

# Ein Krieg der niemals endet

*Personal Horror Hard Mode Veteran Cthulhu*



Text: *Martin Lingnau*

Illustrationen: *Lea Fuchs*

Titelbild: *chuly1990*

Ein Nebelwand auf einem See trennt die Welt der Menschen von der Welt des Wahnsinns. Diejenigen, die an der Grenze ihres Verstandes angelangt sind und ein letztes Mal ihr Leben in die Waagschale werfen möchten, um das unaufhaltsame Ende doch wieder ein Stück weiter in die Zukunft zu verschieben, versammeln sich in einem Bollwerk auf dem See und müssen sich ihren größten Ängsten stellen, um dem Universum hinter dem Nebel seine Geheimnisse abzuringen.

**System:** Call of Cthulhu

**Zeit:** 1920

**Ort:** Irgendwo in Großbritannien

Für einen Erzähler und 3 oder 4 Spieler.

Beitrag zum Abenteuerwettbewerb  
der [Drachenzwinge](#) 2015.



## WAS SIE UND IHRE SPIELER ERWARTET

*Ein Krieg der niemals endet* ist ein Dungeonabenteuer. Die Spielercharaktere laufen nicht im wörtlichen Sinne durch ein Verlies, aber sie werden linear ein unbekanntes Gelände durchstreifen und sich dabei unterschiedlichen Herausforderungen stellen müssen. Der Fokus dieses Szenarios liegt nicht auf kreativem Problemlösen, sondern auf dem Durchleben von Ängsten. Die Szenen sind für die beigefügten Charaktere geschrieben worden. Sollten Ihre Spieler eigene Veteranen des Mythos auf eine letzte Mission schicken wollen, bietet es sich an, dieses Szenario als Grundgerüst zu nehmen und mit eigenen Szenen zu garnieren, die sich mit den Ängsten der Spielercharaktere auseinandersetzen.

## CREATIVE COMMONS



Sämtliche Texte dieses PDF stehen unter der Creative-Commons-Lizenz Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International. Um eine Kopie dieser Lizenz zu sehen, besuchen Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

Ich freue mich über kurze oder lange Berichte Ihres Spielabends oder eine Mitteilung, falls Sie den niemals endenden Krieg erweitert haben. Schreiben Sie mir eine E-Mail an [Odonel@schelmenstück.de](mailto:Odonel@schelmenstück.de) oder hinterlassen Sie einen Kommentar auf <http://schelmenstück.de/2015/04/20/ein-krieg-der-niemals-endet/>.

## DANK

Ich bedanke mich bei Chuly1990 für das inspirierende Bild [Fisherman](#) und die Erlaubnis es in diesem PDF zu verwenden und für den Seitenkopf abzuwandeln. Weitere Werke der Künstlerin können Sie unter <http://chuly1990.deviantart.com/> bewundern.

Ich bedanke mich bei Lea Fuchs für die tollen Charakterbilder.

Ich bedanke mich bei Eduardo Recife, dessen Schriftart Porcelaine ich auf der Titelseite verwendet habe. Auf seiner Webseite <http://www.misprintedtype.com> gibt es weitere Schriftarten und andere künstlerische Werke zu bewundern.

Ich bedanke mich beim Abenteuerwettbewerbsteam der Drachenzwinge für den Aufwand, den sie in die Organisation dieses Ereignisses gesteckt haben. Herzlich Dank für diese Aufforderung zu einem spaßigen Unterfangen.



## 1 HINTERGRUND

### 1.1 Spielablauf

Ein Krieg der niemals endet ist ein Szenario für das Call of Cthulhu Spielsystem. Die Regeln können kostenlos unter <http://www.pegasusdigital.de> heruntergeladen werden<sup>1</sup>. Während die Protagonisten der meisten Szenarien für Call of Cthulhu wenig bis keine Erfahrung mit dem Unerklärlichen gemacht haben, ist dies eine Geschichte über Veteranen im Kampf gegen den Mythos. Im Abschnitt 1.2 finden Sie eine ausführliche Erklärung über die Szenerie, in der sich die Handlung abspielen wird.

Das Ausscheiden von Spielercharakteren durch Tod oder Wahnsinn gehört zum Konzept dieses Szenarios. Es gibt insgesamt neun vorgefertigte Spielercharaktere, die alle eine spezielle Achillesferse besitzen. Legen Sie Ihren Spielern zu Beginn die Charaktere vor und lassen Sie jeden zwei oder drei seiner Favoriten festlegen. Stirbt der Charakter eines Spielers, taucht sein nächster Favorit zu passender Gelegenheit auf. Im Szenario sind passende Stellen angegeben. Es bleibt Ihnen und Ihrer Einschätzung über Ihre Spieler überlassen, ob Sie dieses Detail sofort erwähnen oder die Spieler erst mit dem ersten Ausscheiden darüber in Kenntnis setzen.

Das Szenario selbst ist sehr linear und der Fokus soll auf den Schrecken liegen, die die Charaktere vor ihrem Ende noch über sich ergehen lassen können. Während des Szenarios werden Hinweise über den Hintergrund ausgestreut, mit denen die Spieler am Ende dem immer währenden Krieg doch ein Ende setzen könnten. Es ist allerdings auch möglich, dass die Charaktere scheitern. Ein nicht untypisches Ende für eine cthulhuide Geschichte.

<sup>1</sup> <http://www.pegasusdigital.de/product/100301/HP-Lovecrafts-Cthulhu--Spielerhandbuch?filters=45175> & <http://www.pegasusdigital.de/product/100304/HP-Lovecrafts-Cthulhu--Spielleiterhandbuch?filters=45175>

### 1.2 Albaaba eela aljnwen

Eine kleine Ansammlung von Hütten, die auf Pfählen in einem See direkt vor einer enormen Nebelwand steht. Ihre Erbauer: Ein Zusammenschluss von okkulten Gemeinschaften in Großbritannien. Ihr Zweck: Die Verteidigung der Menschheit. Ihr Name: Albaaba eela Aljnwen – das Tor zum Wahnsinn. Bereits das Necronomicon kündigte von Orten auf der Erde, an denen die Grenze zwischen dem Diesseits und den Sphären des Wahnsinns sehr brüchig ist. Wer die Nebelwand durchquert, landet in einer anderen Welt, die nicht immer unseren Naturgesetzten entspricht. Alle paar Jahre durchbricht ein Vogelschwarm die Nebelwand von der Seite des Wahnsinns und kündigt für die Bewohner Albaaljwens die Ankunft eines großen Schreckens an.

#### 1.2.1 *Offizielle Geschichte*

Vor vielen Jahrzehnten – die Aufzeichnungen sind widersprüchlich – entdeckte Donald Curtis inmitten eines Sees in Großbritannien eine gigantische Nebelwand. Wer sie durchquert, landet in einer uns fremden Welt, in der sich Schrecken darauf vorbereiten, durch den Nebel in unsere Welt zu gelangen. Mr. Curtis, in der okkulten Gemeinschaft Großbritanniens verwurzelt, baute eine kleine Ansammlung Hütten auf Pfählen in den See kurz vor die Nebelwand, um zusammen mit anderen Mutigen die Welt hinter dem Nebel zu erkunden. Er nannte sie Albaaljwen. Alle paar Jahre kündigt ein Vogelschwarm das Vorstoßen der Schrecken in unsere Welt an und bisher wurden sie unter großen Opfern stets zurückgeschlagen. Die Veteranen der okkulten Gemeinschaften ziehen nach Albaaljwen, wenn sie merken, dass ihr Geist kurz vor dem Zerschlagen steht und sie noch ein letztes Mal etwas Gutes tun wollen, bevor sie von den Dienern der großen Alten in ein ungewisses Grab gezerrt werden. Wer nach Albaaljwen kommt weiß, dass er eigentlich schon am Ende angekommen ist. Ein Nachfahre von Donald Curtis namens Duke Curtis steht heute der Gemeinschaft von Veteranen vor und plant die Vorstöße in den Nebel. Zusammen mit anderen Experten sondiert er die Funde aus der anderen Welt, plant



neue Ausflüge, teilt Leute ein und kümmert sich um die Versorgung und den Kontakt zur Außenwelt. Die Gruppen reisen auf einem Boot durch den Nebel, das von einem Wesen gesteuert wird, das den Anschein eines zwölfjährigen Jungen hat. Wer oder was der Bootsführer in Wirklichkeit ist, weiß niemand, aber es gibt keine Berichte, dass er den Bewohnern Albaaljwens in all den Jahrzehnten je feindlich gesonnen gewesen wäre oder sie nicht an den Ort gebracht hätte, an den sie wollten oder an dem sie gebraucht worden wären. Häufig kommen Gruppen nicht aus dem Nebel zurück, aber ihre Leichen werden dort gefunden, wo man sie vermutet und wurden scheinbar von Schrecken jenseits des Nebels und nicht vom Fährmann getötet.

### 1.2.2 Die Wahrheit

Das Necronomicon berichtet tatsächlich von Toren zum Wahnsinn, aber die Nebelwand vor Albaaljwen ist keines. Donald Curtis war vor knapp einhundert Jahren ein erfolgreicher Archäologe und angesehenes Mitglied der okkulten Gemeinschaft und nutzte seine angehäuften Reichtümer, um den Ort auf den Pfählen zu gründen und bis heute zu finanzieren. Seine Motive hingegen waren rein egoistischer Natur. Wie jeder, der den cthulhuiden Schrecken begegnet, litt sein Geist darunter, sodass er Unmengen von Phobien und Paranoia entwickelte. Als es unerträglich wurde, machte er sich auf die Suche nach einer Lösung und erinnerte sich an Geschichten über den Schwarzen Pharao (Spielleiterhandbuch S. 217). Für Donald war der Schwarze Pharao ein Herold der Alten Götter; er wusste nicht, dass es sich bei ihm um die Maske eines Gottes namens Nyarlathotep handelt, der auch als das Kriechende Chaos bekannt ist. Wie dieser Beinamen vermuten lässt, ist es Nyarlathoteps Ziel Aufruhr, Chaos, Leid und Schrecken zu stiften. Dafür bot er Donald an, ihn von seinen Sorgen zu befreien. Der Preis war ewiges Leben zu erdulden und dem Gott zu helfen andere Menschen über die Grenzen ihrer Ängste zu stoßen.

