Schock (der womöglich auch für ihre Gedächtnislücke verantwortlich zeichnet).

**Achtung:** Alle Ereignisse geschehen natürlich in Edwards Traum, so dass man hier sehr gut mit der Traumebene spielen kann. Es ist nicht nötig, linear zu bleiben. Das verschafft mehr Freiheit für die Aktionen des Charakters, ohne den Ablauf der Geschichte zu verlassen. Der Spielleiter kann in Ruhe entscheiden, ob Ereignisse während der Reise passieren (welche natürlich schon selbst als Traum zu sehen ist) oder ob es ein „Traum im Traum“ wird.

### **Erstes Ereignis: die Totengräber (im Traum)**

Während der Fahrt sieht Edward plötzlich etwas mitten auf der Straße: Eine kleine Gruppe Menschen, die offenbar aus dem Nichts gekommen sind, befindet sich ungefähr 20 Meter vor dem Auto. Ein gelungener Wurf auf *Fahren*

das Auto und fährt wie hypnotisiert zu seinem Geburtsort. Am Ende, kommt er wieder zu sich und der Spieler hat die Wahl, wie das Abenteuer enden wird. Wird Edward Aline folgen? Oder wird er sich wehren und gegen die harte neue Realität kämpfen, solange das nur möglich ist?

ermöglicht ein rechtzeitiges Bremsen. Die Gruppe besteht aus vier Männern, alle sind ziemlich groß, hager und in schwarz gekleidet.

Sie tragen einen Sarg. Sie scheinen das Auto und die Insassen nicht wahrgenommen zu haben. Werden sie angesprochen, schauen sie den Charakter an und fangen an zu lachen. Die Fragen – egal welche – werden von ihnen ignoriert. Mit einem gelungenen Wurf auf *Psychologie* ist sich Edward sicher: Diese Männer stellen zumindest keine Bedrohung dar. Eine Mischung aus Neugier und etwas Panik macht sich in ihm breit. Der Sarg ist zwar geschlossen, stinkt aber bestialisch nach verdorbenen Fleisch und etwas anderem, was menschliche Sinne jedoch nicht einordnen können. Aline ist offensichtlich ängstlich. Sie möchte so schnell wie nur möglich weg von hier.

Dann kommen die Männer näher. Einer hält etwas in den Händen, das einem alten, verrosteten Dolch ähnelt. Er beginnt, damit etwas aufs Auto zu ritzen. Die anderen drei umringen das Auto und fangen an zu singen:

*Fahr, fahr, fahr bloß weiter*

*wirst du doch zu früh ankommen?*

*Wirst du doch zu spät ankommen?*

*Die Flut wird es dir sagen!*

*Schwimm, schwimm, schwimm bloß weiter*

*wirst du ihr entkommen?*

*Wirst du sie hinnehmen?*

*Die Flut, das Blut, dein Blut, wird siegen!*

Die Männer können angegriffen werden, sie werden sich nicht wehren. Schließlich gelingt es Edward und Aline, weiter zu fahren. Wird das Auto später in Augenschein genommen, sind keinerlei Kratzspuren sichtbar. Die ganze Szene kostet 1W2/1W4 STA.

## **Zweites Ereignis: Die Tunnel (ein Traum im Traum)**

Eine halbe Stunde später, die Stimmung im Wagen sollte sich wieder beruhigt haben, fährt das Auto durch einen Tunnel. Eigentlich ist auf der Strecke ja gar kein Tunnel, zumindest Edward erinnert sich an keinen. Auf der anderen Seite des Tunnels ist es plötzlich Nacht. Der Himmel ist stockdunkel, als würde sich gerade ein Sturm zusammenbrauen. Es ist windstill und trotzdem scheint das Auto gegen eine Art Widerstand

anzufahren, so als wäre die Luft dicker geworden.

Die Bäume sind keine Bäume mehr, sondern Korallenbüsche. Die Erde am Straßenrand sieht aus wie Sand. Aline zeigt aufgeregt zum Himmel, an dem gerade ein Fischschwarm vorüber fliegt. Dieser Anblick kostet 1W4/1W8 STA. „Die Vögel kehren schon zurück!“ sagt Aline ruhig. Wenn Aline befragt wird, beschreibt sie alles normal (Bäume, Vögel, grauer Himmel ja, aber nicht so dunkel usw.), so dass der Eindruck entstehen muß, als würde der Charakter halluzinieren.

Nach einem weiteren Tunnel ist alles wieder wie früher und man kann schon die Stadt sehen. Hier steht es dem Spielleiter wieder frei, die Szene surrealer zu gestalten. Vielleicht wird das Auto anfangen zu schweben, als wären sie wirklich unter Wasser?

## **Die Ankunft in Provincetown**

### **Der Strand (im Traum)**

Letztendlich kommen die zwei in Provincetown an. Die Stadt ist ruhig, wirkt fast verlassen, die Sonne scheint wieder, gedämpft, als wäre es kurz vor Sonnenuntergang. Die Uhr zeigt hingegen kurz nach zwölf Uhr an. Es riecht stark nach Fisch, aber eigenartigerweise nicht unangenehm.

Aline, endlich wieder ein wenig entspannt, bittet Edward noch, sie bis zum Strand zu begleiten. Sie weiß, dass er das Meer schon lange nicht mehr gesehen hat und möchte mit ihm noch ein wenig spazieren gehen. Sie wirkt müde und traurig. Wie immer schaut sie gebannt aufs Meer. Sie fängt an, ein wenig unheimlich zu reden.

Es sei schön gewesen, ihn wieder gesehen zu haben. Es war damals, vor 20 Jahren, der schönste Sommer ihres Lebens. Sie liebt es immer noch, zur Klippe zu laufen, wo Edwards Elternhaus noch steht. Sie hätte es damals so gerne gehabt, dass er da geblieben wäre und sie geheiratet hätte. Aber er wollte nicht am Meer bleiben, sagt sie traurig.

Deswegen haben *sie* gedacht, ihn wieder zu finden. Und ihn an *sie* zu binden. Auf die Frage „wer *sie* sein sollen“ ist die einzige Antwort: „Die, welche gerade auf mich warten. Die gleichen, die damals Sarah (Edwards Ehefrau) **zu dir geschickt haben**. Für die Nachkommen.“

Sie zeigt auf Meer. In der Ferne sind schemenhaft zwei große, humanoide Kreaturen auszumachen – Wesen der Tiefen, natürlich – die langsam auf Aline zugehen und Edward vollkommen ignorieren. (0/1W6 STA). Sie werden sie hochheben und ins Wasser tragen. Will Edward etwas dagegen unternehmen, steht es dem Spielleiter frei, diesen Konflikt zu gestalten. Wichtig ist nur: er merkt irgendwie, dass er unter Wasser *atmen* kann.

Am Ende dieser Szene hört Edward ein komisches Geräusch. Ein *Ideenwurf* sagt ihm, dass es ganz klar eine Hupe ist, die er hört.

## Alines „Beerdigung“ (die Realität)

Edward wacht auf. Er ist im Auto, den Kopf am Steuer, schweißgebadet. Er befindet sich an der Grenze der Stadt Provincetown. Neben seinem Auto steht ein kleiner Mann, offenbar der Fahrer des LKWs hinter ihm, und schaut ihn verärgert an. „Schlafen Sie am Steuer? Fahren Sie auf die Seite!“ ruft er.

Wenn Edward ihm irgendetwas sagt, sieht er ihn an, als wäre er ein Verrückter und fährt schnellstmöglich vorbei. Der Grund dafür ist, dass Edward die Sprache der Wesen der Tiefe gesprochen hat, ohne es zu merken. Diese gutturalen Laute klingen natürlich für Menschen absolut furchterregend.

Nach dem Verlust von 1W3/1W6 STA ist festzustellen, dass Edward alleine ist. Es ist beinahe 16.00 Uhr. Er scheint hierher gefahren zu sein, allerdings erinnert er sich nicht daran. Die Sonne wird gleich untergehen. Aline ist verschwunden – vielleicht war sie nie da – und an ihrem Platz ist ein Briefumschlag. Es ist der gleiche, den Edward geöffnet hatte, bevor sie zu ihm kam. Der mit dem Trauerrand. Daneben liegt der Schlüssel von Edwards Elternhaus.

Das Kärtchen im Brief ist jedoch nicht nur einfach weiß, es steht folgender Text darauf:

*Unerwartet und doch rechtzeitig hat dieses Leben  
verlassen*

*Aline Valiant*

*\*1905 – †1937*

*Die bedeutungslose Beisetzung wird am 15. März  
um 15.30 in Provincetowns Friedhof stattfinden*

*„Die Stadt, wo das Holz hohl bleibt,  
denn alles und jeder gehört der Flut.“*

## Am Friedhof

Es findet gerade die Beerdigung von Aline statt. Außer dem Priester und vier Totengräbern ist kein Mensch da. Die vier Totengräber können als jene Männer wiedererkannt werden, die Edward schon in seiner Trance auf der Straße erschienen sind. Der Priester sieht beinahe unmenschlich aus und ähnelt einer Art großen, dicken Frosch mit Glubschaugen. Der Priester spricht den SC mit seinem Namen an:

„Du bist zu früh, Edward. Das hier ist noch nicht dein Abschied“

Er zeigt auf den Sarg, der schon im Grab liegt. Der Sarg ist leer und mit Muscheln und Algen verkrustet.

„Zu früh, zu früh! Deine Flut kommt bald“ singen die andere vier im Chor.

## Das Haus

Das Elternhaus von Edward steht auf einer sehr pittoresken Klippe. Seitdem seine Eltern gestorben sind (sie waren selbst Hybriden und sind natürlich zurück ins Meer gegangen, nach offiziellen Angaben sind sie beim Fischen ertrunken), ist Edward nicht mehr in dem Haus gewesen. Er war zu diesem Zeitpunkt gerade 18 Jahre alt. Theoretisch können sich hier noch Spuren von ihrem Leben finden. Oder Tagebücher, in denen erklärt wird, wie das Zusammentreffen mit Edwards Ehefrau eigentlich initiiert worden ist, d. h. allein das Stöbern im Haus könnte noch genug Stoff für ein Abenteuer liefern. Das ist dem Spielleiter überlassen.

