

CTHULHU[®]

Schnellstartregeln



Pegasus Press



Howard Phillips Lovecraft

1890 – 1937

Redaktion

Heiko Gill

Autoren

Sandy Petersen, Mike Mason, Paul Fricker, Lynn Willis

Übersetzung

Heiko Gill

Lektorat

Heiko Gill, Selina Kalms

Korrektorat

Thomas Döpke, Lucas Freitag, Angélique Kuschel, Yorck-Martin Stüber

Illustrationen

Alberto Bontempi, Chris Huth, Rachel Kahn, Victor Leza, Peter Stovic

Karte

Norbert Struckmeier

Handout 9

Annette und Uwe Matthes

Layout & Satz

Ralf Berszuck

Cover-Konzeption und Design

Ralf Berszuck

Umschlag-Illustration

Petr Stovic

Chefredaktion Cthulhu – Deutsche Ausgabe

Heiko Gill

Chaosium Call of Cthulhu Line Editor

Mike Mason

Chaosium Licensing Manager

Daria Pilarczyk

Pegasus Spiele, unter Lizenz von Chaosium Inc. (chaosium.com). Call of Cthulhu, Chaosium Inc. und das Chaosium-Logo sind eingetragene Marken von Chaosium Inc. in den USA und anderen Staaten und werden mit Erlaubnis benutzt. *Call of Cthulhu* © 1981–2022 Chaosium Inc. Alle Rechte vorbehalten. Die Namen, Beschreibungen und Spezifikationen in diesem Produkt leiten sich von Werken ab, die dem Copyright unterliegen, und beinhalten Handelsmarken von Chaosium Inc.; sie dürfen nicht ohne Erlaubnis genutzt werden.

Call of Cthulhu copyright © 1981-2022 Chaosium Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Call of Cthulhu: Quick-Start Rules © 1990, 2007, 2018, 2021 Chaosium Inc. All rights reserved.

Die deutsche Ausgabe *Cthulhu* und *Schnellstartregeln* ist copyright © 2022 bei Pegasus Spiele GmbH, Friedberg. Alle Rechte vorbehalten. Der deutsche Name *Cthulhu* ist eine eingetragene Marke der Pegasus Spiele GmbH.

Nachdruck, auch auszugsweise, fotomechanisch oder mit anderen Medien ist nicht gestattet.



WWW.CTHULHU.DE
WWW.PEGASUS.DE
WWW.PEGASUSDIGITAL.DE



EINLEITUNG

Das älteste und stärkste Gefühl des Menschen ist die Furcht.

—H. P. Lovecraft

Willkommen bei CTHULHU, einem Spiel voller Geheimnisse, Rätsel und Schrecken. In der Rolle einer standhaften Ermittlerin oder eines standhaften Ermittlers („Investigatoren“ genannt) reist du zu merkwürdigen und gefährlichen Orten, enthüllst boshafte Pläne und stemmst dich gegen die Schrecken der Nacht. Du begegnest den Verstand zeretzenden Wesen, Monstern und wahnsinnigen Kultisten. In seltsamen und vergessenen Folianten entdeckst du uralte Geheimnisse, die ein Mensch niemals kennen sollte. Du und deine Ge-

fährtinnen und Gefährten könnten dabei durchaus über das Schicksal der Welt entscheiden!

Das Horror-Rollenspiel CTHULHU basiert auf den Werken des Schriftstellers Howard Phillips Lovecraft. Dieser erschuf in den 1920er und 1930er Jahren eine Vielzahl von Romanen, Novellen und Kurzgeschichten, die sich sowohl um den Horror von *Außen* als auch von *Innen* drehten. Seine größte und dauerhafteste Schöpfung wurde später als *Cthulhu-Mythos* bekannt. Hier teilten sich zahlreiche Werke einen gemeinsamen Hintergrund



um Schauplätze, Zauberbücher und außerweltliche, gottähnliche Kreaturen. Falls du noch gar nichts davon gelesen haben solltest, empfehlen wir dir dringend, dies nachzuholen.

Diese Schnellstartregeln geben dir alle Informationen zur Erschaffung einer Hauptperson, mit der du innerhalb des Spiels agieren kannst, und einen gewissen

Überblick über die Regeln. Damit kannst du bereits das enthaltene Einstiegsabenteuer spielen.

Nach ein oder zwei Abenteuern möchtest du vielleicht die kompletten Regeln verwenden. Diese entnimmst du dem *Grundregelwerk*. Du findest es in jedem guten Spiel Laden und natürlich auch online bei **pegasusdigital.de**.

Du hast noch nie ein Rollenspiel gespielt?

Wenn du zuvor noch nie ein Rollenspiel gespielt hast, fragst du dich jetzt vermutlich, was das alles bedeuten soll. Um einige Missverständnisse auszuräumen und dich auf die richtige Spur zu bringen, könnte es hilfreich sein, den Abend einer durchschnittlichen Spielrunde zu beschreiben:

Dirk und seine Frau bekommen am Freitag gegen 19 Uhr Besuch von zwei Bekannten. Nach ein wenig Geplauder und der Organisation von Getränken und Knabbersachen nehmen alle im Wohnzimmer um den Couchtisch Platz, und Dirk verteilt einige Papiere und Bleistifte. Dann erschaffen sich die anderen unter seiner Mithilfe ihre Investigatoren. Während sie dabei würfeln, Punkte verteilen und auf den Charakterbögen notieren, tauschen sie einige Ideen aus. Es ist inzwischen etwa 20 Uhr.

Dirk lässt das Spiel beginnen, indem er eine Eröffnungsszene beschreibt: Die Investigatoren sprechen gerade mit einem Mann. Dieser möchte von ihnen, dass sie eine alte Liegenschaft unter die Lupe nehmen. Von diesem Haus in seinem Besitz heißt es, es würde dort spuken! Einer der Spielenden antwortet ihm (also dem Mann) daraufhin sofort (in der Rolle des gespielten Investigators), dass dies „kompletter Unfug“ sei.

Die Geschichte nimmt ihren Lauf. Alle Spielenden werden einbezogen und beschreiben, was ihre Investigatoren machen oder sagen. Es ereignen sich dramatische Konfrontationen und deren Ausgang wird durch Würfelwürfe entschieden. Manchmal gehen sie nach Wunsch der Spielenden aus, manchmal scheint sich alles gegen sie verschworen zu haben. All dies wird einfach dadurch ausgespielt, indem man am Couchtisch miteinander spricht und gelegentlich würfelt, um den Ausgang bestimmter Situationen zu entscheiden. Niemand steht auf und stellt schauspielerisch dar, was eine Investigatorin tut, es werden weder Kostüme noch Requisiten verwendet.

Die Spielrunde beschließt das heutige Spiel gegen 22:30 Uhr, man plaudert noch ein wenig und lässt den Abend eine halbe Stunde später ausklingen. Alle freuen sich auf den Spielabend am folgenden Freitag, um herauszufinden, wie die Geschichte weitergeht.

Dies ist nur ein Beispiel. Die Zahl der Mitspielenden, die Dauer eines einzelnen Spielabends und die Häufigkeit von Spielabenden an sich (die natürlich auch schon vomittags beginnen dürfen) unterscheiden sich von Spielrunde zu Spielrunde sicherlich sehr stark.

ÜBERSICHT ÜBER DAS SPIEL

Das Ziel von CTHULHU ist es, Spaß im Kreis seiner Freundinnen und Freunde zu haben, während man eine Geschichte im Stil von H. P. Lovecraft erschafft und erlebt. Jemand von euch übernimmt die Moderation, hier in den Schnellstartregeln **Spielleitung** genannt. Deren Aufgabe innerhalb der Regeln ist es, wie der Name schon sagt, das Spiel für alle anderen zu leiten. Die anderen Mitglieder der Spielrunde übernehmen die Rollen von Personen innerhalb der sich entwickelnden Geschichte, den **Investigatoren**. Diese versuchen, den Schrecken zu enthüllen, zu verstehen und zu bekämpfen – Schrecken in Form von Kreaturen, Geheimnissen und Rätseln des Cthulhu-Mythos.

Die Spielleitung sucht vorab eine bestimmte Geschichte aus, die gespielt werden soll. Diese nennt man **Abenteuer** oder **Szenario**. Ein Einstiegsabenteuer befindet sich weiter hinten in diesem Heft. Ein Szenario versieht die Spielleitung mit der Struktur einer Geschichte, die den Spielenden präsentiert werden kann. Gewissermaßen übernimmt sie die Regie eines Films, dessen Darstellende nicht wissen, wie sich die Geschichte entwickeln wird. Um bei dieser Analogie zu bleiben: Die Spielenden sind wie Mitglieder eines Schauspielensembles, welche die Freiheit haben, ihre eigenen Drehbücher zu improvisieren.

Investigatoren brauchen in keiner Weise so zu sein wie die Menschen, von denen sie gespielt werden. Tatsächlich macht es oft mehr Spaß, Investigatoren zu erschaffen, die völlig anders sind als man selbst – vielleicht knallharte Privatdetektive, grobe Taxifahrerinnen oder geheimnisvolle Okkultisten.

Der überwiegende Teil des Spiels besteht aus einem verbalen Austausch. Die Spielleitung beschreibt die Szenerie, die Umgebung, die Individuen, denen die Spielenden

in Gestalt ihrer Investigatoren begegnen. Die Spielenden teilen der Spielleitung mit, was sie möchten, das ihre Investigatoren tun. Die Spielleitung antwortet ihnen daraufhin, ob dies gelingt oder was stattdessen passiert. Natürlich sprechen sich die Spielenden auch untereinander ab und suchen gemeinsam nach Lösungen. Das Spiel beinhaltet also viel Gruppenkonversation mit zahlreichen Drehungen und Wendungen und Unterhaltung.

Die Regeln verwenden Würfel, wenn der Erfolg oder Misserfolg einer Aktion eine dramaturgische Bedeutung hat – wenn es beispielsweise zu klären gilt, ob ein Investigator noch dazu in der Lage ist, einer umfallenden riesigen Statue auszuweichen, die ihm den Schädel zu zerschmettern droht! Die Regeln beschreiben eingehend, wie derartige Situationen spieltechnisch abzuwickeln sind.

Gewinnen und verlieren

Bei CTHULHU können Spielende nicht im klassischen Sinne gewinnen oder verlieren. Das Spiel ist überwiegend kooperativ. Die Beteiligten arbeiten zusammen an dem Erreichen eines gemeinsamen Ziels – beispielsweise, um einen hinterhältigen Plan der Gefolgsleute eines finsternen Kultes oder einer Geheimgesellschaft zu enthüllen und zu vereiteln. Die Schwierigkeiten, mit denen sie es zu tun bekommen, bestehen regelmäßig aus fremdartigen oder feindlichen Situationen, die von der Spielleitung, aber nicht von einem anderen Spielenden kontrolliert werden.

Das Gewinnen bei einer solchen Situation hängt davon ab, ob die Investigatoren ihr Ziel erreichen. Verlieren ergibt sich aus dem, was passiert, wenn das nicht der Fall ist (wobei sie es vielleicht später doch noch schaffen könnten). Im Spielverlauf können Investigatoren verletzt oder wahnsinnig werden oder

sogar sterben! Allerdings muss sich irgendjemand gegen die kosmischen Schrecken stellen und der Tod Einzelner wiegt wenig, wenn damit ein monströser Plan zur Versklavung der Erde vereitelt wurde!

Überlebende Investigatoren werden durch Erfahrung „besser“ – ihre Fertigkeiten

steigern sich, sie sammeln Kenntnisse über schreckenerregende Monster und können aus arkanen Folianten übernatürliche Macht erlangen. Somit entwickeln sich die Investigatoren weiter, bis sie das Zeitliche segnen oder in den Ruhestand gehen – was immer zuerst kommt.

Was man zum Spielen benötigt

Für die Vorbereitung des Spiels benötigt man nur wenige Dinge:

- ★ diese Schnellstartregeln,
- ★ einen Satz Rollenspielwürfel (s. u.),
- ★ Papier,
- ★ Bleistifte und ein Radiergummi,
- ★ zwei oder mehr Leute, die mitspielen wollen,
- ★ einen ruhigen Ort (Küchentische haben sich als nützlich für Einstiegsrunden erwiesen),
- ★ vielleicht drei bis vier Stunden Zeit.

Rollenspielwürfel

Sowohl Spielleitung als auch Spielende benötigen einen Satz Rollenspielwürfel. Diese beinhalten Prozentwürfel (W100), einen vierseitigen Würfel (W4), einen sechsseitigen Würfel (W6), einen achtseitigen Würfel (W8) und einen zwanzigseitigen Würfel (W20).

Das „W“ steht für „Würfel“, die nachfolgende Zahl gibt die Anzahl der Seiten an, die der bestimmte Würfel hat. So generiert beispielsweise 1W8 eine Zufallszahl zwischen 1 und 8, während 1W100 zufällig eine Zahl von 1 bis 100 ergibt.

Prozentwürfel

Die Prozentwürfel bestehen normalerweise aus zwei zehnsseitigen Würfeln, bei denen der eine von 0 bis 9 beschriftet ist (für die Einerstelle), der andere dagegen

von 00 bis 90 (für die Zehnerstelle). Beide werden gleichzeitig gewürfelt und ergeben als Ergebnis die Prozentzahl (z. B. ergeben „30“ und „5“ zusammen das Ergebnis „35“). Fallen gleichzeitig die „00“ der Zehnerstelle und die „0“ der Einerstelle, ergibt dies das Resultat „100“. Die Zehnerstelle „00“ ergibt mit allen anderen Ziffern der Einerstelle ein Ergebnis unter 10 Prozent (z. B. ergeben „00“ und „5“ zusammen das Ergebnis „5%“).

Würfelvariationen

Manchmal gibt es in den Regeln oder Szenarien abweichende Nennungen von Würfeln. Steht vor der Bezeichnung der Würfelart eine andere Zahl als die „1“, wird eine entsprechende Anzahl von Würfeln geworfen und deren Ergebnisse werden addiert. Z. B. bedeutet „2W6“, dass zwei sechsseitige Würfel geworfen werden, das Ergebnis kann also zwischen 2 und 12 liegen.

Denkbar ist auch eine Modifikation wie z. B. 1W6+1. Hier wird zu dem Würfelwurf der entsprechende Wert addiert: Das Ergebnis kann also 2 bis 7 sein.

Wenn der von den Klauen eines Monsters angerichtete Schaden beispielsweise 1W6+1+2W4 beträgt, werden die genannten drei Würfel geworfen und die Würfelzahlen und der Wert „1“ addiert (das Ergebnis liegt zwischen 4 und 15).

Investigatoren erschaffen



Um CTHULHU zu spielen, benötigen alle Mitspielenden je eine **Investigatorin** oder einen **Investigator**. „Investigatoren“ sind Spielcharaktere im Abenteuer, die von jemandem aus der Spielrunde geführt werden, nicht aber von der Spielleitung. Dieser Begriff meint *alle* Spielcharaktere, unabhängig von ihren Berufen, Eigenschaften oder Geschlechtsidentitäten, welche sie von den Spielenden zugewiesenen bekommen.

Investigatoren werden erschaffen, indem die Spielenden jeweils einen leeren Charakterbogen zur Hand nehmen (eine entsprechende Kopiervorlage befindet sich am Ende des Heftes, es besteht auch die Möglichkeit, den Bogen bei pegasusdigital.de herunterzuladen). Der Charakterbogen enthält alle Informationen, die für das Spiel benötigt werden. Er muss nur noch ausgefüllt werden.

Die Attribute

Alle Investigatoren haben acht **Attribute** (das sind körperliche oder geistige Eigenschaften). Im Rahmen dieser Schnellstartregeln verteilst du auf diese acht Attribute folgende Werte:

40, 50, 50, 50, 60, 60, 70 und 80.



Die einzelnen Attribute sind:

1. Stärke (ST)

Das ist die rein physische Kraft.

2. Konstitution (KO)

Das ist die körperliche Gesundheit und Ausdauer.

3. Mana (MA)

Das ist eine Kombination aus der Willenskraft, dem Geist und der mentalen Stabilität.

4. Geschicklichkeit (GE)

Das ist die Gewandtheit und (Reaktions-) Geschwindigkeit.

5. Erscheinung (ER)

Das ist die körperliche Ausstrahlung und das Aussehen.

6. Körpergröße (GR)

Das ist die Kombination aus Größe und Gewicht.

7. Intelligenz (IN)

Das ist das grobe Maß für die Gerissenheit und die Fähigkeit, Gedankensprünge zu machen.

8. Bildung (BI)

Das ist das Wissen, das durch formelle Ausbildung oder die „harte Schule des Lebens“ erlangt wurde.

Halbierte und gefünftelte Werte

Neben jedem Kasten für den Wert eines Attributs befinden sich zwei kleinere Kästen. Zunächst wird der Wert jedes Attributs halbiert (ggf. **abgerundet**) und in dem oberen kleinen Kasten notiert. Danach wird der Wert durch fünf geteilt (und ggf. **abgerundet**) und in dem unteren kleinen Kasten notiert.

Bei einem Attribut mit dem Wert 60 würde damit auf dem Bogen stehen: 60 (links), 30 (rechts oben), 12 (rechts unten).

Abgeleitete Eigenschaften

Nach der Bestimmung der Attribute werden einige Eigenschaften davon abgeleitet.

Glück

Dieser Wert beginnt mit 3W6 (der Summe aus drei sechseitigen Würfeln, siehe oben) multipliziert mit 5. Ein Glückswurf wird oft dafür verwendet, um festzustellen, ob die äußeren Umstände zu deinem Vorteil oder gegen dich sind.