Zu diesem Zweck wurde Albaaljwen erbaut. Nyarlathotep erschuf mit der Nebelwand einen Durchgang in die Traumlande (Spielleiterhandbuch S. 50) und kreierte in ihnen eine Insel, die sich aus den Ängsten

und Störungen der Bewohner von Albaaljwen formt und immer wieder umgestaltet. Der Fährmann ist ein Nachtmahr (siehe 3.1.2) und dient als Anker für den Nebel in der Welt der Menschen. Donald, von der schweren Last auf seiner Seele befreit, begann den Mythos von Albaaljwen in den okkulten Kreisen zu streuen und Streiter gegen das nahende Ende der Menschheit zu mobilisieren. Seither sendet er regelmäßig neue Expedition in den Nebel, um ihm falsche Geheimnisse abzurufen, nur damit die Ermittler in den Traumlanden Nyarlathotep zum Gefallen mit ihren größten Ängsten konfrontiert werden und daran zu Grunde gehen. Über die Jahrzehnte hinweg nahm Donald immer wieder neue Identitäten seiner angeblichen Nachkommen an. Da er der Einzige in Albaaljwen ist, der längere Zeit überlebt, fällt es ihm leicht die Aufzeichnungen zu fälschen und immer neue Geschichten zu konstruieren, die einen Grund bieten die Nebelwelt zu erforschen.

Das ewige Leben zerrt an Donald/Duke Curtis. Er hatte zu viel Zeit sich über die Schuld, die er auf sich lädt, Gedanken zu machen. Zwar konnte er sich lange Zeit einreden, dass er nur Menschen in den Tod schickt, die so wieso keine Zukunft mehr gehabt hätten, aber diese Ausrede ist zu dünn, um sie ein Jahrhundert lang zu glauben. Er ist hin und hergerissen zwischen der Angst von Nyarlathotep bei einem Verrat erwischt zu werden und seinem schlechten Gewissen. Deswegen versucht er über absichtliche Unachtsamkeiten Hinweise zu streuen, die es den Ermittlern ermöglichen sollen hinter sein Geheimnis zu kommen und den Nebel über Albaaljwen zu vertreiben.

### 1.2.3 Charakterängste

Jeder der Charaktere hat eine aus seiner Hintergrundgeschichte resultierende *Größte Furcht*. Einige der Ängste sind einfacher anzuspüren als andere. Die folgende Liste soll Sie etwas bei der Frage, wann welcher Charakter gegen seine Angst kämpfen muss, unterstützen. Da es sich um fundamentale Ängste handelt, wird auf den bei Stabilitätsverlust üblichen Wurf gegen die aktuelle geistige Stabilität verzichtet. Beschreiben Sie mit der inneren Stimme des Charakters, wie die Situation sich für ihn oder sie darstellt und welcher Schrecken daraus erwächst. Idealerweise



versuchen die Spieler dann solche Situationen zu verhindern und verursachen dadurch anderes Unheil.

Der Nachtmahr weiß von den Ängsten der Charaktere. Wenn Sie also vor einer Entscheidung stehen, welchem Charakter eine Aktion der Nichtspielercharaktere gilt, so wählen sie immer die Möglichkeit, die mit größter Wahrscheinlichkeit den meisten Charakteren zusetzt. So werden zum Beispiel Monster immer an anderen Charakteren vorbeischlüpfen, um

Matthew angreifen zu können und Melvin wird das Ziel der meisten Zauber werden.

Einige Charaktere büßen Stabilitätspunkte ein, wenn es zu Verletzungen bei ihnen oder anderen kommt. Lassen Sie solche Würfe am Ende einer Szene würfeln, sodass mehr kleine Verletzungen ebenfalls nur als ein Wurf gezählt werden.

Charakter	Größte Furcht	Anspielmöglichkeiten
Mike Hayes	Offenes Gelände	Eine besondere Szenen bespielt Mikes Angst.
Morley Hodges	Schuld sein	Wann immer einem anderen Charakter etwas Schlimmes widerfährt, nagt das an Morleys Selbstzweifel (Verletzungen 1W4 STA; Tod 1W8 STA)
Margo Hemly	Feuer	Zwei besondere Szenen bespielen Margos Angst.
Matthew Hallet	Für andere leiden	Jede Verletzung, die ein anderer Charakter hätte verhindern können oder indirekt zu verantworten hat, bestärkt Matthew mehr in seiner Meinung allein besser zu überleben und kostet ihn 1W6+1 STA.
Milford Hornsby	Gottlos sein	Wenn ein anderer Charakter zaubert, unterstreicht das die Macht der falschen Götter und kostet Milford 1W4+1 STA.
Myles Huckabee	Kameraden verlieren	Jedes Ausscheiden eines anderen Ermittler kostet Myles 1W8+3 STA.
Margaret Hooper	Hilflos unterzugehen	Zwei besondere Szenen bespielen Margarets Angst.
Maria Hunt	Ungestillter Hunger	Maria hat eine eigene Szene im Finale.
Melvin Honeycutt	Besudelte Seele	Wann immer ein Zauber Melvin mental beeinflusst oder er durch ein Wesen des Mythos Magiepunkte einbüßt, spürt er wie sein Geist unreiner wird. Dies kostet ihn 1W6 STA.



## 2 DIE GESCHICHTE

### 2.1 Prolog

Lassen Sie jeden Ihrer Spieler eine kleine Szene beschreiben wie sein Charakter den Abend vor der nächsten Expedition verbringt, damit die Spieler ein Gefühl für den Charakter bekommen können. Danach können Sie direkt zur ersten Szene der Expedition auf der Insel springen.

So leise ihr auch versucht aufzutreten, der Hall eurer Schritte durch den beengten Gang im Berg donnert in euren Ohren. Außer euch sollte es hier nichts geben, das die Geräusche hören kann. Vermutlich haben das auch George, Steve, Monica und Albert gedacht, aber sie kamen nicht zurück. So liegt es an euch, die Steintafel mit der Prophezeiung zu finden. Ein leichter Feuerschein von vorn, der eure Schatten gegen die Steinwand wirft, lässt euch zurückschrecken. Hinter der nächsten Biegung gibt es ein Stückchen Zivilisation – hoffentlich ist es menschengemachtes Licht. Erleichterung vermischt sich mit Schrecken, als ihr erkennt, dass Alberts Laterne die Quelle ist. Der Gang öffnet sich zu einer runden Höhlung im Stein, in deren Mitte Albert in seinem eigenen Blut liegt. Aus seinem Bauch ragt ein Stalaktit. Fest an die Brust gepresst hält sein Leichnam eine Steintafel. Unter den Brocken, die den hinteren Ausgang versperren, erkennt ihr die zerquetschten Gliedmaßen der restlichen drei Expeditionsmitglieder.

Der Anblick des unrühmlichen Endes ihrer Vorgänger kostet die Ermittler 0/1W3 STA. Die Suche nach etwas Besonderem in der Aushöhlung bringt lediglich Steves Glücksbringer, eine Hasenpfote, zu Tage, ohne die er sich nie sicher fühlte. Sie ragt aus Alberts Hosentasche hervor, scheinbar muss Steve sie ihm vor dem Vorfall überlassen haben. Die Pfote soll lediglich als Gesprächsaufhänger für die Spieler dienen, falls der Spielstart träge verläuft. Werden die Leichen der anderen drei Ermittler unter dem Geröll frei gelegt, bietet sich der Anblick von zerschmetterten Körpern und ein Durchgang, der tiefer in den Berg hineinführt. Der Gang ist unendlich. Drehen die Ermittler irgendwann frustriert um, enden sie sofort nach der

nächsten Biegung wieder in der Höhle mit dem toten Albert (1/1W6 Stabilitätsverlust).

Versuchen die Ermittler die Steintafel an sich zu nehmen oder zusammen mit dem Körper von Albert zu bewegen, wendet sich Alberts Furcht gegen sie.

Ein leichtes Beben durchfährt die Steinwände um euch herum. Kleine Steinchen fallen von der Decke und den Wänden während ihr eure Balance wiederfindet. Der Geruch nach verfaultem Fleisch wird von einem Luftstrom in den Raum um euch herum getragen. Ein dunkles Brummen, wie von einem großen Tier, setzt sich erst in euren Ohren und dann in euren vibrierenden Knochen fest. Die Decke beginnt zu zerbrechen.

Lassen Sie die Spieler auf Ausweichen würfeln. Sollte einer der Charaktere es nicht schaffen (versagen mehrere, bestimmen Sie den passendsten) werden seine Beine unter einem Felshauten begraben (W6 Schadenspunkte). Einer oder mehrere Charaktere können versuchen ihm zu helfen. Dazu würfeln Sie auf der Widerstandstabelle (siehe auch Spielerhandbuch S. 124) mit ihrer addierten Stärke gegen einen passiven Wert von 18. Würfel Sie für jeden Versuch – egal ob geschafft oder nicht – mit einem W10, um zu bestimmen, was den Ermittlern dabei widerfährt.