## Das Ende?

Ist relativ offen. Wird sich Edward von der Klippe stürzen und dort hingehen, wo er hingehört? Wird er versuchen zu verstehen, was mit seiner Frau, und Kinder los ist? Ist seine Frau wirklich diejenige, welche er zu kennen glaubte? Kann er seinem Schicksaal irgendwie entkommen?

## Anhang

### Musiktipps

Hier noch einige Musiktipps, die die gewünschte Atmosphäre des Szenarios unterstreichen können:

Die Reise ans Meer: „the planets“ von Ludovico Einaudi

Die Ankunft in Provincetown: „Ritornare“ von Ludovico Einaudi

Das Haus: „Coda“ von K-Pax Soundtrack

### Aline Valiant

*ehemalige Telefonistin in einem Hotel, jetzt Hausfrau*

ST: 9 KO: 13 GR: 10 GE: 16

MA: 13 ER: 14 IN: 12 BI: 11

TP: 11 MP: 13

Fertigkeiten: Horchen 70%, Schwimmen: 80%,  
Verborgenes Erkennen: 45%

Aline ist klein, zierlich, sieht fast krank aus. Ihre großen dunkelblauen Augen lassen ihren Blick unergründlich und etwas verstörend wirken. Sie schaut die Leute, mit denen sie redet, nur dann an, wenn das Meer nicht zu sehen ist. Ansonsten gehört ihr Blick den Wellen, in welche sie verliebt zu sein scheint.

### Edward P. Wilkinson, Psychologe

Alter: 35, verheiratet, Vater zweier Kinder

ST: 12 KO: 13 GR: 13 GE: 9

MA: 11 ER: 12 IN: 17 BI: 15

TP: 13 MP: 11

Fertigkeiten: Bibliotheksnutzung 35%, Deutsch 40%, Französisch 45%, Erste Hilfe 37%, Horchen 48%,  
Psychologie 55%, Psychoanalyse 60%, Schwimmen 60%, Verborgenes 65%, Faustschlag 60%, Tritt 35%

Hintergrund: Du wurdest am 27 August 1901 in Provincetown geboren. Als Du 18 Jahre alt warst, starben Deine Eltern durch einen Unfall beim Fischen. Nachdem Du sie beerdigt hattest, konntest Du die Stadt nicht mehr ertragen. Du beschloss, ihr den Rücken zuzukehren und nie zurückzukommen. So zogst Du erst nach New York, später dann nach Providence, wo Du ein Psychologiestudium abgeschlossen hast. Nach dem Diplom übernahmst du eine Stelle in Brewster.

Seit 10 Jahren bist Du mit Sarah Randall aus Innsmouth verheiratet. Ihr habt zwei bezaubernde Kinder, den acht Jahre alten John und die 6 Jahre alte Isabel.





# Der Tempel in den Hügeln

**Ein cthuloides Szenario**

**Autor: Michael L. Jaegers**

**Illustrationen: Cindy Ludwig**

Das Abenteuer beginnt für die Charaktere mit einer Autofahrt in Richtung Arkham. Das Wetter ist an diesem Herbstabend äußerst schlecht, dichter Regen und Orkanböen machen die Autofahrt zur Tortur. Die Sicht nach vorne reicht nur wenige Meter und so kommen die Charaktere eher langsam durch das Waldgebiet voran.

Unvermittelt stürzt vor ihnen ein Baum krachend quer auf die Straße. Eine *schwere* Probe auf *Fahren (Auto)* wird für den Fahrer erforderlich, um Schlimmeres zu vermeiden. Dennoch erwischt einer der Äste das Fahrzeug, so dass es fahruntüchtig und mit kaputtem Dach liegen bleibt.

Die Charaktere können sich nun vom Schrecken erholen. Jeder von Ihnen hat – je nach Erfolg des Fahrers – höchstens 1W3/1W6 Trefferpunkte erlitten. Sie müssen feststellen, dass sie nun mitten in der Nacht, im strömenden, kalten Herbstregen und mindestens eine Autostunde von jeglicher ihnen bekannten Zivilisation entfernt im Wald feststecken.

Eine Laterne im Fahrzeug hat den Unfall schadlos überstanden und kann für mäßige Beleuchtung sorgen. Ein erstes Ziel sollte nun die Suche nach einem Unterschlupf darstellen, da das zerstörte Auto keinerlei Schutz vor der Witterung bietet. Ein Entfernen von der Straße ist wenig angeraten, da hier immerhin mit anderen Vorbeifahrenden zu rechnen ist, die vielleicht helfen können.

Während es auf der linken Straßenseite steil und durch den aufgeweichten Waldboden rutschig abwärts geht, befindet sich auf der anderen Seite ein ebenso steiler, bewaldeter Hang. Bei dem Wurzelwerk des umgestürzten Baumes hat sich auf der Hangseite eine große, schwarze Öffnung aufgetan.

Untersuchen die Charaktere dieses Erdloch, werden sie dabei feststellen, dass es sich um den Zugang zu einer Grotte handelt, der mit groben, jedoch nicht allzu schweren Steinen verdeckt war. Dahinter gestaltet sich die Höhle mehr als mannshoch, massiv und vor allem trocken und groß genug für alle.

## Die Höhlenmalereien

Mit *Verborgenes erkennen* bemerken die Charaktere im Schein der Laterne auf das Gestein gemalte Zeichen an den Wänden der Höhle. Je mehr die Charaktere sich damit befassen, desto mehr Zeichen finden sie und langsam, wenn man Staub, Erde, Spinnweben und Flechten beseitigt hat, fügen diese sich auch zu Bildern zusammen. Beispiele dieser Zeichnungen finden sich im Anhang.

Es sind Menschen mit Speeren und Pfeil und Bogen und ihren zeltartigen Behausungen zu erkennen. Dass es sich um Indianer handelt, sollte den Charakteren nicht schwer fallen zu erkennen. Etwas weiter rechts sind dann auch Insekten gezeichnet, die um ein nicht genau definierbares Objekt herumfliegen, sich aber auch zwischen den Menschen bewegen. In einer weiteren Szene scheint ein Kampf zwischen Indianern dargestellt zu sein, auffällig ist für genaue Beobachter, dass die Angreifer geflügelte Köpfe haben, ansonsten jedoch genau den anderen Indianern entsprechen. Bei näherer Betrachtung scheinen es die Flügel der Insekten zu sein, die aus den Köpfen der Menschen herauschauen.

In einem letzten Abschnitt ist ein einzelner Indianer zu sehen, der in einen Umhang oder ein Tuch gehüllt ist, das undefinierbare Objekt an sich genommen hat und sich vom Schauplatz entfernt. Hügel, Wälder und Flüsse sind skizziert und am Ende der Zeichnung eine Höhle, in die der Mann im Umhang das Objekt zu bringen scheint.

Die Zeichnungen an der Wand der Höhle beschreiben, wie die Insekten von Shaggai, den sogenannten Shan, über einen Indianerstamm herfallen. Sie dringen in das Gehirn einiger Menschen ein und kontrollieren diese. Offensichtlich ist es einem Mann gelungen, vor den Angriffen gefeit zu sein, das Relikt aus dem Tempel der Shan zu entfernen und weit entfernt von seinem Volk in diese Höhle zu bringen. Hier hat er sich und das Relikt eingemauert in der Hoffnung, seinen Stamm so von der Plage der Shan zu befreien.

Den Höhlenmalereien folgend dringen die



Charaktere tiefer in die Höhle ein. Auf dem Boden der Grotte stoßen sie nun auf Überreste einer Feuerstelle und auf ein grob gewebtes Tuch mit verblassten, ehemals bunten Mustern und metallisch glänzenden Streifen. Unter dem Tuch befindet sich eine mumifizierte Leiche. Reste von Stoff bedecken den ausgedörrten, braunen Körper des kleinen Mannes. Der Leichenfund in dieser Umgebung kostet den Charakteren 0/1W4+1 STA.

Proben sollten durch die schlechten Lichtverhältnisse entsprechend erschwert sein. Mit *Naturkunde* oder *Chemie* können die Charaktere feststellen, dass in das Tuch tatsächlich dünne Metallfäden eingearbeitet wurden. Möglicherweise hat auch ein Charakter eine Idee und ihm fällt auf, dass das Tuch im Gegensatz zur restlichen Kleidung des Toten nicht verrottet ist.

Während die Charaktere sich noch mit der Indianerleiche befassen, können sie aus der Tiefe der Grotte ein leichtes Brummen hören. Die Quelle dieses Geräuschs ist allerdings nicht

auszumachen, da sie sich deutlich tiefer in der Höhle hinter einer Geröllwand zu befinden scheint. Die Steinbrocken sind alle so groß, dass sie ohne Mühen von Menschen abgetragen werden können. Die Gesteinsbrocken liegen zwar bis zur Decke hin lose aufeinander, sind aber mit *Naturkunde* leicht ersichtlich mit einer Art Lehm verputzt worden. Ein Blick an die Decke der Grotte kann auch vermuten lassen, dass der Haufen nicht von einem Einsturz herrührt, sondern wohl von Menschenhand aufgestapelt wurde.

Idealerweise überkommt die Charaktere genügend Neugierde, so dass sie versuchen, einige der Steine zu beseitigen, um so einen Blick hinter die Mauer zu werfen. Sollten sie dies nicht tun, kann bei einem der nächsten Donnerschläge der Boden unter den Füßen der Charaktere dermaßen erbeben, dass ein Teil des steinernen Bollwerks einstürzt. Sobald eine Öffnung in der Mauer existiert, verstummt das Brummen und ein schräger, monotoner Pfeifton wie von einer schlecht gestimmten Flöte ertönt.

