

# Unaussprechliche Kulte

## Ein Urban Horror Rollenspiel von Nosolorol aus Spanien

*„Betrachte den Cthulhu-Mythos aus einer völlig neuen Perspektive. Nutze die Kräfte des Mythos für deine eigenen Zwecke, ohne dabei in eine Spirale aus Wahnsinn und Zerstörung zu geraten. Du bist nun ein Teil der Unaussprechlichen Kulte!“*

## Ein kurzer Überblick, welcher dem erfahrenen Spieler leicht die Besonderheiten dieses Spielsystems zu zeigen vermag

In den Erzählungen des Cthulhu-Mythos erleben die Hauptfiguren für gewöhnlich Dinge, bei denen sie die Grenzen der menschlichen Vorstellungskraft hinter sich lassen und so den Verstand verlieren. Darüber hinaus treten verschiedene Kreaturen von schrecklicher Gestalt und unergründlicher Natur auf, sei es, um die armen Ermittler zu verschlingen oder um ihnen ein noch schlimmeres Los zu bescheren.

Die Kultisten arbeiten mit diesen verborgenen Mächten zusammen; bewusst oder unbewusst, aber immer aus eigenen Beweggründen: Macht, Wissen, Reichtum, Unsterblichkeit, Neugier, Wahnsinn. Und normalerweise ist das einzige menschliche Leben, das sie nicht geringschätzen, das eigene, denn sie wissen, welchen geringen Wert es in der kosmischen Ordnung der Dinge hat. Wenn man es mit Wesen zu tun hat, die Äonen kommen und gehen gesehen haben, die an völlig entrückten Orten leben, hat das menschliche Leben den gleichen Wert wie das eines Insekts. Was ist schon das menschliche Leben im Vergleich zur Möglichkeit, die Traumlande zu bereisen und ihre Geheimnisse zu ergünden? Was bedeutet schon die Moral, die Ehre und die Liebe angesichts der Macht der Großen Alten oder der Äußeren Götter? Welchen Wert hat schon unser Verstand, wenn er nur ein Hindernis ist, das uns davon abhält, die hochgradig fortgeschrittene Mi-Go-Technologie zu verstehen?

Diese Menschen finden sich für gewöhnlich in Gruppen zusammen, die wir „Kulte“ nennen. Diese Kulte haben zwar die unterschiedlichsten Motive und Ziele, aber eine Gemeinsamkeit: Sie sind dazu bereit, alle ihnen zur Verfügung stehende Macht zur Erreichung ihrer Ziele einzusetzen. Für sie rechtfertigt das Ziel die Mittel. Und die Mittel sind oft ungeheuerlich.

In den Abenteuern cthulhoider Rollenspiele übernehmen oft Ermittler die Rolle der Protagonisten; normale Menschen also, die mit dem Grauen des Mythos in Berührung gekommen sind und nun gegen den kosmischen Schrecken und seine menschlichen Anhänger kämpfen. Diese Anhänger sind die Kultisten, wahnsinnige Kapuzenträger, die das Ende der Welt herbeiführen wollen. Aber muss das unbedingt so sein? Oder ist das nur die Sicht der Ermittler? Sind nicht vielleicht die Ermittler die Fanatiker, die danach trachten, dasjenige zu zerstören, was sie nicht verstehen, um eine Wirklichkeit zu leugnen, die sich einigen wenigen offenbart hat?

## Charaktererschaffung

### 1. Konzept

Wähle ein Konzept für deinen Charakter aus: ein Wort oder eine Phrase, die den Charakter auf den Punkt bringen.

- Böser Buchhändler
- Nachfahre einer Hexe von Salem

- Spielsüchtiger mit Schulden
- Gerechtigkeitsliebender
- Ökoterrorist
- Harmlose Antiquitätensammlerin

## 2. Attribute: 20 Punkte auf 4 Attribute verteilen

Jeder Charakter hat vier Attribute: zwei körperliche und zwei geistige: STÄRKE, REFLEXE, WILLE, INTELLEKT. Jedes Attribut kann einen Wert von 1 bis 10 haben, wobei 3 der Mittelwert eines Erwachsenen ist. Du darfst 20 Punkte auf diese vier Attribute nach Belieben verteilen und solltest für jedes Attribut passend zum jeweiligen Punktwert ein *Merkmal* wählen (eine Phrase oder ein Wort).

