

Weihnachtswunden

Ein festlicher Kurzschocker für Cthulhu Niemandsland
von Stefan Droste

„Humanitas et Scientia - Soter Mundi“ (Losung der Janusgesellschaft)

Es ist Weihnachten 1914. In den Schützengräben der verregneten Westfront frieren die Soldaten während des ersten Kriegswinters. Viele hatten erwartet, der Feldzug sei zum Fest bereits wieder vorbei, doch die Kämpfe sind festgefahren und ein Ende der blutigen Kämpfe sind nicht in Sicht. Hunderttausende sind bereits gefallen, die hastig angelegten Schützengräben bieten noch kaum Schutz. Jeder sehnt sich nach zu Hause.

Dann geschieht das Unvorstellbare: Die Waffen schweigen – stattdessen erklingen Weihnachtslieder aus den Stellungen!

Kerzen werden auf die Grabenwände gestellt, Pakete aus der Heimat ausgepackt. Schließlich klettern einige Mutige hervor, durchquerten die Todeszone und gingen auf die Gräben der Feinde zu. Doch statt Handgranaten zu werfen, riefen sie „Frohe Weihnachten!“ oder „Merry Christmas!“ Deutsche und Briten, die Stunden zuvor noch aufeinander

geschossen hatten, trafen sich im Niemandsland, reichten sich die Hände und tauschten kleine Geschenke aus. Die Soldaten beider Seiten feierten gemeinsam Weihnachten.



EINSTIEG

Während dieses historischen und einzigartigen Ereignisses treffen einige Soldaten zusammen, die einen besonderen Auftrag zu erledigen haben, während ihre Kameraden den kurzen Moment des Friedens genießen. Denn über die Fronten hinweg verbindet die Männer ein gemeinsamer Hintergrund aus der Zeit vor dem Krieg: Sie sind alle *Janobiten*, also Mitglieder der international agierenden Janus-Gesellschaft, einer Gemeinschaft von Gleichgesinnten, die das Interesse an dem Übernatürlichen verbindet. Nun aber beginnt der Krieg, einen Keil zwischen die einstigen Brüder und Schwestern der Gesellschaft in den verfeindeten Nationen zu treiben.

Im Anhang finden sich sechs einfache Charaktere für dieses Abenteuer. Es ist nicht notwendig, dass alle Rolle besetzt werden. Wünschenswert wäre aber, wenn mindestens ein Charakter aus jedem der beiden

Lager dabei wäre, um dem Sinn des Ereignisses gerecht zu werden.

Der Auftrag: Die Janobiten wurden im Geheimen von ihren jeweiligen Fakultäten – den Hauptquartieren der Janus-Gesellschaft – kontaktiert und mit einer wichtigen Aufgabe betraut: Der Landsitz eines alten und angesehenen Ordensbruders wurde von den Frontlinien eingeschlossen und seitdem ist kein Lebenszeichen mehr von ihm nach außen gedrungen. Die Janobiten sollen ihn, oder doch zumindest seine unersetzbaren Bücher retten – die weihnachtliche Waffenruhe ist dazu ihre wohl einzige Chance.

KAPITEL 1: FROHES FEST

Die Charaktere kommen zusammen und müssen eine Gruppe bilden

Die von Granattrichtern zerfurchte Front ist nicht wiederzuerkennen: Im Niemandsland wurde ein struppiger Weihnachtsbaum aufgestellt, daneben stehen deutsche und britische Soldaten friedlich vereint. Zwar wird genau darauf geachtet, dass sich niemand in den falschen Graben davonschleicht, aber ansonsten ist die Stimmung gelöst. Bier, Tabak und Schokolade werden ausgetauscht, man singt Weihnachtslieder, sogar ein improvisierter, zweisprachiger Gottesdienst wird abgehalten. Irgendwer bringt auf einmal einen Fußball nach vorn

und es entbrennt das vermutlich einzige „Länderspiel“ Deutschland gegen England während des Krieges.

