

# WENN DIE STERNE RICHTIG STEHEN

Eine cthuloide Kulisse für Fiasko von der Spielrunde „Chaotisch Neutral“

Arkham, die Stadt nördlich von Boston zwischen Innsmouth und Kingsport am Ufer des Miskatonic, blickt auf eine Jahrhundert alte und bewegte Geschichte zurück. An diesem Ort ist die Grenze zwischen dem, was die gemeine Gesellschaft für normal hält und dem, was weitaus obskurere und düstere Zirkel zu Tage gefördert haben, so schmal wie sonst kaum in Neuengland. Dicht beisammen liegt auch das Streben nach Wissen und Wahrheit auf der einen Seite sowie Macht und Einfluss auf der anderen. Seien es die Wissenschaftler an der Miskatonic Universität auf ihrer Suche nach dem Wesen der Dinge, die Journalisten

des Arkham Advertisers auf der Spur nach der nächsten großen Meldung, rücksichtslose Freigeister auf eigener Rechnung oder gar Anhänger geheimer Gesellschaften, deren blasphemische Rituale Unaussprechliches auf das Antlitz dieser Erde rufen würden. Neben diesem menschlichen Treiben lauert allerdings noch etwas anderes in den schwarzen Wäldern, auf den Riffen vor der Küste oder tief unten unter der Erde. Etwas, das bereits seit Äonen dort ist und nur auf das entscheidende Zeichen wartet:

*Wenn die Sterne richtig stehen!*

## BEZIEHUNGEN

- 1 FAMILIE**
- Geschwister
  - Adoptivkind und Elternteil
  - Liebling und schwarzes Schaf
  - Geschiedenes Ehepaar
  - Großvater/-mutter und Enkel
  - sehr entfernte Verwandte

- 2 FREUNDSCHAFT**
- Freunde seit der Kindheit
  - romantische Affäre
  - Brieffreunde
  - langjährige Nachbarn
  - Rivalen
  - ehemalige Zellennachbarn

- 3 ARBEIT**
- Professor und Student
  - Arzt/Psychiater und Patient
  - Künstler und Mäzen/Muse
  - Anwalt und Klient
  - Journalist und Quelle
  - Detektiv und Auftraggeber

- 4 FREIZEIT**
- Gemeinsame Schatzsucher
  - Geisterbeschwörer und Medium
  - Vereinskameraden
  - Gast und Wirt
  - Urlaubsbekanntschaften
  - Hobbyarchäologen

- 5 ABHÄNGIGKEITEN**
- Gläubiger und Schuldner
  - Dealer und Abhängiger
  - Geheimnisträger und Wissender
  - Erpresser und Opfer
  - Fälscher und Käufer
  - Gefallen gegeben/einfordern

- 6 OKKULTER ZIRKEL**
- Meister und Lehrling
  - die Nummer 2 und ein gewissenloser Adept
  - Spitzel und Kontaktperson bei der Polizei
  - Rivalen
  - Ghoul und Maler
  - Scharlatane

## ANTRIEBE

- 1 HERAUSKOMMEN AUS...**
- Innsmouth
  - der Abhängigkeit des Zirkels
  - der Einöde des Alltags
  - dem Sanatorium
  - der Grabstätte
  - den Zwängen dieser Stimmen in deinem Kopf

- 2 HEREINKOMMEN IN...**
- den okkulten Zirkel
  - die oberen 100 von Arkham
  - dein altes Leben
  - die Bibliothek außerhalb der Öffnungszeiten
  - den geheimen Ort des Rituals
  - das Haus des unschuldig wirkenden Nachbarn

- 3 RESPEKT BEKOMMEN...**
- von deinem Chef durch harte Arbeit
  - in der wissenschaftlichen Gesellschaft durch eine wichtige Entdeckung
  - von der Nummer 1 des Zirkels
  - durch einen rücksichtslosen Ruf
  - durch Reichtum
  - als derjenige, der das Ding kontrollieren kann

- 4 DIE WAHRHEIT ERFAHREN...**
- über das Ding unten im Brunnen
  - über die merkwürdigen Lichter im Wald
  - über den mysteriösen Selbstmord des Großvaters
  - was bei der Ausgrabung damals noch gefunden wurde
  - was der Künstler sich dabei gedacht hat
  - über die Herkunft des seltsamen Steinreliefs