### STÄRKE

- Geht ins Fitnessstudio
- Kräftiger Körperbau
- Sehnig

### REFLEXE

- Flinke Finger
- Katzenschritt
- Dehnbar

### WILLE

- Unberechenbar
- Charismatisch
- Entschlossen

### INTELLEKT

- Sorgloser Blick
- Berechnend
- Impulsiv

## 3. Meilensteine: Vier aussuchen

Als Meilensteine dienen im Spiel Phrasen, die Schlüsselereignisse oder -erlebnisse seines bisherigen Lebenslaufs beschreiben.

- Kämpfte im zweiten Golfkrieg.
- Hat drei Weltreisen gemacht.
- Erbt von einem entfernten Onkel eine abgelegene Villa.
- Hat noch nie eines seiner Bilder verkaufen können.

## 4. Fertigkeiten: 40 Punkte verteilen

Sie stellen das dar, was dein Charakter im Laufe seines Lebens gelernt hat. Du kannst die Punkte auf so viele Fertigkeiten verteilen, wie du möchtest, sieben bis zwölf Fertigkeiten sind allerdings empfohlen

- Eine 2 bedeutet Grundkenntnisse.
- Eine 3 bedeutet, dass der Charakter sie schon ziemlich gut beherrscht, könnte es fast zum Beruf machen.
- Eine 4 ist der Durchschnittswert eines Profis.

Wir stellen acht Grundfertigkeiten vor, die jeder Charakter haben sollte. Jede dieser acht Fertigkeiten wird mit einem Symbol dargestellt. Die jeweiligen Spiele sollte diese Fertigkeiten individuell benennen. Sportlichkeit, Kampf, Interaktion, Wahrnehmung, Heimlichkeit, Bildung, Profession, Mythos, Arkane Fertigkeit.

Die Kampffertigkeit eines Charakters hört auf, schlicht „Kampf“ zu sein, und verwandelt sich in „Schmutzig kämpfen“, „Revolverheld“ oder „Mit den bloßen Händen töten“. Dass Fertigkeiten diese Konkretisierung erhalten, bedeutet nicht, dass sie nur noch entsprechend eingengt verwendet werden können. Alle genannten Beispiele sind Kampffertigkeiten und können eingesetzt werden, wann immer der Charakter sich schlägt, ob mit oder ohne Waffen, aber sobald er so kämpft, wie es die Konkretisierung beschreibt, kann er sie als Aspekt aktivieren und dass entsprechend einfließen lassen.

## 5. Zitat: Wähle ein Zitat

Wähle eine Phrase, die das Denken und Handeln deines Charakters beschreibt, die Art lapidarer Spruch, die dein Charakter in dramatischen Situationen sagt: „Wer wagt, gewinnt“, „Alles passiert genauso, wie ich es vorausgesehen habe.“

## 6. Drama: Beginne mit 5 Punkten

Die Eigenschaft Drama gibt dir ein Mittel zum Erhalt des Gleichgewichts in der Geschichte in die Hand.

Während des Spiels können Spieler Dramapunkte einsetzen, um Aspekte zu aktivieren oder ihre Aktivierung zu verhindern, wodurch sie Einfluss auf das Abenteuer nehmen – entweder indem sie ihre eigene Erfolgswahrscheinlichkeit erhöhen oder die anderer senken.

## 7. Weitere Werte berechnen

Alle Charaktere haben weitere Punktwerte für

- Konstitution
- Gesundheit
- Verteidigung
- Initiative
- Schadensbonus
- Entschlossenheit
- Stabilität
- Degeneration

## 8. Schwächen: Fange mit einer an

- Ehrenkodex: keine Frauen und Kinder
- Zur Fahndung ausgeschrieben
- Von einem Auftragskiller verfolgt

## Hitos-System

Das Hitos-System verwendet einen einzigen Mechanismus, um den Erfolg oder Misserfolg von Aktionen zu bestimmen. Um zu ermitteln, ob einem Charakter die Aktion, die er durchführen will, gelingt oder nicht, wird mit drei zehneitigen Würfeln (3W10) gewürfelt. Der Wurf liefert folglich auf jedem Würfel ein Ergebnis zwischen 1 und 10.

