

VICTOR CONDE

INKLUSIVE
H.P. LOVECRAFTS ROMAN
• CTHULHUS RUF •

MANTIKORE



Cthulhus Ruf

Choose Cthulhu - Spielbuch 1

Titel der englischen Originalausgabe:
- CHOOSE CTHULHU 1 -
The Call of Cthulhu

2. überarbeitete Auflage

Veröffentlicht durch den
MANTIKORE-VERLAG NICOLAI BONCZYK
Frankfurt am Main 2020
www.mantikore-verlag.de

Copyright © der deutschsprachigen Ausgabe
MANTIKORE-VERLAG NICOLAI BONCZYK
Spielbuchtext: © Victor Conde 2018
Romantext: H.P. Lovecraft 1926

Illustrationen: Eliezer Mayor
Umschlaggestaltung: Rossitza Atanassova & Matthias Lück
Deutschsprachige Übersetzung: Jan Enseling
Lektorat: Simon Burandt
Satz: Karl-Heinz Zapf

VP: 313-177-02-03-0221

eISBN: 978-3-96188-121-5



CHOOSE CTHULHU 1

CTHULHUS RUF

Victor Conde

Aus dem Englischen von Jan Enseling
Illustrationen: Eliezer Mayor



MANTIKORE
VERLAG

Inhalt

Achtung!

Einführung

Kapitel 1
Kapitel 2
Kapitel 4
Kapitel 5
Kapitel 6
Kapitel 8
Kapitel 9
Kapitel 10
Kapitel 11
Kapitel 12
Kapitel 14
Kapitel 15
Kapitel 16
Kapitel 18
Kapitel 19
Kapitel 20
Kapitel 21
Kapitel 22
Kapitel 23
Kapitel 24
Kapitel 25
Kapitel 26
Kapitel 27
Kapitel 28
Kapitel 29
Kapitel 30

Kapitel 32
Kapitel 33
Kapitel 34
Kapitel 35
Kapitel 36
Kapitel 37
Kapitel 38
Kapitel 39
Kapitel 40
Kapitel 41
Kapitel 42
Kapitel 43
Kapitel 44
Kapitel 45
Kapitel 46
Kapitel 47
Kapitel 48
Kapitel 49
Kapitel 50
Kapitel 51
Kapitel 52
Kapitel 53
Kapitel 54
Kapitel 55
Kapitel 56
Kapitel 57
Kapitel 58
Kapitel 59
Kapitel 60
Kapitel 61
Kapitel 62
Kapitel 63
Kapitel 64
Kapitel 65
Kapitel 66
Kapitel 67

Kapitel 68
Kapitel 69
Kapitel 70
Kapitel 71
Kapitel 72
Kapitel 73
Kapitel 74
Kapitel 75
Kapitel 77
Kapitel 78
Kapitel 79
Kapitel 80
Kapitel 81
Kapitel 82
Kapitel 83
Kapitel 84
Kapitel 85
Kapitel 87
Kapitel 88
Kapitel 89
Kapitel 90
Kapitel 92
Kapitel 93
Kapitel 94
Kapitel 95
Kapitel 96
Kapitel 97
Kapitel 98
Kapitel 99
Kapitel 100
Kapitel 101
Kapitel 103
Kapitel 104
Kapitel 105
Kapitel 107
Kapitel 108

