

CTHULHU

Perlentaucher vor R'lyeh



Pegasus Press

Impressum

Redaktion

Heiko Gill

Autoren

Ingo Ahrens, Alexander Dotor, Florian Hardt, Frank Heller,
Christoph Maser, Peter Schott, Richard Watts

Übersetzer

Frank Heller

„Cassildas Song“ in *Pinselstriche* der Übersetzung von Andreas Diesel
aus Robert W. Chambers *Der König in Gelb*, Festa 2014

Handouts

Kostja Kleye, Annette & Uwe Matthes,
Dennis Schwarz, Julia Silbermann

Karten

Chris Schlicht

Bildredaktion

Heiko Gill

Lektorat

Michael Kühnapfel

Korrekturat

Nils Dally, Thorsten Erker, Michael Janßen,
Yorck-Martin Stüber

Satzkontrolle

Heiko Gill

Layout & Satz

Ralf Berszuck

Cover-Konzeption und Design

Ralf Berszuck

Cover-Illustration

Mark Freier

Chefredaktion CTHULHU

Heiko Gill



*Call of Cthulhu ist eine eingetragene Marke von Chaosium Inc.
Deutsche Ausgabe von Pegasus Spiele GmbH unter Lizenz von Chaosium Inc.
Die deutsche Ausgabe Cthulhu ist eine eingetragene Marke
der Pegasus Spiel GmbH.*

Art.Nr.: 40065P

Copyright © 2020 bei Pegasus Spiele GmbH, Friedberg.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
fotomechanisch oder mit anderen Medien ist verboten.

WWW.PEGASUS.DE
WWW.PEGASUSDIGITAL.DE



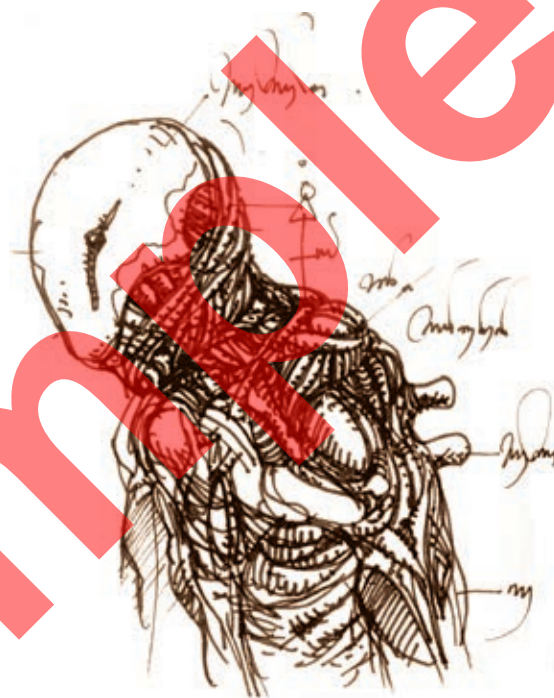
Pegasus Press



**CHAOSIUM
INC.**

Inhalt

Vorwort	4
Der Sänger von Dhol.....	5
Kinder des Käfers.....	35
Der Lachende Mann	72
In Scherben.....	100
Pinselfrische	135
Die Mutter allen Eiters	160



WICHTIGER HINWEIS:

Die **Handouts** und **Karten** dieses Buches werden von Pegasus Press zum Herunterladen online gestellt auf

www.pegasusdigital.de

unter der Rubrik CTHULHU Edition 7

Vorwort

Die erste deutsche Veröffentlichung für CTHULHU erschien bereits im Jahre 1986, also zu einem Zeitpunkt, der immer häufiger weiter in der Vergangenheit liegt, als die Geburt von Menschen, die dieses Rollenspiel heute aktiv spielen. Seit diesem Zeitpunkt sind fast unzählige Abenteuer für CTHULHU veröffentlicht worden, in offiziellen Büchern, in Magazinen und Fanzines, im Internet.