Zerbrechende Decke	
1	Ein großer Brocken fällt und zerschmettert den Kopf des Gefangenen, bevor er befreit werden kann.
2-5	Ein kleiner Brocken trifft den Gefangenen. (W6+2 Trefferpunkte)
6,7	Einer der Befreier wird von einem Brocken an der Schulter getroffen. (W6 Trefferpunkte)
8-10	Um die Schuftenden herum fallen Steine zu Boden.

Widerstandstabelle gegen den Felsbrocken								
Addierter Stärkewert	17	18	19	20	21	22	23	24
Erfolgswahrscheinlichkeit	45	50	55	60	65	70	75	80



Versuchen Sie die Szene nicht zu einem reinen Würfeltest werden zu lassen. Beschreiben Sie zwischen jedem Wurf, wie die Decke als Staub, der in der Lunge brennt, kleinen Kieseln, die sich spitz in die Haut bohren, oder Brocken, die schwere Blutungen verursachen, auf die Ermittler herunterkommt.

Albert hat sich vor seinem Tod den Berg als wildes Tier vorgestellt, das versuchte ihn mit seinen Pranken zu erschlagen. Spielen Sie mit dieser Metapher. Das Aufschlagen eines Stalaktiten kann so klingen als würde eine gigantische Pranke aufschlagen. Ein anderer Fels rutscht an der Wand entlang und das Kratzen klingt wie das Fauchen einer Raubkatze.

Irgendwann wird ein Punkt erreicht sein, an dem sich die noch lebenden Spieler entscheiden zu fliehen. Eventuell haben sie ihren Kameraden befreit, Verletzte oder Tote zurücklassen müssen oder es wurde überhaupt keiner von ihnen erwischt. Beim Hinauslaufen wird der Charakter, der die Steintafel trägt, aus dem Augenwinkel auf dem Boden vor sich ein weit aufgerissenes Maul sehen. Er kann abbremsen oder drüberspringen. In beiden Fällen ist es wieder verschwunden, wenn er genauer hinsieht. Der Anblick kostet den Charakter jedoch 1W3/1W8 STA.

Wenn die Ermittler verschwitzt, staubig und blutig den Berg verlassen, kostet es sie 1W4/1W10 Stabilitätspunkte, falls sie mindestens einen Kameraden im Berg zurücklassen mussten. In jedem Fall bleibt ihnen nun nur die Rückreise nach Albaaljwen.

Albert hatte immer Angst davor von der Erde verschluckt zu werden. Seine Furcht ist nicht nur zu *seinem* Grab geworden. Ihr blickt noch einmal auf den harmlos aussehenden Berg zurück. Der Geruch nach Tod liegt immer noch in eurer Nase. Am Ufer wartet der Fährmann auf euch. Stumm, wie jedes Mal, fährt er los, als sich der letzte von euch im Boot gesetzt hat, und bringt euch zurück nach Albaaljwen.

### **Alle Ermittler sind gestorben.**

Sollten tatsächlich alle Ermittler bereits im Berg sterben, teilen Sie die neuen Charaktere an die Spieler aus und fangen sie die Beschreibung der nächsten Szene mit dem Ankommen der neuen Charaktere in Al-

baaljwen an. Erwähnen sie den unerklärlichen Tod von zwei Expeditionsgruppen. Der Nachtmahr mag Abwechslung in seiner Ernährung und so hat er der zurückkehrenden Gruppe keine Steine in den Weg gelegt, damit sie es weiter schaffen.

## 2.2 Interludium

Ruhig gleitet das Boot an den Steg vor Mr. Curtis Hütte. Der Fährmann wirft wortlos ein Seil um einen der Pfeiler, auf dem das wacklige Holzkonstrukt steht, während ihr auf der Leiter zum Wohnraum klettert.

Duke wird die Nachricht über den Tod der vorherigen Expedition schwer treffen. Er murmelt: „Das ist alles meine Schuld.“ Die Ermittler werden an dieser Stelle noch denken, dass er sich Vorwürfe wegen der Expeditionen macht. In Wahrheit plagt ihn sein schlechtes Gewissen, den Pakt mit Nyarlathotep eingegangen zu sein. Duke fasst sich und führt die Gruppe in seine Hütte. Beschreiben sie das Innere der Hütte: ein einzelner verwohnter Raum, der neben einem Bett, einem Tisch und einer kleinen Teeküche, nur mit Regalen befüllt ist, die mit Papyrusrollen, Büchern und Steintafeln überquellen. An der Wand gegenüber der Eingangstür hängt eine Karte, die das erforschte Land zeigt. Es sind lediglich ein paar dahingekritzelte unverbundene Flecken – ein Zeugnis davon, wie wenig in all den Jahrzehnten über das Land herausgefunden werden konnte.

Mr. Curtis macht sich über die Steintafel her. Die Ermittler können ihm, Fähigkeiten vorausgesetzt, zur Seite stehen oder sich in ihre eigenen kargen Behausungen zurückziehen, um das Erlebte zu verarbeiten. An dieser Stelle können problemlos neue Charaktere zur Gruppe stoßen.

## 2.3 Die Expedition

Die Steintafel berichten von einem Ritualplatz auf der Insel hinter dem Nebel. An ihm soll es dem Wahnsinn am leichtesten fallen die Schwelle in die Welt der Menschen zu überqueren und mit unbegreiflichen Wesenheiten zu überschwemmen. Sie können das Gespräch in dem Duke den Ermittlern davon berichtet



entweder ausspielen oder direkt zurück auf die Insel springen und die Spieler ins Geschehen werfen.

### 2.3.1 Der Bergpfad

Lohnt es sich überhaupt, dem Fährmann zu sagen, wo ihr hin möchtet? Er fährt scheinbar dorthin, wohin er möchte. Aber bisher waren das auch immer die Orte, an denen ihr gebraucht wurdet. Kurz hinter dem Ufer beginnt ein schmaler Bergpfad, der euch nach einer halben Stunde Marsch auf die Spitze eines Hügels bringt.

Beschreiben Sie für den Charakter, der vorweggeht, die Begegnung mit einer Spinne von Leng (Spielleiterhandbuch S. 178) auf der Spitze des Hügels.

Dein Fuß löst sich nur schwer vom Boden. Du blickst nach unten und siehst ein weißes Seil so dick wie dein Oberschenkel. Das Seil führt in eine Felskluft, aus der jetzt das erste von acht schwarzen stacheligen Beinen hervorkriecht. Ihm folgt der aufgeblähte purpurne Körper einer übermannshohen Spinne.

Beginnen Sie die Begegnung mit einem Wurf auf Ausweichen für den betroffenen Charakter. Schafft er es nicht, hat die Spinne ihn in einem klebrigen Faden-gewirr gefangen, aus dem er sich mit einem Widerstandswurf von seiner Stärke gegen 15 befreien kann. **Ist Margaret in der Gruppe, wird in jedem Fall sie das Opfer des Netzangriffes.** Das Gefühl hilflos gefangen zu sein kostet sie 1W10+3 Stabilitätspunkte.

Die Spinne wird sich mit einem Opfer zufriedengeben und den Rest davonziehen lassen. Die Gruppe kann sich selbstverständlich dazu entscheiden die Spinne zu töten und ihren Kameraden zu retten.

#### Neuer Charakter

Wurde die Spinne besiegt, können Sie einen neuen Charakter einführen. Hilferufe führen die Ermittler zur Speisekammer der Spinne, in der sie den neuen Mitstreiter aus klebrigem Spinnennetz befreien können.

### 2.3.2 Verlassenes Dorf

Am Fuß des Hügels seht ihr eine Ansammlung von halb verfallenen Holzhütten. In der Mitte stand einst eine Steinstatue, die jetzt in Einzelteilen um den Sockel verteilt liegt. Ihr müsst eine abschüssige Stelle hinunterrutschen, dann steht ihr vor der ersten der Hütten.

Die Charaktere können hier erst ein wenig verschnaufen oder sich sofort auf die Suche nach weiteren Hinweisen machen. Eine der Hütten birgt das weitere Vorankommen.

Das Innere der Hütte ist erfüllt mit dem sanften Flackern von Kerzen. Sie stehen auf Hockern, Tischen und Regalen. Ihr Licht formt eine Spur, die einen Kreis um eine Falltür bilden.

Auf den ersten Blick wirken die Kerzenflammen einladend, auf den Zweiten wirken sie zu einladend. Betritt ein Charakter oder eine Gruppe den Raum und erreicht die Mitte, schießen kleine Feuerpunkte aus drei der Kerzenflammen hervor und attackieren die Besucher. Bei ihrer Berührung (Angriff 40%) verursachen sie 1W6 Schadenspunkte durch Verbrennungen und entziehen dem Opfer 1 Magiepunkt. Wenn man sie mit ausreichend Wasser, Sand oder ähnlich sinnvollen Dingen gelöscht hat, sind sie besiegt. Im Spielleiterhandbuch sind diese Feuervampire mit mehr atmosphärischem Text und komplexeren Kampfregeln genauer erläutert (S. 163). Ihr Wirken zu beobachten kostet die Ermittler keine Stabilitätspunkte. **Außer Margo, die sich hier ihrer größten Furcht stellen muss und 1W8+2 STA einbüßt.**

#### Neuer Charakter

In einer der verlassenen Hütten liegt ein Ermittler mit starken Verbrennungen, die aber schon vor langer Zeit verheilt sein müssen. Seine vorherige Gruppe hat nicht überlebt und er wollte hier zum Sterben liegen bleiben, aber der Tod kam nie. Wenn ihm etwas Mut zugesprochen wird, rappelt er sich auf und schließt sich den Ermittlern an.