Der Würfel mit dem niedrigsten Ergebnis liefert den unteren Wert (U), der Würfel mit dem höchsten Ergebnis den oberen Wert (O), der Würfel mit dem dazwischenliegenden Ergebnis schließlich den mittleren Wert (M). Bei einem Wurfresultat von 3 | 6 | 7 wäre zum Beispiel U = 3, M = 6 und O = 7.

Um den Ausgang einer Aktion zu bestimmen, muss man den mittleren Wert nehmen und das anzuwendende Attribut und die anzuwendende Fertigkeit addieren. Dadurch erhält man das Ergebnis der Probe. Das Ergebnis vergleicht man mit einem Zielwert, den man vom Spielleiter erhält: die

Schwierigkeit. Wenn das Ergebnis der Probe größer oder gleich dem Zielwert ist, ist die Aktion gelungen; wenn es kleiner ist, ist sie hingegen misslungen.

### **Ergebnis der Probe (Wert M + Attribut + Fertigkeit) größer oder gleich Zielwert.**

---

Normalerweise kommt der Wert M zur Anwendung. Es gibt einige besondere Umstände, die dazu führen, dass wir die anderen Werte verwenden. In außergewöhnlichen Fällen dürfen sogar Wurfresultate addiert werden.

## **Aspekte**

Jeder Ausdruck, der einen Charakter beschreibt, ist ein Aspekt, vom Konzept bis zu den Schwächen. Die Aspekte verleihen den Charakteren Tiefe und hauchen ihnen Leben ein, so wie auch den Orten, Situationen oder jedem anderen Element der Geschichte. Während des Spiels werden die Aspekte der Charaktere zum Teil der Geschichte und verändern sie und beeinflussen die Erfolgsaussichten in bestimmten Situationen. Auch wenn die Aspekte eines Charakters natürlich immer zu seiner Beschreibung zur Verfügung stehen und uns helfen, ihn besser zu verstehen, sind sie regeltechnisch nur dann von Belang, wenn sie aktiviert werden. Das geschieht u.a. mit Dramapunkten in passenden Situationen.

## **Aktionen und Kampf**

Der Kampf ist rundenbasiert. Die Kampfrunde dauert zwischen fünf und zehn Sekunden. Bei einem regulären Angriff handeln die Kampfteilnehmer in absteigender Reihenfolge ihrer Initiativwerte. In seinem Zug kann der Charakter eine Aktion ausführen, die eine einzelne Aktivität oder mehrere verbundene Aktivitäten darstellen.

Attacke wird wie eine gewöhnliche Aktion abgehandelt, mit REFLEXE plus -Fertigkeit, aber mit dem wichtigen Unterschied, dass die Schwierigkeit nicht vom Spielleiterentscheid, sondern vom anzugreifenden Gegner abhängt. Die Schwierigkeit ist nämlich Verteidigung seines Gegners.

## **Schaden im Kampf**

Der Schaden einer Attacke berechnet sich aus der Attackeprobe und erfordert daher keinen zusätzlichen Wurf. Der Schaden ist die Summe eines oder mehrerer Würfel der Attackeprobe, je nach Kategorie der verwendeten Waffe,

### **Schadensresistenz (SR)**

Kugelsichere Westen, einige magische Gegenstände und die harte Haut einiger Mythos-Wesen können den erlittenen Schaden verringern. Um diesen Umstand abzubilden, haben einige Gegenstände und Kreaturen die Eigenschaft Schadensresistenz (SR).

## **Gesundheitszustände**

Der Verlust von Punkten in Gesundheit schlägt sich im Gesundheitszustand eines Charakters nieder. Ein schlechter Gesundheitszustand zieht seinerseits aufgrund von Schmerzen, Blutverlust und Verletzungen Mali nach sich.