Seit 1999 hat CTHULHU seine ständige Vertretung bei Pegasus Spiele, also inzwischen bereits seit etwas mehr als 20 Jahren! Innerhalb dieser Zeit war es insbesondere die Kreativität der deutschsprachigen CTHULHU-Gemeinde, welche die Fahnen von R'lyeh geschwenkt hat, während die Schaffenskraft des „Mutterschiffs“ Chaosium auf äußerst sporadische Neuerscheinungen und Wiederveröffentlichungen abfiel. Erst 2015 ist in den USA – ab der Veröffentlichung der 7th Edition – ein radikaler Wandel eingetreten und CTHULHU blüht dort erneut in alter Pracht.

Wie gesagt, auf Deutsch wurde stattdessen durchgehend geschrieben, veröffentlicht, gesammelt und gespielt. Natürlich bleibt es bei dieser Fülle an Material, Autoren und Herausgebern nicht aus, dass es Qualitätsschwankungen gibt. Zudem ist die Palette an Spielstilen und Spielhintergründen so breit, dass normalerweise niemals jedem alles gefallen dürfte.

Um nun „20 Jahre CTHULHU bei Pegasus“ in Buchform zu zelebrieren, stellte sich die Kardinalfrage, was denn dann Eingang in ein solches Buch finden sollte. Letztlich wurde der Weg der öffentlichen Abstimmung gewählt. Über mehrere Monate hinweg hatten Interessierte die Möglichkeit, auf pegasus.de ihre Lieblingsabenteuer zu wählen – nach einem ausgeklügelten Abstimmungssystem, bei dem zunächst äußerst sanft aussortiert wurde, um am Ende in diversen 1:1 Paarungen Punkte zu vergeben. So haben es aus rund 340 Abenteuern zunächst 34 ins Finale geschafft, aus welchen dann akribisch die TOP 10 gewählt wurden.

Die offene Jury bestand durchschnittlich aus 20 bis 25 Personen, deren individueller Geschmack dafür sorgte, dass es eine bunte Mischung ins Finale schaffte, darunter „quer Beet“ uralte bis brandneue Veröffentlichungen, One-Shots, Kampagnenabenteuer, einige Übersetzungen und selbst Internet-Veröffentlichungen.

Man mag kritisch anmerken, dass bei der Abstimmung zu einem gewissen Grad der Nostalgiefaktor eine Rolle gespielt haben mochte, doch dem muss entgegenhalten werden, dass die Abstimmung völlig offen war und ein jeder (Kritiker) seine Stimme hätte abgeben und das Ergebnis beeinflussen können. So ist es hier wie bei jeder Wahl – wer nicht mitmacht, muss das Ergebnis nehmen wie es kommt. In meinen Augen ist es aber ohnehin ein sehr gutes Ergebnis, bei dem man dem Durchhaltevermögen der Jury kaum genug danken kann. Daher auch an dieser Stelle schwarz auf weiß: Danke!

Die Abstimmung war die Grundlage für diese umfangreiche Neuveröffentlichung, für die insgesamt sechs Perlen aus den TOP 10 ausgewählt werden konnten.

Und dies sind sie:

- ✘ Der Sänger von Dhol, ursprünglich in *Cthuloide Welten 1* (2002)
- ✘ Kinder des Käfers, ursprünglich in *Kinder des Käfers* (2003)
- ✘ Der Lachende Mann, ursprünglich in *Festival obscure* (2005)
- ✘ In Scherben, ursprünglich in *Dementophobia* (2007)
- ✘ Pinselstriche, ursprünglich in *New York* (2010)
- ✘ Die Mutter allen Eiters, ursprünglich in *Drei Tode in Lovcraft Country* (2012)

Viel Vergnügen damit wünscht

Heiko Gill
CTHULHU-Chefredakteur



Der Sanger von Dhol

Ein Abenteuer auf der Nordseeinsel Pellworm im Jahre 1920
von Florian Hardt mit Unterstutzung von Anne Abelein

Das Abenteuer ist fur vier bis funf Investigatoren gedacht und sollte an einem Abend durchgespielt werden. Da vorgefertigte Investigatoren verwendet werden, lasst es sich nur schwer in eine Kampagne integrieren. Es besitzt einen komplexen Hintergrund, mit dem sich der Spielleiter sorgfaltig vertraut machen sollte. Es setzt keine Mythos-Kenntnisse

voraus, aber eine spielfreudige Gruppe mit Erfahrung oder Talent zum Rollenspiel.