Beispiel: Der Investigator Tony flüchtet vor einer Horde Zombies und springt in ein am Straßenrand stehendes Auto. Die Spielleitung fragt nach einem *Glückswurf*, um festzustellen, ob der Zündschlüssel steckt. Die Spielerin von Tony macht einen Prozentwurf, würfelt eine 28, welche tatsächlich niedriger ist als sein Wert für *Glück*; Tony dreht den Schlüssel und der Motor springt sofort an!

Magiepunkte (MP)

Sie betragen ein Fünftel des Werts von MA (ggf. **abgerundet**) und kommen zum Einsatz, wenn es darum geht, Zaubersprüche auszuführen, übernatürliche Mechanis-

men in Gang zu setzen oder magische Effekte zu erzielen. Verwendete Magiepunkte regenerieren sich mit der natürlichen Rate von 1 Punkt pro Stunde. Wenn ein Individuum über keine Magiepunkte mehr verfügt, reduziert jede weitere Aufwendung von Magiepunkten stattdessen die Trefferpunkte (die Ausgestaltung dieses körperlichen Schadens bleibt der Spielleitung überlassen).

Schadensbonus und Statur

Der Schadensbonus gibt an, welchen zusätzlichen Schaden Investigatoren im Nahkampf verursachen. „Statur“ ist ein Wert der Kombination aus Größe und Stärke. Addiere **ST** und **GR** und entnimm die entsprechenden Werte der folgenden Tabelle:

ST + GR	Schadensbonus	Statur
2-64	-2	-2
65-84	-1	-1
85-124	ohne	0
125-164	+1W4	+1
165-204	+1W6	+2

Beispiel: Tony hat eine **ST** von 60 und eine **GR** von 70, was als Summe 130 ergibt. Bei einem erfolgreichen Nahkampfangriff richtet er einen zusätzlichen Schaden von 1W4 Punkten an (weil sein Schadensbonus +1W4 beträgt). Seine Statur ist +1.

Trefferpunkte (TP)

Addiere die Werte von **KO** und **GR** des Investigators und teile das Ergebnis durch 10 (ggf. **abrunden**). Wenn der Investigator im Kampf oder auf andere Weise Schaden nimmt, sinken die Trefferpunkte.

Stabilitätspunkte (STA)

Der Anfangswert entspricht dem Wert des **MA**. Die entsprechende Zahl wird auf dem Charakterbogen eingekreist. Sie gilt als Prozentzahl, wenn die Fähigkeit des Investigators festgestellt werden soll, angesichts eines erlebten Schreckens die Ruhe zu bewahren. Die STA werden durch Begegnungen mit dem Grauen des Cthulhu-Mythos fallen und steigen.

Beruf und Fertigkeiten

Nun musst du dir darüber Gedanken machen, wie deine Investigatorin normalerweise ihren Lebensunterhalt bestreitet. Der Begriff „Investigator“ bedeutet keineswegs, dass die gespielten Personen Polizistinnen oder Detektive sein müssen.

Die Berufswahl beeinflusst die Auswahl der Fertigkeiten deiner Investigatorin. Zunächst musst du dir also einen **Beruf** aussuchen. Dabei ist grundsätzlich alles erlaubt, was dich interessiert, aber du solltest dich mit der Spielleitung vorher abstimmen. Sehr typische Berufe für CTHULHU wären Akademiker, Altertumsforscherin, Reporter oder Schriftstellerin. Aber noch einmal: Die Berufswahl wird nur durch deine Vorstellungskraft begrenzt.

Und sei unbesorgt, nur ein Bruchteil der veröffentlichten Abenteuer knüpft unmittelbar an bestimmte Berufe der Investigatoren an. Die meisten Szenarien sind an dieser Stelle weitgehend neutral gefasst.

Entweder suchst du dir einen der nachfolgend aufgelisteten Berufe mit den dort genannten Fertigkeiten aus, oder du schneiderst dir einen anderen Beruf, indem du die Fertigkeitenliste auf dem Charakterbogen konsultierst und dir genau acht zu dem Berufswunsch passende Fertigkeiten aussuchst (also: Welche Fertigkeiten passen zu dem Wunschberuf?). Dies sind die **Berufsfertigkeiten**.

Beispielberufe und dazugehörige Berufsfertigkeiten

Akademiker: Bibliotheksnutzung, Fremdsprache, Muttersprache, Psychologie, vier andere Fertigkeiten als akademische oder persönliche Spezialisierungen.

Altertumsforscherin: Bibliotheksnutzung, Fremdsprache, Geschichte, Handwerk/Kunst (beliebig), Verborgenes erkennen, Wert schätzen, eine zwischenmenschliche Fertigkeit (Charme, Einschüchtern, Überreden oder Überzeugen), eine andere Fertigkeit.

Arzt: Erste Hilfe, Fremdsprache (Latein), Medizin, Psychologie, Naturwissenschaft (Biologie), Naturwissenschaft (Pharmazie), zwei weitere Fertigkeiten als akademische oder persönliche Spezialisierungen (z.B. für einen Psychiater Psychoanalyse).



Kriminalbeamter

Kriminalbeamtin: Fernkampf, Handwerk/Kunst (Schauspiel) *oder* Kaschieren, Horchen, Psychologie, Rechtswesen, Verborgenes erkennen, eine zwischenmenschliche Fertigkeit (Charme, Einschüchtern, Überreden oder Überzeugen), eine andere Fertigkeit.



Müßiggänger

Müßiggänger: Fernkampf, Fremdsprache, Handwerk/Kunst (beliebig), Reiten, eine zwischenmenschliche Fertigkeit (Charme, Einschüchtern, Überreden oder Überzeugen), drei andere Fertigkeiten.

Privatdetektivin: Handwerk/Kunst (Fotografie), Psychologie, Rechtswesen, Verborgenes erkennen, Verkleiden, eine zwischenmenschliche Fertigkeit (Charme, Einschüchtern, Überreden oder Überzeugen), eine andere Fertigkeit (z. B. Fernkampf, Schließtechnik).

Reporter: Bibliotheksnutzung, Geschichte, Handwerk/Kunst (Fotografie), Muttersprache, Psychologie, eine zwischenmenschliche Fertigkeit (Charme, Einschüchtern, Überreden oder Überzeugen), zwei andere Fertigkeiten.

Schriftstellerin: Bibliotheksnutzung, Fremdsprache, Geschichte, Handwerk/Kunst (Literatur), Muttersprache, Naturkunde *oder* Okkultismus, Psychologie, eine andere Fertigkeit.

Berufsfertigkeiten

Nun werden den angebotenen Berufsfertigkeiten auf dem Charakterbogen Punkte zugeordnet. Dabei dürfen keine Punkte auf **Cthulhu-Mythos** vergeben werden, da davon ausgegangen wird, dass alle beginnenden Investigatoren bei ihrer Erschaffung noch keine Vorstellung von der Bedrohung durch den Mythos haben.

Verteile die folgenden neun Werte auf die acht Berufsfertigkeiten **und** die als Fertigkeit behandelte (und dort aufgelistete)

Finanzkraft:

70, 60, 60, 50, 50, 50, 40 und 40

(setze die Fertigkeiten genau auf diese Werte, ignoriere dabei die aufgedruckten Basiswerte).

Hobbyfertigkeiten

Wähle danach vier *andere* Fertigkeiten aus, die sich aus den persönlichen Interessen deines Investigators außerhalb seiner Berufsausübung ergeben. Das sind die **Hobbyfertigkeiten**. Erhöhe die Basiswerte dieser Fertigkeiten jeweils um 20 Prozentpunkte (addiere „20“ zu den Basiswerten und trage die Summen ein).

Es wird empfohlen, auch bei den Fertigkeiten jeweils alle drei Werte zu notieren (voller Wert / halbiert / ein Fünftel), denn diese werden im Laufe des Spiels benötigt werden. Falls du lieber nur den vollen Wert notieren willst, steht es dir natürlich frei, dies zu tun und die anderen Zahlen im Spielverlauf zu errechnen.

☛ **Beispiel:** Michael möchte, dass sein Investigator ein *Soldat* ist. Als Berufsfertigkeiten entscheidet er sich zusammen mit der Spielleitung für diese acht Fertigkeiten:

Ausweichen, Erste Hilfe, Fernkampf, Fremdsprache, Klettern, Nahkampf, Überlebenskunst und Verborgen bleiben.

Er verteilt danach die Punkte für Berufsfertigkeiten folgendermaßen auf:

Nahkampf 70%, Klettern 60%, Ausweichen 60%, Fernkampf 50%, Fremdsprache 50% (Michael entscheidet sich für Spanisch), Verborgen bleiben 50%, Erste Hilfe 40%, Finanzkraft 40%, Überleben 40%.

Danach entscheidet er sich für vier Hobbyfertigkeiten und verbessert sie jeweils um 20 Prozentpunkte. Das sind: Autofahren auf 40%, Springen auf 40%, Mechanische Reparaturen auf 30% und Verborgenes erkennen auf 45%.

Zu jeder dieser Fertigkeiten notiert Michael drei Werte auf dem Charakterbogen, z. B. bei „Verborgenes erkennen“ 45 / 22 / 9.

Finanzkraft

Die als Fertigkeit angeführte **Finanzkraft** gibt das Vermögen und den gesellschaftlichen Status wieder. Je nachdem, wie viele Berufsfertigkeitenpunkte du auf die Finanzkraft gesetzt hast, ist dein Investigator ...

Finanzkraft 0:

... bettelarm, lebt auf der Straße.

Finanzkraft 1-9:

... arm, minimaler Besitz.

Finanzkraft 10-49:

... durchschnittlich, ein angemessener Grad des Komforts.

Finanzkraft 50-89:

... wohlhabend, gewisser Luxus.

Finanzkraft 90-98:

... reich, großer Reichtum und Luxus.

Finanzkraft 99:

... schwerreich, Geld spielt keine Rolle.

☛ **Beispiel:** Michael hatte in dem obigen Beispiel für seinen Soldaten die Finanzkraft auf 40% gesetzt. Damit verfügt dieser über ein durchschnittliches Einkommen.

Hintergrundgeschichte

Schau dir noch einmal die Punkteverteilung bei den Attributen und Fertigkeiten an. Stell dir vor, was das für eine Person ist. Auf der Rückseite des Charakterbogens können nun einige Angaben zum Hintergrund und der Persönlichkeit der Investigatorin notiert werden, die dir in den Sinn kommen.

Wo ist die Person aufgewachsen?

Was hat sie für eine Familie?

Je länger du über deine Investigatorin nachdenkst, umso stärker du deren Persönlichkeit entwickelst, desto mehr Spaß wirst du beim Spielen von CTHULHU haben.

Jeder Eintrag auf der Rückseite des Charakterbogens sollte eine kurze, markante Bemerkung sein. Kümmerge dich nicht darum, sämtliche Einträge vorzunehmen, zwei oder drei reichen zu Beginn völlig aus.

Beispielsweise:

Geboren und aufgewachsen in Arkham.

Niemals ohne meine geschätzte Pistole!

Die Wissenschaft kann alles erklären.

Abschluss

Der Investigator ist nun fast fertig. Schau dir noch einmal die Vorderseite des Charakterbogens an und notiere **Name**, **Geschlecht** und **Alter** des Investigators. Nun kann es losgehen.



Das Spielsystem

Während dramatischer Situationen im Spiel sind Würfelwürfe auf Fertigkeiten erforderlich. Der Spaziergang durch einen ausgeleuchteten Korridor ist keine dramatische Situation, während das Rennen durch eine mit Abfall übersäte Gasse auf der Flucht vor einem Monster definitiv eine ist!

Bei einem Fertigkeitenwurf sollte zwischen Spielenden und Spielleitung Einigkeit darüber bestehen, welches Ziel mit dem Wurf erreicht werden soll. Bei einem erfolgreichen Wurf wird dieses Ziel erreicht.

Außerdem kennzeichnest du bei einem erfolgreichen Wurf das kleine Kästchen, das sich auf dem Charakterbogen vor der Bezeichnung der Fertigkeit befindet. Dies nennt man einen **Haken**. Innerhalb eines gewissen Zeitraums ist pro Fertigkeit nur ein Haken möglich. Am Ende des Szenarios wird dich die Spielleitung zu den **Würfeln zur Fertigkeitensteigerung** auffordern. Nun würfelst du für jede Fertigkeit, bei der das Kästchen mit einem Haken gekennzeichnet wurde. Ist der jeweilige Wurf höher als der aktuelle Wert der Fertigkeit, erhöht sich dieser nun um 1W10. Mit anderen Worten: Umso besser die Investigatorin etwas beherrscht, desto schwieriger wird es, noch etwas Neues dazuzulernen.

Unabhängig vom Ausgang des Versuchs der Fertigkeitensteigerung radierst du nun alle Haken aus. Bei dem nächsten Abenteuer besteht die Möglichkeit, die Fertigkeiten neu zu markieren, wenn du sie erfolgreich eingesetzt hast.

♣ **Beispiel:** Michael wandte während des Spiels erfolgreich **Verborgenes erkennen** an und markierte das entsprechende Kästchen auf dem Charakterbogen mit einem Haken. Am Ende des Szenarios fordert die Spielleitung zu „Würfeln zur Fertigkeitensteigerung“ auf. Michael beherrscht **Verborgenes erkennen** derzeit mit 45%. Er würfelt mit den Prozentwürfeln eine 43. Es erfolgt keine Steigerung. Hätte er z. B. eine 73 gewürfelt, hätte sich die Fertigkeit um 1W10 verbessert.

Gelegentlich kann es vorkommen, dass eine Würfelprobe notwendig ist, die nicht durch eine Fertigkeit abgedeckt wird. In diesem Fall schaue auf die Attribute und wähle das am besten passende für die Probe aus.



FERTIGKEITENWÜRFE

Schwierigkeitsgrade

Die Spielleitung sagt dir, wenn du eine Fertigkeitenprobe ablegen sollst und *wie schwer* diese ist. Eine normale Aufgabe erfordert einen Erfolg mit einer Würfelzahl (mit den Prozentwürfeln), die kleiner oder gleich des Fertigkeitenwerts ist (**regulärer Erfolg**).

Eine schwierige Aufgabe erfordert eine Würfelzahl, die kleiner oder gleich des halbierten Fertigkeitenwerts ist (**schwieriger Erfolg**).

Eine Aufgabe am Rande des Menschenmöglichen erfordert eine Würfelzahl, die kleiner oder gleich eines Fünftels des Fertigkeitenwerts ist (**extremer Erfolg**).

(am schlechtesten) Fehlschlag

↔ regulärer Erfolg

↔ schwieriger Erfolg

↔ extremer Erfolg (am besten)

Wenn es sich durch die Aktionen des Investigators begründen lässt, kannst du einen fehlgeschlagenen Würfelwurf **forcieren**. Das bedeutet: ihn wiederholen. Allerdings wird damit das Risiko bei einem Fehlschlag erhöht. Bei einem zweiten Fehlschlag dürfte die Spielleitung den Investigator mit üblen Konsequenzen konfrontieren.

Beispiel: Du versuchst, die schwere Steintür einer Krypta aufzustemmen. Die Spielleitung entscheidet, dass dies eine *schwierige* Aufgabe ist. Sie verlangt eine **ST**-Probe (Probe auf das Attribut ST) und führt aus, dass ein *schwieriger Erfolg* nötig ist. Du würfelst. Die Zahl ist leider höher als der halbierte Attributswert. Du fragst, ob du den Wurf forcieren kannst, indem du einen Spaten benutzt, um die Tür auszuhebeln. Die Spielleitung erlaubt einen erneuten Wurf, warnt

jedoch, dass bei einem Fehlschlag nicht nur die Tür weiterhin zu bleibt, sondern der entstehende Lärm „etwas“ auf dich aufmerksam machen könnte, das nach deinem Blut giert.

Kräfte messen

Wenn zwei Investigatoren gegeneinander arbeiten oder eine Investigatorin in Konflikt mit einer bedeutenden Person des Abenteuers steht (beispielsweise einer, deren Spielwerte im Szenario angeführt werden), kann die Spielleitung ein **Kräfte messen** fordern. Dafür machen beide Seiten einen Fertigkeitenwurf und vergleichen die erreichten Schwierigkeitsgrade:

- ✦ Ein regulärer Erfolg schlägt einen Fehlschlag,
- ✦ ein schwieriger Erfolg schlägt einen regulären Erfolg,
- ✦ ein extremer Erfolg schlägt einen schwierigen Erfolg.

Bei Erfolgen gleichen Schwierigkeitsgrades gewinnt die Seite mit dem höheren Fertigkeitenwert.

Sind zufällig beide Fertigkeitenwerte identisch, würfeln beide erneut 1W100 und die kleinere Zahl gewinnt.

Bonus- und Strafwürfel

(in erster Linie für Kräfte messen)

Manchmal sind die Umstände (z. B. aufgrund des Geländes oder der zur Verfügung stehenden Zeit) so stark zu Gunsten oder Ungunsten eines Investigators ausgeprägt, dass sie einen Fertigkeiten- oder Attributswurf beeinflussen können. Unter bestimmten Voraussetzungen kann die Spielleitung

deswegen einer Würfelprobe „Bonuswürfel“ oder „Strafwürfel“ hinzufügen. Ein Bonus- und ein Strafwürfel gleichzeitig würden sich gegenseitig neutralisieren.

Für jeden *Bonuswürfel* ...

wird bei dem Prozentwurf ein zusätzlicher W10 gewürfelt, der ebenfalls die Zehnerstelle der Prozentzahl wiedergibt. Man würfelt also bei 1 Bonuswürfel mit insgesamt 3 Würfeln (zweimal für die Zehnerstelle, einmal für die Einerstelle der zu erwürfelnenden Prozentzahl). Das Ergebnis der Probe ist die Zahl, die sich aufgrund der **geringeren Zehnerstelle** ergibt.