Hinter dem Steinhaufen ist zudem in einiger Entfernung ein von sich aus blassgrün leuchtendes Objekt zu entdecken, dessen Schimmer durch die Öffnung der Mauer auch von weitem noch gut zu erkennen ist. Von diesem Objekt, einem Fragment Azathoths, geht auch das Pfeifen aus.

## **Unerwartete Hilfe**

Etwa zeitgleich mit der Entdeckung des Lochs in der Mauer ist von draußen ein Hupen zu vernehmen. Scott Dempsey, ein Viehzüchter aus der Gegend, hatte sich mit seinem Lastwagen auf den Weg nach Arkham gemacht, um dort einige seiner Tiere zum Schlachthof zu bringen. Dabei ist er auf den umgestürzten Baum und das verunfallte gestoßen. Hilfsbereit suchte er nach Verletzten und da niemand zu sehen war, hat er nun die Hupe mehrmals betätigt, um mögliche ehemalige Insassen des Fahrzeugs auf sich aufmerksam zu machen.

Den Charakteren bietet er an, sie mit zu seiner Farm zu nehmen, denn auf dieser Straße ist kein Durchkommen mehr möglich. Die Wahl zwischen einer Nacht bei diesem Wetter in einer dunklen Höhle oder in einer warmen Farm mit Aussicht auf ein Bett wird die Entscheidung der Investigatoren sicherlich dazu veranlassen, den freundlichen Dempsey zu begleiten.

Dempseys Farm ist rund zwanzig Minuten mit dem Transporter entfernt. Seine Frau Alicia heißt die durchgefrorenen und durchnässten Charaktere Willkommen, bereitet warme Getränke und stellt einige Decken zur Verfügung. Im Gästezimmer, dem Wohnzimmer und der Küche können die Charaktere sich dann auch eine Schlafstätte für die Nacht einrichten.

Nach Arkham führt nur der durch den umgestürzten Baum blockierte Weg, eine Alternative ist mit einem erheblich längeren Umweg verbunden. Ein Telefon besitzen die Dempseys so weit draußen auf dem Lande nicht, aber Scott will sich gleich am kommenden Tag um die Beseitigung des Baumes kümmern. Allerdings schätzt er, dass dies den ganzen Tag in Anspruch nehmen wird und geht dabei davon aus, dass die Charaktere ihn unterstützen werden. Er bietet ihnen an, sie dann Tags darauf nach Arkham

mitzunehmen.

Fragt man die Dempseys nach der Höhle, so ist ihnen diese nicht bekannt. Auch wissen die Beiden nichts über Indianer in der Nähe.

## **Der nächste Tag**

Am kommenden Tag werden die Charaktere schon recht früh geweckt. Alicia bereitet Kaffee und ein deftiges Frühstück für alle. Unmittelbar im Anschluss belädt Scott seinen Lastwagen mit Äxten, Sägen und Seilen. Alicia packt einen Proviantkorb und gemeinsam machen sich alle auf den Weg.

Rund zwei Meilen vor der Unfallstelle kommt ihnen am Wegesrand ein Mann entgegen, der durchnässt und verdreckt ist. Scott erkennt in ihm Dwight Robinson, einem Waldarbeiter aus der Gegend. Angesprochen reagiert Dwight äußerst verwirrt. Er kann sich nicht erklären, was er hier macht und wie er hier hergekommen ist. Er erinnert sich daran, bei Tagesanbruch völlig gerädert neben einem umgestürzten Baum zu sich gekommen zu sein.

Dwight ist in der Nacht von einem Shan befallen worden, das durch das Fragment Azathoths angelockt wurde. Es hat sich Dwight bemächtigt, damit dieser körperliche Arbeiten in der Höhle verrichtet und um das Fragment herum einen Tempel errichtet. Mit Tagesanbruch hat das Insekt in Dwights Kopf seine Kontrolle über den Mann bis zur kommenden Dunkelheit wieder abgegeben. Für Scott und Alicia liegt die Vermutung nahe, dass Robinson einfach nur zu viel Selbstgebrannten getrunken hat.

Scott wird Dwight, da es nur ein kleines Stück des Weges zurück ist, zu seiner Hütte fahren. Dwight ist von den nächtlichen Aktivitäten, von denen er nichts mitbekommen hat, völlig gerädert und wird nun zahlreiche Stunden schlafen. Die Charaktere und die Dempseys hingegen werden den Tag bis zur abendlichen Dämmerung mit dem Zerlegen des Baumes beschäftigt sein.

Wenn sie bei Tageslicht noch einmal in die Höhle gehen, werden sie feststellen, dass die Mauer fast vollständig abgetragen worden ist. Die Steine

wurden sauber an den Wänden entlang gestapelt, so dass nun der Zugang in den hinteren Bereich wieder möglich ist.

Das schräge Pfeifen ist weiterhin zu vernehmen und ebenso das grünliche Schimmern in der Tiefe der Höhle. Eine Erkundung der Höhle ist allerdings nur sinnvoll, wenn die Charaktere Lampen dabei haben. Zudem wird Scott bei Bedarf energisch an das eigentliche Ziel, der Beseitigung des Baums, erinnern und für archäologische oder naturkundliche Expeditionen nur bedingt zu begeistern sein.

Erschöpft wird das Team vor Einbruch der Nacht zur Dempsey Farm zurückkehren.

### **Erneut kein Durchkommen!**

Der nächste Tag beginnt wie der vorherige. Allerdings lädt Scott diesmal einige seiner Schweine auf den Lastwagen. Die Charaktere können zusteigen und so mit dem Farmer nach Arkham zurückfahren.

Auch an diesem Morgen treffen sie am Wegesrand wieder auf Dwight, der ihnen in der gleichen Verfassung wie am vergangenen Morgen, diesmal aber gefolgt von zwei weiteren Menschen entgegen kommt. Es handelt sich hierbei um den Farmer Joseph Farrell und seine Frau Nancy, deren Farm in der Nähe liegt. Auch diese sind zwischenzeitlich von den Insekten vereinnahmt worden und haben in der Nacht in der Höhle gearbeitet. Verwirrt, erschöpft und sich an nichts erinnernd trotten sie am Wegesrand zu ihrer Farm zurück.

Die Straße vor der Höhle ist aber nun durch eine große Menge Schutt versperrt und ein Durchkommen neuerlich nicht möglich. Zur Höhle führt nun eine aus Steinen gearbeitete Treppe hinab.

In der Nacht haben mehrere von den Shan kontrollierte Menschen in der Höhle gearbeitet, um für das Fragment einen neuen Tempel zu errichten. In der Höhle liegen noch die Werkzeuge wie Spitzhacken und Schaufeln. Stellenweise ist die nun auffällig instabile Decke mit Balken abgestützt.

Scott ist dies nun nicht mehr geheuer. Die Charaktere können mit entsprechender Ausrüstung die Höhle weiter erkunden. Man scheint den Gang zu erweitern und in „Form zu bringen“, die Höhlenmalereien sind zu einem großen Teil dabei zerstört worden. Die Mumie und die Decke, sofern die Charaktere sie nicht bereits zuvor an sich genommen haben, liegen achtlos beiseitegeschoben unter einem Schutthaufen und das Fragment ist mittlerweile sehr gut zugänglich. Ungeschützt kann man das Fragment allerdings weder berühren noch transportieren. Jeder Versuch wird mit einer Art elektrischem Schlag (1W6 TP) geahndet und das bereits dissonante Pfeifsignal verändert sich in eine noch schmerzhaftere Frequenz (1/1W3 STA). Gegen andere Angriffe setzt sich das Fragment nicht weniger effektiv zur Wehr, wobei es selber weniger Schaden nimmt als ein Felsbrocken.

Hinter dem Fragment sind in der Höhle wabenförmige Strukturen an den Wänden zu finden.

Wenn die Charaktere die zuvor gesehenen Personen besuchen und befragen, sind diese schlafend in ihren Häusern anzutreffen und erinnern sich nur völlig erschöpft bei Sonnenaufgang auf der Straße aufgewacht zu sein. Die Erinnerung an den Vortag reicht auch nur bis zum Einbruch der Dunkelheit.

### **Wider die Shan!**

Legen sich die Charaktere in der Nacht auf die Lauer (*leichtes Tarnen*), so werden sie mit 3+1W3 übernommenen Menschen konfrontiert werden, die die kurz nach Sonnenuntergang auftauchen und in der Höhle arbeiten. Zusätzlich sind aber auch noch 1W3 Shan zu erwarten, die Pilgern gleich nach und nach zur Höhle kommen und nach Möglichkeit weitere Menschen in der Umgebung requirieren werden.

Dempsey hat auf seiner Farm ein Jagdgewehr und eine Schrotflinte.

Der Erstkontakt mit den Shan kostet 0/1W6 STA, die übernommenen Menschen erhalten die Werte für IN und MA sowie Zauberwissen der in ihnen hausenden Shan.

Werden die Charaktere entdeckt, greifen die durch die Shan gesteuerten Menschen sofort mit den Werkzeugen an. Die Shan selber versuchen, die Charaktere zu übernehmen oder sie mit den Nervenpeitschen außer Gefecht zu setzen. Schutz bieten nur bekannte Zauber oder die Decke des Indianers, die die Shan nicht durchdringen können.

Das Fragment Azathoths kann auch mit der Decke gefasst und transportiert werden, wird jedoch unverhüllt und an der Oberfläche noch mehr Shan anlocken.

Solange noch Shan außerhalb der Höhle sind, werden sie in der Lage sein, das Wissen um die Lokation ihres Relikts weiterzugeben, so dass alle Shan getötet oder in der Höhle gefangen werden müssen.

Die Höhle zu sprengen, ist eine gute Option, doch

Sprengstoff wird bei den Farmern nicht aufzutreiben sein.

Temporär kann allerdings versucht werden, eine Gerölllawine im Hang auszulösen, der den Zugang zur Höhle wieder versperrt.

