

Deutschland – Blutige Kriege & Goldene Jahre (3. Edition)

Impressum der Jubiläumsausgabe 2023

Redaktion

Finja Gertulla

Handoutgestaltung

Norman Scherke

Zusätzliche Bebilderung

Julia Erdmann

Lektorat

Julian Schröger, Katja Tiltmann

Korrekturat

Milena Fuchs, Finja Gertulla

Design, Layout & Satz

Ralf Berszuck

Umschlag-Konzeption & Design

Ralf Berszuck

Umschlag-Illustration

Mark Freier

Chefredaktion Cthulhu – Deutsche Ausgabe

Heiko Gill

Chaosium Call of Cthulhu Line Editor

Mike Mason

Chaosium Licensing Manager

Daria Pilarczyk

Pegasus Spiele, unter Lizenz von Chaosium Inc. (chaosium.com). Call of Cthulhu, Chaosium Inc. und das Chaosium-Logo sind eingetragene Marken von Chaosium Inc. in den USA und anderen Staaten und werden mit Erlaubnis benutzt.

Call of Cthulhu © 1981–2023 Chaosium Inc. Alle Rechte vorbehalten. Die Namen, Beschreibungen und Spezifikationen in diesem Produkt leiten sich von Werken ab, die dem Copyright unterliegen, und beinhalten Handelsmarken von Chaosium Inc.; sie dürfen nicht ohne Erlaubnis genutzt werden.

Art.Nr.: 42080P

Call of Cthulhu copyright © 1981-2023 Chaosium Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Deutschland – Blutige Kriege & Goldene Jahre (3. Edition) ist Copyright © 2023 Pegasus Spiele. Alle Rechte vorbehalten, Das Arkane Symbol von Chaosium (Star Elder Sign) © 1983 Chaosium Inc. Nutzung mit freundlicher Genehmigung.

Nyogtha © 2023 Carole Ann Rodriguez. Nutzung mit freundlicher Genehmigung.

Manche Elemente von Henry Kuttner können gemeinfrei sein.

Tsathoggua © 2023 the Estate of Clark Ashton Smith. Nutzung mit freundlicher Genehmigung.

Cyaegha, Nagae © 2023 the Estate of Eddy C. Bertin. Nutzung mit freundlicher Genehmigung.

Lloigor © 2023 the Estate of Colin Wilson. Nutzung mit freundlicher Genehmigung.

Abdruck der Deutschlandkarte mit freundlicher Genehmigung des Pharus-Verlages, Berlin (www.pharus-plan.de).

Der deutsche Name *Cthulhu* ist eine eingetragene Marke der Pegasus Spiele GmbH.

WWW.PEGASUS.DE
WWW.PEGASUSDIGITAL.DE
WWW.CTHULHU.DE



Chaosium ist sich bewusst, dass Credits und Copyrights für den Cthulhu-Mythos schwer zu identifizieren sind und einige Elemente des Mythos gemeinfrei sein können, andere dagegen nicht. Wenn Sie Korrekturen oder Ergänzungen zu einem von ihnen haben, kontaktieren Sie Chaosium bitte unter mythos@chaosium.com.

Dies ist ein Werk der Fiktion. Das vorliegende Buch enthält Beschreibungen und Darstellungen realer Orte, Ereignisse und Personen; diese entsprechen nicht der wirklichen Natur dieser Orte, Ereignisse und Personen und werden durch die Linse des Cthulhu Mythos sowie des *Cthulhu*-Rollenspiels im Allgemeinen neu interpretiert. Wir beabsichtigen nicht, Lebende oder Tote unter diesen Personen oder die Bewohner dieser Orte zu beleidigen.