● **Beispiel:** Zwei Investigatoren, Mortimer und Mike, konkurrieren um das Herz von Miss Cecilia. Nur einer kann sie zum Altar führen, darum fordert die Spielleitung einen vergleichenden Fertigkeitenwurf, um das Ergebnis ihres Werbens festzustellen. Sie entscheidet, dass die Probe mit dem Attribut **ER** abgelegt wird. Dafür rekapituliert sie die bisherigen Ereignisse des Szenarios: Mortimer hat Cecilia zweimal besucht und sie dabei mit teuren Geschenken überschüttet, Mike besuchte sie nur einmal und kam mit leeren

Händen. Die Spielleitung entscheidet, dass Mortimer dadurch einen deutlichen Vorteil hat, durch den er 1 Bonuswürfel für die vergleichende Probe erhält.

Der Spieler von Mike würfelt zuerst gegen dessen ER von 55, er erhält eine 45 – ein regulärer Erfolg.

Die Spielerin von Mortimer würfelt mit 1 Bonuswürfel gegen dessen ER von 50, sie erhält als Zehnerstellen eine 20 und eine 40 und als Einerstelle eine 4, somit würfelte sie eine 24 und eine 44. Da es sich um einen Wurf mit Bonuswürfel handelt, wird das kleinere Ergebnis genommen – ein schwieriger Erfolg.

Mortimers schwieriger Erfolg schlägt den regulären Erfolg von Mike, er wird der künftige Ehemann von Miss Cecilia.

Für jeden *Strafwürfel* ...

wird bei dem Prozentwurf ebenfalls ein zusätzlicher W10 gewürfelt, der wiederum auch die Zehnerstelle der Prozentzahl wiedergibt. Man würfelt also bei 1 Strafwürfel mit insgesamt 3 Würfeln (zweimal für die Zehnerstelle, einmal für die Einerstelle der zu erwürfelnenden Prozentzahl). Das Ergebnis der Probe ist die Zahl, die sich aufgrund der **höheren Zehnerstelle** ergibt.



● **Beispiel:** Nach einer beunruhigenden Kette von Ereignissen befinden sich zwei Investigatoren, Colonel Fuller und sein Führer Ranjid, in den Händen der wahnsinnigen Kultisten des Scharlachroten Lachens. Die Kultisten wollen ein wenig Spaß auf Kosten ihrer Gefangenen haben und unterwerfen sie der „Probe des Schmerzes“, die nur einer von ihnen überleben kann – der Verlierer soll dem grauenhaften Gott des Kultes geopfert werden.

Die Probe des Schmerzes besteht darin, einen schweren Stein hochzuheben und in der Luft zu halten. Es gewinnt derjenige, der seinen Stein länger oben halten kann. Dies erfordert eine **ST**-Probe beider Investigatoren und die Ergebnisse müssen miteinander verglichen werden.

Der Colonel wurde während der Gefangennahme von den Kultisten verletzt und leidet derzeit an einer **Schweren Wunde** (mehr dazu weiter unten). Die Spielleitung entscheidet, dass der Colonel deswegen für die Probe 1 Strafwürfel erhält.

Die Spielerin von Ranjid würfelt eine 51 gegen dessen ST 65 – ein regulärer Erfolg.

Der Colonel hat eine ST von 55. Sein Spieler würfelt eine 20, eine 40 und eine 1, was die Prozentzahlen 21 und 41 ergibt. Da der Zusatzwürfel ein Strafwürfel war, zählt die 41 – ein regulärer Erfolg.

Weil beide Spielenden Erfolge derselben Erfolgsstufe würfelten („regulär“), gewinnt Ranjid aufgrund seiner höheren ST.

Ranjid hält seinen Stein länger über dem Kopf als der Colonel. Die Kultisten kreischen begeistert und zerren den Colonel zu ihrem Altar ...

GLÜCKSWÜRFE

Glückswürfe können von der Spielleitung gestattet werden, wenn die äußeren Umstände infrage stehen und wenn die Hand des Schicksals eingreifen könnte. Wenn eine Investigatorin beispielsweise wissen möchte, ob sich etwas in ihrer Reichweite befindet, das sie als Waffe einsetzen könnte, oder ob die Batterie einer gefundenen Taschenlampe noch stark genug ist, wird ein Glückswurf nötig. Dabei ist zu beachten, dass in allen Fällen, in denen ein Fertigkeiten- oder Attributwurf sinnvoller wäre, auch dieser verwendet werden sollte. Für einen erfolgreichen Glückswurf muss kleiner oder gleich des gegenwärtigen Wertes für **Glück** gewürfelt werden.

● **Beispiel:** Ein Taxi zu finden erfordert normalerweise keinen Glückswurf. Aber eines zu finden, ehe ein Fahrzeug außer Sicht gerät, das man verfolgen möchte? Die **Finanzkraft** könnte dabei ein Faktor sein, um die Aufmerksamkeit einer Taxifahrerin zu erregen, die sich von einer gutgekleideten Person ein höheres Trinkgeld versprechen könnte.

Ganz anders sieht es um 2 Uhr nachts in einem heruntergekommenen Teil der Stadt aus. Dann dürfte es nicht so einfach werden. Ist dort überhaupt ein Taxi in der Nähe? Keine Fertigkeit könnte ein Taxi aus dem Nichts erscheinen lassen. Es ist reine Glückssache, ob ein Taxi gerade die Straße herabfährt – also wird ein **Glückswurf** gemacht.

GEISTIGE STABILITÄT (STA)

Wann immer man dem Grauen des Cthulhu-Mythos begegnet oder ein weltliches, aber schreckliches Erlebnis hat (wie den Fund der verstümmelten Leiche des besten Freundes), macht man einen **Stabilitätswurf** gegen den gegenwärtigen Wert der **geistigen Stabilität**. Bei einem Wurf *über* dem gegenwärtigen Wert ist der Verlust an Stabilität vermutlich höher, ansonsten vermutlich geringer oder es erfolgt gar kein Verlust.

Der mögliche Stabilitätsverlust wird z. B. so dargestellt: „0/1W6“ oder „1W4/1W20“ – die Angabe *vor* dem Querstrich gibt den Stabilitätsverlust bei einem erfolgreichen, die Angabe *dahinter* den bei einem fehlgeschlagenen Stabilitätswurf an.

Wenn ein Stabilitätswurf fehlschlägt, erhält die Spielleitung für einen Augenblick die Kontrolle über den Investigator und bestimmt dessen nächste Handlung, weil die übermächtige Angst diesen überwältigt. Möglicherweise stößt er einen Schrei aus oder krümmt den Finger am Abzug seiner Pistole ... (diese Handlung sollte aber nicht sofort tödliche Konsequenzen nach sich ziehen).

Verliert eine Investigatorin bei einem einzelnen Stabilitätswurf mindestens 5 Stabilitätspunkte, erleidet sie ein starkes emotionales Trauma. Die spielende Person muss nun 1W100 würfeln. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich der **IN** der Investigatorin, hat diese vollständig verstanden, was sie gesehen hat, und verliert vorübergehend den Verstand (für 1W10 Stunden).

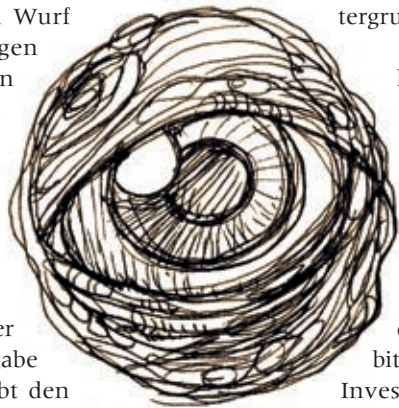
Wenn die Investigatorin vorübergehend verrückt wird, trägt die Spielleitung auf dem Charakterbogen eine Phobie oder Verhaltensstörung ein (z. B. „Angst vor der Dunkelheit“, „Angst vor engen Räumen“ oder „Kleptomanie“) oder verändert einen der existierenden Einträge des Hintergrunds der Investigatorin.

Während der zeitweiligen Verrücktheit kann die Spielleitung dem Investigator **Wahnvorstellungen** präsentieren – ist das ein Ghoul, der da auf dich zu kriecht, oder ist es nur eine Obdachlose, die um etwas Kleingeld bittet? Du (und damit dein Investigator) kannst dir nur

sicher sein, wenn du einen **Realitätstest** bestehst: Du kannst dafür einen Stabilitätswurf machen. Bei einem Erfolg siehst du hinter die Halluzination, bei einem Fehlschlag steigert sich jedoch der Wahnsinn noch!

Unglücklicherweise ist die Wiedererlangung von geistiger Stabilität ein langer, anstrengender Prozess. Die Investigatorin muss vielleicht in eine Anstalt eingewiesen werden oder sich anderen Formen der Psychotherapie aussetzen, um einige Stabilitätspunkte zurückzuerlangen.

Während die geistige Stabilität abnimmt, wird die Investigatorin mehr und mehr destabilisiert und ihre Fähigkeit, unauffällig in der menschlichen Gesellschaft zu agieren, sinkt stetig. Die kompletten Regeln für „Stabilität“ werden hier nicht wiedergegeben, aber die Spielleitung wird dich während des Spiels über die Entwicklung des Verfalls auf dem Laufenden halten.



KAMPF

Wenn man mit den Schrecken des Cthulhu-Mythos konfrontiert wird, ist es oft die bessere Idee, das Weite zu suchen oder Konfrontationen generell zu vermeiden. Allerdings gibt es immer wieder keine andere Möglichkeit, als mit gezückten Waffen irgendwo hineinzustürmen und das Beste daraus zu machen.

Bei einem Kampf agieren alle Investigatoren sowie die Personen und Wesen unter Kontrolle der Spielleitung in der **Reihenfolge ihres Wertes der GE**. Die höchste GE ist zuerst dran, dann alle anderen in absteigender Reihenfolge.

Die Dauer einer Kampfrunde bei CTHULHU wird am besten beschrieben als „die Zeit, die benötigt wird, bis jeder eine relevante Aktion durchgeführt hat“. Die Spielleitung kontrolliert den Ablauf der Kampfrunde, es gibt keine ausgeklügelten Bewegungs- und Aktionsregeln.

Die Spielleitung sollte stattdessen einfach allen eine Chance geben, zugunsten des Erzählflusses eine schnelle Handlung auszuführen.

Investigatoren haben drei Kampffertigkeiten: Nahkampf, Fernkampf und Ausweichen. Zwei davon fächern sich in Spezialisierung auf, wie „Nahkampf (Handgemenge)“ oder „Fernkampf (Gewehr/Flinte)“. Während der Charakterschaffung musst du bei der Verteilung der Berufs- oder Hobbyfertigkeitenpunkte entscheiden, über welche Spezialisierungen dein Investigator verfügt.

Beachte dabei, dass **Nahkampf (Handgemenge)** den waffenlosen Kampf und die Verwendung einfacher Waffen wie Messer oder Knüppel beinhaltet.

Würfelwürfe im Kampf können *nicht* forciert werden. Man hat einfach in der nächsten Kampfrunde einen neuen Versuch.



Kampffregeln für den Nahkampf

Immer wenn du angegriffen wirst, kannst du dich entscheiden, ob du darauf mit einem **Gegenschlag** (durch Blocken, Parieren oder Umgehen des Angriffs mit gleichzeitigem Versuch, dem Angreifer deinerseits Schaden zuzufügen) oder durch **Ausweichen** (dem Angriff einfach zu entgehen) reagierst.

Die angreifende und die verteidigende Person würfeln einen Prozentwurf und vergleichen ihre Erfolgsgrade:

- ☞ Für einen **Gegenschlag** verwendest du deine entsprechende Kampffertigkeit. Du musst einen höheren Erfolgsgrad erzielen als die angreifende Person.
- ☞ Bei **Ausweichen** muss die angreifende Person den höheren Erfolgsgrad erzielen.

Es ist ganz einfach: Wer gewinnt, erleidet generell keinen Schaden und richtet selbst Schaden bei der gegnerischen Person oder Kreatur an (aktiv angreifend oder beim Gegenschlag).



Waffen und Schaden

Angriffswürfe mit einem **extremen Erfolg** verursachen höheren Schaden:

- a) Stumpfe Waffen verursachen: Maximalschaden plus maximaler Schadensbonus (sofern relevant).
- b) Waffen mit Klingen und Kugeln können **lebensbedrohliche Treffer** erzielen und verursachen: Maximalschaden plus maximaler Schadensbonus (sofern relevant) **und** einen zusätzlichen Wurf auf den Schaden durch die Waffe (beispielsweise bei einer Pistole 10 + 1W10 Schaden).
- c) Mit einem Gegenschlag verursachter Schaden wird unabhängig vom Würfelergebnis immer nur als „regulärer Erfolg“ ermittelt.

☛ **Beispiel:** Ein Ghoul schlägt mit seiner Klauenhand nach Giulia, die sich für **Ausweichen** entscheidet. Die Spielleitung würfelt für den Ghoul eine 03 – ein extremer Erfolg (unter 1/5 der Fertigkeit des Ghouls). Giulia würfelt eine 20 und erzielt damit einen schwierigen Erfolg. Da der Erfolgsgrad der angreifenden Kreatur höher ist als jener des verteidigenden Spielcharakters, wird Giulia getroffen.

Tabelle: Waffen und Schaden

Waffenloser Angriff (Mensch)	1W3 + Schadensbonus
Kleines Messer	1W4 + Schadensbonus
Machete	1W8 + Schadensbonus
Kleiner Knüppel	1W6 + Schadensbonus
Baseballschläger	1W8 + Schadensbonus
Faustfeuerwaffe	1W10
Schrotflinte	4W6 (auf Nahdistanz, sonst 2W6; kann keine „lebensbedrohlichen Treffer“ erzielen)
Gewehr	2W6+4



Sie erhält aufgrund des extremen Erfolgs des Angriffs automatisch 10 Punkte Schaden (1W6+1W4 sind maximal 10 Punkte).




Der Ghoul ist ein Monster mit drei Angriffen pro Runde. Mit seinem zweiten Angriff will er Giulia, die nun einen Gegenschlag versucht, beißen und erzielt einen regulären Erfolg. Giulia würfelt dagegen einen schwierigen Erfolg. Sie hat einen höheren Erfolgsgrad als der Ghoul und schlägt damit erfolgreich zurück – damit hat sie es nicht nur vermieden, erneut verletzt zu werden, sie fügt dem Ghoul sogar 1W3 Schaden zu (Giulia hat keinen Schadensbonus).

Überzahl

Wer gegen eine Überzahl an gegnerischen Personen oder Kreaturen kämpft, ist im Nachteil. Nachdem die Investigatorin in der laufenden Kampfrunde das erste Mal einen **Gegenschlag** oder **Ausweichen** versucht hat, erhalten alle weiteren Nahkampfangriffe gegen sie 1 Bonuswürfel. Dies gilt nicht für Fernkampf.

Kampfregeln für den Fernkampf

Wenn jemand eine Fernkampfwaffe (normalerweise eine Feuerwaffe, aber auch ein Bogen würde darunterfallen) verwendet, wird ein Prozentwurf mit dem Wert der relevanten Fertigkeit verglichen.




-  Eine bereits schussbereite Waffe wird bei der Festlegung der Reihenfolge der GE mit dem Wert GE+50 einkalkuliert.
-  Wenn innerhalb einer Runde zwei oder drei Schüsse aus einer Handfeuerwaffe gefeuert werden, erhält jeder Schuss 1 Strafwürfel (weil Geschwindigkeit über Genauigkeit gestellt wird).
-  Wer aus *nächster Nähe* (das ist 1/15 der GE in Metern) feuert, erhält 1 Bonuswürfel.

Wenn du siehst, dass auf dich geschossen werden soll, kannst du dich *in Deckung werfen*, dafür wird auf **Ausweichen** gewürfelt. Ist dies erfolgreich, erhält die angreifende Partei 1 Strafwürfel. Wer sich in Deckung wirft, verliert seine nächste Handlung (egal, ob noch in dieser Kampfrunde oder ggf. in der nächsten).

Kampfmanöver

Wenn jemand das Ziel seiner Aktion als etwas anderes beschreibt als das reine Zufügen von Schaden, wird dies durch ein Kampfmanöver abgewickelt.

Ein erfolgreiches Manöver kann z. B. zum Ziel haben:

-  eine gegnerische Person zu entwaffnen,
-  eine gegnerische Person zu Boden zu werfen,
-  eine gegnerische Person festzuhalten, wodurch diese 1 Strafwürfel erhält, bis sie sich befreien kann.

Ein Manöver wird wie ein normaler Angriff mit der Fertigkeit **Nahkampf (Handgemeine)** behandelt. Die gegnerische Partei kann wie sonst auch einen **Gegenschlag** versuchen oder **Ausweichen**.

Die **Statur** der Kämpfenden wird verglichen. Ist die Person oder Kreatur, die das Kampfmanöver versucht, kleiner als die gegnerische Person oder Kreatur, erhält sie für jeden Punkt Unterschied in der Statur 1 Strafwürfel (maximal 2). Beträgt der Unterschied zu Ungunsten der angreifenden Partei mindestens 3 Punkte, ist das Manöver automatisch ohne Effekt. Sie mag zwar ihre Hände auf das Ziel legen, aber durch den Mangel an Kraft und Größe ist es nicht möglich, dies sinnvoll auszunutzen.

❖ **Beispiel:** Sergio will einen Ghoul aus einem Fenster stoßen (dies ist ein Kampfmanöver). Sergios Statur ist 0, die des Ghoul ist 1, daher erhält Sergio 1 Strafwürfel für seine Probe. Er würfelt 02 und 22, aufgrund des Strafwürfels muss er das höhere Ergebnis nehmen – dank der 22 ist es noch immer ein schwieriger Erfolg. Der Ghoul versucht einen Gegenschlag und erzielt einen regulären Erfolg mit seiner Kampffertigkeit. Sergio hat den höheren Erfolgsgrad, sein Manöver ist daher erfolgreich – er stößt den Ghoul durch das Fenster.