GESUND, VERLETZT, KAMPFUNFÄHIG, TODGEWEIHT

## **Begegnung mit dem Grauen**

Im Folgenden werden mehrere typische Situationen beschrieben, die eine Probe auf Entschlossenheit unumgänglich machen.

- UNWOHLSEIN: Dies ist der niedrigste Grad des Grauens.
- SCHRECKEN: Dies ist immer noch ein eher niedriger Grad des Grauens und ist mehr mit übernatürlichen Dingen im Bereich des Wundersamen und Erwarteten verknüpft.
- ENTSETZEN: Dies ist der mittlere Grad des Grauens, das in Situationen greift, in denen sich das Übernatürliche auch als solches zu erkennen gibt.
- PANIK: Dieser Grad kommt bei unvorstellbaren und unvorhergesehenen übernatürlichen Erfahrungen zum Tragen.
- GRAUEN: Hierbei handelt es sich um den höchsten Grad des Grauens.

## Geisteszustände

Ein Charakter, der noch alle Punkte in Stabilität hat, ist komplett GEFASST. Je mehr sich jedoch der Wahnsinn im Geiste eines Charakters einnistet, desto mehr verliert dieser den Bezug zur Realität und verhält sich zunehmend verrückt. Aus Sicht der Regeln gibt es vier:

- GEFASST: Der Charakter hat weniger Punkte in Stabilität verloren als sein Entschlossenheitswert. Er ist psychisch gesund und sein Verstand funktioniert einwandfrei.
- VERSTÖRT: Der Charakter hat mehr Punkte in Stabilität verloren als er in Entschlossenheit hat. Er ist nervös.
- UMNACHTET: Der Charakter hat mehr als doppelt so viele Punkte in Stabilität verloren, wie er in Entschlossenheit hat. Sein Geist ist von den Erlebnissen arg mitgenommen.
- WAHNSINNIC: Ein Charakter, der alle seine Punkte in Stabilität eingebüßt hat, gilt als wahnsinnig und erleidet einen Nervenzusammenbruch.

## Der Mythos

In diesem Kapitel stellen wir den für das Verständnis des Cthulhu-Mythos nötigen Rahmen vor; einen Rahmen, der einerseits Lovecrafts Werk gegenüber treu ist, aber gleichzeitig eine Weiterentwicklung darstellt, um den Mythos in die Gegenwart zu transportieren:

Die Äußeren Götter und die Großen Alten und Andere Kreaturen werden vorgestellt. Beispiel:

Nyarlathep ist der am häufigsten angebetete Äußere Gott auf der Erde. Auf die eine oder andere Art gehört dieser Gott zu den am weitesten verbreiteten und außerdem zu den wenigen, die an den Menschen interessiert scheinen. Auch ist gewiss, dass dieses Interesse vielfach schlicht um der Zerstreuung willen besteht. Es ist nichts Außergewöhnliches, wenn diejenigen Charaktere, die zu seinen Anhängern werden, ihm in einer seiner vielen Gestalten begegnen, wobei sich darunter auch bisher unbekannte befinden und diese auch von Begegnung zu Begegnung wechseln können. Ebenso wenig sollte es überraschen, wenn die Charaktere als Belohnung für ausgeführte Aufträge besondere Macht erhalten.

## Investigatoren und Kultisten – Zwei Seiten derselben Medaille

Gewöhnliche Personen, die sich dem Mythos nähern, enden in der Regel tot oder wahnsinnig, oft noch bevor sie überhaupt erfahren, mit was sie es eigentlich zu tun haben.

Trotzdem gibt es einen kleinen Prozentsatz von Menschen, die mit dem Mythos zu tun haben und doch nicht auf diese Weise enden. Von diesen entwickeln sich einige zu Personen, welche sich diesen Mächten entgegenstellen und andere in solche, welche diese verteidigen und aus ihnen ihren Nutzen ziehen. Welchen Pfad ein Charakter nach seiner ersten Begegnung einschlägt, entscheidet letztendlich darüber, ob er (um die Terminologie eines anderen Mythos-Spiels zu verwenden) zu einem Investigator wird, einem anonymen Helden, der die Menschheit verteidigt, oder ob er sein erlangtes magisches und ohne Zweifel sehr gefährliches Wissen einsetzt, um damit andere Ziele zu erreichen. Im letzteren Fall wird der Charakter sicherlich von vielen als „Kultist“ bezeichnet, auch wenn er in gewissen Kreisen als „Gläubiger“ gilt.

