


KURZSCHÖCKER ABENTEUER



HORROR

KURZSCHÖCKER#07 WÄCHTER AUF VIER PFOTEN EIN ABENTEUER FÜR KATZULHU

TEXTE & ENTWICKLUNG: schreiberlingsegozine.blogspot.com
ROLAND TRIANKOWSKI

REDAKTION: Amel.tk
ANDREAS MELHORN

GRAFIK & LAYOUT: rollenspiel-almanach.de
DOMINIK DIESLIN

KORREKTURAT:
KERSTIN HOPPSTOCK

ILLUSTRATION: public-domain.zorger.com
DAVID GRAYSON

www.rollenspiel-almanach.de/kurzschocker

Wächter auf vier Pfoten

Der alte Kater Maunz, unangefochtener Chef des örtlichen Reviers, liegt im Sterben. Seit jeher bewacht er einen Übergang zum verwunschenen Wald der Traumlande (wie in Lovecrafts Geschichte „Die Traumsuche nach dem unbekannten Kadath“ beschrieben) und bewahrt sein Revier so vor Übergriffen der Zoogs. Bis vor kurzem hatte er Kontakt zu einem menschlichen Priester aus der Traumwelt namens Benes. Dieser hatte ihm damals bei der Versiegelung des Übergangs geholfen und will nun über eine Lösung für die Zeit nach Maunz' Tod nachdenken. Denn mit Maunz' Ende verschwindet auch die Versiegelung und den Zoogs wäre Tür und Tor in die wache Welt geöffnet. Doch Benes lässt sich seit einigen Tagen nicht mehr blicken. Jemand muss nach ihm suchen. Den testosterongeladenen Jungkatern, die sich schon jetzt auf die Nachfolgekämpfe vorbereiten, traut Maunz diese Aufgabe nicht zu. Und so beweist er seine schon immer vorhandene Spleenigkeit, indem er sich an völlig Fremde, nämlich die Spielercharaktere (SC) wendet und sie um Hilfe bittet.

Der diesseitige Übergang zu den Traumlanden befindet sich in einer zugewachsenen Ecke des Gartens, in die sich Maunz immer zum Schlafen zurückzieht.

Diese Ecke gilt bei allen Katzen als sein Heiligtum und wird nie unbefugt betreten. Hier steht ein etwa katzengroßer Findling, vor dem sich Maunz zusammenrollt und auch die SC auffordert einzuschlafen. Misslingt eine Probe auf Schlaf, müssen sie sich noch ein wenig austoben und z. B. um den Block rennen. Dies führt wahrscheinlich dazu, dass sie von einem der „Prinzenkater“ aufgegriffen und angemacht werden. Wer dann nicht kämpfen will, muss sich irgendwie anders aus der Situation herauswinden, möglichst ohne auf Maunz' Pläne aufmerksam zu machen. Dem Spielleiter steht es frei, weitere Gefahren (Hunde, kleine Mädchen etc.) hinzuzufügen.

Eine Traumprobe ist dank Maunz' Anwesenheit nicht erforderlich.

In den Traumlanden

Die SC „erwachen“ gemeinsam mit Maunz inmitten eines kleinen Kreises aus katzenkopfgroßen Steinen unter einem uralten knotigen Baum. Dies sei der traumseitige Übergang zwischen wacher und Traumwelt, erklärt Maunz. Hier muss er täglich einige Stunden liegen, um die Versiegelung aufrecht und so die Gefahren der Traumlande aus der wachen Welt herauszuhalten. Es ist früher Morgen. Die zwischen Büschen und Unterholz versteckte Stelle befindet sich in den Ausläufern des verwunschenen Waldes, buchstäblich nur einen Katzensprung von dessen Rand entfernt.

Maunz, der hier am Übergang warten muss, schickt die Charaktere zunächst zur alten Katze

Witti, einer guten Bekannten vom ihm, die sich lange nicht hat blicken lassen. Witti lebt in einem nahen Cottage, in dem einst auch der Priester Bene verkehrte. Sie könnte wissen, wo er jetzt steckt.

