Cthulhu

Schnellstartregeln



Sample file

Pegasus Press



Howard Phillips Lovecraft
1890 – 1937

Sample file

Redaktion
Heiko Gill

Autoren
Sandy Petersen, Mike Mason, Paul Fricker, Lynn Willis

Übersetzung
Heiko Gill

Lektorat
Heiko Gill, Selina Kalms

Korrektorat
Thomas Döpke, Lucas Freitag, Angelique Kuschel, Yorck-Martin Stüber

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

Karte
Norbert Struckmeier

Handout 9
Annette und Uwe Matthes

Layout & Satz
Ralf Berszuck

Cover-Konzeption und Design
Ralf Berszuck

Umschlag-Illustration
Petr Stovic

Chefredaktion Cthulhu – Deutsche Ausgabe
Heiko Gill

Chaosium Call of Cthulhu Line Editor
Mike Mason

Chaosium Licensing Manager
Daria Pilarczyk

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

Call of Cthulhu copyright © 1981-2022 Chaosium Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Call of Cthulhu: Quick-Start Rules © 1990, 2007, 2018, 2021 Chaosium Inc. All rights reserved.
Die deutsche Ausgabe *Cthulhu* und *Schnellstartregeln* ist copyright © 2022 bei Pegasus Spiele GmbH, Friedberg. Alle Rechte vorbehalten. Der deutsche Name *Cthulhu* ist eine eingetragene Marke der Pegasus Spiele GmbH.
Nachdruck, auch auszugsweise, fotomechanisch oder mit anderen Medien ist nicht gestattet.

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

Sample file

Einleitung

Das älteste und stärkste Gefühl des Menschen ist die Furcht.
—H. P. Lovecraft

Willkommen bei CTHULHU, einem Spiel voller Geheimnisse, Rätsel und Schrecken. In der Rolle einer standhaften Ermittlerin oder eines standhaften Ermittlers („Investigatoren" genannt) reist du zu merkwürdigen und gefährlichen Orten, enthüllst boshafte Pläne und stemmst dich gegen die Schrecken der Nacht. Du begegnest den Verstand zerfetzenden Wesen, Monstern und wahnsinnigen Kultisten. In seltsamen und vergessenen Folianten entdeckst du uralte Geheimnisse, die ein Mensch niemals kennen sollte. Du und deine Gefährtinnen und Gefährten könnten dabei durchaus über das Schicksal der Welt entscheiden!

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



Sample file

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

Diese Schnellstartregeln geben dir alle Informationen zur Erschaffung einer Hauptperson, mit der du innerhalb des Spiels agieren kannst, und einen gewissen Überblick über die Regeln. Damit kannst du bereits das enthaltene Einstiegsabenteuer spielen.

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

Du hast noch nie ein Rollenspiel gespielt?

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

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

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

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

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

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

Sample file

Übersicht über das Spiel

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

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

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

Der überwiegende Teil des Spiels besteht aus einem verbalen Austausch. Die Spielleitung beschreibt die Szenerie, die Umgebung, die Individuen, denen die Spielenden in Gestalt ihrer Investigatoren begegnen. Die Spielenden teilen der Spielleitung mit, was sie möchten, das ihre Investigatoren tun. Die Spielleitung antwortet ihnen daraufhin, ob dies gelingt oder was stattdessen passiert. Natürlich sprechen sich die Spielenden auch untereinander ab und suchen gemeinsam nach Lösungen. Das Spiel beinhaltet also viel Gruppenkonversation mit zahlreichen Drehungen und Wendungen und Unterhaltung.

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

Gewinnen und verlieren

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

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

Sample file

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

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

Was man zum Spielen benötigt

Für die Vorbereitung des Spiels benötigt man nur wenige Dinge:

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

Rollenspielwürfel

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

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

Prozentwürfel

Die Prozentwürfel bestehen normalerweise aus zwei zehnseitigen Würfeln, bei denen der eine von 0 bis 9 beschriftet ist (für die Einerstelle), der andere dagegen von 00 bis 90 (für die Zehnerstelle). Beide werden gleichzeitig gewürfelt und ergeben als Ergebnis die Prozentzahl (z. B. ergeben „30" und „5" zusammen das Ergebnis „35"). Fallen gleichzeitig die „00" der Zehnerstelle und die „0" der Einerstelle, ergibt dies das Resultat „100". Die Zehnerstelle „00" ergibt mit allen anderen Ziffern der Einerstelle ein Ergebnis unter 10 Prozent (z. B. ergeben „00" und „5" zusammen das Ergebnis „5%").