Trefferpunkte, Wunden und Heilung

Die bei der Ermittlung des Schadens ermittelten Punkte reduzieren die **Trefferpunkte**. Trefferpunkte können nicht unter 0 sinken, daher gibt es dafür keine negativen Werte. Wenn die Trefferpunkte 0 erreichen, wird der Betreffende bewusstlos oder stirbt unter Umständen.

Wenn jemand auf einmal (durch einen einzelnen Angriff) mindestens *die Hälfte der Maximaltrefferpunkte* verliert, erleidet er eine **Schwere Wunde** und muss eine **KO**-Probe machen, um nicht das Bewusstsein zu verlieren. Die „Schwere Wunde“ wird auf dem Charakterbogen angekreuzt.

Wenn eine derart verletzte Person (jetzt oder später) nur noch 0 Trefferpunkte haben sollte, ist sie dem Tode sehr nah. Um nicht zu sterben, muss sie am Ende dieser und jeder weiteren Kampfrunde eine **KO**-Probe bestehen. Nur erfolgreiche **Erste Hilfe** kann das Sterben aufhalten und weitere **KO**-Proben überflüssig machen.

Wer durch einen einzelnen Schadenswurf mindestens so hohen Schaden wie das Trefferpunktemaximum nimmt, stirbt sofort.

Heilung

- ✦ Investigatoren ohne eine Schwere Wunde heilen 1 Trefferpunkt pro Tag,
- ✦ Investigatoren mit einer Schwere Wunde machen am Ende einer Woche eine **KO**-Probe: bei einem Erfolg heilen 1W3 Punkte, bei einem extremen Erfolg 2W3 Punkte. Die Schwere Wunde verschwindet bei einem extremen Erfolg sofort, ansonsten dann, wenn die Trefferpunkte wieder auf mindestens die Hälfte des Maximalwertes angestiegen sind.

Erste Hilfe kann 1 Trefferpunkt heilen. Sterbende Investigatoren stabilisiert **Erste Hilfe** zudem ausreichend, damit später **Medizin** angewandt werden kann.

Medizin kann 1W3 Trefferpunkte heilen, aber für die Behandlung wird mindestens eine Stunde Zeit und die entsprechende Ausrüstung benötigt. Im Falle von Sterbenden erlaubt ein Erfolg das Weiterleben und den ersten Würfelwurf für die Heilung nach einer Woche.

❖ **Beispiel:** Mrs. Trace verfügt über 12 Trefferpunkte. Am Montag wird sie in eine Kneipenschlägerei verwickelt und nimmt durch drei verschiedene Kinnhaken 4, 2 und 4 Punkte Schaden. Das sind zusammen 10 Punkte Schaden, wodurch die Trefferpunkte auf 2 reduziert werden. Da sie keine Schwere Wunde erlitt, erholt sie sich mit einer Rate von 1 Trefferpunkt pro Tag.

Am Donnerstag hat sie bereits wieder 5 Trefferpunkte, stürzt aus einem Fenster und nimmt dabei 7 Punkte Schaden (wobei sie nun 0 Trefferpunkte hat). Dies ist eine Schwere Wunde. Ein Freund rettet sie mit **Erste Hilfe** und schafft sie in ein Hospital. Nach sieben Tagen macht Trace erfolgreich eine **KO**-Probe und erlangt

1W3 (hier: 2) Trefferpunkte zurück. Am Ende der zweiten Woche erzielt Trace einen extremen Erfolg und es heilen 3 weitere Punkte (bei dem Wurf von 2W3). Zudem wird dadurch der Eintrag für die Schwere Wunde ausradiert, ab jetzt heilt bei ihr 1 Trefferpunkt pro Tag.



Andere Schadensformen

Oft muss eine Spielleitung die Schadenshöhe durch zufällige Ereignisse beurteilen. Was immer die Ursache ist, man sollte sie mit den Beispielen in der Tabelle **Schadentypen** vergleichen. Sie beschreiben jeweils den Schaden durch einen Angriff, eine Kugel, eine Runde des Ertrinkens oder Verbrennens. Der Investigator erleidet denselben Schaden in jeder Folgerunde, in der er der Schadensquelle weiterhin ausgesetzt bleibt.

Tabelle: Schadensarten

Verletzung	Schaden	Beispiele
Gering: eine Person kann zahlreiche Schäden dieser Art überstehen.	1W3	Schlag / Tritt / Kopfstoß / schwache Säure / Einatmen rauchiger Luft / ein geworfener faustgroßer Stein / Sturz (pro 3 m) auf weichen Sumpfboden
Durchschnittlich: kann eine Schwere Wunde verursachen; es bedarf weniger solcher Schäden, um zu töten.	1W6	Knüppel / starke Säure / Wasser einatmen / Vakuum ausgesetzt sein* / Kleinkaliberpatrone / Pfeil / Feuer (brennende Fackel) / Sturz (pro 3 m) auf Gras
Ernst: verursacht vermutlich eine Schwere Wunde. Ein bis zwei davon dürften zu Bewusstlosigkeit oder Tod führen.	1W10	.38er Patrone / Axt / Feuer (Flammenwerfer, Durchquerung eines brennenden Raumes) / 6 bis 10 m Entfernung zu einer explodierenden Handgranate oder Dynamitstange / schwaches Gift / Sturz (pro 3 m) auf Beton
Dramatisch: eine durchschnittliche Person stirbt in 50% der Fälle.	2W10	Von Auto bei 50 km/h getroffen / 3 bis 6 m Entfernung zu einer explodierenden Handgranate oder Dynamitstange / starkes Gift**
Tödlich: sofortiger Tod ist zu erwarten.	4W10	Von schnellem Auto getroffen / höchstens 3 m Entfernung zu einer explodierenden Handgranate oder Dynamitstange / tödliches Gift
Blutbad: sofortiger Tod ist so gut wie sicher.	8W10	Frontalzusammenstoß bei Höchstgeschwindigkeit / Von einer Eisenbahn erfasst werden

Spuk im Corbitt-Haus

Ein Einführungsabenteuer

Dieses Abenteuer spielt im Jahre 1920 in Boston, Massachusetts. Es könnte auch in andere – modernere – Zeiten oder an andere Orte verlegt werden. Es ist für eine neue Spielleitung und Spielrunde konzipiert und enthält Spielleitungs-Hinweise, wann und wie Würfel einzusetzen sind und wie das Abenteuer überhaupt geleitet werden sollte. Nachdem du das Szenario vollständig durchgelesen hast und sich deine Spielrunde Investigatoren erschaffen hat, könnt ihr anfangen.

Mehrere Texte innerhalb des Abenteurers sind dafür gedacht, den Spielenden vorgelesen zu werden. Du kannst die Inhalte aber auch in eigene Worte fassen und frei erzählen. Die entsprechenden Texte sind *kursiv* gedruckt.

Es gibt einige **Handouts**: Das sind Schriftstücke, die den Spielenden ausgehändigt werden. Sie befinden sich am Ende des Szenarios und können fotokopiert werden.

Das Geheimnis der Spielleitung

Die Leiche von Walter Corbitt wurde im Keller seines Hauses beerdigt. Seine Seele lebt weiter und ist sich der Ereignisse im Haus bewusst. Er spukt an dem Ort. Corbitt beherrscht magische Prozeduren, die seine übernatürliche Existenz fortbestehen und ihn seinen Körper nach dem Tode beleben lässt. Er nährt sich manchmal vampirartig an den Bewohnenden des Hauses und verscheucht oder tötet jene, die hinter sein Geheimnis kommen könnten.

Um dieses Rätsel zu lösen, müssen die Investigatoren von Corbitt erfahren. Währenddessen wird Corbitt sich ihrer bewusst und versucht, sie in die Irre zu führen oder in die Flucht zu schlagen. Wenn ihm das nicht gelingt, versucht er sie zu töten.

Vorbereitung des Spiels

Führe deine Spielrunde durch die Charaktererschaffung. Neue Spielende entwickeln auf diese Weise ein Verständnis für die Regeln und ein Gefühl dafür, wer ihre Investigatoren sind. Teile den Spielenden dafür die Voraussetzung für das Szenario mit:

Ihr werdet dafür engagiert werden, im Jahre 1920 ein altes Haus in Boston zu untersuchen – Gerüchte sagen, dass es dort spuken könnte!

Die Spielenden sollten eine Gruppe von Privatdetektiven, Amateurkriminalistinnen, Reportern oder Freundinnen des Hausbesitzers, die sich für diese Aufgabe freiwillig meldeten, erschaffen.

Teile leere Charakterbögen aus und führe die Spielenden Schritt für Schritt durch die Charaktererschaffung. Ermuntere sie, dabei miteinander über die entstehenden Investigatoren zu sprechen und Spaß daran zu haben, Hintergrundgeschichten und Verbindungen untereinander zu erfinden. Halte dies auf einem sinnvollen Niveau. Vermeide, zu sehr ins Detail zu gehen.

Notiere dir am Ende von allen Investigatoren die Namen, die Erscheinung (ER), die Finanzkraft und alle bemerkenswerten Aspekte der Hintergrundgeschichten als Referenz während des Spiels.

SCHAUPLATZ 1: EINFÜHRUNG

Mr. Steven Knott erbt unlängst eine Immobilie und würde gern Profit daraus schlagen, sei es durch Verkauf oder Vermietung. Dies war bisher leider nicht möglich, weil das Haus einen zu schlechten Ruf hat.

• **Tipp:** Die Einführung kann an jedem sich sinnvoll anbietenden Ort erfolgen. Sind die Investigatoren Privatdetektivinnen, kann es deren Büro sein. Sind sie Freunde des Hausbesitzers, kann es in dessen Privathaus oder einem Café sein. Der Schauplatz ist nicht besonders wichtig, hat aber Einfluss auf die Stimmung der Szene.

Um das Gespräch mit dem Hausbesitzer im Rollenspiel umzusetzen, lese vor:

Ein Hausbesitzer, Mr. Knott, bittet euch, ein altes Haus im Zentrum von Boston zu untersuchen. Man nennt es das „Corbitt-Haus“. Die letzte Mietpartei, die Familie Macario, war in eine Tragödie verwickelt, und Mr. Knott möchte die seltsamen Geschehnisse verstehen und die Angelegenheit ins Reine bringen. Seit der Tragödie war es nicht möglich, das Haus zu vermieten und es ist dringend erforderlich, den guten Ruf des Hauses wiederherzustellen. Mr. Knott bietet eine angemessene Bezahlung für euren Aufwand an Zeit und Arbeit und händigt euch die Hausschlüssel, einen Zettel mit der Adresse und einen Umschlag mit einem Vorschuss von 25 \$ aus.

Nachdem ihr euren Auftrag kennt, wollt ihr einige Recherchen anstellen, ehe ihr das Haus selbst aufsucht. Ihr könntet euch alte Zeitungsartikel im Büro des Boston Globe ansehen, die Zentralbibliothek aufsuchen oder zum Stadtarchiv gehen. Ihr habt die freie Wahl.

Dieser Text ist noch einmal als „Handout 1“ abdruckt. Händige den Spielenden das **Handout 1** aus, damit sie später ggf. noch einmal einen Blick auf die Einleitung werfen können. Gib ihnen genug Zeit, um die Informationen zu verdauen, darüber zu sprechen und zu entscheiden, wie sie vorgehen wollen. Manche Spielende wollen vielleicht sofort zum Haus stürzen, Du solltest ihnen empfehlen, zunächst ein paar Nachforschungen anzustellen.

Je nachdem, was die Spielenden vorhaben, gehe nun weiter zu Schauplatz 2, 3 oder 4.

• **Tipp:** Es liegt an dir, die Schauplätze nach deinem Belieben zu beschreiben. Nutze deine Fantasie und wecke ein Gefühl für die Orte; beispielsweise durch Geruch und Lärm der Druckerpressen beim Boston Globe. Es besteht keine Notwendigkeit für umfangreiche Beschreibungen, wenn es zu dem Wechsel von einem Schauplatz zum nächsten kommt – fahre einfach an der Stelle fort, an der die Investigatoren beim nächsten Ziel ankommen.



SCHAUPLATZ 2: DER BOSTON GLOBE

Eine Tageszeitung mit gutem Leumund

Das Archiv der Zeitungsausschnitte ist nicht öffentlich zugänglich und Investigatoren müssen dem Redakteur Arty Wilmot gegenüber mit **Überzeugen** erreichen, dort Zugang zu erlangen. Arty genießt das kleine bisschen Macht, das er hat, und will den Investigatoren den Zugang verweigern. Spiele seine Großspurigkeit aus und rege die Spielenden an, sich richtig anzustrengen, um sich den Zugang zu verschaffen.

● **Tipp:** Spiele die Leute aus, denen die Investigatoren begegnen, wenn sie die Büros der Zeitungsleute das erste Mal aufsuchen – den Mann am Empfangstresen, einen Journalisten oder eine Redakteurin. Achte besonders darauf, das Archiv (also das Archiv der Zeitungsausschnitte) im Keller des Zeitungsgebäudes zu erwähnen.

Würfeln, um Zugang zu den Zeitungsausschnitten zu bekommen

● **Tipp:** Bei Begegnungen mit neutralen Personen sollte eine **ER**-Probe oder auf die **Finanzkraft** der Investigatoren gewürfelt werden. In Artys Fall sieht es anders aus, da er ohnehin nicht helfen will.

Lege zuerst mit den Spielenden ein Ziel fest, mit dem der Zugang zum Archiv erlangt werden soll. Spiele die Interaktion zwischen Arty und den Investigatoren aus. Je nachdem, wie sich das Rollenspiel entwickelt, ergeben sich für das Würfeln folgende Möglichkeiten:

- ☞ Versuchen es die Investigatoren freundlich, kommt **Charme** zum Einsatz.
- ☞ Werden sie aggressiv, nutzen sie **Einschüchtern**.
- ☞ Versuchen sie es mit rationalen Argumenten, verwenden sie **Überzeugen**.
- ☞ Wollen sie Arty beschwatzen, ist es **Überreden**.

Das Mitglied der Spielrunde, dessen Investigatorin den Hauptteil des Gesprächs mit Arty bestritten hat, würfelt einen Prozentwurf (1W100) und vergleicht das Ergebnis mit der passenden zwischenmenschlichen Fertigkeit („Charme“, „Einschüchtern“, „Überzeugen“ oder „Überreden“) der Investigatorin. Ist die gewürfelte Zahl gleich oder kleiner des Fertigkeitenwertes, war der Wurf erfolgreich und das Ziel der Gruppe wurde erreicht.

● **Tipp:** Beachte an dieser Stelle, dass der Schwierigkeitsgrad „regulär“ ist. Artys Beruf erfordert keine professionelle Höhe (50% oder höher) in „Überzeugen“, „Charme“, „Einschüchtern“ oder „Überreden“. Wäre das so gewesen, wäre der Schwierigkeitsgrad der Würfelprobe auf „schwierig“ gestiegen. (Es hätte also gegen den halbierten Fertigkeitenwert gewürfelt werden müssen.)

Nimm das Rollenspiel wieder auf und integriere das Würfelergebnis in Artys Reaktion:

- ☞ Ist der Wurf erfolgreich, gibt Arty in einer darauf abgestimmten Art nach und gewährt den Zugang zu den Unterlagen.
- ☞ Ist der Wurf gescheitert, plustert sich Arty auf und fordert die Investigatoren auf, das Zeitungsgebäude zu verlassen.

Den Wurf forcieren?

Wenn der Wurf gescheitert war, frage die Spielenden, ob sie ihre Bemühungen noch steigern wollen, um Zugang zu den Unterlagen zu bekommen. Falls sie das möchten, können sie einen **forcierten** Würfelwurf wagen, indem sie weiter auf eine der beschriebenen Arten Druck auf Arty ausüben (sie könnten es jetzt also durchaus auch auf eine der drei anderen Arten versuchen).

Abhängig davon, wie sie es nun versuchen, entscheidest du, welche Konsequenzen es hat, wenn auch dieser neue Würfelwurf scheitern sollte, beispielsweise:

- ★ Wenn die Investigatoren es mit **Ein-schüchtern** versuchen, könnte Arty es durchschauen und handgreiflich werden.
- ★ Wenn die Investigatoren es mit **Charme** oder **Überzeugen** versuchen, könnte die Konsequenz sein, dass Arty sie lautstark schreiend hinauswerfen lässt.

Was auch immer die Konsequenz eines gescheiterten forcierten Versuchs ist, es muss schlimmer sein als die bloße Bitte, zu gehen – Arty könnte beispielsweise bewaffnete Wachleute zur Unterstützung rufen.

Die Zeitungsausschnitte

Wenn die Investigatoren Zugang erlangen, beschreibe bildlich, was sich ihnen eröffnet:

Ihr werdet von Ruth Blake, der Aktenverwalterin, einige Stufen hinab in den staubigen Keller des Gebäudes geführt. Hier reihen sich Aktenschränke aneinander, dazwischen mannshohe Stapel von alten Zeitungsbündeln und anderem unsortierten Müll. Der ganze Raum riecht moderig und die Heizungsanlage in einem anderen Kellerraum versorgt euch mit mehr als genug Hitze.

Die fraglichen Ausschnitte sind nach Straßennamen archiviert worden. Da die Spielenden bereits erfolgreich würfeln mussten, um überhaupt hierher kommen zu können, wäre es unfair, sie jetzt noch auszubremsen. Gib ihnen stattdessen einfach den einen Hinweis, der hier auffindbar ist, indem du **Handout 2** aushändigst.