Das Cottage

Es handelt sich um ein eingeschossiges Häuschen, das von einem älteren Ehepaar und einem Dutzend Hofkatzen bewohnt wird. Es besteht aus nur zwei Räumen und ist von einem eingezäunten Nutzgarten samt Hühnerstall umgeben. Die beiden Bewohner halten sich fast den ganzen Tag über draußen auf; arbeiten im Garten und füttern die Hühner, sitzen abends im Wohn-/Küchenraum am Kamin und ziehen sich bald für die Nacht in den Schlafraum nebenan zurück. Die Katzen patrouillieren im Umkreis und bewachen das Grundstück aufmerksam.

Die alte Witti liegt indes am Kamin und empfängt nur selten den Bericht einer der Hofkatzen.

Die SC müssen um zu ihr zu kommen an den patrouillierenden Hofkatzen vorbei, indem sie sich durchschleichen oder mit den Wächterkatzen auseinandersetzen. Die Hofkatzen wissen nichts über Benes Verbleib.

Ein weiteres Hindernis stellen die beiden Menschen dar. Auch wenn die Stadt Ulthar, in der es bei strengster Strafe verboten ist einer Katze Schaden zuzufügen, nicht weit ist jagen sie fremde Viecher üblicherweise brutal fort. Die SC müssen sich also auch hier etwas einfallen lassen (niedlich sein, vorbeischleichen etc.).

Die Hofkatzen sind aus gutem Grund nervös: Eine Gruppe Zoogs aus einem nahe gelegenen Dorf droht, den Frieden zu brechen. Letzte Nacht hat es sogar schon erste Scharmützel gegeben. (Wie in „Die Traumsuche nach dem unbekannten Kadath“ zu lesen ist, haben die Katzen der Traumlande vor mehreren Katzensgenerationen den Zoogs des verwunschenen Waldes einen Diktatfrieden aufgezwungen.)

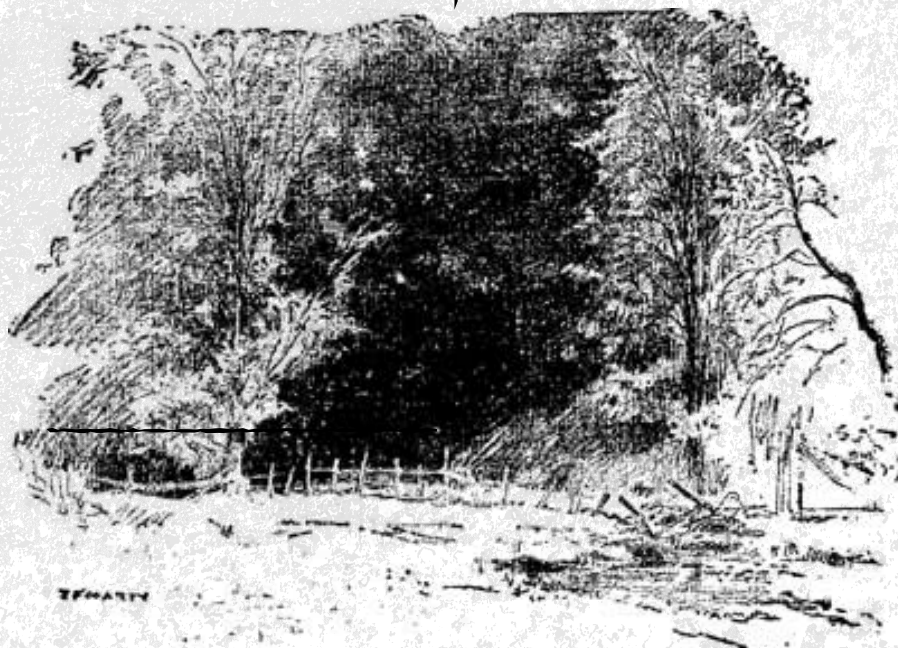
Mit Erwähnung Maunzens können die SC Witti davon überzeugen ihnen zu helfen - allerdings müssen sie ihr auch einen Gefallen tun. Der Priester, so erzählt die alte Katze, hat vor einiger Zeit eine Waldhütte bezogen. Sie verrät den SC den Standort dieser Hütte, wenn sie dafür das Zoog-Dorf auskundschaften, das in der Nähe liegt. Witti selbst macht sich zu Maunz auf, den sie um der alten Zeiten Willen noch einmal sehen möchte. Die anderen Hofkatzen bleiben, um das Cottage ggf. zu verteidigen.