Diese beiden sehr unterschiedlichen Reaktionen auf ein und dieselbe Erfahrung führen dann zu der Art von Konfliktsituationen, welche Abenteuer in Gang bringen, wie sie im Zentrum zahlreicher Mythosgeschichten stehen. Wer sich jedoch ein wenig mit der in *Unaussprechliche Kulte* dargestellten Welt beschäftigt, der wird schnell feststellen, dass die Investigatoren nicht die gefährlichsten Gegner sind, mit denen es Kultisten zu tun haben. Sich dem Mythos auf diese Weise zu nähern und sich dessen Kräfte zu eigen zu machen, birgt ebenfalls Risiken, welche ungleich zahlreicher und gefährlicher sind.

## Der Kult in der Kampagne

Ein Kult ist nichts weiter als eine Gruppe von Menschen, dessen Mitglieder schon einmal direkten Kontakt mit dem Mythos hatten. Dieser Kontakt formt einige Teile des Kultes oder ist vielleicht sogar dessen einziger Daseinsgrund.

Ein Kult ist mehr als nur eine weitere Gruppe von religiösen Fanatikern, die sich seltsame Kutten anziehen, die Ritualdolche aus der Schublade holen und versuchen, Jungfrauen auf blasphemischen Altären zu Ehren von uralten, dunklen Gottheiten zu opfern. Solche Gruppen gibt es, aber sie sind in der Minderheit. Die Mehrzahl der Kulte besteht aus Personen, die einst normale Menschen waren und es auch hätten bleiben können, wenn ihr Leben anders verlaufen wäre. Trotzdem haben sie sich wahrscheinlich ihre Persönlichkeit, ihre Ziele, ihre Vergangenheit und ihre Wünsche und Träume erhalten. Und sicherlich hat fast keiner von ihnen „Kultist“ zu seinem Vollzeitberuf gemacht. Sie müssen schließlich irgendwie ihren Lebensunterhalt bestreiten und, auf die eine oder andere Weise, mit dem Rest der Gesellschaft (oder zumindest mit den anderen Kultmitgliedern) interagieren.

Auch Kulte haben Eigenschaften. Die Kulteigenschaften können zusammen mit den Charakterfertigkeiten verwendet werden, wenn die Situation es zulässt.

## Magie

Magie und das Übernatürliche spielen in *Unaussprechliche Kulte* eine besondere Rolle. In diesem Kapitel beschäftigen wir uns daher mit den unterschiedlichen Erscheinungsformen der Mächte des Mythos. Die in diesem Kapitel vorgestellten Zauber und Kräfte sollten für den Spielleiter und die Spieler als Inspiration dienen, diese jedoch keinesfalls davon abhalten, für ihr Spiel ihre eigenen okkulten Fertigkeiten zu erfinden. Die Magie in diesem System sollte die Kreativität fördern, und nicht als Katalog verstanden werden, der das gesamte Angebot darstellt.

Alle magischen Fertigkeiten können, unabhängig davon, ob sie nur geringe Macht besitzen oder von unbestritten größerem Einfluss sind, in unterschiedlicher Weise eingesetzt werden. Die Wirkung einer Magiefertigkeit hängt von ihrem Meilenstein ab und vom Grad der Macht, unter dem sie zum Einsatz kommt („minder“, „höher“ oder „bedeutend“). Immer wenn ein Charakter eine Magiefertigkeit verwenden möchte, entscheidet der Spielleiter darüber, ob es sich dabei um einen minderen, höheren oder bedeutenden Einsatz handelt. Abhängig vom Grad des Einsatzes kann eine Magiefertigkeit auch für Zwecke verwendet werden, für welches sie ursprünglich nicht gedacht war.