Falls eine Investigatorin ein paar nette Worte mit Ruth Blake wechselt oder mit ihr flirtet, erwähnt sie (ohne dass dafür gewürfelt werden muss), dass die Unterlagen im Archiv aufgrund eines Brandes nicht weiter als bis 1878 zurückreichen. Falls das Corbitt-Haus schon vorher in der Zeitung erwähnt worden sein sollte, ist es hier also nicht zu finden.

Handout 2

Unveröffentlichte Geschichte, Boston Globe, 1918

Ein unveröffentlichter Artikel. Er gibt an, dass 1880 eine französische Einwandererfamilie in das Haus einzog, aber nach einer Serie brutaler Unfälle, die das Leben der Eltern kosteten und bei denen drei der Kinder verkrüppelt wurden, fluchtartig wieder auszog. Das Haus stand danach lange leer.

1909 zog eine andere Familie ein und wurde sofort Opfer diverser Krankheiten. 1914 verlor der älteste Bruder den Verstand und beging mit einem Küchenmesser Selbstmord. Die trauernde Familie zog aus. 1918 mietete eine weitere Familie, die Macarios, das Haus, zog aber fast umgehend unter mysteriösen Umständen wieder aus.

SCHAUPLATZ 3: DIE ZENTRALBIBLIOTHEK

Diese ehrwürdige Institution hat verschiedene interessante Dinge zu bieten. Für jeden halben Tag, den die Investigatoren hier mit ihrer Recherche verbringen, lasse jeden Beteiligten eine Probe auf **Bibliotheksnutzung** machen (also mit 1W100 kleiner oder gleich dieses Fertigkeitenwertes würfeln). Bei einem Fehlschlag besteht kein Bedarf dafür, den Wurf zu forcieren, da man es ohnehin im-

mer wieder versuchen kann – es kostet nur pro Versuch einen halben Tag Recherche.

Falls sie hier mehr als einen ganzen Tag verbringen, lasse den Auftraggeber, Mr. Knott, Kontakt mit ihnen aufnehmen und nach ihren Erfolgen fragen. Er drängt dabei auf Ergebnisse: „Zeit ist Geld!“

Für jeden Erfolg händige eines von **Handout 3** bis **Handout 6** in der bezifferten Reihenfolge aus.

Handout 3

1835 erbaute ein begüterter Kaufmann das Haus, erkrankte jedoch bald und verkaufte es an den wohlgeborenen Mr. Walter Corbitt.

Handout 4

1852 wurde Walter Corbitt von seiner Nachbarschaft verklagt. Die Klage zielte darauf ab, dass er ausziehen sollte, und zwar als Konsequenz seiner „eigenartigen Gewohnheiten und unheilvollen Gebahren“.

Handout 5

Offensichtlich gewann Corbitt das Klageverfahren. Seine Todesanzeige aus dem Jahre 1866 nennt immer noch dieselbe Adresse. Hier wird zudem eine zweite Klage erwähnt, die verhindern will, dass er seinem Testament entsprechend im Keller seines Hauses beerdigt wird.

Handout 6

Das Ergebnis der zweiten Klage wird nirgends erwähnt.



SCHAUPLATZ 4: DAS STADTARCHIV

Es gelten für den Zeitaufwand usw. dieselben Bedingungen wie in der Zentralbibliothek (siehe oben). Lasse wieder auf **Bibliotheksnutzung** würfeln, um **Handout 7** zu finden.

Falls die Spielenden auf die Idee kommen, in den **strafrechtlichen Unterlagen** nach der Kapelle zu suchen, finden sie Bezüge auf behördliche Maßnahmen, die 1912 vorgenommen wurden. Die dazugehörigen Akten liegen allerdings nicht vor.

Wenn die Investigatoren höflich zu dem Beamten gewesen sind, weist der darauf hin, dass schwere Verbrechen in die Zuständigkeit von County-, Landes- oder Bundesgerichten fallen. Ein erfolgreicher Wurf auf **Rechtswesen** würde dieselbe Information liefern. Die Unterlagen über städtische Polizeibeamte, die

an Verhaftungen oder Razzien beteiligt waren, sind in der Central Police Station archiviert.

Handout 7

Zivilrechtliche Gerichtsunterlagen zeigen, dass Reverend Michael Thomas, Pastor des *Gotteshauses der Einkehr und Kirche unseres Herrn, des Offenbarers der Geheimnisse* (Chapel of Contemplation and Church of Our Lord Granter of Secrets) Walter Corbitts Testamentsvollstrecker war.

Das Kirchenregister (ebenfalls hier einsehbar) gibt die Schließung dieser Kapelle im Jahre 1912 an.

SCHAUPLATZ 5: HÖHERE GERICHTE UND CENTRAL POLICE STATION

Der Zugang zu diesen Unterlagen erweist sich als schwierig und mindestens ein Investigator muss einen erfolgreichen Fertigkeitenwurf machen. Dafür gibt es folgende Möglichkeiten:

Rechtswesen: Um den Kontakt des Investigators zu einer Person innerhalb der Gerichte herzustellen, die ihm Zugang gewährt. Misslingt der Wurf, kann der Wurf forciert werden, um eine solche Kontaktperson zu erschaffen. Dafür solltest *du* ver-

deckt würfeln. Informiere die Spielrunde nicht über das Würfelergebnis. Egal, wie der Wurf ausfiel, der Investigator kennt Kim Debrun, einen Angestellten in den Büros des Gerichts. War der Wurf erfolgreich, ist Kim warmherzig und freundlich und erlaubt den Investigatoren den Zugang zu den Akten (Handout 8). Misslang der Wurf, ist Kim skrupellos und verlangt eine Bestechung, ehe er den Handel platzen lässt und behauptet, den Investigator gar nicht zu kennen.

Finanzkraft: Bei einem erfolgreichen Wurf und einem Fertigkeitenwert von 75 oder mehr kann man eine Buchhalterin so sehr beeindrucken, dass sie den Zugang gewährt.

Überzeugen: Der Investigator sollte einen guten Fall vorbringen, weshalb er Zutritt haben sollte.

Charme: Ein gekonnter Augenaufschlag oder ein charmantes Lächeln kann Türen öffnen.

Überreden: Das könnte das Vorzeigen eines gefälschten Ausweises beinhalten. Dies ist ein riskantes Unterfangen, wenn man den Ort der gegenwärtigen Handlung bedenkt.

Bei einem erfolgreichen Fertigkeitenwurf händige den Spielenden das **Handout 8** aus. Bei einem Fehlschlag frage die Spielenden, ob sie ihre Bemühungen durch einen forcierten Wurf noch verstärken wollen. Bei diesen drei Fertigkeiten besteht das Risiko, die Grenze zu überschreiten und durch zu beleidigendes Auftreten Konsequenzen wie die Antipathie der Polizei zu ernten (vielleicht in Form einer Verwarnung oder von Drohungen).

Handout 8

Die Akte berichtet von einer geheimen Razzia bei der Kapelle der Einkehr. Die Razzia war von eidesstattlichen Aussagen ausgelöst worden, die besagten, dass Mitglieder der Kirche für das Verschwinden mehrerer Kinder aus dem Viertel verantwortlich waren.

Bei dem Einsatz kamen in einem Feuergefecht drei Polizeikräfte und 17 Kultmitglieder um. Die Autopsieberichte sind so oberflächlich und uninformativ, als hätte der Leichenbeschauer gar keine richtigen Untersuchungen gemacht.

Obwohl 54 Mitglieder der Kirche verhaftet wurden, kamen alle bis auf acht wieder auf freien Fuß. Die Akten deuten die illegale Einmischung einer einflussreichen lokalen Persönlichkeit an, bieten Geschichten der Schlacht – der größten kriminalpolizeilichen Aktion in der Geschichte der Stadt –, die niemals in den Zeitungen erschien.

Pastor Michael Thomas wurde verhaftet und wegen fünffachen Mordes zweiten Grades zu 40 Jahren Haft verurteilt. Er brach 1917 aus dem Gefängnis aus und floh aus dem Staat.

SCHAUPLATZ 6: DIE NACHBARSCHAFT

Die meisten Leute, die vor dem Weltkrieg in dieser Gegend wohnten, sind inzwischen verzo-gen oder verstorben. Neue Büros und Geschäfte haben die Gebäude aus dem 19. Jahrhundert ersetzt. Das fragliche Haus (das „Corbitt-Haus“) mit

seinem überwucherten Vorgarten ist inzwischen das einzige verbliebene Wohnhaus in diesem Block. Wenn sich die Investigatoren hier umhören, stoßen sie auf Mr. Dooley, einen Zigarren- und Zeitungsverkäufer, der die Gegend kennt.

Würfeln, um Mr. Dooleys Reaktion auf die Investigatoren zu bestimmen

Lege die Reaktion von Mr. Dooley auf die mit ihm sprechende Investigatorin fest, indem du 1W100 würfeln und das Ergebnis mit deren **ER** oder **Finanzkraft** vergleichen lässt. Ein Wurf, der kleiner oder gleich eines dieser Werte ist, bedeutet eine positive Reaktion. Andernfalls ist er dieser Investigatorin gegenüber zurückhaltend und verschlossen. Ein anderer Investigator kann es mit **Charme**, **Einschüchtern**, **Überreden** oder **Überzeugen** versuchen, um Dooley zum Sprechen zu bringen.

Dooley redet

Wenn die Spielenden Dooley zum Sprechen bringen und nach dem Gotteshaus der Einkehr fragen, ist er in der Lage, dessen Standort ein paar Blocks von hier entfernt zu beschreiben. Wird er zu dem Haus gefragt, bezeichnet er es immer als

das „Corbitt-Haus“. Rege die Spielenden zu Rollenspiel an und spiele das Gespräch mit Dooley durch. Folgende Informationen sollten in das Gespräch einfließen:

- Die Familie Macario zog vor einigen Jahren in das Haus ein.
- Ein Jahr nach dem Einzug hatte der Vater einen schweren Unfall, kurz danach verfiel er in gewalttätigen Wahnsinn.
- Es hieß, er habe von einer gespenstischen Gestalt mit brennenden Augen gebrabbelt.
- Vor einem Monat verlor die alte Dame, Mrs. Macario, ebenfalls den Verstand.
- Mrs. Macario befindet sich ebenso wie ihr Ehemann im Roxbury Sanatorium, ein paar Meilen außerhalb der Stadt.
- Die Kinder der Macarios wurden von Verwandten in Baltimore aufgenommen.

Tipp: Stelle Dooley dar, wie du möchtest und improvisiere den Dialog frei – nicht alles, was eine Person sagt, muss stimmen und sie kann beispielsweise übertreiben. Dooley ist ein Verkäufer und an Klatsch und Tratsch gewöhnt.

SCHAUPLATZ 7: ROXBURY SANATORIUM

Wenn sich die Spielenden für einen Besuch des Sanatoriums entscheiden, finden sie dort heraus, dass **Vittorio Macario** noch immer geistesgestört ist. Er presst eine Bibel an seine Brust. Zu einem beliebigen Zeitpunkt mag er die Bibel an einer willkürlichen Stelle aufschlagen (du entscheidest, wo) und auf eine Stelle zeigen, wobei er ausruft: „Durch seine eigene Waffe wird der Teufel besiegt!“ Obwohl das kein ganz korrektes Bibelzitat ist, ist es ein wertvoller Hinweis. Wenn man sich später im Szenario daran erinnert, könn-

ten die Spielenden darauf kommen, dass sie Corbitt mit seinem eigenen Messer töten können. Übertreibe dabei nicht – überlasse es den Spielenden, ob sie diesen Hinweis registrieren oder nicht. Von Vittorio kann man ansonsten nichts erfahren.

Gabriela Macario ist bei Sinnen und ansprechbar. Sie kann erklären, dass in dem Haus eine böse Präsenz lebt. Nachts erwachte sie manchmal und fand „ES“ über sie gebeugt. Wenn es wütend war, ließ das Ding Geschirr oder andere Gegenstände im Raum herumfliegen. Am meis-

ten hasste es ihren Ehemann, Vittorio, und konzentrierte seinen Zorn auf ihn.

Du könntest weitere Fragen beantworten, aber Gabriela ist nicht dazu in der Lage, genauere Informationen zu geben. Du solltest das Gespräch nicht in die Länge ziehen, sondern es schnell beenden, da die Fragen der Investigatoren Gabriela sehr aufregen.

Die beiden minderjährigen **Söhne** der Macarios werden von Verwandten in Baltimore versorgt. Die Investigatoren könnten auch sie besuchen, aber sie wissen nichts, außer dass sie ihre Eltern vermissen und in ihrem alten Haus oft Alpträume von einem fremdartigen Mann mit brennenden Augen hatten.

SCHAUPLATZ 8: DAS GOTTESHAUS DER EINKEHR

Lese vor:

Die Überreste der alten Kirche befinden sich am Ende einer gekrümmten und armseligen Straße. Die Ruinen sind so verwittert und von Unkraut überwuchert, dass die grauen Steine mehr wie Naturstein aussehen als frühere Mauern und Sockel. Ihr passiert eine abgesunkene Mauer, auf die mit weißer Farbe Symbole gemalt wurden – augenscheinlich sind sie noch recht frisch. Es sind drei zu einem Dreieck arrangierte „Y“s, sodass deren obere Enden sich gegenseitig berühren. In deren Mitte befindet sich ein gemaltes starrendes Auge.

Handout 9 gibt dieses Symbol wieder. Zeige es den Spielenden.



Während sich die Investigatoren in der Nähe des Zeichens befinden, beschreibe den Spielenden, wie sie fast unmerklich anfangen, ein Kribbeln hinter der Stirn zu spüren, wie einsetzender Kopfschmerz, aber doch anders. Wenn sie sich entfernen, verschwindet die Reizung.

Ermuntere die Spielenden, die Ruinen zu erkunden. Beschreibe die Szenerie und frage, was die Investigatoren tun. Falls sie durch die Kirchenruine streifen, finden sie hauptsächlich Granitsteine, alte halbverbrannte Holzbalken und uralten Müll. Irgendwann sollten sie sich bewusstwerden, dass die Erde, auf der sie stehen, lediglich geschwächte Bodenbretter bedeckt. Fordere **Glückswürfe**. Alle, die kein „Glück“ haben, müssen mit **Springen** versuchen, sich noch in Sicherheit zu bringen. Der Fußboden gibt nach und zieht einen Sturz in den über drei Meter tiefen Keller nach sich.

4 Die Spielenden mit gescheiterter Probe auf „Springen“ fragst du, ob ihnen etwas einfällt, mit dem sie den Wurf forcieren könnten. Vielleicht ein Griff in letzter Sekunde nach dem Rand der geborstenen Bodendielen?

Jeder stürzende Investigator verliert 1W6 Trefferpunkte. Diese Konsequenz erhöht sich bei einem gescheiterten forcierten Wurf, vielleicht weniger durch erhöhten Schaden, als durch den Verlust eines Gegenstands, den die Investigatorin bei sich hat.

☛ **Tipp:** Dieser Sturz könnte das erste Ereignis sein, bei dem im Spiel körperlicher Schaden eintritt. Sage den Spielenden, dass sie den Schaden von der Zahl der gegenwärtigen Trefferpunkte abziehen sollen. Ziehe „Trefferpunkte, Wunden und Heilung“ (siehe oben) zu Rate, ob eine Schwere Wunde eingetreten ist und wie diese behandelt werden kann, wie Erholung und Heilung eintreten.

Falls ein Investigator stürzt, lese vor:

Du bist in einen versiegelten Teil des Kellers gefallen, der früher vom restlichen Keller abgetrennt und durch eine separate Treppe zu erreichen gewesen war, die nun unter Tonnen von Schutt begraben liegt.

In diesem Raum liegen neben einem Schrank zwei Skelette in zeretzten Seidenroben. Vielleicht versteckten sich die Leute hier vor der Polizei und kamen bei dem Feuer um.

In dem Schrank befinden sich verschiedene verschimmelte Kirchenunterlagen. Falls die Spielenden nicht daran denken, unter dem Schrank nachzusehen, fordere zu **Verborgenes erkennen** auf und weise nur bei einem erfolgreichen Wurf auf das Journal und das Zauberbuch hin. Erlaube

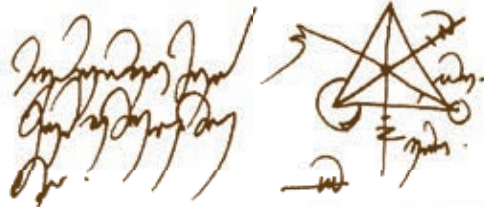
einen forcierten Wurf, wenn die Spielenden einer gründlicheren, zeitfressenden Suche zustimmen. Bei einem fehlschlagenden forcierten Wurf könnte jemand in einen Nagel treten oder seine Kleidung ruinieren.

Mit einem Erfolg auf **Verborgenes erkennen** findet eine Investigatorin ein Journal (der Aktivitäten des Kultes) und ein Zauberbuch.

Lese vor:

Das modrige Journal zerfällt in seine Einzelteile, als ihr vorsichtig umblättert, doch der Name Walter Corbitt springt euch rechtzeitig ins Auge. Ein Eintrag vermerkt, dass Corbitt im Keller seines Hauses beerdigt wurde: „In Übereinstimmung mit seinen Wünschen und mit den Wünschen dessen, der in der Dunkelheit wartet.“ Neben dem Journal liegt ein enormes Buch, handgeschrieben in Latein, aber so verrottet und wurmzerfressen, dass ganze Teile nicht mehr verständlich sind.

Das Zauberbuch ist eine Kopie des **Liber Ivonis**. Ein oberflächlicher Blick enthüllt, dass es auf Latein verfasst wurde und okkulte Themen behandelt. Ein Überfliegen des Buches – mit der Fertigkeit **Fremdsprache (Latein)** von 50% oder mehr oder einem Fertigkeitenwurf auf **Fremdsprache (Latein)** (wenn der Wert unter 50% liegt) – erfordert mindestens drei Stunden. Wenn sich ein Investigator die Zeit dafür nimmt, erlangt er 2% **Cthulhu-Mythos** (und reduziert die Maximalstabilität um denselben Betrag, also von 99 auf 97).