Das Szenario wurde von der Kurzgeschichte *Pfeif nur, dann eil ich zu dir, mein Freund!* von M. R. James inspiriert (zu finden in: M. R. James, *Samtliche Geistergeschichten*, Band 1, Festa Verlag, 2016).

HINTERGRUND

Anfang des Mittelalters gelangte ein aus porzellanartiger Substanz bestehendes Artefakt nach Europa. Seine Oberflache erinnert aufgrund porenahnlicher Vertiefungen an die Haut eines organischen Wesens. Man konnte das Artefakt fast als eine Mischung aus Flote und Russel bezeichnen und genau genommen ... ist es das auch! Diese „Flote“ ist nichts anderes als das Korperteil eines Wesens, das nicht von dieser Welt stammt, dem sagenhaften „Sanger von Dhol“ und dient vorwiegend der Kommunikation mit diesem Wesen. Der „Sanger“ stammt aus einer den Menschen unbekanntem Realitat und hat etwas mit der Mythos-Gottheit Azathoth zu tun. Wo auch immer die Flote gespielt wird, erscheint der Sanger noch in der gleichen oder darauffolgenden Nacht, um nach dem Rufenden zu suchen. Die Stimme dieser Kreatur treibt Menschen wie Tiere in den Wahnsinn, zerstort ihre Seelen und verandert sie sogar korperlich – seine Opfer wie auch ihre Nachkommen verfallen dem Sanger und begehen abscheuliche Untaten.

In einer Abtei untersuchte ein Monch, der spater als „der Ghoul“ bekannt wurde, die Flote und spielte einige Tonfolgen auf ihr. In der folgenden Nacht suchte der Sanger das Kloster heim. Es dauerte nicht lange und die Monche verfielen einer nach dem anderen seinem Einfluss – die Abtei wurde Schauplatz entsetzlicher Graueltaten, zu deren geringsten Auswuchsen noch der Kannibalismus an Aussatzigen gehorte, die sich in der Obhut des Hospizes befanden. Die Schreckensherrschaft der Monche wurde zwar gewaltsam beendet, jedoch gelang dem „Ghoul“ mit einigen Getreuen die Flucht. Die Flote, die sich als unzerstorbar erwies, wurde von einer Gruppe im Verborgenen wirkender Ordensritter erbeutet und uber Jahrhunderte hinweg bewacht.

1452 fiel das Artefakt in die Hande des Freibeuters Cord Wiederick, welcher um diese Zeit auf der Nordseeinsel Pellworm seinen Schlupfwinkel eingerichtet hatte. Sogleich sandte der Gromeister des Ritterordens kampferprobte Krieger aus, um das Artefakt zuruckzugewinnen und Schlimmeres zu verhindern. Unglucklicherweise verleitete das fremdartige Aussehen der Flote einen der Freibeuter dazu, auf ihr zu spielen. Als die Ordenskrieger die Insel erreichten, herrschte dort bereits der blanke Wahnsinn. Zwar hatte Wiederick selbst den Flotenspieler erschlagen und verscharrt, doch das Tor nach Dhol hatte sich bereits geoffnet, um dem Sanger den Weg auf die Insel zu bahnen. Auch die Nachkommen des Ghouls vernahmen den Ruf des Sangers und es gelang ihnen tatsachlich, nach Pellworm zu gelangen, ohne von den Ordenskriegern bemerkt zu werden – erneut begingen sie ihre allnachtlichen Bluttaten. Mittels eines Steinkreises gelang es den Ordenskriegern schlie-

lich, das Tor zu schlieen, doch blieb die Flote in Wiedericks Versteck verschollen.

