

CTHULHU



SCHNELLSTARTREGELN



Handouts Teil 1

Handout 1: Spielerinformation

Ein Hausbesitzer, Mr. Knott, bittet euch, ein altes Haus im Zentrum von Boston zu untersuchen. Man nennt es das „Corbitt-Haus“. Die letzten Mieter, 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 seinen Nachbarn verklagt. Die Klage zielte darauf ab, dass er ausziehen sollte, und zwar als Konsequenz seiner „eigenartigen Wohnheiten 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.

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 eines standhaften Ermittlers („Investigators“) reisen Sie zu merkwürdigen und gefährlichen Orten, enthüllen üble Pläne und stellen sich gegen die Schrecken der Nacht. Sie werden Verstand zeretzenden Wesen, Monstern und wahnsinnigen Kultisten begegnen. In seltsamen und vergessenen Folianten entdecken Sie Geheimnisse, die ein Mensch niemals kennen sollte. Sie und Ihre Gefährten könnten 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 an Romanen, Novellen und Kurzgeschichten, die sich sowohl um den Horror von *Außen* als auch von *Innen* drehen. 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. Wenn Sie noch gar nichts davon gelesen haben, empfehlen wir Ihnen dringend, dies nachzulesen.

Dieses Einsteigerheft gibt Ihnen alle Informationen zur Erschaffung einer Person, mit der Sie innerhalb des Spiels agieren, und einen gewissen Überblick über die Regeln. Damit können Sie bereits das enthaltene Einstiegsabenteuer spielen.

Nach ein oder zwei Abenteuern möchten Sie vielleicht die kompletten Regeln verwenden. Diese finden Sie in jedem guten Spieleladen.

Inhalt

Handout Teil 1	2
Einleitung	3
Übersicht über das Spiel	4
Einen Charakter (Investigator) erschaffen ...	5
Beruf und Fertigkeiten	6
Hintergrundgeschichte	8
Das Spielsystem	8
Fertigkeitenwürfe	9
Glückswürfe	10
Geistige Stabilität (STA)	11
Kampf	11
Spuk im Corbitt-Haus	15
Schauplatz 1: Einführung	16
Schauplatz 2: Der Boston Globe	16
Schauplatz 3: Die Zentralbibliothek	18
Schauplatz 4: Das Stadtarchiv	18
Schauplatz 5: Höhere Gerichte und Central Police Station	19
Schauplatz 6: Die Nachbarschaft	19
Schauplatz 7: Roxbury Sanatorium	20
Schauplatz 8: Das Gotteshaus der Einkehr ...	20
Schauplatz 9: Das alte Corbitt-Haus	23
Abschluss	29
Anhang	29
Handout Teil 2	31
Charakterbögen zum Herausnehmen befinden sich in der Heftmitte!	

Sie haben noch nie ein Rollenspiel gespielt?

Wenn Sie zuvor noch nie ein Rollenspiel gespielt haben, fragen Sie sich jetzt vermutlich, was das alles bedeuten soll. Um einige Missverständnisse auszuräumen und Sie 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 Freunden. 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 auf den Charakterbögen verteilen und 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 Spieler antwortet ihm (d.h. dem Mann) daraufhin sofort (in der Rolle seines Investigators), dass dies „kompletter Unfug“ sei.

Die Geschichte nimmt ihren Lauf. Alle Spieler werden einbezogen und beschreiben, was ihre Investigatoren machen oder sagen. Es ereignen sich dramatische Konfrontationen und ihr Ausgang wird durch Würfelwürfe entschieden. Manchmal gehen sie nach Wunsch der Spieler 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 ein Investigator tut, es werden weder Kostüme noch Requisiten verwendet.

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

Dies ist natürlich nur ein Beispiel. Die Zahl der Mitspieler, 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 sicher sehr stark.

ÜBERSICHT ÜBER DAS SPIEL

Das Ziel von *Cthulhu* ist es, Spaß im Kreise seiner Freunde zu haben, während man eine Geschichte im Stil von H. P. Lovecraft erschafft und erlebt. Ein Mitspieler übernimmt die Rolle des Moderators, hier **Spielleiter** genannt. Seine Aufgabe innerhalb der Regeln ist es, wie der Name schon sagt, das Spiel für alle anderen zu leiten. Die anderen Spieler übernehmen die Rollen von Personen innerhalb der sich entwickelnden Geschichte, den Helden oder **Investigatoren**, die versuchen, den Schrecken zu enthüllen, zu verstehen und zu bekämpfen – Schrecken in Form von Kreaturen, Geheimnissen und Rätseln des Cthulhu Mythos.



Der Spielleiter sucht vorab eine Geschichte aus, die gespielt werden soll. Diese nennt man **Abenteuer** oder **Szenario**. Ein Einstiegsabenteuer befindet sich weiter hinten in diesem Heft. Ein Szenario versieht den Spielleiter mit der Struktur einer Geschichte, die den Spielern präsentiert werden kann. Die Rolle des Spielleiters entspricht ein wenig der eines Regisseurs bei einem Film, dessen Schauspieler noch nicht wissen, wie sich die Handlung entwickeln wird. Um bei dieser Analogie zu bleiben: Die Spieler sind wie Schauspieler, 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, Charaktere zu erschaffen, die völlig anders sind als man selbst – vielleicht knallharte Privatdetektive, grobe Taxifahrer oder finstere Okkultisten.

Was man zum Spielen benötigt

Für die Vorbereitung des Spiels benötigt man nur wenige Dinge:

- ☒ diese Einsteigerregeln,
- ☒ einen Satz Rollenspielwürfel (siehe unten),
- ☒ Papier,
- ☒ Bleistifte und Radiergummi,
- ☒ zwei oder mehr Leute, die mitspielen wollen,
- ☒ einen ruhigen Ort (Küchentische haben sich als nützlich für Einsteigerrunden erwiesen),
- ☒ drei oder vier Stunden Zeit.

Rollenspielwürfel

Sowohl Spielleiter als auch Spieler 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 zehneitigen 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 zusammen gewürfelt und ergeben als Ergebnis die Prozentzahl (z. B. ergeben „30“ und „5“ zusammen den Würfelwurf „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% (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 keine „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 beispielsweise 1W6+1. Hier wird zu dem Würfelwurf der entsprechende Wert addiert – das Ergebnis kann hier 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).

Der überwiegende Teil des Spiels besteht aus einem verbalen Austausch. Der Spielleiter beschreibt die Szenerie, die Umgebung, die Individuen, denen die Charaktere begegnen. Die Spieler sagen dem Spielleiter, was sie möchten, das ihre Investigatoren tun. Der Spielleiter teilt ihnen daraufhin mit, ob dies gelingt oder was stattdessen passiert. Natürlich sprechen sich die Spieler 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 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.

Sieger und Verlierer

Es gibt keine Sieger oder Verlierer im klassischen Sinne. Das Spiel ist überwiegend kooperativ. Die Beteiligten arbeiten zusammen an dem Erreichen eines

gemeinsamen Ziels – beispielsweise, um einen hinterhältigen Plan der Handlanger eines finsternen Kultes oder einer Geheimgesellschaft zu enthüllen und zu vereiteln. Die Opposition, mit der sie es zu tun bekommen, besteht regelmäßig aus fremden oder feindlichen Situationen, die vom Spielleiter, aber nicht von einem anderen Spieler kontrolliert werden.

Das Gewinnen bei einer solchen Situation hängt davon ab, ob die Investigatoren ihr Ziel erreichen, und 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 eines Einzelnen wiegt wenig, wenn damit ein monströser Masterplan zur Versklavung der Erde vereitelt wurde!

Überlebende Investigatoren werden durch Erfahrung ihre Fertigkeiten steigern, Kenntnisse über schreckenerregende Monster sammeln und können aus arkanen Folianten übernatürliche Macht erlangen. Somit entwickeln sich die Investigatoren weiter, bis sie abberufen werden oder in den Ruhestand gehen – was immer zuerst kommt.



Einen Charakter (Investigator) erschaffen

Um *Cthulhu* zu spielen, benötigt jeder Mitspieler einen „Charakter“. Diese werden „Investigatoren“ (sinngemäß „Ermittler“) genannt, weil sie den Großteil ihrer Zeit damit verbringen, die Schrecken des *Cthulhu* Mythos zu untersuchen. Ein Investigator wird erschaffen, indem der Spieler einen leeren Charakterbogen zur Hand nimmt (eine entsprechende Kopiervorlage befindet sich am Ende des Heftes, es besteht auch die Möglichkeit, den Bogen bei *Pegasus Press* herunterzuladen). Der Charakterbogen enthält alle Informationen, die für das Spiel benötigt werden. Er muss nur noch ausgefüllt werden.

Die Attribute

Jeder Charakter hat acht „Attribute“ (das sind körperliche oder geistige Eigenschaften). Im Rahmen dieser Einsteigerregeln verteilen Sie nun 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)

Hiermit kombiniert man die Willenskraft, den Geist und die mentale Stabilität.

4. Geschicklichkeit (GE)

Das ist die Gewandtheit und (Reaktions-)Geschwindigkeit.

5. Erscheinung (ER)

Diese umfasst den Charme und das körperliche Aussehen.

6. Körpergröße (GR)

Diese kombiniert Größe und Gewicht.

7. Intelligenz (IN)

Sie ist ein grobes Maß für die Gerissenheit und die Fähigkeit, Gedankensprünge zu machen.

8. Bildung (BI)

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

Halbierte und gefünftelte Werte

Neben jedem Kasten für den Wert des 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 dem Attribut **ST** von 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 sechsseitigen Würfeln, siehe oben) multipliziert mit 5. Ein Glückswurf wird oft dafür verwendet, um festzustellen, ob die äußeren Umstände zu ihrem Vorteil oder gegen Sie sind.

Beispiel: Der Investigator Tony flüchtet vor einer Horde Zombies und springt in ein am Straßenrand stehendes Auto. Der Spielleiter fragt nach einem *Glückswurf*, um festzustellen, ob der Zündschlüssel steckt. Tony macht einen Prozentwurf, würfelt eine 28, welche tatsächlich niedriger ist als sein Wert für *Glück*; er 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 einzusetzen, übernatürliche Mechanismen in Gang zu setzen oder magische Effekte zu erzie-

len. Verwendete Magiepunkte regenerieren sich mit der natürlichen Rate von einem Punkt pro Stunde. Wenn ein Individuum über keine Magiepunkte mehr verfügt, reduziert jede weitere Aufwendung von Magiepunkten stattdessen die Trefferpunkte – die Ausgestaltung dieses physischen Schadens bleibt dem Spielleiter überlassen.

