Rollenspiel in der Welt des H.P. Lovecraft

# CTHULHU

Wolfgang Hohlbeins

# der Hexer von Salem

Abenteuer in der Welt des Robert Craven

# Wolfgang Hohlbeins der Hexer von Salem für Einsteiger

## Impressum

**Redaktion**
Heiko Gill

**Bildredaktion**
Heiko Gill

**Autoren**
Sandy Petersen & Lynn Willis und Freunde, übersetzt und erweitert von Heinrich Glumpler, Frank Heller und Julia Erdmann. Ergänzt von Heiko Gill.
Der Abenteuerauszug stammt aus "Der Teufelsplan des Fu Manchu" von Peer Kröger und Heiko Gill.

**Lektorat und Korrektorat**
Heiko Gill und Frank Heller

**Handoutgestaltung**
Vera Schrader

**Karten**
Björn Lensig

**Layout & Satz**
Anja Pittner

**Cover-Konzeption und Design**
Manfred Escher www.manicor.de

**Chefredaktion Cthulhu**
Frank Heller

**Verlagsleitung**
Jan Christoph Steines

Call of Cthulhu ist eine eingetragene Marke (TM) von Chaosium Inc. -
Deutsche Ausgabe von Pegasus Spiele GmbH unter Lizenz von Chaosium Inc.
Mit freundlicher Genehmigung von Wolfgang Hohlbein.
Copyright © 2008 bei Pegasus Spiele GmbH, Friedberg. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, fotomechanisch oder mit anderen Medien ist verboten.

Pegasus Press

www.pegasus.de
www.hohlbein.net

Chaosium Inc.

# Inhalt

Vorwort....3
Die Welt des Hexers....4
Spieltechnische Begriffe....5
Charaktererschaffung....7
Fertigkeiten....10
Kampf....16
Schaden....20
Geistige Stabilität und Wahnsinn....21
Magie....22
Magische Artefakte....23
Monströse Gegner....24
Ein Spielrunden-Beispiel....26
Abenteuer (Auszug): Der Teufelsplan des Fu Manchu....30

# Vorwort

Wolfgang Hohlbein ist eine, wenn nicht *die* anerkannte Größe der deutschen Unterhaltungsliteratur der Gegenwart. In mehr als 20 Jahren hat er mit seinen Veröffentlichungen zahlreiche Genres bereichert, angefangen bei Kinderbüchern bis hin zur Science Fiction. Seine vielleicht bekannteste und gleichzeitig langlebigste Schöpfung ist Robert Craven – der *Hexer von Salem*. Bereits in den 1980er Jahren als Hauptperson einer Heftromanreihe entstanden, feiert dieser häufig tragische Held eine Wiederveröffentlichung nach der anderen. Und nicht nur das – seine Abenteuer werden bis heute mit neuen Geschichten fortgesetzt (zuletzt in den Kurzgeschichten *Der Sturmbringer*, *Die Insel des Schreckens* und *Die Feuerteufel* – erschienen in den Rollenspiel-Abenteuerbänden *Wenn Engel fallen*, *Der Teufelsplan des Fu Manchu* und *Tage des Mondes*).

Der Autor dieser Zeilen hatte Robert Craven bereits in den Heftromanzeiten ins Herz geschlossen, dabei aber immer wieder bedauert, ausschließlich "lesender Miterlebender" der Ereignisse zu sein, niemals in die Handlung eingreifen zu können. Was wäre, wenn man seine Bedenken anbringen könnte, weil man das Gefühl hat, der Held werde in eine Falle gelockt? Wenn man eigene Ideen zur Bekämpfung einer Gefahr umsetzen könnte? Wenn man selbst an der Seite des Hexers oder sogar *auf sich selbst und seine Freunde gestellt* gegen das Grauen kämpfen könnte? Diese Möglichkeit bietet endlich das Rollenspiel ***Der Hexer von Salem***. Hier schlüpfen Sie in die Rolle tapferer Helden, die in der Welt des Robert Craven aller Aussichtslosigkeit zum Trotz auf *die eine Tausendstelsekunde* hoffen, die erforderlich ist, um das Unmögliche doch noch zu schaffen und das namenlose Böse doch noch zurückzuschlagen. Dieses Rollenspiel basiert auf dem erfolgreichen und preisgekröneten Spielsystem ***Cthulhu***, welches sich nicht nur wegen seiner einfachen und effektiven Regeln großer Beliebtheit erfreut.

***Der Hexer von Salem*** *für Einsteiger* – Wie der Titel schon sagt, ist dieses Heft für Neueinsteiger gedacht. Es soll Sie neugierig machen und Lust auf mehr wecken! Wir bringen Ihnen hier in gekürzter Form die grundlegenden Regeln sowie einige Hintergründe des gleichnamigen Rollenspiels nahe. Zudem ist auszugsweise ein aktuelles Abenteuer enthalten, so dass Sie gleich mit dem Spiel loslegen können. Sollte Ihr Interesse geweckt werden, so empfehlen wir Ihnen das Regelwerk ***Der Hexer von Salem***, in dem sie unvergleichlich mehr Informationen als in diesem Heft finden werden – und auch gleich noch ein spielbereites Abenteuer.

# Die Welt des Hexers

*„Das Böse war stark in jenen Tagen; allzu schnell erlag der Mensch seinen Lockungen. Doch wisse - ein Mann stellte sich gegen die Dämonen;ein Mann, der ein schreckliches Erbe in sich trug. Er machte sich eine uralte, sagenumwobene Macht zum Feind und wurde gnadenlos von ihren Todesboten gejagt. Doch er war nicht wehrlos.Wissen war seine Macht, Magie seine Waffe. Die Menschen mieden ihn ob seiner unheimlichen Kräfte. Und man nannte ihn den HEXER."*

Diese Beschreibung charakterisierte Robert Craven, den *Hexer*, als er in den 1980er Jahren in zahlreichen Heftroman- und späteren Buchveröffentlichungen einen verzweifelten Kampf gegen das Böse führte (deren Handlungszeit immer exakt 100 Jahre vor dem jeweiligen Veröffentlichungstermin lag).

Ein Gemälde des englischen Künstlers Les Edwards hatte den Schriftsteller Wolfgang Hohlbein auf die Idee gebracht, hiermit einen eigenen Beitrag zu dem von H.P. Lovecraft begründeten *Cthulhu-Mythos* zu liefern. Denn dieses Bild, so Hohlbein, verkörpere genau die unheimliche Atmosphäre, die er in Lovecrafts Geschichten verspürt habe.

In diesem so genannten *Cthulhu-Mythos* existieren gottgleiche, außerirdische Wesen wie der namensgebende Cthulhu, die seit Äonen einen todesähnlichen Schlaf schlafen und den Geist zerfetzende Träume aussenden. Dienerrassen auf der Erde, auf anderen Planeten und in Paralleldimensionen warten auf die Zeit, in der die Sterne wieder richtig stehen und diese "Großen Alten" ihre Herrschaft über das Universum erneut antreten werden. Wahn bringende Bücher flüstern von Zeiten, die waren und die einst wieder sein werden, und ebenso finstere wie verborgene Kulte hoffen, durch ihre blasphemischen Rituale das Anbrechen dieser Zeiten zu beschleunigen.

Hohlbeins Variante des *Cthulhu-Mythos* schuf eine Welt, die geprägt war von Angst und Verzweiflung, der fast ohnmächtigen Begnung mit dem Grauen in immer neuen Facetten – aber auch von tapferen Helden und einem Funken Hoffnung. Der Hoffnung, das unbeschreib-

## Was ist ein Rollenspiel?

In einem Rollenspiel spielen Sie – selbstredend – eine Rolle. Sie stellen einen fiktiven Charakter dar, erleben in einer (meist fantastischen) Welt Abenteuer und müssen Herausforderungen bewältigen. Ihr wichtigstes Werkzeug ist dabei Ihre eigene Fantasie, als Hilfsmittel wird zudem ein Regelwerk (in diesem Falle *Der Hexer von Salem*) hinzugezogen, das die Rahmenbedingungen schafft.

Wie aber funktioniert Rollenspiel? Man trifft sich mit mehreren Personen und - unterhält sich miteinander. Verbale Kommunikation ist das A und O beim Rollenspiel! Einer aus der Gruppe übernimmt die Rolle des Erzählers (Spielleiter), die anderen sind die Spieler, die ihre fiktiven Charaktere darstellen. Diese Charaktere, die über bestimmte Attribute (Stärke, Geschicklichkeit, Intelligenz usw.) und Fertigkeiten (Fremdsprachen, Schleichen, Werfen usw.) verfügen, werden zu Beginn des Spiels anhand der Regeln entworfen.

Der Spielleiter beschreibt die Situationen, in denen sich die Charaktere befinden, und erläutert, was sie sehen, hören, fühlen usw. Der Erzähler stellt zudem alle Fremden (Nichtspielercharaktere) dar, die sich in der Spielwelt bewegen – er übernimmt quasi für eine begrenzte Zeit deren Rolle. Die Spieler bestimmten zu jeder Zeit selbst, wie sich ihre Charaktere verhalten, und der Spielleiter geht darauf ein, indem er die Reaktion ihrer Umgebung beschreibt. Es herrscht somit ein ständiger Dialog zwischen Spielern und Spielleiter. Das alles klingt noch etwas vage und langweilig, denn ein wichtiges Detail fehlt noch: die Geschichte, die der Spielleiter verfolgt. Die Situationen, die der Spielleiter seinen Spielern anbietet, hat er meist gut durchdacht. Denn er verfolgt eine Geschichte, an der die Charaktere teilhaben, indem sie selbst wichtige Rollen in dieser übernehmen – quasi die Hauptfiguren/Helden werden. Diese Geschichte nennt man Abenteuer. Es gibt eine Reihe von Abenteuern für den *Hexer*, die für den Spielleiter bereits komplett ausgearbeitet sind. Man kann sich aber natürlich auch selbst eins ausdenken.

So oder so: Der Spielleiter ist der Regisseur der Geschichte; er kennt den Handlungsablauf und präsentiert ihn während des Spiels, beschreibt Situationen, stellt die Nichtspielercharaktere dar und trägt die Verantwortung, das Abenteuer unparteiisch zu leiten. Mit Hilfe der Regeln entscheidet der Spielleiter, ob eine geplante Aktion der Spieler Erfolg hat, oder beschreibt, was bei einem Misserfolg passiert. Würfel sorgen dafür, dass alles fair abläuft, die Situationen spannend bleiben und es auch mal zu Überraschungen kommt.

Später in diesem Heft findet sich noch ein Beispiel einer Spielrunde, und außerdem ein spielfertiger Abenteuerauszug. Beides vermittelt einen guten Eindruck, wie ein Rollenspiel funktioniert.

liche Böse, wenn schon nicht zu besiegen, so doch aufhalten zu können, sofern Mut und Opferbereitschaft nur groß genug wären. Und das Ganze vielleicht (!) lebend zu überstehen ...

*Pegasus Press* hat die Welt des *Hexers* als Rollenspiel umgesetzt, wobei die Geschichte des Robert Craven und seiner Freunde wie Feinde bis in die 1920er Jahre fortgeschrieben wurde. Es konfrontiert seine Spieler mit einem Horror, der wenig mit Gespenster- und Gruselgeschichten gemein hat, sondern kosmischer Natur ist. Einem Horror, dem sie unmittelbar an der Seite des *Hexers*, in der Person des *Hexers* oder auch unabhängig von ihm begegnen können.

***Der Hexer von Salem*** spielt man, um aus Lust am Grusel ein Echo des verzweifelten Mutes von Heftromanhelden am Spieltisch erleben zu können. Das für den *Hexer* typische Gemisch aus bizarren Kreaturen, diabolischen Verbrechergenies, finsterer Magie und alptraumhaften Schrecken sorgt für eine spannungsgeladene, pulpähnliche Stimmung, die sich in der Regel in turbulenter Action entlädt.

Also, verzichten Sie nicht auf die Chance, viele unterhaltsame Stunden in der Welt des Robert Craven – des *Hexers von Salem* – zu verbingen.

# Spieltechnische Begriffe

Bevor es jetzt gleich richtig los geht und wir gemeinsam Ihren ersten ***Hexer***-Charakter erschaffen, gibt es zuvor einige spieltechnische Begriffe, die beim ***Hexer*** häufig verwendet werden und Ihnen einen ersten Eindruck vom Spiel verschaffen sollen. Keine Angst, wenn Ihnen die Beschreibungen etwas fremd erscheinen – alles wird später noch ausführlicher erklärt.

### Abenteuer, Szenario

Eine speziell für das Rollenspiel vorbereitete Geschichte, bestehend aus einer Reihe von Ereignissen, Daten von beteiligten Charakteren, speziellen Regeln und Zaubern sowie genauen Beschreibungen, die für die Charaktere der Spieler nützlich und interessant sein können.

### Attribut

Für Ihren Charakter werden acht Attribute ausgewürfelt - Stärke, Konstitution, Größe, Intelligenz, Mana, Geschicklichkeit, Erscheinung und Bildung. Attribute spiegeln die fundamentalen Fähigkeiten Ihres Charakters wieder, wirken sich jedoch kaum darauf aus, welche Fertigkeiten er sich aneignen oder beherrschen kann.

### Charakter

Die spieltechnische Bezeichnung für die Persönlichkeit, die von Ihnen geführt wird. Ihr Spiel füllt den Charakter mit Leben.

### Würfel

Beim ***Hexer*** benötigt man, wie bei fast jedem Rollenspiel, einige Würfel, um spielen zu können. Die meisten Würfe werden mit so genannten Prozentwürfeln (W100) ausgeführt. Dazu benötigen Sie nur zwei unterschiedlich gefärbte zehnseitige Würfel - der dunklere der beiden Würfel steht für die Zehnerstelle, der hellere für Einerstelle. Wenn Sie eine dunkle 4 und eine helle 7 würfeln, erhalten Sie also eine 47. Mit solchen Würfen erhalten Sie Ergebnisse zwischen 01 und 100 (zwei gewürfelte Nullen entsprechen dem Wert 100).

Darüber hinaus benötigen Sie nur noch ein paar normale sechsseitige Würfel (W6).

Im Text werden erforderliche Würfelwürfe abgekürzt dargestellt:

| | |
|---|---|
| 3W6 | Würfeln Sie mit drei sechsseitigen Würfeln |
| 1W6+5 | Würfeln Sie einen sechsseitigen Würfel und addieren Sie 5 zum Ergebnis |
| 2W6-3 | Würfeln Sie mit zwei sechsseitigen Würfeln und ziehen Sie 3 ab. Das Ergebnis liegt bei minimal 0, wird also nicht negativ. |
| 1W3 | Würfeln Sie 1W6 und halbieren Sie das Ergebnis (aufrunden). |

### Erfolg
Ein Wurf mit 1W100 ist dann erfolgreich, wenn das Ergebnis kleiner oder gleich der vorgegebenen Erfolgswahrscheinlichkeit (einer vorgegebenen Zahl) ist. Das beste Würfelergebnis beim Wurf mit 1W100 ist eine 01.

### Fertigkeit
Ein relativ fest umrissenes Wissensgebiet, ein technisches Fachgebiet oder auch ein physisches Betätigungsfeld, das Ihr Charakter beherrscht oder für welches er sich besonders interessiert.

### Fertigkeitswurf
Ein Wurf mit 1W100 auf die Fertigkeit, die Sie gerade einsetzen möchten. Erforderliche Fertigkeitswürfe werden im Text kursiv gesetzt (siehe auch "Prozentwurf"). Dabei ist zu unterscheiden zwischen einer ganz normal zu bewältigenden Aufgabe – dann wird die Würfelzahl ganz einfach mit dem Wert der entsprechenden Fertigkeit verglichen. Man hat Erfolg, wenn die Würfelzahl kleiner oder gleich dem Fertigkeitswert ist. Stuft der Spielleiter eine Aufgabe als ***leicht*** ein, reicht ein Würfelwurf bis einschließlich des doppelten Fertigkeitswertes. Dem gegenüber erfordert eine als ***schwer*** eingestufte Aufgabe einen Würfelwurf bis einschließlich des halben Fertigkeitswertes (aufgerundet).

### Grundchance
Der Fertigkeitswert, mit dem Ihr Charakter eine Fertigkeit beherrscht, die er nicht erlernt und verbessert hat. Einige Fertigkeiten können von untrainierten Charakteren nur schlecht eingesetzt werden, weshalb sie eine Grundchance von nur 01% haben. Auf der anderen Seite gibt es Fertigkeiten, die von jedermann recht gut genutzt werden können, weshalb sie eine höhere Grundchance aufweisen.

### Haken
Wenn Ihr Charakter eine Fertigkeit erfolgreich einsetzt und der Spielleiter sein OK gibt, können Sie die betreffende Fertigkeit mit einem Haken auf dem Charakterblatt markieren. Sobald der Spielleiter zu einem späteren Zeitpunkt (normalerweise am Ende des Abenteuers) es für angebracht hält, können Sie für jeden Haken einen Fertigkeitswurf ausführen und so herausfinden, ob sich hierdurch eine Verbesserung ergibt. Fertigkeitswerte verbessern sich immer um jeweils 1W10 Prozentpunkte.

### Kraftprobe/Widerstandswurf
Im Rahmen einer Kraftprobe (auch Widerstandswurf genannt) wird ermittelt, ob sich ein bestimmtes Attribut Ihres Charakters gegen das gleiche oder ein anderes Attribut eines anderen Charakters durchsetzen kann (siehe auch "Widerstandstabelle").

### Kritischer Treffer / kritischer Erfolg
Einen kritischen Treffer erzielen Sie im Kampf, wenn Ihr Würfelergebnis mit 1W100 kleiner oder gleich einem Fünftel der Erfolgswahrscheinlichkeit Ihres Angriffes ist. Er steht für einen außergewöhnlich erfolgreich verlaufenden Angriff, weshalb der Schaden konsequenterweise zweimal ausgewürfelt und aufaddiert wird. Bei allen anderen Fertigkeitenwürfen spricht man von einem kritischen Erfolg und wertet den Wurf als besonders herausragende Leistung.

### Magiepunkte
Magiepunkte lassen sich nutzen, um Zauber auszuführen oder deren Wirkung zu widerstehen. Das Maximum, das Ihr Charakter besitzt, entspricht seinem Mana-Wert. Jedes menschliche und andere intelligente Wesen besitzt Magiepunkte. Man kann sie ausgeben und regeneriert sie innerhalb von 24 Stunden. Fällt die Anzahl der Magiepunkte Ihres Charakters auf 0, so wird er bewusstlos, bis er wieder mindestens einen Magiepunkt regeneriert hat (dies dauert dann Mana geteilt durch 24 Stunden).

### Maximalstabilität
Die Maximalstabilität Ihres Charakters errechnet sich aus 99 minus Ihrem Wert in der Fertigkeit *Cthulhu-Mythos* - die Anzahl Ihrer Stabilitätspunkte kann niemals höher als dieser Wert liegen.

### Patzer
Ein Ergebnis von 00 auf einem W100 ist ein automatischer Fehlschlag, der eventuell katastrophale Folgen hat. Nach Ermessen des Spielleiters kann auch bereits ein Ergebnis von 96-00 vergleichbare Folgen haben.

### Prozentwurf
Die meisten Würfe im Spiel werden mit dem W100 ausgeführt (Prozentwurf). Alle Fertigkeitswerte stellen

Prozentwerte dar. Der Fertigkeitswert Ihres Charakters kann niemals über 99% steigen, und ein Ergebnis von 00 stellt immer einen Fehlschlag dar.

### Rettungswurf

Ein Wurf mit 1W100, der erfolgreich ist, wenn das Ergebnis kleiner oder gleich einem bestimmten Vielfachen eines Attributs Ihres Charakters ausfällt. Liegt das Ergebnis über diesem Wert, so scheitert der Rettungswurf (siehe auch "Prozentwurf").

### Runde

Eine elastische Zeiteinheit, die bei der Simulation der Fortbewegung sowie beim Einsatz von Fertigkeiten und Waffen zugrunde gelegt wird. Die meisten Aktionen innerhalb einer Runde werden in einer Reihenfolge durchgeführt, die von der Geschicklichkeit der Beteiligten abhängt, wobei grundsätzlich Charaktere mit höherer Geschicklichkeit vor Charakteren mit niedrigerer Geschicklichkeit handeln.

### Schaden

Spieltechnisch gesehen richten erfolgreiche Angriffe und Unfälle Schaden beim Opfer an, d.h. sie führen zu Wunden und Verletzungen. Im Rahmen des Spieles wird dies beim Opfer des Angriffs im Normalfall durch den Verlust von Trefferpunkten simuliert.

### Schadensbonus

Eine Modifikation des Schadens im Nahkampf bei besonders kräftigen (oder schwächlichen) Angreifern.

### Spielleiter

Der Erzähler, der das Spiel moderiert. Er führt durch das Abenteuer, beschreibt die Situationen, stellt die Nichtspielercharaktere dar und entscheidet darüber, welche Fertigkeiten und Würfelwürfe jeweils anwendbar sind.

### Stabilitätspunkte

Stabilitätspunkte stehen für die geistige Gesundheit Ihres Charakters. Die Anzahl entspricht zunächst dem Wert der geistigen Stabilität (gS), ist jedoch nicht fest mit diesem verbunden. Die Anzahl der Stabilitätspunkte kann steigen oder fallen, doch werden sie nicht automatisch regeneriert, wie dies bei den Magie- und Trefferpunkten der Fall ist (siehe auch "Maximalstabilität"). Solange die Anzahl der Stabilitätspunkte Ihres Charakters nicht auf 0 gesunken ist, gilt dieser – unabhängig von der aktuellen Anzahl seiner Stabilitätspunkte – als geistig gesund.

### Stabilitätswurf

Ein Wurf mit 1W100, dessen Ergebnis mit der aktuellen Anzahl der Stabilitätspunkte Ihres Charakters verglichen wird. Ist der Wurf erfolgreich, so gehen meist nur wenige oder überhaupt keine Stabilitätspunkte verloren. Scheitert der Wurf, so kostet dies mehr Stabilitätspunkte, was verschiedene Folgen haben kann. Im Text ist ein erforderlicher Stabilitätswurf oft in Klammern hinter dem grausigen Ergebnis vermerkt: 0/1 STA. Bei einem erfolgreichen Wurf verliert Ihr Charakter keinen, bei einem Misserfolg 1 Punkt Stabilität.

### Trefferpunkte

Die Anzahl der Trefferpunkte, die ein Wesen (ob nun Nichtspielercharakter, Monster oder Tier) im vollständig gesunden Zustand besitzt, ergibt sich aus dem Durchschnitt von KO und GR (aufgerundet). Die Charaktere sind allerdings Helden, die gegen die Großen Alten bestehen, und können mehr einstecken als andere. Sie verfügen über das Dreifache dieser Punktzahl. Ihr Charakter verliert Trefferpunkte, wenn er verletzt wird. Spieltechnisch zeigt dies erste Auswirkungen, wenn er nur noch 2/3 bzw. 1/3 seiner Trefferpunkte hat (Fleischwunden). Mit 1 oder 2 verbleibenden Trefferpunkten wird er ohnmächtig. Ihr Charakter stirbt, wenn er mehr als zwei Runden lang 0 oder weniger Trefferpunkte besitzt.

### Widerstandstabelle

Aus dieser Tabelle lässt sich die Erfolgswahrscheinlichkeit ablesen, gegen die bei einer Kraftprobe mit 1W100 gewürfelt werden muss. Kraftproben dienen dazu, Situationen abzuhandeln, in denen sich ein Attribut gegen ein anderes Attribut durchsetzen muss, damit eine Aktion gelingt (siehe hierzu auch "Kraftprobe"). Aus Platzgründen kann die Tabelle in diesem Einsteigerheft nicht dargestellt werden. Die Prozentwerte der Widerstandstabelle, gegen die mit 1W100 gewürfelt werden muss, lassen sich aber durch folgende Formel ermitteln: Prozentwert = 50% + aktives Attribut x5 – passives Attribut x5.

## Charaktererschaffung

Genug der Theorie; nun geht es daran, Ihren Charakter zu erschaffen, mit dem Sie (hoffentlich) viele spannende und auch gruselige Spielsitzungen verleben werden. Das Charakterblatt, auf dem die Spielwerte festgehalten werden, findet sich am Ende dieses Heftes als Kopiervorlage.

Wie bereits erwähnt, verfügt jeder Charakter beim ***Hexer*** über bestimmte (mehr oder weniger unveränderliche) *Attribute*, die beschreiben, welche Eigenschaften ihm mit in die Wiege gelegt wurden: Stärke, Konstitution, Größe, Intelligenz, Mana, Geschicklichkeit, Erscheinung und

Bildung. Die meisten Attribute sollten klar sein. Lediglich Mana ist etwas erklärungsbedürftig: Es ist ein Maß für die innere seelische Stärke, die Ausstrahlung und das eher unspezifische gewisse "Etwas". Mana ist ein sehr wichtiges Attribut, da es festlegt, wie geistig "stabil" ein Charakter ist, d.h., wie resistent er gegenüber den Schrecken ist, mit denen er es im Spiel des Öfteren zu tun bekommen wird.