Pegasus Press

Die Autorinnen und Autoren der einzelnen Beiträge sind:

- Oliver Adam:** Wichtige Unternehmen
- Ingo Ahrens:** Literatur
- Mirko Bader:** Gefrorene Angst (Abenteuer); Universitäten
- Nathanael Busch:** Automobile; Städtischer Nahverkehr; Passagierflugdienste; Luftschiffe; Reichsbahn (Mitautor); Gründung der Ufa; Filmstadt Babelsberg; Der teutonische Großfilm; Einkommen (Mitautor)
- Julia Erdmann:** Essgewohnheiten; Volk von Zeitungslesern; Zeitungen; Zeitschriften
- Oleg Eyser:** Museen (Mitautor)
- Thomas Finn:** Tempus fugit! (Abenteuer)
- Stefan Geisler:** Zeitleisten (Mitautor)
- Holger Göttmann:** Der Staat festigt sich; Parteien; Knigge
- Joachim A. Hagen:** Klassengesellschaft; Zehn-Stunden-Tag
- Florian Hardt:** Schwarzmarkt; Naturwissenschaftliche Entdeckungen (Mitautor); Rabenschwarzes Kintopp; Varietés
- Jochen Hartz:** Wohnen zwischen Reaktion und Reform
- Frank Heller:** „Meiner verehrten Kundschaft“ – Preisliste (Mitautor)
- Sascha Hillenbrand:** Sport
- Ole Hitzemann:** Erfindungen (Mitautor)
- André Jarosch:** Geschichten des Schreckens (Mitautor); „Und Dunkelheit ist mein Name“
- Jens Kaufmann:** Grammophon; Tanzwut; Wandervogel
- Jens Peter Kleinau:** Feme; Parteiorganisationen (Mitautor); Schrebergärten; Sommerfrische (Mitautor); Straßenkämpfe (Mitautor)
- Steffen Köhn:** Esoterik; Spiritismus; Theater
- Dennis Kringe:** Gerichtsmedizin; Medizin
- Daniel Lau:** Archäologie; Erfindungen (Mitautor); Kunstströmungen
- Andreas Melhorn:** Bilderwahn (Abenteuer; Mitautor)
- Daniel Neugebauer:** Bilderwahn (Abenteuer; Mitautor)
- Stefan Ohlerich:** Freikorps; Parteiorganisationen (Mitautor); Sommerfrische (Mitautor); Straßenkämpfe (Mitautor)
- Eva Ponick:** Zeitleisten (Mitautor)
- Lars Schiele:** Friedenswinter; Versailler Vertrag
- Ralf Sandfuchs:** Kämpfe an Rhein und Ruhr
- Gerhard Schmeusser:** Barrikadenkämpfe; Hoffnungsstrahlen
- Alexander Schmidt:** Fernsprecher (Mitautor); Postwesen (Mitautor)
- Jakob Schmidt:** Einkommen (Mitautor); Kampf an zwei Fronten – die Mythosforscherin
- Steffen Schütte:** Einleitung; „An der Grenze“; FKK; Inflation; Influenza; Kriegsheimkehrer; Lust und Laster; Massenmörder Haarmann; Polizeimethoden; Rausch; Revuen; Ringvereine; Schule; Spielercharaktere; Spielsucht; Geschichten des Schreckens (Mitautor)
- Jan Christoph Steines:** Biografien; Erfindungen (Mitautor); Naturwissenschaftliche Entdeckungen (Mitautor); Postwesen (Mitautor); Staatsbürgerlexikon; Strafrecht
- Hans-Christian Vortisch:** Waffen und das Gesetz
- Thomas M. Weghofer:** Namen
- Sebastian Weitkamp:** Fernsprecher (Mitautor); „Meiner verehrten Kundschaft“ – Preisliste (Mitautor); Nazis greifen nach der Macht; Polizei; Preußentum; Radio
- Christina Wessel-Heller:** Mode; Museen (Mitautor)
- Sixt Wetzler:** Bibliotheken; Boxen
- Micha Wischniewski:** Geheimbünde; Mystizismus

