# Die Triologie der toten Körper

Drei Abenteuer um die Überreste menschlicher Existenzen

Der 2nd-System-Meister

8. Oktober 2006

# Vorwort und Einleitung

In der vorliegenden Sammlung finden sich drei Abenteuer, die alle einen gemeinsamen Punkt haben: In allen geht es in irgend einer Weise um Leichen. Das erste spielt im Wilden Westen, das zweite im Bremen von 1923, und das dritte in Mönkeberg bei Kiel in der heutigen Zeit.

Chronologisch gesehen wurde das zweite Abenteuer, *Zwei Tage im Sommer*, als erstes geschrieben; es entstand anläßlich eines Wettbewerbes auf der *Hannover Spielt*. Es ging um ein Abenteuer, in dem Leichen – egal, ob im wortwörtlichen oder im übertragenen Sinne – eine Rolle spielen. Bedauerlicher Weise erfuhr ich erst nach Abschluß des Abenteuers von einer wichtigen Zusatzspezifikation: Das ganze sollte irgend welche Wurzeln in der Realität haben. Also mottete ich mein (bereits testgespieltes) Abenteuer erst einmal wieder ein und schrieb ein neues – nämlich das dritte, *Die Legende vom Stangenberg*. Da die Zeit etwas knapp wurde, schrieb ich das innerhalb von etwa 24 Stunden. Es belegte dann auch den dritten Platz. Ich habe es ebenfalls vorher testspielen lassen. Eigentlch wollten wir es danach in *Mönkeberg must be destroyed!* umbenennen, aber das wäre wohl zu auffällig gewesen. . .

Um diese Zeit ergab es sich auch, daß ich auf Kons regelmäßig die Fun-Variante von CoC leitete - CoC WildWest. Als ich eines schönen Tages ein Abenteuer dafür mal wirklich aufschreiben wollte, stolperte ich über die anderen beiden und dachte mir, ein „leichenbasiertes“ Abenteuer für CoCWW wäre eine nette Ergänzung. Auch dieses Abenteuer entstand unter Zeitdruck, aber aus irgend einem Grund bin ich zu dem damaligen Kon (ich habe inzwischen vergessen, welcher es war) nicht hingegangen. So kam ich zunächst nicht dazu, es zu leiten. Das habe ich dann auf einer *Hannover Spielt!* gemacht. (DEN Con habe ich noch NIE verpasst!)

Seid dem ist eine ganze Menge Zeit vergangen. Auch das zweite Szenario habe ich inzwischen nochmals gespielt, einmal auf einer *Hannover Spielt!* und einmal in einer normalen, will heißen privaten Runde. Dabei vielen mir auch ein paar Schwachpunkte auf, vor allem in der Genauigkeit meiner Angaben. Die Spieler waren jedoch soweit zufrieden, und falls jemand meine Ideen für ein eigenes Szenario benutzen (oder gar eines leiten) möchte, nun, hier ist auf jeden Fall ein Abriß der komlpletten Triologie.

Als Anhang wurden die Regeln für Call of Cthulhu im Wilden Westen mitgeliefert. Die gibt's zwar auch einzeln, aber so ist wenigstens alles auf einem Fleck!

Nun steht der Cthulhu-Con *Auf den Inseln* vor der Tür. Eigentlich wollte ich da neben einem Chill-Szenario meine *Avitum*-Kampagne leiten, aber die ist noch sehr weit davon entfernt, fertig zu sein. Und mein anderes Projekt, *Im Schatten des Saturn*, wird vermutlich nie das Licht der Welt erblicken. Somit habe ich diese Triologie aus der Versänkung geholt und komplett überarbeitet. Die drei Szenarien wurden von der Aufteilung her in eine einheitliche Form gebracht, die `xfig`-Grafiken aus dem zweiten Teil wurden durch nativ in LaTeX geschriebene ersetzt (auch wenn dadurch der einst runde Zentralraum achteckig wurde), und viele der Ungenauigkeiten wurden auch entfernt. (Da wurde durch Entfernen mehr Text geschaffen. . . ) Und Avitum ist dann nächstes Jahr drann.

Kommen wir also zu den Danksagungen. Als erstes und vor allem gehen sie an MARCELLUS WALLACE aus Kiel, der die ersten beiden Szenarien gegengelesen hat. Als nächstes folgt meine erste Spielergruppe, JNS, DOC NEELSEN, R², CONAN NITSCH und TILL (ich hoffe ich habe niemanden vergessen, ist schon etwas her). Und als letztes den Gruppen von *Hannover Spielt!*, leider habe ich ihre Namen vergessen.

Und natürlich dürfen an dieser Stelle diejenigen nicht fehlen, die mir das Überarbeiten vereinfacht haben, nämlich wie immer meine Friteuse, ABBA, PAIN und BAD RELIGION.

DER 2ND.-SYSTEM-MEISTER, 24.09.2005

# Inhaltsverzeichnis

# Kapitel 1

# Der Totenzug

Dieses *Call of Cthulhu*-Szenario spielt im Wilden Westen. Der Ort ist egal, irgendwo in Nord-Amerika. Eine wichtige Einstimmung auf das Genres ist sicherlich, sich alle drei Winnetou-Streifen [18, 19, 20] reinzuziehen — am besten an einem Stück…

## 1.1 Das Szenario

In irgend einem Jahr in der großen Ära des wilden, wilden Westens schloß ein verzweifelter Medizinmann namens Arichez einen Packt mit Nyarlathothep; er wurde darauf zum Ghoul, behielt aber seine magischen Kräfte. Er versetzte die komplette Kavetta-Steppe in Angst und Schrecken und vertrieb alle dort wohnenden. Einzig die Sonaverez-Indianer, die sich seiner zu wehren wußte und es genoss, in einem von Weißen freien Gebiet zu wohnen, blieben.

Jahre später sind Ghoul und Indianerstamm immer noch dort. Da sonst niemand in der Steppe wohnt, ist der Ghoul inzwischen sehr, sehr hungrig. Just in diesem Moment ist ein Treck gläubiger Davider aus den Weiten der Prärie unterwegs in den Osten. Ihre Ladung besteht aus etwa 50 Leichen; ihr Glaube gebietet es ihnen, diese erst in ihre Haupthalle zu bringen, damit sie dort von einem Hohepriester ihres Ordens eingesegnet und danach auf einem eigens dafür hergerichteten Friedhof beigesetzt werden können. Bei diesem frommen Unternehmen müssen sie leider auch durch die besagte Steppe – zur großen Begeisterung des Ghouls Arichez; voller Begeisterung ruft der die Leichen eine nach der anderen zu sich. Bedauerlicher Weise bringen die Zombies auf ihrem Weg zu ihm alles um, was ihnen in den Weg gerät.

Die ganze Angelegenheit erregt verständlicher Weise den Ärger der

Indianer; Nachdem der Ghoul sich bereits eine Woche sattgefressen und den Stamm geschadet hat, fällt dieser über die bedauernswerten Davider her und massakriert sie alle.

## 1.2 Die Spielercharaktere

Die Spielercharaktere werden am Anfang des Szenarios durch die Davider angeheuert, um den Treck zu beschützen. Entsprechend sollte die Charakterauswahl auch aussehen. Ihre Aufgabe ist es, den Indianer-Stamm ruhig zu stellen und den Ghoul aufzuspüren. Dabei stellt sich das Problem, daß zumindest der Medizinmann des Stammes die Präsenz des Ghoules gar nicht so verkehrt findet...

## 1.3 Erfolg oder Mißerfolg

Falls die Charaktere den Treck auf irgend eine Weise wohlbehütet aus dem Schlamassel hohlen, bringt ihnen das 1W3 Punkte geistige Stabilität. Das Vernichten des Ghoules ist weitere 1W6 Punkte wert. Falls der Treck vernichtet wird, die Charaktere aber davon kommen, verlieren sie jeder 1W10 Punkte.

## 1.4 Einst im wilden Westen...

Das ganze Debakel beginnt in einer kleinen Stadt, irgend wo im wilden Westen. Aus irgend einem Grund befinden sich alle Charaktere im Saloon — was keineswegs ungewöhnlich ist, denn was soll ein Revolverheld, ein Cowboy oder ein Kopfgeldjäger denn anderes tun als sich eben dort herumtreiben? Vielleicht läßt sich ja eine kleine Schlägerrei anzetteln, um sie schon einmal zusammen zu bringen. Werte für potentielle Gegner finden sich in 1.7, S. 10.

### 1.4.1 Der Beginn

Irgend wann erscheint der Treckführer Martin Howlers mit einigen seiner Gefährten im Saloon. Unter anderem begleiten ihn drei von den Totenwächtern, was ihm die Aufmerksamkeit der meisten Saloon-Besucher sichert. Nachdem er einen Whisky getrunken hat, erhebt er die Stimme und ruft laut: „Gibt es in diesem schäbigen Nest ein paar anständige Männer, die bereit sind, unseren Treck durch die Kavetta-Steppe zu führen?“ Die meisten Besucher, die zu Anfang interessiert aufgesehen haben, gehen daraufhin sehr schnell ihren bisherigen Beschäftigungen nach. Dies ist nun die ideale Gelegenheit, sich als wahrer Held zu zeigen und sich diesen wagemutigen Männern anzuschließen!

### 1.4.2 Informationen

Da vielleicht der eine oder andere Held doch aus diesem Nest kommt, kann er über die folgenden Informationen verfügen, wobei sie sehr genau überlegen sollten, welche davon er tatsächlich hat:

- Die Kavetta-Steppe hat einen ausgesprochen schlechten Ruf, selbst unter Indianern. Irgend etwas Böses soll es dort geben, doch was es ist, weiß keiner so genau.

- Nichts desto trotz gibt es einen kleinen Indianer-Stamm, der es dort aushällt.

- Die Sonaverez haben es sich in diesem Gebiet gemütlich gemacht, weil die Bleichgesichter es dort nicht besonders lange aushalten. Sie gelten als friedlich, solange sie in Ruhe gelassen werden.

- Die Sonaverez sind ein Unterstamm der Siox-Indinaer. Selbst die Siox befinden, der Stamm sei etwas eigenartig.

### 1.4.3 Die Abmachung

Sollten sich die Helden bereit finden, den Treck zu begleiten (und davon gehen wir aus, denn es sind *Helden*!), ist Martin überglücklich. Bislang hat er, wie er sagt, nur Feiglinge gefunden. Er betont immer wieder, wie froh seine Leute sein werden, eine zusätzliche Bedeckung erfahrener Westmänner dabei zu haben, und wie wichtig es sei, daß die Ladung unbeschadet ankäme. Erst auf intensive Nachfragen wird er bekannt geben, daß es sich bei letzterer um etwa 50 Leichen handelt. . .

Die Abmachung, die er mit den Helden trifft, besagt, daß sie den Treck beschützen, gelegendlich auf die Jagd gehen und sich bei Bedarf anderweitig nützlich machen und dafür pro Tag $4,50 und bei Ankunft in der nächsten größeren Stadt nochmals $150 erhalten. Angesichts des schlechten Rufes der Steppe ein durchaus realistischer Preis. Für die Dauer des Auftrages können sie auf einem der Wagen mitfahren oder sich Pferde leihen, so sie selbst keine besitzen. Für Waffen und Munition müssen sie allerdings selbst sorgen.

## 1.5 Die Akteure

Wärend des Szenarios müssen sich die Charaktere mit einigen anderen Gestalten herumärgern; abgesehen von Monstern und Banditen-Statisten, die einfach universell eingesetzt werden können und an der entsprechenden Stelle der Handlung aufgelistet wurden, sind das die Davider, der Stamm der Sonaverez-Indinaer und der Ghoul Arichez.

### 1.5.1 Der Treck der Davider

Diese etwas obskure Sekte hat sich aus den Mormonen, den Christen und irgend welchen vermutlich ägyptischen Einflüssen entwickelt. Es gibt bei ihnen keine Kleiderordnung, und sie leben in Monogamie. Gewalt ist ihnen zu wieder. Keiner von ihnen käme auf den Gedanken, eine Waffe zu tragen. Eine Ausnahme bilden die sogenannten Patches und die Totenwächter. Mit Patch wird jemand bezeichnet, der erst später zu den Davidern gefunden hat und nun für sie Geschäfte mit Nicht-Davidern abschließt. Da die Davider ansich zwar sehr friedliebend sind, aber durchaus wissen, daß ihre Religion nicht von allen Bewohnern des Westens wohlwollend betrachtet wird, erlauben sie diesen Leuten in äußerster Notwehr den Einsatz von Gewalt.

Ein weiterer, sehr wichtiger Punkt ist der Totenkult. Ein Verstorbener kann nur nach der Einsegnung durch einen Priester zur Ruhe gebettet werden. Ist der Verstorbene durch ein Unglück gestorben, sieht die Sache anders aus: Er muß zu einem Hohepriester des Ordens gebracht werden, um in einem der Ordenshäuser in einem komplexen Ritual gereinigt und beigesetzt zu werden. Da das Seelenheil der Toten einen sehr großen Stellenwert einnimmt, gibt es die sogenannten Totenwächter. Diese werden eingesetzt, um die Körper der Verstorbenen notfalls mit ihrem Leben zu schützen.

Da es vor etwa zwei Monaten zu einem Bergwerksunglück in ihrem Dorf gekommen ist, sind jetzt praktisch alle verbleibenden Enwohner mit ihren Leichen auf den Weg nach Boston, wo eine ihrer Haupthallen steht.

**Treckführer Martin Howler:** Martin Howler, seines Zeichens der Patch des Zuges, ist etwa 30 Jahre alt. Er ist etwa 1,70 Meter groß, hat dunkelgrüne Augen, rotblonde Haare und einen Stoppelbart. Bevor der zu den Davidern kam, war er in seiner Stadt ein gefürchteter Pistolero, und schnell ist er immer noch. Er setzt diese Fertigkeit jedoch nur im äußersten Notfall ein, um seinen Treck zu schützen. Sein gesamtes Handeln ist davon bestimmt, die Davider in die nächste Stadt zu geleiten. Dem zur Folge ist er den Charakteren gegenüber sehr freundlich — immerhin unterstützen sie ihn bei seiner Aufgabe. Sollte jedoch einer von ihnen sich daneben benehmen, kann das schnell zu üblen Folgen führen!

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **ST** | 12 | **KO** | 13 | **GR** | 14 | **IN** | 15 | **MA** | 12 |
| **GE** | 15 | **ER** | 14 | **BI** | 10 | **gS** | 60 | **TP** | 13 |

*Fertigkeiten:* Astronomie 30%, Ausweichen 80%, Erste Hilfe 70%, Indianisch (Apachen) 20%, Faust 85%, Gewehr 70%, Kreditwürdigkeit 70%, Messer 75%, Pistole 80%, Reiten 90%, Schnellziehen 75%, Wagenfahren 60%

Der Mann trägt ein großes Bowie-Messer und zwei Pistolen am Gürtel. Über dem Rücken hat er eine Winchester.

**Die restlichen Reisenden:** Die restlichen Davider sind nicht anders, als andere Menschen, die auf Trecks gehen: einige sind freundlich, andere sind eher eigenbrödlerisch, manche der jungen Mädchen machen den Helden schöne Augen und einige der Bengel würden sich am liebsten mit ihnen duellieren. Die Erwachsenen leben natürlich alle nach den Grundsätzen der Sekte, das bedeutet, sie sind nett, freundlich und hilfsbereit. Dies sind typische Werte:

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **ST** | 10 | **KO** | 11 | **GR** | 12 | **IN** | 13 | **MA** | 11 |
| **GE** | 12 | **ER** | 13 | **BI** | 10 | **gS** | 55 | **TP** | 11 |

*Fertigkeiten:* Erste Hilfe 50%, Faust 45%, Gewehr 40%, Kreditwürdigkeit 30%, Reiten 30%, Wagenfahren 20%[1]

**Die Totenwächter:** Bei dieser zehn Mann starken Truppe handelt es sich um ausgesprochen kräftige Kerle. Sie tragen alle blaugefärbte Hosen, graue Hemden, blaue Westen mit roten Zierstreifen und einen blauen Umhang mit roter Innenseite — ein Aufzug, der im Westen für Aufsehen sorgt! Ihre Bewaffnung besteht aus je einem gezacktem Säbel, einem ausgesprochen unfreundlich aussehendem Messer und einem Gewehr.

Ihre Haltung ist die von religiösen Fanatikern: Sie bringen die Toten zu ihrem Bestimmungsort, alles andere ist nicht von Interesse. Sie

[1] Die Fahrer haben natürlich mehr, da gelten 40%

lassen es nicht zu, daß sich andere als die Angehörigen der Verstorbenen den Leichen nähern.

Der Anführer ist der etwa 50 Jahre alte Jim Sounders. Er ist so etwas wie ein Priester und hällt auch die Gottesdienste des Trecks ab. Er hat graue Haare, grüne Augen, ist etwas hager und gute 1,80 Meter groß. Im Folgenden seine Werte:

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **ST** | 10 | **KO** | 15 | **GR** | 11 | **IN** | 15 | **MA** | 16 |
| **GE** | 14 | **ER** | 15 | **BI** | 12 | **gS** | 80 | **TP** | 13 |

*Fertigkeiten:* Bibliotheksbenutzung 50%, Faust 65%, Gewehr 60%, Latein 40%, Medizin 40%, Messer 80%, Okkultismus (christlich) 30%, Pistole 50%, Psychologie 40%, Reiten 40%, Überzeugen 90%

Seine Gefolgsleute sind alle zwischen 20 und 30 Jahren. Sie wurden für den Kampf ausgebildet; da es bei den Davidern jedoch niemanden gibt, der sich sonderlich gut damit auskennt, will das nicht ebsonders viel heißen...