Irgendwann während diesem Trubel sollten sich die Charaktere davonmachen: Ihr Ziel liegt genau nördlich, immer durch das Niemandsland zwischen den beiden Grabenlinien. Trotz der weihnachtlichen Stimmung sollten die Charaktere ihre Waffen mitnehmen – man weiß nie, was einen unterwegs erwartet. Sobald sich die Janobiten aber aus dem Kreise ihrer jeweiligen Kameraden davongeschlichen haben, machen sie eine Entdeckung: Auch Soldaten

der anderen Partei scheinen dieselbe Idee gehabt zu haben!

Dabei handelt es sich natürlich um die anderen Spielercharaktere: In den Wirren des Krieges hat die Kommunikation zwischen den Janobiten-Fakultäten in London und Berlin nicht funktioniert, so dass von beiden Seiten Ordensbrüder instruiert wurden, ohne

dass diese wissen, dass die andere Seite dieselben Pläne hat. Für die Charaktere bedeutet das, dass sie zum „Warmspielen“ zunächst einmal eine Kennenlernphase meistern müssen, vermutlich irgendwo zwischen Misstrauen und Verbrüderung. Im Idealfall aber sollte die Gruppe sich zusammenraufen und gemeinsam auf ihre geheime Mission aufbrechen.

KAPITEL 2: ZWISCHEN DEN FRONTEN

Die Charaktere müssen zusammenarbeiten um sich durch das Niemandsland zu bewegen

Nach einem Stück Weg durch das schlammige, menschenverlassene Gebiet erreichen die Charaktere einen anderen Frontabschnitt, an dem die Nächstenliebe nicht so ausgeprägt ist: Hier herrscht zwar Stille, aber beide Seiten liegen auch heute wachsam in ihren Gräben und belauern einander. Ein *Ideenwurf* freicht aus, um diese neue Art der Bedrohung zu erkennen. Um sich unentdeckt durch diesen Abschnitt zu bewegen ist von jedem Charakter ein *leichter Wurf* auf *Verbergen* (am Tag) oder *Schleichen* (bei Nacht) gelingen.

Währenddessen aber tritt eine Komplikation auf: Ein schwer verwundeter Franzose liegt im Niemandsland und ruft verzweifelt um Hilfe. Werden die Charaktere helfen? Wenn ja genügt ein Wurf auf *Erste Hilfe*, um sein Leben vorerst zu retten, allerdings muss jeder Helfer einen weiteren Wurf auf *Verbergen* oder *Schleichen* ablegen, diesmal aber nicht erleichtert. Ignorieren die Charaktere den Verwundeten, müssen keine weiteren Würfe abgelegt werden, allerdings hallen seine Schreie noch lange in ihren Ohren

(0/1 STA).

Sollte während dieser Szene einer der Würfe misslingen, werden die Charaktere entdeckt und aus einem der Gräben (1W6, 1-3 = Franzosen, 4-6 = Deutsche) werden sie aufgefordert, mit erhobenen Händen hervorzukommen. Eine Patrouille wird ihnen entgegenkommen um diese Unbekannten vor ihrer Front zu stellen. Wie die Charaktere darauf reagieren liegt ganz bei den Spielern – es sollte nur klar sein, dass sich die Janobiten keine Verzögerungen leisten können. Die anderen Soldaten haben je 12 TP und Gewehr 60%, Schaden 2W6+3.

Die Optionen beschränken sich auf Fliehen (*Ausweichen, Klettern, Springen* o.ä.), Herausreden (*Ansehen, Überreden, Überzeugen* o.ä.) oder im Ernstfall sogar Kämpfen (*Gewehr, Faustfeuerwaffe, Werfen* o.ä.). Besondere Brisanz erhalten Konfrontationen durch die gemischte Zusammensetzung der Gruppe aus Soldaten beider Parteien.