### 2.3.3 *Der flüsternde Gang*

Die Falltür führt die Gruppe nach langem Abstieg vor eine große unterirdische Pyramide aus schwarz glänzendem Marmor. Ein einzelner schnurgerader Gang führt in das Innere der Pyramide. An seinen glatten Wänden hängen Masken, die konturlose Gesichter zeigen. Während die Charaktere den Gang durchschreiten, sind sie Einflüsterungen ausgesetzt, die ihr Scheitern voraussagen und auf ihre inneren Schwächen ansprechen. Das stetige Wispern kostet 1/1W4 Stabilitätspunkte. Zusätzlich können Sie die Spielercharaktere mit einigen Zaubern aus der Fassung bringen. Die Folgenden bieten sich dafür an:

#### **Böser Blick**

(Spielleiterhandbuch S. 286)

Das Opfer spürt einen brennenden Blick im Nacken. Das Glück und alle Rettungswürfe gegen GE halbieren sich. Schusswaffen klemmen bereits bei einem Wurf ab 75%. Bis zum nächsten Sonnenaufgang läuft für den Charakter alles schief.

#### **Furchtbringer**

(Spielleiterhandbuch S. 295)

Das Opfer bekommt ein plötzliches völlig irrationales Angstgefühl. Es ist nicht mehr in der Lage sich zu konzentrieren und verliert durch die unerklärliche Veränderung in seinem Befinden 0/1W6 Stabilitätspunkte.

#### **Herrschaft über den Geist**

(Spielleiterhandbuch S. 298)

Das Opfer legt eine Probe auf der Widerstandstabelle mit seinem MA gegen einen Wert von 14 ab. Misslingt die Probe, können Sie den Charakter zu einer Handlung zwingen, die nur eine Runde dauern darf. Dies könnte z.B. ein einzelner Angriff auf einen Kameraden oder das Zerschmettern der Lampe oder eines anderen wichtigen Gegenstandes sein.

#### **Kraftraub**

(Spielleiterhandbuch S. 304)

Das Opfer legt eine Probe auf der Widerstandstabelle mit seinen Magiepunkten gegen 12 ab. Misslingt dies, verliert es 1W6 Magiepunkte.

#### **Neuer Charakter:**

Eine der Masken sieht ungewöhnlich menschlich aus. Ihr Gesicht weist im Gegensatz zu allen anderen Details auf. Betrachten die Ermittler sie etwas genauer, schlägt sie die Augen auf und in ihnen glimmt ein Funke Lebenswille auf. Aus der Wand heraus greift eine Hand nach dem nächststehenden Ermittler und das neue Gruppenmitglied kann aus der Wand gezogen werden. Es hatte sich voller Verzweiflung einfach auf den Boden gehockt und gegen die Wand gelehnt. Woraufhin es langsam hineingezogen wurde.

### 2.3.4 *Der Schwarze Pharao*

Der Gang endet in einer hohen Halle, deren vier Wände an der Decke zu einer Spitze zusammenlaufen. Feuerschalen erleuchten einen großen Platz vor euch in deren Mitte ein Kreis aus sieben Kuttenträgern steht. Über dem Geschehen, auf einer Säule, deren glatte Wände ein Hinaufkommen unmöglich machen, sitzt ein Afrikaner in den glitzernden Roben eines Pharaos auf einem Thron. In seinem Schoß liegt eine Kristallkugel, die er aber keines Blickes würdigt.

Ein Abbild von Nyarlathotep in seiner Maske des Schwarzen Pharaos hat sich in den Traumlanden manifestiert, da Duke Curtis Angst davor hat von dem Alten Gott zur Rechenschaft gezogen zu werden. Er sitzt als Beobachter über dem Geschehen. Seine Kristallkugel unterstreicht Dukes Sorge, heimlich überwacht zu werden. Die Ermittler können nicht viel gegen den Pharao tun, jedoch die Kultisten daran stören das Ritual zu vollenden. Im ewigen Schauspiel, das Curtis und der Nachtmahr bisher für alle Ermittlergruppen aufgeführt haben, ist dies die finale Szene gewesen. Die Kultisten werden die Ermittler mit Zaubern beharken und versuchen Kreaturen des Mythos zu beschwören.

Die Ermittler ihrer Spieler sind die erste Gruppe, die eine Chance hat die Pyramide zu überleben. Dukes Sorgen irritieren den Nachtmahr und er konzentriert mehr Energie als nötig auf den Schwarzen Pharao. Dadurch sind die Kultisten besiegt. Sollten die Ermittler siegreich aus dem Konflikt mit den Kultisten hervorgehen, können sie Duke von ihm berichten



und das Finale einläuten. Geht die Ermittlergruppe in der Pyramide zu Grunde, kann Duke gemeinsam mit den neuen Spielercharakteren in Albaaljwen beobachten, wie der Fährmann den schwarzen Pharaos zusammen mit den Leichen aus dem Nebel fährt. Kurz vor der Ankunft an den Holzhütten löst sich das Bild des Pharaos auf.

#### **Kultisten**

ST 09 KO 09 IN 12

GR 11 MA 16 GE 12

Trefferpunkte: 10 Magiepunkte: 16

Waffen: RITUALDOLCH 70% – 1W6 Schaden

Die Kultisten sind keine guten Kämpfer. Hier finden Sie eine Auswahl von passenden Zaubern, mit denen sie die Ermittler stattdessen beharken können:

Mit **Beschwöre Diener des Chaugnar Faugn** (Spielleiterhandbuch S. 281) können sie Kreaturen des Mythos zur Unterstützung herbeirufen.

Mittels **Binde Seele** (Spielleiterhandbuch S. 285) können sie die Seele eines Ermittlers in einer bereitstehenden Kanope fangen. Die anderen Ermittler müssen diese erst zerschlagen, bevor der Gefangene wieder agieren kann.

**Colubras Hände** (Spielleiterhandbuch S. 287) und **Feuermantel** (Spielleiterhandbuch S. 293) verbessern die körperlichen Fähigkeiten der Kultisten.

Mittels **Schmerzen** (Spielleiterhandbuch S. 311) und **Traumschlag** (Spielleiterhandbuch S. 315) können sie direkten Schaden an den Ermittler verursachen.

## 2.4 Interludium – Angst vor dem Pharaos

Unabhängig davon, ob er Nyarlathotep persönlich gesehen hat oder von überlebenden Charakteren über sein Auftauchen in Kenntnis gesetzt wird, ist Duke Curtis klar, dass er jetzt ins Visier des Alten Gottes geraten ist. Er kann nicht verheimlichen, die Gestalt des Pharaos zu kennen und (überraschend) schnell ein altes Dokument über eben jenen aus seinem Archiv hervorkramen.

Mr. Curtis weiß nicht, dass der Fährmann als Anker für den Nebel dient. Stattdessen ist er davon überzeugt, dass es eine Quelle der Macht auf der Nebelinsel geben muss und er ihre Position kennt. Er muss nur noch eine Möglichkeit finden, die Ermittler dorthin zu navigieren, damit sie dem Spuk ein Ende setzen können. Seiner Überzeugung nach wird er selbst dort nichts ausrichten können – ist es doch schließlich seine Angst, die dort bekämpft werden muss.

Immer wenn Hinweise auf dieses Zentrum auftauchen, hat er sie versteckt. Duke fürchtete Vergeltung von Nyarlathotep, wenn Ermittler das Zentrum finden würden. Aber da der Schwarze Pharaos nun selbst auf den Plan getreten ist, sieht Duke keine andere Möglichkeit mehr, als präventiv zuzuschlagen. Damit die Ermittler nichts von seiner bisherigen Geheimniskrämerei und dem Verstecken von Forschungsergebnissen bemerken, vermittelt er ihnen nur, dass er eine Ahnung habe, wo sie einen finalen Schlag ansetzen könnten, damit der Krieg gegen den Wahnsinn endlich ein Ende finden kann, aber noch einige Dokumente dafür durchsehen müsse. Dabei möchte er keinerlei Hilfe haben. Dies widerspricht bisherigen Erfahrungen, die Charaktere mit dem Archivar Albaaljwens gemacht haben. Er greift als Ausrede darauf zurück, dass die anderen ihre Kräfte schonen sollten.

Sollten die Spieler stutzig werden und ihn heimlich über Nacht beobachten, können sie sehen, wie er ein Fass aus dem Wasser unter seiner Hütte hochzieht. Darin befinden sich die Dokumente, die er in der Vergangenheit verschwinden ließ, um die Spuren der steten Wiederholung des Schauspiels zu verstecken, aber trotzdem irgendwie für relevant hielt. Sollte er auf das Fass angesprochen werden, redet Duke sich damit heraus, dass er einige Dokumente vor dem Feind versteckt halten wollte. Wird er weiter in Bedrängnis gebracht, bricht er zusammen und beichtet den Charakteren, was für eine Schuld er trägt.

#### **Dukes Motivation und Ausflüchte**

- Er ist in die Angelegenheit hineingeschlittert.
- Er hat Angst vor der Paranoia und Nyarlathotep.
- Die Opfer hätten es auch ohne sein Eingreifen nicht mehr lange in dieser Welt geschafft.



- Er bot ihnen eine Möglichkeit ruhmreich unterzu gehen.
- Er hat Nyarlathotep abgelenkt und beschäftigt.

Die zwei wahrscheinlichsten Varianten wie die Spieler sich an dieser Stelle entscheiden sind Duke zu verzeihen und ihm gegen Nyarlathotep beizustehen oder ihn für seine Taten zu verurteilen.