Die Attribute eines Charakters nehmen Werte zwischen drei (miserabel schlecht) und 21 an (extrem gut). Würfeln Sie sie mit W6 (Anzahl entsprechend der Liste) aus, und tragen Sie die entsprechenden Werte in Ihr Charakterblatt ein.

| Attribute | Abkürzung | Auswürfeln der Attribute |
|---|---|---|
| Stärke | ST | 3W6 |
| Konstitution | KO | 3W6 |
| Größe | GR | 2W6+6 |
| Intelligenz | IN | 2W6+6 |
| Mana | MA | 3W6 |
| Geschicklichkeit | GE | 3W6 |
| Erscheinung | ER | 3W6 |
| Bildung | BI | 3W6+3 |

Ihr Charakter verfügt über eine bestimmte Anzahl an *Stabilitätspunkten*, die zu Beginn des Spiels dem Fünffachen des MA-Wertes entsprechen. Die Stabilitätspunkte stehen für die geistige Stabilität (gS) eines Charakters. Je mehr er davon hat, desto resistenter ist er gegen schreckliche Dinge. Markieren Sie auf dem Charakterblatt die Anzahl der aktuellen Stabilitätspunkte mit einem Bleistift. Wenn sich die Anzahl erhöht oder (wahrscheinlicher) verringert, radieren Sie die Markierung aus und vermerken Sie einfach die neue Anzahl an Stabilitätspunkten.

### Bestimmung der Stabilitätspunkte

Anzahl Stabilitätspunkte = MAx5

Ihr Charakter verfügt zudem über *Magiepunkte*. Diese ermöglichen es Ihnen, Zauber auszuführen (sofern Sie über die Fertigkeit *Hexerei* verfügen, siehe unten). Wesentlich wichtiger ist jedoch der Umstand, dass ein Charakter seine Magiepunkte einsetzt, um sich vor Zaubern zu schützen, die wahnsinnige Kultisten oder die Götter des Mythos gegen ihn zum Einsatz bringen.

### Bestimmung der Magiepunkte

Anzahl Magiepunkte = MAx1

Gelegentlich kann Ihr Charakter ein Problem lösen, indem er einen *Rettungswurf* ausführt. Er würfelt mit 1W100 gegen das Fünffache seiner IN (*Ideenwurf*), seiner BI (*Wissenswurf*) oder seines MA (*Glückswurf*).

Mit einem geglückten *Ideenwurf* kann Ihr Charakter eine intellektuelle Schlussfolgerung ziehen. Mit einem erfolgreichen *Wissenswurf* erhält Ihr Charakter eine Information, die ihm aufgrund seiner Allgemeinbildung zusteht. Mit einem erfolgreichen *Glückswurf* entgeht Ihr Charakter eventuell einer Gefahr, weil er schlicht und einfach ... Glück gehabt hat.

### Bestimmung der Rettungswürfe

Idee = INx5
Wissen = BIx5
Glück = MAx5

Jedes Wesen besitzt einen *Schadensbonus*, wobei dieser Begriff etwas missverständlich ist. Unter Umständen kann es sich bei diesem Wert auch um einen Malus handeln. Die Idee ist einfach: Größere und stärkere Wesen richten im Nahkampf mehr Schaden an. Der Schadensbonus hängt von der Summe Ihrer ST und GR ab:

### Bestimmung des Schadensbonus

| *ST + GR* | *Schadensbonus* |
|---|---|
| 02 - 12 | -1W6 |
| 13 - 16 | -1W4 |
| 17 - 24 | 0 |
| 25 - 32 | +1W4 |
| 33 - 40 | +1W6 |

Ihr Charakter besitzt *Trefferpunkte*, die seine Gesundheit repräsentieren. Er stirbt, wenn er, beispielsweise nach einem Kampf, keine Trefferpunkte mehr besitzt. Die maximale Anzahl an Trefferpunkten, die Ihr Charakter besitzen kann, ergibt sich aus dem verdreifachten Durchschnitt (aufgerundet) von KO und GR. Streichen Sie auf Ihrem Charak-

terblatt alle Zahlen durch, die höher sind als diese Maximalzahl an Trefferpunkten. Wenn Ihr Charakter während des Spiels Trefferpunkte verliert, werden diese mit einem Bleistift durchgestrichen. Wenn er Trefferpunkte regeneriert (automatisch 1W3 pro Woche ohne medizinische Betreuung), kann man dies wieder ausradieren.

### Bestimmung der Trefferpunkte

Anzahl Trefferpunkte = (KO + GR geteilt durch 2 und aufgerundet) x 3

Im Gegensatz zu allen anderen Fertigkeiten gibt es drei, deren Wert sich aus den Attributen ergibt, daher werden sie hier kurz angerissen. Ihr Charakter beherrscht die Fertigkeiten *Ausweichen, Klettern* und seine *Muttersprache* abhängig von seinen Attributen unterschiedlich gut (die Fertigkeitswerte können jedoch später noch erhöht werden).

### Fertigkeitswert für Ausweichen

Ausweichen = GEx2

### Fertigkeit für Klettern

Klettern = ST+GE

### Fertigkeitswert für Muttersprache

Muttersprache = BIx5

Etwa die Hälfte ist geschafft – Ihr Charakter verfügt nun über körperliche und geistige Attribute. Nun geht es daran, ihn mit Leben zu füllen und ihm zu einer Persönlichkeit zu verhelfen. Achten Sie darauf, dass der gewählte Beruf zu Ihren ausgewürfelten Attributen passt, denn ein schwächlicher Boxer oder ein ungebildeter Arzt passen nicht gut zusammen ...

## Auswahl des Berufs

Suchen Sie sich aus der folgenden Liste einen *Beruf* aus. Der Beruf eines Charakters steht für all die Dinge, mit denen er sich bereits beschäftigt hat. Dies spiegelt sich ein einer Reihe von Fertigkeiten wieder, die diesem Beruf zugeordnet sind, die so genannten *Berufsfertigkeiten*. Alle anderen Fertigkeiten, auf die Sie ebenfalls Punkte verteilen können, werden *Hobbyfertigkeiten* genannt. Die Fertigkeiten werden später in einem der folgenden Abschnitte erläutert.

- **Arzt** – Ansehen, Bibliotheksnutzung, Buchführung, Erste Hilfe, Feilschen, Fremdsprache (Latein), Medizin, Muttersprache, Psychoanalyse, Psychologie, Überzeugen, Wissenschaft (Biologie), Wissenschaft (Pharmazie).
- **Gangster** – Fahren (Auto), Faustfeuerwaffe, Feilschen, Handgemenge, Knüppel, Messer, Psychologie, Tarnen, Überzeugen.
- **Großwildjäger** – Erste Hilfe, Feilschen, Fremdsprachen, Gewehr, Horchen, Messer, Naturkunde, Orientierung, Schleichen, Springen, Spurensuche, Verbergen.
- **Nichtstuer** – Ansehen, sowie vier Fertigkeiten eigener Wahl als besondere Interessengebiete.
- **Okkultist** – Bibliotheksnutzung, Fremdsprachen, Geschichtskenntnisse, Muttersprache, Okkultismus, Wissenschaft (Anthropologie).
- **Polizeikommissar** – Ansehen, Fahren (Auto), Faustfeuerwaffe, Feilschen, Gesetzeskenntnisse, Horchen, Psychologie, Spurensuche, Überreden, Überzeugen, Verborgenes erkennen.
- **Privatdetektiv** – Bibliotheksnutzung, Buchführung, Fahren (Auto), Faustfeuerwaffe, Feilschen, Fotografie, Gesetzeskenntnisse, Handgemenge, Klettern, Psychologie, Schleichen, Schlosserarbeiten, Spurensuche, Überreden, Überzeugen, Verborgenes erkennen, Verkleiden.

- **Professor / Lehrer** – Ansehen, Bibliotheksnutzung, Muttersprache, Überzeugen sowie bis zu drei Fertigkeiten eigener Wahl als Fachgebiete.
- **Reporter** – Feilschen, Horchen, Klettern, Muttersprache, Psychologie, Schleichen, Springen, Tarnen, Überreden, Überzeugen, Verbergen, Verborgenes erkennen, Verkleiden.
- **Schriftsteller** – Bibliotheksnutzung, Fremdsprachen, Kunst, Muttersprache, Psychologie, Überreden, Überzeugen.

Auf Ihrem Charakterblatt ist für jede Fertigkeit eine Grundchance eingetragen, die Ihren momentanen *Fertigkeitswert* darstellt. Diesen können Sie jedoch bei der Charaktererschaffung mit Punkten erhöhen, die sich aus den Attributen Bildung und Intelligenz ergeben.

Erhöhen Sie die Fertigkeitswerte Ihrer Berufsfertigkeiten um BIx20 Punkte. Sie können diese Anzahl von Punkten gleichmäßig verteilen, oder auch konzentriert auf nur wenige Fertigkeiten. Auf Ihre Hobbyfertigkeiten können Sie INx10 + 100 Punkte verteilen. Sie dürfen eine Fertigkeit maximal mit 99% beherrschen.

## Berufs- und Hobbyfertigkeiten erhöhen

BIx20 Punkte auf die Berufsfertigkeiten
INx10 Punkte auf beliebige Hobbyfertigkeiten

Um Ihren Charakter abzurunden, geben Sie ihm nun abschließend noch einen Namen, gegebenenfalls einen Titel und andere Kleinigkeiten. Überlegen Sie sich, wie er seinen Alltag bisher bestritten hat, wie seine familiäre Situation ist, was er mag oder nicht mag usw. Geben Sie ihm ein Leben – es hängt ganz von Ihrer Fantasie ab, was Sie daraus machen!

**Würfelwürfe**

Ihr Charakter wird sich im Spiel vielen Problemen stellen und diverse Aufgaben lösen müssen. Immer wenn dies der Fall ist - er beispielsweise eine Wand hochklettern möchte oder herausfinden will, welche wichtigen Informationen in einer Bibliothek zu finden sind - so würfeln Sie mit W100 gegen den entsprechenden Fertigkeitswert. In den oben genannten Fällen wären dies *Klettern* und *Bibliotheksnutzung*. Manchmal handelt es sich auch einfach um einen Rettungswurf (*Ideenwurf, Wissenswurf* oder *Glückswurf*).

Es kann vorkommen, dass eine Aufgabe (beispielsweise durch äußere Einflüsse wie eine nasse Wand) schwerer zu bewältigen ist, oder aber einfacher (z.B. durch einen hilfreichen Bibliothekar). In solchen Fällen vermindert oder erhöht der Spielleiter den Fertigkeitswert für einen Wurf temporär.

## Fertigkeiten

**Ansehen (Grundchance 15%)**
Ansehen repräsentiert die Fähigkeit des Charakters, einen wohlhabenden und vertrauenswürdigen Eindruck zu hinterlassen. Sie ist geradezu unabdingbar, wenn man beispielsweise Zutritt zu exklusiven Clubs haben oder den Kredit bei der Bank verlängern möchte.

**Ausweichen (Grundchance GEx2%)**
Diese Fertigkeit erlaubt es einem Charakter, instinktiv Schlägen, Wurfgeschossen, Angriffen aus dem Hinterhalt und dergleichen Dingen mehr auszuweichen.

**Bibliotheksnutzung (Grundchance 25%)**
In vielerlei Hinsicht ist dies einer der wichtigsten Fertigkeiten in diesem Spiel. Der Fertigkeitswert von Bibliotheksnutzung gibt die Erfolgswahrscheinlichkeit an, mit der ein Charakter ein bestimmtes Buch, eine bestimmte Zeitung, Textstelle oder Referenz in einer Bibliothek oder vergleichbaren größeren Sammlung von Dokumenten finden kann.

**Buchführung (Grundchance 10%)**
Diese Fertigkeit liefert Kenntnisse über Methoden der Buchführung und gibt Aufschluss darüber, wie die finanziellen Angelegenheiten eines Unternehmens oder einer Privatperson geregelt sind.

**Cthulhu-Mythos (00%)**
Stößt ein Charakter auf die Spuren eines Monsters oder findet er vergleichbare Hinweise auf ein Wesen des Mythos, so steht ihm ein Wurf auf *Cthulhu-Mythos* zu, bei dessen Gelingen ihm der Spielleiter mitteilt, um welche Art von Wesen es sich handelt, wie es sich eventuell verhält oder über welche Eigenschaften es verfügt.

Diese Fertigkeit unterscheidet sich von allen anderen Fertigkeiten. Kein Charakter darf zu Beginn des Spieles Prozentpunkte für diese Fertigkeit ausgeben, um den Fertigkeitswert über 00% zu heben - weder als Berufs- noch als Hobbyfertigkeit. Erst im Spiel durch Kontakt mit dem Mythos können hier Prozentpunkte hinzugewonnen werden.

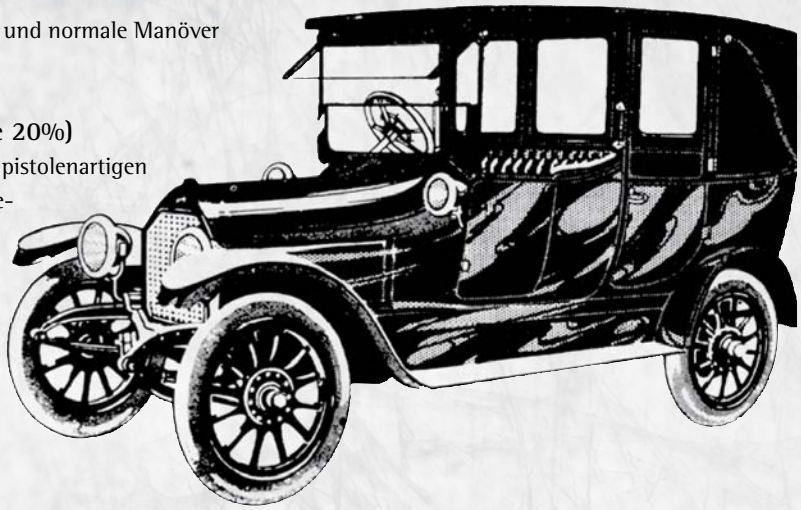
**Degen (Grundchance 20%)**
Diese Fertigkeit deckt das Fechten mit Degen oder Rapier ab. Auch Stockdegen fallen in diese Kategorie.

**Elektrische Reparaturen (10%)**
Diese Fertigkeit versetzt einen Charakter in die Lage, elektrische Apparaturen wie etwa Autoanlasser, Elektromotoren, Sicherungskästen und Alarmeinrichtungen zu reparieren oder zu modifizieren.

**Erste Hilfe (Grundchance 30%)**
Der Fertigkeitswert von Erste Hilfe gibt an, mit welcher Wahrscheinlichkeit es einem Charakter gelingt, einen bewusstlosen Kameraden wach zu bekommen, ein gebrochenes Bein zu schienen, Brandwunden zu behandeln, einen Ertrunkenen wiederzubeleben usw. Ein erfolgreicher Fertigkeitswurf heilt 1W3 Trefferpunkte (mit *kritischem Erfolg* sogar 2W3), die Fertigkeit lässt sich pro Verletzung einmal anwenden. Erste Hilfe hat keine Auswirkung bei Krankheiten, chronischen Leiden oder Vergiftungen.

**Fahren (Grundchance 20%)**
Diese Fertigkeit hat mehrere Unterkategorien: Fahren (Auto), Fahren (Fahrrad), Fahren (Gespann), Fahren (Lastwagen), Fahren (Motorrad). Jeder Charakter, der beispielsweise *Fahren (Auto)* einigermaßen beherrscht, ist dazu in

der Lage, ein Automobil zu steuern und normale Manöver durchzuführen.



**Faustfeuerwaffe (Grundchance 20%)**
Diese Fertigkeit wird bei allen pistolenartigen Schusswaffen verwendet, mit denen einzelne Schüsse abgegeben werden. Um Feuerstöße aus einer Maschinenpistole abzufeuern, wird die Fertigkeit *Maschinenpistole* eingesetzt. Die Fertigkeit wird, wie alle Schusswaffen, in der Rubrik "Waffen" des Charakterblattes eingetragen.

**Feilschen (Grundchance 05%)**
Diese Fertigkeit steht für die Kunst, etwas zu einem angemessenen oder besonders günstigen Preis zu kaufen. Sie lässt sich jedoch auch dazu einsetzen, das eigene Gehalt in die Höhe zu schrauben oder den Wert eines Gegenstandes abzuschätzen.

**Fotografie (Grundchance 10%)**
Diese Fertigkeit deckt die Anfertigung von Fotos und Filmen ab und gestattet es einem Charakter, klare Aufnahmen zu machen, sie zu entwickeln und eventuell halb versteckte Details eines Bildes herauszuarbeiten.

**Fremdsprache (nach Wahl des Spielers) (Grundchance 01%)**
***Der Hexer von Salem*** ist ein weltumspannendes Spiel. Die Charaktere werden nicht nur in Deutschland und Europa, sondern auch in Amerika, Asien oder Afrika unterwegs sein. Der Fertigkeitswert steht für die Chance, mit der der Anwender eine ausgewählte Fremdsprache sprechen, lesen und schreiben kann.

**Geschichtskenntnisse (Grundchance 20%)**
Mittels dieser Fertigkeit kann sich der Charakter an spezifische Details aus der Geschichte eines Landes, einer Region oder einer Stadt erinnern, die gegebenenfalls mit bestimmten Ereignissen zusammenhängen, für die er sich aktuell interessiert.

**Gesetzeskenntnisse (Grundchance 05%)**
Ein Charakter mit dieser Fertigkeit ist darüber informiert, welches spezifische Gesetz in einer vorgegebenen Situation zur Anwendung kommt, welche Präzedenzfälle es zu einem vorliegenden Fall gibt, welche Vorschriften zu beachten sind und wie man sich vor Gericht verhält.

**Gewehr (Grundchance 25%)**
Diese Fertigkeit erlaubt es einem Charakter, jede Art von Gewehr abzufeuern. Eine sehr sinnvolle Fertigkeit, solange man der Gefahr noch nicht zu dicht auf den Leib gerückt ist.

**Handgemenge (Grundchance 50%)**
Diese Fertigkeit steht zusammenfassend für alle unbewaffneten Körperangriffe (wie Fußtritt, Kopfstoß, Faustschlag) mit Verletzungsabsicht (in Abgrenzung zu *Ringen*).
Greift man mit *Handgemenge* an und beherrscht zusätzlich noch die Fertigkeit *Kampfsportart* und liegt der Trefferwurf gleichzeitig höchstens bei dem Wert dieser Fertigkeit, verdoppelt sich der Grundschaden (d.h. zweimal auswürfeln). Der Schadensbonus, wenn vorhanden, wird aber (im Gegensatz zu einem *kritischen Treffer*) nur einmal dazugerechnet.

**Handwerk (nach Wahl des Spielers) (Grundchance 05%)**
Ein Handwerk ist eine spezialisierte Fertigkeit, die dazu dient, praktische Dinge zu konstruieren oder zu reparieren. Hier kommt entweder Fingerfertigkeit oder künstlerisches Darstellungsvermögen zum Tragen. Spezifizieren Sie ein Handwerk auf dem Charakterblatt, z.B. *Handwerk (Schuster), Handwerk (Friseur)* oder *Handwerk (Glasbläser)*.

**Hexerei (Grundchance 00%)**
Einen besonderen Stellenwert nimmt die *Hexerei* ein. Mit Hilfe dieser speziellen Fähigkeit vermag es ein Charakter, Zauber anzuwenden. Wenn Sie einen Hexer spielen wollen, ist die Beherrschung dieser Fertigkeit unumgänglich! Für ihren Erwerb müssen Sie **100 Prozentpunkte der INx10+100 Punkte für Hobbyfertigkeiten** opfern, worauf der Charakter *Hexerei* mit einer Grundchance von **01%** beherrscht. Durch das Ausgeben von zusätzlichen Prozentpunkten kann die Fertigkeit gesteigert werden.

Da diese Fähigkeit einem Charakter in die Wiege gelegt wird (oder auch nicht), kann man sie nur bei der Charaktererschaffung erwerben, und sei es nur mit einem Fertigkeitswert von 01%. Ein späteres Erlernen dieser Fertigkeit im Zuge des Rollenspiels ist nicht möglich. Sie wird nach den üblichen Regeln gesteigert.

Nur Charaktere mit dieser Fertigkeit sind in der Lage, Zaubersprüche zu erlernen und anzuwenden (einzelne Zauber werden ihnen aber trotzdem verschlossen bleiben, falls sie über zu wenig Mana oder Magiepunkte verfügen)! Beträgt der Prozentwert für *Hexerei* bei Erschaffung des

Charakters mindestens 25%, so beherrscht Ihr Hexer bereits einen Zauber, der vom Spielleiter aus der Liste der Zaubersprüche zu wählen ist. Mehr als einen Zauberspruch kennt kein Hexer zu Spielbeginn. Er hat im Laufe des Spiels allerdings Möglichkeiten, seine Kenntnisse zu erweitern.

Ferner verfügt jeder Hexer (auch mit nur 01% auf *Hexerei*) über eine besondere magische *Gabe*, muss im Gegenzug jedoch auch das Ungemach eines *Fluchs* erleiden. Dazu später mehr.

**Horchen (Grundchance 25%)**
Horchen steht für die Fähigkeit eines Charakters, Laute wahrzunehmen und ihre Bedeutung zu interpretieren. Hierzu zählt auch eine Unterhaltung, die man fetzenweise aufschnappt, ein Murmeln hinter verschlossener Tür oder eine leise gewisperte Nachricht in einer lauten Umgebung.

**Kampfsportart (01%)**
Diese Fertigkeit kann eingesetzt werden, wenn ein Charakter mit *Handgemenge* angreift. Ist der Fertigkeitswurf für den Angriff gleichzeitig kleiner oder gleich dem Fertigkeitswert für die *Kampfsportart*, so wird der durch den Angriff angerichtete Schaden verdoppelt. Ein Faustschlag richtet in diesem Fall 2W4 Schadenspunkte an, zu dem noch der Schadensbonus des Angreifers addiert wird (d.h. der Schadensbonus selbst wird nicht verdoppelt).

**Klettern (Grundchance ST+GE%)**
Abhängig davon, wie schwierig ein Spielleiter eine senkrechte Wand einstuft, muss ein kletternder Charakter alle drei bis neun Meter einen Wurf auf Klettern bestehen, um nicht den Halt zu verlieren und abzustürzen.

**Knüppel (Grundchance 25%)**
Diese Fertigkeit deckt die meisten Angriffe mit stumpfen Waffen ab. Zu diesen Waffen zählen etwa der Schlagstock eines Polizisten, der Totschläger des Verbrechers, griffige Äste oder Schürhaken.

**Kunst (nach Wahl des Spielers)**
**(Grundchance 05%)**
Hier ist eine Kunstform aus dem nichtliterarischen Bereich zu wählen, in der sich ein Charakter kreativ betätigt - Singen, das Spielen eines Musikinstruments, Malen, Kochen usw. Ein erfolgreicher Fertigkeitswurf simuliert eine das Publikum zufriedenstellende, angemessene Vorstellung bzw. die erfolgreiche Gestaltung eines Kunstwerkes.

**Maschinengewehr (Grundchance 15%)**
Diese Fertigkeit kommt zur Anwendung, wenn ein Charakter Salven aus einem Maschinengewehr mit Zwei- bzw. Dreifußlafette abfeuern möchte.

**Maschinenpistole (Grundchance 15%)**
Wann immer ein Charakter eine Maschinenpistole abfeuert, verwendet er diese Fertigkeit.

**Mechanische Reparaturen (Grundchance 20%)**
Ein Charakter ist mit dieser Fertigkeit dazu in der Lage, defekte Maschinen zu reparieren, primitive Apparate zu bauen sowie einfache Schreiner- und Klempnerarbeiten durchzuführen, allerdings sind hierfür unter Umständen spezielle Werkzeuge und Ersatzteile erforderlich.

**Medizin (Grundchance 05%)**
Der Anwender dieser Fertigkeit diagnostiziert und heilt die Folgen von Unfällen, Verletzungen, Krankheiten, Vergiftungen usw. *Medizin* deckt sehr viel mehr Bereiche ab als *Erste Hilfe*. Mit *Medizin* kann man einem Patienten 1W3 Trefferpunkte zurückgeben (mit *kritischem Erfolg* sogar 2W3). Zusätzlich erhöht sich die natürliche Heilungsrate von 1W3 Trefferpunkten pro Woche auf 2W3 Trefferpunkte bei ständiger ärztlicher Betreuung.

**Messer (Grundchance 25%)**
Bowiemesser, Metzgermesser, Jagdmesser, Stilette, Dolche, Springmesser und Küchenmesser haben eine ausreichend große Klinge, um wirksam als Waffen eingesetzt werden zu können. Man führt sie mit dieser Fertigkeit.

**Muttersprache (Grundchance Blx05%)**
Jeder Charakter beherrscht seine Muttersprache fließend, was durch einen Fertigkeitswert von Blx05% repräsentiert wird.

**Naturkunde (Grundchance 10%)**
Die Fertigkeit deckt das traditionelle Wissen und die persönlichen Beobachtungen von Bauern, Fischern, enthusiastischen Amateuren und Freizeitforschern ab. Mit Naturkunde lassen sich Tierarten, Verhaltensweisen und Lebensbereiche mehr oder weniger spezifisch identifizieren und in etwa abschätzen, welche Lebensbedingungen für eine bestimmte Spezies besonders wichtig sind.

**Okkultismus (Grundchance 05%)**
Der Cthulhu-Mythos hat zwar nicht viel mit Okkultismus zu tun, doch viele seiner degenerierten Anhänger praktizieren okkulte Praktiken. Ein Charakter mit dieser Fertigkeit kann okkulte Ausdrücke und Konzepte, mit denen er es zu tun bekommt, einordnen und klassifizieren, sowie alte Zauberbücher und okkulte Folianten identifizieren, wenn er solche zu Gesicht bekommt.