SCHAUPLATZ 9: DAS ALTE CORBITT-HAUS

Lese vor:

Das Backsteingebäude wird von den größeren und neueren Bürogebäuden auf beiden Seiten überschattet. Das Haus steht dicht an der Straße. Der Garten im hinteren Teil des Grundstücks ist verwildert und die Gartenlaube halb zusammengefallen. Man kann auf beiden Seiten um das Haus gehen. Wenn man sich das Haus näher anschaut, ist man davon beeindruckt, wie es sich in die von den umstehenden Gebäuden geworfenen Schatten zurückziehen scheint, und wie die leeren verhangenen Fenster jedes Verständnis dafür verbergen, was im Innern liegt.

Die Vordertür ist mit einem einzigen Schloss gesichert. In den letzten ein bis zwei Jahren scheint jemand vier zusätzliche Riegel angebracht zu haben. Wenn die Investigatoren daran denken, die Fenster im Erdgeschoss zu kontrollieren, finden sie alle von innen vernagelt vor.

Schau dir den Grundriss des Gebäudes an. Skizziere im Spielverlauf jedes Stockwerk, soweit die Investigatoren es erforschen.

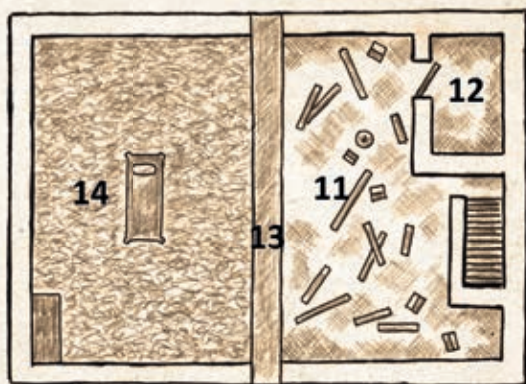




Obergeschoß



Erdgeschoß



Keller

Corbitt-Haus

Mr. Walter Corbitt



Er mag zwar anfangs still sein, aber ab einem gewissen Punkt während der Konfrontation mit den Investigatoren wird es überzeugender sein, wenn er faucht, kreischt, schnattert oder verhöhnt. Er atmet nicht. Corbitt ist kein echter Vampir oder ein anderes wiedererkennbares Monster – er ist ein Zauberer, der sich langsam in etwas völlig Unmenschliches verwandelt.


Sonnenlicht verursacht ihm Schmerzen und wäre ihm zu hell, um gut sehen zu können. Es mag ihn sogar töten, aber dies müsstest du als Spielleitung so entscheiden. Auch wenn er Blut als Nahrung zu sich nimmt – genausogut könnte er Karotten essen. Das Trinken von Blut macht ihm nur mehr Spaß.

Die Funktion seines Zaubers **Fleischschutz** wird unten beschrieben, aber mache dessen Effekt folgendermaßen deutlich: Kugeln und Schläge lassen nur kleine Teile seines Körpers abplatzen, wodurch er noch schrecklicher aussieht als zuvor. Sein trockenes, eisenhartes Fleisch ist unverwundbar, solange der Zauberspruch wirkt. Erst, wenn der Schaden den Panzerungsschutz überschreitet, reduzieren sich seine Trefferpunkte in normaler Weise. Er heilt niemals und kann nicht das Bewusstsein verlieren. Wenn er 0 Trefferpunkte erreicht, zerfällt Corbitt zu Staub und kehrt niemals wieder.

Corbitt kontrolliert einen schwebenden Dolch (siehe unten), aber falls ein Investigator es schafft, die Kontrolle über die Waffe zu erlangen und ihn damit niederzustrecken, zerfällt er sofort zu Asche und Staub, ungeachtet aller Zaubersprüche.

Tipps:

-  Corbitt ist voller Arglist und versucht, die Investigatoren zu spalten und gegeneinander aufzubringen.
-  Er sucht Aufregung und perverse Unterhaltung auf Kosten der Investigatoren.

 Er versucht auch, jede Quelle von Mythos-Wissen (wie das *Liber Ivonis*), die ins Haus gebracht wird, in seinen Besitz zu bringen.

CORBITTS SPIELWERTE

ST 90 **KO 115** **GR 55** **IN 80**
MA 90 **GE 35** **ER 05** **BI 80**

STA: 0 (ignoriere Stabilitätskosten beim Zaubern)


Trefferpunkte: 16

Schadensbonus: +1W4

Statur: 1

Bewegungsweite: 8

Magiepunkte: 18 (er regeneriert 1 pro Stunde)

[ **Tipp:** Führe genau Buch über Corbitts Magiepunkte. Vergiss dabei nicht, dass er 1 Punkt pro Stunde regeneriert. Corbitt zaubert **Fleischschutz** sofort, wenn jemand das Haus betritt. Wenn Eindringlinge sofort seinen Körper aufspüren, hat er die dafür nötigen 2 Magiepunkte vielleicht noch nicht zurückbekommen.]

Angriffe pro Runde: 1

Waffen: Fliegender magischer Dolch, siehe „Der schwebende Dolch“. Für 1 Magiepunkt kann Corbitt den Dolch für 1 Kampfrunde angreifen lassen (dies zählt als Corbitts Kampfkraft der Runde).

Nahkampf (Handgemenge) 50% (Schwierig 25% / Extrem 10%), Schaden 1W3+Schadensbonus (1W4) + mögliche Infektion

Wenn er wiederbelebt ist, kann Corbitt alle normalen Angriffe (Tritte, Faustschläge usw.) ausführen. Wenn man durch Corbitts klauenartige Fingernägel verletzt wird, riskiert man eine

ernsthafte Erkrankung; wenn er einen erfolgreichen Treffer landet, sollte die getroffene Person einen **Glückswurf** machen. Falls der scheitert, wurde das Opfer gekratzt, fällt am nächsten Tag ins Delirium und macht eine **KO**-Probe:

- Fehlschlag: Das Delirium dauert 1W10 Tage an; Verlust von 1W10 KO.
- Erfolg: Das Delirium endet nach 1W6 Tage, kein Verlust von KO.
- Wiederhole diesen Spielmechanismus so lange, bis das Opfer erwacht oder stirbt.

Ausweichen 17% (Schwierig 8% / Extrem 3%)

Panzerung: Jeder Punkt der Panzerung reduziert den Schaden um einen Punkt. Corbitt hat den Zauberspruch **Fleischschutz** bereits angewendet. Würfele 2W6 für den Rüstungsschutz. Reduziere die Panzerung um 1 Punkt pro Punkt erhaltenen Schadens.

Zauber: Dominiere (Variante, siehe unten), Fleischschutz, Rufe/Binde Dimensionsschlurfer

Magische Gegenstände: Schwebender Dolch

Fertigkeiten: Cthulhu-Mythos 17%, Einschüchtern 64%, Horchen 60%, Kaschieren 30%, Verborgen bleiben 72% (für Corbitt werden nur wenige Fertigkeiten aufgelistet, und zwar die, die für das Abenteuer von Relevanz sein könnten. Bei Bedarf könntest du weitere ergänzen)

Stabilitätsverlust: 1/1W8 STA, wenn man sieht, wie er sich bewegt.

CORBITTS ZAUBER

Dominiere (Corbitts Variante): Kostet Corbitt 1 Magiepunkt und benötigt 1 Runde, um ausgeführt zu werden. Mit dieser Version des Zaubers kann Corbitt geistig den Verstand eines (und zu gleicher Zeit auch nur eines) Investigators umwölken, solange sich das Ziel körperlich im Corbitt-Haus befindet. Man macht ein **MA**-Kräftemessen gegen das MA 90 von Corbitt.

Hat Corbitt Erfolg, ist das Ziel für 1W6+1 Kampfrunden benommen. Während dieser Benommenheit kann es telepathisch von Corbitt kommandiert werden. Das mag die Form von subtilen und unheimlichen Halluzinationen oder auch direkten Kommandos haben. Das Opfer würde nichts Selbstmörderisches machen, aber mörderische, idiotische oder waghalsige Aktionen (wie das Verschlucken eines Schlachtermessers) könnten versucht werden. Nach dem Erwachen aus der Benommenheit hat das Opfer keine Erinnerung an die Zwischenzeit.

Fleischschutz: Corbitt hat diesen Zauberspruch bereits ausgesprochen, ehe die Investigatoren ihn erreichen, um sich mit einer Panzerung zu versehen (siehe oben).

- Kosten: variable Anzahl an Magiepunkten
- Dauer: 5 Runden

Erzeugt Schutz gegen physische Angriffe. Jeder aufgewendete Magiepunkt gibt dem Zaubern den dem gewünschten Ziel des Zaubers 1W6 Punkte Schutz gegen alle nichtmagischen Angriffe. Dieser Schutz verbraucht sich, wenn er Schaden abhält. Wenn eine Person beispielsweise einen Fleischschutz von 12 Punkten hat und 8 Punkte Schaden erleidet, wird ihr tatsächlich gar kein Schaden zugefügt, aber der Fleischschutz reduziert sich auf 4.

Der Spruch wirkt für 24 Stunden oder bis der Schutz aufgebraucht ist.

Einmal ausgesprochen, kann der Zauber nicht mit weiteren Magiepunkten verstärkt werden. Er kann auch nicht neu ausgesprochen werden, solange der Schutz nicht vollständig aufgezehrt wurde.

Das Erdgeschoss

Raum 1: Abstellkammer

Der Raum ist mit Kartons und Müll wie verrosteten Wassertanks und alten Fahrrädern vollgestellt. An der rechten Seite befindet sich ein Büfett, dessen Flügel geschlossen sind.

Wird das Büfett geöffnet, findet man darin drei schwere Bücher – die Tagebücher eines gewissen „W. Corbitt“, eines früheren Hausbewohners, wie der Einband von Band 1 belegt.

Die **Corbitt-Tagebücher** sind auf Englisch geschrieben, wenn auch manchmal mit fremdartigen Formulierungen durchsetzt. Man benötigt insgesamt zwei Tage, um sie durchzulesen. Dadurch gewinnt man 4 Punkte „Cthulhu-Mythos“ und verliert 1W4 STA. Die Tagebücher beschreiben Corbitts verschiedene okkulte Experimente, darunter die Beschwörung eines unirdischen Geistes und andere magische Prozeduren. Eindeutig wird der Zauber „Rufe den Öffner der Wege herbei“ (das ist eine individuelle Bezeichnung für den Zauber *Rufe/Binde Dimensionsschlurfer*) beschrieben. Die Tagebücher enthalten keine weiteren Zaubersprüche. Es dauert 2W6 Wochen, um den Zauber zu erlernen, nachdem die Tagebücher gelesen wurden.

🔥 **Tipp:** Der Zauberspruch ist nicht dazu gedacht, in diesem Abenteuer verwendet zu werden, sondern stellt ein zusätzliches Element zur späteren Verwendung dar. Es ist nicht zu erwarten, dass das Abenteuer so viel (Spielwelt-)Zeit andauern wird, um den Zauberspruch anwenden zu können – nicht, dass die Beschwörung eines Dimensionsschlurfers in irgendeiner Weise hilfreich sein könnte! Details zu dem Zauber befinden sich im *Grundregelwerk*.

Raum 2: Zweite Abstellkammer

Hier stehen alte Möbelstücke, die man zerschlagen könnte, um die Bruchstücke in einem Holzofen zu verbrennen.

Raum 3: Garderobe

Hier hängen Übermäntel, Hüte, Schirme und Galoschen. Mehrere Kohlensäcke für den Heizungsöfen im Wohnzimmer befinden sich ebenfalls hier. Man kann sehen, dass die Seitentür mit drei Riegeln und einem Schloss gesichert ist.

Raum 4: Wohnzimmer

Hier befindet sich die übliche Möblierung: ein Radio, eine Couch, gepolsterte Stühle und mit Krimskrams beladene Regale. Ihr kommt nicht umhin, die ungewöhnlich hohe Zahl an Kreuzen zu bemerken, Bildern der Heiligen Jungfrau und andere typisch katholische Gegenstände.

🔥 **Tipp:** Versuche, eine unheimliche Atmosphäre aufzubauen, wenn die Spielenden das Haus erkunden. Denke daran, dass Corbitt den Ort heimsucht und jederzeit von oben ein Geräusch zu hören sein könnte (Raum 9).

Raum 5: Speisezimmer

Dies ist das komplett eingerichtete Speisezimmer mit einem langen Tisch aus Mahagoni, einem eingebauten Sideboard und sieben Stühlen. Drei Plätze sind eingedeckt, aber unbenutzt. Reste einer Reissuppe verrotten in einer Terrine.

Raum 6: Küche

Eine typische Küche mit Eiskasten, Holzfeuerherd und einem dürftigen Vorratsschrank. Ein Teil der Nahrungsmittel könnte noch genießbar sein. Dosensuppe und Büchsenfleisch, Reis,

Nudeln und einige Flaschen selbstgemachten Weins. Den Spuren auf dem Fußboden nach zu urteilen, wurden die anderen unverdorbenen Sachen von Ratten gefressen.

Das Obergeschoss

Raum 7: Elternschlafzimmer

Ein gewöhnliches Schlafzimmer mit Doppelbett, Bücherregal und großem Fenster zur Straße hin. Es ist offensichtlich das Schlafzimmer von Vittorio und Gabriela. Hier befinden sich weitere Kreuze und viele Kerzen, ein Rosenkranz und ein Gebetsbuch liegen auf einem Tischchen neben dem Bett.

Raum 8: Kinderschlafzimmer

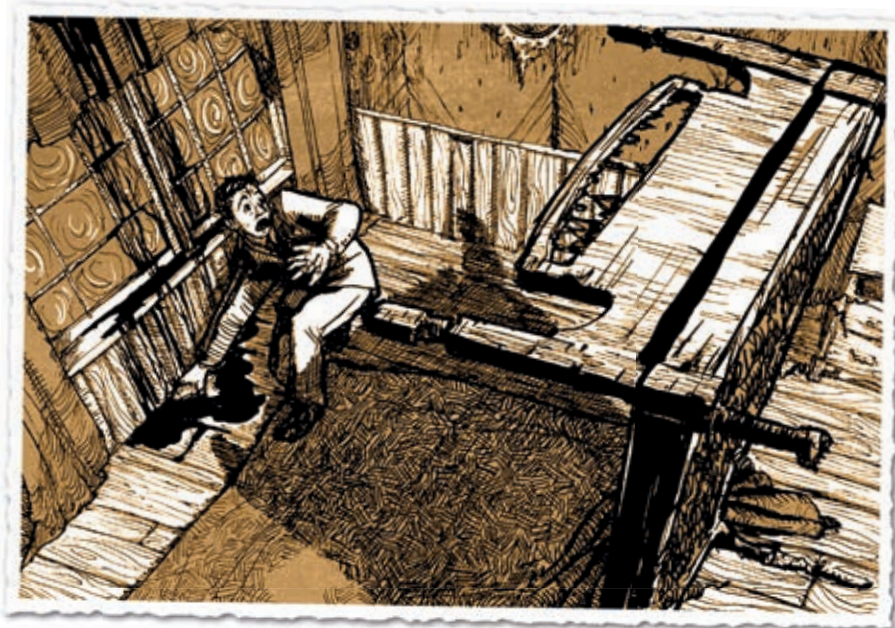
Hier sind zwei Kinderbetten, Spielzeug und Kommoden. Bilder an den Wänden von Flugzeugen und Cowboys kennzeichnen das Zimmer eindeutig als Kinderzimmer.

Raum 9: Überzähliges Schlafzimmer

Dieses Zimmer enthält ein Bettgestell, die Sprungfedern liegen frei, und eine Kommode. Abgesehen davon, dass er leer ist, wirkt dieser Raum wie die beiden anderen Schlafzimmer.

Dies war einst das Zimmer von Corbitt selbst. Er verbrachte hier so viel Zeit, dass sein psychischer Einfluss noch immer vorhanden ist und er dazu in der Lage ist, hier verschiedene okkulte Phänomene vorgehen zu lassen. Wann immer er das tut, breitet sich ein schrecklicher Gestank aus – ein untrügliches Zeichen für den Mythos!

◆ **Tipp:** Anfangs hält sich Corbitt zurück. Aber wenn die Investigatoren offensichtlich versuchen, die Geheimnisse des Hauses zu lüften, versucht er, sie davon zu überzeugen, dass dieser Raum das Zentrum der übernatürlichen Störung ist.



Zu diesem Zweck lässt er Pfützen aus Blut erscheinen und versucht, die Investigatoren durch dumpfe Geräusche in den Wänden und dem Fußboden in die Flucht zu schlagen. Wenn sich eine Investigatorin davon nicht überzeugen lässt, versucht er, diese Person in den Raum zu führen, um sie dort zu töten (siehe unten: **Angriff mit dem Bett**), indem er sie ans Fenster lockt, das er zu diesem Zweck klappern lässt.

Wähle beliebig zwischen den folgenden Ereignissen und lasse sie geschehen, wenn es dir geeignet erscheint:

- ★ Corbitt kann in diesem Zimmer ein lautes Stampfen erzeugen, das man im ganzen Haus hört.
- ★ Corbitt kann eine Pfütze aus Blut erscheinen lassen, wahlweise auf dem Fußboden – oder von der Decke oder den Wänden tropfend.
- ★ Corbitt kann am Fensterrahmen oder der Tür ein Klappern oder Kratzen erzeugen.
- ★ Corbitt kann das Bettgestell mit enormer Geschwindigkeit wegstoßen, schnell genug, um allen im Zimmer einen starken Stoß zu versetzen (siehe unten).