Schadensbonus und Statur

Der Schadensbonus gibt an, welchen zusätzlichen Schaden der Investigator im Nahkampf verursacht. „Statur“ ist ein Wert der Kombination aus Größe und Stärke. Addieren Sie **ST** und **GR** und entnehmen Sie 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 seine **ST** auf 60 und seine **GR** auf 70 gesetzt, was als Summe 130 ergibt. Bei einem erfolgreichen Nahkampfangriff wird er einen zusätzlichen Schaden von 1W4 Punkten anrichten (Schadensbonus). Seine Statur ist +1.

Trefferpunkte (TP)

Addieren Sie die Werte von **KO** und **GR** des Charakters und teilen Sie 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 Charakters festgestellt werden soll, angesichts des erlebten Schreckens die Ruhe zu bewahren. Die STA werden durch Begegnungen mit dem Grauen des Cthulhu Mythos fallen und steigen.

BERUF UND FERTIGKEITEN

Nun müssen Sie sich darüber Gedanken machen, wie der Investigator normalerweise seinen Lebensunterhalt bestreitet. Der Begriff „Investigator“ bedeutet keineswegs, dass die Spielercharaktere Polizisten oder Detektive sein müssen.

Die Berufswahl beeinflusst die Auswahl der Fertigkeiten Ihres Investigators. Zunächst müssen Sie sich also einen **Beruf** aussuchen. Dabei ist grundsätzlich alles erlaubt, was Sie interessiert, aber Sie sollten sich mit dem Spielleiter vorher abstimmen. Sehr typische Berufe für *Cthulhu* wären Akademiker, Reporter, Okkultist oder Archäologe. Aber noch einmal: Die Berufswahl wird nur durch Ihre Vorstellungskraft begrenzt.

Und seien Sie unbesorgt, nur ein Bruchteil der veröffentlichten Abenteuer knüpft unmittelbar an bestimmte Berufe der Charaktere an. Die meisten Szenarien sind an dieser Stelle recht neutral gefasst.

Entweder suchen Sie sich einen der nachfolgend aufgelisteten Berufe mit den dort genannten Fertigkeiten aus – oder sie schneiden sich einen anderen Beruf, indem Sie die Fertigkeitenliste auf dem Charakterbogen konsultieren und sich genau acht zu dem Berufswunsch passende Fertigkeiten aussuchen (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.

Alturfurforscher

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, Wissenschaft (Biologie), Wissenschaft (Pharmazie), zwei weitere Fertigkeiten als akademische oder persönliche Spezialisierungen (z.B. für einen Psychiater Psychoanalyse).

Kriminalbeamter

Fernkampf, Handwerk/Kunst (Schauspielern) oder Tarnen, Horchen, Psychologie, Rechtswesen, Verborgenes erkennen, eine zwischenmenschliche Fertigkeit (Charme, Einschüchtern, Überreden oder Überzeugen), eine andere Fertigkeit.

Müßiggänger

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

Privatdetektiv

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

Reporter

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



Beruf: Reporter

Schriftsteller

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 Charaktere bei ihrer Erschaffung noch keine Vorstellung von der Bedrohung durch den Mythos haben.

Verteilen Sie die folgenden neun Werte auf die acht Berufsfertigkeiten **und** die als Fertigkeit behandelte (und dort aufgelistete) **Finanzkraft**:

70, 60, 60, 50, 50, 50, 40, 40 und 40 (setzen Sie die Fertigkeiten genau auf diese Werte, ignorieren Sie dabei die aufgedruckten Basiswerte).

Hobbyfertigkeiten

Danach werden vier *andere* Fertigkeiten ausgewählt, die sich aus den persönlichen Interessen ihres Investigators außerhalb seiner Berufsausübung ergeben. Erhöhen Sie die Basiswerte dieser Fertigkeiten jeweils um 20 Prozentpunkte (addieren Sie „20“ zu den Basiswerten und tragen Sie 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 Sie lieber nur den vollen Wert notieren, steht es ihnen natürlich frei, dies zu tun und die anderen Zahlen im Spielverlauf zu errechnen.

Beispiel

Michael möchte, dass sein Charakter ein *Soldat* ist. Als Berufsfertigkeiten entscheidet er sich zusammen mit dem Spielleiter für diese acht Fertigkeiten:

Ausweichen, Erste Hilfe, Fernkampf, Fremdsprache, Klettern, Nahkampf, Schleichen und Überlebenskunst.

Er verteilt danach die Punkte für Berufsfertigkeiten folgendermaßen auf:

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

Danach entscheidet er sich für vier Hobbyfertigkeiten und verbessert sie jeweils um 20 Prozentpunkte, und zwar: Fahren (Auto) 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 unter den Fertigkeiten angeführte **Finanzkraft** gibt das Vermögen und den gesellschaftlichen Status wieder. Je nachdem, wie viele Berufsfertigkeitenpunkte Sie auf die Finanzkraft gesetzt haben, ist Ihr Investigator ...

bei Finanzkraft	
0	bettelarm, lebt auf der Straße
1-9	arm, minimaler Besitz
10-49	durchschnittlich, ein angemessener Grad des Komforts
50-89	wohlhabend, gewisser Luxus
90-98	reich, großer Reichtum und Luxus
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.

Hinweis: Die Berechnung und Verteilung der Berufs- und Hobbyfertigkeitenpunkte erfolgt nach den regulären Regeln deutlich differenzierter, aber für einen Einstieg sollte das hier geschilderte System genau richtig sein.



Finanzkraft 95 – Geld spielt keine Rolle.

HINTERGRUNDGESCHICHTE

Sehen Sie sich noch einmal die Punkteverteilung bei den Attributen und Fertigkeiten an. Stellen Sie sich vor, was das für eine Person ist. Auf der Rückseite des Charakterbogens können nun einige Angaben zum Hintergrund und der Persönlichkeit des Charakters notiert werden, die Ihnen in den Sinn kommen.

*Wo ist die Person aufgewachsen?
Was hat sie für eine Familie?*

Je länger Sie über Ihren Charakter nachdenken, umso stärker Sie dessen Persönlichkeit entwickeln, desto mehr Spaß werden Sie beim Spielen von *Cthulhu* haben.

Jeder Eintrag auf der Rückseite des Charakterbogens sollte eine kurze, markante Bemerkung sein. Kümmern Sie sich 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 Charakter ist nun fast fertig. Schauen Sie sich noch einmal die Vorderseite an und notieren Sie **Name**, **Geschlecht** und **Alter** des Charakters. Nun kann es losgehen.



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 Spieler und Spielleiter Einigkeit darüber bestehen, welches Ziel mit dem Wurf erreicht werden soll. Bei einem erfolgreichen Wurf wird dieses Ziel erreicht.

Außerdem kennzeichnen Sie 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 der Spielleiter Sie zu den **Würfeln zur Fertigkeitensteigerung** auffordern. Nun würfeln Sie für jede Fertigkeit, bei der das Kästchen mit einem Haken gekennzeichnet wurde. Ist der jeweilige Wurf höher als der Wert der Fertigkeit, erhöht sich dieser nun um 1W10.

Mit anderen Worten: Umso besser der Charakter etwas beherrscht, desto schwieriger wird es, noch etwas Neues dazulernen.

Unabhängig vom Ausgang des Versuchs der Fertigkeitensteigerung radieren Sie nun alle Haken aus. Bei dem nächsten Abenteuer besteht die Möglichkeit, die Fertigkeiten neu zu markieren.

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

Beispiel

Michael wandte während des Spiels erfolgreich **Verborgenes erkennen** an und markierte das Kästchen davor mit einem Haken. Am Ende des Szenarios fordert der Spielleiter zu „Würfen 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.

FERTIGKEITENWÜRFE



Wenn es sich durch die Aktionen des Charakters begründen lässt, können Sie einen fehlgeschlagenen Würfelwurf **forcieren**, d.h. ihn wiederholen. Allerdings wird damit das Risiko bei einem Fehlschlag erhöht. Bei einem zweiten Fehlschlag wird der Spielleiter den Charakter mit üblen Konsequenzen konfrontieren.

Beispiel

Sie versuchen, die schwere Steintür einer Krypta aufzustemmen. Der Spielleiter entscheidet, dass dies eine *schwierige* Aufgabe ist. Er verlangt eine Probe auf die **ST** und führt aus, dass ein *schwieriger Erfolg* nötig ist. Sie würfeln, die Zahl ist leider höher als der halbierte Attributswert. Sie fragen, ob Sie den Wurf forcieren können, indem Sie einen Spaten benutzen, um die Tür auszuhebeln. Der Spielleiter erlaubt einen erneuten Wurf, warnt jedoch, dass bei einem Fehlschlag nicht nur die Tür weiterhin zu bleibt, sondern der entstehende Lärm „etwas“ auf Sie aufmerksam machen könnte, das nach Ihrem Blut giert.

Schwierigkeitsgrade

Der Spielleiter sagt Ihnen, wenn Sie eine Fertigkeitenprobe ablegen sollen 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**).

Kräftemessen

Wenn zwei Charaktere gegeneinander arbeiten oder ein Investigator in Konflikt mit einem bedeutenden Nichtspielercharakter steht (beispielsweise einem, dessen Spielwerte im Szenario angeführt werden), kann der Spielleiter ein **Kräftemessen** 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.

(am schlechtesten) Fehlschlag ↔ regulärer Erfolg ↔ schwieriger Erfolg ↔ extremer Erfolg (am besten)

Bonus- und Strafwürfel

(hauptsächlich für Kräfteressen)

Manchmal sind die Umstände – z. B. aufgrund des Geländes oder der zur Verfügung stehenden Zeit – so stark zu Gunsten oder Ungunsten eines Charakters ausgeprägt, dass sie einen Fertigkeiten- oder Attributwurf beeinflussen können. Unter bestimmten Voraussetzungen kann der Spielleiter deswegen einer Würfelprobe „Bonuswürfel“ oder „Strafwürfel“ hinzufügen. Ein Bonus- und ein Strafwürfel 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 einem Bonuswürfel mit insgesamt drei Würfeln (zweimal für die Zehnerstelle, einmal für die Einerstelle der zu erwürfelnden Prozentzahl). Das Ergebnis der Probe ist die Zahl, die sich aufgrund der **geringeren Zehnerstelle** ergibt.

Beispiel: Zwei Charaktere, Mortimer und Mike, konkurrieren um das Herz von Miss Cecilia. Nur einer kann sie zum Altar führen, darum fordert der Spielleiter einen vergleichenden Fertigkeitenwurf, um das Ergebnis ihres Werbens festzustellen. Er entscheidet, dass die Probe mit dem Attribut **ER** abgelegt wird. Dafür rekapituliert er 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. Der Spielleiter entscheidet, dass Mortimer dadurch einen deutlichen Vorteil hat, durch den er einen Bonuswürfel für die vergleichende Probe erhält.