Kapitel 110

Kapitel 111

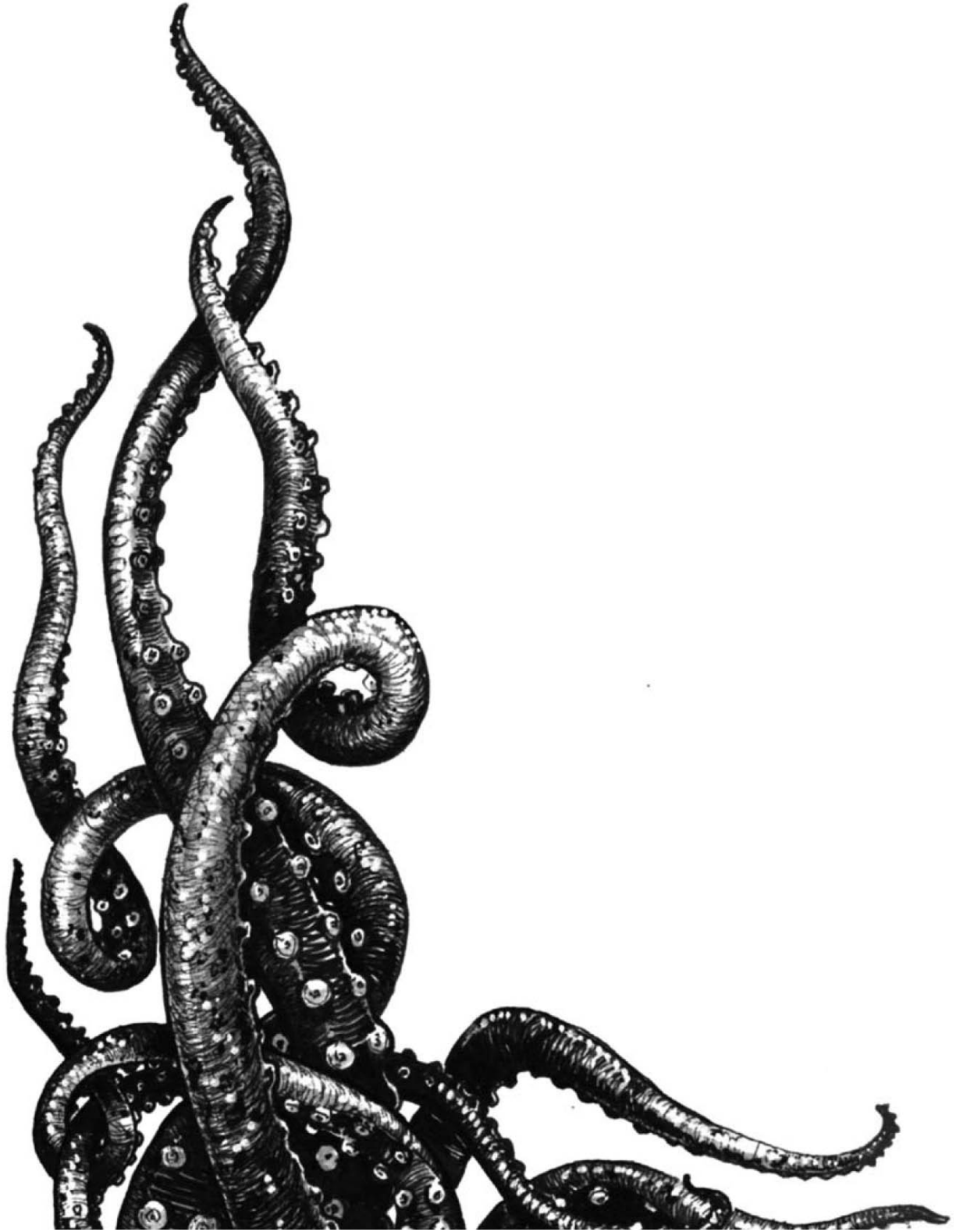
Bestiarium

Cthulhus Ruf

Kapitel I: Der Schrecken In Ton

Kapitel II: Der Bericht Von Inspector Legrasse

Kapitel III: Der Wahnsinn Aus Dem Meer



ACHTUNG!

Wie oft wolltest du schon schreien: »Lass das, du Idiot!«, wenn du ein Buch gelesen oder einen Film gesehen hast?

Hier hast du die Gelegenheit dazu! Auf den Seiten dieses Buches findest du viele Handlungsmöglichkeiten. Während du es liest, musst du entscheiden, was du tun willst. Deine Entscheidungen bestimmen, ob du deine Nachforschungen erfolgreich abschließt, eines grausamen Todes stirbst oder den Rest deiner Tage in einer Irrenanstalt zubringst.