Ein **höherer Einsatz** umfasst eine eindeutig übernatürliche Beeinflussung der Wirklichkeit. Um eine Fertigkeit auf diesem Grad einzusetzen, muss der Charakter eine Probe einer mittleren Schwierigkeit schaffen und verliert dabei **M** Stabilitätspunkte, welche durch den Einsatz eines Aspektes auf 2 Punkte gesenkt werden können (der Stabilitätsverlust wird wie üblich durch den Degenerationswert des Charakters reduziert). Wer Zeuge einer Anwendung dieses Grades wird, muss eine Entschlossenheitsprobe gegen Schwierigkeit 12 schaffen, oder er verliert **U** Stabilitätspunkte. Sollte die Probe gelingen, verliert der Zeuge nur einen Stabilitätspunkt.

### **Rotes Zeichen von Shudde M'ell**

Diese Fertigkeit verleiht dem Charakter die Fähigkeit, Personen in Sichtweite nach Belieben Schaden zuzufügen. Diese Kraft funktioniert über das Schmerzempfinden des Ziels, und fügt ihm solche Schmerzen zu, dass es tatsächliche Auswirkungen auf dessen Körper hat. Aus diesem Grund wirkt diese Kraft nur auf Lebewesen, welche auch Schmerz empfinden können.

### **Teufelsmelodie**

Diese Fertigkeit erlaubt es dem Anwender eine entnervende und beängstigende Tonfolge erklingen zu lassen, sei es durch blasphemische Gesänge aus seiner eigenen Kehle oder mithilfe eines verfluchten Instruments. Diese Töne sorgen dafür, dass jeder in Hörweite in einen ekstatischen Zustand verfällt, in dem er – wie in einem Albtraum – keine Kontrolle über seine Handlungen hat. Dieser Verlust der Selbstbestimmung kann das Opfer in den Wahnsinn treiben.

### **Zeichen von Koth**

Dieses mit der Hand in die Luft gezeichnete Zeichen erlaubt es allein durch den Willen des Anwenders, eine bestimmte Tür oder einen Durchgang zu verschließen. Dies funktioniert auch bei magischen Portalen, um bestimmten Personen oder Kreaturen den Zutritt zu verweigern und sogar um Mythoskreaturen zu verbannen.

## **Jenseitige Mächte**

Neben den durch die Magiefertigkeit abgebildeten Fähigkeiten gibt es auch mächtigere Kräfte: Kräfte, die es dem Anwender erlauben, Götter oder Ältere Wesen zu beschwören und diese zu verbannen, den Toten neues Leben zu verleihen, tausende Jahre in die Vergangenheit oder Zukunft zu reisen oder andere Dimensionen zu besuchen, umfassende Zerstörung hervorzurufen, Personen komplett auszulöschen, neue Lebewesen zu erschaffen, schreckliche Flüche auszustoßen, Vertraute zu binden, magische Gegenstände herzustellen usw.

## **Objekte der Macht**

Objekte wie Talismane, außerirdische Artefakte, Medaillons, Armreifen, Waffen oder sogar Bücher können ihre eigenen Kräfte besitzen, welche durch entsprechende Magiefertigkeiten dargestellt werden. Jedes Objekt mit Kräften hat einen eigenen Namen, mindestens eine Magiefertigkeit, sowie ein oder zwei Aspekte, welche es charakterisieren.

## **Grimoires**

Vor Jahrhunderten konnten Mystiker ihre Erkenntnisse über das Okkulte, welche sie häufig durch unzählige persönliche Opfer erlangt hatten, in der Regel auf Kosten ihrer geistigen Gesundheit und letztendlich ihres Lebens, nur in handgeschriebenen Manuskripten festhalten, einzigartigen Texten, welchen sie ihre schrecklichsten Geheimnisse und diejenigen Weisheiten anvertrauten, nach denen sie so fieberhaft gesucht hatten. Nur selten wurden Kopien dieser Werke angefertigt, weshalb nicht viele von ihnen bis in die Gegenwart überdauert haben, sei es nun als Original oder als später angefertigte Kopie.