- 5 MACHT ERLANGEN...**
- über den okkulten Zirkel
  - über die Toten auf dem Friedhof
  - über das Wesen in den Gewölben
  - über das Ding in deinen Träumen
  - über den Tod
  - über die Zeit

- 6 DAS RITUAL ZU VOLLZIEHEN...**
- um unsterblich zu werden
  - um sich aller Widersacher zu entledigen
  - um das Geschöpf aus dem Buch zu rufen
  - um uraltes Wissen zu erlangen
  - um den Fluch zu brechen
  - um den geliebten Verstorbenen zurückzuholen

## ORTE

- 1 ARKHAM**
- Miskatonic Universität
  - Friedhof
  - Arkham Sanatorium
  - St. Mary's Hospital
  - Arkham Historical Society
  - Arkham Advertiser

- 2 WALD**
- merkwürdiger phosphoreszierender Pilzkreis auf einer Lichtung
  - inmitten seltsam geformter Bäume
  - einsame und heruntergekommene Holzhütte
  - Eingang zu einer Höhle
  - zwischen uralten Steinsäulen mit beunruhigenden Inschriften
  - am unheimlichen dunklen Sumpf

- 3 AUF DEM LAND**
- im alten Farmhaus
  - im ausgetrockneten Flussbett
  - im Maisfeld
  - auf einem Berggipfel
  - in einem Krater mit den rauchenden Überresten eines Meteoriten
  - in einer alten, fast eingestürzten Erzmine

- 4 INNSMOUTH**
- auf dem Teufelsriff
  - in einem heruntergekommenen Hotel
  - an der Bushaltestelle
  - auf dem alten Bahndamm
  - am Hafen
  - in der Kirche

- 5 AUF EXPEDITION**
- altes Schloss in den Karpaten
  - verlassene Tempelanlage in Peru
  - windiges Basislager am Polarkreis
  - Grabkammer in einer Pyramide
  - zugefrorener See mit merkwürdigen eingeschlossenen Strukturen
  - auf einer einsamen Insel weit abseits vom Festland

- 6 NICHT AUF DIESER WELT**
- im Laboratorium der Großen Rasse
  - von Yith auf dem Mond
  - auf dem verlassenen Plateau von Leng
  - in den verschlungenen Straßen von Carcosa
  - in einer riesigen Höhle auf dem Yuggoth
  - vor den Toren R'lyehs
  - auf dem Gipfel des Kadath

## OBJEKTE

- 1 INFORMATION**
- der wahre Name Azathoths
  - das echte Testament
  - in Geheimschrift verfasste Botschaft
  - ein altes Expeditionstagebuch
  - die letzte Silbe des Rituals
  - wer die Nummer 1 ist

- 2 WAFFE**
- Flammenwerfer aus dem 1. WK
  - abgesägte Schrotflinte mit einer eingravierten Widmung
  - Molotowcocktail
  - silberner Dolch, vermutlich magisch
  - kleine, gut zu verbergende Pistole
  - Stockdegen

- 3 BLASPHEMISCH**
- uraltes Buch mit merkwürdigem Einband
  - verschlossener Metallzylinder in dem etwas Weiches schwimmt
  - schwarzer Stein der seltsame Träume hervorruft
  - leuchtender Trapezoeder
  - grausige Maske des Gelben Königs
  - Statuette mit bizarrem Tierkopf

- 4 BEWEISMITTEL**
- Aufzeichnungen von den Hexenprozessen aus Salem
  - belastendes Foto
  - Taschentuch mit Initialen
  - ein Koffer voller Geldscheine
  - ein Ouija-Brett dessen Zeiger auf den Wörtern „ich warte“ steht
  - Gipsabdruck von nicht-menschlichen Spuren

- 5 ZAUBER**
- Willen aufzwingen
  - das Ding herbeirufen
  - Schutzzeichen
  - Zeitreise
  - Verjüngung
  - Portal in eine andere Dimension

- 6 FUNDSTÜCKE**
- Würfel
  - fleckige Apothekerflasche
  - Geige mit den Initialen E.Z.
  - alte, verrostete Karbidlampe
  - antikes Fernrohr auf einem Dreibein
  - Tarot-Kartenspiel aus Persien