CALL OF CTHULHU IM WILDEN WESTEN

DER 2^{nd}-SYSTEM-MEISTER

8. Oktober 2006

Call of Cthulhu im Wilden Westen ist – wie der Name schon sagt – ein Wildwest-Rollenspiel, daß sich mit den Themen des Cthulhu-Mythos beschäftigt und nach den Regeln von *Call of Cthulhu* gespielt wird. Dadurch ergeben sich ein paar Unterschiede zum klassischem *Call of Cthulhu.*

Inhaltsverzeichnis

1 Stilistische Unterschiede

Zunächst mal ist *Call of Cthulhu im Wilden Westen* bei weitem nicht so ernst wie *Call of Cthulhu*. (Sicherlich, kein Rollenspiel ist über-ernst, Spaß sollen sie ja schließlich alle machen, aber bei CoC sollte doch Wert auf Atmosphäre und Stimmung gelegt werden.) Wenn die Helden (jawohl, *Helden*, nicht Charaktere!) nach längerem Grübeln herausgefunden haben, daß der Sherrif einer Ortschaft mit den Großen Alten paktiert, dann kann doch wohl erwartet werden, daß sich der Showdown auf der Straße vor dem Büro abspielt. Ein „Hey, Sherrif, wir wissen, daß du ein Stinktier bist; komm raus und kämpfe wie ein Mann!“ ist doch wohl das mindeste, was erwartet werden kann. . .

Sicherlich kann auch diese Variante als „echtes“ Horror-Rollenspiel gespielt werden – das entspricht jedoch nicht ganz der ursprünglichen Intention. Das soll nun aber nicht heißen, daß dies eine Slapstick-Variante von CoC ist. Tatsächlich orientierte es sich einerseits an klassischen Western [11, 12, 13], andererseits an einigen von Lovecraft verfassten Geschichten, welche in dieser Gegend angesiedelt sind [5, 6, 4, 3].

2 Unterschiede in den Fertigkeiten

Bedingt durch die Zeit und die Kultur sind einige der Fertigkeiten weggefallen. Andere haben hier eine ungewohnte Bedeutung. Und eine Fertigkeit ist ganz speziell für diese Art von Call of Cthulhu dazu gekommen!

2.1 Chemie

Diese steckt in jenen Jahren noch in den Kinderschuhen. Einerseits gibt es wenige Menschen, die sich tatsächlich mit Chemikalien auskennen, andererseits werden viele heute ungebräuchlichen und ungewöhnlichen Fertigkeiten (wie etwa Sprengen oder das Erstellen von Munition) von den meisten ohne weitere Grundlagen ausgeführt. Daher laufen diese Dinge auch über die nächst-verwandten praktischen Fertigkeiten. (Also werden zum Beispiel Kugeln mit einem Wurf auf *Handfeuerwaffen* erstellt.)

2.2 Medizin

Auch diese ist wesentlich primitiver als gewohnt. Zum Beispiel der heutzutage einfach zu kurierende Wundbrandt ist eine nur von Experten wirklich erfolgreich zu behandelnde Krankheit. Und das Penizilin ist selbstverständlich auch noch nicht erfunden.

2.3 Fotographie

Wenn schon 1920 die entsprechenden Apparate groß sind, so sind sie in dieser Zeit gigantisch. Ein Foto benötigt enorme Belichtungszeiten. Dafür ist es danach auch gleich da!

2.4 Psychoanalyse / Psychologie

Auch für diese Dinge gilt, was zur Medizin bereits gesagt wurde. Zwar kann ein geschulter Charakter feststellen, daß sein Gegenüber verrückt ist, vielleicht auch seine Handlungen vorherberechnen, doch klassifizieren kann er sie nicht – geschweige denn effektiv behandeln.

2.5 Schnellziehen

Diese Fertigkeit ist neu. Sie ist *ausschließlich* für den Gebrauch innerhalb der Wildwest-Variante gedacht! Sie sollte auf keinen Fall in den anderen eingesetzt werden!

Schnellziehen ist die Fertigkeit, eine Waffe möglichst schnell Schußbereit zu bekommen. Das typische Beispiel dafür ist ein Duell. Eine gelungene Probe bedeutet, daß der Charakter noch in der selben Runde, in der er gezogen hat, schießen kann. Dabei darf der, der ein relativ gesehen besseres Ergebnis hat, als erstes schießen.