### Verurteilen

Sollten sie ihn verurteilen, stellt sich die Frage, was für eine Konsequenz daraus gezogen wird. Entscheiden sich die Spieler dafür Duke Curtis den Rücken zu kehren und der okkulten Gemeinschaft von seinem Jahrhundert währenden Betrug zu berichten, haben sie das Richtige getan, ohne es vielleicht zu ahnen. Curtis wird dem Nachtmahr keine neuen Opfer bieten können und über kurz oder lang doch noch ein Opfer seiner Ängste werden, bevor die Nebelwand verschwindet und Albaaljwen zu nichts weiter als einer bösen Erinnerung wird. Das Szenario endet hier.

Vielleicht entscheiden sich die Ermittler aber auch Duke Curtis zu bestrafen. Versuchen sie mit ihm Albaaljwen zu verlassen, wird er sich dagegen wehren und beteuern, dass er den Ort nicht verlassen kann. Versuchen sie es trotzdem, werden sie sich irgendwann in dichten Nebel wiederfinden und sind mitten im Finale. Versuchen sie Curtis zu töten, müssen sie feststellen, dass er zwar darunter leidet, tödlich verwundet zu sein, aber nicht stirbt und innerhalb weniger Stunden wieder genest. Da die Unsterblichkeit aus dem Pakt mit Nyarlathotep resultiert, könnte hier eine unfreiwillige Allianz geschlossen werden, um doch gemeinsam die Quelle der Nebelinsel anzugreifen.

Damit kein Stillstand entsteht, können Sie beschreiben, wie die Nebelwand sich immer weiter auf die Hütten der Ermittler zubewegt und verdichtet. Irgendwann werden sie verschluckt werden, weswegen sie entweder fliehen müssen oder unfreiwillig ins Finale geraten.

### Zusammenarbeit

Sollten die Spieler sich entscheiden mit Curtis zusammenzuarbeiten oder ihm erst gar nicht nachstellen

bekommt er Zeit die Karte der Nebellande zu vervollständigen.

Die Karte an Duke Curtis Wand hat sich ausgebreitet. Nahm sie bisher nur einen Fleck gegenüber der Tür ein, auf dem drei bis vier detaillierte Orte eingezeichnet waren, erstreckt sie sich nun über die gesamte Wand gegenüber dem Eingang. Die Regale, die im Weg standen, wurden quer in den Raum verschoben. Unzählige Skizzen liegen über den Boden verstreut. Das Werk scheint fast vollständig zu sein. Eine immense Hügelkette wird abrupt von einer Wüste durchbrochen, die in einem Wasserfall endet, der in einem Tal landet, das erneut eine Berglandschaft beginnt. Die steilen Pfade durch eine Tundra enden an einem Vulkan, in dessen Mitte sich ein Wald erhebt. „Ich habe die schwierigsten dimensional Unstimmigkeiten auf der zweidimensionalen Ebene nicht darstellen können. Vermutlich ist es auch besser für den Betrachter. Seht euch diese Stelle an.“

Mit den letzten Worten deutet Duke auf die einzige weiße Stelle, die zentral in der ansonsten vollständigen Karte liegt. Seinen Aussagen nach ist sie die letzte verbliebene unbekannt Region der Insel und demnach die letzte verbliebene Chance auf ihre Kraftquelle. Dass Duke so schnell aus den Unterlagen eine so detaillierte Karte zeichnen konnte könnte der letzte Hinweis sein, den Ermittler benötigen, die ihn bisher nicht verdächtigt haben. Wenn Sie möchten, können Sie auch das nasse Fass erwähnen, das in einer Ecke aufgetaucht ist, um die Spieler auf das falsche Spiel aufmerksam zu machen.

Curtis Vorschlag lautet, dass die Ermittler durch den Nebel fahren und dabei fest an die Karte denken, damit sie an der bisher unerforschten Stelle herauskommen. Er selbst wird sie nur sehr ungern begleiten, da er vermutet, dass seine Anwesenheit nur mehr Aufmerksamkeit auf die Gruppe lenken wird, als gut für sie wäre. Er würde den Charakteren sogar anbieten gefesselt zurück zu bleiben, bevor er auf die Reise mitgehen muss.



### Hinweise auf Duke Curtis falsches Spiel

- Er wusste sofort über den schwarzen Pharao Bescheid und zeigt eine für ihn außergewöhnliche Anteilnahme.
- In der Nähe des Fährmanns ist Duke seltsam verschlossen und möchte eigentlich nicht über die Nebelinsel sprechen.
- Ein aus den Traumlanden geretteter Ermittler ist schon seit 40 Jahren dort gefangen gewesen (und nicht gealtert). Er könnte Dukes Gesichtszüge wiedererkennen und entlarven, dass er kein Nachfahre, sondern eine sehr alte Person ist. Außerdem könnte er ebenfalls von der Höhle mit der Steintafel berichten und so eine Dopplung des Schauspiels aufdecken.
- Duke kann beim Heraufholen seines Fasses entdeckt werden.
- Duke hat in einer unglaublichen Geschwindigkeit die Karte der Nebellande gezeichnet, obwohl er eigentlich keine neuen Informationen hatte (außer seinen geheimen Aufzeichnungen).
- Dukes Fass könnte achtlos und nass in der Ecke seines Raumes stehen.

## 2.5 Finale

Unabhängig davon, ob die Gruppe sich mit dem Fährmann auf den Weg in die Nebellande gemacht hat oder vom Nebel verschluckt wurde findet sie sich in folgender Situation wieder:

Nebel so dicht wie eine Schneelawine. Kalt und nass hängt er in jeder Faser eurer Kleidung, berührt jeden Flecken eures Körpers. Das Atmen fällt schwer. Wenn ihr euch umseht, könnt ihr die Person direkt neben euch nur als vagen Schemen erkennen. Der Rest der Welt ist verschwunden. Alle Geräusche erreichen nur gedämpft eure Ohren. Fühlt man sich so, kurz bevor man stirbt?

An dieser Stelle können Sie noch ein letztes Mal mit den Ängsten der Charaktere spielen. Der Nebel kann sich in beliebige Szenen formen. Das Ziel der Charaktere sollte sein, den Nachtmahr zu besiegen. Dafür müssen sie jedoch hinter Curtis Geheimnis gekommen sein und realisieren, dass das verbindende Element der Fährmann ist und nicht etwa eine unerforschte

Stelle in den Traumlanden. Fragen Sie die Spieler immer wieder, was die Charaktere sich vorstellen. Wenn sie an die Mitte der Nebelinsel denken, lassen Sie den Nebel eine neue Szene formen (die Ermittler befinden sich bereits in der Mitte der Insel). Einzig der Gedanke an den Fährmann führt dazu, dass sich der Nachtmahr zeigt und seine unscheinbare Form ablegt.

### 2.5.1 *Marias Hunger*

Die Kälte dringt in jeden deiner Knochen, Maria. Es fühlt sich an, als ob in deinen Adern das warme Blut durch den eisigen Nebel ersetzt worden wäre. Du willst nur noch ein letztes Mal menschliche Wärme spüren, bevor du deinem Schöpfer begegnen wirst.

Erklärt sich jemand bereit, Maria in die Arme zu schließen, um sie mit seiner Körperwärme am Leben zu halten, bleibt die Frage, ob Maria das zulässt. Sie kann mit einer Probe auf MA x 5 dem Drang der körperlichen Nähe widerstehen und büßt dafür 1W6 Schadenspunkte durch die Kälte ein. In der nächsten Runde muss sie einen Wurf auf MA x 4 machen und so weiter, bis sie entweder stirbt oder sich entschließt auf das Angebot einzugehen. Ihre verlorenen Lebenspunkte kehren sofort zurück und ihr Retter bekommt eine Überraschung.

Du erklärst dich bereit Maria zu helfen. Warum auch nicht. Ihr Schemen tapst vorsichtig durch die Nebelfluten auf dich zu. Als du deine Arme um ihren Körper legst, bemerkst du irritiert, dass du ihre Haut spürst. Ist sie nackt? Kein Wunder, dass sie so friert. Im nächsten Moment spürst du den Schmerz in deinem Oberschenkel.

Marias Maul hat zugebissen und verursacht 1W4+2 Schadenspunkte. Marias Verlust gegen ihre Selbstdisziplin kostet sie selbst 1W10+4 STA. Der Nebel lichtet sich etwas um die Gruppe herum, sodass sie zwar immer noch von einer Kuppel aus dichtem Nebel eingehüllt sind, aber sich jetzt gegenseitig sehen können. Auf Marias Oberschenkel prangt ein blutiges Maul, das gerade auf dem frisch herausgerissenen Stück Fleisch herumkaut. Auf ihrem restlichen Körper schieben sich an vielen Stellen weiße spitze



Zähne durch das Fleisch, die sich dann zu weiteren Mäulern öffnen. Der Anblick kostet die Ermittler 1W4+1/1W8+2 STA. Marias Opfer verliert zwei zusätzliche Stabilitätspunkte.

Um Maria zu retten, müssen die Charaktere es schaffen, das Stück Fleisch aus dem Maul zu reißen, damit die Nonne kein weiteres Blut schmeckt. Außerdem müssen sie Maria irgendwie ruhigstellen (z.B. auf den Boden drücken) und etwas gegen die Kälte tun (eigene Kleidung). Ist die Situation für einige Runden ruhig, kommt Maria wieder zu Verstand und sie können in die nächste Szene wechseln. Möglicherweise entscheiden die Spieler aber auch, dass Maria eine Gefahr ist und bekämpfen sie. Ihre Mäuler können bei einer Umarmung (Faustschlagangriff) 1W4+2 Schadenspunkte verursachen. Ansonsten ist Maria nicht sonderlich wehrhaft.