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

Der Spieler von Mortimer würfelt mit einem Bonuswürfel gegen dessen ER von 50, er erhält als Zehnerstellen eine 20 und eine 40 und als Einerstelle eine 4, somit würfelte er eine 24 und eine 44. Da es sich um einen Wurf mit Bonuswürfel handelte, 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.

GLÜCKSWÜRFE

Glückswürfe können vom Spielleiter gestattet werden, wenn die äußeren Umstände infrage stehen und wenn die Hand des Schicksals eingreifen könnte. Wenn ein Investigator beispielsweise wissen möchte, ob sich etwas in seiner Reichweite befindet, das er 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.

Für jeden Strafwürfel ...

wird bei dem Prozentwurf ebenfalls ein zusätzlicher W10 gewürfelt, der wiederum auch die Zehnerstelle der Prozentzahl wiedergibt. Man würfelt also bei einem Strafwürfel mit insgesamt drei Würfeln (zweimal für die Zehnerstelle, einmal für die Einerstelle der zu erwürfelnden 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 üblen 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 Probe auf die **ST** beider Charaktere, und die Ergebnisse müssen miteinander verglichen werden.

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

Ranjid würfelt eine 51 gegen seine 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 Spieler 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 zeren den Colonel zu ihrem Altar ...

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 eines Taxifahrers zu erregen, der 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 der Spielleiter für einen Augenblick die Kontrolle über den Charakter und bestimmt dessen nächste Handlung, weil die übermächtige Angst ihn überwältigt. Möglicherweise stößt er einen Schrei aus oder krümmt den Finger am Abzug seiner Pistole ...

Verliert ein Investigator bei einem einzelnen Stabilitätswurf fünf oder mehr Stabilitätspunkte, erleidet er ein starkes emotionales Trauma. Der Spieler muss nun 1W100 würfeln. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich der **IN** des Investigators, hat dieser vollständig verstanden, was er gesehen hat und verliert vorübergehend den Verstand (für 1W10 Stunden). Wenn der Investigator vorübergehend verrückt wird, trägt der

Spielleiter auf dem Charakterbogen eine Phobie oder Verhaltensstörung ein (z.B. „Angst vor der Dunkelheit“, „Angst vor engen Räumen“ oder „Kleptomanie“) oder verändert eine der existierenden Einträge für die Hintergrundgeschichte des Charakters.

Während der zeitweiligen Verrücktheit kann der Spielleiter dem Charakter **Wahnvorstellungen** präsentieren – ist das ein Ghoul, der da auf dich zu kriecht, oder ist es nur ein Obdachloser, der um etwas Kleingeld bittet? Der Spieler (und damit sein Charakter) kann sich nur sicher sein, wenn er einen **Realitätstest** bestehen: Sie können dafür einen Stabilitätswurf machen. Bei einem Erfolg sehen Sie hinter die Halluzination, bei einem Fehlschlag steigert sich jedoch der Wahnsinn noch!

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

Während die geistige Stabilität abnimmt, wird ein Charakter mehr und mehr destabilisiert und seine Fähigkeit, unauffällig in der menschlichen Gesellschaft zu agieren, sinkt stetig. Die kompletten Regeln für „Stabilität“ werden hier nicht wiedergegeben, aber der Spielleiter wird Sie 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 gar 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 des Spielers 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 als „die Zeit, die benötigt wird, bis jeder eine relevante Aktion durchgeführt hat“ beschrieben. Der Spielleiter kontrolliert den Ablauf der Kampfrunde, es gibt keine ausgeklügelten Bewegungs- und Aktionsregeln. Der Spielleiter sollte stattdessen einfach jedem eine Chance geben, zugunsten des Erzählflusses eine schnelle Handlung auszuführen.

Investigatoren haben drei Kampffertigkeiten: Nahkampf, Fernkampf und Ausweichen. Zwei davon fächern sich in Spezialisierungen auf, wie „Nahkampf (Handgemenge)“ oder „Fernkampf (Gewehr/Schrotflinte)“. Während der Charaktererschaffung müssen



Sie bei der Verteilung der Berufs- oder Hobbyfertigkeitenpunkte entscheiden, über welche Spezialisierungen Ihr Charakter verfügt.

Beachten Sie dabei, dass **Nahkampf (Handge- menge)** den waffenlosen Kampf und die Verwendung einfacher Waffen wie Taschenmesser oder Knüppel beinhaltet.

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

Kampfregele für den Nahkampf

Immer wenn Sie angegriffen werden, können Sie sich entscheiden, ob Sie darauf mit einem **Gegenschlag** (durch Blocken, Parieren oder Umgehen des Angriffs mit gleichzeitigem Versuch, dem Angreifer ihrerseits Schaden zuzufügen) oder durch **Ausweichen** (dem Angriff einfach zu entgehen) reagieren.

Angreifer und Verteidiger würfeln einen Prozentwurf und vergleichen ihre Erfolgsgrade:

- ✦ Für einen **Gegenschlag** verwenden Sie ihre entsprechende Kampffertigkeit. Sie müssen einen höheren Erfolgsgrad erzielen als der Angreifer.
- ✦ Beim **Ausweichen** muss der Angreifer den höheren Erfolgsgrad erzielen.

Es ist ganz einfach: Der Sieger erhält generell keinen Schaden und richtet seinerseits Schaden beim Gegner an (Angreifer oder Gegenschlag).

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 nicht „lebensbedrohliche Treffer“ erzielen)
Gewehr	2W6+4

Angriffswürfe mit einem extremen Erfolg verursachen höheren Schaden:

- a) Stumpfe Waffen verursachen den Maximalschaden zuzüglich des maximalen Schadensbonus' (sofern relevant).
- b) Waffen mit Klingen und Kugeln können **lebensbedrohliche Treffer** erzielen und verursachen den Maximalschaden zuzüglich des maximalen 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 Luigi, der sich für **Ausweichen** entscheidet. Der Spielleiter würfelt für den Ghoul eine 03 – ein extremer Erfolg (unter 1/5 der Fertigkeit des Ghouls). Luigi würfelt eine 20 und erzielt damit einen schwierigen Erfolg. Da der Erfolgsgrad des Angreifers höher ist als der des Verteidigers, wird Luigi getroffen. Er 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 Luigi, der einen Gegenschlag versucht, beißen und erzielt einen regulären Erfolg. Luigi würfelt dagegen einen schwierigen Erfolg. Luigi hat einen höheren Erfolgsgrad als der Ghoul und schlägt damit erfolgreich zurück – er hat es nicht nur vermieden, erneut verletzt zu werden, er fügt dem Ghoul sogar 1W3 Schaden zu (Luigi hat keinen Schadensbonus).

Überzahl

Wenn ein Charakter gegen eine Überzahl an Gegnern kämpft, ist er im Nachteil. Nachdem der Charakter in der laufenden Kampf- runde das erste Mal einen **Gegenschlag** oder **Ausweichen** versucht hat, erhalten alle weiteren Nahkampf- angriffe gegen ihn einen Bonuswürfel. Dies gilt nicht für Fernkampf.

Kampfregele für den Fernkampf

Wenn jemand eine Fernkampf- waffe (normalerweise eine Feuerwaffe, aber auch ein Bogen würde darunter fallen) 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 der Schüsse einen **Strafwürfel** (weil Geschwindigkeit über Genauigkeit gestellt wird).
- ☛ Wer aus *nächster Nähe* (ein Fünfzehntel der GE in Metern) feuert, erhält einen **Bonuswürfel**.

Wenn Sie sehen, dass auf Sie geschossen werden soll, können Sie sich *in Deckung werfen*, dafür wird auf **Ausweichen** gewürfelt. Ist dies erfolgreich, erhält der Angreifer einen **Strafwürfel**. Ein Charakter, der sich in Deckung wirft, verliert seine nächste Handlung (egal, ob noch in dieser Kampfrunde oder ggf. in der nächsten).

Kampfmanöver

Wenn ein Spieler 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:

- ☛ einen Gegner zu entwaffnen,
- ☛ einen Gegner zu Boden zu werfen,
- ☛ einen Gegner festzuhalten, wodurch dieser einen Strafwürfel erhält, bis er sich befreien kann.

Ein Manöver wird wie ein normaler Angriff mit der Fertigkeit **Nahkampf (Handgemenge)** behandelt. Der Gegner kann wie sonst auch einen **Gegenschlag** versuchen oder **Ausweichen**.

Die **Statur** beider Kontrahenden wird verglichen. Ist der das Kampfmanöver versuchende Charakter kleiner als sein Gegner, erhält er für jeden Punkt Unterschied in der Statur einen Strafwürfel (maximal zwei). Beträgt der Unterschied zu Ungunsten des Angreifers drei oder mehr Punkte, ist das Manöver automatisch ohne Effekt. Der Angreifer mag seine 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 Ghouls ist 1, daher erhält Sergio einen 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 eines Charakters 0 erreichen, wird er bewusstlos oder stirbt unter Umständen.

Wenn ein Charakter auf einmal (durch einen einzelnen Angriff) mindestens *die Hälfte der Maximaltrefferpunkte* verliert, erleidet er eine **schwere Wunde** und muss eine Probe auf **KO** machen, um nicht das Bewusstsein zu verlieren. Die Wunde wird auf dem Charakterbogen vermerkt.

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

Wenn ein Charakter durch einen einzelnen Schandenswurf mindestens so hohen Schaden wie das Trefferpunktemaximum nimmt, stirbt er sofort.



Heilung

- ☛ Charaktere ohne eine schwere Wunde heilen einen Trefferpunkt pro Tag,
- ☛ Charaktere mit einer schweren Wunde machen am Ende einer Woche einen Wurf auf **KO** – bei einem Erfolg heilen 1W3 Punkte, bei einem extremen Erfolg 2W3 Punkte. Die schwere Wunde verschwindet bei einem extremen Erfolg oder wenn die Trefferpunkte wieder auf mindestens die Hälfte des Maximalwertes angestiegen sind.

Erste Hilfe kann einen Trefferpunkt heilen. Einen sterbenden Charakter 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. Bei einem sterbenden Charakter erfolgt kein Zuwachs an Trefferpunkten, sondern erlaubt das Weiterleben und den Würfelwurf für die Heilung nach einer Woche. Siehe auch Beispiel rechts.