Einige der Ritter lieen sich auf Pellworm nieder, um Wacht zu halten. Von Generation zu Generation gaben sie ihr Wissen uber die Flote von Dhol weiter und harnten der Wiederkehr ihrer Feinde. Die Abkommlinge des Monches blieben ebenfalls auf Pellworm und obschon ihnen das Bose gewissermaen im Blut lag, fielen sie niemals auf, da sie den Ruf des Sangers nie wieder vernahmen. Nach und nach vergaen sie, was einst mit ihnen geschehen war und heute unterscheiden sie sich kaum von ganz gewohnlichen (wenn auch auerordentlich bosartigen) Menschen. Nur noch in ihrem Familiennamen klingt ein Hauch von Erinnerung an ihre Verwandlung durch den Sanger nach – sie heien alle **Goulsens**.

Seit jener Zeit liegt die Flote zusammen mit einem Piratenschatz unter einer Grabplatte der sogenannten „Alten Kirche“ St. Salvator und harrt auf Pellworm geduldiger ihrer Wiederddeckung.

Ein Wort der Warnung

Das Abenteuer ahelt anfangs einer ratselhaften Kriminalerzahlung, verwandelt sich jedoch allmahlich in eine beklemmende Schauergeschichte, die schlielich in einen kompromisslos brutalen Hohepunkt gipfelt. Es ist moglich, die Geschehnisse selbst oder zumindest ihre Darstellung abzumildern, doch durfte das Szenario dann viel von seiner Wirkung verlieren, da diese zu einem wesentlichen Teil auf dem unerwarteten Wechsel zwischen Spannung, Ungewissheit und Grauen basiert.

Hinweise fur den Spielleiter

Nachdem die Goulsens Imkes Brief gelesen haben, haben sie viel Freiraum zur Gestaltung des Abenteuers. Der Spielleiter sollte darauf vorbereitet sein, dass manche Gruppen das Haus wahrend der Nacht unter keinen Umstanden verlassen wollen, wahrend sich andere aufteilen oder versuchen, von der Insel zu fliehen.

Die Gruppe sollte zumindest die Flote und Imkes Hinweise finden, denn ansonsten wurde das Ende des Abenteuers unverstandlich und vermutlich unbefriedigend erscheinen.

Die Spielrunde konnte auf die Idee kommen, dass auf dem Silber ein „Piratenschiff“ liegt, der aufgehoben werden kann, wenn man die Munzen an ihren Fundort zuruckbringt. Zwar lockt dies die Gruppe zur Kirche, birgt aber auch die Gefahr, dass sich die Spieler vollstandig in diese Vorstellung verrennen.

PELLWORM

Sänger-Handout 1 sollte der Spielleiter zu Beginn des Spiels an die Spieler verteilen oder ihn vorlesen.

Der Nordwind

Der allgegenwärtige Wind ist ein zentrales Motiv in diesem Szenario. Pellworm, wo der Wind angeblich „immer von vorne weht“, ist im Tagesverlauf immer stärkeren Böen ausgesetzt. Nach und nach bekommen die anfänglich normalen Windgeräusche einen merkwürdigen Beiklang. Befremdliche Klänge mischen sich in das Toben des Sturms und zuletzt scheint von überall ein fernes Pfeifen (oder ist es eine Stimme?) zu kommen. Auch wenn es im Text nicht immer wieder explizit erwähnt ist, sollte der Spielleiter im Verlauf des Szenarios regelmäßig auf den stetig zunehmenden Wind anspielen.

Die politische Lage im Jahr 1920

Der Notstand ist 1920 in Deutschland Normalität: Im März beträgt der Wechselkurs der Reichsmark zum Dollar 100:1, ein vorläufiger Höchststand. Nach einer im Versailler Vertrag festgelegten Volksabstimmung wurde im Februar Nordschleswig an Dänemark übergeben. Am 17. März, an dem das Abenteuer spielt, findet in Südschleswig eine ebensolche Abstimmung statt und 81 % der Stimmberechtigten votieren für den Verbleib in Deutschland.