Ein großes Feuer in der Höhle hat ebenfalls verheerenden Effekt, da es zumindest den Menschen die Atemluft raubt, den Einsturz der Höhle bewirkt und die Shan zurück hält. Die Schreie der Menschen und das Wissen um deren qualvollen Tod in der Höhle kosten dann jedoch 1/1W6 STA.

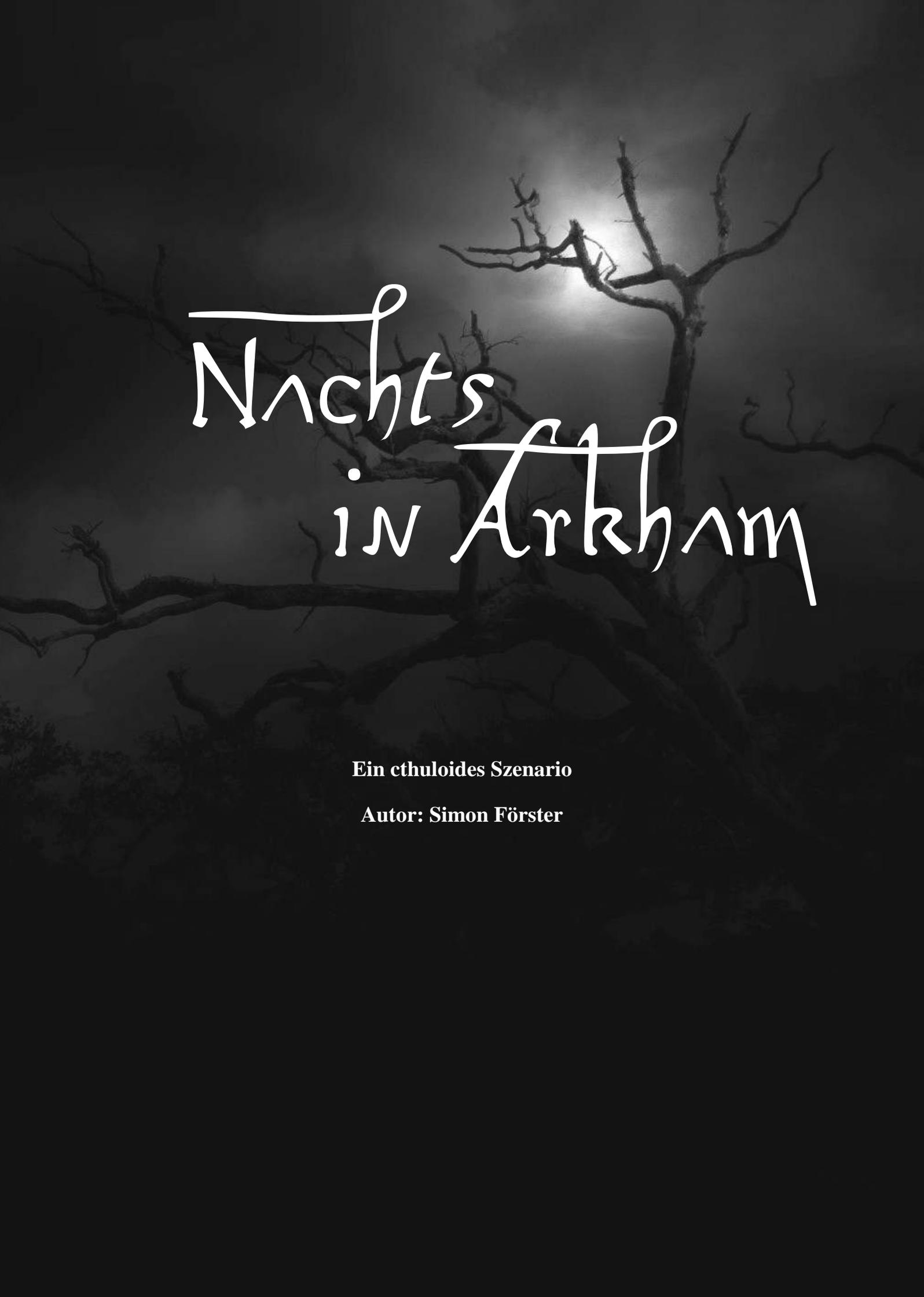
Sollten die Charaktere ohne oder ohne qualifizierte Lösung der Situation nach Arkham kommen, wird sie einige Tage später Dempsey aufsuchen, dessen Frau nach seiner Rückkehr das gleiche merkwürdige Verhalten an den Tag legt, wie seine Nachbarn...

Anhang 1: Handouts - Höhlenmalereien









# Nachts in Arkham

Ein cthuloides Szenario

Autor: Simon Förster

## Kurzüberblick

Bei diesem Abenteuer geht es darum, einen Einbruch zu verhindern. Sind die Spielercharaktere eher selbst kriminell veranlagt, können sich einige wertvolle Bücher – darunter ein Mythosbuch – aneignen. Das Abenteuer ist inspiriert von der großartigen Kampagne „Tatters of the King“. Es spielt irgendwann um 1920, ist aber leicht auf andere Epochen adaptierbar.

## Einleitung

Die Charaktere fahren nachts eine Straße in einem guten Wohnviertel in Arkham entlang. Es regnet und ist schon sehr dunkel. Plötzlich fängt ihr Wagen an zu stottern. Kurz darauf geht der Motor ganz aus und sie müssen halten. Bei näherer Betrachtung wird offensichtlich, dass es an Benzin fehlt – jemand hat vergessen zu tanken. Zum Glück steht in der Nähe ein Wagen am Straßenrand. Ein Mann sitzt darin, der eventuell etwas Benzin übrig hat. Als die Charaktere näher kommen, merken sie, dass etwas nicht stimmt. In dem Wagen, einem viersitzigen Ford, sitzt ein Mann, der im Schein einer Zigarre das gegenüberliegende Haus beobachtet. Dort machen sich gerade zwei Männer an einem Gitter zu schaffen, das wohl in den Keller des Hauses führt.

Bei dem Mann im Auto und den beiden Männern am Haus handelt es sich um Mitglieder einer Gruppe von vier Freunden. Diese Gruppe hatte bereits sporadischen Kontakt mit dem Mythos und ist sich der Gefahr vage bewusst, die von cthuloiden Werken ausgehen kann. Der vierte Mann ist bereits im Haus. Die Gruppe hat es sich zum Ziel gesetzt, ein Buch in ihre Hände zu bringen, welches dem Besitzer des Hauses gehört. Sie gehen davon aus, dass es sich im Haus befindet, und versuchen sich gerade an einem Einbruch.

## Der Hintergrund

Diese vier Männer sind eigentlich Mitglieder der gehobenen Gesellschaft. Es handelt sich um Dr. Ernest Reign, einen bekannten Professor der Miscatonic Universität, Mr. Thomas Brice, einen Parapsychologen, Gustav Heistworth, einen

bekanntem Schauspieler sowie Randall Sade, einen Schriftsteller aus London. Das Haus gehört Mr. Theodor Estide, einem Schiftsteller und Theaterautor. Estide, ein Sammler seltener Bücher, besitzt sein längerem eine Abschrift des „König in Gelb“. Dieses Buch hat über die Zeit seinen Verstand immer mehr zersetzt, was sich vor allem in seinen immer bizzareren Werken äußert. Gefährlich für seine Umwelt ist Estide nur indirekt durch eventuelle Stabilitätsverluste bei Betrachtung seiner Werke. Bisher hat Eside nur relativ harmlose Schauermärchen verfasst, doch kürzlich schieb er das Skript für ein Theaterstück, welches sich an den „König in Gelb“ anlehnt. Dieses Theaterstück wurde einige Tage zuvor aufgeführt, wobei es zu einem kleinen Eklat kam. Beeinflusst durch die Wahnsinn verursachende Ausstrahlung des Stückes kam es zu einem Handgemenge im Publikum, bei dem mehrere Personen verletzt wurden. Während dieses Theaterbesuches waren auch die oben genannten Einbrecher anwesend. Sie forschten nach den Gründen für den Gewaltausbruch und nachdem Estide davon erzählte, er sei von dem Buch „König in Gelb“ zu dem Theaterstück inspiriert worden, ging die Gruppe korrekterweise davon aus, dass Estide im Besitz dieses Buches ist. Unter dem Vorwand, Estides Theaterstück verfilmen zu wollen, luden sie Estide zu einem Gespräch ein. Während dieses Gesprächs machten sie sich einen Eindruck von Estides Geisteszustand und schätzten ihn als sehr bedenklich ein. Estide, der nicht mehr ganz zurechnungsfähig ist, bekam davon nichts mit und hält die Gruppe für begeisterte Fans seines Werkes. Kurzfristig entschloss die Gruppe sich zu einer Nacht- und Nebelaktion. Sie wollten in das Haus Estides einbrechen und den „König in Gelb“ entwenden, falls sie das Buch dort finden würden. Die Gefahr, dass Estide – beeinflusst durch dieses Werk – weiteres Unheil anrichten könnte, schien ihnen zu groß. Allerdings ist die Gruppe intern durchaus uneins, ob sie mit dem Einbruch nicht zu weit gehen. Die Einbrecher sind mit ihrem Wagen, einem viersitzigen Ford Model T zum Haus Estides gefahren und haben es zunächst nur beobachtet. Alles wirkte dunkel und still. Nachdem der einzige Polizist in der Nähe um die Ecke bog und seine Runde um einen Häuserblock weiter entfernt zog, schlugen sie zu.