Wird diese Fertigkeit gegen Personen eingesetzt, die bereits ihre Waffen gezogen haben und *nicht* über diese Fertigkeit verfügen, kann bei einem speziellen Erfolg sogar noch vor ihnen geschossen werden. Ein kritischer Erfolg bringt so oder so ein Verdoppeln der Schüsse in dieser Runde.

Ein schönes Beispiel für diese Kunst geben die Rechte und die Linke Hand des Teufels [2] ab, oder natürlich Ramone Dexter [1].

2.6 Wagenfahren

Auch diese Fertigkeit ist neu. Sie wird genutzt, um Kutschen oder Ochsenkarren zu setuern.

3 Unterschiede in der Erschaffung

Durch diesen Änderungen in den Fertigkeiten können natürlich die ursprünglichen Regeln zur Erschaffung von Charakteren nicht mehr 1:1 angewendet werden. Durch die besonderen Gegebenheiten der Zeit und der Umgebung kommen weitere Faktoren hinzu, die bei der Erschaffung berücksichtig werden müssen.

3.1 Die Bildung

Im Wilden Westen war Bildung keine Selbstverständlichkeit – nicht jeder Westernheld kann Lesen und schreiben. Daher wird die Bildung auch mit **2W8+2** ausgewürfelt.

3.2 Auswirkungen der Rasse

Die Gesellschaft des 19 Jahrhunderts war überaus rassistisch. Innerhalb der von Weisen dominierten Gegenden wurden die meisten Indianer als Feinde gesehen, Chinesen wurden zwar als Arbeiter gern in Lohn genommen, getraut wurde ihnen jedoch nicht. Doch am aller schlechtesten standen die Schwarzen, welche meist mit dem wenig schmeichelhaften Ausdruck *Nigger* bezeichnet wurden.

Der abgedruckte Charakterbogen gilt für Weiße. Für „Andersfarbige“ gelten folgende Modifikationen:

Chinesen: Chemie (05%), Feilschen (10%), Gesetzkenntnis (01%), Kreditwürdigkeit (01%), Reiten (05%), Zwei beliebige Handwerke (20%).
Muttersprache: Chinesisch.

Indianer: Bibliotheksbenutzung (01%), Fährtenlesen (20%), Gesetzkenntnis (01% / 15%)[1], Kreditwürdigkeit (01%), Okkultismus (des jeweiligen Stammes) (10%), Reiten (30%).
Kulturelle Waffe: Tomahawk (Schlag) (20%), (Wurf) (25%).
Muttersprache: Das entsprechende Stammes-Dialekt.

Mexikaner: Bibliotheksbenutzung (01%), Feilschen (15%), Gesetzkentnis (01% / 05%)[1], Kreditwürdigkeit (01%), Reiten (35%)
Kulturelle Waffe: Reiterpistole (30%)
Muttersprache: Spanisch.

[1] Der erste Wert bezieht sich auf das Rechts-System der Weißen

Schwarze: Bibliotheksbenutzung (01%), Handwerk (15%), Kreditwürdigkeit (01%), Okkultismus (Voodoo) (10%).
Muttersprache: Stammesdialekt oder – falls in Sklaverei geboren – Englisch oder Französisch.

Sonstige: Gesetzkenntnis (01%), Kreditwürdigkeit (01%).

Zu beachten ist hierbei, daß fast alle diese Völker die Sprache *Englisch* als Fremdsprache erlernen müssen.

3.3 Die Berufe

Hierzu ist zunächst zu sagen, daß es natürlich möglich ist, einen nicht hier aufgelisteten Beruf zu ergreifen. Es stellt sich jedoch die Frage, in wie weit das realistisch ist. Sicherlich gibt es den verwöhnten Großstädter, der sich den Westen ansieht (entspricht einem Amateur im Grundregelwerk) oder einen Künstler, der seine Inspiration sucht. Doch dies sollte eher die Minderheit sein! Im Zweifelsfall gilt stets: Mit dem Spielleiter kann man reden, und der Spielleiter hat immer Recht. Der Spielleiter ist dein Freund!

Arbeiter: Beliebig viele Großgeräte bedienen, Elektrische und Meschanische Reparaturen, Geographie, Klettern, Mechanische Reparaturen, Reiten, Wagen fahren, zwei Handwerke nach Wahl, eine Fertigkeit nach Wahl.

