

CTHULHU

Petersens Abscheulichkeiten



Pegasus Press

Impressum

Redaktion

Heiko Gill

Autoren

Sandy Petersen und Mike Mason

Übersetzung

Robert Maier

Illustrationen

Victor Leza, Evgeny Maloshenkov, M. Wayne Miller,
Grzegorz Pedrycz, Lee Simpson, Petr Stovic

Handouts

Andrew Law, Stephanie McAlea,
Thorsten Kettermann, Norman Scherke

Karten

Andrew Law, Stephanie McAlea,
Thorsten Kettermann, Norman Scherke

Lektorat

Heiko Gill

Korrekturat

Thomas Döpke, Mark M. Meiers, Yorck-Martin Stüber

Satzkontrolle

Heiko Gill

Layout & Satz

Ralf Berszuck

Cover-Konzeption und Design

Ralf Berszuck

Cover-Illustration

Victor Leza

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.: 40067P

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



Inhalt

Einführung	4
Abenteuer 1: Hotel zur Hölle	7
Abenteuer 2: Das Wrack.....	41
Abenteuer 3: Panákeia	67
Abenteuer 4: Mohole.....	105
Abenteuer 5: Die Stimme am Telefon	147
Handouts für die Spieler	184



WICHTIGER HINWEIS:

Die **Investigatoren**, **Karten** und **Handouts**
dieses Buches werden von Pegasus Press auf

www.pegasusdigital.de

unter der Rubrik **CTHULHU Edition 7** online gestellt.

Einführung

Als ich 1980 das Rollenspiel CTHULHU entwickelte, veränderte das mein Leben. Später entwickelte ich zwar Spiele, die einen ungleich größeren Markt erreichten (*Age of Empires* etwa verkaufte sich mehrere dutzend Millionen Mal), doch kein anderes bewegte die Gemüter so sehr wie meine kleine Hommage an Lovecraft.

Obwohl ich an unglaublich erfolgreichen Computerspielen mitgewirkt habe, wurde ich zu Spieler-Conventions doch immer als Schöpfer meiner nicht-digitalen Lovecraft-Spiele eingeladen. Dieser Bereich war es, aus dem mir immer besondere Zuneigung entgegenschlug. Und wenn ich zu Conventions eingeladen wurde, ob nach Oregon, Finnland, Italien oder selbst in meine Heimatstadt, immer wurde ich gefragt, ob ich nicht eine CTHULHU-Runde leiten wollte.

Nun bin ich bei CTHULHU in einer etwas eigenartigen Position ... zwar habe ich zahlreiche Szenarien und Ergänzungsbände geschrieben, aber wenn ich ein Spiel auf einer Convention leite, dann wird eigentlich immer erwartet, dass es etwas Neues ist, etwas Unveröffentlichtes. Und da ich nicht selten dieselbe Convention in mehreren aufeinanderfolgenden Jahren besuche, brauche ich dann jedes Mal wieder ein neues Szenario.

Infolgedessen schreibe ich jedes Jahr ein bis zwei neue Szenarien – ausdrücklich nur, um sie auf Conventions zu leiten. Und im Lauf der Zeit habe ich eine ganze Menge solcher Convention-Szenarien verfasst. Als ich mich vor einem Jahr mit dem Team von Chaosium unterhielt und diese ganzen Szenarien erwähnte, mit denen ich nichts mehr anfangen kann (weil ich sie schon auf soundso vielen Conventions geleitet habe), waren sie schwer begeistert von der Aussicht, diese zu veröffentlichen.

Weil sie ausnahmslos für Conventions entwickelt wurden, haben diese Szenarien ein paar Gemeinsamkeiten. Erstens gehören dazu immer vorgefertigte Investigatoren, da man ja nicht damit rechnen kann, dass Spieler geeignete eigene Investigatoren dabei haben. Zweitens können sie ausnahmslos an einem Abend durchgespielt werden. Drittens sind sie in aller Regel ausgesprochen brutal, weil anscheinend alle erwarten und sich auch darauf freuen, dass sie „bei CTHULHU von Sandy Petersen abgemurkst“ werden. Und weil es sich um One-Shots handelt, konnte ich sie in allen möglichen Zeiten und Regionen ansiedeln, hatte also beträchtliche kreative Freiheit.

Und noch ein gemeinsames Merkmal gibt es: Sie alle waren ursprünglich primär für meine eigenen Zwecke und nicht zur Veröffentlichung gedacht – die Aufzeichnungen dazu waren ausgesprochen skizzenhaft und häufig nicht sonderlich verständlich. Der größte Teil der Szenarien existierte in meinem Kopf und war nirgendwo aufgeschrieben.

An dieser Stelle kam Mike Mason ins Spiel. Er hat sich meine wirren, losen Notizen vorgenommen und zu wasserdicht geplanten Meisterwerken gemacht. Vielen Dank, Mike! Die Zusammenarbeit lief dabei so, dass wir stundenlang diskutierten, um sämtliche Aspekte abzuklären, bis alles sich nahtlos ineinanderfügte. Dann schrieb Mike auf der Grundlage meiner Darstellung den Ablauf des Szenarios nieder (manchmal noch mit Hilfe weiterer

Materialien). Danach feilte ich wieder an dem Niedergeschriebenen. Auf diese Weise wurden die meisten Abenteuer in diesem Band sogar mehrmals überarbeitet, bis wir beide wirklich zufrieden damit waren.

Ich hoffe, sie gefallen euch!