Am selben Tag erreicht der Kapp-Putsch seinen Höhepunkt: Am 13. März ist die Marine-Brigade Ehrhardt in Berlin eingerückt; eine Gruppe rechtsradikaler Politiker und Militärs putschten gegen die Reichsregierung. Zwei Tage später begann in ganz Deutschland der Generalstreik. Obgleich Kapp noch am 16. März Streikführern mit der Todesstrafe drohte, muss er am folgenden Tag aus Berlin flüchten und untertauchen. Allerdings verläuft die Fahndung nur sehr zögerlich. Kapp geht ins Exil und die meisten anderen Putschisten bleiben aufgrund eines Amnestiegesetzes straffrei.

Die Goulsens

Die Nachkommen des „Ghouls“ leben auf dem Vogelkojenhof, einer alten Warft auf Pellworm. Großvater Habbo (gestorben 1908) und Imke Goulsen (geborene Winkler, gestorben

13.3.1920) haben die drei Söhne **Göke**, **Tjarko** und **Redelf** sowie die Tochter **Swantje** hinterlassen. 1912 heiratete Swantje **Hillrich Heimsen**; zusammen haben sie eine Tochter, **Wiebke**, die inzwischen acht Jahre alt ist.

Göke und Tjarko waren beide als Soldaten im Weltkrieg, in dessen letzten Tagen Göke ein Bein verlor; ihr Bruder Redelf war bei der Marine. Nach Kriegsende vermählte sich Tjarko mit seiner Cousine **Frauke** und übernahm die Bewirtschaftung des Hofes sowie die Pflege von Göke. Auch Hillrich und Swantje leben auf dem Hof; Redelf ist als **Seemann** der Einzige, der etwas weiter in der Welt herumgekommen ist.

Für etwas Zündstoff innerhalb der Familie könnte der Umstand sorgen, dass Hillrich und Frauke ein Verhältnis miteinander haben – siehe hierzu die jeweiligen Beschreibungen.

Göke, Tjarko, Redelf, Swantje, Frauke und Wiebke stammen direkt vom „Ghoul“ ab, Imke und Hillrich hingegen nicht. Der Fluch des Sängers prägt sie alle, auch wenn sie sich dessen nicht bewusst sind – sie wissen zwar um ihre eigenen Verfehlungen und böartigen Charakterzüge, halten sich jedoch jeweils für eine Ausnahme in der Familie.

Der Spielleiter sollte sich mit den Beschreibungen der vorgefertigten Investigatoren sorgfältig vertraut machen, um die Beziehungen der Goulsens untereinander zu verstehen.

Zudem haben die Investigatoren einige ungewöhnliche Fertigkeiten und Fähigkeiten. Wiebkes besondere Fähigkeit „Nachtsicht“ gestattet ihr, selbst in völliger Dunkelheit zu sehen (eine Auswirkung ihrer Abstammung). Ihre Fertigkeit „Einschüchtern“ beruht auf ihrem absonderlichen Starren – wer auch immer erfolgreich angestarrt wird, empfindet den Blick als unheimlich und geht dem Mädchen aus dem Weg.

Die Rollenverteilung

Die Spieler übernehmen die Rollen von

- ♣ Göke,
- ♣ Tjarko,
- ♣ Redelf,
- ♣ Frauke und
- ♣ Wiebke.

SWANTJE HEIMSEN

27 Jahre

ST 50	KO 85	GR 65	IN 50
MA 65	GE 60	ER 45	BI 45

Trefferpunkte: 15
Geistige Stabilität: 65
Schadensbonus: 0
Statur: 0
Magiepunkte: 13
Bewegungsweite: 7

Angriffe: 1

Nahkampf (Handgemenge) 25%, Schaden 1W3
 Ausweichen 30%

Fertigkeiten: Handwerk/Kunst (Schafzucht) 45% (Spinnen) 35%,
 Klettern 40%, Schwimmen 35%

Sprachen: Plattdeutsch 50%