Arzt: Anthropologie, Bibliotheksbenutzung, Biologie, Chemie, Erste Hilfe, Fremdsprache (Latein), Kreditwürdigkeit, Medizin, Naturkunde, Pharmazie, Psychoanalsyse, Psychologie.

Barmädchen / Dirne: Ausweichen, Faustschlag, Feilschen, Tanzen, Überreden, Überzeugen, Verkleiden, Werfen, eine Fertigkeit nach Wahl.

Cowboy: Lasso, Reiten, Handfeuerwaffe, Drei Fertigkeiten nach Wahl.

Farmer: Feilschen, Handwerk (Farmer), Kreditwürdigkeit, Lasso, Naturkunde, Reiten, Wagenfahren, eine Fertigkeit nach Wahl.

Hilfsheriff: Fährtenlesen, Gesetzkenntnis, Reiten, Sich verstecken, Handfeuerwaffe, Gewehr, eine Fertigkeit nach Wahl, ein Handwerk nach Wahl.

Kopfgeldjäger: Erste Hilfe, Fährten lesen, Feilschen, Geographie, Gesetzkentnis, Horchen, Lesen, Reiten, Schnellziehen, Sich verstecken, Tarnen, Handfeuerwaffe.

Medizinmann[2]**:** Astronomie, Erste Hilfe, Geschichtskunde, Medizin, Naturkunde, Okkultismus (Stamm), Psychologie, Verborgenes Erkennen.

Revolverheld: Ausweichen, Geographie, Reiten, Schnellziehen, drei Feuerwaffen nach Wahl, zwei Waffen nach Wahl.

Sheriff: Erste Hilfe, Fährtenlesen, Gewehr, Gesetzkentnis, Horchen, Kreditwürdigkeit, Reiten, Schnellziehen, Sich verstecken, Verborgenes Erkennen, Handfeuerwaffe.

Schurke: Ausweichen, Geographie, Gesetzkenntnis, Handwerk (Falschspiel), Reiten, Schleichen, Schnellziehen, Tarnen, Überreden, Überzeugen, Verborgenes Erkennen, Verstecken, Handfeuerwaffe, Zwei Fertigkeiten nach Wahl.

Totengräber: Archäologie, Chemie, Erste Hilfe, Feilschen, Gesetzkenntnisse, Medizin, Pharmazie, Psychologie, Tarnen, Wagenfahren.

Waldläufer: Ausweichen, Erste Hilfe, Fährten lesen, Feilschen, Horchen, Klettern, Naturkunde, Reiten, Schleichen, Sich verstecken, Springen, Schwimmen, Tarnen, Verborgenes Erkennen, Lasso, Handfeuerwaffe, Gewehr, Waffe nach Wahl, Zwei Fremdsprachen[3].

Es sollte bei der Erschaffung darauf geachtet werden, daß die Charaktere einigermaßen gruppenverträglich sind. Es ist nichts dagegen einzuwenden, einen Sheriff und einen Schurke in einer Runde zu haben – so der Sheriff ein moralisch und der Schurke ein gerissener, aber netter Falschspieler oder Robin Hut des Westens ist… Auch Kopfgeldjäger sollten nicht zwangsläufig als die finsteren Gestalten schlechthin gespielt werden – das macht es nicht so einfach, sie in die Gruppe zu integrieren.

4 Waffen

Die meisten der im Westen gebräuchlichen Waffen lassen sich durch die herkömmlichen, im Regelbuch aufgeführten [10, S. 64f] ohne Weiteres zusammenstellen. Es fehlen jedoch drei wirklich wichtige, die hier – aus dem RuneQuest-Regelwerk [9] entnommen – aufgeführt wurden:

[2] Dieser Beruf ist nur von Indianern ergreifbar. Im allgemeinen ist es sehr unwahrscheinlich, daß ein Medizinmann seinen Stamm verläßt, der Spieler sollte mit einer wirklich *guten* Begründung aufwarten!

[3] Meist indianisch.