Andere Schadensformen

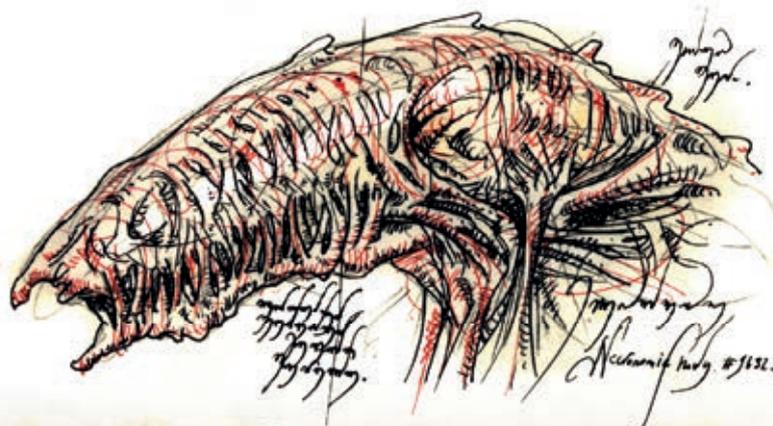
Oft muss ein Spielleiter die Schadenshöhe durch zufällige Ereignisse beurteilen. Was immer die Ursache ist, man sollte sie mit den Beispielen in der nebenstehenden Tabelle **Schadenstypen** vergleichen. Sie beschreiben jeweils den Schaden durch einen Angriff, eine Kugel, eine Runde des Ertrinkens oder Verbrennens. Der Charakter erleidet denselben Schaden in jeder der folgenden Runden, in denen er der Schadensquelle ausgesetzt bleibt.

Beispiel

Mr. Trace verfügt über zwölf Trefferpunkte. Am Montag wird er in eine Kneipenschlägerei verwickelt und nimmt durch drei verschiedene Kinnhaken vier, zwei und vier Punkte Schaden. Das sind zusammen zehn Punkte Schaden, wodurch die Trefferpunkte auf zwei reduziert werden. Da er keine schwere Wunde erlitt, erholt er sich mit einer Rate von einem Trefferpunkt pro Tag.

Am Donnerstag hat er bereits wieder fünf Trefferpunkte, stürzt aus einem Fenster und nimmt sieben Punkte Schaden. Dies ist eine schwere Wunde (wobei er nun null Trefferpunkte hat). Ein Freund rettet ihn mit **Erster Hilfe** und schafft ihn in ein Hospital. Nach sieben Tagen macht Trace erfolgreich eine **KO**-Probe und erlangt 1W3 (hier: zwei) Trefferpunkte zurück. Am Ende der zweiten Woche erzielt Trace einen extremen Erfolg und es heilen drei weitere Punkte (bei dem Wurf von 2W3). Zudem wird dadurch der Eintrag für die schwere Wunde ausgeradiert, ab jetzt heilt ein Trefferpunkt pro Tag.

Schadenstypen	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 Meter) auf weichen Boden
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 Meter) auf Gras
Ernst	verursacht vermutlich eine schwere Wunde. Zwei davon dürften zu Bewusstlosigkeit oder Tod führen.	1W10	.38er Patrone / Sturz (pro 3 Meter) auf Zement / Axt / Feuer (Flammenwerfer, Durchqueren eines brennenden Raumes) / 6 bis 10 Meter Entfernung zu einer explodierenden Handgranate oder Dynamitstange / schwaches Gift
Dramatisch	eine durchschnittliche Person hat eine Chance von 50%, zu sterben.	2W10	Von Auto bei 30 km/h getroffen / 3 bis 6 Meter Entfernung zu einer explodierenden Handgranate oder Dynamitstange / starkes Gift
Tödlich	sofortiger Tod ist zu erwarten.	4W10	Von schnellem Auto getroffen / höchstens 3 Meter Entfernung zu einer explodierenden Handgranate oder Dynamitstange / tödliches Gift
Splatter	sofortiger Tod ist so gut wie sicher.	8W10	Frontalzusammenstoß bei Höchstgeschwindigkeit / Von der 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 Orte verlegt werden. Es ist für neue Spielleiter und Spieler konzipiert und enthält Spielleiter-Hinweise, wann und wie Würfel einzusetzen sind und wie das Abenteuer überhaupt geleitet werden sollte. Nachdem Sie das Szenario vollständig durchgelesen und Ihre Spieler sich Charaktere erschaffen haben, sind Sie bereit anzufangen.

Das Geheimnis des Spielleiters

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 Bewohnern 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 werden und versuchen, sie in die Irre zu führen oder in die Flucht zu schlagen. Wenn ihm das nicht gelingt, wird er versuchen, sie zu töten.

Vorbereitung des Spiels

Führen Sie die Spieler durch die Charaktererschaffung. Neue Spieler entwickeln auf diese Weise ein Verständnis für die Regeln und ein Gefühl dafür, wer ihre Charaktere sind.

Teilen Sie den Spielern dafür die Voraussetzung für das Szenario mit:

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

Die Spieler sollten eine Gruppe von Privatdetektiven, Amateurkriminalisten, Reportern oder Freunden des Hausbesitzers, die sich für diese Aufgabe freiwillig meldeten, erschaffen.

Teilen Sie leere Charakterbögen aus und führen Sie die Spieler Schritt für Schritt durch die Charaktererschaffung. Ermuntern Sie sie, dabei miteinander über die entstehenden Charaktere zu sprechen und Spaß daran zu haben, Hintergrundgeschichten und Verbindungen untereinander zu erfinden. Halten Sie dies auf einem sinnvollen Level, vermeiden Sie, zu sehr ins Detail zu gehen.

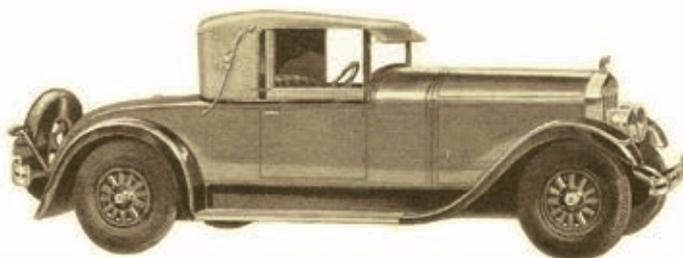
Notieren Sie sich am Ende von jedem Charakter den Namen, die Erscheinung (ER), die Finanzkraft und alle bemerkenswerten Aspekte der Hintergrundgeschichten als Referenz während des Spiels.



Boston

Mehrere Texte innerhalb des Abenteuers sind dafür gedacht, sie den Spielern vorzulesen. Sie können 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 Spielern ausgehändigt werden. Sie befinden sich am Ende des Szenarios und können fotokopiert werden.



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.

◆ **Spielleiter-Tipp:** Die Einführung kann an jedem sich sinnvoll anbietenden Ort erfolgen. Sind die Charaktere Privatdetektive, 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, lesen Sie vor:

Ein Hausbesitzer, Mr. Knott, bittet euch, ein altes Haus im Zentrum von Boston zu untersuchen. Man nennt es das „Corbitt-Haus“. Die letzten Mieter, 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.

Dieser Text ist noch einmal als **Handout 1** abgedruckt. Händigen Sie den Spielern das **Handout 1** aus, damit sie später ggf. noch einmal einen Blick auf die Einleitung werfen können. Geben Sie ihnen genug Zeit, um die Informationen zu verdauen, darüber zu sprechen und zu entscheiden, wie sie vorgehen wollen. Manche Spieler wollen vielleicht sofort zum Haus stürzen, Sie sollten ihnen empfehlen, zunächst ein paar Nachforschungen anzustellen.

Je nachdem, was die Spieler vorhaben, gehen Sie nun weiter zu Schauplatz 2, 3 oder 4.

◆ **Spielleiter-Tipp:** Es liegt an Ihnen, die Schauplätze zu beschreiben wie sie möchten. Nutzen Sie Ihre Fantasie und wecken Sie 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 – fahren Sie 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 den Redakteur Arty Wilmot *Überzeugen*, um dort Zugang zu erlangen. Arty genießt das kleine bisschen Macht, das er hat, und will den Investigatoren den Zugang verweigern. Spielen Sie seine Großspürigkeit aus und regen Sie die Spieler an, sich richtig anzustrengen, um sich den Zugang zu verschaffen.

◆ **Spielleiter-Tipp:** Spielen Sie die Leute aus, denen die Charaktere begegnen, wenn sie die Büros der Zeitungsleute das erste Mal aufsuchen – den Mann am Empfangstresen, einen Journalisten oder Redakteur. Achten Sie besonders darauf, das Archiv (d. h. das Archiv der Zeitungsausschnitte) im Keller des Zeitungsgebäudes zu erwähnen.

Würfeln, um ...

... Zugang zu den Zeitungsausschnitten zu bekommen

◆ **Spielleiter-Tipp:** Bei Begegnungen mit neutralen Nichtspielercharakteren sollte gegen die ER oder die **Finanzkraft** des Charakters gewürfelt werden.

In Artys Fall sieht es anders aus, da er ohnehin nicht helfen will.

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

- ✦ Versuchen die Investigatoren es 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**.

Der Spieler, dessen Charakter 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*) des Charakters. Ist die gewürfelte Zahl gleich oder kleiner des Fertigkeitenwertes, war der Wurf erfolgreich und das Ziel der Gruppe wurde erreicht.

HINTERGRUND

Beschreibung

.....

.....

.....

Glaube/Weltsicht

.....

.....

.....

Wichtige Personen

.....

.....

.....

Bedeutsame Orte

.....

.....

.....

Gehüteter Besitz

.....

.....

.....

Wesenszüge

.....

.....

.....

Verletzungen & Narben

.....

.....

.....

Phobien & Verhaltensstörungen

.....

.....

.....

Obskure Bücher, Zauber & magische Artefakte

.....

.....

.....

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	≤ ½ Fertigkeit	≤ ¼ 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
.....

HINTERGRUND

Beschreibung

.....

.....

.....

Glaube/Weltsicht

.....

.....

.....

Wichtige Personen

.....

.....

.....

Bedeutsame Orte

.....

.....

.....

Gehüteter Besitz

.....

.....

.....

Wesenszüge

.....

.....

.....

Verletzungen & Narben

.....

.....

.....

Phobien & Verhaltensstörungen

.....

.....

.....

Obskure Bücher, Zauber & magische Artefakte

.....

.....

.....

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	≤ ½ Fertigkeit	≤ ¼ Fertigkeit	01

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

Wunden & Heilung

<i>Erste Hilfe</i> heilt 1 TP	<i>Medizin</i> heilt +1W3 TP
-------------------------------	------------------------------

Schwere Wunde = Verlust ≥ ½ 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
.....

HINTERGRUND

Beschreibung

.....

.....

.....

Glaube/Weltsicht

.....

.....

.....

Wichtige Personen

.....

.....

.....

Bedeutsame Orte

.....

.....

.....

Gehüteter Besitz

.....

.....

.....

Wesenszüge

.....

.....

.....

Verletzungen & Narben

.....

.....

.....

Phobien & Verhaltensstörungen

.....

.....

.....

Obskure Bücher, Zauber & magische Artefakte

.....

.....

.....

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	≤ ½ Fertigkeit	≤ ¼ Fertigkeit	01

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

Wunden & Heilung

<i>Erste Hilfe</i> heilt 1 TP	<i>Medizin</i> heilt +1W3 TP
-------------------------------	------------------------------

Schwere Wunde = Verlust ≥ ½ 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
.....