### 2.5.2 Brennender Wald

Die Charaktere riechen plötzlich verbranntes Holz. Der Nebel lichtet sich etwas, aber hat sich in Rauch verwandelt. Um die Charaktere herum befindet sich ein brennender Wald (Margo verliert 1W8 STA). Hinter sich hören sie ein lautes Knacken und das Brechen von Bäumen. Die Flucht führt sie auf eine weite Ebene voller Sand (Mike büßt 1W8 STA ein). Aus dem brennenden Wald bricht ein Baumhirte hervor. Die Borke ist überzogen mit schreienden Gesichtern. Die Äste schlagen unerwartet flink wie Peitschen nach den Charakteren. Er lässt sich auf den Sand fallen, um sich zu löschen und wendet sich dann den Charakteren zu.

#### Baumhirte

ST 20 KO 09 GR 21  
IN 07 MA 10 GE 10

Trefferpunkte: 17/40 (durch das Feuer)

Angriff: PEITSCHENDE ÄSTE 80% – 2W6 Schaden  
TRAMPeln 40% – 4W6 Schaden

Panzerung: 3 Punkte Borke

Stabilitätsverlust: Der Anblick des Baumhirten kostet 1W3/1W8 Stabilitätspunkte.

Wird der Baumhirte erneut in Brand gesetzt, verliert er pro Runde 1W6+3 Schaden.

### 2.5.3 Sternenvampir

Die Charaktere befinden sich im dicken Nebel, bis sie von einem ghoulschen Geplapper aufgeschreckt werden. Etwas fliegt unsichtbar zwischen ihnen hindurch und verweht den Nebel. Das Geplapper wird dabei immer lauter, wenn es an ihren Ohren vorbeifliegt (Margaret fühlt sich durch den unsichtbaren Gegner hilflos und büßt 1W8+2 STA ein). Sobald der Nebel im Umkreis der Charaktere gänzlich vertrieben wurde, stürzt sich ein Sternenvampir (Spielleiterhandbuch S. 190) auf die Gruppe.

### 2.5.4 Kampf gegen den Nachtmahr

Denken die Charaktere an den Nachtmahr, lichtet sich der Nebel und sie finden sich auf einem Steg unter einer der Hütten von Albaaljwen wieder. Der Fährmann steigt aus seinem Boot und sein Unterkörper verflüchtigt sich langsam zu Nebel, bevor er die Ermittler angreift.

#### Nachtmahr

ST 12 KO ∞ GR 13  
IN 16 MA 23 GE 15

Trefferpunkte: 30 Magiepunkte: 23

Angriff: INNERE ÄNGSTE 100%, 3 Magiepunkte, Kraftprobe Magiepunkte gegen Magiepunkte

Gelingt die Probe umschlingt der Nebel das Opfer für eine Runde und in seinem Kopf wird es mit seiner schlimmsten Furcht geplagt. Es verliert 1W6+3 Stabilitätspunkte.

Der Nachtmahr muss zumindest zum Teil einen menschlichen Körper behalten, um in dieser Welt existieren zu können. Deswegen ist er auch mit normalen Waffe verwundbar.

## 2.6 Epilog

Sollte der Nachtmahr sterben, wird die Nebelwand sich mit rapider Geschwindigkeit auflösen und das Tor in die Traumlande geschlossen werden. Jeder der sich dann noch in den Traumlanden befindet muss einen anderen Ausgang finden. Donald Curtis wird nach dem Tod des Nachtmahrs von Nyarlathotep besucht, der ihn für das Versagen bestraft. Die Charak-



tere werden in Curtis Hütte nur noch die Überreste eines äußerst schmerzhaften Todes wiederfinden. Wenn Sie das möchten, konnte Duke vor seinem Tod noch einen kurzen Brief mit dem Geständnis seiner Taten und der Bitte um Vergebung verfassen.

## 3 ANHANG

### 3.1 Nichtspielercharaktere

#### 3.1.1 *Duke Curtis*

Sein Geburtsname lautet Donald, aber über die Jahre hinweg, musste er immer wieder seine Identität gegenüber der Außenwelt wechseln. Momentan verwendet er den Namen Duke. Solange der Nachtmahr lebt, ist Duke unsterblich. Selbst tödliche Wunden verheilen nach einer kurzen aber schmerzvollen Zeit vollständig.

#### 3.1.2 *Der Fährmann*

Bei dem Fährmann handelt es sich um einen Nachtmahr. Ein Wesen, das normalerweise in den Traum-

landen existiert und dort die Form der Ängste seines Gegenübers annimmt, um es in den Wahnsinn zu treiben. Nyarlathotep riss ein Nachtmahr aus den Traumlanden, um es als Anker für den Übergang zu verwenden. Der Fährmann redet nicht, sondern stakst sein Boot auf den Nebel zu, sobald alle Ermittler eingestiegen sind und wissen, wo sie hin möchten. Ebenso wartet er in den Traumlanden auf etwaige Überlebende, die zurück nach Albaaljwen möchten. Er kann an mehreren Orten zu gleich sein und somit verschiedene Gruppen gleichzeitig an andere Orte transportieren. Wird er angegriffen verteidigt er sich und kämpft bis zum Tod (siehe 2.5.4)

### 3.2 Spielercharaktere

Die Charakterbögen sind so angeordnet, dass Sie die letzten drei Seiten einfach auf die Rückseiten der ersten drei Seiten drucken können. Die Vorderseiten des Charakterbogens sind das was jeder Spieler über den Charakter weiß und die Rückseite wird nur für den Spieler des Charakters gelüftet.





## Mike Hayes

### Baseballtalent

ST 12 TP 13  
 GE 12 MP 8  
 KO 10 gS 18  
 GR 16 SB +1W4  
 ER 10  
 IN 11 Idee 55  
 MA 8 Glück 40  
 BI 15 Wissen 75

Ansehen 40 Springen  
 Ausweichen 74 Spurensuche  
 Bibliotheksnutzung 25 Tarnen  
 Cthulhu-Mythos 00 Verbergen  
 Englisch 75 Verborgenes  
 Erste Hilfe 45 erkennen  
 Fahren (Boot) 20 Werfen  
 Faustfeuerwaffen 70  
 Geschichtskennntnis 20  
 Horchen 25  
 Klettern 52  
 Okkultismus 40  
 Orientierung 50  
 Schleichen 24  
 Schwimmen 25 Alles andere

50 **Ausrüstung**  
 10 Großer Knüppel 80%  
 15 1W8+Sb Schaden  
 30 Steine werfen 90%  
 1W4+(Sb/2) Schaden 12m  
 60 .45er Revolver 70%  
 90 1W10+2 Schaden 15m

**Geisteskrankheiten**  
 Phobie vor offenem Gelände

**Kurzcharakteristik**

- bulliger Typ
- leicht zu verunsichern
- trauert toter Liebe nach



## Morley Hodges

### Buchhändler

ST 3 TP 14  
 GE 13 MP 12  
 KO 14 gS 19  
 GR 14 SB ---  
 ER 17  
 IN 14 Idee 70  
 MA 12 Glück 60  
 BI 13 Wissen 65

Ansehen 30 Springen  
 Ausweichen 26 Spurensuche  
 Bibliotheksnutzung 90 Tarnen  
 Cthulhu-Mythos 32 Überreden  
 Englisch 65 Verbergen  
 Erste Hilfe 30 Verborgenes  
 Fahren (Boot) 20 erkennen  
 Feilschen 15 Werfen  
 Geschichtskennntnis 60  
 Horchen 40  
 Klettern 16  
 Okkultismus 43  
 Orientierung 40  
 Schleichen 45  
 Schwimmen 25 Alles andere

25 **Ausrüstung**  
 30 .32er Revolver 20%  
 15 1W8 Schaden 15m  
 50  
 10 **Zauber**  
 Verdorren (S. 315)

25 **Geisteskrankheiten**  
 Halluzinationen

**Kurzcharakteristik**

- übervorsichtig
- Ist voller Selbstzweifel.
- Hat Blick für schnellen Profit.



## Margo Hemly

### Entfesselungskünstlerin

ST 12 TP 12  
 GE 17 MP 8  
 KO 10 gS 18  
 GR 13 SB 1W4  
 ER 12  
 IN 16 Idee 85  
 MA 8 Glück 40  
 BI 16 Wissen 80

Ansehen 30 Orientierung  
 Ausweichen 69 Psychologie  
 Bibliotheksnutzung 25 Schleichen  
 Cthulhu-Mythos 12 Schwimmen  
 Englisch 80 Singen  
 Erste Hilfe 30 Springen  
 Fahren (Auto) 30 Spurensuche  
 Fahren (Boot) 20 Tarnen  
 Geschichtskennntnis 20 Überreden  
 Handwerk Verbergen  
 (Bühnenkunst) 43 Verborgenes  
 Horchen 40 erkennen  
 Karate 75 Werfen  
 Klettern 79  
 Okkultismus 05 Alles andere

50 **Ausrüstung**  
 45 Karate 75%  
 10 2W3+Sb Schaden  
 25

40 **Geisteskrankheit**  
 40 Phobie vor Feuer

15 **Kurzcharakteristik**

- Charmant
- Gelegenheitseinbrecherin



## Matthew Hallet

### Großwildjäger

ST 14 TP 15  
 GE 11 MP 10  
 KO 13 gS 18  
 GR 16 SB +1W4  
 ER 9  
 IN 15 Idee 75  
 MA 10 Glück 50  
 BI 15 Wissen 75