Vorwort zur 3. Edition

30 Jahre Pegasus Spiele – ein Grund zum Feiern, aber auch zum Zurückblicken auf dreißig Jahre Firmengeschichte. Kaum eine Publikation eignet sich dafür besser als *Deutschland – Blutige Kriege & Goldene Jahre*, die nun bereits in der 3. Edition vorliegt. Das Material wurde 2003 nach fast zehn Jahren Arbeit erstmalig als Box veröffentlicht und mit dem Deutschen Rollenspielpreis zum Produkt des Jahres gewürdigt, um dann 2011 auch in Buchform zu erscheinen. Damit begleiten uns die Inhalte – und viele der daran Mitwirkenden – schon beinahe so lange wie CTHULHU selbst das Rollenspielportfolio von Pegasus Spiele bereichert.

Für diese Edition wurden sämtliche Inhalte und ganz besonders die drei aus der zweiten Edition stammenden Abenteuer *Tempus fugit!*, *Bilderwahn* und *Gefrorene Angst* für die siebte Edition CTHULHU aufgearbeitet. Der umfangreiche Quellenteil zu Deutschland in den 1920er Jahren bereichert den Spieltisch mit gründlich recherchierten Hintergrundinformationen, weshalb wir uns besonders freuen, das Material auf diese Weise auch neuen Spielenden zugänglich zu machen. Zusätzlich ist dieser auch immer mal wieder mit **Abenteuerideen** gespickt, die Spielleitungen dazu zu inspirieren sollen, eigene Geschichten vor dem Hintergrund einer jungen Nation zwischen zwei Weltkriegen zu erdenken.

Wir wünschen euch viel Freude beim Spielen,
 Eure Pegasus-Buchredaktion
 Sommer 2023

Aus dem Vorwort zur 1. Edition

Deutschland in den 1920ern, das ist ein Land, zerrissen zwischen den Extremen tiefer Krisen und (leider viel zu kurzen) Phasen von Ruhe und Wohlstand – eben Blutige Kriege und Goldene Jahre. Viele offizielle CTHULHU-Abenteuer von Pegasus Press und aus unserem Magazin *Cthuloide Welten* sind vor diesem Hintergrund angesiedelt. Nichts liegt also näher als eine Publikation, die sich ausschließlich diesem Hintergrund widmet.

Der Hintergrundteil ist unterteilt in 12 Kapitel, die in Form zahlreicher kurzer Beiträge dem Spielleiter einen Einblick in das damalige Leben geben – und zwar so, als sei er dabei gewesen. *Konfliktpotential* – die „große“ *Politik* beschreibt die politischen Hintergründe der Weimarer Republik von ihren chaotischen Anfängen bis zu ihrem ebenso chaotischen Ende. *Das ganz normale Leben* soll dabei helfen, in CTHULHU-Abenteuern auch den damaligen Alltag darzustellen. Die *Wirtschaft* ist hauptsächlich für die Krisen und die „Goldenen Jahre“ der Weimarer Zeit verantwortlich, wie dem entsprechenden Themengebiet zu entnehmen ist. Spielercharaktere sind bekanntlich ständig unterwegs, wenn sie das cthuloide Grauen jagen, und müssen mitunter lange Strecken überbrücken. Welche Möglichkeiten ihnen dabei offen stehen, beschreibt das Themengebiet *Reisen und Verkehr*. Und manchmal können auch Mythosjäger mal Pause machen. Damit sie nicht einfach zu Hause im Bett bleiben müssen, gibt es die Themengebiete *Freizeit*, *Große Unterhaltung* sowie *Lust und Laster*. Und vielleicht will der Spielleiter ja auch einmal ein CTHULHU-Abenteuer vor diesen Hintergründen ansiedeln. *Wissenschaft und Technik* legt seinen Schwerpunkt darauf, was in den 1920ern technisch möglich ist. Mitunter kämpfen die Spielercharaktere auch nicht mit den Schrecken des Mythos, sondern mit ganz gewöhnlichen Kriminellen oder aber dem Arm des Gesetzes. Beides wird in *Kriminelles und Rechtliches* beschrieben. In eine CTHULHU-Publikation gehören natürlich auch Abschnitte über das Übernatürliche und diejenigen, die daran glauben: *Okkultes* widmet sich daher Geheimbünden und Praktiken, während man in *Von Geistern, finsternen Kulturen und Dunklen Dämonen* erfährt, wo in Deutschland man auf Spuren des Mythos treffen kann und welche Form diese annehmen. Das letzte Themengebiet *Spielhilfen* ist dann den Regelerweiterungen, nützlichen Übersichten und spielbezogenen Anleitungen gewidmet.