HINTERGRUND

Beschreibung

.....

.....

.....

Glaube/Weltsicht

.....

.....

.....

Wichtige Personen

.....

.....

.....

Bedeutsame Orte

.....

.....

.....

Gehüteter Besitz

.....

.....

.....

Wesenszüge

.....

.....

.....

Verletzungen & Narben

.....

.....

.....

Phobien & Verhaltensstörungen

.....

.....

.....

Obskure Bücher, Zauber & magische Artefakte

.....

.....

.....

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	≤ ½ Fertigkeit	≤ ¼ Fertigkeit	01

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

Wunden & Heilung

<i>Erste Hilfe</i> heilt 1 TP	<i>Medizin</i> heilt +1W3 TP
-------------------------------	------------------------------

Schwere Wunde = Verlust ≥ ½ 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
.....



„Ach, Mr. Wilmot, mich können Sie doch kurz in das Archiv lassen ...“

♣ **Spielleiter-Tipp:** Bitte an dieser Stelle beachten, 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 Fertigkeitwert gewürfelt werden müssen.)

Nehmen Sie das Rollenspiel wieder auf und integrieren Sie das Würfelergebnis in Artys Reaktion:

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

Den Wurf forcieren?

Wenn der Wurf gescheitert war, fragen Sie die Spieler, 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, entscheiden Sie, welche Konsequenzen es hat, wenn auch dieser neue Würfelwurf scheitern sollte, beispielsweise:

- ♣ Wenn die Investigatoren es mit **Einschüchtern** 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 Charaktere Zugang erlangen, beschreiben Sie ihnen 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 Spieler bereits erfolgreich würfeln mussten, um überhaupt hierher kommen zu können, wäre es unfair, sie jetzt noch auszubremsen, anstatt ihnen den einen Hinweis, der hier auffindbar ist, einfach zu geben. Händigen Sie **Handout 2** aus.

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.

Falls ein Investigator ein paar nette Worte mit Ruth Blake wechselt oder mit ihr flirtet, erwähnt sie (ohne dass dafür gewürfelt werden müsste), 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.

SCHAUPLÄTZ 3: DIE ZENTRALBIBLIOTHEK

Diese ehrwürdige Institution hat verschiedene interessante Dinge zu bieten. Für jeden halben Tag, den die Charaktere hier mit ihrer Recherche verbringen, lassen Sie jeden beteiligten Charakter 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 immer wieder versuchen kann – es kostet nur pro Versuch einen halben Tag Recherche.

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

Für jeden Erfolg händigen Sie eines der folgenden **Handouts 3 bis 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 seinen Nachbarn 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). Lassen Sie wieder auf **Bibliotheksnutzung** würfeln, um **Handout 7** zu finden.

Falls die Spieler 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 Charaktere 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** kann 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 Charakter muss einen erfolgreichen Fertigkeitenwurf machen. Dafür gibt es folgende Möglichkeiten:

Rechtswesen: Um eine Kontaktperson des Charakters innerhalb der Gerichte herzustellen, die ihm Zugang gewährt. Misslingt der Wurf, kann der Spieler den Wurf forcieren, um eine solche Kontaktperson zu erschaffen. Dafür sollten *Sie* verdeckt für den Spieler würfeln. Informieren Sie den Spieler nicht über das Würfelergebnis. Egal wie der Wurf ausfiel, der Spieler 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 Charakter gar nicht zu kennen.

Finanzkraft: Bei einem erfolgreichen Wurf und einem Fertigkeitenwert von 75 oder mehr kann man einen Buchhalter so sehr beeindruckten, dass er den Zugang gewährt.

Überzeugen: Der Spieler 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 händigen Sie den Spielern das **Handout 8** aus. Bei einem

Fehlschlag fragen Sie die Spieler, 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 Polizisten 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 gewohnt hatten, sind inzwischen verzo-gen oder verstorben. Neue Büros und Geschäfte haben die Gebäude aus dem 19. Jahrhundert ersetzt, und das fragliche Haus (das „Corbitt-Haus“) mit seinem überwucherten Vorgarten ist inzwischen das einzige verbliebene Wohnhaus in diesem Block. Wenn die Charaktere sich 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

Legen Sie die Reaktion von Mr. Dooley auf den mit ihm sprechenden Investigator fest, indem Sie 1W100 würfeln und das Ergebnis mit dessen **ER** oder **Finanz-**

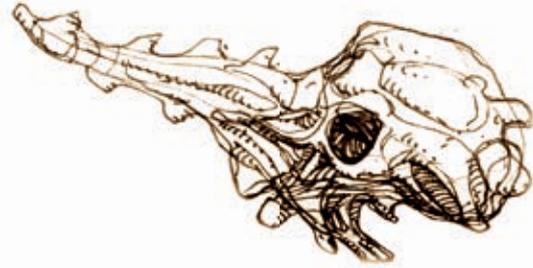
kraft vergleichen. Ein Wurf, der kleiner oder gleich eines dieser Werte ist, bedeutet eine positive Reaktion. Andernfalls ist er diesem Investigator gegenüber zurückhaltend und verschlossen. Ein anderer Investigator kann es mit **Charme**, **Einschüchtern**, **Überreden** oder **Überzeugen** versuchen, um Dooley zum Sprechen zu bringen.

Dooley redet

Wenn die Spieler 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“. Regen Sie die Spieler zu Rollenspiel an und spielen Sie 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.

♣ **Spielleiter-Tipp:** Stellen Sie Dooley dar, wie Sie möchten und improvisieren Sie den Dialog frei – nicht alles, was ein Nichtspielercharakter sagt, muss stimmen und er kann ebenfalls übertreiben. Dooley ist ein Verkäufer und an Klatsch und Tratsch gewöhnt.



SCHAUPLATZ 7: ROXBURY SANATORIUM

Wenn die Spieler sich 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 (Sie entscheiden wo) und auf eine Stelle zeigen, wobei er ausruft: „Durch seine eigene Waffe wird der Teufel besiegt!“



Im Roxbury Sanatorium

Obwohl das kein ganz korrektes Bibelzitat ist, ist es ein wertvoller Hinweis. Wenn man sich später im Szenario daran erinnert, könnten die Spieler darauf kommen, dass sie Corbitt mit seinem eigenen Messer töten können. Übertreiben Sie dabei nicht – überlassen Sie es den Spielern, ob sie diesen Hinweis registrieren oder nicht. Von Vittorio kann man ansonsten nichts herausbekommen.

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

Der Spielleiter kann weitere Fragen beantworten, aber Gabriela ist nicht in der Lage, genauere Informationen zu geben. Sie sollten 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 gehabt haben.

SCHAUPLATZ 8: DAS GOTTESHAUS DER EINKEHR

Lesen Sie vor:

Die Überreste der alten Kirche befinden sich am Ende einer gekrümmten und armseligen Straße. Die Ruinen sind so verwitert 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. Zeigen Sie es den Spielern.

Während sich die Investigatoren in der Nähe des Zeichens befinden, beschreiben Sie den Spielern, 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.

Ermuntern Sie die Spieler, die Ruinen zu erkunden. Beschreiben Sie die Szenerie und fragen Sie, was die Charaktere tun.

Wenn sie durch die Kirchenruine streifen, finden sie hauptsächlich Granitsteine, alte halbverbrannte Holzbalken und uralten Müll. Irgendwann sollten sie sich bewusst werden, dass die Erde, auf der sie stehen, lediglich geschwächte Bodenbretter bedeckt. Fragen Sie nach **Glückswürfen**. Alle, die kein Glück haben, müssen versuchen zu *Springen*, um sich noch in Sicherheit zu bringen, als der Fußboden nachgibt und einen Sturz in den über drei Meter tiefen Keller nach sich zieht.

Die Spieler mit gescheiterter Probe auf **Springen** fragen Sie danach, ob ihnen etwas einfällt, mit dem sie den Wurf forcieren könnten. Vielleicht ein Griff in letzter Sekunde nach dem Rand der geborstenen Bodenplatten.

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

◆ **Spielleiter-Tipp:** Dieser Sturz könnte das erste Ereignis sein, bei dem im Spiel körperlicher Schaden eintritt. Sagen Sie den Spielern, dass sie den Schaden von der Zahl der gegenwärtigen Trefferpunkte abziehen sollen. Ziehen Sie „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, lesen Sie 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 Spieler nicht daran denken, unter dem Schrank nachzusehen, fragen Sie nach **Verborgenes erkennen** und weisen Sie nur bei einem erfolgreichen Wurf auf das Journal und das Zauberbuch hin. Erlauben Sie einen forcierten Wurf, wenn die Spieler einer gründlicheren, zeitfressenden Suche zustimmen. Bei einem fehl-schlagenden forcierten Wurf könnte jemand in einen Nagel treten oder seine Kleidung ruinieren.

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

Lesen Sie 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.“

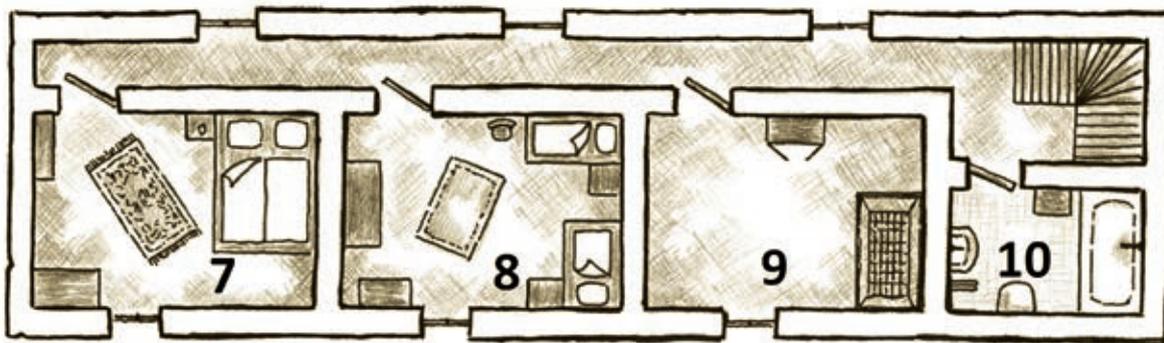
Neben dem Journal liegt ein enormes Buch, handgeschrieben in Latein, aber so verrottet und wurmzerfressen, dass ganze Teile nicht mehr verständlich sind.“