KAPITEL 3: DIE HUNDE DES KRIEGES

Die Charaktere stoßen auf Monster und werden durch ein gefährliches Labyrinth gejagt

Als die Charaktere sich allmählich ihrem Ziel nähern (aus dramaturgischen Gründen sollte es ab nun Nacht sein), erhalten sie Hilfe: Jemand – zweifellos der gesuchte Janobit – feuert im Niemandsland in Abständen von 20 Minuten Leuchtraketen in den Himmel, die langsam zu Boden fallen und so den Weg weisen. Die Charaktere müssen nun nur noch diesen künstlichen Sternen folgen.

Dies gestaltet sich allerdings schwierig. Zwischen ihnen und ihrem Ziel liegt ein Labyrinth aus verlassenen Schützengräben, Stacheldraht und Granattrichtern, durch das sie sich hindurch schlagen müssen. Mindestens einem aus der Gruppe muss dazu ein Wurf auf *Orientierung* gelingen. Und als ob das

nicht genug wäre, werden die Charaktere nun auch noch gejagt: Eine Meute monströser Hunde (Diener des *Bildnisses des Hasses*, s. Kapitel 4) taucht wie aus dem Nichts auf und hetzt hinter den Soldaten her. Diese können entweder stehen bleiben und kämpfen oder aber versuchen, die Hunde im Labyrinth abzuhängen. Für letzteres wäre jeweils ein Wurf auf *Springen* oder *Klettern* vonnöten – zwei Würfe, wenn der Orientierungswurf zuvor misslungen ist. Jeder Charakter wird von 1W2 Hunden verfolgt, kann er sie nicht abschütteln, muss er kämpfen.

Ein Hund hat 9 TP und Biss 50%, Schaden 1W6. Sein Anblick kostet 0/1W6 Punkte geistige Stabilität.

KAPITEL 4: BESCHERUNG

Die Charaktere erreichen ihr Ziel, an dem der Mythos sich bereits eingenistet hat

So oder so, als die Charaktere schließlich das Anwesen des alten Janobiten erreichen, verglüht am Himmel grade die letzte Leuchtkugel. Das Haus liegt vergleichsweise unversehrt da, nur ein Granaten-Blindgänger scheint durch das Dach gebrochen zu sein. Mit einer Petroleumlaterne in der Hand begrüßt der alte Janobit die sonderbaren Gäste; er ist heilfroh die Charaktere zu treffen. Der Mann wirkt übernächtigt und entkräftet und scheint unter großem Stress zu stehen. Er drängt auch sofort darauf, den

Soldaten den Grund für seine Sorgen zu zeigen. Dazu führt er sie in das Haus, wo der verirrte Einschlag das Dach abgedeckt hat. Doch da, wo die Granate sein sollte, ragt ein fast vier Meter hohes Monument des Grauens aus dem Boden: Das *Bildnis des Hasses* (s. *Malleus Monstrorum*).

Das kegelförmige Gebilde besteht offenbar aus sich windenden Leichen und ist mit einer bernsteinartigen Schale bedeckt. Es ähnelt auf verstörende Weise

einem blasphemischen Weihnachtsbaum, nur dass anstatt eines Engels auf seiner Spitze ein Scheusal mit Fledermausflügeln hockt (1/1W6 STA).

Der alte Janobit erklärt, es sei am Tage der ersten Kampfhandlungen einfach aufgetaucht und würde seitdem sehr langsam aber unaufhörlich wachsen. In seinen Büchern hat er einige Informationen zu diesem Avatar gefunden, bisher aber keinen Weg, es aufzuhalten. Es hat den Anschein, als würde es seine Kraft aus den kollektiven Feindseligkeiten von Kriegsgegnern beziehen. Ein „totaler Krieg“, also einer in dem alle Soldaten beider Seiten nur noch unversöhnlichen Hass füreinander empfinden, würde dem Ding unbegrenzte Macht verleihen und die Welt in den Abgrund stürzen.

Sollten die Charaktere versuchen, das Bildnis mit Gewalt zu zerstören (etwa indem sie auf es schießen oder es in die Luft sprengen), lösen sie eine Katastrophe aus: In diesem Falle wächst das Monument in rasendem Tempo weiter, bis schließlich das geflügelte Monstrum hervorbricht und zum Nachthimmel emporsteigt, von wo aus nun wieder Geschützdonner zu hören ist – der Krieg wurde entfesselt und wird grausamer werden, als Menschen sich vorzustellen vermögen.