Raum 10: Badezimmer

Ein Badezimmer mit einem Waschbecken, einer Badewanne und einem Klosett mit Wasserspülung. Handtücher und Hygieneartikel sind noch immer hier, typisch für eine vierköpfige Familie. In der Wanne steht eine Pfütze brackigen Wassers, gespeist von einem tropfenden Wasserhahn, der sich nicht vollständig abdrehen lässt.

Angriff mit dem Bett

Corbitt lockt einen Investigator in das überzählige Schlafzimmer und bringt ihn dazu, das Fenster unter die Lupe zu nehmen. Dann lässt er das Bettgestell mit Höchstgeschwindigkeit durch den Raum auf den Unglücklichen zu schweben.

Lasse für den Investigator auf **Verborgenes erkennen** würfeln. Bei einem Erfolg kann er einen Wurf auf **Ausweichen** machen, um zu verhindern, dass ihn das Bett trifft.

♦ **Tipp:** Es ist sehr wichtig, dass du als Spielleitung unparteiisch bleibst. Wenn du eine Investigatorin in eine gefährliche Lage bringst, suche diese am besten zufällig aus. Das kann die Investigatorin mit dem geringsten Wert für Glück sein, oder du würfelst die betreffende Person willkürlich aus. Bieten sich mehrere Investigatoren gleichzeitig an, weil sich mehr als einer in dem Raum aufhalten, vergewissere dich, wer nun am Fenster steht, und wähle zwischen den Betroffenen zufällig aus.

Wird der Investigator von dem Bett getroffen, stürzt er aus dem Fenster. Die Scherben und der Sturz kosten ihn 1W6+2 Trefferpunkte. Alle, die das sich aus freien Stücken bewegendes Bett bezeugen, machen einen Stabilitätswurf (1/1W4 STA) – wer diesen Wurf schafft, verliert also 1 STA, alle anderen würfeln den Verlust mit 1W4 aus.

♦ **Tipp:** Der Angriff mit dem Bett hat das Potenzial, eine **Schwere Wunde** zu verursachen. Sollte das unwahrscheinliche Ereignis eintreten, dass der Investigator sogar verstirbt, lasse das betroffene Mitglied der Spielrunde für den Rest des Abends hilfsweise Mr. Knott (den Hausbesitzer) spielen.

Der Keller

Raum 11: Lagerraum

Die Kellertür verfügt über ein Schloss und drei Riegel. Sie kann nur von oben geöffnet werden. Sie führt über eine Treppe zu einem Lagerraum im Keller. Die Treppe befindet sich in einem bedauerndswerten Zustand und die Glühbirne im Keller funktioniert nicht. Die Kellerwände sind mit Holzbrettern ausgekleidet.

Corbitt hat den Strom für den Keller am Sicherungskasten in der Küche abgeschaltet. Falls die Investigatoren die Sicherung wieder hereindreuen, kann Corbitt das jederzeit rückgängig machen, wenn es ihm am besten passt.

Die Treppenstufen sind gefährlich. Insbesondere, weil Corbitt sie bewegen kann. Immer wenn eine Investigatorin die Treppe hinabsteigt, lasse für diese eine **GE**-Probe und auf **Klettern** würfeln. Behandle dies als eine kombinierte Probe: Das Mitglied der Spielrunde würfelt einmal und sieht nach, ob das Ergebnis entweder bei **GE** oder bei **Klettern** zum Erfolg führt. Ein Erfolg reicht bereits, um die Probe zu bestehen.

Wem die Probe misslingt, teile mit, dass die Treppe zu gefährlich erscheint und man eine Verletzung riskiert, wenn man weitergeht. Nun hat das Mitglied der Spielrunde die Wahl: entweder oben zu bleiben oder den Würfelwurf zu forcieren und einen Sturz zu riskieren. Ein Misserfolg bei der forcierten Probe führt zu 1W6 Schaden, weil die Investigatorin ausrutscht und auf den Kellerboden stürzt.

Tip: In einer derartigen Situation könnte sich ein Investigator, der die Treppe bereits bezwungen hat, freiwillig anbieten, einer anderen Person zu helfen. Du musst in diesem Fall ein wenig kreativ mit den Regeln umgehen. Weil der eine Investigator bereits erfolgreich war, könntest du der

anderen Person 1 Bonuswürfel zugestehen. Aber falls ein auf diese Weise forcierte Wurf scheitert, würden beide stürzen und Schaden nehmen. So hat ein Mitglied der Spielrunde, das seinen Wurf forciert, eine erhöhte Erfolgchance, aber beide Spielenden teilen das Risiko. Dies erzeugt einen kleinen Augenblick der Spannung und Dramatik, so wie es Würfelwürfe tun sollten.

Die Wände sind mit Holzbrettern vertäfelt. Eine gründliche Suche der vertäfelten Wände enthüllt hohle Stellen (**Raum 12** und **13**).

Erzähle den Spielenden, dass auf dem Fußboden des schmalen Raums Werkzeuge, Rohre, ein Mülleimerdeckel, Holzbalken, Nägel, Schrauben und so weiter chaotisch verstreut liegen. Wenn eine Investigatorin das Durcheinander durchsuchen will, lasse sie einen Wurf auf **Verborgenes erkennen** machen. Behandle diesen Hinweis als „unklar“ (gib den Hinweis also nicht heraus, falls dem Mitglied der Spielrunde der Wurf misslingt). Die betroffene Person kann den Wurf forcieren, indem sie sich mehr Zeit für eine gründlichere Suche nimmt. Du kannst als Konsequenz für einen (erneuten) Fehlschlag darauf hindeuten, dass in dem Durcheinander viele scharfe Sachen herumliegen und das Risiko auf eine Verletzung besteht.

Mit einem Erfolg auf **Verborgenes erkennen** findet die Investigatorin Corbitts Messer (siehe **Das schwebende Messer**) und kann es aufheben. Sobald es aufgehoben wird, versucht sich das Messer aus dem Griff der Investigatorin zu winden und sie anzugreifen (siehe **Das Messer im Griff**). Wenn ein forciertes Wurf auf **Verborgenes erkennen** fehlschlägt, legt die Investigatorin die Hand auf das besessene Messer, ohne es zu bemerken und es verpasst ihr einen Schnitt mit 1W4+2 Punkten Schaden.

Tipp: Beachte, wie du als Ergebnis eines fehlgeschlagenen forcierten Wurfes automatischen Schaden zufügen kannst. Ein An-

griffswurf ist überflüssig, weil der Schaden in diesem Zusammenhang die Konsequenz des gescheiterten forcierten Wurfes ist.



Das schwebende Messer

Ein altes Messer mit verziertem Griff, dessen Klinge mit befremdlichem dickem Rost bedeckt ist. Dies ist Corbitts magischer Dolch und der „Rost“ ist das getrocknete Blut seiner Opfer. Wenn die Spielenden es finden, benutzt Corbitt es zum Angreifen. Falls sie es nicht finden, greift er sie erst damit an, sobald sie anfangen, die Holzwand einzureißen, welche seine Leiche verbirgt.

Mit dem Messer angreifen

Das Messer schwebt in der Luft und sticht nach einem Investigator. Dies kostet Corbitt 1 Magiepunkt pro Kampfrunde. Das Messer kann 1 Angriff pro Runde ausführen.

☞ Würfele 1W100 und vergleiche das Ergebnis mit Corbitts **MA**.

- ☞ Lasse den oder die Angegriffenen 1W100 würfeln und das Ergebnis mit der Fertigkeit **Ausweichen** des Investigators vergleichen.
- ☞ Vergleiche die Erfolgsstufen miteinander und stelle fest, ob der Investigator getroffen wurde:
- ☞ Falls Corbitt einen Fehlschlag würfelt (91 oder mehr), wurde der Investigator nicht getroffen;
- ☞ falls Corbitt einen regulären Erfolg hat (46 bis 90) und der Investigator einen Fehlschlag, erleidet letzterer 1W4+2 Schaden;
- ☞ falls Corbitt einen schwierigen Erfolg hat (19 bis 45) und der Investigator einen Fehlschlag oder regulären Erfolg, erleidet letzterer 1W4+2 Schaden;

- ☛ falls Corbitt einen extremen Erfolg hat (18 oder weniger) und der Investigator einen Fehlschlag, regulären oder schwierigen Erfolg, erzielt ersterer einen **lebensbedrohlichen Treffer** und treibt die Klinge tief in den Leib des Investigators, welcher 6+1W4+2 Schaden erleidet.
- ☛ Falls der Investigator den Mülleimerdeckel als Schutzschild einsetzt, gib ihm 1 Bonuswürfel für die Probe auf **Ausweichen**.
- ☛ Falls sich der Investigator des Angriffs nicht bewusst ist, bitte das betroffene Mitglied der Spielrunde um einen Wurf auf **Verborgenes erkennen**, um den in der Luft schwebenden Dolch zu bemerken. Wird der Dolch nicht bemerkt, füge dem Angriff 1 Bonuswürfel hinzu und erlaube keine Probe auf **Ausweichen**. Der Angriff verursacht 1W4+2 Schaden (oder 6+1W4+2 bei einem extremen Erfolg) und schlägt nur fehl, wenn eine 100 gewürfelt wird (Patzer).

Der Anblick des derart angreifenden Messers erfordert einen Stabilitätswurf (1/1W4 STA). Bei einem Erfolg verliert der Investigator 1 Stabilitätspunkt, ansonsten 1W4 Stabilitätspunkte.

☛ **Tipp:** Wenn das Messer durch die Luft schwebt, sollte eine Kampfrunde beginnen. Corbitts GE ist gering, daher können die Investigatoren vermutlich zuerst agieren. Falls sie sich zur Flucht entscheiden, greift das Messer jeden an, der im Keller bleibt, respektive die letzte Person, die die Treppe hinaufteilt (es bewegt sich recht schnell). Ob es die Investigatoren durch das Haus verfolgt, bleibt deiner Entscheidung überlassen.

Kampfmanöver, um das Messer zu ergreifen

Mit den Regeln für Kampfmanöver kann eine Investigatorin versuchen, das Messer aus der Luft zu ergreifen. Das Ziel des Manövers ist, das Messer zu ergreifen. Man verwendet die Fertigkeit **Nahkampf (Handgemenge)** der Investigatorin in einem Kräftemessen mit Corbitts **MA**.

Wenn die Investigatorin eine höhere Erfolgsstufe als Corbitt erreicht, wird das Messer ergriffen. Bei einem Gleichstand gewinnt die Seite, die gerade „am Zug“ ist (ist es Corbitts Aktion, trifft das Messer bei einem Unentschieden; ist es die Aktion der Investigatorin, ergreift sie das Messer bei einem Unentschieden). Normalerweise würde man in einem Kampfmanöver zudem die Statur der Investigatorin und der gegnerischen Person einbeziehen. Da aber tatsächlich niemand das Messer hält, kann dies ignoriert werden. Wenn die Spielenden so kreativ sind, so etwas wie einen dicken Mantel als Hilfsmittel einzusetzen, kannst du 1 Bonuswürfel gewähren.

☛ **Tipp:** Alle im Keller Anwesenden (inklusive Corbitt, der das schwebende Messer benutzt) können in jeder Runde 1 Aktion ausführen. Der eine Magiepunkt, den Corbitt für die Verwendung des Messers aufwendet, deckt alle damit durchgeführten Aktionen während der Runde ab.

Das Messer im Griff

Wenn ein Investigator das Messer ergriffen hat, kann Corbitt in späteren Kampfunden versuchen, es ihm zu entwenden. Dies kostet ihn jede Runde 1 weiteren Magiepunkt. Um das Messer festzuhalten, muss man in einem Kräftemessen mit der **ST** des Investigators gegen das **MA** von Corbitt erfolgreich sein.

Raum 12: Leerer Kohlenkeller

Dieser Bereich wurde einst für Kohlen genutzt. Die Tür am oberen Ende der Kohlenrutsche wurde fest vernagelt.

Raum 13: Kriechgang

Werden die Bretter zerschlagen oder entfernt, wird ein schmaler Raum zwischen zwei Holzwänden sichtbar. Aus einem Rattennest steigen üble Gerüche auf. Hier haust eine Rattenhorde. Wenn die Investigatoren den Ratten keine Möglichkeit zur Flucht geben, greifen sie alle an, die in den Zwischenraum eindringen. Sie setzen dafür ihren Angriff **Überfluten** gegen eine einzelne Investigatorin ein. Sobald eine Ratte getötet wurde, fliehen die anderen.

In die innere Wand des Kriechgangs sind in ungleichmäßigen Buchstaben die Worte „Gotteshaus der Einkehr“ geritzt worden. (Behandle dies als offensichtlichen Hinweis, es ist nicht **Verborgenes erkennen** erforderlich, um es zu entdecken. Es nicht zu finden, würde das Spiel nicht bereichern.)

Wenn die Investigatoren durch die Innenwand brechen, befinden sie sich in **Raum 14**.

Optional: Corbitt benutzt den Zauber „Dominiere“

Corbitt kann diesen Zauber jederzeit anwenden, egal, ob er sich bewegt oder nicht (siehe dazu die Beschreibung seiner Zauber). Für den Zauber sind keine Bewegungen notwendig. Der Zeitaufwand ist „sofort“. Zähle 50 zu Corbitts GE dazu, falls du festlegen musst, wann innerhalb einer Kampfrunde Corbitt dran ist, wenn er den Spruch anwendet. Das ist dann seine Aktion der Kampfrunde. Er kann sich aber auch entscheiden, den Zauber schon anzuwenden, wenn die Investigatoren die Wand durchbrechen (und es noch keine Kampfrunde gibt).

Rattenhorde

Einzelne Ratten sind keine würdigen Gegner, aber ein echter Rattenbefall kann einschüchternd wirken. Gehe von 10 Ratten pro Horde aus. Ratten greifen mit Zähnen und Krallen an. Ein erfolgreicher Angriff eines Investigators tötet ein oder zwei Ratten und verscheucht normalerweise den Rest. Derartige Rattenhorden existieren nur im Rahmen des Spiels.

ST 35 **KO 55** **GR 35**
MA 50 **GE 70**

Trefferpunkte: 9

Durchschn. Schadensbonus: -1

Durchschn. Statur: -1

Bewegungsweite: 9

Angriffe pro Runde: 1

Zähne und Krallen 40%
(Schwierig 20 / Extrem 8),
Schaden 1W3

Überfluten (Kampfmanöver):

Als Horde können die Ratten ein Individuum angreifen und überfluten, indem die Regeln für Kampfmanöver verwendet werden, weil sie aufgrund ihrer Anzahl 1 Bonuswürfel für den Angriff bekommen. Dieses Manöver beinhaltet, dass die Horde um und über das Ziel wimmelt und es dabei kratzt und beißt (Schaden 2W6).

Ausweichen 42% (Schwierig 21 / Extrem 8)



Raum 14: Corbitts Versteck

Lese vor:

Der Fußboden besteht aus festgestampfter Erde. In der südwestlichen Ecke des Raumes steht ein Tisch, darauf liegen einige zusammengerollte Papiere.

In der Mitte des Raumes befindet sich eine Pritsche. Darauf liegt bewegungslos und anscheinend tot die fast hölzern wirkende, schrumpelige Gestalt eines Mannes – er ist etwa 1,80 Meter groß, dürr und nackt, mit schrecklich geweiteten Augen, die wie Untertassen erscheinen und einer Nase wie einer Messerklinge. Eine Art Kette liegt um seinen Hals. Er hat sein gesamtes Haar verloren und sein eingefallenes Zahnfleisch lässt seine Zähne sehr lang wirken. Von ihm geht ein scharfer, süßlicher, den Magen umdrehender Geruch aus, der an verschimmeltes Getreide erinnert.

Die Papiere auf dem Tisch zerfallen zu Staub, sobald man sie anfasst. Was man ohne Berührung bereits erkennen kann: Es scheint sich um eine Art Horoskop zu han-

deln. Falls die Investigatoren die Papiere irgendwie retten können oder fotografieren, kannst du ihnen später ihre wahre Natur in einem späteren Abenteuer offenbaren – um was auch immer es sich handeln mag. Dies steht in deinem freien Ermessen als Spielleitung. Das Horoskop wurde hier als Aufhänger für spätere Abenteuer derselben Gruppe von Investigatoren platziert.

Corbitt greift an

Mit 2 Magiepunkten kann sich Corbitt 5 Kampfrunden lang bewegen. Aufgrund der Kosten vermeidet er es, solange man ihn nicht direkt angreift.

Stabilitätswürfe: Wenn er sich von seiner Pritsche erhebt, lasse alle Spielenden, deren Investigatoren seine Erhebung bezeugen, einen **Stabilitätswurf** machen (1/1W8 STA). Alle, deren Wurf fehlschlägt, machen eine unfreiwillige Handlung nach deiner Wahl, beispielsweise schreien sie laut auf oder lassen etwas – eine Waffe (?) – fallen.



Wenn eine Investigatorin mindestens 5 Stabilitätspunkte verliert, muss man für sie eine **IN**-Probe machen. Ist diese Probe erfolgreich, versteht die Investigatorin das ganze Ausmaß der Situation und verliert zeitweilig den Verstand (siehe dazu die Tabelle). Misslingt die Probe dagegen, ist die Investigatorin zwar erschüttert, bleibt aber zurechnungsfähig.

Würfeln, um den Kampf zu entscheiden

Die erste Kampfrunde beginnt, wenn sich Corbitt das erste Mal bewegt. Erstelle eine Liste mit den Namen der Investigatoren und deren **GE**, ergänze Corbitt und seine **GE**. Sortiere dabei in absteigender Reihenfolge.

✦ Bei einem Investigator mit einer schussbereiten Waffe werden 50 zu der **GE** addiert. Wenn ein Investigator in dieser Runde eine Waffe zieht, ist sie erst schussbereit, wenn er aufgrund seiner unmodifizierten **GE** dran ist.