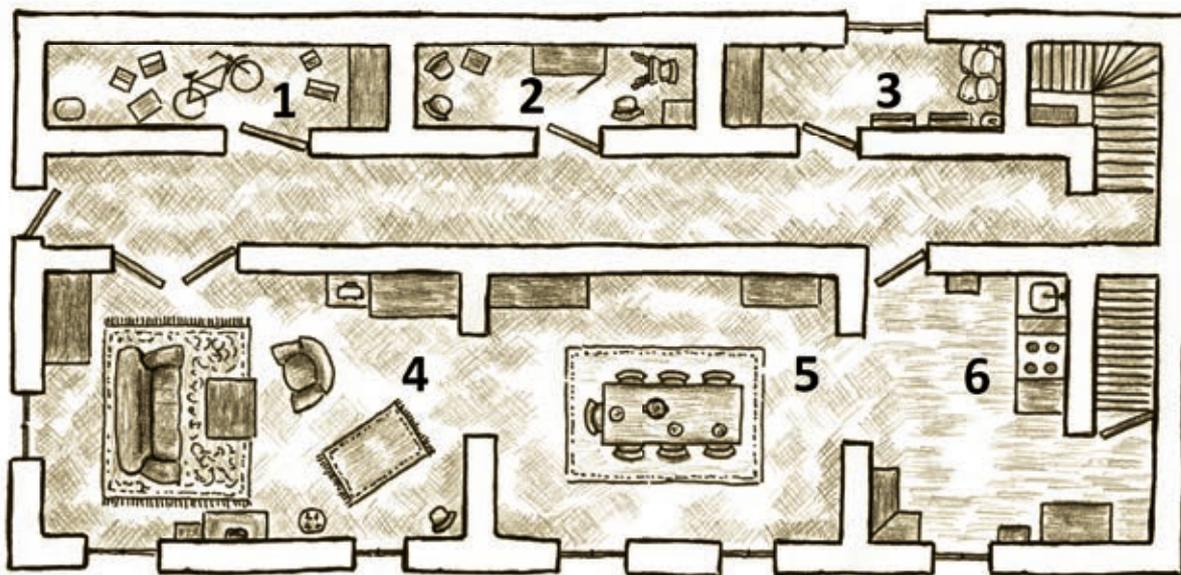
Das Zauberbuch ist eine Kopie des **Liber Ivonis**. Ein oberflächlicher Blick enthüllt, dass es auf Latein verfasst wurde und okkulte Themen behandelt. Ein Überfliegen des Buches – mit der Fertigkeit **Fremdsprache (Latein)** von 50% oder mehr oder einem Fertigkeitenwurf auf **Fremdsprache (Latein)** (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 von 99 auf 97).



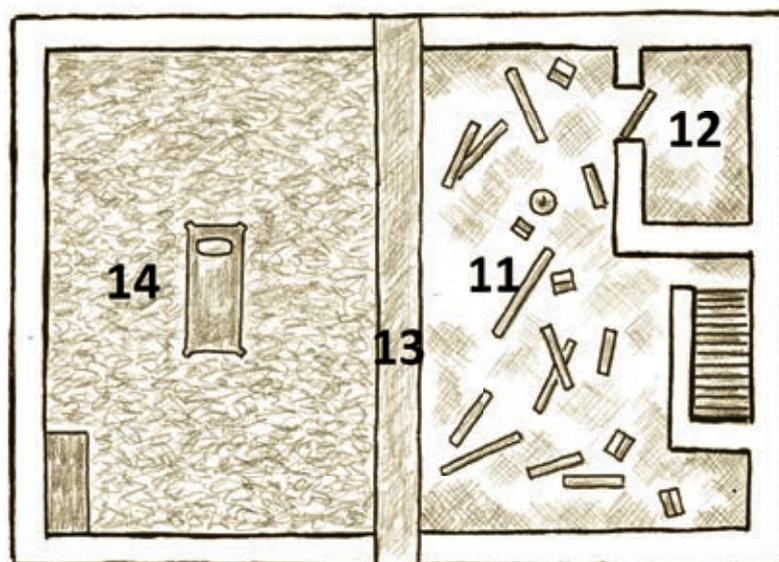
Corbitt-Haus



Obergeschoss



Erdgeschoss



Keller

SCHAUPLATZ 9: DAS ALTE CORBITT-HAUS

Lesen Sie 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 zurückzuziehen 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.

Sehen Sie sich den nebenstehenden Grundriss des Gebäudes an. Skizzieren Sie jedes Stockwerk, soweit die Investigatoren es erforschen.

Das Erdgeschoss

Raum 1: eine Abstellkammer

Der Raum ist mit Kartons und Müll wie verrostete 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 Cthulhu-Mythos und verliert 1W4 STA. Die Tagebücher beschreiben Corbitts verschiedene okulte Experimente, darunter die Beschwörung eines unirdischen Geistes und andere magische Prozeduren. Eindeutig wird der Zauber „Rufe den Öffner der Wege herbei“ (das ist eine alternative 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.

♣ Spielleiter-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 Spielleiter-Handbuch.

Raum 2: eine zweite Abstellkammer

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

Raum 3: die Garderobe

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

Raum 4: das Wohnzimmer

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

♣ Spielleiter-Tipp: Versuchen Sie, eine unheimliche Atmosphäre aufzubauen, wenn die Spieler das Haus erkunden. Denken Sie daran, dass Corbitt den Ort heimsucht und jederzeit von oben ein Geräusch zu hören sein könnte (Raum 9).

Raum 5: das 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: die Küche

Eine typische Küche mit Eiskasten, Holzfeuerherd und einem dürrtigen 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: das 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: das Kinderschlafzimmer

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

Raum 9: das überzählige 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 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!

♣ **Spielleiter-Tipp:** Anfangs hält sich Corbitt zurück. Aber wenn die Charaktere offensichtlich versuchen, die Geheimnisse des Hauses zu lüften, wird er versuchen, 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 ein Charakter sich 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, indem er es klappern lässt.

Wählen Sie beliebig zwischen den folgenden Ereignissen und lassen Sie sie geschehen, wenn es ihnen 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 jedem im Zimmer einen starken Stoß zu versetzen (siehe unten).

Angriff mit dem Bett

Corbitt lockt einen Charakter in das ungenutzte 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. Lassen Sie den Spieler des Charakters auf **Verborgenes erkennen** würfeln. Bei einem Erfolg kann er einen Wurf auf **Ausweichen** machen, um zu verhindern, dass ihn das Bett trifft.

♣ **Spielleiter-Tipp:** Es ist sehr wichtig, dass Sie als Spielleiter unparteiisch bleiben. Wenn Sie einen Charakter in eine gefährliche Lage bringen, suchen Sie diesen am besten zufällig aus. Das kann der Charakter mit dem geringsten Wert für Glück sein, oder Sie würfeln den Betroffenen willkürlich aus. Bieten sich mehrere Charaktere gleichzeitig an, weil sich mehr als eine Person in dem Raum aufhält, vergewissern Sie sich, wer nun am Fenster steht, und wählen Sie zwischen den Betroffenen zufällig aus.

Wird der Investigator von dem Bett getroffen, stürzt er aus dem Fenster. Die Scherben und der Sturz kosten das Opfer 1W6+2 Trefferpunkte. Jeder Zeuge des sich aus freien Stücken bewegenden Bettes macht einen Stabilitätswurf (1/1W4 STA) – wer diesen Wurf schafft, verliert also 1 STA, alle anderen würfeln den Verlust mit 1W4 aus.

♣ **Spielleiter-Tipp:** Der Angriff mit dem Bett hat das Potenzial, eine **schwere Wunde** zu verursachen. Sollte das unwahrscheinliche Ereignis eintreten, dass der Investigator sogar verstirbt, lassen Sie den Spieler für den Rest des Abends hilfswise Mr. Knott (den Hausbesitzer) spielen.

Raum 10: das 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.

Der Keller

Raum 11: ein 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 bedauernden 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 Charaktere die Sicherung wieder hereindrehten, kann Corbitt das jederzeit rückgängig machen, wenn es ihm am besten passt.

Die Treppenstufen sind gefährlich. Insbesondere, weil Corbitt sie bewegen kann. Immer wenn ein Charakter die Treppe hinabsteigt, lassen Sie den Spieler auf **GE** oder **Klettern** würfeln. Behandeln Sie dies als



„Was war das?“

einen kombinierten Wurf: Der Spieler würfelt einmal und sieht nach, ob das Ergebnis entweder bei **GE** oder bei **Klettern** zum Erfolg führt. Ein Erfolg reicht bereits, um die Probe bestanden zu haben.

Wem die Probe misslingt, teilen Sie mit, dass die Treppe zu gefährlich erscheint und man eine Verlet-

zung riskiert, wenn man weitergeht. Nun hat dieser Spieler 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 der Charakter ausrutscht und auf den Kellerboden stürzt.

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 Spieler es finden, wird Corbitt es zum Angreifen benutzen. Falls sie es nicht finden, wird er sie damit angreifen, 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 einen Magiepunkt pro Kampfrunde. Das Messer kann einen Angriff pro Runde ausführen.

- ☞ Würfeln Sie 1W100 und vergleichen Sie das Ergebnis mit Corbitts **MA**.
- ☞ Lassen Sie den angegriffenen Spieler 1W100 würfeln und das Ergebnis mit der Fertigkeit **Ausweichen** des Charakters vergleichen.
- ☞ Vergleichen Sie die Erfolgsstufen miteinander und stellen Sie 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 Charakter 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, geben Sie ihm einen Bonuswürfel für die Probe auf **Ausweichen**.
- ☞ Falls der Investigator sich des Angriffs nicht bewusst ist, bitten Sie den Spieler um einen Wurf auf **Verborgenes erkennen**, um den in der Luft schwebenden Dolch zu bemerken. Wird der Dolch nicht bemerkt, fügen Sie dem Angriff einen Bonuswürfel hinzu und erlauben Sie 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 (Putzer). Der Anblick des derart angreifenden Messers erfordert einen Stabilitätswurf (1/1W4 STA). Bei einem Erfolg verliert der Charakter einen Stabilitätspunkt, ansonsten 1W4 Stabilitätspunkte.

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

Kampfmanöver, um das Messer zu ergreifen

Mit den Regeln für Kampfmanöver kann ein Investigator versuchen, das Messer aus der Luft zu ergreifen. Das Ziel des Manövers ist, das Messer zu ergreifen. Der Spieler verwendet die Fertigkeit **Kämpfen (Handgemenge)** des Investigators in einem Kräftemessen mit Corbitts **MA**.

Wenn der Spieler 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 des Charakters, ergreift er das Messer bei einem Unentschieden). Normalerweise würde ein Spieler in einem Kampfmanöver zudem die Statur des Charakters und des Gegners einbeziehen. Da aber tatsächlich niemand das Messer hält, kann dies ignoriert werden. Wenn die Spieler so kreativ sind, so etwas wie einen dicken Mantel als Hilfsmittel einzusetzen, können Sie einen Bonuswürfel gewähren.