## **Die Spielercharaktere treffen ein**

Sade blieb im Auto sitzen, da an ihm schwere Zweifel ob der moralischen Korrektheit der Aktion nagen. Er sitzt im Auto und macht sich Sorgen. Daher fällt ihm auch die Annäherung der Spielercharaktere erst dann auf, wenn diese sich deutlich bemerkbar machen. Brice ist zuerst aus dem Wagen ausgestiegen und hat im Alleingang nach einem Hintereingang gesucht und diesen auch gefunden, dabei aber die anderen aus den Augen verloren. Er hat die Hintertür des Hauses bereits mit einem Schraubenzieher aufgebrochen und befindet sich zum Zeitpunkt des Eintreffens der Charaktere im ersten Stock, wo er die Bücherregale nach dem „König in Gelb“ durchsucht. Reign und Heistworth machen sich an einem Gitter neben der Eingangstür zu schaffen, welches in den Keller des Hauses führt. Die beiden fragen sich, wo Brice bleibt und machen sich Sorgen, dass ihm etwas passiert ist. Sie haben das Gitter bereits mit einem Schraubenzieher aufgeschraubt und versuchen, durch ein enges Fenster dahinter in den Keller zu gelangen. Heistworth hat bereits versucht, durchzuschlüpfen, ist aber zu breit. Aktuell versucht Reign dasselbe, was ihm auch gelingen wird, wenn die Charaktere nicht einschreiten.

## **Handlungsverlauf ohne Eingreifen der Spielercharaktere**

Reign schlüpft durch das Gitter und gelangt in den Keller des Hauses. Währenddessen gelingt es Brice, das Arbeitszimmer Estides aufzubrechen und fünf Bücherschatullen zu stehlen, die Estides wertvollste Bücher enthalten, unter anderem auch den „König in Gelb“. Es gelingt Brice, mit den schweren Schatullen die Treppe ins Erdgeschoss zu schleichen, ohne Estide zu wecken. Reign öffnet just zu diesem Zeitpunkt die Kellertür und sieht Brice die Treppe herunterschleichen. Beide bemerken sich gegenseitig, erkennen sich in der Dunkelheit aber nicht. Brice versucht, durch die Hintertür zu flüchten, Reign versucht, ihn zu stoppen. Durch den Lärm, den sie dabei verursachen, erwacht Estide. Er wird sich bewusst, dass bei ihm eingebrochen wird, und er

verfolgt die Einbrecher, welche durch die Hintertür und den Garten zu entkommen versuchen. Sollte es Estide gelingen, die Einbrecher einzuholen und zu packen, so werden sich diese mit Gewalt gegen ihn wehren, falls dies nicht zu vermeiden ist. Estide ist kein Kämpfer und wird wieder ins Haus flüchten, sobald er den ersten Schlag abbekommt. Er wird laut um Hilfe und „Einbrecher!“ rufen. Aufgrund des schweren Regens hört der Polizist in der Nähe diese Schreie erst spät. Die Einbrecher können mit ihrem Ford losfahren und 1W4+1 Bücherschatullen mitnehmen. Ob der „König in Gelb“ dabei ist, wird zufällig ausgewürfelt. Der Polizist ist inzwischen – alarmiert durch Estides Schreie – eingetroffen und rennt hinter dem flüchtenden Auto hinterher. Heistworth, der Fahrer, wird dadurch nervös und verliert ob der nassen Fahrbahn die Kontrolle über das Fahrzeug. In einer Kurve legt es sich auf die Seite, die Einbrecher werden leicht verletzt. Das Auto ist noch fahrtüchtig, muss aber erst wieder aufgerichtet werden. Dem Polizist gelingt es, Sade festzunehmen, der sich opfert, damit die anderen genügend Zeit haben zu entkommen. An diesen Geschehnissen kann sich der Spielleiter grob orientieren, wenn er entscheidet, wie sich die Handlungen der Spielercharaktere auf die Handlung auswirken. So kann beispielsweise Brice im Haus anstatt auf Reign auf einen Spielercharakter stoßen, der durch das Kellerfenster geschlüft ist, oder die Spielercharaktere anstatt des Polizisten verfolgen die Einbrecher im Auto.

## **Estides Haus**

Das Haus ist ein kleines, zweistöckiges Haus in neuenglischem Stil mit hübscher Fassade. Es schmiegt sich eng an seine Nachbarhäuser und besitzt einen kleinen Garten, der aber so versteckt ist, dass man über eine kleine Mauer klettern muss, um ihn zu erreichen. Diesen Weg findet man in der Dunkelheit von außen nur, wenn ein Wurf auf *Verborgenes erkennen* gelingt. In diesem Garten befindet sich auch die Hintertür des Hauses, welche ein billiges Schloss besitzt, das Brice bereits aufgebrochen hat. Die stabile Vordertür besitzt ein gutes Schloss, das nur mit einem erschwerten Wurf auf *Mechanische Reparaturen* oder ähnliches zu öffnen ist. Die

Fenster sind alle verschlossen, die Läden heruntergelassen, da Estide Angst vor dem Nachthimmel hat. Das Kellerfenster ist der dritte mögliche Zugang ins Haus, allerdings nur für Charaktere, die eine Größe kleiner 10 besitzen. Der Keller ist voll mit alten Möbeln, eine kleine Treppe führt nach oben in den ersten Stock. Hier kommt man in eine kleine Diele mit je einer Türe, die nach links und rechts in angrenzende Räume führen. Eine Treppe führt in den zweiten Stock. Links geht es zu Estides Schlafzimmer, wo dieser auch schläft, so er nicht geweckt wurde (er erwacht bei Lärm im Haus oder bei Lärm draußen, wenn ihm ein Wurf auf *Verborgenes erkennen* gelingt). Rechts geht es zur Küche. Der zweite Stock ist aufgebaut wie der erste, nur das sich links Estides Arbeitszimmer befindet, rechts das Wohnzimmer, dessen Fenster auch nach

draußen auf die Straße schauen. Im Wohnzimmer befinden sich mehrere Bücherregale voller gewöhnlicher Bücher. Estides Arbeitszimmer ist abgeschlossen, wenn Brice das Schloss noch nicht geknackt hat. Es handelt sich um ein Sicherheitsschloss (deutlich erschwerter Wurf auf *Mechanische Reparaturen* oder vergleichbares, um es zu knacken). Falls Brice es noch nicht ausgeräumt hat, finden sich hier neben einem Schreibtisch die fünf Bücherschatullen mit wertvollen Büchern. Neben dem „König in Gelb“ sind dies die „Ars Goetica“, eine Ausgabe der Gutenbergbibel, das (eigentlich ziemlich wertlose) „sechste und siebte Buch Mosis“ sowie eine Abschrift von Estrides selbstgeschriebenem Stück „Die Stadt hinter dem See“. Die „Ars Goetica“ und die Gutenbergbibel sind sehr viel Geld wert.



## Anhang 1: NSC

### Theodor Estide

Ein kleiner schrumpeliger Mann Mitte 50, voller Energie und Leidenschaft, aber auch sehr skurril und exzentrisch. Hat den Großteil seiner geistigen Gesundheit durch die Lektüre des „Königs in Gelb“ verloren. Er fürchtet sich vor dem Nachthimmel, da dieser der Wohnort des „Festgastes aus der Ferne (eine vage Ahnung Hasturs)“ sei. Er hält die Einbrecher für seine Freunde, traut ihnen den Einbruch niemals zu und wird sie nicht so ohne weiteres der Polizei ausliefern.

*ST 10 GR 9 KO 11 IN 13 MA 14*

*GE 14 ER 11 BI 17 gS 9 TP 10*

*Sb: -*

*Angriff: Faustschlag 55%, Schaden: 1W3*

*Fertigkeiten: Verborgenes erkennen 30%, Cthulhu Mythos 24%, Okkultismus 50%*

### Ernest Reign

Ein älterer Mann um die 60 und bekannter Professor der Philosophie. Er ist energisch und entschlossen, aber auch rücksichtslos bei der Umsetzung seiner Ideale. Er hält Estide für einen gefährlichen Irren und wird alles tun, um den „König in Gelb“ in seine Hände zu bekommen.

*ST 9 GR 10 KO 12 IN 15 MA 12*

*GE 12 ER 12 BI 19 gS 45 TP 11*

*Sb: -*

*Angriff: Pistole 25%, Schaden: 1W6*

*Fertigkeiten: Bibliotheksnutzung 80%,  
Französisch 70%, Deutsch 40%, Verborgenes erkennen 55%*

### Thomas Brice

Der wohlhabende Sproß einer reichen Reederfamilie, ein redseliger und angenehmer Mensch. Er verbringt seine Zeit damit, allerlei okkulten Mysterien nachzujagen. Fasziniert von allem, was irgendwie mit dem Mythos zusammenhängt, lässt er auch Recht und Gesetz hinter sich. Legt man sich mit ihm an, hat man auch seine Familienanwälte am Hals.

*ST 14 GR 13 KO 14 IN 11 MA 9*

*GE 13 ER 9 BI 12 gS 50 TP 12*

*Sb: 1W3*

*Angriff: Stemmeisen 60%, Schaden: 1W4+1W3*

*Fertigkeiten: Mechanische Reparaturen 70%,  
Psychologie 60%, Überreden 40%*

### Gustav Heistworth

Ein leicht überdreher Schauspieler von nicht geringem Ruhm. Dreht hauptsächlich Liebesromanzen. Jeder hat schon von ihm gehört und hat eine Meinung über ihn. Es hat etwas Überredungskunst gebraucht, um ihn zu diesem Einbruch zu überreden, aber nun handelt es sich für ihn um ein Abenteuer, bei dem er niemals zurückstehen würde. Es sei denn es besteht die Gefahr, das die ganze Sache in die Zeitung gerät. Der Fort T gehört ihm, und das Nummernschild ist ihm zuzuordnen.

*ST 15 GR 14 KO 12 IN 13 MA 15*

*GE 10 ER 15 BI 14 gS 35 TP 10*

*Sb: 1W3*

*Angriff: Faustschlag 65%, Schaden: 1W3+Sb*

*Fertigkeiten: Schauspiel 75%, Überzeugen 60%,  
Ansehen 50%*

## Randall Sade

Der vernünftigste der Gruppe ist ein etwa 40-jähriger Schriftsteller aus London, der hier eigentlich nur Urlaub machen wollte, aber von den anderen mitgeschleift wird. Ihm ist die ganze Aktion sehr peinlich, und er wird alles tun, um alles möglichst friedlich zu einem Ende zu bringen. Er ist ein sehr rationaler Mensch, der auch in kritischen Situationen die Ruhe behält.