Ansehen 15 Schwimmen 40  
 Ausweichen 52 Springen 25  
 Bibliotheksnutzung 25 Spurensuche 60  
 Cthulhu-Mythos 17 Tarnen 45  
 Englisch 75 Verbergen 30  
 Erste Hilfe 60 Verborgenes 25  
 Fahren (Auto) 50 erkennen 25  
 Fahren (Boot) 20 Werfen 25  
 Gewehre 75  
 Geschichtskennntnis 20  
 Horchen 60  
 Klettern 50  
 Okkultismus 05  
 Orientierung 70  
 Schleichen 50 Alles andere 01

**Ausrüstung**  
 25 Repetiergewehr 75%  
 60 2W6+4 Schaden 110m  
 45 Machete 70%  
 30 1W8+2+Sb

**Geisteskrankheit**  
 25 Soziopath

#### Kurzcharakteristik

- Sehr selbstsicher
- Verlässt sich ungern auf andere



## Milford Hornsby

### Priester

ST 8 TP 10  
 GE 9 MP 12  
 KO 11 gS 23  
 GR 13 SB ---  
 ER 10  
 IN 14 Idee 70  
 MA 12 Glück 60  
 BI 9 Wissen 45

Ansehen 60 Schleichen 10  
 Anthropologie 30 Schwimmen 25  
 Ausweichen 18 Springen 25  
 Bibliotheksnutzung 40 Spurensuche 10  
 Cthulhu-Mythos 05 Tarnen 15  
 Englisch 45 Überzeugen 80  
 Erste Hilfe 45 Verbergen 10  
 Fahren (Boot) 20 Verborgenes 55  
 Faustfeuerwaffe 60 erkennen 25  
 Geschichtskennntnis 40 Werfen 25  
 Horchen 25  
 Klettern 17  
 Okkultismus 25  
 Orientierung 10  
 Psychologie 40 Alles andere 01

**Ausrüstung**  
 25 .32er Revolver 60%  
 25 1W8 Schaden 15m  
 10 Streitkolben 60%  
 15 1W8 Schaden

#### Kurzcharakteristik

- Fühlt sich von seinem Gott verlassen.
- Hat Differenzen mit Myles.
- Sucht nach Rettung vor den Einflüsterungen des Mythos.



## Myles Huckabee

### Lehrer

ST 7 TP 11  
 GE 9 MP 14  
 KO 10 gS 25  
 GR 11 SB ---  
 ER 12  
 IN 12 Idee 60  
 MA 14 Glück 70  
 BI 14 Wissen 70

Ansehen 30 Schleichen 25  
 Archäologie 20 Schwimmen 25  
 Ausweichen 40 Springen 25  
 Bibliotheksnutzung 50 Spurensuche 10  
 Cthulhu-Mythos 22 Tarnen 15  
 Englisch 70 Überreden 40  
 Erste Hilfe 30 Verbergen 10  
 Fahren (Boot) 20 Verborgenes 50  
 Faustfeuerwaffen 45 erkennen 25  
 Geschichtskennntnis 70 Werfen 25  
 Horchen 25  
 Klettern 16  
 Okkultismus 55  
 Orientierung 30  
 Physik 40 Alles andere 01

**Ausrüstung**  
 25 .32er Revolver 45%  
 25 1W8 Schaden 15m

#### Zauber

40 Faust des Yog Sototh  
 10 (S. 292)  
 Segne Klinge (S. 312)

#### Kurzcharakteristik

- Ständig übernächtigt
- Aufopferungsvoll
- Dem Mythos sehr zugehen.
- Hat Differenzen mit Milford.



## Margaret Hooper

### Frau Professor

ST 7 TP 12  
 GE 12 MP 14  
 KO 12 gS 24  
 GR 11 SB ---  
 ER 12  
 IN 12 Idee 60  
 MA 14 Glück 70  
 BI 18 Wissen 90

Ansehen	70	Okkultismus	45	<b>Ausrüstung</b>
Anthropologie	60	Orientierung	10	.32er Revolver 35%
Arabisch	35	Schleichen	10	1W8 Schaden 15m
Archäologie	45	Schwimmen	25	<b>Zauber</b>
Ausweichen	24	Springen	25	Colubras Hände (S. 287)
Bibliotheksnutzung	70	Spurensuche	10	Erschaffe Zombie (S. 291)
Buchführung	10	Überzeugen	35	Fledermausgestalt (S. 293)
Cthulhu-Mythos	50	Verbergen	10	Verdorren (S. 315)
Erste Hilfe	30	Verborgenes		<b>Geisteskrankheit</b>
Geologie	21	erkennen	35	Wahnhafter Hass auf alles
Geschichtskennntnis	65	Werfen	25	Übernatürliche
Horchen	25			<b>Kurzcharakteristik</b>
Klettern	22			• verschrobene Alte
Latein	50			• sehr gebildet
Naturkunde	30	Alles andere	01	• kennt keine Gnade



## Maria Hunt

### Nonne

ST 6 TP 10  
 GE 9 MP 16  
 KO 12 gS 29  
 GR 8 SB -1W4  
 ER 14  
 IN 10 Idee 50  
 MA 16 Glück 80  
 BI 16 Wissen 80

Ansehen	30	Psychologie	30	<b>Ausrüstung</b>
Ausweichen	18	Schleichen	40	.32er Revolver 35%
Bibliotheksnutzung	50	Schwimmen	25	1W8 Schaden 15m
Cthulhu-Mythos	32	Springen	25	<b>Geisteskrankheit</b>
Englisch	80	Spurensuche	10	heimliche Nymphomanin
Erste Hilfe	30	Tarnen	15	
Fahren (Boot)	20	Überreden	10	<b>Kurzcharakteristik</b>
Faustfeuerwaffe	45	Überzeugen	40	• Willensstark
Geschichtskennntnis	20	Verbergen	47	• Ringt mit Zwängen und ihrem Glauben.
Horchen	45	Verborgenes		
Klettern	12	erkennen	60	
Kunst (Singen)	40	Werfen	25	
Latein	60			
Okkultismus	15			
Orientierung	10	Alles andere	01	



## Melvin Honeycutt

### Medium

ST 6 TP 9  
 GE 8 MP 18  
 KO 8 gS 22  
 GR 10 SB -1W4  
 ER 12  
 IN 17 Idee 85  
 MA 18 Glück 90  
 BI 14 Wissen 70

Ansehen	15	Pharmazie	25	<b>Ausrüstung</b>
Astronomie	40	Schleichen	40	.32er Revolver 60%
Ausweichen	16	Schwimmen	25	1W8 Schaden 15m
Bibliotheksnutzung	50	Springen	25	Schrotflinte 60%
Cthulhu-Mythos	48	Spurensuche	10	4W6/2W6/1W6
Englisch	70	Tarnen	15	10/20/50 m
Erste Hilfe	30	Überzeugen	47	
Fahren (Boot)	20	Verbergen	30	<b>Geisteskrankheiten</b>
Faustfeuerwaffen	55	Verborgenes		Zwangsstörung
Fotografie	30	erkennen	70	
Geschichtskennntnis	65	Werfen	25	<b>Kurzcharakteristik</b>
Horchen	45			• Vom Mythos fasziniert.
Klettern	14			• Auf der Suche nach dem ultimativen Kick.
Okkultismus	80			
Orientierung	10	Alles andere	01	

# Mike Hayes

## *Übervorsichtiger Raufbold*

Die Kacke dampfte: Ihr ranntet um euer Leben. Hinaus aus der Höhle, deren Geheimnisse zwei von euch in den Wahnsinn getrieben hatten. Ihre Schreie hallten noch nach, als der Schrei deiner Liebsten mit in die Kakophonie einstimmte. Du drehst dich um und siehst, wie Jeanette vom Boden abhebt, ihre Füße zappeln zu hoch in der Luft, um sie zu greifen. Du packst den nächstbesten Stein und wirfst ihn zielgenau über die Schulter deiner Freundin, ahnungslos was sie festhält. Dein Wurfgeschoss trifft irgendetwas, das deine Augen nicht fassen, ein Kreischen ertönt und Jeanette fällt. Zu weit oben! Ihr Körper überlebt den Aufprall nicht. Zum Trauern bleibt keine Zeit. Die unsichtbaren Angreifer stürzen sich jetzt auf dich. Ihre Krallen zerfetzten deinen Rücken, während du über das offene Feld rennst. Die Blicke nach hinten bieten dir bloß den Anblick der Leichen deiner Freunde. Endlich das Auto, du springst rein und fährst los.

**Deine größte Furcht:** Offenes Gelände ohne die Möglichkeit sich zu verstecken.

# Morley Hodges

## *Feiger Chronist*

Was hättest du tun sollen? Es gab keine Wahl. Jemand musste das Geschehene für die Nachwelt festhalten. Die Stimme aus dem Nichts hatte euch an eurem Ziel aufgefordert in das Licht zu gehen und ein Opfer für die Menschheit darzubringen. Ihr wart euch einig gewesen es gemeinsam zu tun - jeder oder niemand. Aber eure Erlebnisse waren zu wertvoll. So viele Dinge hattet ihr durchgestanden, so viele Horror überlebt, so viele Schrecken miteinander verarbeitet. Dieses gesammelte Wissen durfte nicht verloren gehen. Deswegen war es die richtige Entscheidung, im letzten Moment stehen zu bleiben. Zu sehen, wie deine Freunde in das Gleißeln gingen und dieses dann erlosch. Warum musste Joseph noch den Kopf drehen und dich über seine Schulter hinweg mit diesem entsetzten Blick ansehen? War es das Entsetzen, dass du nicht mitkamst oder hatte er schon etwas von dem gespürt, was ihn auf der anderen Seite erwartete? Leiden sie wegen dir? Suchen dich ihre Gesichter aus diesem Grund jede Nacht heim? Wären die Schrecken von der Erde verschwunden, wenn du damals Mut gezeigt hättest?