☛ **Spielleiter-Tipp:** Alle im Keller anwesenden Charaktere (inklusive Corbitt, der das schwebende Messer benutzt) können in jeder Runde eine 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 Charakter das Messer ergriffen hat, kann Corbitt in späteren Kampfrunden versuchen, es ihm zu entwenden. Dies kostet ihn jede Runde einen weiteren Magiepunkt. Um das Messer festzuhalten, muss der Spieler in einem Kräftemessen mit der **ST** des Charakters gegen das **MA** von Corbitt erfolgreich sein.

◆ **Spielleiter-Tipp:** In einer derartigen Situation könnte sich ein Charakter, der die Treppe bereits bezwungen hat, freiwillig anbieten, einem anderen zu helfen. Sie müssen in diesem Fall ein wenig kreativ mit den Regeln umgehen. Weil der eine Charakter bereits erfolgreich war, können Sie dem anderen einen Bonuswürfel zugestehen. Aber falls der auf diese Weise forcierte Wurf scheitert, werden beide stürzen und Schaden nehmen. So hat der Spieler, der seinen Wurf forciert, eine erhöhte Erfolgchance, aber beide Spieler teilen das Risiko. Dies erzeugt einen kleinen Augenblick der Spannung und Dramatik, genau wie es Würfelwürfe tun sollten.

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

Erzählen Sie den Spielern, dass auf dem Fußboden des schmalen Raums Werkzeuge, Rohre, ein Mülleimerdeckel, Holzbalken, Nägel, Schrauben und so weiter chaotisch verstreut liegen. Wenn ein Investigator das Durcheinander durchsuchen will, lassen Sie ihn einen Wurf auf **Verborgenes erkennen** machen. Behandeln Sie diesen Hinweis als unklar (geben Sie den Hinweis nicht heraus, wenn dem Spieler der Wurf misslingt). Der Spieler kann den Wurf forcieren, indem er sich mehr Zeit für eine gründlichere Suche nimmt. Sie können 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 der Investigator Corbitts Messer (siehe **Das schwebende Messer**) und kann es aufheben. Sobald es aufgehoben wird, versucht das Messer, sich aus dem Griff des Investigators zu winden und ihn anzugreifen (siehe **Das Messer im Griff**). Wenn ein forcierter Wurf auf **Verborgenes erkennen** fehlschlägt, legt der Investigator die Hand auf das besessene Messer, ohne es zu bemerken und es verpasst ihm einen Schnitt mit 1W4+2 Punkten Schaden.

◆ **Spielleiter-Tipp:** Beachten Sie, wie sie als Ergebnis eines fehlgeschlagenen forcierten Wurfes automatischen Schaden zufügen können. Ein Angriffswurf ist überflüssig, weil der Schaden in diesem Zusammenhang die Konsequenz des gescheiterten forcierten Wurfes ist.

Raum 12: ein leerer Kohlenkeller

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

Raum 13: Der Kriechgang

Werden die Bretter zerschlagen oder entfernt, wird ein schmaler Raum zwischen zwei Holzwänden sichtbar. Aus einem Rattennest steigen üble Gerüche auf. Hier haust ein Rudel Ratten. Wenn die Investigatoren den Ratten nicht die Möglichkeit zur Flucht geben, greifen sie jeden an, der in den Zwischenraum eindringt. Sie nutzen dafür ihren Angriff **Überfluten** gegen einen einzelnen Investigator. Sobald eine Ratte getötet wurde, fliehen die anderen.

Rattenrudel

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

ST 35 KO 55 GR 35
MA 50 GE 70

Trefferpunkte: 9

Durchschn. Schadensbonus: -1

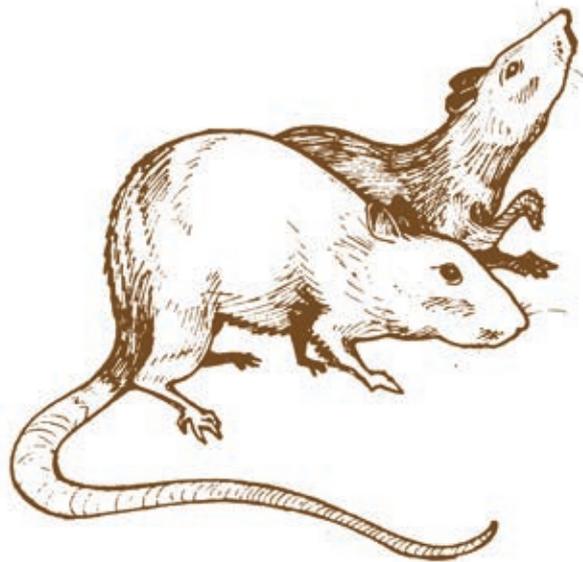
Durchschn. Statur: -1

Bewegungsweite: 9

Angriffe pro Runde: 1

Kampffertigkeiten:

- **Zähne und Krallen** 40% (Schwierig 20 / Extrem 8), Schaden 1W3
- **Überfluten** (Kampfmanöver) 40%: Als Rudel können die Ratten ein Individuum angreifen und überfluten, indem die Regeln für Kampfmanöver verwendet werden, weil sie aufgrund ihrer Anzahl einen Bonuswürfel für den Angriff bekommen. Dieses Manöver beinhaltet, dass das Rudel um und über das Ziel wimmelt und es dabei kratzt und beißt. Schaden 2W6
- **Ausweichen** 42% (Schwierig 21 / Extrem 8)



In die innerere Wand des Kriechganges sind in ungleichmäßigen Buchstaben die Worte „Gotteshaus der Einkehr“ geritzt worden. (Behandeln Sie 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 „Herrschaft über den Geist“

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“. Zählen Sie 50 zu Corbitts GE dazu, wenn Sie festlegen müssen, 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).

Raum 14: Corbitts Versteck

Lesen Sie 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 verschimmeltetes Getreide erinnert.

Die Papiere auf dem Tisch zerfallen zu Staub, wenn man sie anfasst. Was man ohne Berührung bereits erkennen kann: Es scheint sich um eine Art Horoskop zu handeln. Falls die Investigatoren die Papiere irgendwie retten können oder sie fotografieren, können Sie ihnen später ihre wahre Natur in einem späteren Abenteuer offenbaren – um was auch immer es sich handeln mag. Dies steht im freien Ermessen des Spielers. Das Horoskop wurde hier als Aufhänger für spätere Abenteuer derselben Gruppe von Investigatoren platziert.

Corbitt greift an

Mit zwei Magiepunkten kann Corbitt sich fünf Kampfrunden lang bewegen. Aufgrund der Kosten wird er es vermeiden, solange man ihn nicht direkt angreift.

Stabilitätswürfe: Wenn er sich von seiner Pritsche erhebt, lassen Sie alle Spieler, deren Investigatoren Zeugen davon sind, einen **Stabilitätswurf** machen (1/1W8 STA). Alle, deren Wurf fehlschlägt, machen eine unfreiwillige Handlung nach Wahl des Spielers, beispielsweise schreien sie laut auf oder lassen etwas – eine Waffe (?) – fallen.

Wenn ein Investigator fünf oder mehr Stabilitätspunkte verliert, muss der Spieler einen Wurf auf **IN** machen. Ist diese Probe erfolgreich, versteht der Investigator das ganze Ausmaß der Situation und wird zeitweilig verrückt (siehe dazu die nebenstehende Tabelle). Misslingt diese Probe dagegen, ist der Charakter zwar erschüttert, bleibt aber zurechnungsfähig.

Würfeln, um den Kampf zu entscheiden

Die erste Kampfrunde beginnt, wenn sich Corbitt das erste Mal bewegt. Erstellen Sie eine Liste mit den Namen der Investigatoren und deren GE, ergänzen Sie Corbitt und seine GE. Sortieren Sie dabei in absteigender Reihenfolge.

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

✦ Beginnen Sie 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 den Zauber „Herrschaft über den Geist“ (dann handelt er bei „GE+50“). In den Runden, in denen er den Zauber nicht einsetzt, handelt er bei GE 35. Fragen Sie den Spieler, was er machen will.

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

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

✦ Der zweite Corbitt im Nahkampf angreifende Investigator erhält einen Bonuswürfel wegen der **Überzahl**.

Vorübergehender Wahnsinn als Resultat der Begnung mit Corbitt

Anfall: Wenn ein Investigator vorübergehend wahnsinnig wird, wird mit 1W10 gewürfelt und die Tabelle „Anfälle von Wahnsinn“ zu Rate gezogen. Wenn sich der Betroffene in Begleitung anderer Charaktere befindet, spielen Sie das Ergebnis einfach Runde für Runde aus. Falls der Investigator allein ist, können Sie 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: Nehmen Sie den Charakterbogen und machen Sie auf der Rückseite einen der Ursache des Anfalls angemessenen Eintrag.

Mythos-Wissen: Da der vorübergehende Wahnsinn in der Manifestation des Cthulhu Mythos begründet liegt, werden 5 Prozentpunkte zu der Fertigkeit **Cthulhu Mythos** addiert.

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, las-

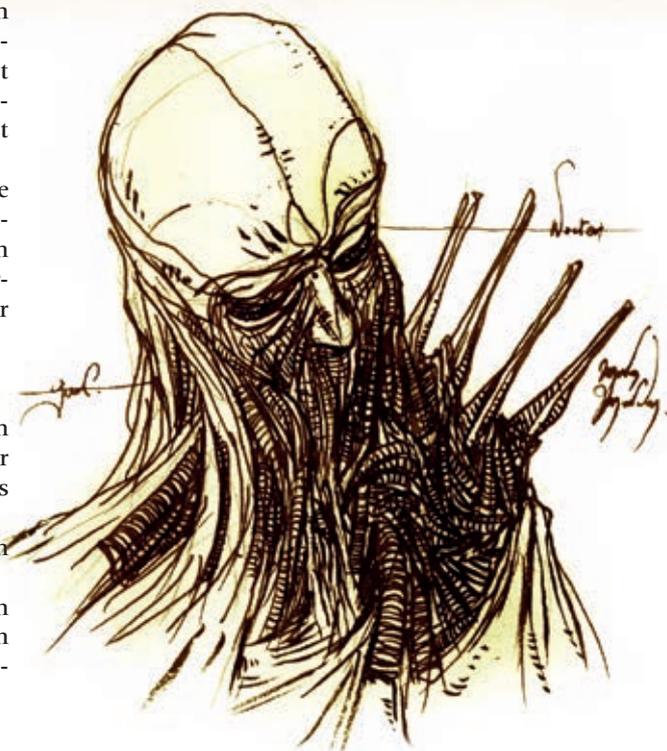
sen sie ihn im Haus über ein Foto stolpern, das ein Beweis dafür zu sein scheint, dass es sich bei Corbitt um einen Blutsverwandten handelt; es zeigt Corbitt und den Großvater des Charakters zusammen und bezeichnet sie als Brüder (tatsächlich ist es nicht mehr als ein Fetzen alter Zeitung).