**Orientierung (Grundchance 10%)**
Diese Fertigkeit erlaubt es einem Charakter, in Stürmen oder auch bei klarem Wetter, am Tag oder in der Nacht anhand der Sterne, mit Hilfe von Karten usw. seinen Weg zu finden.

**Pilot (nach Wahl des Spielers)**
**(Grundchance 01%)**
Diese Fertigkeit ist das Luft/Wasser-Äquivalent zur Fertigkeit *Fahren*; sie dient dazu, Flug- und Wasserfahrzeuge

zu steuern. So kann man ein Flugzeug, einen Zeppelin oder auch ein Boot steuern.

**Psychoanalyse (Grundchance 01%)**
Diese Fertigkeit kann dazu genutzt werden, jemanden ruhigzustellen, der wahnsinnig geworden ist oder der einen traumatischen Schock erlitten hat - was beim ***Hexer*** nicht gerade selten geschieht.

**Psychologie (Grundchance 05%)**
Jeder Mensch verfügt über diese Fertigkeit, die es ihm erlaubt, sich ein Bild von anderen zu machen und eine Vorstellung davon zu entwickeln, welche Motive seine Mitmenschen antreiben und welche charakterlichen Eigenschaften sie besitzen. Auch kann man beispielsweise erkennen, ob man belogen wird.

**Reiten (Grundchance 05%)**
Diese Fertigkeit ist dazu gedacht, Pferde, Esel, Maultiere usw. zu reiten. Vergleichbare Tiere, wie etwa Kamele, können ebenfalls mit einem leicht reduzierten Fertigkeitswert geritten werden.

**Ringen (Grundchance 25%)**
Diese Fertigkeit steht für eine spezielle Art des Angriffs ohne Waffen, der oft dazu verwendet wird, einen Gegner auf schonende Art und Weise zu überwältigen.

**Schleichen (Grundchance 10%)**
Schleichen ist nichts anderes als die Kunst, sich fortzubewegen, ohne die Aufmerksamkeit eines Ohrenzeugen in Hörweite zu erwecken. Lässt sich auch im Zusammenspiel mit der Fertigkeit *Verbergen* einsetzen.

**Schlosserarbeiten (Grundchance 01%)**
Ein Charakter mit dieser Fertigkeit kann Schlösser reparieren, Schlüssel herstellen oder ein Schloss mit Hilfe von Dietrichen oder anderen Werkzeugen öffnen.

**Schrotflinte (Grundchance 30%)**
Mit dieser Fertigkeit kann jede Art von Schrotflinte abgefeuert werden. Eine sehr nützliche Fertigkeit, wenn man es mit mehreren Gegnern zu tun bekommt.

**Schweres Gerät (Grundchance 01%)**
Ein Charakter benötigt diese Fertigkeit, wenn er einen Panzer, einen Kran, eine Planierraupe oder ähnliche Maschinen bedienen möchte.

**Schwert (Grundchance 10%)**
Man fasst hierunter eine Vielzahl unterschiedlichster Waffen, die ein- oder zweihändig geführt werden, beispielsweise Templer-Schwerter und Säbel.

**Schwimmen (Grundchance 25%)**
Ein Charakter mit dieser Fertigkeit ist dazu in der Lage, sich in Wasser und anderen Flüssigkeiten an der Oberfläche zu halten.

**Springen (Grundchance 25%)**
Ein Charakter kann mit dieser Fertigkeit senkrecht nach oben springen und Gegenstände greifen, die etwa eine halbe Körpergröße über ihm hängen, horizontal einen Zwischenraum in der Länge seiner Körpergröße überspringen usw.

**Spurensuche (Grundchance 10%)**
Ein Charakter mit dieser Fertigkeit kann einem Wesen, Fahrzeug oder Tier anhand der Spuren folgen, die es in weicher Erde oder der Vegetation hinterlässt.

**Tarnen (Grundchance 15%)**
Diese Fertigkeit ermöglicht es einem Charakter, einen oder mehrere Gegenstände abzudecken, zu verbergen oder äußerlich zu verändern.

**Überreden (Grundchance 05%)**
Das Opfer dieser Fertigkeit erklärt sich für kurze Zeit mit allem einverstanden, was der Charakter ihm vorschlägt. *Überreden* steht für Schlagfertigkeit und ein loses Mundwerk, mit dem man einen Wächter oder Polizisten "bequasseln" kann, um Zugang zu einem Gebäude zu erhalten, um jemandem eine Information zu entlocken usw.

**Überzeugen (Grundchance 15%)**
Diese Fertigkeit wird dazu verwendet, einen Gesprächspartner von einer bestimmten Idee, einer Anschauung oder einem bestimmten Konzept zu überzeugen. Dort, wo eine Quasselstrippe versagt, kommt man manchmal nur mit Argumenten weiter. Im Gegensatz zu *Überreden* dauert das Ganze etwas länger, zeigt jedoch meist eine anhaltende Wirkung, wenn man erfolgreich ist.

**Verbergen (Grundchance 10%)**
Im Gegensatz zur Fertigkeit *Tarnen* beschränkt sich Verbergen auf die Fähigkeit eines Charakters, trotz mangelnder Vorbereitung oder Vorwarnung unbeobachtet zu bleiben.

**Verborgenes erkennen (Grundchance 25%)**
Diese Fertigkeit erlaubt es einem Charakter, eine Geheimtür oder ein Geheimfach zu entdecken, einen versteckten

Eindringling oder unauffälligen Hinweis aufzuspüren, auf einen im Hinterhalt sitzenden Attentäter oder eine ausgebeulte Tasche aufmerksam zu werden und dergleichen Dinge mehr. Es handelt sich um eine wichtige Fertigkeit des Spiels.

**Verkleiden (Grundchance 01%)**
Der Anwender dieser Fertigkeit verändert seine Haltung, seine Garderobe und/oder seine Stimme, um als jemand anderes oder eine andere Art von Person zu erscheinen.

**Werfen (Grundchance 25%)**
Diese Fertigkeit kommt immer dann zum Einsatz, wenn ein Charakter einen Gegenstand auf ein bestimmtes Ziel werfen oder einen Gegner mit einer Wurfwaffe wirkungsvoll angreifen möchte (etwa mit einem Messer oder einer Axt).

**Wissenschaft (Grundchance 01%)**
Unter diesen Oberbegriff fallen Wissensgebiete wie Astronomie, Biologie, Chemie (damit lassen sich z.B. Materialien analysieren, Giftstoffe aufspüren und Sprengstoffe zusammen mixen), Geologie, Mathematik, Pharmazie und Physik. Die für ein actionbetontes Rollenspiel am wahrscheinlichsten Wissenschaften finden sich bereits auf dem Charakterbogen, als da sind **Anthropologie** (damit kann man z.B. abschätzen, welcher Kultur ein Individuum entstammt und wie es sich in einer vorgegebenen Situation verhalten wird) und **Archäologie** (hiermit lassen sich Fakten im Zusammenhang mit untergegangenen Kulturen in Erfahrung bringen, oder auch einmal ermitteln, ob ein Artefakt gefälscht oder echt ist).

## Hexer: Gaben und Flüche

Jeder Hexer (und nur ein solcher!) ist mit einer besonderen magischen Fähigkeit - einer *Gabe* - ausgestattet, die ihm entscheidende Vorteile im Kampf gegen die Großen Alten und ihre Brut beschert. Als Gegenpol der Gaben gelten die so genannten *Flüche*. Ein Fluch äußert sich durch unerwünschte und potentiell gefährliche Effekte, die magischer Natur sein können oder dem Charakter auf andere Art und Weise zum Nachteil gereichen.

**Die Gabe:** Bei der Charaktererschaffung wählen oder würfeln Sie für Ihren Charakter mit Zustimmung des Spielleiters eine vorgegebene oder denken sich eine neue Gabe aus.

Die Gabe stellt eine ungewöhnliche magische Fähigkeit dar, deren Einsatz Magiepunkte kostet. Es ist zu beachten, dass ein Charakter eine Gabe nicht einsetzen kann, wenn sie mehr Magiepunkte kostet, als er selbst hat. Die erfolgreiche Anwendung erfordert außerdem eine gelungene Probe auf *Hexerei*. Misslingt die Probe, sind die Magiepunkte trotzdem in vollem Umfang verloren. Bei einigen Gaben werden zusätzliche Würfe verlangt.

**Der Fluch:** Flüche fallen in die Domäne des Spielleiters. Im Gegensatz zu den Gaben wird ein spezifischer Fluch für einen Charakter vom *Spielleiter* gewählt oder ausgewürfelt. *Jeder* Hexer wird von genau einem Fluch gebeutelt. Flüche sollten als Joker im Ärmel des Spielleiters verstanden werden, über die kurze Nebenhandlungen initiiert werden können und die den Spielern vor Augen führen können, dass sie Helden, aber keine Superhelden verkörpern. Auf keinen Fall aber sollten die Flüche zum täglichen Ärgernis der Charaktere werden und den Spielfluss zum Erliegen bringen.

### Beispiele:

**Gabe: Puppenspieler**
*„Es waren nur Porzellanpuppen – ganz gewöhnliche, leblose Zimmerdekoration – aber nun schwangen sie sich mit einer irrsinnigen Kraft und Vitalität am Körper des Hexers herauf, so als hätten sie sich in kleine Äffchen verwandelt, die die Nähe ihrer Mutter suchen, und unablässig stürmten mehr von ihnen herbei. Die Angreifer befanden sich auf verlorenem Posten: In einem Puppenladen.“*

Der Hexer ist imstande, handwerklich angefertigten Kopien von Menschen oder menschenähnlichen Wesen für kurze Zeit Leben einzuhauchen und ihnen einfache Befehle zu erteilen (siehe „Herrschaft über Tiere“). Dabei kann er über 1W6 etwa menschengroße Exemplare (Wachsfiguren, Statuen, Ritterrüstungen) oder 3W6 kleinere (Figuretten, Puppen) gebieten. Der Hexer berührt dazu die Puppen und flüstert ihnen das Aktivierungswort zu. Der Effekt hält 2W6 Minuten an, danach begeben sich die Figuren wieder in ihre Ausgangsposition. Der Zauber kostet 9 Magiepunkte.

Als Faustregel für die Ausgestaltung der „Puppen“ mit Spielwerten sollte gelten, dass die Puppen dieselben körperlichen und Kampffertigkeiten wie der Hexer haben. Andere Werte (wie Waffen und deren Schaden, Trefferpunkte und GE der Puppen) kann der Spielleiter spontan und situationsabhängig bestimmen.

Ritterrüstung: GE 8, 20 Trefferpunkte, richtet 1W8+2 Schaden an;

Schaufensterpuppe: GE 10, 10 Trefferpunkte, richtet 1W6 Schaden an;

Puppe (man denke an Chucky, die Mörderpuppe): GE 12, 5 Trefferpunkte, richtet 1W3 Schaden an;

Zinnsoldat: GE 14; 1 Trefferpunkt, richtet 1 Schaden an.

**Gabe: PSI-Talent Pyrokines**

In Wirklichkeit sind paranormale Fähigkeiten nichts anderes als magische Gaben. Ihre Ausprägung kann vielfältig sein und soll hier mit zwei Beispielen demonstriert werden:

*„Das gesamte Haus war eine einzige große Fackel und seine Zimmer schienen sich selbst zu verzehren. Die Flammenzungen leckten nach ihm, aber der Hexer schritt durch sie hindurch, als wären sie harmlose Schemen."*

Der Hexer kann durch seine Geisteskraft seinen Körper mit dieser Gabe vor Flammen schützen *oder* er kann sie dazu einsetzen, ohne Hilfsmittel ein Feuer zu entzünden (aber nicht beides auf einmal). Der Schutz vor Flammen kostet pro Minute Wirkungsdauer einen Magiepunkt.

Will er die zweite Variante gegen lebendige Wesen einsetzen, so muss ihm zuvor eine Kraftprobe gegen das MA des Betroffenen gelingen. Entzündbare Stoffe brennen weiter, auf nicht entzündbaren Materialien erstickt das Feuer nach Ablauf einer Runde. Das magische Feuer verursacht pro Runde 1W6 Punkte Verbrennungsschaden an Personen oder Objekten. Diese Anwendungsweise der Gabe kostet pro Runde 3 Magiepunkte.

**Gabe: Zeitkontrolle**

*„Der Säbel, den sein Gegner zu einem letzten Hieb erhoben hatte, sank friedvoll wie eine Schneeflocke herab, als der Hexer den Fluss der Zeit verlangsamte. Die Bewegungen des Hexers waren schneller und so entriss er seinem Gegner die Klinge und schnitt ihm die Kehle durch, noch bevor dieser die entsetzte Grimasse schneiden konnte, mit der er schließlich zu Boden sank."*

Der Hexer kann sich durch pure Willensanstrengung in einen schnelleren Zeitfluss versetzen, wodurch er sich um ein Vierfaches schneller bewegt als seine Umgebung. Er kann dabei doppelt so oft wie normalerweise angreifen, seine Angriffe und Paraden sind außerdem *leicht*. Angriffe auf ihn und Paraden gegen seine Angriffe sind dagegen *schwer*, solange er nicht bewegungslos auf der Stelle verharrt. Die Anwendung der Gabe kostet pro Runde zwei Magiepunkte. Der Hexer kann die Zeitkontrolle so lange aufrecht erhalten, wie er über Magiepunkte verfügt.

**Gabe: Kriegskunst**

*„Es schien bereits, als hätte die Klinge den Hexer aufgespießt, da riss er sich in einer plötzlichen Bewegung herum und benutzte den Schwung des Gegners dazu, ihn unversehens von den Füßen zu fegen."*

Für den Hexer sind durch pure Willensanstrengung während eines Kampfes – auch gegen verschiedene Gegner, solange die eigentliche Kampfhandlung nicht unterbrochen wird –, alle Würfe auf *Ausweichen* und Nahkampffertigkeiten *leicht*. Die Anwendung der Gabe kostet pro Runde einen Magiepunkt.

**Fluch: Andersartigkeit** (permanent)

*„Die Pferde schnauften und stampften nervös mit den Hufen auf das Kopfsteinpflaster, der Hund umkreiste den Hexer in sicherem Abstand, im Wechsel jaulend und kläffend."*

Der Hexer ist *anders*, ohne dass man dies konkret festmachen könnte. Ist es der fremdartige Blick, der auf undefinierbare Weise falsch wirkende Gang oder die Art, wie er seine Worte intoniert, die einem Beobachter einen Schauer über den Rücken jagt? Die Auswirkung ist, dass alle in einem sozialen Kontext anfallenden Würfe, etwa in einem Gespräch, als *schwere* Würfe (halbierter Wert) abgelegt werden müssen. (Möchte der Spielleiter diesen Fluch abmildern, kann er ihn bei entsprechenden Begegnungen optional an einen Glückswurf koppeln).

„Wir konnten keine Freunde sein. Selbst wenn wir wollten, nicht. Ich hatte ein Erbe mitbekommen, das nur ich allein tragen konnte, niemand sonst. Ich war ein Hexer. Und einem Hexer bringt niemand Freundschaft entgegen, sondern immer nur Abscheu." (Robert Craven selbstkritisch)

**Fluch: Traumepisoden** (situationsabhängig)

*„Es geschah selten, aber wenn es wieder eintrat, dann meist tagsüber, unverhofft, ohne Vorwarnung. Ein freundlicher Schaffner führte ihn in ein zuvor nicht vorhandenes Abteil, ein Hotelzimmer blähte sich im Zuge eines Augenblinzelns zu einem gewaltigen Kellergewölbe auf oder ehemals leblos starrende Schaufensterfiguren in einer Einkaufsstraße griffen den Hexer am Arm und zerrten ihn durch das Schaufensterglas in eine bizarre Gegenwelt."*

Dieser Fluch kann sich auf recht komplexe Weise entfalten und wird daher eher erfahrenen Spielleitern ans Herz gelegt. Der betroffene Hexer verliert – ohne es selbst zu merken – das Bewusstsein und gleitet von der Wirklichkeit in einen Traum hinüber, in dem er unter Umständen erst ein Rätsel lösen muss, bevor er wieder erwacht. Der konkrete Inhalt des Traumes sollte zuvor vom Spielleiter vorbereitet werden. Als Option bietet es sich an, den Traum inhaltlich am aktuellen Szenario zu orientieren, wodurch dieser Fluch dem Spielleiter ein zusätzliches Medium bietet, Informationen in die Spielrunde zu streuen.

**Fluch: Ungesundes Laster** (permanent)

*„Frische Luft schien dem Hexer nicht wohl zu bekommen, denn er pflegte unablässig, sich in eine dichte Wolke von*

*Zigarrenrauch zu hüllen. Trotz aller Unannehmlichkeiten für seine Mitstreiter waren diese darum bemüht, stets einen ausreichenden Vorrat an Zigarren zu gewährleisten, denn der Hexer wurde unausstehlich, wenn auf die eine Zigarre nicht in Kürze eine Neue folgen konnte. Er war der beste Kunde des Londoner Zigarrenverkäufers Alfred Dunhill, und Letzterer hätte es wohl auch dann zu Wohlstand gebracht, wenn er sein einziger gewesen wäre.“*

Der Hexer hat sich dem Genuss eines Suchtmittels verschrieben und dabei längst den Punkt der Abhängigkeit überschritten, auch wenn er dies vielleicht niemals zugeben würde.

Die Sucht übersteigt dabei aber nicht die finanziellen Möglichkeiten des Charakters, der Fluch soll schließlich keine Beschaffungskriminalität nach sich ziehen. Auch darf die Wirkung den Charakter nicht in die Handlungsunfähigkeit treiben.

Süchtige in Pulp-Geschichten sind nicht zwangsläufig Ebenbilder ihrer in der Realität existierenden Leidensgenossen. Hier dienst die Sucht vielmehr als Handlungselement, das meist unbeachtlich ist und nur in bestimmten Situationen dazu beiträgt, der Geschichte eine neue Wendung zu geben (z.B. ist der stets wachsame Dr. Fu Manchu nur in den Phasen des opiumindizierten Schlafes leicht zu überrumpeln).

Gegenstand der Sucht kann Tabak sein, aber ebenso Alkohol oder Drogen wie Laudanum und andere Opiate. Auswirkungen des Lasters können beispielsweise sein:

**Tabak:** Der Geruch des Rauches haftet so stark an dem Hexer und seiner Kleidung, dass man ihn förmlich drei Meilen gegen den Wind riechen kann.

**Alkohol:** Zu den Symptomen zählen schlechtes Urteilsvermögen, Gesprächigkeit, Stimmungsschwankungen, Aggression, beeinträchtigte Aufmerksamkeit und amnesie-ähnliche Zustände.

**Kokain:** Der Hexer ist unter Umständen extrem aufmerksam, gesprächig, euphorisch, hyperaktiv, reizbar, aggressiv, aufgeregt und manchmal paranoid. Es kann zu visuellen Halluzinationen wie auch Halluzinationen des Tastvermögens kommen, z.B. die Formifikation (das Gefühl, dass Insekten über die Haut laufen). Nach der Einnahme von Kokain kann es rasch zu einer Phase der Niedergeschlagenheit und Erschöpfung kommen. Der Betreffende wird unter Umständen noch jahrelang ständig ein Verlangen nach der Substanz verspüren.

**Opium:** Zu den Symptomen zählen Euphorie, Schläfrigkeit, Anorexie, ein nachlassender Sexualtrieb, Hyperaktivität und Passivität. Zu den physischen Auswirkungen zählen Übelkeit und ein niedriger Puls.

„Howard antwortete noch immer nicht, sondern zog nur eine Augenbraue hoch, drückte seine Zigarre im Aschenbecher aus und kramte sofort eine neue aus der Rocktasche. Ich unterdrückte ein Seufzen. Howard ohne Zigarre war so unvorstellbar wie ein Ozean ohne Wasser, und der Gestank von brennendem Tabak war in meiner Erinnerung untrennbar mit seinem Gesicht verbunden.“ Robert Craven über H.P. Lovecraft)

**Fluch: Heimsuchung von einem Vorfahren**
(situationsabhängig)
*„Plötzlich wirkten seine Gesichtszüge im Spiegel älter, fremder. Sein Ebenbild war nicht mehr er selbst, sondern sein Ahn, der noch im Tode seine Nachkommen schikanierte. Dessen klauenbewehrte Hand zuckte aus dem Spiegel und schnappte den Arm des Hexers. Der Griff brannte sich wie Feuer in seine Haut ein.“*

In der Blutlinie des Hexers gibt es ein dunkles Kapitel. Einen Ahnen, der sich mit bösen Mächten eingelassen hatte und zu ewiger Rastlosigkeit verdammt wurde. Er ist der Fluch, der sich möglicherweise seit Jahrhunderten durch die Familiengeschichte zieht. Er tritt in der Regel als körperloser Geist auf, der den Hexer um seinen Schlaf bringt. Er vermag es aber auch, sich manchmal zu materialisieren und somit zu einer ernsten Bedrohung zu werden. Es liegt im Ermessen des Spielleiters, die Natur und Intension des geisterhaften Vorfahren auszugestalten (der Geist könnte beispielsweise bei unpassenden Gelegenheiten erscheinen – für alle Leute unsichtbar und unhörbar – und den Hexer mit absurden Vorschlägen um Konzentration und Ruhe bringen. Dann geht von dem sogar wohlwollenden Vorfahren selbst keine Gefahr aus, wohl aber von seinen tollpatschigen Störungen). Der Fluch soll nicht zu einer eigenständigen Lebensgefahr für den Charakter führen, sondern ein bedrohliches wiederkehrendes Element sein. Sofern sich ein Vorfahre tatsächlich materialisiert und einen Angriff auf den Hexer vornimmt, richtet er 1W4 Schaden an (erfahrene Spielleiter werden Wege finden, derartige Situationen mit Fertigkeitswürfen oder Kraftproben weiter auszuschmücken). Generell sollte dieser Fluch mit keinem oder nur geringem Stabilitätsverlust (0/1) verbunden sein.

## Kampf

Kämpfe werden in Runden abgewickelt. Eine Runde ist ein gewollt elastischer Zeitintervall, in dem jeder, der in der Lage und willens ist, eine Aktion durchzuführen, die Chance zum Abschluss dieser Aktion erhält. Weit wichtiger als die präzise Angabe, wie lange eine Runde dauert, ist es, sicherzustellen, dass jeder Charakter gleichermaßen Gelegenheit erhält, in dieser Runde zu agieren. Sollte sich herausstellen, dass die Chancen nicht gleich verteilt sind,

so denkt sich der Spielleiter einen zufrieden stellenden Kompromiss aus und macht dann mit dem Spiel weiter. Nachdem jeder einzelne Charakter Gelegenheit hatte, etwas zu tun, ist die Runde vorbei und die nächste Runde kann beginnen.

Jede Kampfrunde besteht aus zwei untrennbar verbundenen Phasen: einer *Aktionsphase* und einer *Angriffsphase*. Die Phasen gehen derart ineinander über, dass sie parallel stattfinden. Sie folgen nicht nacheinander, sondern bilden eine Gemengelage. Die Aufteilung in Aktions- und Angriffsphase hat allein spielpraktische Gründe.

In der **Angriffsphase** kann der Kämpfende so oft angreifen, wie es seine Waffe bzw. Fertigkeit zulässt. Alle Nahkampfangriffe außer *Ringen* lassen zwei Angriffe pro Runde zu, wenn der Fertigkeitswert 90% oder mehr beträgt. Viele Waffen lassen außerdem mehr als einen Schuss pro Runde zu.

Der Kämpfende kann in der Angriffsphase - nur wenn er sich im Nahkampf befindet! - zusätzlich parieren. Normalerweise steht ihm eine Parademöglichkeit zu. Hat er einen Fertigkeitswert von 90% oder mehr auf die Nahkampfwaffe, mit der er kämpft, stehen ihm sogar zwei Paraden zu, die er auch gegen Angriffe zweier unterschiedlicher Gegner einsetzen kann. Paraden sind spontane Reaktionen auf Nahkampfangriffe, so dass der Handelnde sich nicht zu Beginn der Runde festlegen muss, wessen Angriff er parieren will.

Man kann auch mit Schusswaffen Nahkampfangriffe abblocken, dies geht aber nur in der Aktionsphase. Dazu gleich mehr.

In der **Aktionsphase** stehen dem Kämpfenden mehrere unterschiedliche Möglichkeiten zu. Der Handelnde muss sich *zu Beginn der Runde* bereits festlegen, welche Aktion er ausführen will, bzw. zu welcher Aktion er sich bereithalten will. Er muss z.B. ansagen: "Ich will mit meiner Pistole schießen und mich ansonsten darauf gefasst machen, Angriffen auszuweichen." Er kann dann in der Runde nicht plötzlich beschließen, nicht auszuweichen und stattdessen seine Pistole nachzuladen. Dies müsste er dann in der nächsten Runde tun. Man bedenke: Kampfrunden laufen rasant ab.

Folgende Handlungen sind in der Aktionsphase denkbar:

- Der Kämpfende kann, wenn er ein Gewehr oder Schrotgewehr in der Hand hat, damit einen Nahkampfwaffenangriff zu parieren versuchen. Mehrere Paraden pro Runde sind mit diesen Waffen nicht möglich.
- Der Kämpfende kann bis zu drei Angriffen auszuweichen versuchen.
- Er kann sich seine volle Bewegungsweite bewegen, z.B. um sich aus dem Kampf zu lösen.