Du allein bist für dein Schicksal verantwortlich. Es liegt an dir, die Welt zu retten (oder zu verdammen). Es ist ganz einfach: Sobald du gelesen hast, was passiert, folgst du den Anweisungen und findest heraus, welche Folgen deine Entscheidungen haben. Bedenke aber, dass du nicht zurückgehen solltest, also lies deine Wahlmöglichkeiten sorgfältig und denke nach, bevor du dich entscheidest.

In den *Choose Cthulhu*-Büchern lebst du nicht nur in der Welt, die H.P. Lovecraft geschaffen hat, sondern bekommst auch die Möglichkeit, seine Schöpfungen nachzuerleben. Glaubst du, dass du die Kinder des Meisters überlisten kannst?

Oh, und nur für den Fall: »Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn.«

EINFÜHRUNG

***Entdeckt unter den Papieren des verstorbenen
Wayland Thurston aus Boston:***

»Von solch großen Mächten oder Wesen mag es einen Fortbestand geben, (...) einen Fortbestand einer längst zurückliegenden Zeit, als sich das (...) Bewusstsein vielleicht in Gestalten und Formen manifestierte, die sich vor den Gezeiten der voranschreitenden Menschheit lange zurückgezogen hatten, (...) Formen, über die Poesie und Legende allein flüchtige Erinnerungen zurückließen und sie Götter, Ungeheuer, mythische Wesen aller Art nannten ...

Algernon Blackwood

1

Es ist der Winter des Jahres 1926. Du gibst dich in deinem Haus in Boston, Massachusetts, dem Müßiggang hin und beobachtest durchs Fenster den fallenden Schnee. Draußen ist es bitterkalt, und obwohl die Zeitungen nicht vor übermäßigem Schnellfall gewarnt haben, so ist er doch wie von Zauberhand aufgetaucht und bedeckt nun den Norden des Landes. Alles liegt unter einer Schneedecke, von den Countys von New England bis zur Grenze zu Kanada. Gottseidank hast du einen Kamin.

Du bist stolzes Mitglied der Familie Wayland und arbeitest an der Brown University in Providence, einer nahe gelegenen, hübschen Stadt in Rhode Island. Du genießt gerade die Semesterferien, und nichts könnte dein Leben stören. Jedenfalls solange, bis du die Korrespondenz durchgehst (umfangreich wie immer), die der Postbote gebracht hat, und du einen Umschlag von den örtlichen Behörden von Rhode Island findest. Neugierig geworden, nimmst du den Brieföffner zur Hand und brichst das Wachssiegel.

Diese unschuldige Geste führt dich in das größte Abenteuer deines Lebens, doch weißt du es noch nicht ...

Deine Augen weiten sich, als du den Brief liest: Wie es aussieht, teilt die hiesige Polizei den plötzlichen Tod deines Großonkels George Gammell Angell mit, Professor Emeritus für Semitische Sprachen an eben deiner Universität. Welch eine Tragödie!

Weiter bei **2**

2

Du kamst sehr gut mit deinem Großonkel aus. Er war sehr alt, nicht weniger als zweiundneunzig Jahre (meine Güte!), aber ein Ausbund an Gesundheit. Er war früher viel auf Reisen, steckte immer bis zur Halskrause in seinen Forschungen über tote Sprachen und antike Inschriften und wurde regelmäßig von den führenden Köpfen der Museen des Landes konsultiert. Wie aber trat er aus dem Leben?

Es geschah vor nicht einmal zwei Tagen bei seiner Rückkehr von der Fähre aus Newport. Berichten zufolge nahm er eine Abkürzung für den Heimweg und bestieg den steilen Hang vom Fähranleger zu seinem Anwesen in der Williams Street. Die Polizei meldet, er sei ausgerutscht und gestürzt. Das erscheint dir merkwürdig, denn die Nacht war klar, und es hatte nicht einmal geregnet. Dennoch ist es nicht unmöglich, dass ein so alter Mann hinfällt.