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **ST** | 14 | **KO** | 13 | **GR** | 14 | **IN** | 12 | **MA** | 13 |
| **GE** | 14 | **ER** | 13 | **BI** | 10 | **gS** | 70 | **TP** | 13 |

*Fertigkeiten:* Faust 80%, Gewehr 60%, Messer 40%, Okkultismus (christlich) 10%, Pistole 55%, Reiten 80%, Säbel 50%

### 1.5.2 Der Stamm der Sonaverez-Indianer

Bei diesem Stamm handelt es sich um eine Abart der Siox-Indianer. Er kam vor etwa vier Jahren hierher, nachdem sich die Furcht der Weißen vor der Steppe herumgesprochen hatte. In den alten Legenden des Stammes ist von einem alten Bösen die Rede, welches sich von den Resten erschlagener Krieger ernährt. Daher kam der Medizinmann des Stammes, Sprechende Tatze, auf den Gedanekn, alle Toten einfach zu verbrennen.

Hatte der Ghoul zunächst noch leichtes Spiel, gingen ihm schon bald die Vorräte aus; nicht nur, daß die Indianer ihre Toten verbrannten, sie sorgten auch dafür, daß Fremde der Steppe fern blieben.

Die wichtigsten Personen in diesem Lager sind der Häuptling *Fliegendes Beil* und sein Medizinmann *Sprechende Tatze*.

**Häuptling Fliegendes Beil:** Der Häuptling ist eine imposante Figur: Er ist etwa 1,75 Meter groß, ausgesprochen Muskelbepackt, vieleicht 35 Jahre alt und dunkelhaarig. Im Nahkampf ist er ein gefährlicher Gegner, doch seine eigentliche Spezialität ist das Werfen des Tommerhawkes. Daher stammt auch sein Name.

Der Häuptling mag keine Weißen. Er wird alles in seiner Macht stehende tun, um die Eindringlinge loß zu werden. Falls alles nichts hilft, befielt er seinen Kriegern den Angriff.

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **ST** | 16 | **KO** | 16 | **GR** | 14 | **IN** | 13 | **MA** | 14 |
| **GE** | 17 | **ER** | 14 | **BI** | 5 | **gS** | 70 | **TP** | 15 |

*Fertigkeiten:* Ausweichen 80%, Bogen 80%, Englisch 20%, Fährtenlesen 90%, Faust 80%, Messer 80%, Reiten 85%, Schnellziehen 100%, Speer 75%, Tommerhawk 90%, Werfen 110%

Das Wurfbeil des Häuptlings richtet 1W6+1W4+2 an Schaden an, geworfen wird der W4 halbiert. Der Wurfspeer verursacht im Nahkampf 1W6+1, geworfen 1W8 Punkte Schaden.

**Medizinmann Sprechende Tatze:** Der kleinwüchsige, vieleicht 60 Jahre alte Mann mit den weißen Haaren hüllt sich stets in ein Bärenfell. Er spricht sehr leise. Nach dem Häuptling ist er die wichtigste Person im Lager. Er war es, der sich an die Legenden seiner Vorfahren erinnerte, und er kam auf die Idee, die Leichen zu verbrennen. Ebenso wie seine Stammesgenossen mag er keine Weißen; er vertritt die Ansicht, daß es nur von Nutzem sein könne, die ungebetenen Gäste loß zu werden. Falls er erfährt, daß die Charaktere gedenken, den Ghoul zu töten, wird er versuchen, sie daran zu hindern; ihm ist klar, daß es ohne den Ghoul nur eine Frage der Zeit ist, bis die verhaßten Bleichgesichter auch die Steppe heimsuchen.

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **ST** | 10 | **KO** | 12 | **GR** | 10 | **IN** | 16 | **MA** | 17 |
| **GE** | 13 | **ER** | 14 | **BI** | 10 | **gS** | 75 | **TP** | 11 |

*Fertigkeiten:* Astronomie 80%, Ausweichen 60%, Englisch 40%, Erste Hilfe 80%, Geschichtskunde 40%, Medizin 80%, Messer 60%, Okkultismus (Stamm) 90%, Reiten 70%, Tommerhawk 60%
*Zauber:* Das Pulver der Reinheit (siehe A.1, S. 37)

**Sonstige Stammesmitglieder:** Die restlichen Indianer sind…, na ja, halt die Indianer-Statisten, die in allen Western hinlänglich vorkommen und mit Gebrüll tolle Angriffe reiten und von den heldenhaften Helden von ihren Pferden geschossen werden…

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **ST** | 14 | **KO** | 14 | **GR** | 13 | **IN** | 13 | **MA** | 13 |
| **GE** | 15 | **ER** | 13 | **BI** | 5 | **gS** | 65 | **TP** | 13 |

*Fertigkeiten:* Ausweichen 80%, Bogen 70%, Fährtenlesen 80%, Faust 70%, Messer 70%, Reiten 80%, Speer 60%, Tommerhawk 70%, Werfen 70%

Natürlich gibt es auch hier Unterschiede — Scouts sind vermutlich bessere Fährtenleser, aber für ihren Verwendungszweck reicht diese „Uniformierung“ aus.

### 1.5.3 Der Ghoul Arichez

Vor vielen Jahren war Arichez der Medizinmann eines kleinen Indianerstammes. Als die weiße Bedrohung näher rückte, rief er seine alten Götter an und wurde von Nyarlathothep selbst erhört. Mit diesem schloß er einen Handl ab: Sein Stamm würde niemals sterben und so viele Weiße, wie ihnen möglich wäre, vertilgen. In der selben Nacht mutierte Arichez zum Ghoul, erschlug seine Stammesmitglieder und verspeiste sie; so lebt der Stamm praktisch in ihm weiter, und er selbst vertilgte in den folgenden Jahren tatsächlich eine ganze Reihe von Weißen.

Mit der Zeit wurde Arichez immer stärker, seine bereits zu Schamanenzeiten beachtlichen Zauber gewannen an Reichweite und Stärke. Es gelang ihm in kürzester Zeit, die Steppe in einen ausgesprochen schlechten Ruf zu bringen. Dadurch wurde jedoch seine Narungszufuhr unterbrochen. Aufgrund seines Paktes mit Nyarlathothep stirbt er dadurch nicht; er wird lediglich schwächer.

Dann kamen irgend wann die Sonaverez-Indianer. Leider hatten die aus Überlieferungen erfahren, daß in der Steppe ein *Böser Geist, der seine Stärke aus den Leibern der Verstorbenen zieht* wohnt. Daher verbrannten sie ihre Toten.

Ein normaldenkender Mensch kann sich die Freude des Ghoules sicher nicht vorstellen, als er einen Treck mit 50 Leichen bemerkte! Arichez Plan sieht nun vor, die Leichen nach und nach mit dem *Gesang des Ghoules* (siehe A.2, S. 37) zu sich zu rufen. Durch das Verspeisen gewinnt er jeweils 1W4 Magiepunkte.

Durch diese Stärkung beginnt er, langsam die Kontrolle über die in der Steppe lebenden Tiere an sich zu reißen. Außerdem ruft er Byakees und ähnliches Mythos-Zeug, um für Ablenkung zu sorgen.

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **ST** | 20 | **KO** | 12 | **GR** | 12 | **IN** | 13 | **MP** | 5* |
| **GE** | 12 | **ER** | 4 | **BI** | 5 | **gS** | 0 | **TP** | 12 |

* Wird durch die Leichen mehr, siehe A.2, S. 37

*Fertigkeiten:* Graben 80%, Klaue 40%, Verborgenes erkennen 60%, Verstekken 60%, Schleichen 80%

*Zauber:* Befehle Tieren [16, S. 225], Furchtbarer Fluch des Azathoth [16, S. 232], Gesang des Ghoules (siehe A.2, S. 37), Rufe / Binde Byakee / Hunting Horror [16, S. 244f]

Der Ghoul richtet mit seinen Klauen 1W6+1W4 Punkte Schaden an. Feuer- und Projektilwaffen haben abgerundet-halbe Wirkung gegen ihn. Es kostet 0/1W6 Punkte geistige Stabilität, ihn zu sehen.

## 1.6 Der Westen ist weit. . .

. . . doch nur ein kleiner Teil wird in diesem Szenario benötigt; die Handlung beschränkt sich auf den Treck selbst, die Steppe, das darin befindliche Indinaerlager und die Höhle des Ghoules.

### 1.6.1 Der Treck

Der Treck besteht aus etwa 40 Wagen. Von diesen sind 30 ganz gewöhnliche Zeltwagen, doch zehn von ihnen sind mit dunkelblauen Planen bespannt. Davon abgesehen scheint es sich auf den ersten Blick um einen ganz gewöhnlichen Treck zu handeln. Erst näheres Hinsehen offenbarrt ein paar Unregelmäßigkeiten:

Wie jeder erfahrene Westmann weiß, bestehen Familien innerhalb eines Trecks meistens aus einer Frau, einem Mann, zwei Kindern und eventuell den Großeltern. In diesem Fall scheint der Mann jedoch sehr häufig zu fehlen, und der älteste Sohn oder der Großvater hällt die Zügel.

### 1.6.2 Die Kavetta-Steppe

Das Gebiet, welches mit diesem Namen umschrieben wird, besteht größtenteils tatsächlich aus Steppe. Kleine Büsche und Bäume so wie jede Menge Steppengraß bestimmen die Landschaft. Im Osten wir das Gebiet durch ein Gebirge eingegrenzt, der Westen grenzt an das Jagdgebiet der *ausgesprochen* unfreundlichen Siox-Indianer. Die Durchquerung geschieht von Süden nach Norden und dauert normaler Weise etwa fünf Tage. bevor die Steppe erreicht wird, müssen zunächst etwa vier Tage normalen Weges bewältigt werden.

Neben dieser eintönigen Landschaft finden sich verstreut einige Felsbrocken und mehrere kleine Wäldchen. In einem dieser Wäldchen hat der Indianerstamm sein Lager aufgeschlagen, etwa 10 Meilen weiter der Goul.

### 1.6.3 Das Lager der Sonaverez-Indianer

Das Lager der Indianer besteht aus kleinen Lehmhütten und unter Einbeziehung der Bäume errichteten Tierfellzelten. In der Mitte steht der unverzichtliche Materpfahl, etwa 100 Meter entfernt findet sich eine verbrannte Fläche. Hier entledigen sich die Sonaverez ihrer Toten.

### 1.6.4 Die Höhle des Ghouls

Arichez wohnt in einer kleinen Höhle, etwa in der Mitte der Steppe. Die Höhle ist (für Menschen. . . ) nicht besonders wohnlich; überal liegen Knochen, in der Mitte findet sich eine Feuerstelle. (Die braucht er nicht zum kochen, sondern für seine Zauber.) Die einfachste Methode, den Ghoul loß zu werden, besteht darin, eine Stange Dynamit oder ähnliches in die Höhle zu werfen.

## 1.7 Geschehnisse

Noch bevor der Treck die Steppe erreicht, wird er von etwa 20 Strauchdieben überfallen. Die dachten sich, daß das Verschwinden des Trecks nicht weiter auffallen dürfte – er verschwindet ja sowieso in das verfluchte Gebiet. Wenn Sie wollen, können ja ein paar Gestalten aus dem Saloon (siehe 1.4, S. 2) dabei sein lassen, mit denen die Charaktere sich bereits angelegt haben. Auf jeden Fall sollte das nicht zu schwer sein. Sobald mehr als die Hälfte der Banditen erledigt ist, sucht der Rest das Weite.

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **ST** | 13 | **KO** | 13 | **GR** | 13 | **IN** | 12 | **MA** | 11 |
| **GE** | 14 | **ER** | 11 | **BI** | 6 | **gS** | 55 | **TP** | 13 |

*Fertigkeiten:* Faust 80%, Messer 60%, Pistole 60%, Reiten 60%

Die Totenwächter mischen sich nicht in den Kampf ein; sie schützen die Leichen. Zu etwas anderem sind sie nicht zu gebrauchen!

Sobald der Treck die Steppe erreicht hat, bekommen das verschiedene Parteien mit. Die Indianer zum Beispiel, die sich jedoch der Hoffnung hingeben, die Bleichgesichter schnell wieder verschwinden zu sehen. Und der Ghoul. Der sendet als erstes seine Späher aus – und kann sein Glück kaum fassen, gleich so viele Leichen frei Haus geliefert zu bekommen. Um die Übersichtlichkeit zu herhöhen, wurden die Ereignisse nach Tagen und Nächten geordnet aufgeführt.

**1. Tag** Die Steppe wird erreicht. Es bleibt alles friedlich. Gegen Abend wird der Treck von einem Kundschafter der Sonaverez entdeckt. Der erstattet gleich seinem Häubtling bericht.

**1. Nacht** Die Indianer observieren den Treck, achten jedoch darauf, nicht entdeckt zu werden. Der Ghoul wittert frische Leichen und verläßt die Steppe, um sich an den Wegelagerern gütlich zu tun. Das führt dazu, daß seine Magiepunktzahl je nach Getöteten ansteigt.

**2. Tag** Müde, aber mit sich zufrieden, schleppt sich Arichez zurück. Die Indianer bemerken davon nichts, da sie einige Warnungen aus Tierknochen aufstellen, wohl in der Hoffnung, den Treck damit zu verscheuchen. Ein besonders wagemutiger Trupp versucht, mit fünf Indianern einen der Begleiter zu fangen. Sollte das wiedererwartend gelingen, landet der am Marterpfahl.

**2. Nacht** Arichez stimmt seinen *Gesang des Ghoules* an. Da Zeitgleich die Indianer einen Angriff starten (nichts wildes, es soll die Eindringlinge nur verscheuchen!) oder die Helden gerade ihren Kammeraden befreien, bemerkt niemand, daß eine der Leichen aufsteht, einen der Totenwächter erschlägt und sich von Dannen macht. Die Totenwächter lösen kurze Zeit später Alarm aus.

**3. Tag** Der Ghoul, nun wiederum gestärkt, bewirkt erst einmal einen Angriff auf das Indianerlager durch einige Bären; er kann es gar nicht erwarten, es diesen Futterneidern heimzuzahlen. Die Indianer geben den Bleichgesichtern die Schuld und bereiten sich auf einen Angriff für den nächsten Tag vor. Einige von ihnen reiten loß und heben Fallen auf dem Weg aus.

**3. Nacht** Erneut bewirkt der Ghoul seinen Zauber. Dieses mal wird die Leiche von einem der Totenwächter bemerkt. Der arme Kerl ist mit der Situation vollkommen überfordert und weiß nicht, was er tun soll. Die Leiche erschlägt ihn und verschwindet in der Dunkelheit. Falls einige der Charaktere ihr folgen wollen, wird ihnen abgeraten; das sei wegen der Indianer zu gefährlich.

**4. Tag** Die Indianer greifen den Treck an. Daraus läßt sich sicher eine Menge machen; einige der Davider könnten gefangen werden, es müssen Pläne für den Durchbruch gemacht werden, nun, es sollte die Charaktere bis gegen Abend beschäftigen. Zeitgleich versucht der Medizinmann einen Zauber gegen das erwachte Böse. Dieser überlieferte Zauber wirkt auch und hindert Arichez daran, dem Lager weiteren Schaden zuzufügen (s. A.1, S. 37).

**4. Nacht** Erneut schlägt der Ghoul zu. Dieses mal ruft er zwei oder drei Byakees herbei, um die Charaktere abzulenken, wärend sich eine weitere Leiche von dannen macht.

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **ST** | 19 | **KO** | 11 | **GR** | 17 | **IN** | 11 | **Klaue** | 35% | 2W6 |
| **GE** | 14 | **MA** | 10 | **TP** | 15 | **RS** | 2 | **Biß** | 35% | 1W6+S |

Es kostet 1/1W6 Punkte geistige Stabilität, dieses Wesen zu sehen. Falls ein Byakee ein Opfer gebissen hat, saugt er pro Runde 1W6 Punkte Stärke bis zu dessen Tod.

Außerdem hat Arichez einen *Hetzenden Schrecken* gerufen. Der dringt in das Lager der Indianer ein, greift sich den Medizinmann und fliegt mit ihm ins All. Die Eißüberzogene Leiche kracht dann später zurück ins Lager (oder – falls die Charaktere noch nicht genug haben – in die Mitte des Trecks). Da die Charaktere das Biest nicht zu sehen bekommen und Arichez auch nur einen pro Monat beschwören kann, sind keine Werte erforderlich.

**5. Tag** Der Häuptling ist ausgesprochen verärgert und kesselt mit seinen Männern den Treck ein. Alle Davider (und Helden) werden bis zum Abend niedergemetzelt, die Leichen verbrannt.

**5. Nacht** Als der Ghoul kommt, ist er entäuscht, weil die Leichen weg sind.

Es gibt verschiedene Lösungen, die Situation beizulegen. Eine Zusammenarbeit mit den Indianern ist zwar schwierig, aber nicht unmöglich. Im Zweifelsfalle reicht es sicherlich aus, den Häuptling in einem ehrlichen Zweikampf zu besiegen – zumindest die Passage durch die Steppe sollte damit gesichert sein.