**Wichtig:** Man kann demselben Angriff nicht gleichzeitig parieren *und* auszuweichen versuchen. Wer in der Angriffsphase z.B. von einem Schwert getroffen wird und dieses nicht parieren kann, der darf nicht eine Ausweichaktion aus der Aktionsphase darauf verwenden, demselben Angriff nunmehr auszuweichen.

Es gibt schließlich noch **Aktionen, die eine ganze Runde in Anspruch nehmen**, in der daher keine Kämpfe möglich sind. Der Spielleiter entscheidet hier nach seinem Ermessen. Eine volle Runde dauert beispielsweise das Nachladen von zwei Patronen in Revolver, Gewehre bzw. Schrotgewehre oder, bei Automatikwaffen, das Einführen eines neuen Magazins.

## Geschicklichkeit und Handlungsreihenfolge

Wer erhält als Erster Gelegenheit, einen Angriff durchzuführen? Bei einem Kampf kann das fast so wichtig sein wie ein erfolgreicher Angriff. Die Reihenfolge, in der Angriffe durchgeführt werden, hängt von der GE der Beteiligten ab. Charaktere mit höherer GE handeln vor Charakteren mit niedrigerer GE. Wenn zwei Charaktere die gleiche GE haben, handelt derjenige zuerst, der mit 1W100 niedriger würfelt.

- Sollte es bei einer Auseinandersetzung zum Einsatz von Nahkampf- wie auch Schusswaffen kommen, so haben alle Charaktere, die ihre Schusswaffen feuerbereit in der Hand halten, Gelegenheit, einmal zu schießen (in der Handlungsreihenfolge gemäß ihrer GE), bevor irgendwelche Nahkämpfe ausgeführt werden (jemand, der nur einen Abzug drücken muss, ist weit schneller als jemand, der erst mit einem Knüppel oder Schwert zum Schlag ausholen muss).

Dasselbe gilt allerdings für Charaktere mit einer *Kampfsportart* von mindestens 40%. Sie sind nicht nur schneller als andere Personen mit Nahkampfwaffen, sondern vielleicht sogar noch schneller als Leute mit Schusswaffen (man denke an die fast unüberwindlichen Drachenkrieger)!

Zuerst sind also alle Personen mit schussbereiten Schusswaffen **und** Nahkämpfer mit *Kampfsportart* von mindestens 40% entsprechend der Reihenfolge ihrer GE an der Reihe!

- Danach bestimmt man die weitere Handlungsreihenfolge der Beteiligten anhand ihrer GE neu. Alle beteiligten Charaktere haben nun Gelegenheit,

automatische Aktionen durchzuführen,
Rettungswürfe gegen Attribute zu machen oder
eine Fertigkeit oder einen Zauber einzusetzen.

An diesem zweiten Handlungszyklus sind auch jene beteiligt, die

**a)** im Nahkampf angreifen (ohne eine *Kampfsportart* von mindestens 40% zu haben), die
**b)** in dieser Runde ihre Schusswaffen ziehen müssen oder die
**c)** bei einer Schusswaffe, die mehrere Schüsse pro Runde erlaubt, ihren zweiten Schuss abfeuern. Alle diese Aktionen geschehen in der Handlungsreihenfolge gemäß der GE der Beteiligten.

**d)** Sollte ein Charakter eine Waffe tragen, die *dreimal* pro Runde abgefeuert werden kann, so erhält er während des zweiten Teils der Runde noch einmal Gelegenheit zu einem Schuss. Er fädelt sich hierbei zu einem Zeitpunkt in der Handlungsreihenfolge ein, die seiner halbierten GE entspricht.

**e)** Dasselbe gilt für einen Charakter, der den Umgang mit einer Nahkampfwaffe oder *Handgemenge* perfektioniert hat (90% oder mehr auf der entsprechenden Nahkampffertigkeit), da er imstande ist, die Waffe schneller und effizienter zu führen als andere Charaktere. Er erhält während derselben Runde eine *zweite* Gelegenheit zum Angriff und fädelt sich ebenfalls zu einem Zeitpunkt in der Handlungsreihenfolge ein, die seiner halbierten GE entspricht.

## Kampfregeln für den Angreifer

### Nahkampf

Unter Nahkampf versteht man diejenigen Angriffe, die keine Schusswaffen beinhalten. Zum einen sind dies natürliche Angriffsmöglichkeiten, also *Handgemenge*, zum anderen Angriffe mit Messern, Degen, Keulen usw. Während Schusswaffen unter Umständen mehrere Angriffe pro Runde ermöglichen, kann man im Nahkampf nur einmal pro Runde angreifen. **Ausnahme:** Wer das Führen einer Waffe perfektioniert hat (90% oder mehr auf der Nahkampffertigkeit), darf damit *zweimal* pro Runde angreifen.

### Schusswaffen

Ein Charakter kann praktisch jede Art von Schusswaffe abfeuern und hat somit die Chance, einen Treffer zu landen. Dies verdeutlicht die relativ moderate Grundchance, die jeder Charakter für die Waffen hat.

Es wird beim ***Hexer*** nach Schusswaffentypen unterschieden, nicht nach einzelnen Modellen. Dies sind Faustfeuerwaffe, Gewehr, Maschinengewehr, Maschinenpistole und Schrotflinte. Gelingt es einem Charakter, durch erfolgreichen Einsatz einer bestimmten Schusswaffe seinen Fertigkeitswert zu erhöhen, so erhöht er damit auch den Fertigkeitswert aller anderen Waffen dieser generellen Klasse.

### Fehlschüsse und Ladehemmung

Fällt beim Fertigkeitswurf für einen Angriff mit einer Schusswaffe eine Zahl, die *größer oder gleich* dem Fehlfunktionswert ist, so feuert die Waffe nicht. Die Fehlfunktionswerte variieren je nach Waffe (siehe hierzu die Spalte "Fehlfunktion" in der Waffentabelle).

- Handelt es sich bei der Waffe um einen Revolver, ein Repetiergewehr oder eine doppelläufige Schrotflinte, so war einfach nur die Patrone nicht in Ordnung.
- Handelt es sich um eine automatische Waffe oder Unterhebel-Repetierwaffe (z.B. die klassische Winchester), so kommt es zu einer Ladehemmung.

Um eine Ladehemmung zu beseitigen, benötigt man einen Erfolg auf *Mechanische Reparaturen* oder einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für die Waffe selbst. Dieser Wurf darf alle 1W6 Runden so lange wiederholt werden, bis die Waffe entweder mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf wieder in Ordnung gebracht werden kann oder eine 96 bis 00 fällt. In letzterem Fall wird die Waffe schwer beschädigt und muss zu einem Fachmann zur Reparatur gebracht werden, bevor sie wieder benutzt werden kann. Die Reparaturen sind eine Aktion, die jeweils ganze Runden in Anspruch nimmt. Angriffe sind daneben nicht möglich.

### Kernschussweite

Feuert jemand mit einer Schusswaffe auf ein Ziel in Kernschussweite, so wird der Fertigkeitswert für diesen Angriff *verdoppelt* (und damit auch die Chance, kritisch zu treffen erhöhr). Um die Kernschussweite in Metern zu bestimmen, nimmt man die GE des Schützen mal 0,3 Meter (z.B. Geschicklichkeit 10 = 3m Kernschussweite). Der angerichtete Schaden bleibt unverändert.

### Nachladen von Schusswaffen

Es dauert eine volle Runde, um zwei Patronen in eine beliebige Faustfeuerwaffe, ein Gewehr oder eine Schrotflinte zu laden oder ein neues Magazin in eine Automatikwaffe einzuführen.

### Schrotflinten

Im Falle einer doppelläufigen Schrotflinte können beide Läufe gleichzeitig (auf das gleiche Ziel) abgefeuert werden. Hierbei wird für beide Läufe ein einziger Fertigkeitswurf ausgeführt, sobald der Schütze aufgrund seiner GE an der Reihe ist. Alternativ kann man die Läufe separat abfeuern (mit separaten Trefferwürfen), entweder in aufeinander folgenden Runden oder in derselben Runde. In letzterem Fall feuert der Schütze den ersten Schuss zu einem Zeitpunkt, der seiner GE entspricht, und den zweiten zu einem Zeitpunkt entsprechend seiner halbierten GE.

### Schüsse über weite Entfernungen

Ein Charakter kann mit einer Waffe auf ein Ziel feuern, das weiter entfernt ist als die für diese Waffe spezifizierte Basisreichweite angibt. Bis zum Doppelten der Basisreichweite wird der Fertigkeitswert halbiert. Bis zur dreifachen Basisreichweite wird der Fertigkeitswert geviertelt, bis zum Vierfachen wird er geachtelt usw.

### Ungezielte Schüsse

Legt ein Charakter einfach nur Wert darauf, Deckungsfeuer zu geben, damit der Gegner den Kopf unten behält, kann er ungezielt feuern. Allgemein erlaubt es diese Option dem Schützen, doppelt so viele Schüsse pro Runde aus einer Waffe abzufeuern, wie auf der Waffentabelle angegeben ist. Die Trefferchance reduziert sich hierbei jedoch auf ein Fünftel der normalen Chance. Stehen mehrere Ziele für einen Treffer zur Auswahl, wird eines davon zufällig ausgewürfelt. Kritische Treffer sind normal zu ermitteln. Wer besonders ausgebildet ist (also einen Wert auf Faustfeuerwaffe von mindestens 60% hat), kann ungezielte Schüsse sogar mit der normalen Trefferchance abgeben.

### Zielen

Ein Schütze kann mit jeder Waffe bewusst sorgfältig zielen, indem er sich konzentriert und in einer Runde nur einen Schuss abgibt. Unter diesen Umständen wird seine GE halbiert, wenn die Handlungsreihenfolge für diese Runde ermittelt wird. Durch sorgfältiges Zielen verdoppeln sich die Basis- wie auch die Kernschussweite für diesen Schuss.

### Zwei Faustfeuerwaffen

Ein Schütze kann in jeder Hand eine Faustfeuerwaffe halten und diese gleichzeitig abfeuern. In diesem Fall wird allerdings die Regel für ungezielte Schüsse angewendet.

## Waffentabelle

Hier ein (kleiner) Ausschnitt aus der recht großen Bandbreite an Waffen, die beim Hexer zur Verfügung stehen:

| *Waffe* | *Grundchance* | *Schaden* | *Basisreichweite* | *Angriffe pro Runde* | *Ladekapazität* | *Trefferpunkte* | *Fehlfunktion* |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Nahkampf- und Wurfwaffen** | | | | | | | |
| Florett, geschärft | 20 | 1W6+Sb | Berührung | 1 | - | 10 | - |
| Schwert | 10 | 1W8+1+Sb | Berührung | 1 | - | 20 | - |
| Kleines Messer | 25 | 1W4+Sb | Berührung | 1 | - | 9 | - |
| Kampfmesser | 25 | 1W4+2+Sb | Berührung | 1 | - | 15 | - |
| Totschläger | 40 | 1W4+Sb | Berührung | 1 | - | 4 | - |
| Großer Knüppel | 25 | 1W8+Sb | Berührung | 1 | - | 20 | - |
| Stein, geworfen | Werfen | 1W4+1/2 Sb | Werfen | 1 | - | - | - |
| **Faustfeuerwaffen** | | | | | | | |
| .22er Automatik | 20 | 1W6 | 10 m | 3 | 6 | 6 | 99 |
| .25er Derringer (1 Lauf) | 20 | 1W6 | 3 m | 1 | 1 | 5 | 00 |
| .32er Revolver (7.65mm) | 20 | 1W8 | 15 m | 3 | 6 | 10 | 00 |
| **Gewehre** | | | | | | | |
| .22er Repetiergewehr | 25 | 1W6+2 | 30 m | 1 | 6 | 9 | 99 |
| .30er Unterhebelrepetiergewehr | 25 | 2W6 | 50 m | 1 | 6 | 8 | 98 |
| **Schrotgewehre** | | | | | | | |
| Doppelflinte Kal. 10 | 30 | 4W6+2/2W6+1/1W6 | 10/20/50 m | 1 od. 2 | 2 | 12 | 00 |
| Doppelflinte Kal. 12 | 30 | 4W6/2W6/1W6 | 10/20/50 m | 1 od. 2 | 2 | 12 | 00 |
| **Maschinengewehr** | | | | | | | |
| Browning M1917 | 15 | 2W6+4 | 150 m | 15 | 250 Gurt | 15 | 98 |

**Legende:**

| | |
|---|---|
| +Sb | Der (positive oder negative) Schadensbonus eines Charakters wird addiert. |
| speziell | Siehe hierzu die Regeln zur Fertigkeit Ringen. |
| 1/2, 1/3, ... | Kann alle zwei, drei usw. Runden gezielt abgefeuert werden. |
| 1 od. 2 | Anstatt einem können auch beide Läufe gleichzeitig abgefeuert werden. |

### Kritische Treffer

Wann immer ein Charakter bei einem Angriff kleiner oder gleich einem Fünftel des Fertigkeitswertes würfelt, den er normalerweise für einen Treffer unterbieten muss, erzielt er einen *kritischen Treffer* (egal ob mit *Handgemenge*, Nah- oder Fernkampfwaffe!). Diese Regel entspricht dem kritischen Erfolg bei Fertigkeitswürfen. Ein kritischer Treffer bedeutet, dass der Angriff ein lebenswichtiges Organ des Opfers verletzt hat, tief in eine Arterie eingedrungen ist oder wichtige Sehnen oder Muskeln durchtrennt hat.

Der kritische Treffer richtet mehr Schaden an als ein normaler Treffer. Der Wurf zur Bestimmung des Schadens wird **zweimal** ausgeführt und der gewürfelte Schaden addiert, wobei sich ein Schadensbonus **nicht** verdoppelt. So richtet ein Hieb mit einem Stockdegen normalerweise einen Schaden von 1W6+Sb (Schadensbonus) an. Ein kritischer Treffer mit einer solchen Waffe richtet 2W6 Schaden plus 2xSchadensbonus an.

## Kampfregeln für den Verteidiger

### Ausweichen

Wer zu Beginn der Kampfrunde ankündigt, in seiner Aktionsphase Angriffen ausweichen zu wollen, kann in der Kampfrunde einem einzelnen Angriff *ausweichen*. Wenn er sogar die gesamte Runde lang nicht angreift, sondern nur ausweicht (in der Angriffsphase also nicht agiert), kann er bis zu drei Angriffen ausweichen; dem ersten Angriff mit dem vollen Fertigkeitswert, einem zweiten Angriff in derselben Runde mit 2/3 und einem Dritten mit 1/3 des Fertigkeitswertes.

### Parieren

Ein Charakter, der mit Nahkampfangriffen attackiert wird, kann diese unter Umständen parieren, d.h. den Angriff abwehren oder ins Leere laufen lassen. Der Fertigkeitswert für die Parade entspricht dem Angriffswert für die Waffe, mit der pariert wird, außer, es handelt sich um ein Gewehr oder eine Schrotflinte. Auch mit diesen kann man parieren, allerdings mit dem Fertigkeitswert für *Knüppel*. Eine Parade dient immer der eigenen Verteidigung und richtet keinen Schaden beim Gegner an.

Paraden mit Nahkampfwaffen oder im Handgemenge sind in der Angriffsphase möglich, d.h. dem Kämpfenden bleiben für die Aktionsphase weitere Handlungsmöglichkeiten. Wer mit einem Gewehr oder Schrotgewehr pariert, muss dies dagegen in der Aktionsphase tun. Ihm stehen weitere Aktionen in der Runde (z.B. Ausweichen) nicht zu.

Man kann ein und demselben Nahkampfangriff in einer Runde nur entweder ausweichen oder diesen mit einer Nahkampfwaffe zu parieren versuchen. Es ist nicht zulässig, z.B. dem in der Angriffsphase nicht parierten gegnerischen Hieb nunmehr mit der Ausweichaktion aus der Aktionsphase entgehen zu wollen.

Eine Parade geschieht unabhängig von der Handlungsreihenfolge, d.h. ein Charakter pariert unabhängig von seiner GE immer zu dem Zeitpunkt, zu dem er von dem betreffenden Gegner erfolgreich angegriffen wird.

Gelingt es, einen Angriff erfolgreich mit Hilfe eines Gegenstandes oder einer Waffe zu parieren, so fängt die Waffe den Schaden auf, der durch den Angriff angerichtet wird.

- Angriffe mit natürlichen Waffen lassen sich mit Hilfe von *Handgemenge* oder einer Nahkampfwaffe - auch Gewehr und Schrotflinte (hierfür verwendet man die Fertigkeit *Knüppel* und nicht die Schusswaffenfertigkeit) - parieren.
- Angriffe mit Nahkampfwaffen lassen sich mit den meisten Nahkampfwaffen - auch Gewehren und Schrotflinten (siehe oben) - parieren.
- Verfügt ein Charakter über *Kampfsportart* mit mindestens 80%, kann er Nahkampf- oder Wurfwaffen (!) sogar mit bloßen Händen mittels einer *schweren* Probe auf *Handgemenge* parieren und nimmt zudem *keinen* Schaden.
- Ein Charakter kann im Nahkampf in einer Runde einen Angriff parieren (zwei bei einem Fertigkeitswert von 90% oder mehr) und zugleich einem Angriff *ausweichen*.

### Panzerung

Eine Panzerung verringert die Anzahl der Trefferpunkte, die ein Opfer durch einen erfolgreichen Angriff verliert.

| Panzerung | Reduziert angerichteten Schaden um ... |
|---|---|
| Schwere Lederjacke | 1 Trefferpunkt |
| Helm aus 1. Weltkrieg | 2 Trefferpunkte |
| 3 cm Hartholz | 3 Trefferpunkte |
| 20 cm Beton | 9 Trefferpunkte |
| 5 cm Stahlplatte | 19 Trefferpunkte |
| Großer Sandsack | 20 Trefferpunkte |

## Schaden

Jede Waffe, egal ob Messer, Faustfeuerwaffe oder der Tentakel eines Schleimmonsters, richtet Schaden an. Dieser Schaden wird typischerweise mit ein oder mehreren Würfeln ausgewürfelt und von den Trefferpunkten des getroffenen Charakters abgezogen.

Ein Verlust an Trefferpunkten wirkt sich beim *Hexer* in zweierlei Hinsicht aus:

- Ein Charakter wird bewusstlos, sobald er nur noch ein oder zwei Trefferpunkte besitzt.
- Ein Charakter stirbt, wenn er in zwei aufeinander folgenden Runden 0 oder weniger Trefferpunkte besitzt.

Für Spielercharaktere, und nur für diese, gibt es noch zwei weitere entscheidende Zeitpunkte: Der Punkt, an dem 2/3 der Trefferpunkte erreicht werden, und der Punkt, an dem

er nur noch 1/3 der Trefferpunkte hat. Denn sobald einer dieser Punkte aufgrund von Trefferpunktverlusten erreicht oder überschritten werden (der Spieler hat auf dem Charakterbogen unter diese Punkte einen Strich gemacht), erleidet der Charakter eine **Fleischwunde** (siehe unten).

### Fleischwunden

Diese Regel kommt zum Tragen, wenn die Trefferpunkte eines Spielercharakters während eines Kampfes den 2/3 und den 1/3 - Wert erreichen. Sobald ein solcher Wert erreicht oder unterschritten wurde, geht der Charakter zu Boden und ist kurzfristig (für die nächste Runde) außer Gefecht gesetzt. In der dann folgenden Runde kann er sich aufrappeln und kann normal weiteragieren. Er hat aber eine Fleischwunde erlitten. Es wird sofort auf dem Charakterblatt notiert, um was für eine Art von *Fleischwunde* es sich handelt. Der so verletzte Körperteil wird mit folgender Tabelle ermittelt:

| W100 | Wo getroffen |
|---|---|
| 01-15 | Rechtes Bein |
| 16-30 | Linkes Bein |
| 31-40 | Rechter Arm |
| 41-50 | Linker Arm |
| 51-67 | Unterleib |
| 68-84 | Brust |
| 85-87 | Hals |
| 88-100 | Kopf |

Der Spielleiter legt fest, wie die Fleischwunde an dem betreffenden Körperteil beschaffen ist und sich auf das Spiel auswirkt. Sie soll in der Regel die Möglichkeit zur Umsetzung im Rollenspiel bieten, ohne den Charakter nachhaltig zu behindern. Eine Fleischwunde am Bein etwa sollte dazu führen, dass der Charakter fortan nur noch humpelt und sich nur langsam fortbewegt.

Steigen die Trefferpunkte (durch *Erste Hilfe* oder dergleichen) wieder über den 1/3- bzw. 2/3- Wert, wird auch die Fleischwunde auf dem Charakterbogen wieder wegradiert; sie gilt als ausreichend behandelt. Die mit der Fleischwunde verbundenen Auswirkungen (z.B. Humpeln) fallen dann wieder weg.

Die Regel für *Fleischwunden* gilt *ausschließlich* für *Spieler*charaktere, nicht für die Gegner der Spielercharaktere.

## Geistige Stabilität und Wahnsinn

Die Spielercharaktere sind zu Beginn typischerweise geistig gesund und zurechnungsfähig. Doch der *Hexer* ist ein Horror-Rollenspiel, das sie mit fremdartigen, grausigen Erkenntnissen und Wesenheiten sowie grauenhaften Offenbarungen konfrontiert. Derartige Erfahrungen erschüttern und vernichten den Glauben an die normale Welt – und treiben unter Umständen in den kreischenden Wahnsinn. Hier kommen die Stabilitätspunkte ins Spiel. Wenn ein Charakter mit einem Grauen erregenden Anblick konfrontiert wird, muss er mit 1W100 gegen die derzeitige Anzahl seiner Stabilitätspunkte würfeln. Er führt einen so genannten *Stabilitätswurf* aus.

### Der Stabilitätswurf und seine Folgen

In Abenteuern wird ein Stabilitätsverlust z.B. so dargestellt: 1/1W6 STA. Gelingt der Stabilitätswurf, verliert der

Charakter eine Anzahl an Stabilitätspunkten, die vor dem Schrägstrich angegeben sind. Bei einem Misserfolg verliert er die hinter dem Schrägstrich angegebenen Stabilitätspunkte.

Die Anzahl der verlorenen Stabilitätspunkte entscheidet darüber, ob der Charakter mit dem Schrecken davonkommt (was keine weiteren Auswirkungen hat), ob er kurzzeitig den Verstand verliert oder ob er für längere Zeit - eventuell sogar permanent - wahnsinnig wird.

Man unterscheidet also drei Typen von geistigen Defekten:

- Temporäres Trauma
- Geistige Umnachtung
- Permanenter Wahnsinn

Ein kurzzeitiges *temporäres Trauma* tritt dann ein, wenn ein Charakter bei einem Zwischenfall mindestens fünf Stabilitätspunkte verliert und er das Grauenhafte der Situation vollständig verstanden hat (d.h. wenn ihm zugleich ein *Ideenwurf* gelingt).

Das Trauma hält für 1W10+4 Runden an. Wie es sich im Spiel äußert, kann auf folgender Tabelle mit 1W10 ausgewürfelt werden. Der Betroffene...

1 wird ohnmächtig oder bekommt einen Schreikrampf.
2 flieht voller Panik.
3 verfällt in körperliche Hysterie oder eine emotionale Überreaktion (lacht, weint usw.).
4 brabbelt vor sich hin, wird fahrig, spricht sehr schnell oder redet ohne Unterlass (Logorrhö).
5 wird von einer intensiven Phobie erfasst, die ihn eventuell an Ort und Stelle festnagelt.
6 verfällt in eine mörderische oder selbstmörderische Manie.
7 bekommt Halluzinationen oder Wahnvorstellungen.
8 verfällt in Echopraxie oder Echolalie (Charakter ahmt/spricht alles nach, was andere in seiner Gegenwart tun/sagen).
9 entwickelt fremdartige Essgewohnheiten (Dreck, Schleim, Kannibalismus usw.).
10 verfällt in Stumpfsinn (Charakter nimmt fötale Lage ein und nimmt seine Umgebung nicht mehr wahr) oder Katatonie (kann stehen, zeigt aber weder Willensäußerungen noch Interesse; kann geführt und zu einfachen Aktivitäten gezwungen werden, wird von sich aus aber nicht aktiv).

Eine *geistige Umnachtung* tritt immer dann ein, wenn ein Charakter innerhalb eines relativ kurzen Zeitraums ein Drittel seiner Stabilitätspunkte verliert. Eine solche geistige Umnachtung äußert sich grundsätzlich in einem schweren geistigen Defekt (Paranoia, Schizophrenie...), der jedoch zu komplex ist, um ihn in diesem Einsteigerheft behandeln zu können. Der Charakter wird jedenfalls für längere Zeit, normalerweise mehrere Monate, aus dem Verkehr gezogen. Eine Unterbringung in einer Klinik ist ratsam, da er hier (hoffentlich) wieder geheilt wird.

Der *permanente Wahnsinn* tritt dann ein, wenn ein Charakter unglücklicherweise alle seine Stabilitätspunkte verliert und seine geistige Stabilität damit auf 0 fällt. Dies ist ein Schicksal, das schon einige ***Hexer Cthulhu***-Charaktere ereilt hat, die einen Schritt zu weit gegangen sind. Der permanente Wahnsinn ist das Aus für jeden Charakter in diesem Spiel.

## Magie

Obwohl die Magie beim ***Hexer*** eine entscheidende Rolle spielt, besitzen nur wenige Menschen das Talent zum Zaubern. D.h.: Nur wer die Fertigkeit *Hexerei* besitzt, kann überhaupt zaubern; allen anderen bleibt die Magie auf ewig verschlossen.