Ohne einen weiteren Gedanken zu verschwenden, packst du deine Taschen und nimmst am nächsten Morgen den Zug nach Providence. Etwas an der Sache ist verdächtig, und du als einziger Anverwandter (sowie Erbe und Testamentsvollstrecker) musst herausfinden, was. Einen Tag später bist du in Rhode Island und hältst am Sarg deines Onkels die Totenwache. Da wirst du von einem Mann angesprochen.

Weiter bei [4](#)

4



Du öffnest die geheimnisvolle Kiste, die dein Großonkel dir hinterlassen hat ...

Der Mann ist wie ein Inspector der Polizei gekleidet und stellt sich als Inspector Legrassie vor. Nachdem er dir sein Beileid ausgesprochen hat, übergibt er dir eine Kiste: Darin befinden sich die persönlichen Besitztümer deines Onkels – eben jene, die er in seinem Büro hinterließ mit einer

Nachricht, dass, sollte ihm irgendetwas zustoßen, du dieses Paket erhalten solltest. Als hätte er gewusst, dass ihm die Zeit davonlief!

Auf dem Weg zurück zum Hotel öffnest du die Kiste. Du bist schockiert: Drei seltsame Dinge befinden sich darin. Erstens einige Zeitungsausschnitte, manche recht alt, andere neueren Datums. Zweitens eine Handvoll Papiere, die wie ein Manuskript aussehen, welches dein Onkel selbst verfasst hat. Und drittens - und beunruhigender - eine Art Tonobjekt, in das ein verstörendes Bild eingeritzt ist.

Was willst du zuerst in Augenschein nehmen?

Willst du die Zeitungsausschnitte lesen, dann gehe zu **67**

Betrachtest du das Manuskript, dann gehe zu **44**

Wenn du mit zitternden Händen das Tonobjekt herausnimmst, dann gehe zu **88**

5

Das ist nicht real, es ist nur ein Albtraum. Nur ein verdammter Albtraum ...«, sagst du immer wieder zu dir selbst. Du kneifst die Augen zu, um nicht sehen zu müssen, was vor sich geht, doch offenbart das Tropfen der Farbe, dass - tatsächlich - *irgendetwas* mit dem Gemälde vor sich geht. Du riskierst einen Blick, als Henry Wilcox einen schrecklichen Schrei von sich gibt, und siehst ... Was du dann siehst ...

Einem rationalen Verstand ist es nicht möglich, das Gemälde zu verarbeiten. Farbe hat sich auf dem Boden angesammelt, bleibt aber nicht liegen: Darin ist Leben, eine Art Pulsieren. Es ist deutlich zu sehen, dass in ihrer Bewegung eine böartige Plastizität und Absicht liegt, eine grässliche Absicht. Als dieses Ding, oder eher, das Wesen, das aus dem Gemälde gekrochen ist, deine Knöchel streift, gibt es keine Zweifel mehr. Es ist tatsächlich eine physische Kreatur! Du träumst nicht. Es hat dein Bein gepackt!

Ob zum Guten oder zum Schlechten, dein Verstand kann die Gräuel nicht ertragen, und du fällst in Ohnmacht. Irgendwann später erschallen die Sirenen des Rettungswagens, der dich abholt.

Gehe zu [77](#)

6

Die wandernden Prediger wirken am vertrauenswürdigsten, also bittest du sie, sie bis ins Territorium der *Inuto* begleiten zu dürfen. Ihr Anführer, der sich selbst Vater Jedediah nennt, stimmt mit Freuden zu. Es scheint ihm zu gefallen, dass er eine neue Seele bei der Hand hat, die er erretten kann.