# Kapitel 2

# Zwei Tage im Sommer

Dieses *Call of Cthulhu*-Szenario spielt in Deutschland, genauer gesagt im Bremen des Jahres 1923. Die Spielerzahl sollte auf fünf begrenzt sein.

## 2.1 Das Szenario

In diesem Abenteuer geht es um Leichen im Keller; dieses ist sowohl im übertragenem als auch im wörtlichen Sinne zu verstehen:

Im Jahre 1922 stößt der Bremer Okkultist David Henkelfried im Keller seines frisch geerbten Hauses auf die Überreste von fünf atlantischen Magiern. Zu seiner großen Überraschung stellt er fest, daß ihre Körper tot, ihre Geister jedoch lebendig sind. Aufgrund seiner Studien zum Thema Telepathie gelingt es ihm, mit ihnen Kontakt auf zu nehmen. Im Austausch gegen uraltes Wissen und Macht bietet er an, ihnen den Körpertausch mit hochrangigen Mitgliedern der Gesellschaft zu ermöglichen. Kandidaten in ausreichend hohen Positionen mit genügend dunklen Punkten in ihrer vergangenheit sind schnell gefunden, und so bereitet er das Ritual vor.

Da hierfür zwei Tage Zeit und eine Menge menschliches Material benötigt werden, veranstaltet der findige Okkultist an einem Juni-Wochenende eine zweitägige Orgie. Hier hat er – neben den durch Erpressung herzitierten Opfern – Personen eingeladen, von denen ihm bekannt ist, daß sie Orgien und okkulten Messen nicht abgeneigt sind. (In den 20er Jahren des letzten Jahrhunderts ist das kein Problem – der Okkultismus ist in der Oberschicht durchaus salongfähig.) Im Laufe der folgenden zwei Tage nutzt er die arglos Feiernden, um die erforderlichen Rituale durch zu führen. Dadurch wechseln die Geister ihre Besitzer.

## 2.2 Die Spielercharaktere

Auch die Spieler sind bei dieser Orgie anwesend. Durch Zufall bemekren sie, dass einige der Gäste nicht freiwillig anwesend sind. In Folge ist es ihre Aufgabe, heraus zu finden, um was es bei der Veranstaltung tatsächlich geht, und das Ritual zu verhindern.

Als Charakter kommt jeder im Grundregelwerk behandelte Beruf und jede Nationalität in Frage, solange der Charakter sich auf Deutsch verständigen kann (und – natürlich – zum Zeitpunkt des Szenarios aus irgend einem plausiblen Grund in Deutschland ist). Weiter müssen alle Charaktere entweder als Gäste Frage kommen, oder jemanden kennen, über den sie dorthin kommen (möglichst einen anderen Spielercharakter). Alternativ könnten auch die Opfer mit Spielern besetzt werden.

## 2.3 Erfolg und Mißerfolg

Das Zeil des Szenarios ist es natürlich, das Ritual zu verhindern. Wenn das den Charakteren gelingt (und ihnen klar ist, was sie da verhindert haben), gewinnen sie 1W10 Punkte geistige Stabilität zurück.

Falls alle Magier in unsere Zeit kommen, werden sie innerhalb der nächsten zwei Jahre aus Bremen eine Stadt des Schreckens machen. Aufgrund ihrer enormen magischen Kräfte dürfte es so gut wie unmöglich sein, sie mit herkömmlichen Mitteln aufzuhalten. Somit ist Deutschland um einen Stadtstaat (Staatsform: Magokratie) reicher. Charaktere, die das überleben, verlieren ob der Kenntnis, daß sie das ganze hätten verhindern können, 1W10+2 Punkte geistiger Stabilität.

## 2.4 Wie alles beginnt

Für die Spieler beginnt es damit, daß am 4. Juni ihnen oder einem ihrer Bekannten eine Einladung (fünf Einladungen zum Ausschneiden finden sich am Ande des Abenteuers) zugestellt wird. Besonders interessant dürfte die Rückseite sein, auf der einige der geladenen Gäste aufgefürht sind. Da die Orgie erst eine Woche später stattfindet, haben die Spieler-Charaktere genügend Zeit, Informationen diese Gäste und den Veranstalter zu sammeln. Folgendes können sie dabei herausfinden:

**Markus Hertenfeld:** Hochschulangehörige können wissen, daß Markus Mathematik studiert. Kenner der okkulten Szene kennen ihn als Mitglied verschiedener Zirkel.

**Hanna Kusang:** Kenner der okkuklten Szene wissen, daß dieses Medium erst vor kurzem in Bremen erschienen ist. Es wird vermutet, daß ihre Eltern Asiaten sind.

**Bert Hollfried:** Gesellschaftlich aktiven Charakteren ist bekannt, daß Bert Hollfried ein bedeutender Wirtschaftskapitän in Bremen ist. Ihm gehören unter anderem die Hollfried-Werke, bei denen er etwa 1000 Arbeiter beschäftigt.

**Penelope Tharis:** Gesellschaftlich aktive Charaktere können wissen, daß diese Dame vor kurzem in den oberen gesellschaftlichen Kreisen erschienen und angeblich eine reiche, alleinstehende Witwe aus Griechenland ist.

**Rudolf Misken:** Kenner der okkulten Szene können Rudolf Misken als einen leicht für Zeremonien zu begeistern Schlosser kennen.

**Daria von Fürstenfeld:** Die Gräfin steht in dem Ruf, sich ihre Zeit häufig mit okkuklten Spielerein zu vertreiben.

**Fritz Domheim:** Hochschulangehörige können wissen, daß Fritz Domheim Medizin und Psychologie im höherem Semester studiert. Kenner der okkulten Szene kennen ihn als Mitglied verschiedener Zirkel.

**Maria Holsten:** Auch Maria ist Studentin, und zwar der Geschichte. Sie nimmt häufiger an Seancen teil.

**Frank von Mertzen:** Nur in den höchsten Kreisen ist bekannt, daß von Mertzen einer der reichsten Männer Deutschlands ist. Auch wenn keiner weiß, wie er dazu kam, steht seine Integrität außer Frage.

**Irene Hornich:** Kennern der okkulten Szene ist bekannt, daß Irene Hornich ein bekanntes Medium und eine angesehene Astronomin ist.

**Gustav Karajonow:** In der höheren Gesellschaft ist dieser Sohn eines reichen russischen Händlers erst seid Kurzem bekannt. Kenner der okkulten Szene wissen, daß er häufig Seancen besucht.

**Das Ehepaar von Weihenstein:** Irmintraut und Herbert von Weihenstein sind als reiche und angesehene Mitglieder der höheren Gesellschaft bekannt. Sie verfügen über große Stücke Land im Bremer Umland.

**Das Ehepaar von Ansimmen:** Karla und Friedrich von Ansimmen entstammen einer alten hamburger Landjunker-Familie. Bekannt sind sie wegen ihrer ausschweifenden Feste.

**Der Gastgeber – Daniel Henkelfried:** Charaktere mit mindestens 40% in Okkultismus wissen, daß er ein angesehener Okkultist ist, der unter anderem einige Bücher zum Thema Telepathie verfasste. Seid er vor etwa einem Jahr von seinem Vater, auch einem bekannten Okkultisten, ein Haus erbte, ist es still um ihn geworden.

## 2.5 Es treten auf…

Im Laufe der Feierlichkeit werden den Spielercharakteren eine ganze Reihe merkwürdiger Gestalten über den Weg laufen. Neben den diversen geladenen Okkultisten verschiedenster Strömungen sind das insbesondere die fünf Ehrengäste und der Gastgeber.

### 2.5.1 Daniel Henkelfried

Henkelfried ist etwa 1,80 Meter groß und ziemlich hager. Seine Haare sind dunkelbraun, seine Augen stahlgrau. Er trägt einen ockergelben Anzug.

Geboren wurde der Sohn des Okkultisten Martin L. Henkelfried im Jahre 1890 in Frankfurt (Main). Er besuchte auf Wunsch seiner Mutter, die ihn vor dem schlechten Einfluß des Vaters bewahren wollte, eine Privatschule in Bayern. Zum großen Ärger seiner Lehrer beschäftigte sich Daniel jedoch häufig mit schwarzer Magie. Das führte schließlich zu seinem Ausschluß. Etwa um diese Zeit verstarb auch seine Mutter.

Er lernte fortan bei Privatlehrern und seinem Vater. Später zog er nach Bremen, wo er unter anderem ein sehr beachtetes Buch über Telepathie verfaßte. Mit seinem Vater stand er in engem Kontakt.

Nach dessen Tod fand er im geerbten Haus die atlantischen Magier. Durch sie erfuhr er von einer Macht, welche die ihm bekannte Magie vollkommen überstieg. Des weiteren vermittelten sie ihm Kontakte zu einigen Magiern, welche diese Macht nutzen. Hieraus resultierte der bereits beschriebene Plan. Sollte er tatsächlich funktionieren, wird Daniel oberster Verwalter des atlantischen Protektorates Bremen werden.

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **ST** | 12 | **KO** | 16 | **GR** | 14 | **IN** | 17 | **MA** | 17 |
| **GE** | 14 | **ER** | 14 | **BI** | 19 | **gS** | 30 | **TP** | 15 |

*Fertigkeiten:* Astronomie 73%, Atlantisch 16%, Bibliotheksbenutzung 77%, Chemie 80%, Cthulhu-Mythos 30%, Deutsch 60%, Geschichtskenntnisse 60%, Latein 40 %, Okkultismus 90%

*Zauber:* Körpertausch, Telepathie, Kontakt zu Opfern des Wachen Schlafes

### 2.5.2 Die fünf atlantischen Magier

Obschon es sich bei ihnen um die eigentlichen Hauptpersonen handelt, läßt sich wenig über sie sagen. Alle fünf wurden nach dem Versuch, die Macht in Atlantis zu übernehmen, zur Strafe mit dem *Wachen Tod* belegt. Ihre Körper wurden von einem Fischkutter gefunden und zunächst nach Hamburg, später von M. Henkelfried nach Bremen gebracht; der Okkultist war sich ihrer Bedeutung zwar bewußt, konnte ihr Rätsel jedoch nicht lösen. Schließlich gelang es seinem Sohn, Kontakt herzustellen. Ihr Aussehen entspricht dem von fünf uralten, vermoderten Leichen. Der Anblick kostet 1/1W4+1 Punkte gS.

Die fünf gedenken, Daniel Henkelfried tatsächlich als ihren Stadthalter zu verwenden und Bremen in eine gigantische Kultstätte umzuwandeln. Mit Hilfe der ihnen dann zu Gebote stehenden Macht gedenken sie, sich so viel von der Welt wir möglich Untertan zu machen.

### 2.5.3 Okkultisten

Bei den geladenen Gästen handelt es sich – abgesehen von den fünf Ehrengästen und einer gewissen Sulaika – ausschließlich um Vertreter der okkulten Szene. Sollten Sie in ihrer Runde bereits den einen oder anderen deutschen Okkultisten eingeführt haben, fühlen Sie sich frei, ihn auftauchen zu lassen. . .

Alle Gäste unterhalten sich angeregt über diverse Themen (eta die Magei der Goethis, Schlangenmagie, Channeling. . . ), viele sind auch eifrig dabei, das eine oder andere okkulte Ritual durchzuführen. Von diesen ist allerdings keines weiter Bedeutungsvoll. Improvisieren Sie einfach eine bunte Mischung aus Orgie, schwarzer Messe und einer ignoranten Schulklasse! Als typsiches Beispiel mag die Versammlung aus Neil Gaimans *Sandman Midnight Theater* [6] dienen.

### 2.5.4 Bert Hollfried

Hollfried ist ein kleingewachsener, älterer Herr. Er hat einen weißgrauen Haarkranz. Seine wäßrig-blauen Augen liegen hinter einer Brille. Er trägt einen dezent-grauen Anzug von einer Schlichtheit, die sich die Meisten Menschen nicht leisten können. Ein blütenweißes Taschentuch lugt stets aus seiner Brusttasche. Er ist immer höflich und spricht ein wenig leise.

Als Gebieter über einen Großteil der Hollenfried-Werke kann er es sich leisten, großzügig zu sein: Für gewöhnlich entrichtet er große Spenden an diverse Gemeinnützige Vereinigungen. Die wenigsten wissen, daß er damit versucht, seine früheren Fehler auszugleichen:

In seiner Jugend diente der Sohn einer mittellosen Familie innerhalb einer Söldnereinheit im Kongo. Dort war er an mehreren Einsätzen beteiligt, die nicht mehr als die normalen Kriegsuntaten, sondern nur noch als Völkermord bezeichnet werden können. Da bei diesem Unterfangen auch sehr viele Europäer den Tod fanden, würden diese Taten selbst 1920 für Aufsehen sorgen. Sollte davon jemals etwas an die Öffendlichkeit dringen, würde sich die sogenannte bessere Gesellschaft (inklusive seiner Geschäftspartner) von ihm distanzieren.

Mit Okkultismus hat er überhaupt nichts zu tun. Hätte Henkelfried ihn nicht auf seine Vergangenheit hingewiesen, dann wäre er mit Sicherheit nicht erschienen. Allerdings kann er sich der Faszination dieser aus seiner Sicht morbiden Gesellschaft nicht verschließen.

Sollte er bei dieser Episode überleben, dann wird er vermutlich seine Vergangenheit offenbaren und in den Ruhestand treten.

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **ST** | 11 | **KO** | 12 | **GR** | 10 | **IN** | 17 | **MA** | 13 |
| **GE** | 14 | **ER** | 11 | **BI** | 18 | **gS** | 55 | **TP** | 12 |

*Fertigkeiten:* Buchführung 70%, Deutsch 80%, Französisch 60%, Kreditwürdigkeit 112%, Konzernführung 95%

### 2.5.5 Penelope Tharis

Die junge Frau hat lange, glatte, schwarze Haare und dunkelbraune Augen. Sie ist etwa 1,60 groß und ziemlich schlank. Meist trägt sie rote, fließende Gewänder, die für eine deutschen Frau zu offenherzig wären.

Penelope verfügt tatsächlichüber ein beträchtliches Vermögen, doch Griechin ist sie nicht. Tatsächlich begann sie ihre Kariere in München im horizontalen Gewerbe. Ihre Mutter, Dirne wie sie selbst, kam vielleicht tatsächlich aus Griechenland, doch wer kann das schon sagen?

Durch einen Beischlafdiebstahl gelangte Eva Pemmen (wie sie damals hieß) in den Besitz einer Konzertkarte. Dort lernte sie einen reichen Mann kennen, dem sie vorspielte, eine verarmte Adelige zu sein. Sie lebten etwa zwei Jahre in glücklicher Ehe, bis er dahinter kam, wo sie herstammte. Aus diesem Grund vergiftete sie ihn.

Sie wechselte ihre Identität und nahm das Vermögen mit. Als holländische Gräfing gelang es ihr, den selben Trick nochmals zu wiederholen. In dieser Rolle lernte sie auch Griechisch.

Diese Rolle sollte ihre endgültige sein. Doch dann trat Herr Henkelfried an sie heran.

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **ST** | 12 | **KO** | 15 | **GR** | 10 | **IN** | 12 | **MA** | 13 |
| **GE** | 15 | **ER** | 17 | **BI** | 13 | **gS** | 65 | **TP** | 13 |

*Fertigkeiten:* Deutsch 45%, Chemie 30%, Flöte 30%, Griechisch 32%, Kreditwürdigkeit 50%, Schöne Künste 70%

### 2.5.6 Frank von Mertzen

Von Mertzen ist klein, dick, blauäugig und rothaarig. Meistens trägt er die Kleidung eines Hafenarbeiters. Sein Auftreten ist stets jovial. Keiner würde in ihm einen der reichsten Männer Deutschlands vermuten, und doch ist sein Vermögen weit jeder Schätzung. Durch Spenden, bei denen sein Name nicht genannt werden sollte, gelang es ihm, sich innerhalb der höchsten Kreise den Ruf eines *dezenten Wohltäters* zu verschaffen.

Niemand käme auf den Gedanken, seinen Reichtum zu hinterfragen, und das ist auch gut so – das meiste Geld entstammt der Schmuggelei. Den Grundstock seines Vermögens legte er Anfangs dieses Jahrhunderts mit dem Schmuggel entführter deutscher Frauen in den Balkan.

Bis heute ist es ihm gelungen, diese Aktionen zu verschleiern oder alle Beteiligten aus dem Weg zu räumen. Um so erstaunter war er, als Herr Henkelfried ihm mitteilte, daß er über die Hintergründe informiert sei.

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **ST** | 11 | **KO** | 10 | **GR** | 15 | **IN** | 16 | **MA** | 10 |
| **GE** | 12 | **ER** | 13 | **BI** | 14 | **gS** | 50 | **TP** | 13 |

*Fertigkeiten:* Buchführung 60%, Deutsch 80%, , Kreditwürdigkeit 60%, Kroatisch 50%, Rhetorik 60%, Überreden 80%

### 2.5.7 Das Ehepaar von Weihenfeld

Die von Weihenfelds sind zwei Mitdreißiger. Beide sind etwa 1,60 Meter groß. Wärend Irmintraut filigran und ein wenig ausgedtrocknet erscheint, ist Herbert von massivem Körperbau. Beide haben dunkelblonde Haare. Irmintrauts Augen sind bernsteinfarbend, Herberts dagegen braun.