Zudem wissen viele *Hexer* zunächst gar nicht, dass sie diese Fähigkeit haben. Nur selten bekommt ein solcher Mensch die Gelegenheit, seine Befähigung auf diesem Gebiet bewusst und gezielt zu schulen. Hat er keinen Mentor oder eine andere Lernmöglichkeit, wird die Fertigkeit in der Tat unangetastet vor sich hin schlummern. Eventuell offenbart sie sich ungeahnt in einer gefährlichen Situation, vielleicht aber auch nie.

Bei den Zaubern wird unterschieden zwischen der **Gabe** und den eigentlichen Zaubern. Die Gabe ist angeboren; sie ist eine übersinnliche Fähigkeit, die jeder *Hexer* unmittelbar durch seine Fertigkeit *Hexerei* hat. Die Gabe kann sich unbewusst manifestieren und man benötigt hierfür keine erlernten Zauber.

Wer über die Gabe hinaus Magie wirken möchte, muss die entsprechenden Zauber beherrschen. Da zaubernde Charaktere beim ***Hexer*** durch das Zaubern selbst keinen Stabilitätsverlust erleiden, wären sie viel zu mächtig, wenn sie uneingeschränkten Zugang zu Zaubersprüchen hätten. Zauber müssen sehr selten und schwer zu erlangen sein. Aus diesem Grund sollte die Verfügbarkeit von Zaubern stark eingeschränkt sein, und jeder Spielleiter muss sich gut überlegen, welchen Zauber er seinen Spielern gewährt! Grundsätzlich gilt: Je mächtiger der Zauber ist, desto unwahrscheinlicher ist es, dass ein Charakter ihn erlernen kann. Solche Zauber sind für die Feinde gedacht, die alles daran setzen, den Charakteren das Leben schwer zu machen.

### Einige Beispiele für Zaubersprüche:

**Bewusstseinstransfer (10 Magiepunkte):** Der Anwender tauscht sein Bewusstsein dauerhaft mit dem eines ausgewählten Opfers in Sichtweite, gewöhnlich in der Absicht, das eigene Leben auf Kosten des anderen zu verlängern.

*Zeitaufwand:* 1W4 Runden.

*Kraftprobe:* Die Magiepunkte des Zauberers gegen die

Magiepunkte des Opfers. Gelingt die Kraftprobe, ist der Tausch vollzogen.

**Gesundung (12 Magiepunkte):** Heilung von 2W6 Trefferpunkten bei sich selbst oder anderen, die durch eine Verletzung, Krankheit oder Gift verloren wurden.

*Zeitaufwand:* 2W6 Runden.

Es können nur Trefferpunkte bis zum natürlichen Maximum regeneriert werden. Tote lassen sich mit diesem Ritual nicht beleben.

**Magisches Duell (1 Magiepunkt - beide Kontrahenden):** Zwei *Hexer* kämpfen mit astralen Mitteln gegeneinander. In jeder Runde versuchen Angreifer und Verteidiger mit *Hexerei*, ihrem Gegner zu schaden. Beide Kämpfer würfeln auf *Hexerei* und stellen bei Erfolg die Differenz zwischen Würfelzahl und Wert der Fertigkeit fest. Der Teilnehmer mit der höheren Differenz siegt, der Verlierer erleidet 1W6 Schaden und verliert weitere 1W6 Magiepunkte.

**Schutzschild (4 Magiepunkte):** Dieser Zauber wendet sehr effektiv physische Angriffe ab.

Der Zaubernde richtet seine Hand gegen einen einzelnen Gegner (menschlich, monströs, Naturgewalt...), dessen Angriff er in der aktuellen Runde neutralisieren möchte. Der magische Schutzschild schützt vor 4W6 Schaden.

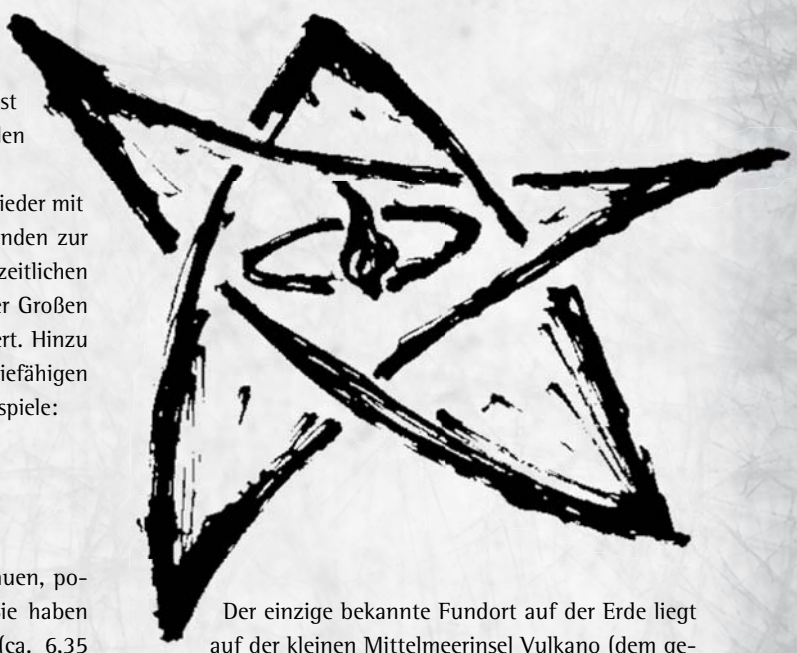
**Sprachverständnis (5 Magiepunkte):** Der Zaubernde versteht für die Dauer von 1W6 Stunden eine ihm unbekannte Sprache so gut, als wäre es seine Muttersprache.

**Unsichtbarkeit (4 Magiepunkte):** Der Zaubernde macht sich und alles, was er in diesem Augenblick bei sich trägt, für 3W20 Minuten unsichtbar.

# Magische Artefakte

Okkulte oder magische Bücher spielen beim ***Hexer*** eine untergeordnete Rolle spielen, sie sind stets gefährlich und bringen Unheil. Hilfe lässt sich in den Büchern kaum finden und Rätsel werden nicht mit ihnen gelöst.

Dageben werden die Spielercharaktere immer wieder mit Artefakten konfrontiert, die ihnen oder ihren Feinden zur Verfügung stehen. Vieles von dem, was von urzeitlichen Wesen oder mit der Kraft der Älteren Götter oder Großen Alten geschaffen wurde, hat die Äonen überdauert. Hinzu kommen die Schöpfungen von Magiern oder magiefähigen Rassen bis in die Gegenwart. Auch hier einige Beispiele:



## Shoggotensterne

**Aussehen:** Die Sterne bestehen aus einem grauen, porösen Stein, der nicht von der Erde stammt. Sie haben einen Kreisdurchmesser von zweieinhalb Zoll (ca. 6,35 cm) und verjüngen sich zu den Enden der Spitzen hin. Die dickste Stelle liegt mit einem halbe Zoll (ca. 1,27 cm) in ihrem Zentrum. Ihr Gewicht entspricht dem von Blei. Sämtliche Shoggotensterne tragen die gleichen Symbole. Auf der Vorderseite das Zeichen des Volkes der ÄLTEREN GÖTTER. Es besteht aus einer Flammensäule, umschlossen von einem doppelten Rhombus. Vierzehn Flammen symbolisieren die Kraft des Lichtes. Auf der Rückseite finden sich die Siegel der fünf mächtigsten ÄLTEREN GÖTTER.

**Geschichte:** Die Sterne wurden von den ÄLTEREN GÖTTERN aus dem Kern der toten Sonne Beteigeuze im Sternbild Orion geschaffen. Deren Kraft ist in den Sternen gefangen und wird von den fünf Siegeln gehalten.

Interessanterweise sind sie auch unter dem Namen "Sternsteine von Mnar" bekannt. Mnar ist eine Region in den von den Großen Alten geschaffenen Traumlanden. Der einzige bekannte Fundort auf der Erde liegt auf der kleinen Mittelmeerinsel Vulkano (dem geheimen Stützpunkt von Kapitän Nemo) - und dort gibt es wiederum ein *Tor* in die Traumlande!

Da sie nicht von Menschenhand erzeugt werden können, sind sie ausgesprochen rar.

**Verwendung im Spiel:** Die Sternensteine sind ein mächtiges Instrument. Sie gewähren Schutz vor den Handlangern der Großen Alten. Gänge, Pforten oder Kammern, die zu einem dieser Wesen führen, können mit einem dieser Steine blockiert werden. Auch ist belegt, dass sie solche Geschöpfe in die Flucht schlagen können – ein Effekt ähnlich jenem, wie ihn Kruzifixe auf Vampire haben sollen.

Gegenstände, in die sie eingebettet werden, werden dadurch magisch.

Mit einem Shoggotenstern kann man Shoggoten töten, dabei lösen sich die kostbaren Steine aber auf.

## Lebende Mäntel (die "Leichter-als-Luft")

**Aussehen:** Ein schlichter und altertümlich wirkender Kapuzenmantel aus einfarbigem bis bunt schillerndem Leder bei dem aufmerksamen Betrachtern auffällt, dass er aus einem Stück besteht, welches von keiner Naht unterbrochen, bzw. verbunden wird. Zudem bewegt sich der Mantel eigenständig. An der Innenseite hat ein solcher Mantel eine Vielzahl nadelartiger Dornen, die sich in den Rücken eines Trägers bohren und so eine magische Verbindung zwischen beiden erzeugen.

**Geschichte:** Diese Mäntel wurden von den Magiern von Maronar geschaffen und genutzt. In der Gegenwart existieren nur noch wenige Exemplare.

**Verwendung im Spiel:** Wie lebendige Wesen können sich die Mäntel - wegen ihrer zeitweiligen roten Färbung auch Blutmäntel genannt - selbständig bewegen. Zudem können sie schweben (Bewegungsweite 8). Sie verstärken das MA ihres Trägers um 1W6. Die Mäntel haben Angst vor Feuer und sind leicht entflammbar.

In Einzelfällen haben die Erben der Magier von Maronar einzelne "Leichter-als-Luft" zerstückelt und mit gezüchteter organischer Masse verwoben. Das Ergebnis sieht äußerlich genau wie die lebenden Mäntel aus, wird jedoch ein solcher Mantel zerstört, vergehen auch alle anderen aus derselben Quelle erzeugten Mäntel.

# Monströse Gegner

Sie sind der Feind, das Tod bringende Unheil, die Geißel der Menschheit. Um einen Eindruck von jenen Wesen zu verschaffen, mit denen es ein Charakter zu tun bekommen kann, werden hier einige Kreaturen beschrieben, mit denen Robert Craven bereits die Klingen kreuzte.

## Shoggoten

*Als das Licht erlosch, sah ich die Gestalt. Sie kam mir wie eine jener umrisslosen Bestien vor, die uns manchmal in Fieberträumen heimsuchen: groß, bizarr verzerrt und mit stampfenden Elefantenbeinen, einem alptraumhaften Kopf und peitschenden Tentakeln anstelle von Armen, dann zerfloss sie und wurde für Sekunden zu einer Karikatur menschlichen Lebens.*

Die Shoggoten sind die wichtigsten und vielseitigsten Diener der Großen Alten: Es sind formlose, amphibische Monster, die riesigen Amöben in einer grauenhaft anzusehenden Farbe ähneln.

Obwohl es im ERSTEN KRIEG vor allem die Shoggoten waren, die sich gegen die Großen Alten auflehnten, sind sie doch in der Neuzeit wieder ihre bedingungslosen Sklaven. Sie können Laute von sich geben und sind intelligent genug, um sogar Menschen täuschend echt nachzuahmen, zeigen aber keinerlei Streben nach Eigenständigkeit. Shoggoten sind gegen die meisten Waffen nahezu immun. Wirkungsvoll sind Hexerei und magische Waffen wie Shoggotensterne.

Sie sterben, wenn sie mit dem Leichnam eines Artgenossen in Kontakt kommen. Und schließlich sterben sie auch, wenn sie den Zweck erfüllt haben, zu dem sie geschaffen wurden.

Im Kampf wälzen sich Shoggoten gegen ihre Gegner, da schon ihre ätzende Berührung die meisten Materialien beschädigt und ungeschützter Haut unerträgliche Schmerzen zufügt. Wird eine Person von der Berührung eines Shoggoten vernichtet, verwandelt sich sein Körper häufig in Shoggotensubstanz. Oft formen die Shoggoten aus ihrem elastischen Protoplasma Tentakel, um mit ihrer gewaltigen Körperkraft nach besonders gefährlichen oder weiter entfernten Gegnern zu schlagen.

Kleinere Shoggoten können im Kampf miteinander verschmelzen. Der so zusammengewachsene Shoggote verfügt über die aufaddierten ursprünglichen Trefferpunkte seiner Vorformen.

Besondere Shoggoten können die Gestalt von Menschen annehmen. Um deren Freunde zu täuschen, muss der Beherrscher des Monstrums ihm allerdings präzise In-

formationen über die nachzuahmende Person einpflanzen. In dieser Gestalt verfügen Shoggoten zwar immer noch über ihre gewöhnlichen Attributswerte (sind also erheblich stärker und schwerer als Menschen), können aber nur die Angriffe ihrer menschlichen Gestalt (*Handgemenge*) einsetzen - wenn auch mit ihrem normalen Schadensbonus.

Andere Shoggoten sind auf Anweisung ihrer unheiligen Herren dazu in der Lage, ihre Gestalt ungeheuer zu dehnen und als eine Art verkrüppelter Spinne in einem Netz zu erscheinen, das in Wirklichkeit Teil des Körpers des Shoggoten ist. Es ist auch schon beobachtet worden, dass Shoggoten, die ein größeres Gebiet bewachen sollten, sich in ein Knäuel dünner Fäden verwandeln und sich unmittelbar unter der Erdoberfläche immer weiter ausdehnen. Die verpestende Berührung eines solchen Shoggoten kann ein Gebiet von einer Größe von mehreren Quadratkilometern in wenigen Stunden in seine Körpersubstanz umwandeln und so zerstören. Glücklicherweise sind Shoggoten gerade in dieser Gestalt besonders empfindlich gegen die Berührung mit einem toten Artgenossen. So ausgedehnte, landverseuchende Shoggoten können nach Maßgabe des Spielleiters erheblich größer sein als unten angegeben und somit auch deutlich mehr Trefferpunkte haben.

Berührt man einen Shoggoten mit einem Shoggotenstern, zerfällt er zu widerwärtigem Schleim. Aufgrund der schieren Größe einer solchen Kreatur kann sie womöglich noch einen Angriff oder eine letzte Aktion ausführen, während ihr Körper bereits im Zerfall begriffen ist. Ein Shoggote in seiner weit ausgedehnten, landverseuchenden Gestalt hat auf jeden Fall noch mindestens drei Aktionen, während der Zerfall durch die Berührung eines Shoggotensterns oder eines toten Artgenossen durch seinen weit ausgedehnten Körper rast.

**Shoggoten**
stinkende Schleimschrecken

| *Attribut* | *Wurf* | *Durchschnitt* |
|---|---|---|
| ST | 6W6 | 21 |
| KO | 12W6 | 42 |
| GR | 12W6 | 42 |
| IN | 2W6 | 7 |
| MA | 3W6 | 10-11 |
| GE | 1W6 | 3-4 |

**Bewegungsweite:** 8 dahinwälzend
**Durchschnittliche Trefferpunkte:** 42
**Durchschnittlicher Schadensbonus:** +3W6
**Angriff:** Verätzen 60%, Schaden = 2W6, Handgemenge 50%, Schaden = Sb
**Panzerung:** Feuer und Elektrizität richten nur halben Schaden an, physikalische Waffen wie Schuss- und Nahkampfwaffen richten nur einen Schadenspunkt an, unabhängig von kritischen Treffern. Zusätzlich regenerieren Shoggoten zwei Trefferpunkte pro Runde.
**Zauber:** Shoggoten beherrschen normalerweise keine Zauber.
**Stabilitätsverlust:** Der Anblick eines Shoggoten in seiner gewöhnlichen Gestalt als Schleimwesen kostet 1W3/1W10 Stabilitätspunkte.

**Shoggoten**
landverseuchendes Netz

| *Attribut* | *Wurf* | *Durchschnitt* |
|---|---|---|
| ST | 6W6 | 21 |
| KO | 12W6 | 42 |
| GR | 12W6+14 | 56 |
| IN | 2W6 | 7 |
| MA | 3W6 | 10-11 |
| GE | 1W6 | 3-4 |

**Bewegungsweite:** Ausbreitung mit etwa Bewegungsweite 1 bis zur größtmöglichen Ausdehnung.
**Durchschnittliche Trefferpunkte:** 49
**Durchschnittlicher Schadensbonus:** +4W6
**Angriff:** Verätzen 60%, Schaden 2W6
**Panzerung:** Feuer und Elektrizität richten nur halben Schaden an, physikalische Waffen wie Schuss- und Nahkampfwaffen richten nur einen Schadenspunkt an, unabhängig von kritischen Treffern. Zusätzlich regenerieren Shoggoten zwei Trefferpunkte pro Runde.
**Stabilitätsverlust:** Der Anblick eines Shoggoten in seiner Gestalt als landverseuchendes Netz kostet 1/1W3 Punkte Stabilität. Wenn man Zeuge des rasend schnellen Umwandlungsprozesses oder eines Angriffes wird, verliert man 1W3/1W10 Stabilitätspunkte.

## Cthulhu

**Zitat:** "Was willst du, sterblicher Wurm, dass du es wagst, mir gegenüberzutreten?"

*Ein entsetzlicher Schrei zerriss die Luft, ein Schrei so voller Wildheit und Zorn, dass nicht nur Andara sich wie unter Schmerzen krümmte und die Hände gegen die Schläfen presste.*

*Seine Augen quollen vor Entsetzen aus den Höhlen, als er sah, was das Meer da ausspie.*

*Beim ersten Mal hatte er nur einen Schatten gesehen, einen Koloss von entsetzlichen Ausmaßen und Formen, trotzdem barmherzig hinter einem Schleier aus Dunst und flackerndem roten Licht verborgen, so dass ihm die ganze Scheußlichkeit des Anblickes erspart geblieben war. Jetzt war er ihm nahe.*

*Es war ein Titan. Ein Ungeheuer von jeder Beschreibung spottender Größe und Hässlichkeit, riesig und wabernd, ein Ding ohne feste Konturen, wie ein Nest schwarzer, sich beständig windender Schlangen, ein kriechendes, zuckendes Etwas aus faulendem schwarzem Schleim und Bosheit, mit gigantischen peitschenden Krakenarmen, von denen jeder einzelne wiederum aus zahllosen dünnen Fäden gewoben schien, schwarz glit-*

*zernden Nerven gleich und mit Dutzenden von schnappenden Mäulern. Ein einzelnes, gelb lohendes Auge starrte auf Andara herab, erfüllt von einer Bosheit, die ihn aufschreien ließ.*

Cthulhu residiert in der im Meer versunkenen schwarzen Totenstadt R'lyeh. Wobei damit nicht nur der urzeitliche Ozean, sondern auch das *Meer der Zeit* gemeint ist. Wenn R'lyeh aus dem Meer auftauchen wird, befindet es sich etwa an der Stelle, an der in der Gegenwart London liegt.

Solange Cthulhu noch in R'lyeh gefangen ist, ruht er in der schwarzen Pyramide im Zentrum der Stadt in einem tiefen Schacht. Seit Necron seinen todesähnlichen Schlaf 1852 zum ersten Male erfolgreich störte, trachtet Cthulhu danach, die SIEGEL DER MACHT von seinen Anhängern zusammentragen und brechen zu lassen. Solange das nicht geschieht, bleibt er gefangen.

**Weitere Eigenschaften:** Hexer können durch tranceartige Träume mit dem toten und träumenden Cthulhu in Kontakt treten (Zeitaufwand etwa fünf Tage). Unter besonderen Umständen (die Vorbereitungen dauern etwa 10 Jahre) kann man ihn sogar beschwören.

**Angriffe und Besondere Fähigkeiten:** Sollte eine Gruppe auf Cthulhu selbst treffen, ohne ihm sofort einen verlockenden Pakt vorschlagen zu können, packt er pro Runde 1W3 Charaktere mit seinen schleimigen Tentakeln und bringt sie auf grausigste Weise ums Leben.

Sollten Cthulhus Trefferpunkte auf null sinken, so stiebt sein Körper in einer scheußlichen, klebrigen grünen Wolke auseinander, beginnt dann allerdings sofort damit, sich wieder zu seiner grauenhaften Gestalt zu verdichten. Er braucht 1W10+10 Minuten, um seinen Körper wieder vollständig zu materialisieren, und sobald dieser Prozess abgeschlossen ist, verfügt er wieder über seine vollen 160 Trefferpunkte.

**Cthulhu**
Herrscher über R'lyeh

| | | |
|---|---|---|
| ST 140 | KO 110 | GR 210 |
| IN 42 | MA 42 | GE 21 |

**Bewegungsweite:** 24 schreitend/20 schwimmend/16 fliegend
**Trefferpunkte:** 160
**Schadensbonus:** +21W6
**Angriff:** Klaue 100%, Schaden 1W6+Sb; Tentakel 100%, Schaden 11W6
**Panzerung:** 21 Punkte hyperdimensionaler Schleim und Muskeln; zusätzlich regeneriert Cthulhu pro Runde sechs Trefferpunkte.
**Stabilitätsverlust:** Der Anblick Cthulhus kostet 1W10/1W100 Stabilitätspunkte.

# Ein Spielrunden-Beispiel

Nachdem nun die grundlegenden ***Hexer***-Regeln vorgestellt worden sind und Sie einen kurzen Blick auf die Magie und Kreaturen des Mythos werfen konnten, können Sie gleich direkt ins Spiel einsteigen mit dem nachfolgenden Abenteuer.

Zuvor gibt es für Sie aber noch einen kurzen Dialog aus einer typischen Spielrunde, damit Sie einen Eindruck davon erhalten, wie Charakterspiel und Regeln in der Praxis zusammenspielen.

Das Abenteuer ist im Jahre 1925 angesiedelt. Die Charaktere versuchen herauszufinden, ob der Geschäftsmann Dorkins einem Geheimkult angehört. Man beachte, auf welch unterschiedliche Art und Weise die Spieler sich auf ihre Charaktere beziehen. Der Spielleiter (SL) ist trotzdem dazu in der Lage, ihre jeweiligen Aussagen auseinander zu sortieren.

SL: Nun, was habt ihr vor?

SARAI: Dorkins soll doch verreist sein. Am besten sehen wir uns ein wenig in seinem Landhaus um. Wenn er zum Kult gehört, finden wir bestimmt irgendwelche Hinweise. *Die anderen Spieler stimmen Sarais Vorschlag zu.*

MICHAEL: Gut, gehen wir. Ich bring' uns mit meinem Wagen hin. Wir fahren etwa um Mitternacht los. Ist jemand auf der Straße unterwegs?

SL: Niemand zu sehen.

MICHAEL: Ich parke an der Mauer in der Nähe vom Eingangstor, falls wir später schnell weg müssen sollten.

DIRK: Meine Privatdetektivin Jessica könnte ja das Schloss am Eingangstor öffnen. *Die anderen Spieler stimmen zu.*

SL: Du stellst fest, dass das Tor unverschlossen ist.

SARAI: Dann nichts wie hinein.

YORCK: Ich bleibe erst mal beim Wagen - mein Typ ist noch immer ziemlich nervös, seit er diese Fleischwunde am rechten Arm bekommen hat.

MICHAEL: Ich geh' mit Sarai.

SL: Sarai, würfle mal für "Verborgenes erkennen".

SARAI: *Sie würfelt.* Gelungen.

SL: Du siehst im Mondlicht auf dem Rasen eine Schleifspur, die sich vom Bereich der Haustür in die Tiefen des verwilderten Gartens zu ziehen scheint. Und du bekommst einen Haken für "Verborgenes erkennen".

SARAI: *Sie markiert den Haken auf ihrem Charakterblatt.* Leute, hier ist eine Spur im Gras.

DIRK: Jessica findet, dass das verdächtig aussieht und will der Spur nachgehen. *Die anderen schließen sich mit unterschiedlicher Begeisterung an.*

SL: Eine Wolke zieht vor den Mond und taucht euch noch mehr in Dunkelheit.

SARAI: Ich knipse meine Taschenlampe an und gehe vorneweg. Und ihr blendet eure Lampen ab, damit man nicht von der Straße aus auf uns aufmerksam wird.

SL: Ihr folgt der Scheifspur durch verdorrte Rosenbüsche und andere trockene Pflanzen immer weiter in die Tiefe des Gartens. Schließlich erreicht das Licht eurer Taschenlampen einen kleinen Hügel, in dem eine mannshohe Öffnung wie eine tote Augenhöhle klafft. Die Schleifspur führt zu dieser Öffnung.

SARAI: Ich versuche, mich zur Öffnung zu schleichen. *Sie würfelt 1W100.* Mein Wurf für "Schleichen" hat funktioniert. Wie schaut es aus?

SL: Der Mond verbirgt sich weiterhin hinter den Wolken. Im dünnen Strahl deiner Taschenlampe siehst du im Innern des Hügels einen Gang, der leicht abschüssig hinein führt. Auf dem Erdboden ist – wenn auch undeutlich – weiter die Schleifspur zu erkennen.

SARAI: Ich schleiche mich zu den anderen zurück und erzähl' ihnen alles. Ach ja, und bekomme ich nicht auch einen Haken für "Schleichen"?

SL: Nein, du warst zwar sehr leise, aber vielleicht gab es nichts, an das du dich hättest anschleichen können. Hat also nicht soviel gebracht. Na, was wollt ihr tun, nachdem euch Sarai erzählt hat, dass da ein Gang ins Erdinnere führt?