Sandy Petersen
2017

Eine unheilige Allianz

Es war ein Heidenspaß, mit Sandy an dieser Sammlung von Szenarien zu arbeiten! Wie sich die Szenarien entwickelten und heranreiften, war in diesem Fall recht ungewöhnlich. Normalerweise arbeite ich entweder eigene Ideen aus oder überarbeite, was jemand anders geschrieben hat. Diesmal gehörten zum Arbeitsprozess jedoch Video-Chats zwischen Texas und Nottingham, bei denen Sandy mir erklärte, wie er diese Szenarien zu leiten pflegt, was die Schlüsselszenen sind, welche Aspekte der Handlung besondere Wichtigkeit genießen und wie Spieler typischerweise reagieren. Während er so erzählte, machte ich mir hektisch handschriftliche Notizen und stellte Fragen, um Einzelheiten abzuklopfen („Aber was ist, wenn die Spieler ...“), sodass ich nicht nur von dem Szenario selbst eine vollständige Vorstellung gewann, sondern auch davon, wie es zu leiten war. Nicht selten kamen wir vom eigentlichen Thema ab und diskutierten dann auch allerhand andere Horror-Themen und Absonderlichkeiten des Cthulhu-Mythos.

Zusätzlich zu diesen Video-Chats schickte Sandy mir seine eigenen Notizen. Indem ich dann auf deren Grundlage meine eigenen durchackerte, konnte ich für jedes Szenario ein Grundgerüst erstellen, in das ich alle Ideen, Handlungsmerkmale und Schlüsselszenen einfügen konnte, um zusammenhängende, publikationsfähige Szenarien zu formen. So konnte ich sowohl auf Sandys ursprüngliche Ideen wie auch auf seine Erfahrungen beim Leiten dieser Szenarien zurückgreifen, darüber hinaus falsche Fährten einfügen, alles noch ein wenig dramatischer gestalten und gelegentlich sogar die Verwendungsmöglichkeiten etwas ausweiten. In manchen Fällen habe ich Ratschläge hinzugefügt, wie ein Spielleiter die Szenarien fortführen könnte. Denn manche von ihnen, wie etwa *Panákeia* und *Stimme am Telefon*, können ohne Probleme erweitert werden und den Ausgangspunkt für eine ganze Kampagne abgeben, während *Das Wrack* und *Mohole* epische One-Shot-Abenteuer bleiben, in denen dafür absolut alles möglich ist. In dieser Sammlung finden Spielleiter also dramatische Szenarien, die reichlich Raum für Konfusion und Chaos bieten: perfekt geeignet für einen CTHULHU-Abend in geselliger Runde!

Ich wünsche unseren Lesern viel Vergnügen dabei, ihre Spieler mit diesem Einblick in die Vorstellungswelten von Sandy Petersen und Mike Mason vor neue Herausforderungen zu stellen und in Schrecken zu versetzen!

Mike Mason
2017

Anmerkung zu den Szenarien

Zu jedem Szenario gibt es vorgefertigte Investigatoren. Zusätzlich werden Empfehlungen für Spielleiter gegeben, die ihren Spielern erlauben möchten, eigene Investigatoren zu erschaffen oder – sofern überhaupt möglich – bereits vorhandene Investigatoren weiterzuführen. Werden neue Investigatoren geschaffen, ist es wichtig, auch zwischen ihnen Beziehungen herzu-

stellen – je enger sie miteinander und mit dem Handlungshintergrund des jeweiligen Szenarios verknüpft sind, desto besser.

Die Karten und Informationen im Text der einzelnen Szenarien sind ausdrücklich für den Spielleiter gedacht; die Versionen für den Gebrauch der Spieler befinden sich in einem eigenen Kapitel am Ende des Buches und dürfen für Spielzwecke kopiert werden.

Die Autoren



Carl „Sandy“ Sanford Petersen ist Designer von Brett- und Computerspielen und schuf 1981 das Rollenspiel CALL OF CTHULHU. Als Redakteur oder Herausgeber war er von 1983 bis 1988 an praktisch allen Veröffentlichungen des Verlages *Chaosium* beteiligt. Von 1988 bis 2009 arbeitete er in der Entwicklung von Computerspielen und gehörte zum Team von so bekannten Spielen wie etwa *Civilization*, *Doom*, *Quake* oder der *Age of Empires*-Reihe.

Heute ist er Inhaber des Verlags *Petersen Games*, in dem neben der *Cthulhu Wars*-Reihe auch Brettspiele wie *Orcs must die* oder *The Gods War* erschienen sind – und der noch einige weitere Eisen im Feuer hat.



Mike Mason ist Chefredakteur der *Call of Cthulhu*-Reihe beim Verlag *Chaosium*, zählt zu den Autoren der jüngsten Überarbeitung des CTHULHU-Regelwerks, ist Autor von *Pulp Cthulhu* sowie Mitarbeiter und Herausgeber der jüngsten Überarbeitung der Kampagne *Horror on the Orient Express*. Er ist federführend an den Geschichten von CTHULHU beteiligt, arbeitet mit Autoren und Künstlern an neuen Szenarien, Kampagnen und Hintergrundbänden und ist an Abfassung, Entwicklung und Überarbeitung ihres Inhalts beteiligt. Mike lebt im mittelenglischen Gotham und erfreut sich in seiner Freizeit an Horrorfilmen, der Lektüre von Geschichtsbüchern und dem Genuss von Tee.