Die höhere Gesellschaft steht den beiden ein wenig zwiespältig gegenüber. Irmintraut ist überaus zänkisch, und Herbert duldet keine Ansichten neben den seinen. Auf der anderen Seite sind die beiden vollkommen unbestechlich und für ihren regen Kampf gegen Unzucht und Sittenverfall bekannt. Weiter sind die beiden auch in der Kirche sehr aktiv. Ihr alter Adelstitel und die große Menge Land in ihrem Besitz tragen ebenfalls zu ihrem Ansehen mit bei.

Pikanter Weise beschäftigen sich diese beiden in ihrer Freizeit mit sadistischen Spielen, zu welchen ihre Bediensteten herhalten müssen. Vor kurzem ist das junges Dienstmädchen Martina Hoops dabei gestorben.

Die Angst vor einer Enthüllung wog sogar schwerer als die vor der aus dem Besuch einer solchen Orgie resultierende Rufschädigung.

**Herbert Weihenfeld**

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **ST** | 12 | **KO** | 14 | **GR** | 14 | **IN** | 13 | **MA** | 13 |
| **GE** | 11 | **ER** | 10 | **BI** | 16 | **gS** | 65 | **TP** | 14 |

*Fertigkeiten:* Deutsch 57%, Kirchengeschichte 40%, Kreditwürdigkeit 70%, Latein 20%, Rechthaben[1] 80%, Reiten 50%, Rhetorik 45%, Überreden 47%

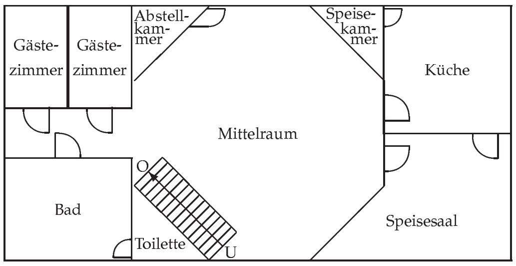
**Irmintraut Weihenfeld**

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **ST** | 14 | **KO** | 12 | **GR** | 10 | **IN** | 14 | **MA** | 14 |
| **GE** | 12 | **ER** | 12 | **BI** | 16 | **gS** | 70 | **TP** | 11 |

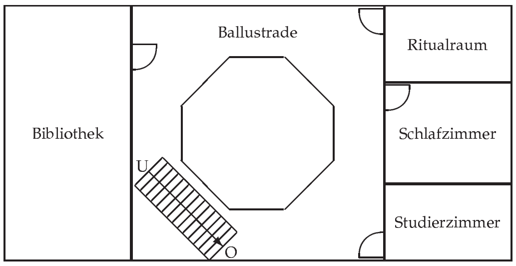
*Fertigkeiten:* Feilschen 70%, Deutsch 61%, , Kreditwürdigkeit 66%, Rhetorik 61%, Überreden 55%

## 2.6 Das Haus Daniel Henkelfrieds

Bei dem Haus handelt es sich um ein ziemlich großes Backsteinhaus. Es hat zwei Etagen und eine Grundfläche von $20 \times 10$ Metern. In der Mitte erhebt sich eine Kuppel.




Erdgeschoss




Obergeschoss

### 2.6.1 Die beiden Gästezimmer (Erdgeschoss)

Die Zimmer sind $2,5 \times 4$ Meter groß und enthalten lediglich je ein Etagenbett und einen Schrank. Sie sind mit einer einfachen Raufasertapete tapeziert.

### 2.6.2 Abstellkammer (Erdgeschoss)

Der Raum ist zur Zeit leer.

[1] so lange auf seinen Standpunkt beharren, bis der Gegner aufgibt. . .

### 2.6.3 Das Bad (Erdgeschoss)

Der Raum ist mit $5 \times 4$ Metern recht groß. Ein großes, in den grauen Marmorboden eingelassenes Becken mit mehreren Hähnen sowie einige Schränke mit Zubehör sind der einzige Inhalt. Auch die Wände sind mit Marmor (allerdings grünen) verkleidet.

### 2.6.4 Die Toilette (Erdgeschoss)

Ein gefließter Raum mit zwei wassergespülten Toilette und Waschbecken.

### 2.6.5 Der Mittelraum (Erdgeschoss)

Der Hauptraum der Veranstaltung liegt zentral in der Mitte des Hauses. Er ist achteckig und hat einen Durchmesser von 10 Metern. Die einzelnen sind jeweils etwas länger als 4 Meter.[2] Er geht über beide Stockwerke und wird von einer blauen Glaßkuppel überdacht. Im Nordosten führt eine Treppe in die erste Etage. Der Boden wird durch ein großes Pentagram verziert, in der Mitte steht ein Springbrunnen. Über den ganzen Raum sind Pflanzen, Tischchen und Stühle verteilt. An der Norseite wurde ein Altar errichtet.

Der Altar verfügt über ein ausgeklügeltes System von Trichtern und Röhren, der jede auf dem Altar vergossene Flüssigkeit in den unter diesem Raum liegenden Keller leitet. Außerdem ist er auf kaum wahrzunehmenden Schienen montiert – er läßt sich um etwa einen Meter verschieben und gibt so den Blick auf eine Falltür frei.

### 2.6.6 Die Küche (Erdgeschoss)

Die Küche ist $5 \times 5$ Meter groß und enthällt alles, was benötigt wird, um die Gäste dieser Feierlichkeit versorgen zu können. Daniel hat extra drei Köche angeheuert, die sich um die Zubereitung kümmern. Die Wände sind dunkelgrün gefließt.

### 2.6.7 Die Speisekammer (Erdgeschoss)

Ein kühler Raum, in dem alle möglichen Speisen lagern. Er ist ebenfalls gefließt und wird über vier nackte Glühbirnen beleuchtet

[2]Wer's ganz genau wissen will: es sind 4.14 Meter.

### 2.6.8 Der Speisesaal (Erdgeschoss)

Der Saal hat eine Breite von 5 Metern, an der Nordwand eine Länge von 5 und an der Südwand eine von etwa 8 Metern. In der Süd-Westlichen Ecke befindet sich ein Schrank. In der Mitte stehen zwei schwerer Eichentisch mit einem Stühl an jedem Ende und sechsen an jeder Seite. In der Nordwand befindet sich neben der Tür eine Durchreiche. Die Wände wurden mit einer dünnen Schicht Steine verschiedenster Art und größe verputzt, was dem Raum im Zusammenhang mit den aufgehängten Tüchern (mit magischen Symbolen) ein wenig an eine heidnische Hölhe erinnern lässt.

### 2.6.9 Die Bibliothek (Obergeschoss)

Zwei Lesetische und einige Regale Bilden die Einrichtung. Die Wände sind mit Holz vertäfelt. Jeder Lesetisch hat eine Leselampe, ansonsten wird der Raum durch eine Hängelampe an der Decke gedämpft beleuchtet. Die Bücher sind Standartwerke des Okkultismus (die großen und kleinen Schlüssel Salomons [5, 14], diverse Crowley-Schriften [2, z.B.]...). Außerdem findet sich dort ein Werk namens *Dzyantische Weisheiten* (näheres siehe A.3, S. 38). Freundlicher Weise hat Henkelfired die Passagen über die Zauberer und die Rituale zum Wachen Tod markiert, so daß heir nicht die vollen acht, sondern eine dem Spielleiter genehme Zahl an Stunden zum Studium benötigt werden.

### 2.6.10 Die Ballustrade (Obergeschoss)

In einem $10 \times 10$ meter großen Raum in der Mitte des Obergeschosses läuft ein weißgefließter Gang um ein achteckiges Geländer, welches einen Durchblick auf den Mittelraum erlaubt. Auch hier stehen Pflanzen und Stühle. Eine Treppe geht hinunter in den Mittelraum.

### 2.6.11 Der Ritualraum (Obergeschoss)

In diesem $5 \times 3$ Meter großen Raum hällt Daniel ür gewöhnlich Rituale ab, die mit Luft-Elementaren oder ähnlichem zu tun haben. Für die Feierlichkeit wurde der Raum vollkommen ausgeräumt, so daß jeder Gast, der das möchte, hier sein eigenes Ritual abhalten kann. Der aum ist mit Holz vertäfelt und hat einen fleckigen Holzfußboden. Beleuchtet wird er durch aufgestellte Kerzenständer.

### 2.6.12 Das Schlafzimmer (Obergeschoss)

Der Schlafraum ist $5 \times 4$ Meter groß. Seine Wände sind mit Tüchern verhängt. In seiner Mitte steht ein sehr großes Doppelbett, an den Wänden befinden sich zwei Regale mit Trivialliteratur. Neben dem Bett steht ein Nachtschrank. Beleuchtet wird der Raum durch eine kleine Lampe an der Decke und wahlweise zwei Leselampen am Kopfende des Bettes. (Die Einrichtung stammt übrigens nicht von Daniel selbst, sondern seinen Eltern.)

### 2.6.13 Das Studierzimmer (Obergschoss)

Ein Schreibtisch und mehrere Schränke bilden die Einrichtung des Zimmers. Es ist mit Holz vertäfelt und wird über einen Deckenleuchter oder die Lampen auf dem Schreibtisch beleuchtet. Den Unterlagen auf dem Schreibtisch ist zu entnehmen, daß Henkelfried in letzter Zeit einen regen Briefkontakt mit einer gewissen Asenath Waite hatte. Einige der Aufzeichnungen lassen darauf schließen, daß er mit Hilfe der *Dzyantischen Weisheiten* (siehe A.3, S. 38), seines eigenen Werkes und einiger der Briefe ein komplexes Ritual erarbeitet hat (siehe A.4, S. 38). Das Ritual ansich fehlt jedoch (da er es bei sich trägt). Ebenfalls auf dem Schreibtisch liegen ein ausgeschnittener Artikel aus der *Bremer Tageszeitung* und ein Brief. In dem Artikel wird kurz über das Auffinden einer weiblichen Leiche, die sich aufgrund der starken Verstümmellungen nicht erkennen ließ, aber offenbar mit Zangen, Peitschen und ähnlichen Dingen maltretiert wurde, berichtet. Der Brief ist die Antwort eines Ehepaars Hoops, das bestätigt, daß ihre Tochter Martina bei den Weihenfelds arbeitet und sich seid etwa zwei Monaten nicht mehr gemeldet hätte (siehe 2.5.7, S. 19).

Im Schreibtisch selbst findet sich ein Ausschnitt aus einer afrikanischen Zeitung, in welcher (auf Französisch) ein Massaker unter Oberst Hollheimer beschrieben wird (siehe 2.5.4, S. 18). Außerdem gibt es eine polizeiliche Akte des Falles Pemmen (siehe 2.5.5, S. 18).

### 2.6.14 Der Keller (Ohne Abbildung)

Unter dem Altar führt eine Leiter in eine etwa $5 \times 5$ Meter große Kammer. In jeder Ecke und in der Mitte befindet sich eine etwa $2 \times 1$ Meter große Pritsche auf der jeweils ein verrotteter Leichnahm liegt. Über ein kompliziertes Röhrensystem wird jegliches auf dem Altar vergossenes Blut hier heruntergeleitet und füllt ein die Pritschen verbindendes Pentagram.

## 2.7 Das Geschehen

Sobald am Samstag die Tore geöffnet werden, strömen nach und nach die Okkultisten herbei. Sobald alle Gäste erschienen sind, schließt sich die Tür und läßt sich nicht mehr öffnen.

Die Orgie beginnt mit einer Rede des Gastgebers. Hier verkündet er, daß bis zum nächsten Tag um 23 Uhr die Türen verschlossen bleiben und Zeremonien zu ehren des Sommers abgehalten werden sollen. Damit beginnt die Orgie. Die Okkultisten verteilen sich über den runden Raum nebst Ballustrade, den Speisesaal und die Bibliothek. Einige ziehen sich später auch in die Gästezimmer, das Schlafzimmer oder gar in das große Bad zurück. Die Unterhaltungen drehen sich zumeist um das Okkulte. Das meiste ist für okkult ungebildete Charaktere einfacher Blödsinn.

Die fünf Ehrengäste halten sich ein wenig abseits. Interessant ist ein Gespräch zwischen dem Ehepaar von Weihenfeld, in welchem Irmintraut sich bei ihrem Mann über die Feier beschwert, und er sie mit den Worten „Du weißt doch, was passiert, wenn er redet!“ ruhigstellt.

Ebenfalls wichtig ist der Auftritt Sulaikas. Sie erscheint und spuckt von Mertzen ins Gesicht. Als er aufbegehrt, dreht sie sich um und geht; wie sie gern erklärt, verkaufte er sie in ihrer Kindheit in den Balkan.

Erst um 1 Uhr morgens passiert etwas interessantes – da vollführt Henkelfried das erste Menschenopfer. Das ganze wird als Channeling getarnt. Unbemerkt von den Zuschauern sticht Daniel dem Freiwilligen in den Rücken und läßt ihn ausbluten. Die Leiche wird als Erschöpft deklariert und in die Abstellkammer verfrachtet. Im Laufe der nächsten 8 Stunden werden noch vier weitere Gäste geopfert. Um Punkt 12 Uhr Mittags soll eine große Abschlußzeremonie stattfinden. Zur allgemeinen Stärkung wird dazu Wein gereicht. Bei den Opfern enthällt dieser ein starkes Betäubungsmittel. Um 13 Uhr beginnt das Ritual, welches um 14 Uhr damit endet, daß die Magier sich in ihren neuen Körpern erheben. . .

Es gibt sicher mehrere Wege, dieses Szenario zu lösen. Vermutlich werden die Charaktere zunächst herausfinden, wie die „Ehrengäste“ hierher gekommen sind. Nachdem *Wie?* stellt sich logischer Weise die Frage nach dem *Warum?*, welches über die Unterlagen Henkelfrieds zu den Magiern führt. Sobald der erste Tote zu beklagen ist (von dem die meisten Gäste nichts, wohl aber vermutlich die Spielercharaktere etwas mitbekommen) dürfte ihnen klar sein, daß es hier um mehr als nur eine Erpressung geht. Mit Hilfe der Aufzeichnungen in Henkelfrieds Arbeitszimmer und insbesondere des Zaubers *Beende Wachen Tod* (siehe A.5, S. 38) sollte es ihnen dann möglich sein, die Magier zu vernichten.

# Kapitel 3

# Die Legende vom Stangenberg

Dieses Szenario spielt in Mönkeberg, einem kleinen Ort im Kieler Umland. Es spielt in der heutigen Zeit. Die Spielerzahl sollte fünf betragen. Das Abenteuer enthällt keine Datierungen – Sie können es also genau an die Bedürfnisse der Gruppe anpassen.

## 3.1 Das Szenario

Viele Gerüchte ranken sich um den Stangenberg, ein kleines Naturschutzgebiet in Mönkeberg. Eine Mahlerin ermordete sich dort, ab und an erscheint eine Hütte, und in der kleinen Kapelle spielte sich manch Eigenartiges ab… Dann sind da die Ruinen eines alten Landsitzes, als letztes im Besitz des Admirals Felix Stubenrauch [21].

In letzter Zeit war es recht still, doch nun wird durch eine Verkettung widriger Umstände der Grund für diese Dinge aufgedeckt:

Der besagte Admiral Stubenrauch hatte, bevor er in Mönkeberg fußfaßte, bereits einige Weltreisen hinter sich gehabt. Von diesen brachte er viele exotische Dinge mit, unter anderem ein Amulett aus Indien. Es enthielt ein *Kind des Abhoth* [3, S. 13]; diese können viele Formen haben, doch dieses (im Folgenden Ibma genannt, denn so hatte der indische Stamm das Amulet bezeichnet) wies große Ähnlichkeit mit seinem Schöpfer Abhoth [16, S. 181f] auf: Es wechselte ständig seine Gestallt. Dieses Amulett fand der alte Herr so interessant, daß er sich gar nicht mehr davon trennen wollte und schließlich damit im Familiengrab der Stubenrauchs, unter der Kapelle, beerdigt wurde.

Als die Kapelle später geschändet und der Leichnahm auf den Kieler Südfriedhof verlagert wurde, war Ibma bereits aus dem verwitterten

Amulett in die Erde des Stangenberges gesickert. Dort assimilierte es, getreu seiner Wesenheit, einige Käfer und Erdbewohner und wuchs.

Durch die Ibma's Präsenz wurden mit der Zeit weitere Mythos-Wesenheiten angezogen; einige der Vorkommnisse um den Stangenberg gehen auf sie zurück. Die meisten hat Ibma geschluckt. Dadurch verfügt es im eingeschränkten Maße über ihre Fähigkeiten.

Ibma ist an und für sich friedlich, es reagiert nur auf magische Aktivitäten. Nun läßt jedoch eine Erbgesellschaft, welche die Besitzansprüche des Admirales inne hat, das Naturschutzgebiet auf mögliche weitere Nutzungen untersuchen.

## 3.2 Die Spielercharaktere

Die Spieler kommen als Teil eines 20-köpfigen Untersuchungsausschusses von Kiel nach Mönkeberg. Der soll untersuchen, in wie wit sich das Naturschutzgebiet *Stangeberg* sinnvoll nutzen läßt. Dem entsprechend sollte die Charakterwahl aussehen – Archäologen, Biologen, Historiker, Amateure und vielleicht Stadtbeamten sind plausibel, Söldner, Polizisten und ähnliche eher unwahrscheinlich.