Inhalt

14 Jahre Weimarer Republik.....	6
Die große Politik.....	9
Das normale Leben.....	27
Wirtschaft.....	60
Reisen und Verkehr.....	72
Freizeit.....	86
Große Unterhaltung.....	98
Lust und Laster.....	120
Wissenschaft und Technik.....	129
Kriminelles und Rechtliches.....	146
Okkultes.....	167
Von finsternen Kulturen und dunklen Dämonen.....	174
Spielhilfen.....	185
Abenteuer: Tempus fugit!.....	243
Abenteuer: Gefrorene Angst.....	295
Abenteuer: Bilderwahn.....	343

WICHTIGER HINWEIS:

Die vorgefertigten Investigatoren, Karten und Handouts dieses Buches werden von Pegasus Press online gestellt auf:

www.pegasusdigital.de

14 JAHRE WEIMARER REPUBLIK

1918-21: Chaos

Ein Weltkrieg ist verloren, eine Gesellschaftsordnung zusammengebrochen. Millionen sind verreckt in den Schützengräben, Hunderttausende überleben nur verkrüppelt als Invaliden. Die Landkarte Europas wird neu geordnet, doch nur wenige haben die Kraft, sich dafür zu interessieren.

Für die Massen heißt das Gebot: überleben. „Butteraufstände“ und Nahrungsmittelknappheiten hat es schon während der letzten Kriegsjahre gegeben; jetzt herrscht nackter Hunger.

Und Terror ...

Offener Terror in den Straßenschlachten und Barrikadenkämpfen zwischen Demokraten, Sozialisten, Kommunisten und noch immer kaisertreuen, faschistoiden Freikorps. Die Demokraten siegen – aber zu einem hohen Preis und oft mit den falschen Verbündeten. Man kann in diesen Jahren in Deutschland auf offener Straße erschossen werden. Einfach so – oder für einen „höheren Zweck“.

Dann der schleichende Terror der Influenza. Seit 1917 zieht eine Grippeepidemie langsam um den Erdball, die bis 1919 allein in den „zivilisierten“ Nationen (das sind Nationen, die Weltkriege führen und ihre Toten in Statistiken beerdigen) 20 Millionen Menschen den Tod finden! Man kann im Deutschland jener Jahre auch am Pesthauch sterben, so wie im finsternen Mittelalter.

Zuletzt der heimliche Terror von Mord und Wahnsinn. In Hannover verschwinden Strichjungen vom Bahnhof; als Leichenteile tauchen sie am Leineufer wieder auf. Ein Wurstverkäufer zerstückelt in Berlin 20 junge Frauen. Beide Mörder „arbeiten“ in vollbelegten Mietshäusern, der Todeskampf ihrer Opfer ist ihren Nachbarn nicht wirklich verborgen geblieben. Aber weder diese noch die Polizei interessiert er sonderlich, so wie die Justiz auch die Fememorde rechtsextremer Gruppierungen nicht so recht interessieren wollen. Der Wert eines Menschenlebens hat stark abgenommen.

Trotzdem, der Terror, selbst der Hunger – sie sind nicht beherrschend. Beherrschend ist der Wunsch, bei aller Härte des Überlebenskampfes etwas Neues zu versuchen. Denn fehlende Ordnung heißt auch fehlender Zwang, heißt neue Freiheit, sei es für Kunst oder Kultur, Wissenschaft oder Ökonomie, Mode oder Moral. „Neu“ wird das Leitmotiv der frühen, wirren Jahre! Neu sind die Filme, die jetzt richtige Geschichten erzählen, neu sind Verkehrsmittel wie das private Automobil oder das zivile Flugzeug, neu sind alle möglichen Kunststile, Unterhaltungsangebote und sogar Frisuren.