**Deine größte Furcht:** Schuld zu sein – egal an was. Verantwortung zu tragen ist eine Qual.

# Marie Hemly

## *Innerlich verbrannt*

Die Arche Noah befüllt mit Außerirdischen. Unvorstellbar und gleichwohl wahr. Die Spur der Wesen führte deine Gruppe zum Berg Ararat. Zum Glück wart ihr noch nicht bemerkt worden. Die menschlichen Gehirne in den gläsernen Behälter versprachen für einen solchen Fall keine freundliche Begrüßung. Schnell das Feuer legen und verschwinden. Dann gäbe es ein Nest weniger dieser Brut. Plötzlicher Lärm riss dich aus deinen Gedanken! „Lauft!“ schrie Jack, „Ich bin gleich so weit!“ Er riss das Streichholz an, du liefst weg wie befohlen. Aber wo war der Ausgang? Das Flammenmeer kam rapide näher, drohte dich zu umschließen. Es war überall um dich herum. Warum branntest du nicht? Deine panische Flucht hatte dich in einen kleinen Raum aus Glas getrieben. Die Flammen leckten an den Wänden, färbten sie schwarz vor Ruß. Eine Hand klatschte gegen die Scheibe und verschmierte den Ruß. Jack? Konntest du es wagen die Tür zu öffnen oder würdest dir das den Flammentod bringen? Hier drinnen war es sicher und er vermutlich sowieso schon tot...

**Deine größte Furcht:** Kerzen bieten Schutz gegen den Wahnsinn, größere Flammen bringen nur Tod.s

# Matthew Hallet

## *Großer wilder Jäger*

Der schwarze Mann, Nessie, Draugs oder der Geist von Blackbeard dem Piraten, du hast sie alle und viele andere Teufel schon bei lebendigem Leibe gesehen und von allen Exemplaren mindestens eines getötet. Nichts hält dich und Jane auf. Als diese seltsamen Quallen damals das halbe Dorf übernommen hatten und mit ihren Nesseln die Gedanken der Menschen kontrollierten, waren deine Kameras zu langsam, nicht geschickt genug, hatten nicht genug Biss. Du musstest sie erschießen. Immerhin hast du aus ihnen keine Trophäen gemacht. Seither streifst du allein durch die Welt und erlegst alles Schlechte, das die Welt heimsucht. Aber der Schrecken wird immer mehr und auch wenn diese Jagden für dich keine körperliche Herausforderungen bieten - nichts kann sich dir entgegenstellen - so wird der Tribut den dein Geist leisten muss immer größer und schwerer. Da hilft es sich mit anderen zusammen zu schließen, damit es jemanden für dich zum Reden gibt, der versteht was du geleistet hast und was du dafür bezahlen musstest.

**Deine größte Furcht:** Von denen auf die du dich verlässt, enttäuscht zu werden.

# Milford Hornsby

## *Zweifler*

Vor wenigen Jahren war die Welt noch in Ordnung. Du brachtest einigen frechen Buben im Internat das Wort des Herrn näher. Dann begannen die Angriffe des Übernatürlichen. Zusammen mit deinem besten Freund Myles und ein paar der mutigsten Schüler schlugt ihr jeden der Vorstöße zurück, ohne zu ahnen, worauf diese Schrecken abzielten. Bis Myles den geheimen Eingang fand und kurz darauf die Bücher und seine neuen Götter. Er häufte lästerliches und gefährliches Wissen an, aber er hörte nicht auf dich. Anstatt deinem Flehen aufzuhören nachzukommen, stellt er erst das Schlafen ein und aß wenig später nicht mehr, um Zeit mit seinen Recherchen zu verbringen. Das Schlimmste: Es half. Mit dem Einfluss, den ihm diese grausamen Gottheiten ermöglichten, konntet ihr die Angriffe zurückschlagen. Bevor euer Leben ein Ende findet und eure Seelen gewogen werden, musst du einen Weg finden deinen alten Freund zu retten. Aber wie kannst du gegen Götter bestehen, die deine Welt beeinflussen, wenn dein Herr bisher alles Flehen ignoriert?

**Deine größte Furcht:** Dem falschen Gott zu huldigen.

# Myles Huckabee

## *Retter der Menschheit*

Es war eine seltsame Zeit, die du und der Priester damals am Internat verbrachten. Zusammen mit ein paar der Schülern habt ihr versucht zu begreifen, wieso es so viele mysteriöse Vorkommnisse ... in der Rückschau betrachtet eher Angriffe gab. Jetzt ist alles so offensichtlich. Die Bücher, das Wissen und das Verständnis: Alle diese Geschenke von deinen neuen Göttern lassen die Vergangenheit und die Welt im Ganzen in einem anderen Licht erscheinen. Du bist deinen Göttern ähnlich geworden und hast das Menschliche hinter dir gelassen, um den Menschen zu helfen. Die meisten verstehen nicht, welches Opfer du bringst. Insbesondere deine Beziehung zu Milford liegt in Scherben, seit er dich für großwahnstinnig hält und „retten“ will. Aber was sollst du tun, wenn du der Einzige bist, dessen Geist die alten Schriften verarbeiten kann und das Schlechte, das in ihnen steht, für etwas Gutes verwenden? Doch lange wird auch dein Verstand das nicht mehr durchhalten. Würden sie dein Opfer nur anerkennen.

**Deine größte Furcht:** Den Verlust eines Kameraden nicht mit allen Mitteln verhindert zu haben.

# Margaret Hooper

## *Rachsüchtige Zauberin*

Das einzige was dir von deinem Mann blieb, ist sein Titel und die Erinnerungen an die schöne Zeit. Am meisten gefiel dir das Reisen und entdecken der Welt. Im Gegensatz zur Gesellschaft konnte dein Liebster dich trotz deines Geschlechts als denkendes Wesen sehen. Das Forschen brachte seine Schattenseite, denn wer den versteckten Kosmos voller Ungetümer entdeckte und ihre Bedrohung begriff, der kann nicht aufhören, sie weiter zu erforschen. Ihr konntet etliches Wissen anhäufen, Gleichgesinnte treffen und nach Kräften greifen, die Menschen nicht zugänglich sein sollten. Doch jedes der vertriebenen Grauen kostete einen bitteren Preis – zuletzt das Leben deines Mannes. Du weißt, dass ihr euch nach dem Tod nicht wiedersehen werdet. Dafür hast du zu viel von der wahren Welt verstanden. Was dich noch antreibt ist der Hass auf alles Übernatürliche und der Wunsch vor deinem eigenen Tod so viele Schrecken zu vernichten wie möglich.

**Deine größte Furcht:** Kampf- oder gar hilflos unterzugehen.

# Maria Hunt

## *Besudelter Leib*

Gottes Liebe ist alles was du brauchst. Im Kampf gegen die Dämonen bieten dir das Gebet und in die klaren Regeln des Klerus ausreichend Kontemplation. Du konntest dem Schicksal deiner zahlreichen Kameraden entkommen, deren Verstand sich unweigerlich über die Zeit hinweg zersetzte. Dann kam die seltsame Seuche. Deine Gruppe übernachtete ahnungslos in einem Dorf. Seine Bewohner schlichen sich nächtens in eure Zimmer. Nackt, ihre Körper gespickt mit aufgerissenen Mäulern. Sie stürzen sich auf euch, messerscharfe Zähne gruben sich in euer Fleisch. Wart ihr Nahrung? Keiner der Dörfler überlebte diese Nacht, aber ihre Bisse hinterließen Spuren, die bald eigene Fangzähne ausbildeten. Deine Gefährten unterlagen der Infektion und andere setzten ihnen ein Ende. Den kleinen Mund an deiner Hüfte entdeckte niemand. Durch Meditation und Gebet bekämpfst du die Ausbreitung. Der Widerstand wird täglich schwerer. Du möchtest einem Menschen näher kommen und dich ihm hingeben. Die Regeln, die deinem Leben bisher Halt gaben, quälen dich jetzt und du sehnst dich nach der erlösenden Umarmung eines Mannes. Gottes Liebe reicht nicht mehr aus.

**Deine größte Furcht:** Einen anderen Menschen zu fressen.

# Melvin Honeycutt

## *Cthulhusüchtiger*

Dein Körper gehört lange nicht mehr dir, sondern den Geistern und Bewohnern anderer Sphären, denen du ihn in den Séancen ausborgst. Das Gespräch mit dahingeschiedenen Verwandten ist eher eine Fingerübung. Die wirkliche Herausforderung liegt darin, seit Jahrhunderten Verstorbene zu den wichtigen Fragen der okkulten Gemeinschaften zu befragen. Aber auch das ist nur ein Mittel zum Zweck, denn eigentlich möchtest du Cthulhu wiedertreffen. Es war damals der großartigste Abend deines Lebens, als du mit einem Dutzend Gleichgesinnter den Geist von Abdul Al-Hazred rufen wolltest. Etwas lief anders als geplant - oh wüsstest du nur was - und eure Seelen verschmolzen mit dem Großen Alten. Neben dir rissen sich die Leute ihre Kehlen mit den bloßen Händen heraus, zerschlugen ihre Köpfe an den Wänden oder erlagen spastischen Zuckungen. Nicht aber du. Dein Geist war stark genug die unendliche Liebe dieses fremden Wesens zu begreifen. Seither sehnst du dich danach noch ein einziges Mal diesen Zustand erneut zu erreichen.

**Deine größte Furcht:** Deine Seele so zu besudeln, dass Cthulhu sie nicht mehr lieben kann.