✦ Beginne mit dem ersten Namen der Liste. Da Corbitt eine **GE** von 35 hat, ist anzunehmen, dass ein Investigator zuerst dran ist, es sei denn, Corbitt benutzt jetzt den Zauber „**Dominiere**“ (dann handelt er bei „**GE**+50“). In den Runden, in denen er den Zauber nicht einsetzt, handelt er bei **GE** 35. Frage das erste Mitglied der Spielrunde, was es machen will.

✦ Wenn eine Investigatorin Corbitt mit einer **Nahkampf**-Fertigkeit angreift, führt Corbitt einen Gegenschlag aus (und nutzt dafür seine Fertigkeit **Nahkampf**). Corbitt setzt auch gegen alle weiteren Angriffe der Runde mit seiner Fertigkeit **Nahkampf** Gegenschläge ein.

✦ Wenn ein Investigator mit einer Feuerwaffe angreift, würfelt er einfach, um zu sehen, ob er getroffen hat. Corbitt versucht nicht, „sich in Deckung zu schmeißen“. Falls nah genug, werden Schüsse in Kernschussweite abgegeben und mit 1 Bonuswürfel gewürfelt.

✦ Die zweite Investigatorin, die Corbitt innerhalb einer Runde im Nahkampf angreift, erhält 1 Bonuswürfel wegen der **Überzahl**.

Geistige Umnachtung als Resultat der Begegnung mit Corbitt

Anfall: Wenn ein Investigator vorübergehend den Verstand verliert, wird mit 1W10 gewürfelt und die Tabelle „Anfall von Wahnsinn“ zu Rate gezogen. Wenn sich der Betroffene in Begleitung anderer Investigatoren befindet, spiele das Ergebnis einfach Runde für Runde aus. Falls der Investigator allein ist, kannst du das Resultat stattdessen für die Beschreibung nutzen, wie der Investigator einige Zeit

später in schlechter Verfassung gefunden wird (vielleicht in einem Schrank versteckt oder betrunken in der Gosse).

Hintergrundgeschichte: Nimm den Charakterbogen des Betroffenen und mache auf der Rückseite einen der Ursache des Anfalls angemessenen Eintrag.

Mythos-Wissen: Da die erstmalige geistige Umnachtung in der Manifestation des Cthulhu-Mythos begründet liegt, werden 5 Punkte zu der Fertigkeit **Cthulhu-Mythos** addiert.

Tabelle: Anfall von Wahnsinn (würfelle 1W10)

1	Amnesie	Der Investigator hat keine Erinnerung an die Ereignisse, die seit dem letzten friedlichen Moment passiert sind. Es scheint ihm, als würde er in dem einen Augenblick noch beim Frühstück sitzen und in dem nächsten einem Ungeheuer gegenüberstehen. Dies dauert 1W10 Runden an.
2	Psychosomatische Störung	Die Investigatorin ist für 1W10 Runden (psychosomatisch bedingt) blind oder taub, oder kann einzelne Glieder nicht bewegen.
3	Gewaltausbruch	Ein roter Nebel der Wut legt sich über den Investigator und er explodiert für 1W10 Runden in einem unkontrollierten Ausbruch der Gewalt gegen alles um ihn herum – Freunde und Feinde gleichermaßen.
4	Paranoia	Die Investigatorin leidet für 1W10 Runden unter schwerer Paranoia. Jeder will sie erwischen! Niemandem kann man trauen! Sie beobachten sie, jemand hat sie verraten, und alles, was man sieht, ist ein Trick.
5	Wichtige Person	Suche in den Hintergrundinformationen des Investigators nach einer Wichtigen Person. Der Investigator hält fälschlicherweise eine andere an der Szene beteiligte Person für diese bestimmte Person. Abhängig von der Natur der Verbindung reagiert der Investigator entsprechend. Dies dauert 1W10 Runden.
6	Ohnmacht	Die Investigatorin verliert für 1W10 Runden das Bewusstsein.
7	Panische Flucht	Der Investigator versucht auf jede erdenkliche Art und ohne Rücksicht auf Verluste, so weit weg wie möglich zu kommen. Selbst wenn das bedeutet, das einzige Fahrzeug zu nehmen und alle anderen zurückzulassen. Die Flucht dauert 1W10 Runden.
8	Hysterie oder Gefühlsausbruch	Die Investigatorin lacht unkontrolliert, bricht in Tränen aus ... Dauer 1W10 Runden.
9	Phobie	Der Investigator erhält eine neue Phobie, wie Klaustrophobie (Angst vor engen Räumen), Dementophobie (Angst vor Geistern oder Dämonen) oder Katsaridaphobie (Angst vor Kakerlaken). Selbst wenn die Quelle der Angst nicht gegenwärtig ist, bildet sie sich der Investigator für 1W10 Runden ein.
10	Verhaltensstörung	Die Investigatorin erhält eine neue Verhaltensstörung, wie Ablutomanie (Waschzwang), Pseudologie (der Zwang zum Lügen) oder Helmintomanie (eine exzessive Begeisterung für Würmer). Sie versucht, den Zwang für die nächsten 1W10 Runden zu befriedigen.

Wahnvorstellungen

Der Investigator bleibt verrückt für 1W10 Stunden oder bis er das Corbitt-Haus verlassen hat und eine Nacht darüber schlafen konnte. Bis dahin ist er für Wahnvorstellungen empfänglich. Da das einzige Ereignis, das in diesem Abenteuer Wahnsinn auslösen dürfte, das Finale bildet, ist das Spektrum für Wahnvorstellungen eher begrenzt. Hier sind einige Anregungen:

☞ Wenn der Investigator aus dem Keller flieht, lasse ihn im Haus über ein Foto stolpern, das ein Beweis dafür zu sein scheint, dass es sich bei Corbitt um einen Blutsverwandten handelt; es zeigt Corbitt und den Großvater des Investigators zusammen und bezeichnet sie als Brüder (tatsächlich ist es nicht mehr als ein Fetzen alter Zeitung).

☞ Wenn der Investigator im Keller bleibt, gib dem Mitglied der Spielrunde einen Zettel, auf dem steht, dass es bemerkt, dass sich Gesicht und Stimme eines anderen Investigators irgendwie verändert haben und er irgendetwas auf Latein murmelt (dies ist natürlich nur Einbildung).

Realitätstests

Falls das Mitglied der Spielrunde die Wahnvorstellung hinterfragt, rate ihm, einen „Realitätstest“ vorzunehmen, falls der Investigator die Wahrheit herausfinden will. Wenn das gewünscht wird, ist ein Stabilitätswurf erforderlich:

- ☞ Falls erfolgreich, bricht die Wahnvorstellung in sich zusammen und der Investigator erleidet keine weiteren.
- ☞ Bei einem Fehlschlag verliert der Investigator 1 Stabilitätspunkt, erlebt einen weiteren Anfall von Wahnsinn und steigert die Wahnvorstellungen dadurch noch.

ABSCHLUSS

Wenn die Investigatoren das Geheimnis gelöst und Corbitt besiegt haben, bezahlt der Hauseigentümer, Mr. Knott, sie prompt und gern.

Wenn sie daran scheitern und Mr. Knott einfach zurückmelden, dass nichts zu finden war, verbringt er persönlich eine Nacht im Haus, um sich dessen selbst zu versichern. Er wird dann im Keller von Corbitts magischem Dolch tödlich verletzt. Die Investigatoren werden danach von der Polizei gesucht und müssen ihre Unschuld beweisen.

Natürlich könnten sich die Dinge un- schön für die Investigatoren entwickeln.

Corbitt und sein Messer sind gefährlich. Je nachdem, wie die Würfel fallen, mag die Untersuchung in Tod oder Wahnsinn enden.

Ein mögliches Ende wäre den Spielenden in einem kurzen Epilog zu erzählen: Tote Investigatoren werden durch Corbitts Magie reanimiert, damit sie die Kellermauern reparieren, bevor sie zu stark verwest sind. Geistesgestörte Investigatoren rennen schreiend in die Nacht, um niemals zurückzukehren.

Wenn die Investigatoren siegreich sind, kannst du nach Belieben die andauernden Effekte von Corbitts Klauen ignorieren.

Belohnung

Wenn Corbitt entdeckt und zerstört wird, erhalten alle beteiligten Investigatoren **1W6 Stabilitätspunkte**.

Die Investigatoren können das wurmzerrissene Buch aus der Kirche an sich nehmen.

Schließlich zahlt der Hausbesitzer die Rechnung und einen Bonus.

Erweiterung

Du hast sicher das frisch gemalte Symbol in der Kirchenruine und die Beweise für

die Vertuschung nach der Razzia von 1912 bemerkt. Mögliche Verbindungen zu einer größeren Verschwörung sind denkbar und könnten in späteren Abenteuern aus der Versenkung auftauchen.

Außerdem ist da noch dieses merkwürdige zerknitterte Papier, das wie ein Horoskop aussieht – ist es ein Teil der Verschwörung oder etwas komplett anderes?

Beide Hinweise können den Weg zu weiteren von dir selbst erdachten Abenteuern für diese Gruppe von Investigatoren ebnen.

ANHANG: HANDOUTS

Handout 1: Information für die Spielenden

Ein Hausbesitzer, Mr. Knott, bittet euch, ein altes Haus im Zentrum von Boston zu untersuchen. Man nennt es das „Corbitt-Haus“. Die letzte Mietpartei, die Familie Macario, waren in eine Tragödie verwickelt, und Mr. Knott möchte die seltsamen Geschehnisse verstehen und die Angelegenheit ins Reine bringen. Seit der Tragödie war es nicht möglich, das Haus zu vermieten und es ist dringend erforderlich, den guten Ruf des Hauses wiederherzustellen. Mr. Knott bietet eine angemessene Bezahlung für euren Aufwand an Zeit und Arbeit und händigt euch die Hausschlüssel, einen Zettel mit der Adresse und einen Umschlag mit einem Vorschuss von 25 \$ aus.

Nachdem ihr euren Auftrag kennt, wollt ihr einige Recherchen anstellen, ehe ihr das Haus selbst aufsucht. Ihr könntet euch alte Zeitungsartikel im Büro des Boston Globe ansehen, die Zentralbibliothek aufsuchen oder zum Stadtarchiv gehen. Ihr habt die freie Wahl.

Handout 2: Unveröffentlichte Geschichte, Boston Globe, 1918

UNVERÖFFENTLICHTE GESCHICHTE,
BOSTON GLOBE, 1918:

Ein unveröffentlichter Artikel. Er gibt an, dass 1880 eine französische Einwandererfamilie in das Haus einzog, aber nach einer Serie brutaler Unfälle, die das Leben der Eltern kosteten und bei denen drei der Kinder verkrüppelt wurden, fluchtartig wieder auszog. Das Haus stand danach lange leer.

1909 zog eine andere Familie ein und wurde sofort Opfer diverser Krankheiten. 1914 verlor der älteste Bruder den Verstand und beging mit einem Küchenmesser Selbstmord. Die trauernde Familie zog aus. 1918 mietete eine weitere Familie, die Macarios, das Haus, zog aber fast umgehend unter mysteriösen Umständen wieder aus.

Handout 3: Hintergrundinformation

1835 erbaute ein begüterter Kaufmann das Haus, erkrankte jedoch bald und verkaufte es an den wohlgeborenen Mr. Walter Corbitt.

Handout 4: Hintergrundinformation

1852 wurde Walter Corbitt von seiner Nachbarschaft verklagt. Die Klage zielte darauf ab, dass er ausziehen sollte, und zwar als Konsequenz seiner „eigenartigen Gewohnheiten und unheilvollen Gebahren“.

Handout 5: Hintergrundinformation

Offensichtlich gewann Corbitt das Klageverfahren. Seine Todesanzeige aus dem Jahre 1866 nennt immer noch dieselbe Adresse. Hier wird zudem eine zweite Klage erwähnt, die verhindern will, dass er seinem Testament entsprechend im Keller seines Hauses beerdigt wird.

Handout 6: Hintergrundinformation

Das Ergebnis der zweiten Klage wird nirgends erwähnt.

Handout 7: Gerichtsunterlagen

Zivilrechtliche Gerichtsunterlagen zeigen, dass Reverend Michael Thomas, Pastor des *Gotteshauses der Einkehr und Kirche unseres Herrn, des Offenbarers der Geheimnisse* (Chapel of Contemplation and Church of Our Lord Granter of Secrets) Walter Corbitts Testamentsvollstrecker war. Das Kirchenregister (ebenfalls hier einsehbar) gibt die Schließung dieser Kapelle im Jahre 1912 an.

Diese Schnellstartregeln inklusive aller Handouts findest du auch zum kostenlosen Download unter
www.pegasusdigital.de

Handout 8: Gerichts- / Polizeiunterlagen

Die Akte berichtet von einer geheimen Razzia bei der Kapelle der Einkehr. Die Razzia war von eidesstattlichen Aussagen ausgelöst worden, die besagten, dass Mitglieder der Kirche für das Verschwinden mehrerer Kinder aus dem Viertel verantwortlich waren.

Bei dem Einsatz kamen in einem Feuergefecht drei Polizeikräfte und 17 Kultmitglieder um. Die Autopsieberichte sind so oberflächlich und uninformativ, als hätte der Leichenbeschauer gar keine richtigen Untersuchungen gemacht.

Obwohl 54 Mitglieder der Kirche verhaftet wurden, kamen alle bis auf acht wieder auf freien Fuß. Die Akten deuten die illegale Einmischung einer einflussreichen lokalen Persönlichkeit an, bieten Geschichten der Schlacht – der größten kriminalpolizeilichen Aktion in der Geschichte der Stadt –, die niemals in den Zeitungen erschien.

Pastor Michael Thomas wurde verhaftet und wegen fünffachen Mordes zweiten Grades zu 40 Jahren Haft verurteilt. Er brach 1917 aus dem Gefängnis aus und floh aus dem Staat.

Handout 9: Das Symbol



HINTERGRUND

Beschreibung	Wesenszüge
.....
.....
Glaube/Weltansicht	Verletzungen & Narben
.....
.....
Wichtige Personen	Phobien & Verhaltensstörungen
.....
.....
Bedeutende Orte	Obskure Bücher, Zauber & magische Artefakte
.....
.....
Gehüteter Besitz	Begegnungen mit fremdartigen Wesen
.....
.....

AUSRÜSTUNG UND BESITZ

GELD & ANLAGENBESITZ

finanzielle Schmerzgrenze

Barschaft

Geldanlagen

KURZE REGELÜBERSICHT

Erfolgsstufen

Patzer	Misserfolg	regulär	schwierig	extrem	kritisch
100/96+	> Fertigkeit	≤ Fertigkeit	≤ 1/2 Fertigkeit	≤ 1/3 Fertigkeit	01

Probe forcieren: Wiederholung der Probe muss begründet werden; nicht möglich im Kampf oder bei Stabilitätsproben

Wunden & Heilung

Erste Hilfe heilt 1 TP	Medizin heilt +1W3 TP
------------------------	-----------------------

Schwere Wunde = Verlust $\geq \frac{1}{2}$ max. TP durch einzelnen Angriff
 0 TP ohne schwere Wunde = *bewusstlos*
 0 TP mit schwerer Wunde = *im Sterben*

im Sterben: Erste Hilfe = Zustand vorläufig stabilisiert
 danach Medizin erforderlich

natürliche Heilung (ohne schwere Wunde): Erholung 1TP pro Tag
natürliche Heilung (Schwere Wunde): wöchentliche KO-Probe

ANDERE CHARAKTERE

Charakter	Charakter
Gespielt von	Gespielt von
Charakter	Charakter
Gespielt von	Gespielt von
Charakter	Charakter
Gespielt von	Gespielt von



PEGASUSDIGITAL.DE

Kampagnen, Quellenbände, Handouts und mehr – Hol dir die PDFs für alle Pegasus-Systeme auf pegasusdigital.de. Freu dich über Sonderangebote und manchmal sogar kostenlose Publikationen!

Melde dich heute noch für unseren Newsletter an und verpasse keine Aktion mehr!



Willkommen bei CTHULHU

Du interessierst dich für CTHULHU?
Du bist nicht allein!

CTHULHU ist ein klassisches Rollenspiel, das seit Anfang der 1980er Jahre Spielrunden in den Bann zieht. Schauplatz der Geschichten ist eine von Howard Phillips Lovecraft erschaffene Welt des Grauens. Hier werden gewöhnliche Menschen mit den schrecklichen und fremdartigen Kräften des Cthulhu-Mythos konfrontiert.

Auch in deutscher Sprache gibt es CTHULHU bereits seit vielen Jahren und seit 1999 durchgehend bei Pegasus Press. Das Spiel ist berühmt für seine liebevolle und professionelle Aufmachung und hat bereits diverse Preise gewonnen.

Alles, was du für einen ersten Einstieg in die Welt von CTHULHU benötigst, sind diese Schnellstartregeln, einige Würfel, viel Vorstellungskraft und einige Freundinnen und Freunde, die mitmachen wollen.

Das Grauen erwartet dich!



Call of Cthulhu, Chaosium Inc. und das Chaosium-Logo sind eingetragene Marken von Chaosium Inc. in den USA und anderen Staaten und werden mit Erlaubnis benutzt.
Call of Cthulhu © 1981–2022
Chaosium Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Benutzung mit Genehmigung.
Cthulhu ist eine eingetragene Marke der Pegasus Spiele GmbH in Deutschland.
© der deutschen Ausgabe 2022 Pegasus Spiele. Alle Rechte vorbehalten.

CALL of CTHULHU

PRO332



ISBN 978-3-94197-694-8



Pegasus Press

Pegasus Spiele GmbH
unter Lizenz von
Chaosium Inc.

www.pegasus.de

www.pegasusdigital.de