Waffe	Schaden	Reichweite	Basis	Attacken	TP
Bogen	1W6+2	110 Meter	05%	1	5
Lasso	—	10 Meter	05 %	$\frac{1}{5}$	—
Speer	1W6+1	Berührung	5%	1	8
geworfen	1W8	Wurf	Wurf	1	8
Tomahawk	1W6+2	Berührung / Wurf	10% / Wurf	1 / 2	7

Ein Lasso verursacht keinen Schaden und kann nur alle 5 Runden eingesetzt werden. Wenn der Wurf gelingt, gelten danach die Regeln für *Ringen*.

Literatur

[1] ABNETT, DAN und SIMON B. DAVIS: *Sinister Dexter I – Gunsharks*, Band 1 der Reihe *2000 ad präsentiert*. Egmont EHAPA Verlag GmbH, Stuttgart, 2000.

[2] BARBONI, ENZO: *Die rechte und die rinke Hand des Teufels*, 1971. e-m-s new Media AG, 2001. RC2 DVD.

[3] LOVECRAFT, HOWARD PHILIPS und ZEALIA BISHOP: *The curse of Yig*. In: *The Horror in the Museum* [8], Kapitel 4, Seiten 35–50.

[4] LOVECRAFT, HOWARD PHILIPS und ADOLPHE DE CATSRO: *The electric executioner*. In: *The Horror in the Museum* [8], Kapitel 3, Seiten 16–34.

[5] LOVECRAFT, HOWARD PHILLIPS: *The Street*. In: *Dagon and other macabre Tales* [7], Kapitel 30, Seiten 391–397.

[6] LOVECRAFT, HOWARD PHILLIPS: *The Transition of Julian Romero*. In: *Dagon and other macabre Tales* [7], Kapitel 31, Seiten 397–406.

[7] LOVECRAFT, HOWARD PHILLIPS: *Dagon and other macabre Tales*, Band 2 der Reihe *H. P. Lovecraft Omnibus*. HaperCollins*Publisher*, 1994.

[8] LOVECRAFT, HOWARD PHILLIPS, ELIZABETH BERKLEY, ADOLPHE DE CASTRO, ZEALIA BISHOP, HAZEL HEALD, WILLIAM LUMLEY und WILFRED BLANCH TALMAN: *The Horror in the Museum and other Revisions*. Carrol & Graf Publishers, New York, 2002.

[9] PERRIN, STEVE, GREG STAFFORD, STEVE HENDERSON, LYNN WILLIS, RAYMOND TURNEY, KEN ROLSTON, CHARLIE KRANK und SANDY PETERSON: *RuneQuest*. Welt der Spiele GmbH, Frankfurt, 1991. Collector's Edition.

[10] PETERSON, SANDY und WILLIS LYNN: *Call of Cthulhu*. Chaosium Inc., 6 Auflage, 2004.

[11] REINL, HARALD: *Winnetou*, Teil 1, 1963. Kinowelt Home Entertainment GmbH, 2000. RC2 DVD.

[12] REINL, HARALD: *Winnetou*, Teil 2, 1964. Kinowelt Home Entertainment GmbH, 2000. RC2 DVD.

[13] REINL, HARALD: *Winnetou*, Teil 3, 1965. Kinowelt Home Entertainment GmbH, 2000. RC2 DVD.

CALL OF CTHULHU

WILDWEST

Charakterdaten:

Spieler / Charakter: ____________
Beruf(e): ____________
Abschlüsse: ____________
Geburtsdaten: ____________
Haar / Augenfarbe: ________ / ________
Nationalität: ____________
Geschlecht: ____________

Eigenschaften:

ST	KO	GR	GE	IN	BI	ER	MA

Rettungswürfe:

Idee: ________ Wissen: ________ Glück: ________
$(IN \times 5)$ $(BI \times 5)$ $(MA \times 5)$

Maximale geistige Stabilität: ____________

Geistige Stabilität

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	

Schock bei: ____________

Trefferpunkte

Tod	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	32	33	34	35	36

Magiepunkte

		Ohnmächtig	0	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	32	33	34	35	36