Und es ist sogar Geld da, für all das Neue. An neuem, lockerem Gelde mangelt es nicht. Kriegsgewinnler,



Schwarzmarkthändler, Spekulanten, sie alle haben märchenhafte Reichtümer angehäuft und drängen darauf, all dieses Geld auch auszugeben.

So strebt also alle Welt zum Neuen, strebt mit ganzer Kraft. Nur eine Richtung, ein Plan, so etwas ist in diesen chaotischen Anfangsjahren noch nicht erkennbar. Man lebt nur für das Heute, für den Augenblick, sei es, um gerade zu überleben, sei es auch, um zu prassen. Alles wird neu, und alle wollen alles mitbekommen.

Aber am Rande lauert doch immer der Terror ...

1921-24: Fieber

Mit der unmittelbaren Nachkriegszeit schwinden die unmittelbarsten Überlebensängste. Die allgemeine Ziellosigkeit aber, sie bleibt.

Wo aber die existenziellste Not auch nur ein wenig zurückweicht, bricht sich mit einem Mal Lebenslust, ja Lebenshunger Bahn. Kriegs- und Nachkriegsjahre haben eine ganze Generation um die bescheidensten Freuden von Kindheit und Jugend betrogen: Jetzt wird nachgeholt! Wo nicht klar ist, wohin Politik, Wirtschaft und Kultur steuern, da bleibt der Rausch, die Ekstase einzige Konstante.

Für viele ist es die Tanzwut, die geradezu epidemisch um sich greift. Für andere sind es die verrücktesten Grillen der Mode, sind es sexuelle Eskapaden oder die Mächte von Absinth und Kokain.

Die Vertreter „traditioneller“ Werte hatten Europa schließlich in Blut ertränkt: Ihre Moral gilt nun nichts mehr. Doch selbst jenen, die die neuen Freiheiten bis hin zur Selbstzerstörung auskosten, haftet noch eine seltsame Unbekümmertheit an: die Unschuld des ersten Mals.

Jazz und Charleston, Lesbenclubs, Nacktrevuen und Spielhöllen binden ungeheure Energien, die noch nichts und niemand in bestimmte Bahnen lenkt. Doch auch viele der neuen Ideen der Anfangsjahre – Illustrierte, Film, vielleicht gar Radio, sicher Theater und Literatur – machen sich auf zu großen Taten. Während der Rest der Republik noch feiert, am Leben zu sein.

Drei Tiefschläge treffen das Land in diesen Fieberjahren. Tiefschläge, von denen jeder einzelne vielleicht ausgereicht hätte, manch ein stabileres Staatswesen ins Unglück zu stürzen.

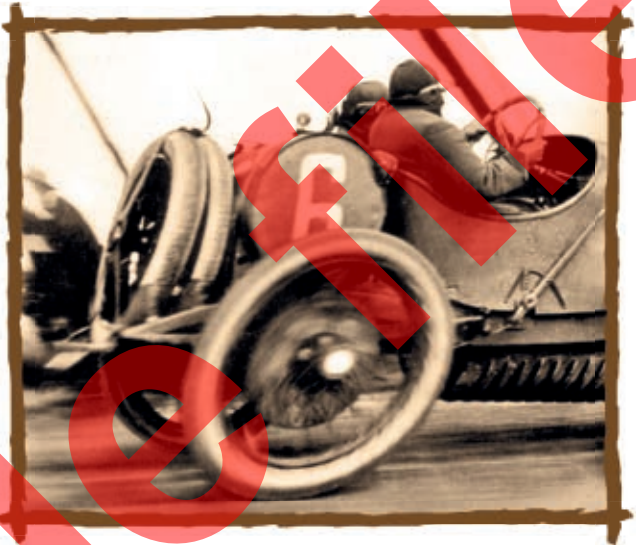
Zuerst die Ruhrkrise, in der Frankreich und Belgien unter dem Vorwand ausgebliebener Reparationszahlungen die Zentren der deutschen Schwerindustrie an Rhein und Ruhr anektieren. Dann beginnt die Inflation zu galoppieren. Breite Bevölkerungsschichten verarmen, als der Wert der Währung um den unglaublichen Faktor von einer Billion sinkt und man die Wände seiner Wohnung billiger mit Banknoten als mit Tapeten verschönern kann. Schließlich ein Putschversuch der Faschisten, die die verhasste Republik hinwegfegen wollen.