Ebenfalls in diesem Ausschuß ist Dr. Hartwig Bruhmtahl, der durch verschiedene Forschungen auf die Existenz dieses Amulettes gestoßen ist. Ohne genau zu wisse, was es damit auf sich hat, will er es nutzen, um sich für eine Ablehnung seitens der Marine zu rächen. Als er feststellt, daß Ibma frei und wesentlich gröser als von ihm erwartet ist, beschließt er, das Wesen unter Kontrolle zu bringen. Als einer seiner Kollegen dahinter kommt und versucht, ihn aufzuhalten, bringt er ihn mittels eines Zaubers um. Bei dem Kontrollversuch unterläuft ihm jedoch ein folgenschwerer Fehler, der zur Vernichtung Mönkebergs führt.

## 3.3 Erfolg und Mißerfolg

Ziel ist es, die Zerstörung Mönkebergs zu verhindern. Falls das nicht gelingt verlieren überlebenden Charaktere 3W6 Punkte Geistiger Stabilität.

Für das Verhindern des Desasters erhalten sie 1W3 Punkte Geistige Stabilität. Die Vertreibung Ibma's gibt weitere 1W4, die Vernichtung 1W8 Punkte. Wenn sie den Doktor seiner gerechten Strafe zuführen ist das einen weiteren Punkt wert.

## 3.4 Von Kiel nach Mönkeberg

Für die Spieler beginnt das Abenteuer mit der Mitteilung, daß die Erbengesellschaft Howaldt-Stubenrauch ihre Dienste für ein stattliches Honorar (passen Sie es den Charakteren an) in Anspruch nehmen möchte. Zu diesem Zweck sollen sie sich zu einem bestimmten Datum im Kieler Yachtclub einfinden. Wie sie dorthin kommen, ist ihnen überlassen. Bei dieser Versammlung wird ihr Auftrag umrissen und jedem von ihnen eine Aufgabe zugewiesen. Welche Aufgaben die Spielercharaktere erfüllen, hängt von ihren Fertigkeiten ab. Nach der Versammlung gibt es noch ein kleines Bankett, am nächsten Morgen geht es mit den Buß nach Mönkeberg.

### 3.4.1 Das Treffen

Das Treffen leitet Ralph Beringer, dem Vorsitztenden des Ausschusses. Nach ein paar einleitenden Worten (alle Anwesenden seien wegen ihrer herausragenden Fähigkeiten angesprochen worden) kommt er dann zur eigentlichen Aufgabe: Die Gruppe soll das Gebiet der Gesellschaft besichtigen und einen Plan für eine gewinnbringende Nutzung erstellen. Jeder Anwesende wird nach seinen Fähigkeiten befragt und bekommt eine Aufgabe zugewiesen — Beringer wurde von der Gesellschaft nicht in Kenntnis gesetzt, wer erscheine und was er könne. Bei dieser Gelegenheit erfahren die Spieler, was ihre Kollegen können (siehe auch 3.5, S. 28). Gegen Ende teilt Beringer mit, daß sich das Gebiet in Mönkeberg befindet und dort unter dem Namen Stangenberg bekannt ist.

### 3.4.2 Das Bankett

Bei dem Bankett haben die Charaktere Gelegenheit, sich und die anderen die anderen Akteure des Ausschußes kennenzulernen. Nach dem Bankett wird jedem Teilnehmer ein Zimmer im Yachtclub zugewiesen.

### 3.4.3 Mönkeberg

Die 20 Personen erreichen Mönkeberg, ein 3500 Seelenort an der Förde, mit einem Kleinbuß.

Vor Ort wohnt der Ausschuß in einem kleinen Häuschen in der Nähe des Stangenberges, welches der Erbgesellschaft gehört. Es bietet mehrere Zwei-Personen-Zimmer für die 10 Ausschuß-Mitglieder und drei Vier-Personen-Zimmer für die 10 Hilfskräfte.

Der Tag beginnt um 8 Uhr mit einem gemeinsamen Frühstück. Um 13 Uhr wird ein warmes Mittagessen serviert, um 15 Uhr gibt's Kaffee. Um 20 Uhr schließt der Tag mit einem warmen Abendessen.

## 3.5 Der Ausschuß

Der Ausschuß besteht aus 20 Personen. Davon sind 10 lediglich Hilfskräfte, 5 werden von Spielern gestellt und 5 sind weitere Spezialisten.

### 3.5.1 Ralph Beringer, Vorsitzender und Leiter

Herr Beringer ist 1,70 Meter groß, etwa Mitte 40, hat graue Haare und trägt eine dicke Brille. Hauptberuflich ist er Arbeitsgruppenleiter in einem kleinen Unternehmen, welches durch seine guten unternehmensführerischen Fähigkeiten in kurzer Zeit recht erfolgreich wurde. Dadurch wurde die Erbgesellschaft auf ihn aufmerksam.

Beringer ist ein ruhier Mann. Wenn er Zeit hat, geht er angeln. Er ist recht verträglich, treibt seine Leute aber bis zum Äußersten, um eine Aufgabe erfolgreich zu beenden. Er hat eine natürliche Begabung dafür, Menschen für die richtigen Aufgaben einzusetzen.

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **ST** | 11 | **KO** | 14 | **GR** | 14 | **IN** | 16 | **MA** | 15 |
| **GE** | 12 | **ER** | 14 | **BI** | 16 | **gS** | 75 | **TP** | 14 |

*Fertigkeiten:* Bibliotheksbenutzung 66%, Buchführung 80%, Deutsch 88%, Englisch 60%, Französisch 40%, Management 100%, Menschenkenntnis 90%, Rhetorik 60%, Spanisch 40%, Unternehmensführung 102%

### 3.5.2 Dr. Hartwig Brumtahl, Historiker und Archäologe

Dr. Brumtahl ist Mitte 30. Er hat schütteres, braunes Haar, braune Augen und ist etwa 1,75 Meter groß. Er hält sich betont gerade. Er steht in dem Ruf, ein hervorragender Historiker (besonders für das Gebiet um Kiel) und ein exzelenter Archäologe zu sein. Als er von der Untersuchung hörte, bot er seine Dienste an, und die Gesellschaft nahm begeistert an.

Hartwig ging schon im jungen Alter zum Militär. Sein Wunschtraum war es, zur Marine zu gehen, aber die lehnte ihn ab. Er vertritt die Ansicht, daß es sich dabei nur um ein Komplott handeln könne – zumal zwei seiner Mitbewerber heute hohe Ränge bekleiden. Deshalb sucht er schon lange nach einem Weg, sich zu rächen.

Bei seinen Ausgrabungen stieß er auch auf magische Rituale, von denen er einige erlernte. Sie schienen ihm jedoch für seine Rache unpassend.

Schließlich stolperte er bei seinen Nachforschungen über den Fall Admiral Stubenrauchs. Nachdem er nähere Erkundigungen über den Stangenberg eingezogen hat, war er sicher, daß das Amulett noch da und ideal für seine Rache ist. Da seine oberflächlichen Forschungen am Stangenberg nichts ergaben, nutzt er nun die Gelegenheit, das Gebiet genauer zu untersuchen.

Zunächst plante er, mit dem Amulett bei der Marine für Unfälle zu sorgen. Als er die Wahrheit über Ibma herausfindet, ist er besessen von der Idee, dieses Wesen zu kontrollieren. Um es aufzuscheuchen, will er einen Feuervampir [16, S. 157f] rufen; dieser Zauber fiel ihm bei einem Ägypten-Aufenthalt in die Hände.

Der Doktor ist ein ruhiger, kultivierter Mann. Nur, wenn die Rede auf das Militär kommt, lebt er auf: Er lobt zunächst die Marine als bestes Elitecorps, verfällt dann jedoch in Schmähungen gegen die *marode Führungsebene*, ohne das jedoch weiter auszuführen.

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **ST** | 13 | **KO** | 14 | **GR** | 14 | **IN** | 16 | **MA** | 13 |
| **GE** | 16 | **ER** | 12 | **BI** | 18 | **gS** | 40 | **TP** | 14 |

*Fertigkeiten:* Alt-Ägyptisch 50%, Alt-Griechisch 55%, Archäologie 102%, Bibliotheksbenutzung 90%, Cthulhu-Mythos 14%, Deutsch 90%, Englisch 80%, Französisch 70%, Geschichtskunde 90%, Latein 55%, Okkultismus (Ägypten) 30%, (Europa) 30%
*Zauber:* Anhalten des Herzes [16, S. 243], Beschwöre / Binde Feuervampir [16, S. 244], Pulver von Ibn-Ghazi [16, S. 240]

### 3.5.3 Erwin Daalmann, Werbemanager

Herr Daalman ist klein (etwa 1,60 Meter), dick, hat rote Haare und wäßrigblaue Augen. Sein Alter liegt bei mitte dreißig. Er steht in dem bewundernswerten Ruf, Werbungen zu machen, die tatsächlich halten, was sie versprechen. Er ist offenbar in der Lage, ein beliebiges Objekt so zu bewerben, daß genau dieses Objekt umschrieben wird, ohne es besser zu machen, als es ist, und trotzdem noch aus der Masse der Werbungen herausragen. In dieser Eigenschaft hat die Gesellschaft ihn engagiert.

Erwin ist ein großer Fan von Erich Dänike, Reinkarnationen, spiritistischen Sitzungen und allem Übernatürlichem. Allerdings würde er normaler Weise niemals auf den Gedanken kommen, vor seiner eigenen Haustür nach solchen Dingen zu suchen. Er wäre sicherlich eine angenehme Gesellschaft, wenn er nicht so eine Plaudertasche wäre. Ständig erzählt er allen Interessierten (und jenen, die nicht schnell genug wegkommen), was in der letzten Esotera für interessante Artikel standen...

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **ST** | 11 | **KO** | 12 | **GR** | 16 | **IN** | 15 | **MA** | 10 |
| **GE** | 9 | **ER** | 11 | **BI** | 17 | **gS** | 50 | **TP** | 14 |

*Fertigkeiten:* Bibliotheksbenutzung 70%, CAD 80%, Deutsch 90%, Englisch 50%, Französisch 55%, Latein 40%, Marketing 101%, Menschenkenntnis 70%, Okkultismus (Europa) 30%, (Indien) 20%, (Ufologie) 40%, Psychologie 50%, Rhetorik 70%

### 3.5.4 Prof. Hans Tolwitch, Psychologe und Ökologe

Prof. Tolwitch ist mitte 50. Er hat blonde Haare, blaue Augen und einen roten Vollbart. Er ist mit etwa 1,70 Meter nicht groß, wirkt aber wegen seines Untergewichts ziemlich lang. Er rennt beim Denken häufig mit auf dem Rücken verschränkten Händen auf und ab.

Herr Tolwitch wurde nicht eingeladen. Das Umweltamt hat darauf bestanden, einen Ökologen mitzuschicken – immerhin ist der Stangenberg ein Naturschutzgebiet. Die Gesellschaft entschied sich für ihn.

Hans beschäftigt sich privat mit Zierfischen, Mini-Biotopen und Psychoanalysen; er hat sein Hobby zum Beruf gemacht… Er weiß, daß er der Gruppe aufgezwungen wurde. Er wird sich nach Kräften bemühen, niemandem im Wege zu stehen oder auf die Nerven zu fallen.

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **ST** | 13 | **KO** | 12 | **GR** | 9 | **IN** | 17 | **MA** | 15 |
| **GE** | 13 | **ER** | 11 | **BI** | 18 | **gS** | 75 | **TP** | 11 |

*Fertigkeiten:* Biologie 80%, Chemie 70%, Deutsch 80%, Latein 60%, Ökologie 95%, Psychologie 90%, Pflanzenkunde 90%, Psychoanalyse 80%, Tierkunde 80%

### 3.5.5 Alfred Yüzam, Geometer

Herr Yüzam ist etwa 1,70 Meter groß und wirkt recht stabil. Er hat dunkelbraune Haare und blaue Augen. Durch sein orientalisches Aussehen (sein Vater ist Türke) ist sein Alter schwehr zu schätzen, er ist etwa 40. Er wurde angeworben, weil er mit fast jedem Großgerät umgehen kann und Erfahrung mit der Vermessung unwegsamer Gebiete hat.

In seiner Freizeit spielt Alfred mit einer Playstation. Für Arbeitspausen hat er einen Gameboy dabei. Trotzdem schätzt er es, mit einigen Freunden Bier zu trinken. Er ist ein sehr ruhiger Mensch. Charaktere mit der Vorliebe für Computerspiele werden in ihm einen guten Ansprechpartner finden.

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **ST** | 15 | **KO** | 17 | **GR** | 15 | **IN** | 15 | **MA** | 12 |
| **GE** | 16 | **ER** | 12 | **BI** | 14 | **gS** | 60 | **TP** | 16 |

*Fertigkeiten:* Beliebiges Baufahrzeug 80%, beliebiges Fahrzeug 90%, Beruf (Geometer) 90%, Computerspiele 80%, Deutsch 75%

### 3.5.6 Die Hilfskräfte

Diese sind Gelegenheitsarbeiter und Studenten. Falls ein Spielercharakter von Beruf Amateur ist, könnte er dazu zählen. Davon abgesehen sind sie für die Handlung unwichtig. Falls ihre Spielerzahl ungleich fünf ist, wird durch sie die Zahl ausgeglichen.

## 3.6 Das Umfeld

In diesem Fall besteht das Umfeld aus dem Dorf Mönkeberg und den Stangenberg selbst. Über beide Orte läßt sich wenig sagen, sie machen einfach nicht sonderlich viel her. Immerhin können egwitzte Charaktere in Mönkeberg eine Reihe von Gerüchten hören, die letztendlich zur Lösung des Szenarios führen.

### 3.6.1 Mönkeberg

Mönkeberg ist, wie bereits erwähnt, ein kleines Dorf in der Nähe von Kiel; es lässt sich über die gleiche Buslinie erreichen wie Laboe, das ist aber auch schon alles, was sich darüber sagen läßt. Der Ort hat eine Grundschule, eine Polizeistation, eine Tankstelle und – besonders wichtig – einen Edeka-Markt, auf dessen Parkplatz sich die örtliche Jugend sommerabends zum Saufen trifft.

### 3.6.2 Der Stangenberg

Bei dem Naturschutzgebiet handelt es sich – wie der Name schon andeutet – um einen Berg (oder besser, Hügel), direkt an der Förde. Er ist mit so dichtem Misch-Wald bewachsen, daß einige der Waldwege selbst bei stralendem Sonnenschein noch düster wirken. Auf halber Höhe befindet sich eine kleine, verfallene Kapelle.

Trotz der Anwesenheit Ibmas sind Flora und Fauna vollkommen normal. Wenn die Wesenheit nicht gerade aktiv ist, wird sie von der Natur nicht wahrgenommen. Näheres zu Ibma findet sich in Anhang A.6, S. 39.

### 3.6.3 Gerüchte und ihr Ursprung

Bei den Gerüchten ist jeweils aufgeführt, welche Ursache sie haben, und welche Schlußfolgerungen mit den angegebenen Quellen möglich sind. Bei den Quellen steht außerdem, wo die Charaktere sie finden können.

Die hier aufgeführten Gerüchte kursieren übrigens tatsächlich in Mönkeberg. Da ihre Datierungen (wenn überhaupt vorhanden) je nach Fassung recht weit auseinander liegen, wurden sie einfach weggelassen, Sie können sie also nach Bedarf verteilen.

**Der Selbstmord:** Vor Jahren lebte in der Nähe der Kapelle eine Mahlerin. Eines Tages erhängte sie sich ohne einen Grund in ihrem Haus.

**Ursache:** Die Träume der Mahlerin wurden durch die Präsens Ibma's beeinflußt. Zunächst inspirierte sie das zu einigen dunklen Kunstwerken, dann trieb es sie in den Selbstmord.

**Hinweise:** Cthuhu in the Necronomicon [22, S. 52] (Bibliothek Kiel): Selbstmorde durch Träume.

**Der Eis-Altar:** Eines Wintertages fand sich in der kleinen, verfallenen Kapelle ein Altar aus Eis. Er war mit Blut befleckt.

**Ursache:** Tatsächlich hielten einige Satanisten in der verfallenen Kapelle eine schwarze Messe ab. Ibma fühlte sich durch das Blutopfer gestört; es fraß Opfer und Opferer auf. Eine kurze Nachforschung ergibt, daß im selben Zeitraum in Kiel vier Personen, die als okkulte Spinner verschrien waren, verschwanden.

**Hinweis:** Liber Ivonis (Dr. Brumtahl): Beschreibung Abhoths.

**Das Flammenpentagram:** Einige Jugendliche schwören, daß sie mit Spiritus ein Pentagram an die Innenwand der Kapelle gemahlt und entzündet, aber keine Hitze gespürt hätten.[1] Eine Woche später hätten sie es erneut versucht, aber da habe es nicht funktioniert.

**Ursache:** Zu der Zeit wurde der Berg von einem verirrten *Hund von Tindalos* umschlichen. Er saugte die Wärme auf, ohne die Menschen zu bemerken. Wenig später wurde er selbst aufgesogen. . .

**Hinweis:** Babylonische Sagen (Universitätsbibliothek Kiel): Eigenschaften der Hundedämonen.

**Der Hundehüter:** Vor Jahren lief ein unfreundlicher Mann mit scharfen Schäferhunden über den Stangenberg und verscheuchte Neugierige. Er starb an einem Herzschlag, doch noch Jahre später gab es Leute, die über den Stangenberg gingen und plötzlich Hundebisse an den Beinen hatten. Die Hunde des Mannes wurden nie gefunden.