Die einzige Möglichkeit das Monument des Hasses wieder zu zerstören wäre, den Krieg zu beenden. Da dies aber wohl außerhalb der Möglichkeit den Charaktere liegt, können sie im besten Fall sein weiteres Heranwachsen verhindern. Der Schlüssel dazu liegt im Geist von Weihnachten: Dem Schenken.

Die Charaktere, als Vertreter beider Kriegsparteien, müssen gemeinsam Weihnachten feiern und sich untereinander beschenken, um ein Band dauerhafter Verbundenheit zu schaffen. Die

Geschenke dürfen dabei keinesfalls kriegerischer Natur sein (z.B. Waffen oder Munition), sondern sollten persönlich sein oder zumindest von Herzen kommen (Fotografien, Schmuckstücke, Tabak oder Alkohol). Die Spieler sind an dieser Stelle dazu angehalten, sich Gedanken über das zu machen, was ihre Charaktere bei sich haben - und auch, was diese Dinge für sie bedeuten.

Geschieht dieses „Weihnachtswunder“, verhärtet sich die Schale des Monuments, das sein Wachstum vorerst einstellt. Die Leichen in seinem Inneren hören auf sich zu winden und es kehrt ein kurzer Moment des Friedens ein. Solange die Charaktere an ihrer gegenseitigen Freundschaft über die Fronten hinweg festhalten können, wird das Bildnis des Hasses nicht seine volle Macht erlangen. Der Krieg wird dennoch furchtbar - doch durch die Janusgesellschaft und ihre Ideale von Menschlichkeit und Wissen bleibt auch ein Funken Hoffnung in der Welt.



ANHANG: SPIELERCHARAKTERE

Jeder Charakter hat kann die Werte 75, 75, 50, 50 und 50 frei auf die fünf für ihn vorgegebenen Fertigkeiten verteilen.

Sächsischer Infanterist (ST 13 KO 14 GR 12 GE 14 ER 10 IN 14 MA 13 BI 10)

Fertigkeiten: Gewehr, Klettern, Kriegshandwerk, Messer, Springen

Waffen: Bajonett, Schaden 1W4+2+Sb; Gewehr (Mauser Gew98), Schaden 2W6+4

Englischer Sanitäter (ST 10 KO 10 GR 11 GE 12 ER 13 IN 13 MA 15 BI 16)

Fertigkeiten: Ausweichen, Erste Hilfe, Faustfeuerwaffe, Überzeugen, Klettern

Waffen: Pistole (FN-Browning 1910), Schaden 1W8

Bayerischer Jäger (ST 11 KO 16 GR 13 GE 16 ER 10 IN 12 MA 11 BI 11)

Fertigkeiten: Gewehr, Klettern, Orientierung, Verborgenes erkennen, Verbergen

Waffen: Gewehr (Mauser Kar98), Schaden 2W6+4

Schottischer Grenadier (ST 17 KO 15 GR 16 GE 12 ER 10 IN 10 MA 12 BI 8)

Fertigkeiten: Ausweichen, Faustschlag, Gewehr, Springen, Werfen

Waffen: Gewehr (Enfield Mk I), Schaden 2W6+3; Handgranate (Mills Mk I), Schaden 4W6/4m

Englischer Unteroffizier (ST 14 KO 14 GR 14 GE 11 ER 9 IN 12 MA 14 BI 12)

Fertigkeiten: Ansehen, Faustfeuerwaffe, Kriegshandwerk, Orientierung, Überreden

Waffen: Revolver (Webley Mk VI), Schaden 1W10+1

Preußischer Offizier (ST 12 KO 14 GR 12 GE 12 ER 14 IN 12 MA 10 BI 14)

Fertigkeiten: Ansehen, Faustfeuerwaffe, Klettern, Springen, Überzeugen

Waffen: Pistole (Luger P08), Schaden 1W10