Alle drei Schläge treffen tief – und gehen doch irgendwie ins Leere. Vielleicht, weil dort, wo sich noch nichts Richtiges formiert hat, nichts wirklich zusammenbrechen kann. Mit der Ruhrbesetzung muss man sich arrangieren – auch wenn es sogar Tote gibt. Deutsche brauchen nun eben ein Visum, wenn sie bestimmte Teile ihres Vaterlandes besuchen wollen. Eine geschickte Währungsreform macht das Geld wieder stabil; dass nur wenige verstehen, wie so etwas geschieht (oder warum das eigentlich nicht funktionieren kann), ist wahrscheinlich ein Segen. Und die Faschisten haben sich bei ihren Putschträumen schlicht um eine Dekade verrechnet. Noch sind die linken und liberaldemokratischen Kräfte stärker – und halten sogar zusammen.



So geht diese merkwürdige neue Republik aus allen Krisen zumindest vordergründig gestärkt hervor. Allgemein erkennt man nun an, dass dieses System vielleicht doch Bestand haben könnte, dass sich ein Engagement in seinem Rahmen vielleicht gar lohnen würde. Natürlich werden da die Tanzschuhe nicht sofort ganz in die Ecke gestellt. Aber eine Aufbruchstimmung begleitet den Silvester 1923, Energien werden zumindest teilweise in produktivere Aufgaben als bisher investiert.

Die Temperatur des allgemeinen Fiebers sinkt um einige Grade ...



1924-29: Tempo

Es geht wieder aufwärts! Dem Aufbruch von Politik, Kunst und Kultur folgt nun auch – bescheiden – die Wirtschaft. Man konsolidiert sich. Geschäftigkeit überall.

Das Tempo aber bleibt rasant. Die Technisierung hält Einzug ins alltägliche Leben, sei es als Elektrizität, sei es als Automobil, sei es Kino- und Radiounterhaltung. Nur schnell muss alles gehen, neu, modern muss noch immer alles sein.

Der verlorene Krieg hat den Bruch mit den Traditionen erzwungen. Langsam kommen jetzt die Dividenden all jener schmerzlichen Brüche in Sicht. Wissenschaftlich, technologisch könnte man bald wieder Großmacht sein; künstlerisch gehört man längst zur Avantgarde. Man fühlt sich wieder gerüstet für den Wettkampf – auch international.

Nach dem Kriegsdefizit an Lebenslust wird nun auch das materielle Defizit langsam ausgeglichen. Breiten Bevölkerungsschichten geht es tatsächlich wieder etwas besser. Aber nur wer sich sputet, wird vom halsbrecherischen Tempo der Zeit nicht zurückgelassen.

Denn diese Zeit liebt nur, was schnell ist. Schnelle Wagen auf der Rennbahn, schnelles Geld an der Börse, schnelle Affären und schnelle Skandale. Und sie liebt Experimente! Ob in der Kunst oder im Spiel der Geschlechter, überall muss experimentiert werden. Und rationalisiert. Das Schönheitsideal für Menschen ist androgyn, das für Sachen bauhaushässlich-abstrakt. Alles praktisch, funktional, rationell.