ST 12 GR 12 KO 10 IN 15 MA 14

GE 9 ER 11 BI 16 gS 60 TP 10

Sb: -

Angriff: Faust 50%, Schaden: w4

Fertigkeiten: Überreden 75%, Englisch 90%,

Verborgenes Entdecken 30%

## Der Polizist

Ein junger Mann, der erst kürzlich als Streifenpolizist arbeitet, der einzige Polizist in unmittelbarer Nähe. Er ist engagiert und gewitzt, hat aber noch nicht viel Erfahrung. Er wird versuchen, den Einbruch nach besten Kräften zu unterbinden und die Einbrecher zu verhaften, ist aber deutlich überfordert. Er wird sich das Kennzeichen des Wagens merken, falls sein Wurf auf „Verborgenes entdecken“ gelingt.

ST 14 GR 10 KO 14 IN 11 MA 9

GE 12 ER 10 BI 9 gS 53 TP 12

Sb: w3

Angriff: Faustschlag 70%, Schaden: w4+w3

Fertigkeiten: Handschellen anlegen 60%,

Psychologie 20%, Verborgenes Entdecken 40%

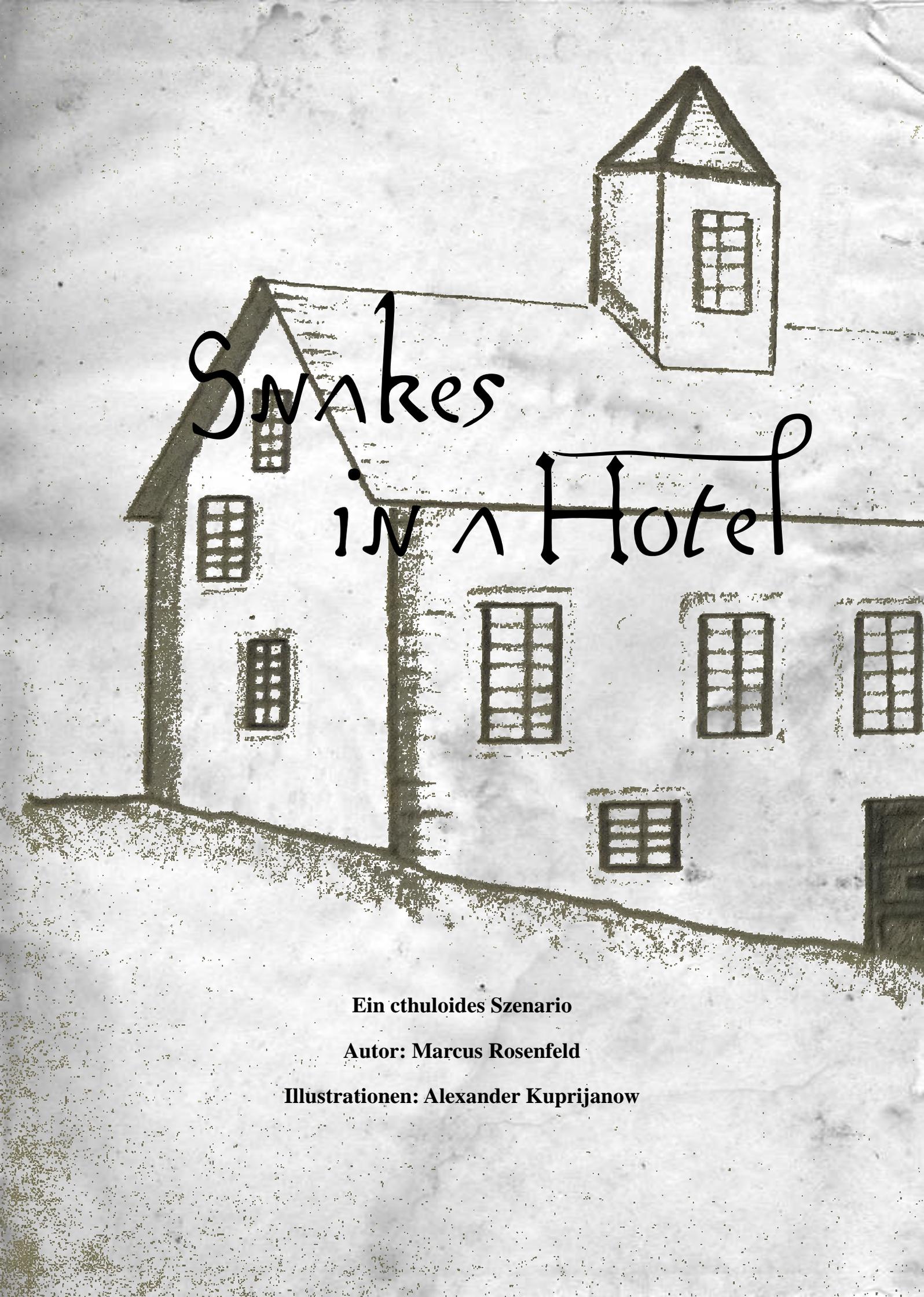
## Anhang 2: Hintergrundinformationen

### Das Buch „der König in Gelb“

Der König in Gelb liegt hier in der französischen Ausgabe vor. Es handelt sich um einen kleinen schwarzen Band in Oktavformat. Ein gelbes Zeichen zierte das Cover. Es hat eine unangenehme Ausstrahlung, wenn man es anschaut. Es handelt sich um ein Theaterstück um eine Königsfamilie, die im Streit um den Thron von einem mysteriösen maskierten Fremden besucht wird, der sie schlussendlich alle in den Untergang führt. Liest man es, was eine Woche bei intensivem Studium dauert, so verliert man bei Gelingen eines Stabilitätswurfs 1w4, bei Misslingen 1w6+2 Stabilitätspunkte. In diesem Exemplar hat Estide in labyrinthartiger Schrift viele handschriftliche Notizen beigefügt, welche das Werk ergänzen und interpretieren. Man erhält nach vollständigem Lesen zusätzlich 6% auf sein Wissen über den Mythos.

### Weiterführende Literatur und Links

- Die Kurzgeschichtensammlung „Der König in Gelb“ von R.W. Chambers ist die Inspiration für den Mythos um Hastur und das gelbe Zeichen, anbei ein Link zur Onlineausgabe:  
<http://www.gutenberg.org/ebooks/8492>
- Die Krimiserie "True Detective" greift einige Elemente vom König in Gelb auf und war teilweise Inspiration für dieses Abenteuer:  
[https://de.wikipedia.org/wiki/True\\_Detective](https://de.wikipedia.org/wiki/True_Detective)



# Snakes in a Hotel

**Ein cthuloides Szenario**

**Autor: Marcus Rosenfeld**

**Illustrationen: Alexander Kuprijanow**

## Zusammenfassung

In dem Abenteuer landen ein paar Urlauber nach einem Auto-,Unfall“ im Imperial Hotel mitten im ländlichen Maine. Das Hotel ist nicht die erwünschte Zuflucht, sondern der Ort eines Klonversuchs eines vor kurzem erwachten Schlangenmenschenpriesters. Gelingt es den Charakteren, die Schichten der Täuschung zu durchschauen, oder werden sie selbst zu den nächsten Opfern von Sarratossas Experiment?

## Ausgangslage

Die Charaktere sind auf einer Reise nach Maine, um eine Woche Wanderurlaub im Baxter State Park zu machen. Unberührte Natur, traumhafte Aussichten und völlige Abgeschiedenheit von der Zivilisation verheißen eine erholsame Zeit für gestresste Großstadtmenschen und ehrliche Landbevölkerung gleichermaßen.

Ihre letzte Anlaufstation, ehe sie den Bereich des Nationalparks erreichen, ist die Kleinstadt Millinocket, in der der Wagen abgestellt, die Ausrüstung aufgenommen und die Wanderung beginnen soll.

## Hintergrund und Örtlichkeiten

### Das Experiment von Sarratossa

Dem alten Schlangenmenschen ist es gelungen, eine lange verlorene Klontechnologie erneut zu entwickeln und einige Prototypen zu bauen. Die Maschinen erstellen in kurzer Zeit (4 Stunden) lebendige, menschliche Doppelgänger. Diese Konstrukte brauchen jedoch eine gewisse Zeit, bevor sie vollständig auf das Wissen und die Erfahrungen ihrer Vorlagen zugreifen können. Sarratossa möchte in seiner Forschungsreihe herausfinden, wie lange genau es dauert und wie zuverlässig seine Konstrukte echte Menschen täuschen können. Sein langfristiger Plan ist es, die Maschine so weit zu perfektionieren, dass er in möglichst kurzer Zeit perfekte Konstrukte von bedeutenden Menschen erzeugen und so den Boden für das dritte Imperium der Schlangenmenschen bereiten kann.

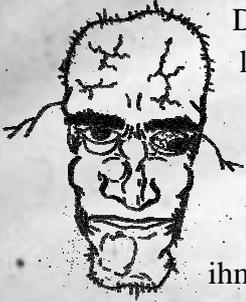
### Sarratossa

Ein vor zehn Jahren erwachter Schlangenmensch, der seine gesamte Energie auf die Errichtung des dritten Reiches der Schlangenmenschen richtet. Ein gebildeter, feinsinniger Mann der Wissenschaft, der in Menschen aber nur Material für seine Experimente sieht. Seine Motivation ist es, sein Experiment auszuweiten und neue Erkenntnisse zu gewinnen, seine Apparate intakt zu halten, seine Helfer und Konstrukte zu schützen sowie aus purer Eitelkeit sein Wort zu halten. Genau in dieser Reihenfolge.