DIRK: Jessica geht natürlich hinein.

MICHAEL und SARAI zusammen: Wir gehen mit!

SL: Was ist mit dir, Yorck?

YORCK: Du spinnst wohl! Mein Professor? Da rein gehen? Nicht mit mir! Mein Professor reibt sich theatralisch den verletzten Arm!

Der Professor zögert noch.

DIRK: Na er kann ja Wache stehen, während wir alle weiter der Schleifspur folgen.

YORCK: Alleine hier bleiben? Dann geht er lieber mit.

SL: Die Öffnung hinter euch versinkt schon bald in der Dunkelheit, während sich der Gang vor euch schließlich dreiteilt. Bestanden die Wände bis hierher aus Erde und Gestein, sind sie in allen drei fortführenden Gängen nun gemauert, auch der Boden ist mit Steinplatten bedeckt.

YORCK: Mein Professor sollte als Archäologe doch in der Lage sein, diese Mauern zeitlich einzuordnen, oder?

SL: In Ordnung, würfle mal. Das ist für dich aber so einfach, dass du es mit doppelter Chance auf "Wissenschaft: Archäologie" erkennst. *Yorck würfelt eine 89, mehr als seinen Fertigkeitswert, aber weniger als das Doppelte. Er hat Erfolg, erhält jedoch keinen Haken.* Du tippst auf das sechzehnte Jahrhundert.

YORCK: Mein Professor streicht mit der linken Hand über das Mauerwerk und murmelt "Mitte sechzehntes Jahrhundert, plus minus zehn Jahre, möchte ich wetten." Und er guckt heimlich, ob die anderen seine Erkenntnisse auch gefälligst mitbekommen haben.

DIRK: Jessica blickt den Professor erstaunt an und sagt: "Was Sie alles wissen, alle Achtung!" Dann knufft sie ihn freundschaftlich in die Seite.

YORCK: Aua, Vorsicht! Mein Arm! *Alle schmunzeln.*

SL: Zur Erinnerung: Ihr befindet euch in an einer Gabelung, die in drei Richtungen führt. Ihr könnt nach links weitergehen, dort führt nach einigen Schritten eine Steintreppe weiter in die Tiefe. Geradeaus geht es dagegen leicht aufwärts und rechts schließlich ebenerdig weiter.

MICHAEL: Wo führt denn die Schleifspur hin?

SL: Könnt ihr nicht sagen. Versucht es mal mit "Spurensuche". *Alle Fertigkeitswürfe der Spieler scheitern, daher weiß niemand, welchen Weg man nehmen sollte.* Was wollt ihr tun?

SARAI: Ich gehe mal die Treppe hinunter.

MICHAEL: Ich gehe rechts weiter.

DIRK: Jessica sieht sich mal geradeaus um.

YORCK: Aufteilen? Um Himmels Willen, warum denn aufteilen? Dann aber in Rufweite bleiben! Mein Professor verdreht die Augen und kann sich nicht entscheiden, mit wem er mitgehen will. Darum

bleibt er an der Gabelung stehen, leuchtet abwechselnd in alle Richtungen und ist sichtlich genervt über die Unvorsichtigkeit der anderen.

SL *(Da die Gruppe sich getrennt hat, beschäftigt sich der Spielleiter nacheinander mit jedem einzelnen Spieler):* Yorck, dein Professor verfolgt mit, wie seine Begleiter in die drei verschiedenen Richtungen verschwinden. Während er wartet und mal hierhin, mal dorthin leuchtet, kannst du ruhig einmal für ihn auf "Verborgenes erkennen" würfeln. *Yorck würfelt, allerdings zu hoch.*

YORCK: Dem Professor fällt zwar nichts auf, aber er hält es immer noch für unklug, sich aufzuteilen, reibt sich in Gedanken den verletzten Arm und brummelt leise vor sich hin.

SL: Sarai, die Treppe führt immer weiter in die Tiefe. In unregelmäßigen Abständen wurden Wappen in die Wände gemeißelt. Die Wappen sagen dir nichts. Ein Ende der Treppe ist nicht ersichtlich. Ab *jetzt* bist du vermutlich nicht mehr in Rufweite ...

SARAI: Dann drehe ich lieber um, so gern ich auch wissen will, wo die Treppe hinführt.

*Der Spielleiter wendet sich Michael zu.* Nach zwei Biegungen endet der Gang an einer massiven Eichentür.

MICHAEL: Ist sie offen?

SL: Nein abgeschlossen. Du kannst für "Schlosserarbeiten" würfeln oder es mit einer Kraftprobe gegen ST 15 versuchen. Das Schloss ist allerdings so altertümlich, dass auch ein Wurf auf "Mechanische Reparaturen" funktionieren würde.

MICHAEL: *Er würfelt.* "Mechanische Reparaturen" ist gelungen.

SL: In Ordnung. Du bekommst einen Haken für "Mechanische Reparaturen". Hinter der Eichentür befindet sich eine Kammer, die dich an das Labor eines Alchemisten erinnert. In Regalen an den Wänden türmen sich diveres Utensilien, deren Funktion du nur erraten könntest. Als erstes fällt dir jedoch eine Werkbank auf, auf der eine komplizierte Anordnung von Glaskörpern den Eindruck erweckt, erst unlängst verwendet worden zu sein.

MICHAEL: Das sehe ich mir an.

SL: Du findest zwei interessante Dinge. Zunächst einen Beutel mit grauem Pulver, welches wohl das Produkt der alchemistischen Apparatur darstellt. Zudem ein zerfleddertes Buch mit einem Pentagramm auf dem Buchdeckel. Möchtest du es aufschlagen?

MICHAEL: Na klar.

SL: Die Buchstaben vor deinen Augen scheinen ein Eigenleben zu entwickeln und tanzen und springen – während du ihnen gebannt dabei zuschaust, ohne auch nur ein Wort zu verstehen. Michael, mach mit deinem Mana eine Kraftprobe gegen MA 12.

MICHAEL: *Er würfelt.* Verdammt, nicht geschafft.

SL: Der Tanz der Buchstaben zieht dich vollends in seinen Bann und füllt dein Denken vollständig aus.

*Der Spielleiter dreht sich nun Dirk zu, während die anderen beunruhigte Blicke mit Michael wechseln.*

SL: Dirk, dein Gang führt leicht nach oben und endet ebenfalls nach einigen Biegungen in einer großen Kammer. Es gibt aber einige wichtige Unterschiede zu der Alchemistenkammer: Statt einer Tür wird der Eingang hier nur von einem Vorhang aus altem Stoff verschlossen. Außerdem ist der Raum hell erleuchtet, wohl von einem Feuer in einem Kamin. Etwas Licht fällt durch Löcher im Vorhang auf den Gang hinaus.

DIRK: Jessica zieht ihren .38er und spät durch eines der Vorhanglöcher hinein.

SL: Das Licht kommt tatsächlich von einem Feuer in einem offenen Kamin auf der gegenüberliegenden Seite. Das Zimmer ist voller Blut und Schleim. In der Raummitte liegt die vollständig unbekleidete Leiche eines Asiaten. Offensichtlich wurde ihm die Schädeldecke herunter gerissen und das Innere grob herausgeschabt. Du kannst das wegen des Kaminfeuers alles recht deutlich sehen. Bitte mach' einen Stabilitätswurf für deine Jessica.

DIRK: *Er würfelt.* Verdammt, ich hab's versaut.

SL: Na, in diesem Fall ... würfle mit 1W6. *Dirk würfelt, und Jessica verliert vier Stabilitätspunkte.* Sie läuft grün an und muss sich übergeben.

DIRK: Sobald ich kann, rufe ich die anderen.

ALLE: Wir eilen ihr zu Hilfe.

SL: Gut. Sarai, dein Charakter erreicht gerade wieder den Professor, als ihr Jessica rufen hört und zu ihr laufen könnt. Michael – du hörst und siehst nichts, außer den faszinierenden Buchstaben, deren Kapriolen im Begriff sind, dir ein Universum zu gestalten, das du nie wieder verlassen willst. *Michael schluckt und blickt nervös auf seinen Charakterbogen.* Ihr anderen dürft einen Stabilitätswurf machen, sobald ihr die Leiche zu Gesicht bekommt. *Sarai und Yorck machen ihren Wurf - mit unterschiedlichem Ergebnis.*

YORCK: Verdammt noch mal, mein Professor verzieht angeekelt das Gesicht kratzt sich hilflos am Kopf.

SARAI: Ich möchte den Körper näher untersuchen, aber ohne ihn zu berühren. Abgesehen davon weise ich die anderen darauf hin, nicht in die Blutlachen zu treten.

DIRK: Wenn Jessica sich wieder gefangen hat, schaut sie sich in der Kammer um. Die Pistole behält sie in der Hand.

SL: Sarai, du bemerkst, dass die Leiche teilweise mit einem schwarzem Öl benetzt ist. Etwas davon findet sich sogar in seiner Schädelhöhlung. Das Gesicht ist weitgehend zerstört, doch am Hals sind noch große Abschürfungen zu erkennen. Ach ja, mach' doch mal einen Ideenwurf.

SARAI: Gelungen. Also?

SL: Etwa zwei Meter über dem Boden befindet sich ein öliger blutiger Handabdruck an der Wand. Die Handfläche hat mindestens einen Durchmesser von 20 cm, die Finger selbst sind sehr kurz. Und es sind nicht fünf, sondern sechs Finger!

SARAI: Wahnsinn! Ich pfeife Jessica und den Professor herbei. Hat er seine Kamera bei sich, Yorck?

YORCK: Verdammt! Ich wusste, er hat was vergessen!

Äh... er wird einfach ein Blatt aus seinem Notizbuch auf den Abdruck pressen, dann haben wir so was wie eine Kopie.

SL: Der Professor bekommt seinen Abdruck. Bei der Gelegenheit: mach bitte einen Ideenwurf.

YORCK: *Er würfelt.* Geschafft.

SL: Dir fällt auf, dass ihr schon eine ganze Weile nur noch zu dritt seid ...

YORCK: Verdammt! Wo bleibt denn Michael?

*Die Spieler beschließen, die Untersuchung der Leiche später fortzusetzen und sich zunächst um den verschwundenen Kameraden zu kümmern.*

SL: Ihr findet ihn starr wie eine Salzsäule stehend in der Alchemistenkammer, ein aufgeschlagenes Buch dicht vor den Augen, während der aus seinem Mundwinkel tropfende Speichel bereits eine Pfütze auf dem Boden bildet.

SARAI: Ich reiße ihm das Buch aus der Hand und werfe es zu Boden.

SL: Euer Gefährte steht weiterhin starr da, nur seine Augen zucken hin und her.

SARAI: Dann gebe ich ihm eine Ohrfeige.

SL: Michael, dein Charakter zuckt zusammen, als er plötzlich aus der wunderbaren neuen Welt gerissen wird und auf dem Boden der Realität landet. Er ist für die nächsten Minuten so benommen, dass für ihn alle Fertigkeitenwürfe *schwer* sind.

*Michael erzählt stockend, was ihm passiert ist, die anderen berichten vom Leichenfund. Gemeinsam wollen sie zur Leiche zurück.*

SL: Als ihr wieder die Gabelung erreicht, darf jeder einmal für "Horchen" würfeln. *Michael (mit halbierter Chance), Yorck und Dirk schaffen es nicht, nur der Wurf von Sarai ist erfolgreich.* Sarai, du hörst ein tropfendes Geräusch aus Richtung Eingangsöffnung. *Der Spielleiter gibt einen leises Platsch-platsch-platsch von sich.* Ihr anderen hört nichts.

SARAI: Was könnte das denn sein ... ich gehe ein paar Schritte in den Erdgang hinein und leuchte.

SL: Im Licht deiner Taschenlampe seht ihr alle eine ölige Masse durch die Erde an der Decke des Ganges quellen. Aus dem kälbergroßen Klumpen, der sich dort bereits gebildet hat, tropft das Zeug in faustgroßen Brocken auf den Boden. Und schlimmer noch – entgegen der Schwerkraft bilden sich aus dieser Pfütze dicke und dünne Extremitäten, die sich zu einer lebenden ... und vielleicht *denkenden* ... bizarren Kreatur zu verbinden scheinen! Jeder muss einen Stabilitätswurf machen, der Stabilitätsverlust liegt bei 1W3/1W10.

MICHAEL: Ich hab' meinen geschafft. 1 Punkt.

SL: Michael, der Anblick reißt dich aus den Nachwirkungen deines Erlebnisses von eben. Du würfest ab sofort wieder alles normal.

DIRK: Daneben, habe aber nur 3 Stabilitätspunkte verloren.

SARAI: Oh nein, ich habe furchtbare Angst vor diesem Ding. Ich hab' 9 Stabilitätspunkte verloren.

SL: Lass mich mal sehen. *Er sieht sich ihr Charakterblatt an.* Dein Charakter erleidet keine geistige Umnachtung, da er vorher noch 76 Stabilitätspunkte hatte, allerdings solltest du jetzt über INx5 würfeln, denn sonst wird er einfach auf der Stelle ohnmächtig. *SARAI würfelt eine 04, und ihr Charakter fällt ihn Ohnmacht.*

YORCK: Verdammt, auch geschafft, aber 3 Stabilitätspunkte verloren.

SL: Yorck, der Professor hatte hier vorhin gewartet. Mach einen Glückswurf.

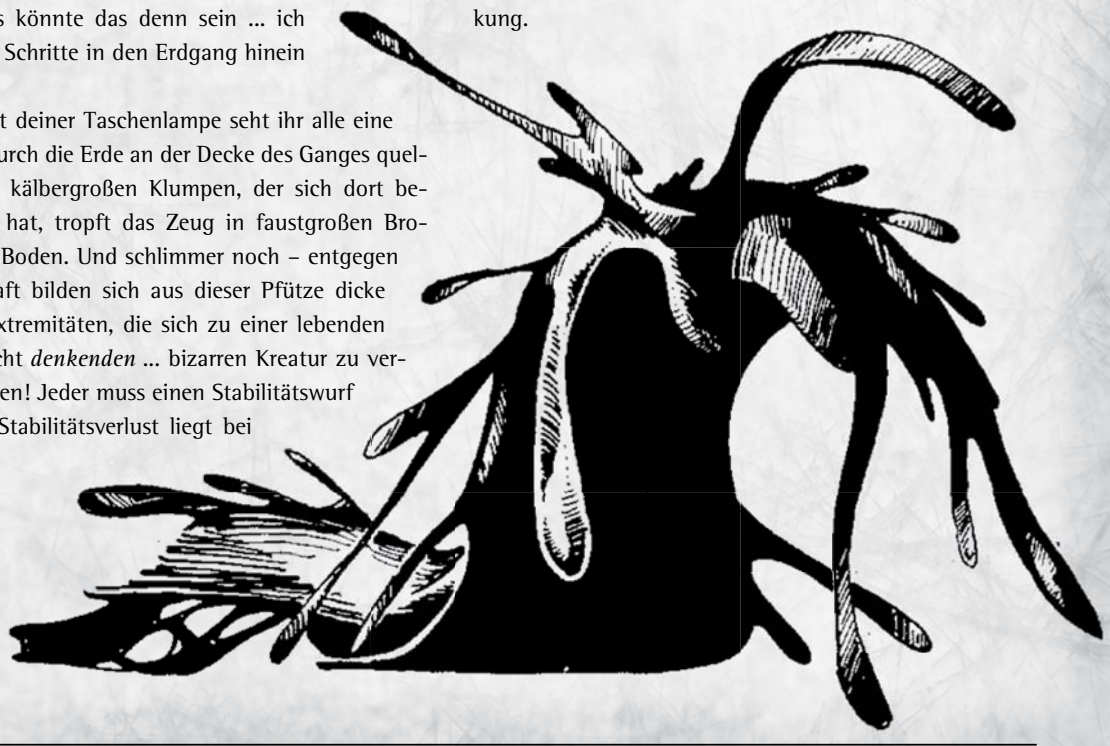
*Der Wurf ist erfolgreich und der Spielleiter fährt fort:* Einerseits lässt dich der Ekel vor der unnatürlichen Masse zurückschrecken, andererseits erkennst du jetzt etwas, dem du vorher keine Bedeutung beigemessen hattest: Am Anfang der gemauerten Gänge hast du eine feine Staubschicht gesehen, die in der Mitte durch die Schleifspur ausgelöscht worden war. Dieser Staub erinnert dich in diesem Augenblick an das Pulver aus der Alchemistenkammer.

YORCK: Mein Professor dreht sich sofort um und rennt zur Alchemistenkammer. Er will das Pulver holen und es ausstreuen. Vielleicht ist das ja eine Barriere, durch die das Biest nicht durchkommt.

DIRK: Jessica weiß ja nicht, was der Professor vor hat und ruft ihm "Feigling" hinterher. Dann feuert sie das ganze Magazin der .38er in die Masse!

MICHAEL: Ich stelle mich neben Jessica und hole mein Kampfmesser heraus, nur für den Fall des Falles.

SL: Die Schüsse zeigen keine oder nur minimale Wirkung.



Wenn überhaupt ein Schaden entstand, regeneriert er sich vielleicht schnell wieder? Der ölige Klumpen nimmt immer mehr menschenähnliche Formen an – bis hin zu sechsfingrigen Pranken.

MICHAEL: Ich hebe das Messer entschlossen und versuche, das Ding als erster anzugreifen. Dafür will ich meine Gabe einsetzen, also die "Kriegskunst". *Er würfelt auf* "Hexerei". Hat geklappt!

ALLE *(recht konfus durcheinander)*: Mein Professor versucht, das verdammte Pulver und seine Taschenlampe gleichzeitig mit einer Hand zu halten. ... Ich will dem Ding mein Messer in die Brust rammen. Es hat doch eine Brust? ... Jessica zerrt Sarai in den mittleren Gang zurück, dann lädt sie den .38er nach! ... Verdammt, verdammt!

*Reicht Michaels Gabe aus, ihm einen ausreichenden Vorteil gegenüber dem Monster zu verschaffen? Wird das Pulver eine Barriere bilden? Kann nur ein Kampf auf Leben und Tod den Weg nach draußen ebnen oder bietet vielleicht der Kamin eine Alternative? Wohin führt die Treppe? Wer war der Asiate – und was zum Teufel hat Dorkins mit der ganzen Geschichte zu tun?*

# Abenteuerauszug aus "Der Teufelsplan des Fu Manchu": Kapitel 1 und 2

In diesem Abenteuer haben die Charaktere die Gelegenheit, einen alten Gefährten von Robert Craven kennenzulernen und mit ihm gegen einen neuen Erzfeind zu kämpfen. Neben Rowlf und Dr. Fu Manchu gibt es allerdings einen weiteren alten Bekannten aus den *Hexer*-Romanen, dessen Aktivitäten dem Geschehen die richtige Würze gibt ...

Die tiefergehenden Hintergründe für Fu Manchus Machenschaften können erst in späteren Kapiteln des Abenteuers enthüllt werden und sollen deswegen auch in diesem Abenteuerauszug im Dunkeln bleiben.

## Hintergrund

Das im Sommer 1925 in London angesiedelte Abenteuer verwickelt die Charaktere in action- und temporeiche Ereignisse, durch die sie mit dem Verbrechergenie Fu Manchu aneinander geraten. Es spielt im Verlaufe einer einzigen Nacht.

Es existiert eine Reihe von fiktiven Zeitungsmeldungen der virtuellen Zeitung *The Gillian*, die einen Bezug zur Vorgeschichte des Abenteuers haben. Sie sind kein Erfordernis für das Abenteuer, aber eine unterhaltende Bereicherung. Zu finden ist *The Gillian* im Internet auf **www.pegasus.de/828.html.**

## Was bisher geschah

Vor etwa drei Monaten kehrte Fu Manchu nach London zurück, zu einem verborgenen Stützpunkt des Si Fan im Limehouse District. Um seine diabolischen Ziele zu erreichen, ließ er Viktor Frankenstein entführen. Dieser alte Wissenschaftler sollte später noch eine wichtige Arbeit für ihn erledigen. Allerdings erwies sich Frankenstein als resistent gegen alle Hypnose- und Gehirnwäscheversuche. Daraufhin ließ Fu Manchu dessen Sohn Clive Colin als Geisel nehmen und zwang den widerspenstigen Frankenstein damit zur Mitarbeit.

Während Fu Manchu nun seinen eigentlichen "Teufelsplan" entwickelte, nutzte das rastlose Genie des Bösen die Gelegenheit, Frankenstein bei der Anwendung seiner geheimen medizinischen Kenntnisse zu beobachten.

Der Wissenschaftler musste Tag und Nacht in Fu Manchus Laboren arbeiten und eine kleine künstliche Armee tödlicher Krieger erschaffen - aus den stärksten Körpern, derer Fu Manchu habhaft werden konnte. Sieben nahezu unbezwingbare Flickenmenschen entstanden *Alpha, Beta, Gamma, Delta, Epsilon, Zeta* und *Omega*.

Zeitgleich hatte Frankenstein eine Möglichkeit gefunden, unbemerkt einen Hilferuf an die Außenwelt zu schicken. Er erwartete, dass die Flickenmenschen früher oder später von seinem Freund, Robert Craven, zur Strecke gebracht werden würden, und nähte ihnen deshalb Teile einer Botschaft in ihre Gaumen ein. Sind die Flickenmenschen besiegt, so seine Schlussfolgerung, werden die einzelnen Teile zu einer Botschaft zusammengefügt werden und zum Stützpunkt des Si Fan führen.

Für einen Diebstahl im Britischen Museum benötigte Fu Manchu ein magisches Schutzzeichen aus altägyptischer Zeit (einen Shoggotenstern), damals benannt und entsprechend in eine Ummantelung eingearbeitet als *Sterne des Horus*. Dieser befand sich in der Sammlung von Lady Margaret. Fu Manchu beschloss, diesen *Stern* rauben zu lassen.

Er ahnte nicht, dass ein weiteres Ärgernis, welches er bisher weitgehend ignoriert hatte, plötzlich eine Lawine lostreten würde. Es handelt sich um die Bande von Rowlf, professionelle Kriminelle, die schon seit längerem seinen Leuten immer wieder in die Quere kam. Dies rächt sich nun.

## Was gestern Nacht geschah

Zwei von Fu Manchus Männern brachen in Begleitung von *Alpha* lautlos in die Villa der Lady Margaret ein. Während sie die okkulte Sammlung durchsuchten, wurden sie von zwei Ganoven aus Rowlfs Bande gestört, die in eben dieser Nacht auch hier eingestiegen waren, um ihrerseits bei einigen wertvollen Gegenständen für eine Änderung der Besitzverhältnisse zu sorgen.

Die Ganoven belauschten ein Gespräch zwischen einem Asiaten und *Alpha*, in welchem der geplante Einbruch ins Museum erwähnt wurde. Als sie sich verdrücken wollten, wurden sie bemerkt. Ein Ganove wurde verletzt, doch beide konnten fliehen. *Alpha* nahm gnadenlos die Verfolgung auf, während die Asiaten den *Stern des Horus* zu Fu Manchu brachten.

## Was heute geschieht

Die Verfolgten versteckten sich tagsüber. Gegen Abend wagten sie sich wieder hinaus - nur um festzustellen, dass ihr unheimlicher Verfolger geduldig auf sie gewartet hatte. Nun laufen sie um ihr Leben.

Als *Alpha* scheitert, folgt seitens des Si Fan eine Überreaktion: Ein Frontalangriff aller anderen Flickenmenschen (bis auf *Omega*, der woanders gebraucht wird) auf die Pension Westminster mit dem Befehl, dort jedes lebende Wesen zu töten. Währenddessen machen sich Fu Manchu und seine Gehilfen auf den Weg zum Britischen Museum.

## Was nun geschehen wird

**Kapitel 1:** Bei Sonnenuntergang. Die Charaktere sind in den Straßen Londons unterwegs, als sie mitten in die Konfrontation zwischen den verfolgten Ganoven und *Alpha* geraten. Sie müssen das Flickengesicht bezwingen und entdecken einen in seinen Gaumen eingenähten Teil einer Botschaft!

**Kapitel 2:** Im Laufe des Abends. Die Charaktere suchen die Pension Westminster auf und sprechen mit dem legendären Rowlf. Da wird die Pension plötzlich angegriffen. Schon wieder Flickenmenschen! Nach dem Kampf finden sich weitere Teile der Botschaft, welche von Frankenstein stammen und auf das Britische Museum hindeuten.

### Wie kommen die Charaktere in diese Situation?

Zu Beginn jeden Abenteuers muss es eine Ausgangssituation geben, welche die Charaktere zusammenführt. Sei es eine Auktion, eine Flugreise ...

Diesmal reicht es, wenn sie alle gleichzeitig gemeinsam die Straße entlanggehen. Da sie im weiteren Verlauf gemeinsam agieren sollen, empfiehlt es sich, dass sich alle bereits zumindest flüchtig kennen. Wurden bereits gemeinsame Abenteuer durchgestanden, ist diese Bedingung erfüllt. Spielen ganz neue Charaktere mit, sollten sie in der Vorgeschichte zumindest mit einem der anderen Charaktere bekannt oder verwandt sein.

Da die Charaktere im Verlauf des Abenteuers an einem sehr exklusiven Empfang teilnehmen sollen, sollten sie bereits jetzt - wenn auch aus anderem Grunde - so gut wie möglich gekleidet sein. Der Anlass ist bedeutungslos und kann frei auf die Charaktergruppe abgestimmt werden. Wenn keine reizvollen individuellen Auslöser bestehen, bietet sich an, dass sie später gemeinsam zu einer Auktion und vorher schick Essen gehen wollen.