Portrait

Fertigkeiten

Anthropologie (01%) ___% ☐
Archäologie (01%) ___% ☐
Astronomie (01%) ___% ☐
Ausw. ($GE \times 2\%$) ___% ☐
Bibliotheksnutz. (25%) ___% ☐
Biologie (01%) ___% ☐
Chemie (01%) ___% ☐
Cthulhu-Mythos ___
Elektr. Reparat. (01%) ___% ☐
Erste Hilfe (30%) ___% ☐
Fährtenlesen (10%) ___% ☐
Feilschen (05%) ___% ☐
Fremdsprachen (01%)
____________ ___% ☐
____________ ___% ☐
____________ ___% ☐
____________ ___% ☐
____________ ___% ☐
Geologie (01%) ___% ☐
Geschichtsk. (10%) ___% ☐
Gesetzkenntn. (05%) ___% ☐
Großger. bed. (01%)
____________ ___% ☐
____________ ___% ☐
____________ ___% ☐

Handwerk (05%)
____________ ___% ☐
____________ ___% ☐
____________ ___% ☐
Kampfsport (01%) ___% ☐
Horchen (25%) ___% ☐
Klettern (40%) ___% ☐
Kreditwürd. (15%) ___% ☐
Kunst (05%)
____________ ___% ☐
____________ ___% ☐
____________ ___% ☐
Mechan. Repar. (20%) ___% ☐
Medizin (05%) ___% ☐
Muttterspr. ($BI \times 5\%$)
____________ ___% ☐
Naturkunde (10%) ___% ☐
Navigation (10%) ___% ☐
Okkultismus (05%)
____________ ___% ☐
____________ ___% ☐
____________ ___% ☐
____________ ___% ☐
Pharmazie (01%) ___% ☐
Photographie (05%) ___% ☐

Physik (01%) ___% ☐
Psychoan. (01%) ___% ☐
Psychologie (05%) ___% ☐
Reiten (10%) ___% ☐
Schleichen (10%) ___% ☐
Schwimmen (25%) ___% ☐
Schlösser kn. (01%) ___% ☐
Schnellziehen (GE×1%) ___% ☐
Springen (25%) ___% ☐
Tarnen (15%) ___% ☐
Überreden (05%) ___% ☐
Überzeugen (10%) ___% ☐
Verb. erkennen (25%) ___% ☐
Verkleiden (01%) ___% ☐
Verstecken (10%) ___% ☐
Wagenfahren (05%) ___% ☐
Werfen (25%) ___% ☐

Waffenfertigkeiten

Handfeuerwaffen (20%) ___% ☐
Schrotflinte (30%) ___% ☐
Gewehr (20%) ___% ☐
Maschinengewehr (15%) ___% ☐
Vorderlader (15%) ___% ☐

Nahwaffen	Wert	Schad.	Hd.	Rw.	An.	TP
Faust (50%)	___% ☐	1W3+S	1	B	1	–
Tritt (25%)	___% ☐	1W6+S	1	B	1	–
Kopfnuß (10%)	___% ☐	1W4+S	1	B	1	–
Ringen (25%)	___% ☐	spezial	1	B	1	–
________	___% ☐	___	___	___	___	___
________	___% ☐	___	___	___	___	___
________	___% ☐	___	___	___	___	___
________	___% ☐	___	___	___	___	___

Fernwafen	Wert	Fehlf.	Schad.	Rw.	An.	Ma.	TP
________	___% ☐	___%	___	___	___	___	___
________	___% ☐	___%	___	___	___	___	___
________	___% ☐	___%	___	___	___	___	___
________	___% ☐	___%	___	___	___	___	___
________	___% ☐	___%	___	___	___	___	___
________	___% ☐	___%	___	___	___	___	___
________	___% ☐	___%	___	___	___	___	___

Schadensbonus (siehe Tabelle): ___

CALL OF CTHULHU

DATEN ZUR PERSON

Name:

Wohnort:

Familie:

Freunde / Feinde:

Beschreibung:

Besondere Kennzeichen:

EINKOMMEN UND RÜCKLAGEN

Jährliches Einkommen: $

Verfügbares Vermögen: $

hinterlegt bei der Bank:

Sonstiger Besitz: $

Imobilie:	Wert:
	$
	$
	$
	$

BESITZTÜMER

CHARAKTERHISTORIE VOR SPIELBEGINN

GELESENE MYTHOSSCHRIFTEN

Schrift	gSt

GELERNTE ZAUBER

Zauber	gSt

GEISTIGE HISTORIE

Dat.	Auslöser	Art	D.

GEISTIGE STÖRUNGEN

ARTEFAKTE

CHARAKTERHISTORIE WÄREND DES SPIELES