Sarratossa hat die Gestalt des vormaligen Besitzers des Hotels, Patrick Gifford, angenommen, um sich unerkannt bewegen zu können. Er gibt sich als freundlicher, verständnisvoller Mann und sieht aus wie ein leicht korpulenter Mann in seinen frühen 50ern.



## Ed & Ted



Die beiden Männer sind die letzten Abkömmlinge der Wächter des Schlangemenschen-Dormitoriums. Sie sehen in Sarratossa einen mystischen Erlöser und sind ihm fanatisch ergeben. Leider sind beide nicht gerade mit kreativer Intelligenz gesegnet.

Dem Äußeren nach sind die beiden kleine, verwachsene, wettergegerbte Männer in ihren frühen 40ern, die offensichtlich viel mit den Händen arbeiten und ihre Verwandtschaft nicht verleugnen können.



## Brad & Janet Weiss

Ein junges Paar, das sich auf seiner Hochzeitsreise befand und aufgrund einer „Autopanne“ in dem Hotel absteigen musste. Hier sind sie vor einigen Tagen unfreiwillig Teil von Sarratossas Experiment geworden, oder werden dies nach Ankunft der Investigatoren.

Äußerlich handelt es sich um gutaussehende, sportliche, weiße Amerikaner Anfang 20.

## Die Rolle des Übernommenen

Je nach Gruppengröße und der Anzahl an potenziellen Feinden, die er seiner Gruppe zumuten möchte, sollte der SL überlegen, wie viele Übernommene er benutzen möchte (vgl. „II. Wie eine Ratte im Labyrinth“). Brad & Janet (siehe Appendix) sind explizit als Vorschlag gedacht.

Alternativ kann der SL entscheiden, dass Brad & Janet ebenfalls erst an diesem Abend im Hotel ankommen. Die Szenen „Der Austausch in der Nacht“ und „Der Ausgetauschte am nächsten Morgen“ werden ihren Hintergrund sehr viel leichter preisgeben, wenn einer der Eheleute seinen Partner plötzlich „komisch“ findet oder „nicht mehr wieder erkennt“ und sich in seiner Verwirrung an die Charaktere wendet.

Ansonsten wäre es auch möglich, dass der SL von Anfang an ebenfalls einen Charakter in der Reisegruppe spielt, der in der ersten Nacht im Hotel zu Sarratossas Versuchskaninchen wird.

Wie auch immer der SL entscheidet, es ist für das Abenteuer von essentieller Bedeutung, dass die Charaktere früher oder später bemerken, dass die Menschen im Hotel sich seltsam verhalten.

## Das Imperial Hotel

**Beschreibung:** Das Hotel ist ein Bau von 1852 im Queen-Anne-Stil. Der Großvater des Besitzers hat sein Hotel unwissentlich auf dem Gelände gebaut, welches Sarratossa für sich beanspruchte, ehe er sich in eine unterirdische Schlafstatt zurückgezogen hat.

**Zimmer der Charaktere:** Einfach und zweckmäßig eingerichtete Einzel- oder

Doppelzimmer. Jedes Zimmer hat eine gewisse Chance eine geheime Treppe zum Laboratorium zu enthalten.

**Die Hotelbar:** Zentraler Aufenthaltsraum des Hotels mit gepolsterten Sesseln, einer Woche alten Zeitungen, günstigen Getränken sowie einen gemütlichen Kamin. Wie gemacht für Gespräche unter alten und neuen Freunden.



**Der Kohlenkeller:** Außer einem Berg Kohle, kann man hier (unter der Kohle) die sterblichen Überreste des unglücklichen Besitzers Patrick Gifford und einen Zugang zum Laboratorium finden (jeweils **Verborgenes erkennen**).

**Der Parkplatz:** Auf dem Hotelparkplatz finden sich zwei abgestellte Automobile. Beide sind wegen eines Motorschadens (fehlender Motor - von Ed & Ted ausgebaut und im Wald vergraben) zurzeit nicht einsetzbar (leichte Würfe auf **Mechanische Reparaturen** oder **Verborgenes Erkennen**).

**Rezeption:** Standort der obligatorischen Messingklingel um einen Angestellten zu rufen. Schlüssel zu allen unbelegten Zimmern und ein Masterschlüssel finden sich hier.

**Zimmer des Besitzers:** Hochwertiger eingerichtete Kopie der anderen Hotelzimmer. In jedem Fall findet sich hier ein geheimer Zugang zum Labor. Mit einem Wurf auf **Verborgenes erkennen** kann man eine Skizze der Klonapparatur finden. Diese ist in der Sprache des Schlangenvolks verfasst und nur anhand der Illustrationen zu erkennen (0/1W4

STA). Weiterhin ist im Kleiderschrank, fein säuberlich in eine undurchsichtige Schutzhülle verpackt, die abgestreifte Haut des Schlangemenschen (erleichtert die Rückverwandlung) (0/1W4 STA) versteckt worden.

**Das Laboratorium:** Verborgene in einem geheimen Raum im Keller findet sich das Labor des Schlangemenschen. Dort befinden sich neben verschiedenen Einmachgläsern mit menschlichen Organen (1/1W6 STA) und Schlangemenschenföten (1/1W6 STA) die großen Klonbehälter. Zurzeit verfügt Sarratossa über drei funktionierende Doppelkammern, deren eine Hälfte jeweils mit einem in Flüssigkeit schwebenden Menschen (den verstorbenen und teilweise ausgeweideten Vorlagen für die Doppelgänger) und einem dazugehörigen geöffneten Tubus ausgestattet ist (1/1W6 STA).

Es gibt mehrere Zugänge zum Laboratorium, deren Türen jeweils von beiden Seiten zu öffnen sind. Im Labor gibt es einen Mechanismus, der alle Türen auf einmal ver-

oder entriegeln kann. Da dieser in der Symbolsprache des Schlangenvolks beschrieben ist, können die Charaktere diesen nur durch das wilde Drücken von Knöpfen finden und dabei allerlei andere Funktionen auslösen (einen Alarm an der Rezeption, die

Öffnung der Klontuben, die Beleuchtung des Raums etc.)

Ferner gibt es unter einem der Klonbehälter einen Zugang zu einem unterirdischen Höhlensystem (Zugang zu Sarratossas Rückzugsort).

## Der Ablauf des Szenarios

### I. Unfälle passieren

**Der Unfall:** Noch auf dem Weg nach Millinocket platzen die Reifen des Wagens und nur ein geübter **Fahrer** kann verhindern, dass die Charaktere in der Dunkelheit vor den nächsten Baum zu fahren (1W4 Schaden). Bei der Untersuchung des Ortes können durch einen erfolgreichen Wurf auf **Verborgenes erkennen** kleine Krähenfüße auf der Straße entdeckt werden. Millinocket ist noch über 20 Meilen weg, der letzte Ort mit einer Tankstelle liegt dreißig Meilen hinter den Charakteren und zu allem Überfluss fängt es auch noch an, in Strömen zu regen.

Während die Charaktere wahrscheinlich ihre Wanderausrüstung aufnehmen und sich daran machen, einen geeigneten Ort zum Lagern zu suchen (**Orientierung**), oder sich zu Fuß auf nach Millinocket machen, kommen am Horizont die einladenden Lichter des Imperial Hotels in Sicht. Die Charaktere können dort Zuflucht vor dem Regen suchen und die berechtigte Hoffnung hegen, dort ein Telefon oder ähnliches vorzufinden.

### II. Wie eine Ratte im Labyrinth

**Der Austausch in der Nacht (optional):** Bei Nacht wird Sarratossa zusammen mit seinen Helfern einen der Neuankommlinge gefangennehmen und seinem Experiment zuführen. Das entsprechende Zimmer hat einen geheimen Treppenschacht, der direkt in

das Labor führt. Schlaflose oder paranoide Charaktere können natürlich durch *schwere* Würfe auf **Horchen** durch die dadurch entstehenden Geräusche wach/aufmerksam werden. Sarratossa selbst wacht darüber, dass niemand während der Entführung den Raum betritt, und lässt überhaupt Charaktere nur bei gelungenen Würfen auf **Ansehen** (alternativ **Überreden/Überzeugen**) ein anderes als ihr eigenes Zimmer betreten.

#### **Der Ausgetauschte am nächsten Morgen:**

Am nächsten Morgen lässt Sarratossa das Ergebnis seines Experiments auf die Charaktere los. Der Doppelgänger verhält sich fast richtig, aber eben nur fast. Eine typische Bewegung fehlt, eine Erinnerung an ein wichtiges Detail (Name eines Freundes, das gemeinsame Ziel o.ä.) ist nicht vorhanden, das Verhalten einem der Charaktere gegenüber ist ohne erkennbaren Grund anders etc. Der Ausgetauschte wird in jedem Fall großes Interesse an sozialer Interaktion haben, auch wenn er darin ungenau wirken mag. Sollte es den Spielern nicht von allein auffallen, so kann ein Wurf auf **Anthropologie, Psychologie** oder notfalls **Verborgenes erkennen** weiterhelfen.

**Der Kontakt zur Außenwelt:** Sollten die Charaktere auf die Idee kommen, vom Hotel aus Kontakt mit der Außenwelt aufzunehmen, so werden Sie vor einige Probleme gestellt. Sarratossa wird sie zwar bereitwillig das Telefon des Hotels benutzen lassen, aber die

Leitung scheint durch den Sturm gestört worden zu sein (tatsächlich haben Ed & Ted die Leitung circa drei Meilen entfernt gekappt). Es bleibt also nur der Versuch, zu Fuß weiter zu gehen (sehr unangenehm bei dem Sturm) oder, falls zuvor die **Fahren** Probe bestanden wurde, zu versuchen, die Reifen an dem Wagen zu wechseln. Sarratossa und seine Leute werden natürlich alles daran setzen zu verhindern, dass die Reifen der Wagen auf dem Parkplatz abmontiert werden, oder dass die Gruppe sich zu Fuß absetzt. Sarratossa versucht, so lange wie möglich friedlich vorzugehen, wird aber im Zweifel Gewalt anwenden, wenn er die Zukunft seines Experiments in Gefahr sieht. Vorher setzt er aber alle anderen Mittel (Versprechungen, Beschwichtigungen und notfalls Drohungen) ein, um die Charaktere im Hotel zu halten.