Als Unterstützung für den Spielleiter finden sich im Text immer wieder **Extrakästen** mit direkten Hinweisen, zudem *kursiv* gedruckte **Vorlesetexte**, die unmittelbar übernommen oder als Inspiration für eigene Beschreibungen verwendet werden können. Die Spielwerte aller relevanten Personen befinden sich am Ende des Abenteuers.

## Kapitel 1 - Schritte in der Dämmerung

*Die letzten Strahlen des Tageslichts verschwinden hinter den dreckigen Fassaden der Londoner Mietshäuser, als ihr gemeinsam euren Weg durch die Gassen sucht. Wann auch immer ihr falsch abgebogen seid - hier befindet sich definitiv kein Restaurant ... Der für London typische Nebel zieht auf. Ein Wetter, bei dem man seinen Hund nicht vor die Tür setzt. Dementsprechend leer sind die Straßen, und nur das fahle, gelbliche Licht der Straßenlaternen wirft euch lange Schatten voraus. Da hört ihr auf einmal schnelle Schritte durch die Gassen hallen. Es ist nicht genau auszumachen, woher die Geräusche kommen - in dem Labyrinth der dunklen Steinhäuser wirft jeder Fußtritt ein vielfaches Echo zurück. Dann seht ihr die Urheber der Geräusche: zwei Männer, die aus einer Seitengasse rennen. Als sie kurz mitten auf der Straße stehen bleiben und sich umblicken, erkennt ihr, dass sie in einfache, unauffällige und zerschlissene Kleidung gehüllt sind. Sie sehen genau genommen wie Ganoven aus. Ihre Gesichter sind verschwitzt, ein panischer, gehetzter Ausdruck steht in ihren Augen. Kaum erblicken sie euch, als sie auf euch zustürzen und aus voller Kehle um Hilfe rufen! Einer der Männer scheint verletzt zu sein, zumindest sieht man nun, dass seine Kleidung blutig ist.*

*Einer von euch sieht aus den Augenwinkeln eine huschende Bewegung auf dem Dach des benachbarten Hauses. Eine schemenhafte Gestalt überwindet gerade mit einem gewaltigen Satz die Gasse und springt auf das gegenüberliegende Haus, nur um sich dann Momente später lautlos und mit sich aufblähendem Mantel auf euch zu stürzen! Plötzlich erkennt ihr sein schreckliches Antlitz. Er sieht aus wie ein - Flickengesicht!*

Flickengesicht Alpha.

*Alpha*, **Flickengesicht**

| | | |
|---|---|---|
| ST 20 | KO 20 | GR 18 |
| IN 9 | MA 5 | GE 14 |

**Trefferpunkte:** 19
**Schadensbonus:** +1W6
**Angriff:** Handgemenge 90%, Schaden 1W6+Sb
**Panzerung:** 4 Punkte belebtes Fleisch und lederne Haut
**Fertigkeiten:** Ausweichen 50%, Kampfsportart 90%
**Stabilitätsverlust:** Der Anblick eines Flickengesichts kostet 1/1W6 Stabilitätspunkte.

**Spielleiterhinweis:** *Alpha führt aufgrund seiner Fertigkeiten pro Runde 2 Angriffe aus (bei GE 14 und GE 7), kann zweimal parieren (mit 45%) und einmal ausweichen (mit 50%).*

Der Angreifer ist Alpha. Er kämpft mit brutaler Rücksichtslosigkeit und versucht primär, die beiden Ganoven in Stücke zu reißen, es sei denn, jemand stellt sich schützend dazwischen. Dann greift Alpha dieses lebende Hindernis an, um zu seinem eigentlichen Opfer zu gelangen.

Die Ganoven sind Billy Threefingers und Herb "The Cat" Mullin aus Rowlfs Bande. Billy ist verletzt und verfügt nur noch über **6 Trefferpunkte**. Er ist Alphas erstes Ziel. Es ist zu vermuten, dass er die Begegnung nicht überlebt. The Cat kann verletzt werden, muss aber überleben (er hat dann mindestens noch drei Trefferpunkte und ist bei Bewusstsein).

Charaktere, deren Stabilitätswurf beim Anblick des Monsters misslingt, sind sekundenlang geschockt und können in der ersten Kampfrunde nicht agieren.

Maximal drei Leute können gleichzeitig gegen das Flickengesicht kämpfen; einer davon wird zumeist der jeweils angegriffene Ganove sein.

Dieser Kampf ist nur zum Aufwärmen der Charaktere gedacht und sollte nicht dazu führen, dass einer von ihnen ins Gras beißt. Dennoch muss deutlich werden, dass die Flickenmenschen übermenschliche, Furcht einflößende Gegner sind. Normalerweise dürften die Charaktere keine größeren Waffen bei sich haben (vielleicht abgesehen von Paradesäbeln und Stockdegen, wie hanebüchen die Begründung dafür auch sein mag), deshalb sollte der Kampfablauf zumindest ungewohnt sein. Um zu verhindern, dass die Charaktere einfach weglaufen, lässt eine *Idee* erkennen, dass das Monster nur an den beiden Ganoven interessiert ist.

Umsichtige Charaktere haben dann trotz Waffenlosigkeit die Möglichkeit, das Monster zu besiegen, indem sie das Terrain zu ihrem Vorteil nutzen. Wer sich ausdrücklich umschaut (was als Handlung für eine Kampfrunde zählt), entdeckt, dass an einem Gebäude keine fünf Meter entfernt gebaut wird. An der Fassade steht ein Gerüst und auf Höhe des dritten Stocks türmt sich dort ein Stapel großer und schwerer Mauersteine. Gelangt man dorthin, kann man die Steine hinabstoßen. Mit *Klettern* gelangt ein Charakter in drei, ansonsten in sechs Kampfrunden dorthin.

Zudem müssen die anderen Charaktere durch geschicktes Manövrieren (zweimaliges gekonntes *Ausweichen* eines angegriffenen Charakters, der einen Ganoven abschirmt) das Flickengesicht in eine Position unterhalb des Gerüsts locken. Ist Alpha dort, braucht es nur einen kleinen Schubs auf dem Gerüst und der unheimliche Gegner wird unter einem Haufen Mauersteine begraben (8W6 Schaden). Alpha ist tot oder zumindest unschädlich gemacht. Die Steinlawine war allerdings nicht so heftig, dass Alphas Kopf zur Unkenntlichkeit zerstört wäre.

Zwischen den Narben und Nähten des Ungeheuers kann man nun die Züge eines bekannten Gesichts ausmachen. Mit *Wissen* wird klar, dass es eine frappierende Ähnlichkeit mit dem Boxer Henry "The Hammer" Hancock aufweist. Der war vor einigen Wochen bei einem Kampf überraschend tot umgefallen, seine Leiche einen Tag nach der Bestattung geraubt worden.

Aber es fällt noch etwas anderes auf: Mit einer eingehenden Untersuchung oder *Verborgenes erkennen* ist zu sehen, dass etwas zwischen den Lippen der Gestalt funkelt. Öffnet man die Kiefer ein wenig, sieht man dort einen großen und schweren Siegelring aus Gold, der auf abartige Weise im Kiefer festgenäht zu sein scheint. Und dort ist noch mehr - auf dem Flicken Haut, der im Gaumen eingesetzt wurde und in dem der Ring festgenäht ist, sind mit Nähten das Wort *HILF* und zwei Buchstaben gestochen, *VF (Handout Flicken 1)*. Die Charaktere sollten auf die *Idee* kommen, wenigstens den kostbar aussehenden Ring mitzunehmen, vielleicht auch das Stück aus dem Gaumen, den Kopf der Kreatur oder vielleicht sogar den ganzen Kadaver. Letzterer wäre aber ziemlich schwer, und es erfordert mindestens ST 14, um ihn zu schleppen. Fassen mehrere Charaktere an, dürfen sie ihre ST zusammenzählen.

The Cat dankt den Charakteren überschwänglich für ihre Hilfe und bittet sie, ihn zu seinem Boss zu bringen (und sei es nur, um den verwundeten oder toten Billy Threefingers hinzuschaffen).

Beim Aufbruch können die Charaktere *Horchen* - und von den Dächern sich schnell entfernende Schritte hören. Das ist ein Kundschafter des Si Fan, der zurückeilt, um von Alphas Scheitern zu berichten.

**Tipps für den Spielleiter**

Wenn die Charaktere nicht zur Pension Westminster gehen möchten, muss der Spielleiter sich etwas einfallen lassen. Er kann ihnen das Gefühl vermitteln, verfolgt zu werden und selber das nächste Ziel eines Überfalls zu werden. Das und die drängende Warnung *"Ihr steckt nu' mit drinne! Nur Rowlf kann helfen!"* sollte auch hartnäckige Charaktere bald auf den Gedanken bringen, dass die Pension Westminster eine gute Adresse ist.

Sollte Alpha überleben, ist es nicht schlimm, dann beteiligt er sich später am Überfall auf die Pension. Das Puzzlestück im Gaumen muss auch nicht zwingend gefunden werden. Die Spur kann auch ohne dieses Teil aufgenommen werden, und nach der Schlacht in der Pension besteht die Gelegenheit, die Teile zu entdecken.

Wichtig ist, dass am Ende dieses Kapitels

- The Cat überlebt hat und
- sich die Gruppe zur Pension Westminster begibt.

## Kapitel 2 – Kein lauschiger Abend in der Pension Westminster

*Nur weil ihr euch in Begleitung von The Cat befindet und von ihm geführt werdet, habt ihr kein Problem, die Pension zu erreichen. Andernfalls wäre selbst bei Kenntnis der Adresse eine ausgesprochen gute Orientierung notwendig. Man hegt offensichtlich kein Interesse daran, das Gebäude leicht auffindbar zu gestalten.*

*Vor dem Gemäuer lungern einige Nichtstuer herum, deren Anwesenheit jeden potenziellen Gast abschrecken würde. Das Pack macht aber auf einen Wink von The Cat bereitwillig Platz. Der staubige Empfangsbereich hinter der knarrenden Eingangstür ist verwaist bis auf drei Männer, die an einem viel zu kleinen Tischchen Karten spielen. Ihre ablehnende Haltung ändert sich erst, als sie The Cat erkennen.*

Pension Westminster.

*Das Gebäude scheint die allerletzte Absteige zu sein. Die Treppe nach oben ist fast vollständig zusammengebrochen. Eine Kordel mit dem Schild "Benutzung verboten" sperrt den Aufgang ab. Lediglich die in die hinteren Räume führenden Türen wirken stabil.*

*The Cat tuschelt kurz mit den Kartenspielern, die sich dabei erheben.*

[Wenn The Cat verletzt ist:] *Einer der Männer stützt The Cat und führt ihn davon, während sich die anderen eurer annehmen und euch in einen großen Salon führen.*

[Wenn The Cat unverletzt ist:] *Einer der Männer deutet auf eine Tür, The Cat nickt und geht weg, während sich die Kartenspieler eurer annehmen und euch durch eine Flügeltür in einen großen Salon führen.*

*Der Salon ist beeindruckend. Eine Seite wird von einem großen Kamin dominiert, eine andere von einem enormen, doch leeren Bücherschrank, die dritte von einem großen Tisch samt gepolsterten Stühlen.*

*Einzig störend wirkt eine holzverkleidete dicke Säule nahe der vierten Seite des Salons, die offenbar nachträglich eingebaut worden war.*

*Vor dem Kamin steht ein Hüne von Mann. Er wendet sich euch langsam zu. Er ist nicht mehr der Jüngste, strahlt aber unbändige Energie aus. Es kann sich nur um den Boss handeln - Rowlf!* [**Spielwerte** und Beschreibung von **Rowlf** finden sich am Ende des Abenteuers!]

*Mit einer Handbewegung und einem unverständlichen Grummeln schickt er eure Eskorte aus dem Zimmer. Dann mustert er euch eingehend. Es sieht nicht so aus, als wolle er das Gespräch beginnen.*

The Cat befindet sich zeitgleich in der Küche, um sich medizinisch versorgen zu lassen und/oder sich mit einem großen Schluck Rum den Schrecken aus den Knochen zu spülen.

Rowlf ist aufgrund der Probleme, mit denen sich seine Bande seit einiger Zeit herumschlägt, zunächst skeptisch und zurückhaltend. Der Verlauf des Gespräches mit Rowlf wird von mehreren Faktoren beeinflusst:

o Haben einige oder alle Charaktere bereits die Bekanntschaft von Robert oder Richard Craven gemacht (also vorher *Das Erbe der Templer und/oder Wenn Engel fallen* gespielt), erkennt Rowlf das, sobald sie sich vorstellen. Dann ist das Eis sofort gebrochen. Rowlf befragt sie umfangreich nach dem Wohlergehen von Hexer und Sohn (dem "Kleenen") und lässt sich die früheren Abenteuer schildern. Wegen eines lange zurückliegenden Streites hat er selbst keinen Kontakt mehr zu den beiden; mit *Psychologie* wird aber schnell klar, dass der Hüne über den abgerissenen Kontakt sehr traurig ist und er beide am liebsten bemuttern würde. Hier bietet sich eine schöne Möglichkeit für eine Phase stressfreien Rollenspiels.

Sind auch Charaktere verletzt, verspricht Rowlf ihnen nach Ende des Gesprächs fachmännische Hilfe von *"so'ner Art Arzt"*, gegebenenfalls sobald The Cat verarztet ist.

Ohne besagte Anknüpfungspunkte fragt Rowlf die Charaktere zunächst aus, um sich ein Bild von ihnen zu machen. Auch hier bietet sich die Möglichkeit zu unbelastetem Rollenspiel, dessen Dauer der Spielleiter nach eigenen Vorstellungen sehr frei gestalten kann.

Erst dann kommt Rowlf auf die Ereignisse des Abends zu sprechen. Aufmerksam hört er zu, wenn die Charaktere die Sachlage erklären. Mit *Psychologie* erkennt man, dass er sich dafür entscheidet, ihnen zu trauen. Er will gerade zu einer Antwort ansetzen, als er unsanft unterbrochen wird.

## Der Überfall

*Plötzlich schallt ein Schrei vom Eingang der Pension in den Salon herüber, gefolgt von lautem Krachen, Splittern und heftigen Kampfgeräuschen. Jemand oder etwas greift die Pension an! Nur einen Augenblick später lässt sich Ähnliches vom Hintereingang vernehmen. Jemand oder etwas kam nicht allein! Das Brechen von Knochen, das Reißen von Stoff, das Klirren von Zerbrechlichem. Eine Sinfonie der Vernichtung! Schon fliegen zwei leblose Kartenspieler Hals über Kopf in den Salon, dicht gefolgt von einem Flickengesicht. Es zertrümmert dabei alles, was ihm in den Weg kommt. Durch die zerbrochenen Zimmertüren kann man noch weitere seiner Art sehen, die sich nicht besser benehmen ... Anscheinend haben es die Ungetüme darauf abgesehen, jedes lebende Wesen in der Pension umzubringen.*

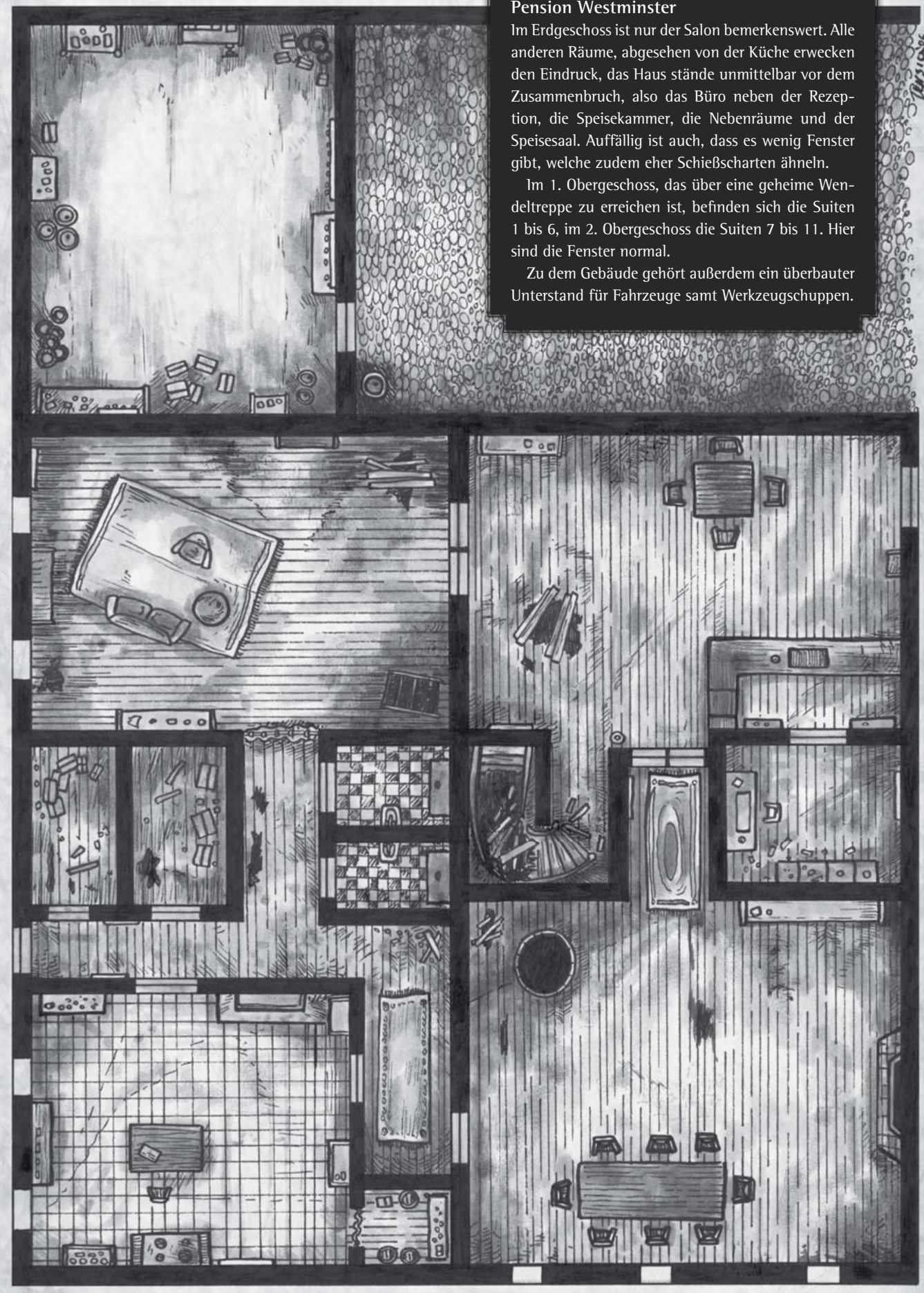
*Mit einer fließenden Bewegung springt Rowlf auf, reißt sich eine Kette mit einem kleinen Schlüssel vom Hals und wirft sie euch zu. Dann tritt er gegen die Verkleidung der Säule, welche aufschwingt und eine versteckte Wendeltreppe freigibt. Dabei brüllt er mit einem Kopfnicken zur Wendeltreppe: "Obergeschoss! Waffen holen! Ich halte die solange auf!" Dann stürzt er sich dem ersten Flickengesicht entgegen und verwickelt es in einen Ringkampf der Titanen.*

*Beta, Gamma, Delta, Epsilon und Zeta,*
**Flickengesichter**

| | | |
|---|---|---|
| ST 20 | KO 19 | GR 17 |
| IN 9 | MA 4 | GE 13 |

**Trefferpunkte:** 18 (aktuell 9, wenn die Charaktere aus dem Obergeschoss zurück sind)
**Schadensbonus:** +1W6
**Angriff:** Handgemenge 80%, Schaden 1W6+Sb
**Panzerung:** 4 Punkte belebtes Fleisch und lederne Haut
**Fertigkeiten:** Ausweichen 30%, Kampfsportart 80%
**Stabilitätsverlust:** Der Anblick eines Flickengesichts kostet 1/1W6 Stabilitätspunkte.

**Spielleiterhinweis:** *Jedes Flickengesicht führt aufgrund seiner Fertigkeiten pro Runde 1 Angriff aus (bei GE 13), kann einmal parieren (mit 40%) und einmal ausweichen (mit 30%).*



**Pension Westminster**

Im Erdgeschoss ist nur der Salon bemerkenswert. Alle anderen Räume, abgesehen von der Küche erwecken den Eindruck, das Haus stände unmittelbar vor dem Zusammenbruch, also das Büro neben der Rezeption, die Speisekammer, die Nebenräume und der Speisesaal. Auffällig ist auch, dass es wenig Fenster gibt, welche zudem eher Schießscharten ähneln.

Im 1. Obergeschoss, das über eine geheime Wendeltreppe zu erreichen ist, befinden sich die Suiten 1 bis 6, im 2. Obergeschoss die Suiten 7 bis 11. Hier sind die Fenster normal.

Zu dem Gebäude gehört außerdem ein überbauter Unterstand für Fahrzeuge samt Werkzeugschuppen.

Das ganze Erdgeschoss ist von Kampfgeräuschen erfüllt, markerschütternde Schmerzens- und Todesschreie gellen durch die Gänge, während sich die übermenschlichen Angreifer langsam ihren Weg in den Salon bahnen. Rowlf verwendet seine ganze Energie darauf, das erste Geschöpf aufzuhalten, und verschafft den Charakteren so den nötigen Freiraum, die kleine Treppe nach oben zu rennen. Natürlich könnten sie auch direkt in den Kampf eingreifen.

Der Spielleiter sollte von jetzt an die verstreichenden Runden mitzählen.

Im Salon herrscht zwischen dem Flickengesicht und Rowlf eine Pattsituation, sie ringen nach besten Kräften miteinander, ohne einander ernsthaft zu verletzen.

- Nach insgesamt 10 Kampfrunden gesellen sich zwei von der Rückseite durchgebrochene Flickenmenschen hinzu,
- nach insgesamt 15 Kampfrunden dann auch die letzten Monster von der Vorderseite.

Es kommt also darauf an, dass die Charaktere so schnell und so gut bewaffnet wie möglich zurückkommen. Innerhalb einer Kampfrunde gelangen alle Charaktere über die Wendeltreppe nach oben.

Im Obergeschoss gibt es leider Komplikationen. Zwei müde aussehende Ganoven stolpern den Charakteren entgegen, wilde Drohungen ausstoßend und einsatzbereite Brecheisen schwingend. Frank "Judge" Lighter und "Mad" Matt Nedo kennen die Charaktere nicht und haben ihr Eintreffen nicht mitbekommen. Logischerweise halten sie sie deshalb für feindliche Eindringlinge!

Lassen sich die Charaktere auf einen Kampf ein, können sie zwar vielleicht gewinnen, würden aber viel Zeit verlieren. Es ist zu hoffen, dass sie dem Angriff der Männer nur *Ausweichen* und sich gleichzeitig mit einer schnellen Erklärung Gehör verschaffen. *Überreden* funktioniert am schnellsten (Dauer: 1 Runde), *Überzeugen* hilft ebenfalls, braucht aber länger (Dauer: 3 Runden). Eingängige Argumente wie: *"Würden Sie vielleicht in Abendgarderobe und unbewaffnet einen Überfall starten - warum sollte dann ich so dumm sein?!"* machen die jeweilige Probe leicht.

Sobald sie vom Angriff auf die Charaktere ablassen, wollen die Ganoven die Treppe hinab zum Kampfgetümmel. Möchte sich jemand von ihnen die Waffenkammer zeigen lassen, deuten sie bei *Glück* auf die richtige Tür, merken aber *"ist zu"* an, während sie nach unten verschwinden.

Entweder gelangen die Charaktere so sofort zur richtigen Tür, oder sie müssen danach suchen.

Sie stehen in einem Flur, von dem sechs Türen abgehen. Die weiter nach oben führende Treppe sollten sie ignorieren, da die Waffenkammer in dieser Etage zu vermuten ist. Es bleibt nur die Methode des Ausprobierens (Dauer pro Charakter und Tür: 1 Runde). Nur die Tür zu Zimmer 6 ist abgeschlossen.

Jede Suite besteht aus Wohn- und Schlafzimmer, sowie einer Nische für WC und Waschtisch.

Tür "1": Die Einrichtung erinnert an eine Juwelierwerkstatt. Hier kann man vermutlich Edelmetall schmelzen und gießen und Edelsteine schneiden, sowie Schmuckstücke zerlegen oder anfertigen.

Tür "2": Hier haben bis eben Judge und Mad Matt Schach gespielt.

Tür "3" und "4": unbenutzte Suiten, total sauber und aufgeräumt, als würden heute noch zwei Gäste erwartet.

Rowlf lässt sie in diesem Zustand halten, falls der Hexer oder sein Sohn irgendwann vor der Tür stehen sollten.

Tür "5": Rowlfs Privaträume, erkennbar an den herumliegenden Kleidungsstücken in Übergröße.

Tür "6": Verschlossen (Aufschließen mit Rowlfs Schlüssel: 1 Runde). Die Tür widersteht jedem Versuch der Charaktere, sie gewaltsam zu öffnen (ein magisches Andenken an den früheren Besitzer des Hauses - H.P. Lovecraft). Hier befinden sich etliche Utensilien für das Ganovenhandwerk sowie eine stattliche Auswahl verschiedener Waffen. Zur Auswahl stehen Brecheisen (wie *Großer Knüppel*), Totschläger, Messer diverser Größen, zudem vier .32er Revolver und zwei doppelläufige Schrotflinten, Kaliber 12. Für alle Waffen sind mehrere Schachteln mit Munition vorhanden, sie sind jedoch ungeladen.