[1] Dieses Gerücht ist älter als der Film *Die neun Pforten* [17].

**Ursache:** Der Alte Mann lebte dort tatsächlich. Er hatte erkannt, daß etwas Böses in dem Berg wohnte und hielt die Leute fern. Dann wurde er von der Kreatur beseitigt. Seine Hunde wurden geschluckt. Die Bisse hingegen kamen von einigen angelockten Geisterwesen (die später auch geschluckt wurden).

**Hinweise:** Eifriges Nachbohren bringt die Charaktere zu einer alten Frau, die sich als die Tochter des Alten Mannes entpuppt. Sie berichtet, der Alte sei *Nicht ganz richtig im Kopf* gewesen und habe ständig von *etwas Bösem unter dem Berg* gefaselt.

**Die Hütte im Wald:** Im zweiten Weltkrieg wurde eine Hütte in der nähe des Stangenberges zerbombt. Die Bewohner, ein Pärchen, wurden getötet. In der Dämmerung ist die Hütte von Zeit zu Zeit zu sehen.

**Ursache:** Durch Ibmas Präsenz ist die Trennwand zwischen Traumland und Wacher Welt an einigen Stellen überaus dünn. Da es dem Pärchen (zwei überaus erfahrene Träumer) gelungen war, ihren Geist in die Traumlande zu retten, ist ihre Hütte in Zeiten, in denen die Trennwand besonders schwach ist, verschwommen zu sehen.

**Hinweise:** Paracelsus (jede Bibliothek), diverse Bücher des Golden Dawn und des O.T.O. (leicht zu beschaffen), Internet.

## 3.7 Die Handlung im Überblick

Bis zum Abend des dritten Tages ereignet sich nichts; vermutlich werden die Charaktere der Arbeit nachgehen, für die sie bezahlt werden. Dabei stoßen sie auf eventuell diverse Gerüchte (siehe 3.6.3, S. 31). Für die anschließenden Tage folgt hier eine Auflistung:

**3. Tag:** Am Nachmittag läßt sich Dr. Brumtahl von Alfred nach Kiel fahren – angeblich, um dort ein Buch über Ton-Erde zu besorgen. Ein Buch bringt er auch mit – einige Auszüge aus dem *Liber Ivonis* (der lateinischen Ausgabe des *Book of Eibon* [22, S. 48]), die ihm ein Bekannter aus Arkham zugesandt hat. Außerdem holt er ein Pulver, um den Geist, den er inzwischen auf dem Stangenberg vermutet, zu identifizieren.

**3. Abend:** Etwa um 21 Uhr bricht Dr. Brumtahl zu einem Spaziergang auf dem Stangenberg auf. Dort verstreut er sein Pulver. Der Effekt ist wahrhaft sehenswert: Wolken ziehen auf, sämmtliche Vögel, die zu diesem Zeitpunkt in den Bäumen des Stangenbergs gesessen haben, fliegen mit entsetztem Krächzen auf, und für einen kurzen Moment ist der ganze Berg von unzähligen kurzen, weißen Tentakelenden übersäht. Dieser Anblick kostet 0/1W4 Punkte Geistiger Stabilität. Das bekommen einige in der Nähe Bier trinkende Halbstarke mit. Da sie zeimlich betrunken sind, glaubt ihnen das keiner…

Derweil stolpert Brumtahls Bettnachbar Daalmann über die Auszüge aus dem Liber Ivonis. Bei seiner Lektüre wird ihm im Zusammenhang mit den diversen Gerüchten klar, daß unter dem Stangenberg etwas haust, was der Doktor beschwören will. Als Brumtahl zurückkehrt und von ihm zur Rede gestellt wird, behauptet der, es handele sich nur um harmlose Forschungen. Daalmann glaubt das.

**4. Tag:** Brumtahl zieht sich für den ganzen Tag in sein Arbeitszimmer zurück, angeblich zur Materialsichtung. Tatsächlich bereitet er den Zauber *Anhalten des Herzes* vor.Beim gemeinsamen Abendessen tötet er Daalmann. Das letzte Wort des Sterbenden ist der Name seines Mörders (der natürlich behauptet, das sei ein Hilferuf gewesen). Als Todesursache wird Herzschlag festgestellt.

**5. Tag:** Da die Untersuchungen der Polizei (außer einem eklatantem Mangel an Schlaf für alle Beteiligten) nichts ergeben, wird nach einer kurzen Ansprache Herrn Beringers weiter gearbeitet. Der Leichnahm wird nach Kiel gebracht. Dr. Brumtahl bietet sich an, sich dort um die anfallenden Formalitäten zu kümmern. In Kiel besorgt er sich in einem Fachgeschäft mehrere Magnesium-Fackeln. Anhand einer astrologischen Tafeln erkennt er, daß Fomalhaut am nächsten Abend am Himmel steht – und den braucht er für seine Beschwörung.

Geweckt durch die magischen Aktivitäten des Doktors, versucht Ibma am selben Tag, Alfred und zwei Hilfarbeiter zu schlucken. Alfred gelingt es im letzten Moment, das Biest mit Hilfe eines aktiven Stromkabels zu vertreiben. Natürlich will ihnen keines der Ausschußmitglieder glauben.

**6. Tag:** Der Tag verläuft ruhig. Dr. Brumtahl versucht, aus dem Liber Ivonis eine Formel zu gewinnen, um Ibma zu kontrollieren. Zu Zwischenfällen kommt es an diesem Tag nicht.

**6. Abend:** Am Abend begibt sich Dr. Hatwig Brumtahl zum Stangenberg. Er entzündet die Magnesiumfackeln und ruft einen Feuervampir. Als dieser den Stangenberg berührt, reagiert Ibma auf für den Doktor ungeahnte Weise: Nachdem der Vampir von einigen aus dem

> Boden gewachsenen Tentakeln umschlungen und absorbiert wurde, wächst aus dem Berg eine sich zu einem Tentakel verjüngende Säule. Diese spunkt große Mengen von Feuer auf Mönkeberg und zerschlägt danach den Ort. Brumtahl ist der erste, der dem zum Opfer fällt. Sollten die Spielercharaktere das überleben, verlieren sie 2/2W10+1 Punkte geistige Stabilität.

Bis zum dritten Tag werden die Charaktere nur Gerüchte zu Ohren bekommen haben, ohne jedoch etwas besonderes zu sehen. Falls am Abend des dritten Tages einer von ihnen in der Nähe des Stangenberges ist, wird er Zeuge der kurzfristigen Manifestation Ibma's. Sollten die Charaktere schon zu diesem Zeitpunkt versuchen, die Hintergründe der Gerüchte zu hinterfragen, werden sie auf verschiedene Mythos-Kreaturen stoßen. Da ihnen das Liber Ivonis jedoch noch nicht zur Verfügung steht, können sie Ibma noch nicht identifizieren.

Nach dem Mord gibt es mehrere Anhaltspunkte. Durch Untersuchen Brumtahls Zimmers finden sich Überreste des Rituals *Herz anhalten*. Weiter findet sich dort das Liber Ivonis. Mit dessen Hilfe ist es Möglich, Ibma als *Kind des Abhoth* zu identifizieren.

Eine Anfrage zu Brumtahls Lebenslauf ergibt seine Ablehnung bei der Marine. Sollte jemand zu einem der höheren Beamten der Marine vordringen, erfährt er auch von Brumtahls Verschwörungstheorie (siehe auch Kapitel 3.5.2, S. 28). Eine Untersuchung der letzten Taten führt unter anderem in die Kieler Niederlassung der Rosenkreutzer. Dort hat er, wie Charaktere nach beharrlichem Nachboren erfahren können, Kontakte zu einer Zweigstelle in Arkham aufgenommen. Von dort wurden ihm einige Auszüge aus dem *Liber Ivonis* kopiert. Weiter ist es kein Geheimnis, daß Brumtahl sich eine astrologische Tabelle zum Stern Fomalhaut besorgt hat.

Aus den Geschehnissen und den verschiedenen Büchern können die Charaktere weiter darauf kommen, daß dieses Wesen durch Feuer vernichtet und durch Elektrik vertrieben werden kann. Weiter steht im Liber Ivonis ein Hinweis, daß das diese Wesen eine bestimmte Erdtiefe nicht unterschreiten können. Um den lateinischen Text zu übersetzen können die Spieler Prof. Tolwitch bemühen.

Sobald die Charaktere das Wissen zusammen getragen haben, gibt es zwei grundlegende Lösungswege: Sie können Brumtahl gewähren lassen und im letzten Moment das Ritual verhindern. Das ist sehr dramatisch und gefährlich. Sollten sie gar versuchen, Ibma erst *nach* der Beschwörung des Feuervampires zu vertreiben, ist es schlicht Selbstmord (falls Sie als Spielleiter nicht Gnade vor Recht ergehen lassen).

Der andere Weg ist, den Doktor aus den Verkehr zu ziehen. Danach ist genug Zeit, Ibma zu verbannen. Durch in die Erde gesteckte und an eine Stromquelle angeschlossene Metallstäbe läßt das Wesen sich in eine bestimmte Richtung drängen. Ob das zum nahen Wasser oder einer naheliegenden Kies-Grube ist,liegt bei den Charakteren. Mit Feuer (Benzin o. ä.) kann Ibma entgültig vernichtet werden. (In der Nähe des Naturschutzgebietes gibt das natürlich Ärger.) Sollte es jedoch in die Förde entkommen, so bieten sich eine Fülle von Nachfolgerabenteuern an. . .

# Anhang A

# Zauber, Artefakte und Schriften.

In diesem Anhang finden sich alle in der Triologie auftauchenden Artefakte, Zauber und Schriften, die nicht in einem anderen Quellenbuch zu finden sind.

## A.1 Das *Pulver der Reinheit*

Bei diesem Pulver handelt es sich um eine Abart des *Staubes von Suleiman* [16, S. 232]. Bei dieser Variante wird die Asche eines erschlagenen Kriegers statt des Mumienstaubs benutzt. Zudem ist es erforderlich, daß der Zaubernde selbst ein wenig Blut beisteuert. Die so aufgebaute Bariere ist nur so lange wirksam, wie der Verhänger auch lebt. Der dem Angreifer zugefügte Schaden beträgt auch hier 1W20.

## A.2 Der *Gesang des Ghoules*

Bei diesem Zauber handelt es sich um einen langen, monotonen Gesang, der der Ghoul anstimmt, um Leichen zu sich zu rufen. Diese stehen dan auch tatsächlich auf und marschieren schnurstracks zum Ghoul. Falls sich ihnen jemand in den Weg stellt, greifen sie ihn an. Der Zauber kostet den Ghoul einen Magiepunkt.

Im Kampf haben die Leichen einen Angriffswert von 50%, sie verteidigen sich nicht. Sie richten mit ihren Schlägen jeweils 1W4+1W3 Punkte Schaden an. Der Anblick einer solchen Leiche kostet 0/1W6 Punkte gSt.

## A.3 Das Buch *Dzyantische Weisheiten*

Ein in blauegefärbtes Leder gebundenes Buch von $30 \times 60$ cm Größe. Es steht in der Bibliothek (siehe 2.6.9, S. 22).

Bei diesem im Okkultismus vollkommen unbekannten Buch handelt es sich um eine deutsche Sammlung verschiedener Auszüge und Ergänzungen aus und zu dem *Book of Dzyan* [22, S. 46f]. Unter anderem beinhaltet es die Geschichte von den fünf Magiern, die für ihre Untaten in den Zustand des *Wachen Todes* versetzt wurden. Das Erlernen des Rituals etwa 4 Wochen, für das Gegenritual sind jedoch nur 1W6 Stunden nötig.

*Verlust an gS: 1W3/1W6, Cthulhu-Mythos: +3, Studienzeit: 4 Wochen, Überfliegen: 8 Stunden, Zauber: Wecke Opfer des Wachen Todes (×4), Verhänge Wachen Tod (×2), Furchtbarer Fluch des Azathoth, Kontakt zu Cthulhu (×1)*

## A.4 Das Ritual Daniel Henkelfrieds

Dieses Ritual hat Henkelfried in langer Arbeit aus dem Ritual *Wecke Opfer des Wachen Todes* und seiner eifrigen Korrespondenz mit Asenath Waite [9, 16, S. 215] erstellt. Es erfordert fünf Blutopfer, mehrere Gesänge, Seelenkraft von mindetens 10 Beteiligten und — natürlich — für jedes Opfer einen Wirt. Alle als Spender einbezogenen Personen verlieren 1W10 Punkte Manna. Der Zauberer selbst verliert 1W8+2 Magiepunkte und 1W4 / 1W8 Punkte gS.

## A.5 Das Ritual *Verhänge / Beende Wacher Tod*

Das Ritual zur Verhängung erfordert Blutopfer und ist für den Verlauf des Abenteuers unwichtig. Es führt dazu, daß der Geist des Opfers in seinem toten, niemals vollständig verrottenden Körper gefangen bleibt. Das Gehirn wird dadurch unverwundbar.

Das Gegenritual erfordert pro zu Erlösenden das Blut vierer Freiwilliger, wobei jeder 1 cl Blut über dem zu Erlösenden vergießen muß. Unter atlantischen Gesängen wird dann mit einem Messer ein Dreieck über die Brust des Opfers gezeichnet. Danach ist der Bann gebrochen. Das kostet den Sänger 1W8 Magiepunkte alle anderen einen. Weiter verliert jeder der anwesenden 1/1W3 Punkte gS. Falls das Opfer in einem bereits verrotteten Körper steckt, stirbt es unter großen Schmerzen. Alle Anwesenden verlieren bei diesem Anblick 1W4 / 1W8 Punkte gS.

## A.6 Ibma

Ibma wurde von einem mächtigen Schamanen eines indischen Volksstammes von einer Traumreise mitgebracht. Es war damals etwa Fingergroß. Der Schamane schloß es in eine magische Glaskugel ein und behauptete, es sei ein Geschenk des Gottes Ibma. Daher kommt auch die Bezeichnung. Schon damals hatte es die Form einer ständig die Gestallt wechselnden, amorphen Masse. Die Kugel landete später über Umwege zu Admiral Felix Stubenrauch. Zur Zeit lebt Ibma in der Erde des Stangenberges.

Diese Wesenheit ist nicht böse. Sie hat etwa die Intelligenz und das Verhalten einer Amöbe. Solange sie in Ruhe gelassen wird, liegt sie nur an ihrem jetzigen Ort (dem Stangenberg) und schläft. Sobald irgend eine magische Aktivität vorliegt, erwacht sie und schützt sich durch einen Angriff. Der besiegte Gegner wird von der amorphen Masse aufgenommen. Durch diesen Vorgang werden die Kräfte der Kreatur (ausgenommen: ihre Intelligenz) in abgeschwächter Form auf Ibma übertragen.

Das Wesen besteht aus einer großen Menge hellblauen Plasmas. Je nach Situation ist es in der Lage, verschiedene Formen anzunehmen:

Sollten die Charaktere das Wesen irgend wie ins nahe Wasser treiben, schwimmt es als amorphe Masse mit den ungefähren Formen eines Tintenfisches davon. Dieser Anblick kostet 1/1W6 Punkte Geistiger Stabilität.

Falls die Charaktere Ibma in eine Grube oder ähnliches bekommen, dann wird es als amorphe Masse erscheinen, aus der von Zeit zu Zeit Tentakel schlagen. Das hat die selbe Wirkung wie der Tintenfisch.

Bekämpft werden kann dieses Ding nur durch Feuer (tunlichst *kein* magisches) und Elektrizität. Ersteres können die Charaktere aus dem Liber Ivons erfahren, letzteres durch den Zwischenfall mit Alfred Yüzam. Magie wirkt sicherlich auch, doch muß ernsthaft bezweifelt werden, daß einem Spielercharakter eine entsprechende Formel zur Verfügung steht.

Werte sind für diese Wesenheit überflüssig – im direkten Kampf haben die Charaktere keine Chance. Ein Absorbtions-Angriff kostet den Gegner pro Runde 1W6 TP. An sonstigen Fähigkeiten steht alles zu Verfügung, was der Spielleiter braucht.

# Anhang B

# Call of Cthulhu im Wilden Westen

*Call of Cthulhu im Wilden Westen* ist – wie der Name schon sagt – ein Wildwest-Rollenspiel, daß sich mit den Themen des Cthulhu-Mythos beschäftigt und nach den Regeln von *Call of Cthulhu* gespielt wird. Dadurch ergeben sich ein paar Unterschiede zum klassischem *Call of Cthulhu.*

## B.1 Stilistische Unterschiede

Zunächst mal ist *Call of Cthulhu im Wilden Westen* bei weitem nicht so ernst wie *Call of Cthulhu*. (Sicherlich, kein Rollenspiel ist über-ernst, Spaß sollen sie ja schließlich alle machen, aber bei CoC sollte doch Wert auf Atmosphäre und Stimmung gelegt werden.) Wenn die Helden (jawohl, *Helden*, nicht Charaktere!) nach längerem Grübeln herausgefunden haben, daß der Sherrif einer Ortschaft mit den Großen Alten paktiert, dann kann doch wohl erwartet werden, daß sich der Showdown auf der Straße vor dem Büro abspielt. Ein „Hey, Sherrif, wir wissen, daß du ein Stinktier bist; komm raus und kämpfe wie ein Mann!“ ist doch wohl das mindeste, was erwartet werden kann. . .