Die Waldhütte

Der Pfad zur Hütte mag für Menschen schmal sein, für Katzen ist er aber breit genug, so dass zwei oder drei nebeneinander gehen können. Er liegt tiefer im Wald. Kurz vor der Lichtung, auf der die Hütte steht, lauert den SC eine etwa gleichstarke Gruppe Zoogs auf (Tierhaftigkeitsprobe!), an denen sie sich vorbeikämpfen müssen. Die Zoogs sind unorganisiert und wirken verwirrt, ihr Fell ist struppig und von Harz verklebt. Kletten hängen darin.

Die kleine Hütte mit nur einem Raum steht in der Mitte der kleinen Lichtung. Vereinzelt Zoogs treiben sich hier herum, lassen sich aber relativ leicht durch Fauchen oder beherzte Angriffe vertreiben.

Das Innere der Hütte ist verwüstet. Der Ofen ist kalt, die Asche über den Boden verstreut. Ein Tisch, ein Stuhl und ein Steh-Lesepult liegen umgestoßen auf dem Boden. Die Wandregale sind fast komplett ausgeräumt, Bücher, Schriftrollen, Schreibfedern, Tintenfüßler aber auch Essensreste, Einmachgläser, Flaschen und Essgeschirr - alles ist wild im Raum verstreut, teils zerfetzt, verschmutzt, zersprungen. Das zerwühlte Bett in der Ecke macht fast einen ordentlichsten Eindruck in dieser Hütte.



Nach intensiver Suche lassen sich in dem Chaos zahlreiche interessante Aufzeichnungen finden. Bedeutsam sind vor allem eine Umgebungskarte und eine Art Tagebuch. Die Karte ist recht genau. Auf ihr ist neben der Hütte, dem Cottage, dem Übergang zur wachen Welt und dem nächsten Zoog-Dorf auch ein Ort mitten im Wald eingezeichnet, der wie folgt beschriftet ist: „Bodenklappe zur Unterwelt - Vorsicht Ghosts!“

Das Tagebuch gehört Benes. Den aktuellsten Einträgen können die Katzen entnehmen, dass er befürchtet, die Zoogs könnten seine letzten Gespräche mit Maunz belauscht haben. Zuletzt heißt es, dass er sich in seiner Hütte verstärkt beobachtet und belagert fühlt. Dann brechen die Aufzeichnungen ab.

Ältere Einträge befassen sich mit der zunehmenden Verwahrlosung der im Umkreis lebenden Zoogs. Benes nimmt darin an, dass sie eine Reaktion auf den jahrelangen Zwangsfrieden mit den Katzen sein könnte.

Die Ermittlungsarbeiten werden regelmäßig von wiederkehrenden Zoogs gestört (maximal in Zweiergruppen - offensichtlich sind sie zu einem organisierten Angriff nicht willens oder nicht in der Lage). Auf Versuche, sie zu befragen, reagieren sie nur mit Fauchen, Flüchen und Angriffen.

Das Zoog-Dorf

Selbstverständlich stecken die Zoogs hinter dem Verschwinden des Priesters. Mittels der Aufzeichnungen und der Beschreibung Wittis lässt sich ihr Dorf leicht finden

Der Weg dorthin ist ein für Katzen leicht erkennbarer verwinklelter Pfad, der immer tiefer in den dunklen Wald hineinführt (Tierhaftigkeitsprobe!). Zoogs patrouillieren auf dem Weg und die SC müssen sich so bald ins Unterholz schlagen, wenn sie nicht gegen eine Übermacht kämpfen wollen. Bei Ankunft im Dorf ist bereits die Nacht hereingebrochen.