- ☛ Wenn der Investigator im Keller bleibt, geben Sie dem Spieler einen Zettel, auf dem steht, dass er bemerkt, dass sich Gesicht und Stimme eines anderen Charakters irgendwie verändert haben und er irgendetwas auf Latein murmelt (dies ist natürlich nur Einbildung).

Realitätstest

Falls der Spieler die Wahnvorstellung hinterfragt, raten Sie ihm, einen „Realitätstest“ vorzunehmen, wenn der Investigator die Wahrheit herausfinden will. Wenn das gewünscht wird, ist ein Stabilitätswurf erforderlich:

- ☛ Wenn erfolgreich, bricht die Wahnvorstellung in sich zusammen und der Spieler erleidet keine weiteren.
- ☛ Bei einem Fehlschlag verliert der Charakter einen Stabilitätspunkt, erlebt einen weiteren Anfall von Wahnsinn und steigert die Wahnvorstellungen dadurch noch.



Anfälle von Wahnsinn

Würfeln Sie 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	Der Investigator 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	Der Investigator leidet für 1W10 Runden unter schwerer Paranoia. Jeder will ihn erwischen! Niemandem kann man trauen! Sie beobachten ihn, jemand hat ihn verraten, und alles, was man sieht, ist ein Trick.
5	Wichtige Person	Suchen Sie in den Hintergrundinformationen des Charakters nach einer <i>Wichtigen Person</i> . 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	Der Investigator verliert für 1W10 Runden das Bewusstsein.
7	Panische Flucht	Der Investigator versucht auf jede erdenkliche Art 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	Der Investigator 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	Der Investigator erhält eine neue Verhaltensstörung, wie Ablutomanie (Waschzwang), Pseudologie (der Zwang zum Lügen) oder Helmintomanie (eine exzessive Begeisterung für Würmer). Der Investigator versucht, die Manie für die nächsten 1W10 Runden zu befriedigen.

ABSCHLUSS

Wenn die Charaktere 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 im Keller von Corbitts magi-



schem Dolch tödlich verletzt. Die Investigatoren werden dann von der Polizei gesucht und müssen ihre Unschuld beweisen.

Natürlich könnten sich die Dinge unschön für die Investigatoren entwickeln. Corbitt und sein Messer sind gefährlich, und je nachdem, wie die Würfel fallen, mag die Untersuchung in Tod oder Wahnsinn enden.

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

Wenn die Investigatoren siegreich sind, können Sie nach Belieben die andauernden Effekte von Corbitts Klauen ignorieren.

Belohnung

Wenn Corbitt entdeckt und zerstört wird, erhält jeder beteiligte Investigator 1W6 **Stabilitätspunkte**.

Die Charaktere können das wurmzerfressene Buch aus der Kirche an sich nehmen.

Schließlich zahlt der Hausbesitzer die Rechnung und einen Bonus.

Erweiterung

Der Spielleiter hat sicher das frisch gemalte Symbol in der Kirchenruine und die Beweise für die Vertuschung nach der Razzia in 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 zerkniterte Papier, das wie ein Horoskop aussieht – ist es ein Teil der Verschwörung oder etwas komplett anderes?

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

ANHANG

Über Herrn W. 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 müsste der Spielleiter so entscheiden. Auch wenn er Blut als Nahrung zu sich nimmt – genauso gut könnte er Karotten essen. Das Trinken von Blut macht ihm nur mehr Spaß. Die Funktion seines Zaubers *Haut aus Stahl* wird unten beschrieben, aber

machen sie 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 bewusstlos geschlagen werden. Wenn er null Trefferpunkte erreicht, zerfällt Corbitt zu Staub und kehrt niemals wieder.

Corbitt kontrolliert den schwebenden Dolch, aber falls ein Investigator es schafft, die Kontrolle über die Waffe zu erlangen und ihn damit niederzustecken, zerfällt er sofort zu Asche und Staub, ungeachtet aller Zaubersprüche.

● **Spielleiter-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 Mythoswissen (wie das *Liber Ivonis*), die ins Haus gebracht wird, in seinen Besitz zu bringen.



Walter Corbitt

Untoter Widersacher

ST 90 KO 115 GR 55 IN 80

MA 90 GE 35 ER 05 BI 80

STA: 0

(ignorieren Sie Stabilitätskosten beim Zaubern)

Trefferpunkte: 16

Schadensbonus: +1W4

Statur: 1

Bewegungsweite: 8

Magiepunkte: 18 (regenerieren 1 pro Stunde)

[**Spielleiter-Tipp:** Führen Sie genau Buch über Corbitts Magiepunkte. Vergessen Sie dabei nicht, dass er einen Punkt pro Stunde regeneriert. Corbitt zaubert *Haut aus Stahl* sofort, wenn jemand das Haus betritt. Wenn Eindringlinge sofort seinen Körper aufspüren, hat er die dafür nötigen zwei Magiepunkte vielleicht noch nicht zurückbekommen.]

Angriffe pro Runde: 1

- **Waffen:** Fliegender magischer Dolch, siehe „Der schwebende Dolch“. Für einen Magiepunkt kann Corbitt den Dolch für eine Kampfrunde angreifen lassen (dies zählt als Corbitts Kampffaktion der Runde).
- **Nahkampf (Handgemenge)** 50% (Schwierig 25% / Extrem 10%), Schaden 1W3+Schadensbonus (1W4)+mögliche Infektion (siehe oben) Wenn er wiederbelebt ist, kann Corbitt alle normalen Angriffe (Tritte, Fauschschläge usw.) ausführen. Wenn man durch Corbitts klauenar-

tige Fingernägel verletzt wird, riskiert man eine ernsthafte Erkrankung; wenn er einen erfolgreichen Treffer landet, sollte der Getroffene einen **Glückswurf** machen. Falls der scheitert, wurde das Opfer gekratzt, fällt am nächsten Tag ins Delirium und macht eine Probe auf **KO**:

☞ **Fehlschlag:** Das Delirium dauert 1W10 Tage an; Verlust von 1W10 KO.

☞ **Erfolg:** Das Delirium endet nach 1W6 Tage, kein Verlust von KO.

☞ Wiederholen Sie diesen Spielmechanismus solange, bis der Charakter erwacht oder stirbt.

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

Panzerung: Jeder Punkt der Panzerung reduziert den Schaden um einen Punkt. Corbitt hat den Zauberspruch *Haut aus Stahl* bereits angewendet.

Würfeln Sie 2W6 für den Rüstungsschutz. Reduzieren Sie die Rüstung um einen Punkt pro Punkt erhaltenen Schadens.

Zauber: Herrschaft über den Geist (Variante, siehe unten), *Haut aus Stahl*, *Rufe/Binde* Dimensionsschlurfer

Magische Gegenstände: Schwebender Dolch

Fertigkeiten: Cthulhu Mythos 17%, Einschüchtern 64%, Horchen 60%, Tarnen 30%, Verborgenen bleiben 72% (Für Corbitt werden nur wenige Fertigkeiten aufgelistet, und zwar die, die für das Abenteuer von Relevanz sein könnten. Bei Bedarf können Sie weitere ergänzen.)

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

Corbitts Zaubersprüche:

Herrschaft über den Geist (Corbitts Variante): Kostet Corbitt einen Magiepunkt und benötigt eine Runde, um gewirkt zu werden. Mit dieser Version des Zaubers kann Corbitt geistig den Verstand eines (und zu gleicher Zeit auch nur eines) Investigators umwölken, solange das Ziel körperlich im Corbitt-Haus anwesend ist. Der Spieler macht ein Kräftemessen mit seinem MA gegen das MA 90 von Corbitt.

Hat Corbitt Erfolg, ist das Ziel für 1W6+1 Kampfunden benommen. Während dieser Benommenheit kann es telepathisch von Corbitt kommandiert werden. Das mag die Form von subtilen und unheimlichen Halluzinationen sein oder auch direkten Kommandos. 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.

Haut aus Stahl: 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:** fünf Runden

Erzeugt Schutz gegen physische Angriffe. Jeder aufgewendete Magiepunkt gibt dem Zaubenden oder dem gewünschten Ziel des Zaubers 1W6 Punkte Schutz gegen alle nichtmagischen Angriffe. Dieser Schutz verbraucht sich, wenn er Schaden abhält. Wenn eine Person beispielsweise eine *Haut aus Stahl* von zwölf Punkten hat und acht Punkte Schaden erleidet, wird ihr tatsächlich gar kein Schaden zugefügt, aber die *Haut aus Stahl* reduziert sich auf vier.

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 aufgezehrt wurde.

Handouts Teil 2

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 Polizisten 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



Willkommen bei Cthulhu

Sie interessieren sich für *H. P. Lovecrafts Cthulhu*? Sie sind nicht allein!
Cthulhu ist ein klassisches Rollenspiel, das seit über 30 Jahren die Spieler in seinen Bann zieht. Schauplatz der Geschichten ist eine von 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 über 25 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 Sie für einen ersten Einstieg in die Welt von *Cthulhu* benötigen, sind diese Einsteigerregeln, einige Würfel, viel Vorstellungskraft und einige Freunde, die mitmachen wollen.

Willkommen in der Welt des Großen Cthulhu!

Kostenloses Spielmaterial!

Pegasus Press bietet zum kostenlosen Download zahlreiches Spielmaterial in Form von Artikeln, Abenteuern und Handouts zu diversen veröffentlichten Abenteuern auf der Internetseite www.pegasus.de/cthulhu an. Schauen Sie einfach einmal hinein.

IMPRESSUM

Redaktion: Heiko Gill
Autoren (engl.): Sandy Petersen,
Mike Mason, Paul Fricker, Lynn Willis
Übersetzung & Ergänzung: Heiko Gill
Lektorat: Heiko Gill

Korrektorat: Dirk Friedrichs, Uwe Matthes
Bildredaktion: Heiko Gill
Illustrationen: François Launet
Karte: Norbert Struckmeier
Handout „Das Symbol“:
Annette und Uwe Matthes
Layout & Satz: Ralf Berszuck
Cover-Illustration: François Launet
Chefredaktion Cthulhu: Heiko Gill
Verlagsleitung: Jan Christoph Steines

Call of Cthulhu ist eine eingetragene Marke (TM) von Chaosium Inc.
Deutsche Ausgabe von Pegasus Spiele GmbH unter Lizenz von Chaosium Inc.
Die deutsche Ausgabe Cthulhu ist eine eingetragene Marke der Pegasus Spiel GmbH.
Copyright © 2014 bei Pegasus Spiele GmbH, Friedberg. Alle Rechte vorbehalten.
Nachdruck, auch auszugsweise, fotomechanisch oder mit anderen Medien ist verboten.

www.pegasus.de • www.pegasusdigital.de



ISBN 978-3-941976-94-8



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.facebook.com/pegasusspiele)