Sicherlich kann auch diese Variante als „echtes“ Horror-Rollenspiel gespielt werden – das entspricht jedoch nicht ganz der ursprünglichen Intention. Das soll nun aber nicht heißen, daß dies eine Slapstick-Variante von CoC ist. Tatsächlich orientierte es sich einerseits an klassischen Western [18, 19, 20], andererseits an einigen von Lovecraft verfassten Geschichten, welche in dieser Gegend angesiedelt sind [10, 11, 8, 7].

## B.2 Unterschiede in den Fertigkeiten

Bedingt durch die Zeit und die Kultur sind einige der Fertigkeiten weggefallen. Andere haben hier eine ungewohnte Bedeutung. Und eine Fertigkeit ist ganz speziell für diese Art von Call of Cthulhu dazu gekommen!

### B.2.1 Chemie

Diese steckt in jenen Jahren noch in den Kinderschuhen. Einerseits gibt es wenige Menschen, die sich tatsächlich mit Chemikalien auskennen, andererseits werden viele heute ungebräuchlichen und ungewöhnlichen Fertigkeiten (wie etwa Sprengen oder das Erstellen von Munition) von den meisten ohne weitere Grundlagen ausgeführt. Daher laufen diese Dinge auch über die nächst-verwandten praktischen Fertigkeiten. (Also werden zum Beispiel Kugeln mit einem Wurf auf *Handfeuerwaffen* erstellt.)

### B.2.2 Medizin

Auch diese ist wesentlich primitiver als gewohnt. Zum Beispiel der heutzutage einfach zu kurierende Wundbrandt ist eine nur von Experten wirklich erfolgreich zu behandelnde Krankheit. Und das Penizilin ist selbstverständlich auch noch nicht erfunden.

### B.2.3 Fotographie

Wenn schon 1920 die entsprechenden Apparate groß sind, so sind sie in dieser Zeit gigantisch. Ein Foto benötigt enorme Belichtungszeiten. Dafür ist es danach auch gleich da!

### B.2.4 Psychoanalyse / Psychologie

Auch für diese Dinge gilt, was zur Medizin bereits gesagt wurde. Zwar kann ein geschulter Charakter feststellen, daß sein Gegenüber verrückt ist, vielleicht auch seine Handlungen vorherberechnen, doch klassifizieren kann er sie nicht – geschweige denn effektiv behandeln.

### B.2.5 Schnellziehen

Diese Fertigkeit ist neu. Sie ist *ausschließlich* für den Gebrauch innerhalb der Wildwest-Variante gedacht! Sie sollte auf keinen Fall in den anderen eingesetzt werden!

Schnellziehen ist die Fertigkeit, eine Waffe möglichst schnell Schußbereit zu bekommen. Das typische Beispiel dafür ist ein Duell. Eine gelungene Probe bedeutet, daß der Charakter noch in der selben Runde, in der er gezogen hat, schießen kann. Dabei darf der, der ein relativ gesehen besseres Ergebnis hat, als erstes schießen.

Wird diese Fertigkeit gegen Personen eingesetzt, die bereits ihre Waffen gezogen haben und *nicht* über diese Fertigkeit verfügen, kann bei einem speziellen Erfolg sogar noch vor ihnen geschossen werden. Ein kritischer Erfolg bringt so oder so ein Verdoppeln der Schüsse in dieser Runde.

Ein schönes Beispiel für diese Kunst geben die Rechte und die Linke Hand des Teufels [4] ab, oder natürlich Ramone Dexter [1].

### B.2.6 Wagenfahren

Auch diese Fertigkeit ist neu. Sie wird genutzt, um Kutschen oder Ochsenkarren zu setuern.

## B.3 Unterschiede in der Erschaffung

Durch diesen Änderungen in den Fertigkeiten können natürlich die ursprünglichen Regeln zur Erschaffung von Charakteren nicht mehr 1:1 angewendet werden. Durch die besonderen Gegebenheiten der Zeit und der Umgebung kommen weitere Faktoren hinzu, die bei der Erschaffung berücksichtig werden müssen.

### B.3.1 Die Bildung

Im Wilden Westen war Bildung keine Selbstverständlichkeit – nicht jeder Westernheld kann Lesen und schreiben. Daher wird die Bildung auch mit **2W8+2** ausgewürfelt.

### B.3.2 Auswirkungen der Rasse

Die Gesellschaft des 19 Jahrhunderts war überaus rassistisch. Innerhalb der von Weisen dominierten Gegenden wurden die meisten Indianer als Feinde gesehen, Chinesen wurden zwar als Arbeiter gern in Lohn genommen, getraut wurde ihnen jedoch nicht. Doch am aller schlechtesten standen die Schwarzen, welche meist mit dem wenig schmeichelhaften Ausdruck *Nigger* bezeichnet wurden.

Der abgedruckte Charakterbogen gilt für Weiße. Für „Andersfarbige“ gelten folgende Modifikationen:

**Chinesen:** Chemie (05%), Feilschen (10%), Gesetzkenntnis (01%), Kreditwürdigkeit (01%), Reiten (05%), Zwei beliebige Handwerke (20%).
*Muttersprache:* Chinesisch.

**Indianer:** Bibliotheksbenutzung (01%), Fährtenlesen (20%), Gesetzkenntnis (01% / 15%)[1], Kreditwürdigkeit (01%), Okkultismus (des jeweiligen Stammes) (10%), Reiten (30%).
*Kulturelle Waffe:* Tomahawk (Schlag) (20%), (Wurf) (25%).
*Muttersprache:* Das entsprechende Stammes-Dialekt.

**Mexikaner:** Bibliotheksbenutzung (01%), Feilschen (15%), Gesetzkentnis (01% / 05%)[1], Kreditwürdigkeit (01%), Reiten (35%)
*Kulturelle Waffe:* Reiterpistole (30%)
*Muttersprache:* Spanisch.

**Schwarze:** Bibliotheksbenutzung (01%), Handwerk (15%), Kreditwürdigkeit (01%), Okkultismus (Voodoo) (10%).
*Muttersprache:* Stammesdialekt oder – falls in Sklaverei geboren – Englisch oder Französisch.

**Sonstige:** Gesetzkenntnis (01%), Kreditwürdigkeit (01%).

Zu beachten ist hierbei, daß fast alle diese Völker die Sprache *Englisch* als Fremdsprache erlernen müssen.

### B.3.3 Die Berufe

Hierzu ist zunächst zu sagen, daß es natürlich möglich ist, einen nicht hier aufgelisteten Beruf zu ergreifen. Es stellt sich jedoch die Frage, in wie weit das realistisch ist. Sicherlich gibt es den verwöhnten Großstädter, der sich den Westen ansieht (entspricht einem Amateur im Grundregelwerk) oder einen Künstler, der seine Inspiration sucht. Doch dies sollte eher die Minderheit sein! Im Zweifelsfall gilt stets: Mit dem Spielleiter kann man reden, und der Spielleiter hat immer Recht. Der Spielleiter ist dein Freund!

**Arbeiter:** Beliebig viele Großgeräte bedienen, Elektrische und Meschanische Reparaturen, Geographie, Klettern, Mechanische Reparaturen, Reiten, Wagen fahren, zwei Handwerke nach Wahl, eine Fertigkeit nach Wahl.

[1] Der erste Wert bezieht sich auf das Rechts-System der Weißen

**Arzt:** Anthropologie, Bibliotheksbenutzung, Biologie, Chemie, Erste Hilfe, Fremdsprache (Latein), Kreditwürdigkeit, Medizin, Naturkunde, Pharmazie, Psychoanalsyse, Psychologie.

**Barmädchen / Dirne:** Ausweichen, Faustschlag, Feilschen, Tanzen, Überreden, Überzeugen, Verkleiden, Werfen, eine Fertigkeit nach Wahl.

**Cowboy:** Lasso, Reiten, Handfeuerwaffe, Drei Fertigkeiten nach Wahl.

**Farmer:** Feilschen, Handwerk (Farmer), Kreditwürdigkeit, Lasso, Naturkunde, Reiten, Wagenfahren, eine Fertigkeit nach Wahl.

**Hilfsheriff:** Fährtenlesen, Gesetzkenntnis, Reiten, Sich verstecken, Handfeuerwaffe, Gewehr, eine Fertigkeit nach Wahl, ein Handwerk nach Wahl.

**Kopfgeldjäger:** Erste Hilfe, Fährten lesen, Feilschen, Geographie, Gesetzkentnis, Horchen, Lesen, Reiten, Schnellziehen, Sich verstecken, Tarnen, Handfeuerwaffe.

**Medizinmann[2]:** Astronomie, Erste Hilfe, Geschichtskunde, Medizin, Naturkunde, Okkultismus (Stamm), Psychologie, Verborgenes Erkennen.

**Revolverheld:** Ausweichen, Geographie, Reiten, Schnellziehen, drei Feuerwaffen nach Wahl, zwei Waffen nach Wahl.

**Sheriff:** Erste Hilfe, Fährtenlesen, Gewehr, Gesetzkentnis, Horchen, Kreditwürdigkeit, Reiten, Schnellziehen, Sich verstecken, Verborgenes Erkennen, Handfeuerwaffe.

**Schurke:** Ausweichen, Geographie, Gesetzkenntnis, Handwerk (Falschspiel), Reiten, Schleichen, Schnellziehen, Tarnen, Überreden, Überzeugen, Verborgenes Erkennen, Verstecken, Handfeuerwaffe, Zwei Fertigkeiten nach Wahl.

**Totengräber:** Archäologie, Chemie, Erste Hilfe, Feilschen, Gesetzkenntnisse, Medizin, Pharmazie, Psychologie, Tarnen, Wagenfahren.

---

[2]Dieser Beruf ist nur von Indianern ergreifbar. Im allgemeinen ist es sehr unwahrscheinlich, daß ein Medizinmann seinen Stamm verläßt, der Spieler sollte mit einer wirklich *guten* Begründung aufwarten!

**Waldläufer:** Ausweichen, Erste Hilfe, Fährten lesen, Feilschen, Horchen, Klettern, Naturkunde, Reiten, Schleichen, Sich verstecken, Springen, Schwimmen, Tarnen, Verborgenes Erkennen, Lasso, Handfeuerwaffe, Gewehr, Waffe nach Wahl, Zwei Fremdsprachen[3].

Es sollte bei der Erschaffung darauf geachtet werden, daß die Charaktere einigermaßen gruppenverträglich sind. Es ist nichts dagegen einzuwenden, einen Sheriff und einen Schurke in einer Runde zu haben – so der Sheriff ein moralisch und der Schurke ein gerissener, aber netter Falschspieler oder Robin Hut des Westens ist... Auch Kopfgeldjäger sollten nicht zwangsläufig als die finsteren Gestalten schlechthin gespielt werden – das macht es nicht so einfach, sie in die Gruppe zu integrieren.

## B.4 Waffen

Die meisten der im Westen gebräuchlichen Waffen lassen sich durch die herkömmlichen, im Regelbuch aufgeführten [16, S. 64f] ohne Weiteres zusammenstellen. Es fehlen jedoch drei wirklich wichtige, die hier – aus dem RuneQuest-Regelwerk [15] entnommen – aufgeführt wurden:

| Waffe | Schaden | Reichweite | Basis | Attacken | TP |
|---|---|---|---|---|---|
| Bogen | 1W6+2 | 110 Meter | 05% | 1 | 5 |
| Lasso | — | 10 Meter | 05 % | $\frac{1}{5}$ | — |
| Speer | 1W6+1 | Berührung | 5% | 1 | 8 |
| geworfen | 1W8 | Wurf | Wurf | 1 | 8 |
| Tomahawk | 1W6+2 | Berührung / Wurf | 10% / Wurf | 1 / 2 | 7 |

Ein Lasso verursacht keinen Schaden und kann nur alle 5 Runden eingesetzt werden. Wenn der Wurf gelingt, gelten danach die Regeln für *Ringen*.

[3]Meist indianisch.

# Anhang C

# Materialien zum Herauskopieren

Neben den Charakterblättern für die drei verschiedenen Epochen (Wild-West, 1920 und Heute) finden sich hier auch die Einladungskarten zu dem Szenario *Zwei Tage im Sommer*.

Für den Fall, daß ein fauler Spielleiter die Sachen lieber ausschneidet, beginnen sie auf der nächsten Seite. . .

Es wäre mir eine große Ehre, Sie, ________________, am kommenden Samstag, den 9. Juni, in der Kaiser Franz Straße zu einer Feier zu Ehren des Sommers begrüßen zu können.

David Henkelfried

Es wäre mir eine große Ehre, Sie, ________________, am kommenden Samstag, den 9. Juni, in der Kaiser Franz Straße zu einer Feier zu Ehren des Sommers begrüßen zu können.

David Henkelfried

Es wäre mir eine große Ehre, Sie, ________________, am kommenden Samstag, den 9. Juni, in der Kaiser Franz Straße zu einer Feier zu Ehren des Sommers begrüßen zu können.

David Henkelfried

Es wäre mir eine große Ehre, Sie, ________________, am kommenden Samstag, den 9. Juni, in der Kaiser Franz Straße zu einer Feier zu Ehren des Sommers begrüßen zu können.

David Henkelfried

Es wäre mir eine große Ehre, Sie, ________________, am kommenden Samstag, den 9. Juni, in der Kaiser Franz Straße zu einer Feier zu Ehren des Sommers begrüßen zu können.

David Henkelfried

Um Sie von der Redlich- und Wichtigkeit dieser Veranstaltung zu überzeugen, erlaube ich mir, ihnen einige Namen bereits eingegangener Zusagen zu nennen:
Markus Hertenfeld, Hanna Kusang, Bert Holfried, Penelope Tharis, Rudolf Misenk, Daria von Fürstenfeld, Fritz Domheim, Maria Holsten, Frank von Mertzen, Irene Hornich, Gustav Kasaronow, Irmintraut und Herbert von Wehenstein, Karla und Friedrich von Ansimmen

Um Sie von der Redlich- und Wichtigkeit dieser Veranstaltung zu überzeugen, erlaube ich mir, ihnen einige Namen bereits eingegangener Zusagen zu nennen:
Markus Hertenfeld, Hanna Kusang, Bert Holfried, Penelope Tharis, Rudolf Misenk, Daria von Fürstenfeld, Fritz Domheim, Maria Holsten, Frank von Mertzen, Irene Hornich, Gustav Kasaronow, Irmintraut und Herbert von Wehenstein, Karla und Friedrich von Ansimmen

Um Sie von der Redlich- und Wichtigkeit dieser Veranstaltung zu überzeugen, erlaube ich mir, ihnen einige Namen bereits eingegangener Zusagen zu nennen:
Markus Hertenfeld, Hanna Kusang, Bert Holfried, Penelope Tharis, Rudolf Misenk, Daria von Fürstenfeld, Fritz Domheim, Maria Holsten, Frank von Mertzen, Irene Hornich, Gustav Kasaronow, Irmintraut und Herbert von Wehenstein, Karla und Friedrich von Ansimmen

Um Sie von der Redlich- und Wichtigkeit dieser Veranstaltung zu überzeugen, erlaube ich mir, ihnen einige Namen bereits eingegangener Zusagen zu nennen:
Markus Hertenfeld, Hanna Kusang, Bert Holfried, Penelope Tharis, Rudolf Misenk, Daria von Fürstenfeld, Fritz Domheim, Maria Holsten, Frank von Mertzen, Irene Hornich, Gustav Kasaronow, Irmintraut und Herbert von Wehenstein, Karla und Friedrich von Ansimmen

Um Sie von der Redlich- und Wichtigkeit dieser Veranstaltung zu überzeugen, erlaube ich mir, ihnen einige Namen bereits eingegangener Zusagen zu nennen:
Markus Hertenfeld, Hanna Kusang, Bert Holfried, Penelope Tharis, Rudolf Misenk, Daria von Fürstenfeld, Fritz Domheim, Maria Holsten, Frank von Mertzen, Irene Hornich, Gustav Kasaronow, Irmintraut und Herbert von Wehenstein, Karla und Friedrich von Ansimmen

# CALL OF CTHULHU

WILDWEST

## CHARAKTERDATEN:

Spieler / Charakter: ________________
Beruf(e): ________________
Abschlüsse: ________________
Geburtsdaten: ________________
Haar / Augenfarbe: ________ / ________
Nationalität: ________________
Geschlecht: ________________

## EIGENSCHAFTEN:

| ST | KO | GR | GE | IN | BI | ER | MA |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | |

## RETTUNGSWÜRFE:

Idee: ________ Wissen: ________ Glück: ________
$(IN \times 5)$ $(BI \times 5)$ $(MA \times 5)$

**MAXIMALE GEISTIGE STABILITÄT:** ________

## GEISTIGE STABILITÄT

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 |
| 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50 |
| 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 |
| 61 | 62 | 63 | 64 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 70 |
| 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 |
| 81 | 82 | 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 |
| 91 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 | |

**SCHOCK BEI:** ________________

## TREFFERPUNKTE

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Tod | -2 | -1 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 |

## MAGIEPUNKTE

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Ohnmächtig | | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 |