Sobald ihr alles Notwendige zusammengestellt habt, brecht ihr auf. Die Ureinwohner leben nahe der Grenze zum Nationalpark, tief in den Wäldern. Die Reise dauert gut und gerne drei Wochen und führt über ein eisbedecktes Plateau, das von Bergen umgeben ist. Wenn dein Großonkel dich jetzt nur sehen könnte! Lediglich Gothabs düsterer Blick aus dem Fenster des Gasthauses – als ob du einen schweren Fehler begangen hättest – könnte dich verstimmen. Aber was weiß er schon? Er hatte zweifellos vor, dich zu berauben, sobald ihr die Stadt verlassen hättet. Bei den Predigern fühlst du dich jedoch sicher.

Eine Woche später fühlst du dich an der buchstäblichen Grenze der Welt verloren, denn im Umkreis von tausenden Meilen gibt es keine zivilisierte Siedlung. Und allmählich verspürst du ... Angst.

Weiter bei **8**

8



Vater Jedediah packt ein Opferrmesser und wendet sich zu dir um.

Inmitten einer dieser endlosen Nächte bilden die Wanderprediger plötzlich einen Kreis und stimmen irgendwelche Lobgesänge an. Halb erfroren lässt du sie fortfahren. Wenn ihnen das zur Ablenkung gereicht ...

Dann wirst du misstrauisch. Dein Bauchgefühl sagt dir, dass dies kein christlicher Ritus ist, es sei denn, der Ruf *Iä! Shub-Niggurath!* ergibt bei der Sonntagsmesse irgendeinen Sinn.

Nun dreht sich Vater Jedediah zu dir um und zieht ein Opfermesser, einen Kris, aus seinem gefütterten Anzug. Seine Augen glühen, und an seinem Hals hängt ein Medaillon mit einem tentakelbesetzten Bildnis.

Dies sind keine Prediger! Es sind getarnte Sektierer des Kultes des Großen Cthulhu!

Von Furcht gepackt, versuchst du zu entkommen und so viel Abstand wie möglich zwischen dich und sie zu bringen, während du immer weiter in diese gefrorene Hölle hinausläufst. Mit jeder Stunde, die vergeht, fällt es dir schwerer, dich zu bewegen, als würden deine Knochen kristallisieren. Dann wirst du dir der grausamen Wirklichkeit bewusst und realisierst, dass du zur lebendigen Eisstatue geworden bist, mumifiziert durch die eisigen Temperaturen. Als die kalte Metallklinge dir die Kehle durchschneidet, bemerkst du es kaum.

ENDE

9

Deine Entdeckungen haben dir nicht gerade Seelenfrieden verschafft. Es ist offensichtlich, dass dein Großonkel, der gute Angell, in recht schleierhafte Machenschaften verwickelt war. Nicht weil er sie in Gang setzte, sondern weil er durch seine Nachforschungen in eine Welt der Mysterien hineingeriet, die ihm vielleicht ... den Tod brachte?

›Nein, das kann nicht sein‹, denkst du. Sein Tod war ein Unglück, das sagt zumindest die Polizei. Auf dem Heimweg vom Fähranleger glitt er aus, das war alles. Manchmal genügt das bei einem Menschen, der beinahe ein Jahrhundert alt ist, auch wenn er der Inbegriff der Gesundheit war.

Das Problem ist nur, dass nun du diese Geheimnisse geerbt hast. Und als Erbe und Nachlassverwalter deines Großonkels liegt es an dir, die Suche dort wiederaufzunehmen, wo seine geendet hat. Und auch wenn dir die Vorstellung nicht sonderlich gefällt ... so musst du doch zugeben, dass du neugierig bist. Außerdem, so erschreckend dieses Rätsel auch erscheint, verspürst du doch tief in deiner Seele das Verlangen, etwas Licht darauf zu werfen und die Wahrheit darüber zu enthüllen, was hinter all dieser Esoterik liegt.

Weiter bei **10**

10

Nun gut. Wo anfangen?

Es ist klar, dass dein Onkel durch seine Nachforschungen immer tiefer in eine Welt uralter Geheimnisse und seltsamer heidnischer Kulte hineingeraten ist. Wie kannst du in diese Welt gelangen?