**Das Zimmer des Ausgetauschten:** Noch in der Nacht oder am nächsten Tag haben die Charaktere die Möglichkeit, das Zimmer des Ausgetauschten zu durchsuchen (**Schlosserarbeiten** oder anderer adäquater Wurf, um in das Zimmer zu gelangen). Mit je einem Wurf auf **Verborgenes erkennen** finden sich dort die geheime Treppe hinter der Schrankrückwand und ggf. Spuren des Abwehrkampfes des Opfers (ungemachtes Bett, Schleifspuren auf dem Teppich, umgeworfenes Wasserglas auf der Kommode etc.).

**Weitere Nachforschungen:** Mit genug Einfallsreichtum und notwendigenfalls Dreistigkeit kann es den Charakteren gelingen, mehr über ihre Situation herauszufinden (siehe Hotelbeschreibung). Ferner können sie auch das Gespräch mit den anderen Gästen suchen. Die Ausgetauschten unter ihnen werden sich sehr kooperativ zeigen und versuchen, so viel wie möglich über die Charaktere und deren Ziele herauszufinden. Außerdem bieten sie sich bei allen Aktionen als Helfer an, um im Zweifel

ein Auge auf die Neuankömmlinge haben zu können. Sollten alle Stricke reißen (sprich die Spieler partout keinen Zugang zum Labor finden oder sich enorm passiv verhalten), kann einer der Übernommenen sogar auf den Zugang zum Labor hinweisen, um die Reaktion der Menschen auf die Klonapparatur beobachten und studieren zu können.

### III. Das Finale

**Vorbemerkung:** Das Finale beginnt in dem Moment, in dem die Charaktere das Laboratorium von Sarratossa betreten. Idealerweise sollten an dieser Szene alle Charaktere beteiligt sein. Sollte ein einzelner Charakter einen Zugang finden, kann eventuell ein **Glücks-** oder **Ideenwurf** dazu benutzt werden, die anderen Spieler mit ins Boot zu holen.

**Die Szene im Laboratorium:** Nachdem die Charaktere das Laboratorium betreten haben und Zeit hatten, sich einen Überblick über den Raum zu verschaffen (vgl. „Das Imperial Hotel“), können mehrere mögliche Szenarien eintreten. In jedem Fall löst ein Betreten des Laboratoriums einen stummen Alarm an der Rezeption und in Sarratossas Raum aus, wenn der Eindringling nicht innerhalb von einer Minute einen Bildcode auf einer der Instrumentarien im Labor eingibt. Sobald er dies bemerkt, macht Sarratossa sich auf den Weg ins Labor.

- 1) Die Charaktere haben einen oder mehrere Ausgetauschte mit in das Laboratorium gebracht: Die Ausgetauschten zeigen sich im ersten Moment schockiert bei dem Anblick ihrer Widerparts in den Tanks. Diese Reaktion ist aber nur gespielt, (**Psychologie** oder **Anthropologie** um dies zu bemerken) sobald sich eine gute Möglichkeit ergibt, werden die Ausgetauschten versuchen, einen oder mehrere der Charaktere zu

überwältigen, um mehr Material für das Experiment zu sammeln (Konfrontation mit Sarratossa).

2) Die Charaktere gehen allein in den Raum: Die Charaktere haben zwei Minuten Zeit, bevor Sarratossa und seine zwei Helfer das Labor betreten und die Charaktere konfrontieren (Konfrontation mit Sarratossa).

3) Die Charaktere verlassen das Labor, ehe Sarratossa eintrifft: Sie können probieren, aus dem Hotel zu fliehen. Sarratossa und seine Helfer werden versuchen die Charaktere zu fangen und für ihre Experimente zu nutzen. Sollte dies schief gehen: vgl. IV. Epilog.

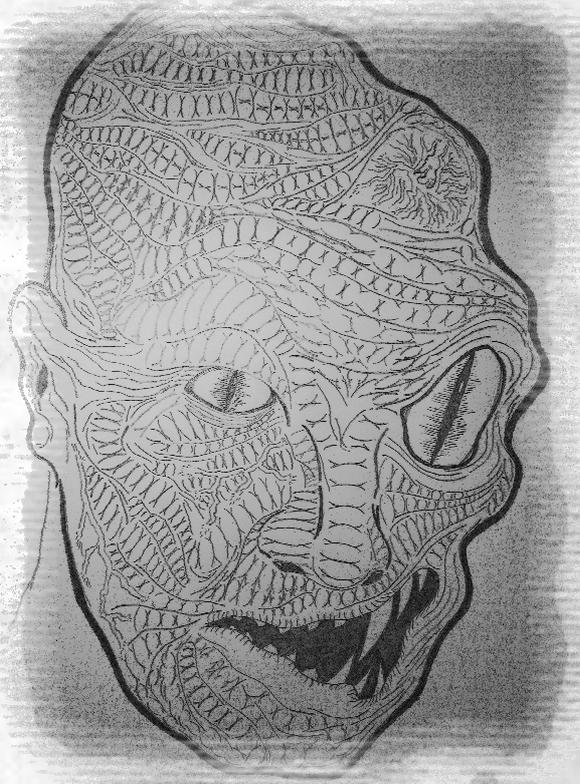
**Konfrontation mit Sarratossa:** In diesem Part bietet Sarratossa den Charakteren ruhig an, alle ihre Fragen zu beantworten, solange sie sich bereit erklären, friedlich an seinem Experiment teilzunehmen. Alle Kooperationswilligen werden geklont und

sollen eine Reihe von Tests mit ihren Klonen durchführen, um Sarratossa Forschungsfragen zu beantworten. Danach wird ihnen die Freiheit versprochen. Sarratossa hat sogar vor, dieses Versprechen zu halten, da er weiß, dass er genug Zeit hat, sich und seine Klontuben in

Sicherheit zu bringen, ehe die Menschen Verstärkung holen können und den Charakteren, seinen Studien zufolge, ohnehin niemand glauben wird. Außerdem hält er sich für einen Ehrenmann, der sein Wort auch Wilden gegenüber nicht bricht.

Sollten die Charaktere aber ihn, seine Konstrukte oder Apparate angreifen oder er den Eindruck haben,

dass die Charaktere sich nicht an Ansprachen halten, so wird er nicht zögern, seine Interessen mit Gewalt zu verteidigen. In diesem Fall befiehlt er zuerst seinen Konstrukten den Angriff auf die Charaktere (0/1W4 STA), wenn eines der Konstrukte zu diesem Zeitpunkt noch nicht enttarnt ist. Je nachdem, wie der Kampf läuft, wird er auch selbst in seine wahre Gestalt wechseln (2/1W8+1 STA) und am Kampf teilnehmen.



## Epilog

Je nachdem, wie das vorherige Kapitel abgelaufen ist, gibt es verschiedene Möglichkeiten, wie sich die Geschichte fortentwickelt. Sollte es den Charakteren gelungen sein, bei Verstand aus dem Hotel zu fliehen und nach einem längeren Fußmarsch die Zivilisation zu erreichen, so ist es noch

lange nicht gesagt, dass Ihnen jemand ihre Geschichte glauben wird. Sollte es ihnen trotzdem gelingen, Vertreter des Gesetzes zum Hotel zu bringen, so finden Sie dort noch die qualmenden Überreste des selbigen vor. Sarratossa wird seine Technologie in Sicherheit bringen und versuchen, alle Spuren

zu vernichten. Dazu lässt er den Zugang zum Höhlensystem (und damit das gesamte Hotel) kollabieren, nachdem er seine Klontuben und Konstrukte in Sicherheit gebracht hat.

Sollten die Charaktere – freiwillig oder nicht – Teil des Experiments werden, so wird ihre geistige Gesundheit in den nächsten Wochen stark beansprucht (1/1W6+1 STA pro Konfrontation; alternativ 1W10 + 5 STA pauschal), während sie Zeugen davon werden, wie eine Kopie von ihnen in wenigen Stunden in einem Tank heranwächst und danach

immer besser lernt, ihr Original zu imitieren.

Für den Fall, dass es den Charakteren in einem Kampf gelingt, sowohl Sarratossa als auch seine Helfer und Konstrukte auszuschalten, dann haben sie einen gewaltigen wissenschaftlichen Schatz in den Händen. Die Regierung, Geheimdienste und Universitäten werden alles versuchen, um die Artefakte in die Hände zu bekommen. In einem solchem Konfliktfeld der Interessen nicht unter die Räder zu kommen, dürfte ein ganz eigenes Horrorszenario sein.

## Anhang: NSC

### Sarratossa

**Wichtige Werte (in menschlicher Verkleidung):** Ansehen 60%, Anthropologie 30%, Psychologie 30%, Überreden / Überzeugen 50%, Verkleiden 45%, Verborgenes erkennen 60%, Pistole 60% Schaden 1W6

**Wichtige Werte (in Schlangengestalt):** Biss (1W4 Schaden + 1W4 Giftscha- den pro Runde) 70%, Natürliche Panzerung (2), Faustschlag (Modifikator +1W4) 70%

### Ed & Ted

**Wichtige Werte:** Verborgenes erkennen 40%, Faustschlag 60%, Gewehr 50% Schaden 1W6+2, Verbergen 45%

### Brad & Janet Weiss

**Wichtige Werte (als Konstrukte):** Psychologie: 35%, Anthropologie: 40%, Faustschlag 50% (kein Modifikator), Pistole 60%, Verborgenes erkennen 50%, Täuschen 40%

**Wichtige Werte (als Mensch):** Ansehen 40%, Fahren 50%, Pistole 60%, Faustschlag 50% (kein Modifikator), Verborgenes erkennen 50%