PORTRAIT

## FERTIGKEITEN

Anthropologie (01%) ___% ☐
Archäologie (01%) ___% ☐
Astronomie (01%) ___% ☐
Ausw. $(GE \times 2\%)$ ___% ☐
Bibliotheksnutz. (25%) ___% ☐
Biologie (01%) ___% ☐
Chemie (01%) ___% ☐
**CTHULHU-MYTHOS** ___
Elektr. Reparat. (01%) ___% ☐
Erste Hilfe (30%) ___% ☐
Fährtenlesen (10%) ___% ☐
Feilschen (05%) ___% ☐
Fremdsprachen (01%)
________________ ___% ☐
________________ ___% ☐
________________ ___% ☐
________________ ___% ☐
________________ ___% ☐
Geologie (01%) ___% ☐
Geschichtsk. (10%) ___% ☐
Gesetzkenntn. (05%) ___% ☐
Großger. bed. (01%)
________________ ___% ☐
________________ ___% ☐
________________ ___% ☐

Handwerk (05%)
________________ ___% ☐
________________ ___% ☐
________________ ___% ☐
Kampfsport (01%) ___% ☐
Horchen (25%) ___% ☐
Klettern (40%) ___% ☐
Kreditwürd. (15%) ___% ☐
Kunst (05%)
________________ ___% ☐
________________ ___% ☐
________________ ___% ☐
Mechan. Repar. (20%) ___% ☐
Medizin (05%) ___% ☐
Mutterspr. $(BI \times 5\%)$
________________ ___% ☐
Naturkunde (10%) ___% ☐
Navigation (10%) ___% ☐
Okkultismus (05%)
________________ ___% ☐
________________ ___% ☐
________________ ___% ☐
________________ ___% ☐
Pharmazie (01%) ___% ☐
Photographie (05%) ___% ☐

Physik (01%) ___% ☐
Psychoan. (01%) ___% ☐
Psychologie (05%) ___% ☐
Reiten (10%) ___% ☐
Schleichen (10%) ___% ☐
Schwimmen (25%) ___% ☐
Schlösser kn. (01%) ___% ☐
Schnellziehen (GE×1%) ___% ☐
Springen (25%) ___% ☐
Tarnen (15%) ___% ☐
Überreden (05%) ___% ☐
Überzeugen (10%) ___% ☐
Verb. erkennen (25%) ___% ☐
Verkleiden (01%) ___% ☐
Verstecken (10%) ___% ☐
Wagenfahren (05%) ___% ☐
Werfen (25%) ___% ☐

**WAFFENFERTIGKEITEN**

Handfeuerwaffen (20%) ___% ☐
Schrotflinte (30%) ___% ☐
Gewehr (20%) ___% ☐
Maschinengewehr (15%) ___% ☐
Vorderlader (15%) ___% ☐

| NAHWAFFEN | Wert | Schad. | Hd. | Rw. | An. | TP |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Faust (50%) | ___% ☐ | 1W3+S | 1 | B | 1 | – |
| Tritt (25%) | ___% ☐ | 1W6+S | 1 | B | 1 | – |
| Kopfnuß (10%) | ___% ☐ | 1W4+S | 1 | B | 1 | – |
| Ringen (25%) | ___% ☐ | spezial | 1 | B | 1 | – |
| ________ | ___% ☐ | ___ | ___ | ___ | ___ | ___ |
| ________ | ___% ☐ | ___ | ___ | ___ | ___ | ___ |
| ________ | ___% ☐ | ___ | ___ | ___ | ___ | ___ |
| ________ | ___% ☐ | ___ | ___ | ___ | ___ | ___ |

| FERNWAFEN | Wert | Fehlf. | Schad. | Rw. | An. | Ma. | TP |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ________ | ___% ☐ | ___% | ___ | ___ | ___ | ___ | ___ |
| ________ | ___% ☐ | ___% | ___ | ___ | ___ | ___ | ___ |
| ________ | ___% ☐ | ___% | ___ | ___ | ___ | ___ | ___ |
| ________ | ___% ☐ | ___% | ___ | ___ | ___ | ___ | ___ |
| ________ | ___% ☐ | ___% | ___ | ___ | ___ | ___ | ___ |
| ________ | ___% ☐ | ___% | ___ | ___ | ___ | ___ | ___ |
| ________ | ___% ☐ | ___% | ___ | ___ | ___ | ___ | ___ |

**SCHADENSBONUS** (siehe Tabelle): ___

WILDWEST

# CALL OF CTHULHU

## DATEN ZUR PERSON

Name: ______ Beschreibung: ______
Wohnort: ______
Familie: ______
Freunde / Feinde: ______ Besondere Kennzeichen: ______

## EINKOMMEN UND RÜCKLAGEN

Jährliches Einkommen: ______$
Verfügbares Vermögen: ______$
hinterlegt bei der Bank: ______
Sonstiger Besitz: ______$
Imobilie: Wert:
______$
______$
______$
______$

## BESITZTÜMER

## CHARAKTERHISTORIE VOR SPIELBEGINN

## GELESENE MYTHOSSCHRIFTEN

| Schrift | gSt |
|---|---|
| | |

## GEISTIGE HISTORIE

| Dat. | Auslöser | Art | D. |
|---|---|---|---|
| | | | |

## GEISTIGE STÖRUNGEN

## GELERNTE ZAUBER

| Zauber | gSt |
|---|---|
| | |

## ARTEFAKTE

## CHARAKTERHISTORIE WÄREND DES SPIELES

**1920** # Call of Cthulhu

## Daten zur Person

Name: ______________________ Beschreibung: ______________________

Wohnort: ______________________

Familie: ______________________

Freunde / Feinde: ______________________ Besondere Kennzeichen: ______________________

## Einkommen und Rücklagen

Jährliches Einkommen: ______________________$

Verfügbares Vermögen: ______________________$

hinterlegt bei der Bank: ______________________

Sonstiger Besitz: ______________________$

Imobilie: Wert:

______________________ ______$

______________________ ______$

______________________ ______$

______________________ ______$

## Besitztümer

## Charakterhistorie vor Spielbeginn

## Gelesene Mythosschriften

| Schrift | gSt |
|---|---|
| | |

## Gelernte Zauber

| Zauber | gSt |
|---|---|
| | |

## Geistige Historie

| Dat. | Auslöser | Art | D. |
|---|---|---|---|
| | | | |

## Geistige Störungen

## Artefakte

## Charakterhistorie wärend des Spieles

1920

# Call of Cthulhu

## Daten zur Person

Name: ____________________ Beschreibung: ____________________

Wohnort: ____________________

Familie: ____________________

Freunde / Feinde: ____________________ Besondere Kennzeichen: ____________________

## Einkommen und Rücklagen

Jährliches Einkommen: ____________________$

Verfügbares Vermögen: ____________________$

hinterlegt bei der Bank: ____________________

Sonstiger Besitz: ____________________$

Imobilie: Wert:

____________________ ______$

____________________ ______$

____________________ ______$

____________________ ______$

## Besitztümer

## Charakterhistorie vor Spielbeginn

## Gelesene Mythosschriften

| Schrift | gSt |
| --- | --- |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

## Gelernte Zauber

| Zauber | gSt |
| --- | --- |
| | |
| | |
| | |
| | |

## Geistige Historie

| Dat. | Auslöser | Art | D. |
| --- | --- | --- | --- |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

## Geistige Störungen

## Artefakte

## Charakterhistorie wärend des Spieles

# Call of Cthulhu

Now

**Charakterdaten:**

Spieler / Charakter: ____________
Beruf(e): ____________
Abschlüsse: ____________
Geburtsdaten: ____________
Haar / Augenfarbe: ______ / ______
Nationalität: ____________
Geschlecht: ____________

**Eigenschaften:**

| ST | KO | GR | GE | IN | BI | ER | MA |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | |

**Rettungswürfe:**

Idee: ______ Wissen: ______ Glück: ______
$(IN \times 5)$ $(BI \times 5)$ $(MA \times 5)$

Maximale geistige Stabilität: ____________

**Geistige Stabilität**

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 |
| 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50 |
| 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 |
| 61 | 62 | 63 | 64 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 70 |
| 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 |
| 81 | 82 | 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 |
| 91 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 | |

Schock bei: ____________

**Trefferpunkte**

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Tod | -2 | -1 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 |

**Magiepunkte**

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Ohnmächtig | | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 |

Portrait

**Fertigkeiten**

Anthropologie (01%) ___% ☐
Archäologie (01%) ___% ☐
Astronomie (01%) ___% ☐
Ausw. ($GE \times 2$%) ___% ☐
Autofahren (20%) ___% ☐
Bibliotheknsnutz. (25%) ___% ☐
Biologie (01%) ___% ☐
Chemie (01%) ___% ☐
Computer (01%) ___% ☐
Cthulhu-Mythos ___
Elektr. Reparat. (10%) ___% ☐
Elektronik (01%) ___% ☐
Erste Hilfe (30%) ___% ☐
Fährtenlesen (10%) ___% ☐
Feilschen (05%) ___% ☐
Fremdsprachen (01%)
____________ ___% ☐
____________ ___% ☐
____________ ___% ☐
Geologie (01%) ___% ☐
Geschichtsk. (20%) ___% ☐
Gesetzkenntn. (05%) ___% ☐
Großger. bed. (01%)
____________ ___% ☐
____________ ___% ☐
____________ ___% ☐

Handwerk (05%)
____________ ___% ☐
____________ ___% ☐
____________ ___% ☐
Kampfsport (01%) ___% ☐
Horchen (25%) ___% ☐
Klettern (40%) ___% ☐
Kreditwürd. (15%) ___% ☐
Kunst (05%)
____________ ___% ☐
____________ ___% ☐
____________ ___% ☐
Mechan. Repar. (20%) ___% ☐
Medizin (05%) ___% ☐
Mutterspr. ($BI \times 5$%)
____________ ___% ☐
Naturkunde (10%) ___% ☐
Navigation (10%) ___% ☐
Okkultismus (05%)
____________ ___% ☐
____________ ___% ☐
____________ ___% ☐
____________ ___% ☐
Pharmazie (01%) ___% ☐
Photographie (10%) ___% ☐
Physik (01%) ___% ☐

Pilot (01%)
____________ ___% ☐
____________ ___% ☐
____________ ___% ☐
Psychoan. (01%) ___% ☐
Psychologie (05%) ___% ☐
Reiten (05%) ___% ☐
Schleichen (10%) ___% ☐
Schwimmen (25%) ___% ☐
Schlösser kn. (01%) ___% ☐
Springen (25%) ___% ☐
Tarnen (15%) ___% ☐
Überreden (05%) ___% ☐
Überzeugen (10%) ___% ☐
Verb. erkennen (25%) ___% ☐
Verkleiden (01%) ___% ☐
Verstecken (10%) ___% ☐
Werfen (25%) ___% ☐

**Waffenfertigkeiten**

Handfeuerwaffen (20%) ___% ☐
Schrotflinte (30%) ___% ☐
Gewehr (25%) ___% ☐
Automat. Waffen (15%) ___% ☐
Maschinengewehr (15%) ___% ☐

| Nahwaffen | Wert | Schad. | Hd. | Rw. | An. | TP |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Faust (50%) | ___% ☐ | 1W3+S | 1 | B | 1 | – |
| Tritt (25%) | ___% ☐ | 1W6+S | 1 | B | 1 | – |
| Kopfnuß (10%) | ___% ☐ | 1W4+S | 1 | B | 1 | – |
| Ringen (25%) | ___% ☐ | spezial | 1 | B | 1 | – |
| ______ | ___% ☐ | ___ | ___ | ___ | ___ | ___ |
| ______ | ___% ☐ | ___ | ___ | ___ | ___ | ___ |
| ______ | ___% ☐ | ___ | ___ | ___ | ___ | ___ |
| ______ | ___% ☐ | ___ | ___ | ___ | ___ | ___ |

| Fernwaffen | Wert | Fehlf. | Schad. | Rw. | An. | Ma. | TP |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ______ | ___% ☐ | ___% | ___ | ___ | ___ | ___ | ___ |
| ______ | ___% ☐ | ___% | ___ | ___ | ___ | ___ | ___ |
| ______ | ___% ☐ | ___% | ___ | ___ | ___ | ___ | ___ |
| ______ | ___% ☐ | ___% | ___ | ___ | ___ | ___ | ___ |
| ______ | ___% ☐ | ___% | ___ | ___ | ___ | ___ | ___ |
| ______ | ___% ☐ | ___% | ___ | ___ | ___ | ___ | ___ |
| ______ | ___% ☐ | ___% | ___ | ___ | ___ | ___ | ___ |

Schadensbonus (siehe Tabelle): ___

Now

# Call of Cthulhu

Daten zur Person

Name:

Wohnort:

Familie:

Freunde / Feinde:

Beschreibung:

Besondere Kennzeichen:

Einkommen und Rücklagen

Jährliches Einkommen: $

Verfügbares Vermögen: $

hinterlegt bei der Bank:

Sonstiger Besitz: $

| Imobilie: | Wert: |
|---|---|
| | $ |
| | $ |
| | $ |
| | $ |

Besitztümer

Charakterhistorie vor Spielbeginn

Gelesene Mythosschriften

| Schrift | gSt |
|---|---|
| | |

Gelernte Zauber

| Zauber | gSt |
|---|---|
| | |

Geistige Historie

| Dat. | Auslöser | Art | D. |
|---|---|---|---|
| | | | |

Geistige Störungen

Artefakte

Charakterhistorie wärend des Spieles

# Literaturverzeichnis


[1] ABNETT, DAN und SIMON B. DAVIS: *Sinister Dexter I – Gunsharks*, Band 1 der Reihe *2000 ad präsentiert*. Egmont EHAPA Verlag GmbH, Stuttgart, 2000.

[2] AIWASS, NIEDERGESCHR. V. ALAISTER CROWLEY: *Liber Al vel Legis (Das Buch des GESETZES)*. Kersken-Canbaz-Verlag, 1993.

[3] ANIOLOWSKI, SCOTT DAVID: *The Creature Companion*. Call of Cthulhu. Chaosium Inc., 1998.

[4] BARBONI, ENZO: *Die rechte und die rinke Hand des Teufels*, 1971. e-m-s new Media AG, 2001. RC2 DVD.

[5] CROWLEY, ALEISTER (ÜBERS.): *Der kleinere Schlüssel Salomonis (Die Goetia)*. Schwarze Reihe. Verlag Richard Schikowski, Berlin, 1980.

[6] GAIMAN, NEIL und TED WAGNER: *Sandman Midnight Theater*. In: *Das Parlament der Krähen*, Band 11 der Reihe *Sandman*, Kapitel 4, Seiten 57–120. Feest USA / EHAPA Verlag GmbH, Stuttgart, 1998.

[7] LOVECRAFT, HOWARD PHILIPS und ZEALIA BISHOP: *The curse of Yig*. In: *The Horror in the Museum* [13], Kapitel 4, Seiten 35–50.

[8] LOVECRAFT, HOWARD PHILIPS und ADOLPHE DE CATSRO: *The electric executioner*. In: *The Horror in the Museum* [13], Kapitel 3, Seiten 16–34.

[9] LOVECRAFT, HOWARD PHILLIPS: *The Thing at the Doorstep*. In: *The Haunter of the Dark*, Kapitel 9, Seiten 302–334. HaperCollins*Publisher*, 1994.

[10] LOVECRAFT, HOWARD PHILLIPS: *The Street*. In: *Dagon and other macabre Tales* [12], Kapitel 30, Seiten 391–397.

[11] LOVECRAFT, HOWARD PHILLIPS: *The Transition of Julian Romero*. In: *Dagon and other macabre Tales* [12], Kapitel 31, Seiten 397–406.

[12] LOVECRAFT, HOWARD PHILLIPS: *Dagon and other macabre Tales*, Band 2 der Reihe *H. P. Lovecraft Omnibus*. HaperCollins*Publisher*, 1994.

[13] LOVECRAFT, HOWARD PHILLIPS, ELIZABETH BERKLEY, ADOLPHE DE CASTRO, ZEALIA BISHOP, HAZEL HEALD, WILLIAM LUMLEY und WILFRED BLANCH TALMAN: *The Horror in the Museum and other Revisions*. Carrol & Graf Publishers, New York, 2002.

[14] MATHERS, S. LIDELL MACGREGOR (Herausgeber): *Der Schlüssel Solomon*. Verlag Richard Schikowski, 1985.

[15] PERRIN, STEVE, GREG STAFFORD, STEVE HENDERSON, LYNN WILLIS, RAYMOND TURNEY, KEN ROLSTON, CHARLIE KRANK und SANDY PETERSON: *RuneQuest*. Welt der Spiele GmbH, Frankfurt, 1991. Collector's Edition.

[16] PETERSON, SANDY und WILLIS LYNN: *Call of Cthulhu*. Chaosium Inc., 6 Auflage, 2004.

[17] POLANSKI, ROMAN: *Die Neun Pforten*, 1999. Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc., 2000. Enthällt O.-Ton mit ausbl. dt. Ut. RC2 DVD.

[18] REINL, HARALD: *Winnetou*, Teil 1, 1963. Kinowelt Home Entertainment GmbH, 2000. RC2 DVD.

[19] REINL, HARALD: *Winnetou*, Teil 2, 1964. Kinowelt Home Entertainment GmbH, 2000. RC2 DVD.

[20] REINL, HARALD: *Winnetou*, Teil 3, 1965. Kinowelt Home Entertainment GmbH, 2000. RC2 DVD.

[21] SOMMERFELD, JOHANNES: *Mönkeberg – vom Bauernhof zur Stadtgemeinde*. Chronik. Gemeinde Mönkeberg, 1984.

[22] WILLIS, LYNN und DAVIS MITCHELL (Herausgeber): *The Keeper's Compendium, Vol. 1*. Call of Cthulhu. Chaosium Inc., 2000.