Die Rückkehr nach unten (Dauer: 2 Runden) kann mit *Springen* verkürzt werden (dann Dauer: 1 Runde). Man kann natürlich auch die zerstörte Haupttreppe hinunter *Springen* (Dauer: 1 Runde) oder *Klettern* (Dauer: 2 Runden), um den Monstern in den Rücken zu fallen.

Je nach verstrichener Zeit werden die Charaktere nun mit einem, drei oder allen Monstern gleichzeitig konfrontiert (siehe oben). Rowlf ist entweder noch gut bei Kräften (nach ein bis elf Kampfrunden), angeschlagen (zwölf bis sechzehn Kampfrunden) oder dem Tode nah (ab siebzehn Kampfrunden).

Zum Glück haben die Monster schon einiges einstecken müssen. Jedes hat bereits die Hälfte seiner Trefferpunkte verloren.

Ist der Kampf beendet, erhebt sich Rowlf ungeachtet seines Gesundheitszustandes und übernimmt wieder seine Rolle als Hausherr.

## Wunden lecken

*Als das letzte Monster fällt, tritt endlich Ruhe ein. Rowlf atmet schwer, eine dünne Blutspur läuft seinen Arm herab, die er aber nicht beachtet. Er keucht: "Danke, stehe in eurer Schuld! Wir reden gleich." Dann humpelt er durch die Pension, um seinen Leuten zu helfen und den Schaden zu inspizieren. Die Bilanz des Gefechts ist bitter: ein Dutzend Männer ist tot, fünf sind schwer verletzt. Gil "Doc" Okie und The Cat konnten sich in der Speisekammer verbergen und den wütenden Bestien entgehen.*

*Das Erdgeschoss hat großen Schaden genommen; Türen und Fenster sind zertrümmert, Stühle, Tische und Schränke wurden zu Kleinholz verarbeitet, und die Teppiche sind zerfetzt. Scherben bedecken den Boden, und an einigen Stellen kokeln umgeworfene Kerzen und Lampen Brandlöcher in das Holz des Fußbodens. Selbst in den Wänden sind einige frische Löcher und Dellen zu entdecken.*

Judge und Mad Matt haben (unterstellt, sie wurden nicht im Obergeschoss von den Charakteren getötet) überlebt und wie durch ein Wunder keine weitere Verletzung erlitten.

Während Rowlf Bestandsaufnahme macht und sich Doc Okie um die Verwundeten kümmert (auch um angeschlagene Charaktere), haben die Charaktere schon Zeit, sich um die toten Ungeheuer zu kümmern. Notfalls helfen Ideen nach, die Münder der Geschöpfe zu untersuchen. Und tatsächlich - auch diesen Kreaturen wurde jeweils mitten im Gaumen ein Stück Haut mit eingenähten Buchstaben eingefügt (*Handouts Flicken 2-6*)!

Es liegt ihm auf der Zunge ...

## Die heilenden Hände des "Doc" Okie

Verwundete Charaktere genießen bei Doc Okie das Maximum an schneller Heilung, d.h. er erzielt pro Einzelverletzung durch *kritische* Erfolge auf *Erste Hilfe* insgesamt je 6 Trefferpunkte. Damit dürften die meisten Trefferpunkte zurückerlangt werden und die Charaktere ungehindert am Fortgang des Abenteuers teilnehmen können.

"Doc" Okie.

## Ich weiß was, was du nicht weißt

Nach einigen Minuten kommt Rowlf zurück. Er dankt den Charakteren noch einmal herzlich und schwört Rache für diesen Überfall. Nun können Informationen zusammengetragen und Fragen gestellt werden.

- Solange Rowlf noch nichts von den eingenähten Informationen in den Flickengesichtern oder dem Hinweis auf "VF" weiß, kann er sich nicht erklären, wer oder was hinter dem Überfall steckt. Er hat zwar "so was" wie die Flickenmenschen schon einmal gesehen (er denkt dabei an Frankenstein), kann sich aber nicht erklären, wer oder was hinter den Angriffen steckt.
- "VF" könne "Viktor Frankenstein" bedeuten, vermutet Rowlf, falls die Charaktere noch nicht von selbst auf diese Idee gekommen sind. In diesem Zusammenhang vermutet er auch dessen Sohn Clive Colin hinter den Initialen "CC". (Das "U." bedeutet demnach "und").
- "RC" bedeutet "Robert Craven", vermutet Rowlf. Schließlich sei Craven ein alter Freund Frankensteins und sicherlich derjenige, an den er sich wenden würde, wenn er Hilfe braucht.
- "BM" schließlich bezeichnet das British Museum, wie jeder Londoner weiß. Kommen die Charaktere nicht selbst darauf (*Wissen*) und fragen Rowlf, klärt er sie gerne darüber auf.
- Zeigt man Rowlf den Siegelring, erkennt er das Wappen des Rings als Familienwappen der Frankensteins. Viktor trage einen solchen Ring, nicht aber Clive Colin.
- Rowlf wundert sich, wie der Überfall der Monster möglich war. Er meint, eigentlich hätte die Pension sicher sein müssen. Was er bislang nur ahnt, ist Gewissheit: Die magische Barriere der Pension wirkt nur gegen Kreaturen des Mythos, ist aber wirkungslos gegen die Flickenmenschen, so monströs sie auch sein mögen.

Nun endlich verlangt Rowlf von The Cat, die Vorgeschichte der Ereignisse zu erzählen.

## The Cat packt aus

*"Purer Zufall war das, purer Zufall! Riesiges Pech, das! Also, wir beide, wir haben gestern ein Ding gedreht. Nichts Großes oder so, nur ein kleiner Bruch. Bei der Lady Jameson waren wir drin. Die hat eine Menge teurer Klunker und so. Wir waren gerade rein, durch ein Fenster im ersten Stock, war offen und so. Da haben wir die Gelegenheit eben ergriffen. Und dann hören wir Stimmen. Geflüsterte Stimmen. Da haben wir uns schnell versteckt, hinterm Vorhang. Nichts haben wir da gesehen, aber gehört dafür! Waren ein paar Männer. Die waren da auch eingestiegen, daher das offene Fenster, denke ich. Die haben mit so einem komischen Dialekt geredet, weiß nicht genau, waren Ausländer, das! Die haben offensichtlich etwas Bestimmtes gesucht, was war das doch gleich: ach ja! ‚Den Stern des Hugos', oder so. Dann sagten sie, sie bräuchten das unbedingt den nächsten Tag zum Schutz. Dann haben sie so fies gekichert und gesagt, die werden sich schön wundern, die feinen Pinkel im Museum, die. Dann haben sie wieder fies gekichert und gesagt, es wird bestimmt ein echtes Massaker. Genau das haben sie gesagt, ein Massaker! Da haben wir es mit der Angst zu tun bekommen und sind abgehauen, wieder durchs Fenster raus, wie wir gekommen sind. Und dabei habe ich wohl einen Blumentopf umgestoßen. Dumme Sache, das! Na, was soll ich sagen, als Nächstes ist dieser, dieser ... Narbenmensch hinter uns her. Wir haben echt Panik gehabt und sind gerannt, so schnell wie wir konnten. Doch er war immer hinter uns. Den ganzen Tag haben wir uns dann versteckt, sind erst bei Sonnenuntergang wieder raus ... Und der war immer noch da! Dann hat er uns eingeholt - und ich wäre jetzt auch tot, wenn nicht die Leute hier gewesen wären. Ich schulde ihnen mein Leben, jawohl!"*

**Tipps für den Spielleiter**

In diesem Kapitel kann nicht sonderlich viel schief gehen, solange die Charaktere überleben. Am Ende müssen die Charaktere wissen, dass

- Viktor Frankenstein und sein Sohn vermutlich entführt wurden,
- heute Abend etwas Schreckliches im Museum geschehen soll.

Wollen die Charaktere lieber zuerst zu Lady Margaret Jameson, kann ein Anruf bei ihr oder *Wissen* schnell klären, dass sie heute Abend bei der Eröffnungsfeier der Ausstellung ist. Sie dürfte dort erzählen können, was ihr wirklich gestohlen wurde.

Sollten sie auf die Idee kommen, Craven zu kontaktieren, werden sie enttäuscht - der Hexer und sein Sohn befinden sich in diesen Wochen nicht in London, nicht einmal in Europa (siehe *Die Insel der Schrecken*).

Wollen sie sich an die Polizei wenden, hat Rowlf etwas dagegen und merkt an, dass dieser Weg zu lange dauern würde. Wendet sich die Gruppe dennoch an Scotland Yard, so erfährt man, dass alle hochrangigen Ermittler, die weiterhelfen könnten, auf einer Konferenz in Boston sind.

Falls es den Charakteren an Motivation mangelt, in der Angelegenheit weiter vorzugehen, sollte der Spielleiter zunächst durch die überlebenden Ganoven subtil an das Gewissen und den Stolz appellieren (*"Und ich dachte schon, Sie wären ein ganzer Kerl." "Also ich würde nicht die Verantwortung übernehmen wollen, wenn Unschuldige zu Schaden kommen ..."* usw.). Zudem kann Rowlf nach kurzem Nachdenken schlussfolgern, dass die Charaktere jetzt auch in die Sache verstrickt sind, ob sie wollen oder nicht. Auch ohne ihren persönlichen Einsatz dürfte es wohl nur eine Frage der Zeit sein, bis sie als Mitwisser auf der Abschussliste der geheimnisvollen Angreifer stehen.

Was ein *Stern des Hugos* ist, bleibt zunächst rätselhaft. Man kann ja nicht wissen, dass The Cat sich verhörte und eigentlich vom *Stern des Horus* geredet wurde.

*Wissen* oder ein *leichter Wurf auf Ansehen* ruft den Charakteren ins Gedächtnis, dass im Museum heute Abend die spektakuläre Eröffnungsfeier für die neue Ausstellung stattfindet, bei der viele Vertreter der Londoner High Society anwesend sind.

Rowlf ignoriert seinen eigenen Gesundheitszustand und will selber sofort mit seinen kampffähigen Männern zu dem Haus fahren, in dem Frankenstein inkognito wohnt, und dort nach Antworten suchen. Die Charaktere bittet er, sofort zum Britischen Museum zu fahren, um dort das "Schreckliche" zu verhindern.

Die nach so vielen Kämpfen vermutlich nicht mehr ganz so feierliche Kleidung der Charaktere lässt sich notdürftig herrichten. Die Ausbesserungen halten einer oberflächlichen Betrachtung problemlos stand, könnten einem aufmerksamen Beobachter jedoch auffallen (*Verborgenes erkennen*).

Rowlf stellt auch gern jegliche Waffen aus der Waffenkammer oder andere Ausrüstungsgegenstände zur Verfügung, solange sie am Körper verborgen getragen werden können.

## Spielwerte der "Guten"

**Rowlf alias Robert Wolfton**
Freund und Leibwächter
grosser, breitschultriger, untersetzter und massiger Hüne

| | | |
|---|---|---|
| ST 18 | KO 17 | GR 18 |
| IN 13 | MA 12 | GE 15 |
| ER 8 | BI 14 | gS 60 |

**Trefferpunkte:** 18
**Schadensbonus:** +1W6
**Angriff:** Handgemenge 75%, Schaden 1W4+Sb; Ringen 75%, Schaden spezial; Messer 50%, Schaden 1W4+2+Sb; Knüppel 79%, Schaden 1W8+Sb
**Fertigkeiten:** Ansehen (in Unterweltkreisen) 45%, Ausweichen 67%, Cthulhu-Mythos 10%, Elektrische Reparaturen 28%, Fahren (Gespann) 73%, Horchen 72%, Klettern 47%, Mechanische Reparaturen 43%, Muttersprache (Englisch) 70%, Orientierung 58%, Reiten 62%, Schleichen 24%, Schlosserarbeiten 38%, Spurensuche 72%, Verbergen 52%, Verborgenes erkennen 44%

*"Die Hängebacken, die leicht vorstehende Oberlippe und die schweren Tränensäcke unter den Augen gaben ihm etwas von einer missgelaunten Bulldogge."*

**Beschreibung:** Der rothaarige Rowlf ist hünenhaft, hat enorme Körperkräfte und dazu noch das griesgrämige Gesicht einer Bulldogge, auf dem sich selten eine Gefühlsregung ablesen lässt. Wer sich mit dem mehr als zwei Meter großen und 135 kg schweren Mann anlegt, zieht meistens den Kürzeren. Allerdings wagt kaum jemand eine Konfrontation, denn schon seine Statur hält Raufbolde - zumindest die etwas Schlaueren - zurück. Als Mann der Tat hält er sich mit Worten eher zurück. Wenn er spricht, dann meist nur Pidgin-Englisch, was ihn absichtlich ungebildet erscheinen lässt. In gefährlichen Situationen drückt er sich jedoch plötzlich in reinstem Oxford-Englisch aus. Sein Umgangston ist generell ruppig, und die meisten Leute bedenkt er mit finsteren Blicken.

Rowlf wird etwa 1800 geboren. Er schlägt sich als Moritatenzeichner und -sänger durch, bis er die Bekanntschaft von Howard Lovecraft macht. Zusammen mit ihm reist er in mehreren Zeitsprüngen ins Jahr 1861. Neben Howard und Andara ist er maßgeblich an der Zerschlagung von Necrons Schreckensherrschaft über Innsmouth (1862) beteiligt.

Für die Zeit 1864 bis 1875 existieren keinerlei Aufzeichnungen über ihn. Das liegt daran, dass Howard ihn 1875 (nach dem gescheiterten Versuch, die Hexenprozesse von Salem zu verhindern und der Lossagung von den Templern) aus dem Jahre 1864 zu sich holt. Seitdem ist er Leibwächter und "Mädchen für alles" von Howard und weicht nicht von dessen Seite. Er wird ab 1883 für Craven zu einer Art großem Bruder, den er häufig aus Schwierigkeiten rettet.

Nach dem "Tode" Cravens und der Inhaftierung Howards im Jahr 1887 geht Rowlf eigene Wege und macht Karriere in der Londoner Unterwelt. Er wird der Anführer einer der erfolgreichsten Gaunerbanden (bestehend aus Taschendieben, Fassadenkletterern und Schränkern), die allerdings nur von Dieben und den Reichen der Stadt stiehlt. Wie Robin Hood verteilt er einen Großteil der Beute unter den Armen. Sill el Mot steht ihm 1887 bis etwa 1898 als Leibwächterin zur Seite. Sein geheimes Hauptquartier ist die Pension Westminster.

Seit dem Tod von Howard im Jahre 1916 hat sich das Verhältnis zwischen Rowlf und Craven stark abgekühlt, weil sie sich in der Frage überworfen haben, ob man den jungen und ahnungslosen Howard in Neuengland kontaktieren soll oder nicht.

**1925:** Rowlf ist noch immer Anführer der Ganovenbande in London, wenn auch das Tagesgeschäft von seinen jüngeren Leutnants geführt wird.

**Billy Threefingers, Herb "The Cat" Mullin, Frank "Judge" Lighter, "Mad" Matt Nedo**
und die anderen aus Rowlfs Bande,
Ganoven mit Verbrecherehre

| | | |
|---|---|---|
| ST 12 | KO 12 | GR 12 |
| IN 9 | MA 10 | GE 13 |
| ER 10 | BI 9 | gS 50 |

**Trefferpunkte:** 12
**Schadensbonus:** -
**Angriff:** Handgemenge 60%, Schaden 1W4; Knüppel 60%, Schaden 1W8, Messer 60%, Schaden 1W6
**Fertigkeiten (Auswahl):** Horchen 60%, Orientierung 40%, Schleichen 60%, Werfen 50%
Speziell **"The Cat"** Schlosserarbeiten 80%
Speziell **"Judge"** Fälschen 80%
Speziell **"Mad"** Matt Pilot (Boot) 80%

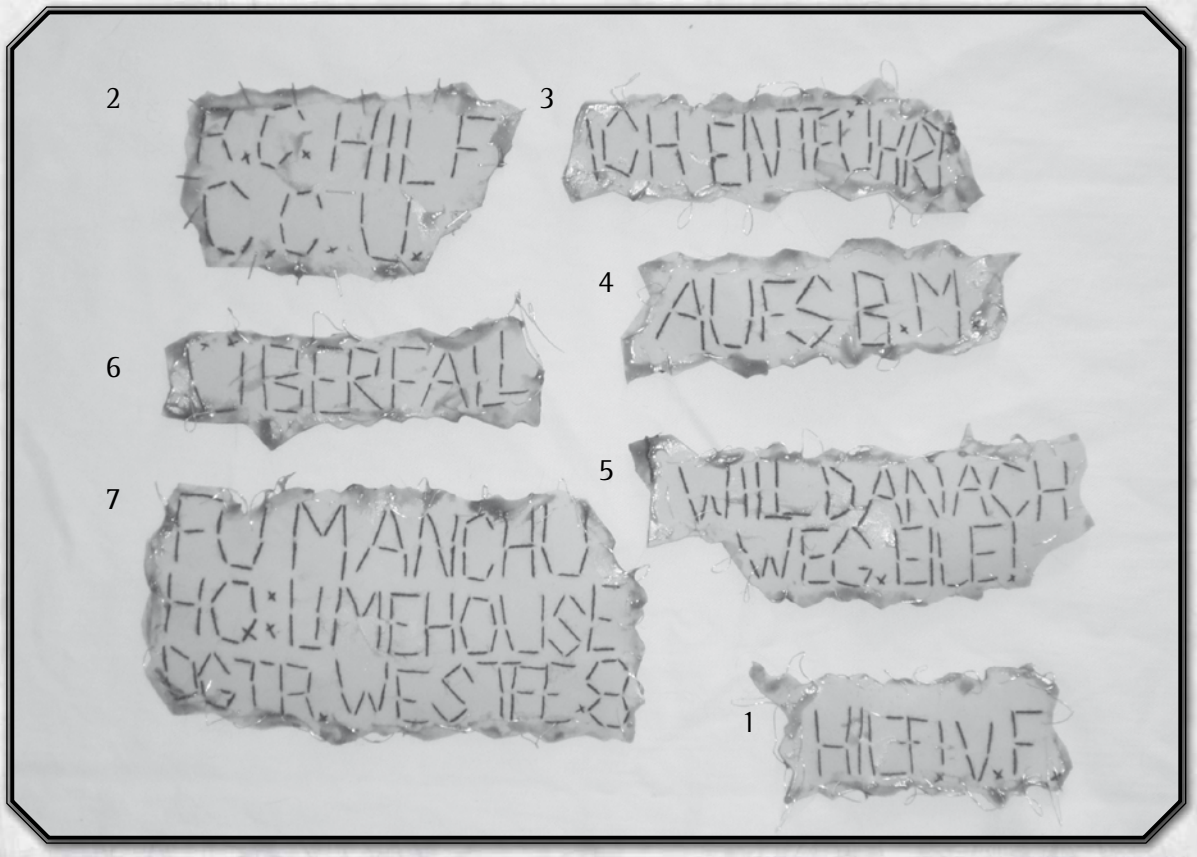
**Gil "Doc" Okie**
Ganove mit Doktortitel

| | | |
|---|---|---|
| ST 8 | KO 10 | GR 11 |
| IN 15 | MA 9 | GE 10 |
| ER 11 | BI 16 | gS 45 |

**Trefferpunkte:** 11
**Schadensbonus:** -
**Angriff:** Handgemenge 50%, Schaden 1W4
**Fertigkeiten (Auswahl):** Erste Hilfe 75%, Medizin 40%

## Handout

Handout: Hautpuzzle (Flicken 1-7)



# Horror in den 1920ern

Spieler _____

Abenteuer in der Welt des Robert Craven

# der Hexer von Salem

Name des Charakters _____
Beruf _____
Ausbildung, Titel _____
Geburtsort _____
Geisteskrankheiten _____
Geschlecht _____ Alter _____

## Attribute & Rettungswürfe

| | | | |
|---|---|---|---|
| ST _____ | GE _____ | IN _____ | Idee _____ |
| KO _____ | ER _____ | MA _____ | Glück _____ |
| GR _____ | gS _____ | BI _____ | Wissen _____ |
| Maximalstabilität _____ | | Schadensbonus _____ | |

## Stabilitätspunkte

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| wahnsinnig | | | | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 |
| 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 |
| 48 | 49 | 50 | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 |
| 61 | 62 | 63 | 64 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 70 | 71 | 72 | 73 |
| 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 | 81 | 82 | 83 | 84 | 85 | 86 |
| 87 | 88 | 89 | 90 | 91 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 |

## Magiepunkte

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

## Fleischwunden

1.
2.

## Trefferpunkte

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| tot | –2 | –1 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 |
| 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 |
| 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50 |
| 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 |
| 60 | 61 | 62 | 63 | 64 | 65 | 66 | 67 | 68 |

## Fertigkeiten

- ❑ Ansehen (15%) _____
- ❑ Ausweichen (GE x 2%) _____
- ❑ Bibliotheksnutzung (25%) _____
- ❑ Buchführung (10%) _____
- Cthulhu-Mythos (00%) _____
- ❑ Elektrische Reparaturen (10%) _____
- ❑ Erste Hilfe (30%) _____
- *Fahren (20%)*
- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____
- ❑ Feilschen (05%) _____
- ❑ Fotografie (10%) _____
- *Fremdsprache (01%)*
- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____
- ❑ Geschichtskenntnisse (20%) _____
- ❑ Gesetzeskenntnisse (05%) _____
- *Handwerk (05%)*
- ❑ _____ _____
- ❑ Hexerei (00%) _____
  - Gabe
  - Fluch
- ❑ Horchen (25%) _____
- ❑ Kampfsportart (01%) _____
- ❑ Klettern (ST+GE %) _____
- *Kunst (05%)*
- ❑ _____ _____
- ❑ Mechanische Reparaturen (20%) _____
- ❑ Medizin (05%) _____
- *Muttersprache (BI x 05%)*
- ❑ _____ _____
- ❑ Naturkunde (10%) _____
- ❑ Okkultismus (05%) _____
- ❑ Orientierung (10%) _____
- *Pilot (01%)*
- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____
- ❑ Psychoanalyse (01%) _____
- ❑ Psychologie (05%) _____
- ❑ Reiten (05%) _____
- ❑ Schleichen (10%) _____
- ❑ Schlosserarbeiten (01%) _____
- *Schweres Gerät (01%)*
- ❑ _____ _____
- ❑ Schwimmen (25%) _____
- ❑ Springen (25%) _____
- ❑ Spurensuche (10%) _____
- ❑ Tarnen (15%) _____
- ❑ Überreden (05%) _____
- ❑ Überzeugen (15%) _____
- ❑ Verbergen (10%) _____
- ❑ Verborgenes erkennen (25%) _____
- ❑ Verkleiden (01%) _____
- ❑ Werfen (25%) _____
- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____
- *Wissenschaft (01%)*
- ❑ Anthropologie _____
- ❑ Archäologie _____
- ❑ _____ _____
- ❑ _____ _____

**Fernkampffertigkeiten**

- ❑ Bogen (10%) _____
- ❑ Faustfeuerwaffe (20%) _____
- ❑ Gewehr (25%) _____
- ❑ Maschinengewehr (15%) _____
- ❑ Maschinenpistole (15%) _____
- ❑ Schrotflinte (30%) _____

**Nahkampffertigkeiten**

- ❑ Degen (20%) _____
- ❑ Handgemenge (50%) _____
- ❑ Knüppel (25%) _____
- ❑ Messer (25%) _____
- ❑ Ringen (30%) _____
- ❑ Schwert (10%) _____

## Waffen

| | Nahkampfwaffe | % | Schaden | TP |
|---|---|---|---|---|
| ❑ | Handgemenge (50%) | ___ | 1W4+Sb | – |
| ❑ | Ringen (30%) | ___ | spezial | – |
| ❑ | _____ | ___ | _____ | – |
| ❑ | _____ | ___ | _____ | – |
| ❑ | _____ | ___ | _____ | – |
| ❑ | _____ | ___ | _____ | – |

| | Waffe | % | Schaden | Basisreichw. | Schuss/Runde | Munition | Fehlfunktion | TP |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ❑ | _____ | ___ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | – |
| ❑ | _____ | ___ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | – |
| ❑ | _____ | ___ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | – |
| ❑ | _____ | ___ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | – |
| ❑ | _____ | ___ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | – |
| ❑ | _____ | ___ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | – |

© 2008 bei Pegasus Spiele GmbH unter Lizenz von Chaosium Inc. Diese Seite darf zum persönlichen Gebrauch fotokopiert werden.

Pegasus Press

Chaosium Inc.

Horror in den 1920ern

Abenteuer in der Welt des Robert Craven

# der Hexer von Salem

## Persönliche Daten

**Name des Charakters**

**Wohnort**

**Beschreibung**

**Familie und Freunde**

**Temporärer Wahnsinn**

**Verletzungen**

**Narben**

## Geschichte

## Einkommen und Ersparnisse

**Einkommen**

**Bargeld**

**Ersparnisse**

**Eigentum**

**Immobilien**

## Abenteuerausrüstung und Besitz

## Gelesene Mythos-Werke

## Magische Artefakte/bekannte Zauber

**Artefakte** **Zauber**

## Begegnungen mit Wesen des Mythos

© 2008 bei Pegasus Spiele GmbH unter Lizenz von Chaosium Inc. Diese Seite darf zum persönlichen Gebrauch fotokopiert werden.

Pegasus Press

CHAOSIUM INC.