Du hast einen Namen, mit dem du anfangen kannst: Henry Anthony Wilcox. Die Adresse des jungen Kunststudenten steht auf einem der Briefe, du könntest ihm daher einen Besuch abstatten. Sie liegt nicht weit weg. Er wohnt im Fleur-de-Lys-Haus in Rhode Island, nur einen Steinwurf von deinem gegenwärtigen Aufenthaltsort entfernt. Möglicherweise kann er dir etwas mehr über seine seltsamen Halluzinationen sagen.

Du könntest auch zur Polizei gehen und um Einzelheiten zum Tod deines Onkels bitten, der, je mehr du darüber nachdenkst, anscheinend von merkwürdigen Umständen begleitet war. Inspector Legrasse, den du bereits kennst, könnte dir Auskunft geben.

Oder du könntest zur American Archaeological Society gehen und dich nach der Herkunft dieser Schriften und heidnischen Idole erkundigen.

Willst du zu Wilcox' Haus fahren, dann nimm den Zug nach

15

Möchtest du lieber bei der Polizei nachfragen, lies weiter bei

98

Wenn du eine Weile die Archive der Society einsehen möchtest, lies weiter bei **35**

11

Du schlägst dem Inspector vor, dass ein kleiner Polizeitrupp den Kultanhängern folgen sollte, die sich von der Hauptgruppe abgespalten haben. An dem, was sie bei sich tragen, ist etwas verdächtig. Was könnte es sein?

Legrasse stimmt zu. Ihr beide schlagt euch mit drei weiteren Männern in die Büsche und macht Jagd auf die Kultisten. Ihr folgt ihnen schweigend, bis ihr zu einer heruntergekommenen Hütte gelangt. Sie wirkt wie die Kulisse eines schlechten Horrorfilms, denn alles fällt auseinander, eine Mischung aus echten und eingebildeten Elementen – ein Klischee des Schreckens. Doch genau das ist es, was diese Umgebung dir eher die Haare zu Berge stehen lässt, als etwas vollkommen Echtes, denn vor teilweise eingebildeter Kulisse kann alles Mögliche passieren.

Die Kultisten öffnen die Tür und gehen hinein. Ihr zählt bis fünf, bevor ihr euer Versteck verlasst und ihnen ins Innere folgt. Du bist überrascht ... niemand ist da. Wo sind sie hin? Es bleibt nur ein großer, leerer und sehr schmutziger Raum.

»Hier«, flüsterst du und zeigst auf die Falltür im Boden.
»Sie müssen dort hinuntergegangen sein!«

Mit gezückten Flinten öffnet ihr die Falltür.

Gehe hinunter in den Keller und zu **12**

12

Mit den Flinten, an deren Läufen mit Klebeband elektrische Taschenlampen befestigt sind, steigen die Männer in die Dunkelheit hinab. Das weiße Licht dringt durch die Schwärze und gibt eine sehr feuchte und unangenehme Umgebung preis. Am schlimmsten jedoch ist der Geruch: Es stinkt nach Abfall und Verwesung, und du verziehst die Nase, als hättest du sie in eine Zitrone gesteckt.

Dann seht ihr die Kultisten: Sie stehen mit dem Rücken zu euch und haben sich um einen Sack versammelt. Das war es, was sie trugen. Die Polizisten befehlen ihnen, die Handlungen einzustellen, doch dann ... kriecht etwas aus dem Sack. Ein Zombie! Hände und Köpfe schießen aus dem Boden und versuchen, euch zu packen. Ihr seid in ein Nest lebender Toter geraten!

Zum Glück könnte kein Zombie einer Flintenkugel Kaliber 12 standhalten, und als die Männer dies realisieren, eröffnen sie das Feuer. Der Keller wird zu einem Gewirr aus Mündungsfeuer und hungrigen Kadavermäulern. Leichenteile fliegen umher wie Schmetterlinge.

Weiter bei **14**