Das kleine Dorf besteht aus ca. einem Dutzend Behausungen und wirkt vernachlässigt. Die Baumhöhlen und Wohnhügel wurden offenbar lange nicht mehr instand gesetzt; der Boden ist mit Essenresten und Unrat übersät.

Die vielleicht 50 Zoogs lungern unmotiviert im Dorf herum. Eine kleine Gruppe aus neun Zoogs bestehend, hat sich jedoch lauthals plappernd in der Dorfmitte versammelt. Sie bedrängen einen Menschen, der schwankend in ihrer Mitte hockt. Die kleinen Wesen klettern auf ihm herum, knuffen und zwicken ihn. Seine seltenen unbeholfenen Versuche aufzustehen, vereiteln sie ohne große Mühe. Die ganze Zeit über plappern sie auf ihn ein. Hin und wieder flößt ihm einer der Zoogs eine Flüssigkeit aus einer hölzernen Flasche ein- vermutlich Traumwein, wie etwas Traumwissen verrät. Diese lassen Sie auch untereinander kreisen.

Der Mensch ist der Priester Benes, wie die Charaktere aus den Beschreibungen von Maunz und Wittl leicht erraten können. Es gilt nun, den (mit Mondwein abgefüllten) Priester zu befreien und etwas über die Pläne der Zoogs herauszubekommen.

Die neun Zoogs scheinen die einzigen ernsthaften Gegner darzustellen, dennoch empfiehlt es sich, vorsichtig vorzugehen. Bei einem plumpen Sturmangriff warnen die restlichen Dorfbewohner ihre Chefs durch lautes Schreien und drängen sich zwischen die SC und die Neunergruppe. Auch wenn sie nicht ernsthaft kämpfen, so stehen sie zumindest im Weg. In einem solchen Fall versucht die Neunergruppe Benes durch Schreien und Haareziehen in die Richtung der in der Karte eingezeichneten Bodenklappe zu drängen.

Werden sie eingeholt, stellen sich die Oberzoogs zum Kampf, was Benes ausnutzt um schwankend

in die Richtung seiner Hütte zu schlurven. Die anderen Zoogs behelligen ihn dabei nicht - außer dass sie eventuell im Weg stehen.

Gelingt es den SC nicht rechtzeitig die Neunergruppe zu stellen - oder verlieren sie gar ihre Spur - nötigen die Oberzoogs den unzurechnungsfähigen Priester die Klappe zu öffnen. Sobald sie offen ist, machen sich alle Neune aus dem Staub. Nur wenige Augenblicke später kriecht ein Ghost aus der Klappe hervor (Tierhaftigkeitstest!). Kurz vor Tagesanbruch wird sich der Ghost wieder in sein unterirdisches Reich zurückziehen und Benes kann die Klappe wieder schließen, was allerdings einer Aufforderung bedarf.

Wieder nüchtern berichtet Benes über die Pläne der Zoogs, soweit er sie mitbekommen hat. Wegen des Diktatfriedens der Katzen wollten die Zoogs ihre Aktivitäten wieder auf die wache Welt ausdehnen. Ihr Plan war den Priester solange festzuhalten, bis Maunz stirbt und so der Übergang zur wachen Welt wieder frei wird.

Schließlich präsentiert Benes seine Lösung für Maunz' Problem. Der Priester muss im Moment seines Todes ein Ritual durchführen, das dafür sorgt, dass der Geist des Katers im Übergang verankert und er so zu seinem ewigen Wächter wird.

Offene Punkte

Das Abenteuer endet hier. Will der Spielleiter anknüpfen oder „Wächter auf vier Pfoten“ sogar als ersten Teil einer Kampagne verwenden, könnte er z. B. der Frage nachgehen, wie die Zoogs derartig verwahrlosten konnten. Waren nur die Zoogs im Dorf betroffen, oder alle im Wald? Steckt eventuell etwas anderes dahinter? Die Nachfolgekämpfe in Maunz' Revier sind ein weiterer spannender Handlungsstrang für kommende Abenteuer.

Potentielle Gegner

Die Geschicklichkeit wird laut Cthuloide Welten mit 2W6+24 ermittelt, im Artikel Cuthulu in der Worlds of Cthulu #4 mit 2W6+14. Letztere Berechnung gefällt uns besser und wird im Folgenden benutzt.

Den Ausweichen Wert errechnen wir abweichend von beiden Regelwerken aus GEx2, denn wir denken, dass er an Kämpfen mit anderen Katzen gemessen werden sollte; außerdem könnten sich sonst Ausweichen-Werte von 100 % und mehr ergeben, was wir für ungünstig halten. Wenn die Größe der Katze ins Spiel kommt, z.B. wenn ein Mensch etwas nach ihr wirft, sollte der Spielleiter eine leichte Ausweichenprobe würfeln lassen, was wieder dem ursprünglichen Wert von GEx4 entspricht.

Prinzenkater

ST 3 KO 12 GR 1 IN 8 MA 8 GE 24

Trefferpunkte: 6 Bewegung: 12

Verbliebene Katzenleben: 8

Schadensbonus: -1W4

Angriff:

Kratzen 50 %, Schaden 1W3+Sb, 2 Angriffe/Runde;

Beißen 50 %, Schaden 1W4+Sb;

Hinterbeine 80 % Schaden 1W6+Sb,

2 Angriffe/Runde;

Ringen 50 %, Schaden spezial

Fertigkeiten: Ausweichen 48 %, Fauchen 50 %,

Gewandtheit 48 %, Horchen 40 %, Rang 16

%, Schleichen 50 %, Tarnen 25 %,

Verborgenes erkennen 25 %, Wittern 50 %

Cottagekatze

Die Cottagekatzen haben der Einfachheit halber alle die gleichen Werte.

ST 2 KO 7 GR 1 IN 12 MA 14 GE 22

Trefferpunkte: 4 Bewegung: 12

Verbliebene Katzenleben: 8

Schadensbonus: -1W4

Angriff:

Kratzen 40 %, Schaden 1W3+Sb, 2 Angriffe/Runde;

Beißen 30 %, Schaden 1W4+Sb;

Hinterbeine 80 % Schaden 1W6+Sb,

2 Angriffe/Runde;

Ringen 25 %, Schaden spezial

Fertigkeiten: Ausweichen 44 %, Fauchen 60 %,

Gewandtheit 44 %, Horchen 50 %, Rang 6 %,

Schleichen 75 %, Tarnen 50 %,

Verborgenes erkennen 50 %, Wittern 75 %

Zoog

Die in diesem Abenteuer vorkommenden Zoogs haben alle die gleichen Werte. Der Spielleiter kann sie variieren, wenn er dies wünscht. Da die Spieler aber im Normalfall den Unterschied gar nicht bemerken, wird davon abgeraten.

ST 4 KO 7 GR 2 IN 13 MA 11 GE 20

Trefferpunkte: 5 Bewegung: 8

Schadensbonus: -1W6

Angriff:

Biss 30 %, Schaden 1W4+Sb;

Messer 25 %, Schaden 1W6+Sb;

Wurfpfeil 20 %, Schaden 1W6+1/2 Sb

Fertigkeiten: Ausweichen 50 %, Klettern 60 %,

Schleichen 70 %, Spuren lesen 50 %,

Traumkunde 75 %, Verstecken 70 %

Stabilitätsverlust: 0/1W3

Ghost

ST 25 KO 14 GR 23 IN 6 MA 14 GE 11

Trefferpunkte: 20 Bewegung: 10

Schadensbonus: +2W6

Angriff: Biss 40 %, Schaden 1W10;

Tritt 25 %, Schaden 1W6+Sb

(ein Ghost kann in einer Runde ein Mal

zutreten und ein Mal beißen)

Fertigkeiten: Schleichen 70 %