Würfelvariationen

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

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

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

Sample file

Investigatoren erschaffen



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

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

Die Attribute

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

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



Die einzelnen Attribute sind:

1. Stärke (ST)

Das ist die rein physische Kraft.

2. Konstitution (KO)

Das ist die körperliche Gesundheit und Ausdauer.

3. Mana (MA)

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

4. Geschicklichkeit (GE)

Das ist die Gewandtheit und (Reaktions-) Geschwindigkeit.

5. Erscheinung (ER)

Das ist die körperliche Ausstrahlung und das Aussehen.

6. Körpergröße (GR)

Das ist die Kombination aus Größe und Gewicht.

7. Intelligenz (IN)

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

8. Bildung (BI)

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

Sample file

Halbierte und gefünftelte Werte

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

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

Abgeleitete Eigenschaften

Nach der Bestimmung der Attribute werden einige Eigenschaften davon abgeleitet.

Glück

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

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

Magiepunkte (MP)

Sie betragen ein Fünftel des Werts von MA (ggf. **ab**gerundet) und kommen zum Einsatz, wenn es darum geht, Zaubersprüche auszuführen, übernatürliche Mechanismen in Gang zu setzen oder magische Effekte zu erzielen. Verwendete Magiepunkte regenerieren sich mit der natürlichen Rate von 1 Punkt pro Stunde. Wenn ein Individuum über keine Magiepunkte mehr verfügt, reduziert jede weitere Aufwendung von Magiepunkten stattdessen die Trefferpunkte (die Ausgestaltung dieses körperlichen Schadens bleibt der Spielleitung überlassen).

Schadensbonus und Statur

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

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

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

Trefferpunkte (TP)

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

Sample file

Stabilitätspunkte (STA)

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

Beruf und Fertigkeiten

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

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

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

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

Beispielberufe und dazugehörende Berufsfertigkeiten

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

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

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



Kriminalbeamter

Sample file

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



Müßiggänger

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

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

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

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

Berufsfertigkeiten

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

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

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

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

Hobbyfertigkeiten

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

Sample file

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

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

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

Er verteilt danach die Punkte für Berufsfertigkeiten folgendermaßen auf:

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

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

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

Finanzkraft

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

Finanzkraft 0:
... bettelarm, lebt auf der Straße.

Finanzkraft 1-9:
... arm, minimaler Besitz.

Finanzkraft 10-49:
... durchschnittlich, ein angemessener Grad des Komforts.

Finanzkraft 50-89:
... wohlhabend, gewisser Luxus.

Finanzkraft 90-98:
... reich, großer Reichtum und Luxus.

Finanzkraft 99:
... schwerreich, Geld spielt keine Rolle.

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

Hintergrundgeschichte

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

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

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

Sample file

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

Beispielsweise:
Geboren und aufgewachsen in Arkham.
Niemals ohne meine geschätzte Pistole!
Die Wissenschaft kann alles erklären.

Abschluss

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



Sample file

Das Spielsystem

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

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

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

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

Beispiel: Michael wandte während des Spiels erfolgreich **Verborgenes erkennen** an und markierte das entsprechende Kästchen auf dem Charakterbogen mit einem Haken. Am Ende des Szenarios fordert die Spielleitung zu „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.

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



Sample file

Fertigkeitenwürfe

Schwierigkeitsgrade

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

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

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

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

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

Beispiel: Du versuchst, die schwere Steintür einer Krypta aufzustemmen. Die Spielleitung entscheidet, dass dies eine *schwierige* Aufgabe ist. Sie verlangt eine **ST**-Probe (Probe auf das Attribut ST) und führt aus, dass ein *schwieriger Erfolg* nötig ist. Du würfelst. Die Zahl ist leider höher als der halbierte Attributswert. Du fragst, ob du den Wurf forcieren kannst, indem du einen Spaten benutzt, um die Tür auszuhebeln. Die Spielleitung erlaubt einen erneuten Wurf, warnt jedoch, dass bei einem Fehlschlag nicht nur die Tür weiterhin zu bleibt, sondern der entstehende Lärm „etwas“ auf dich aufmerksam machen könnte, das nach deinem Blut giert.

Kräftemessen

Wenn zwei Investigatoren gegeneinander arbeiten oder eine Investigatorin in Konflikt mit einer bedeutenden Person des Abenteuers steht (beispielsweise einer, deren Spielwerte im Szenario angeführt werden), kann die Spielleitung ein **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.

Bonus- und Strafwürfel

(in erster Linie für Kräftemessen)

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

Sample file

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

Für jeden *Bonuswürfel* …

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

Beispiel: Zwei Investigatoren, Mortimer und Mike, konkurrieren um das Herz von Miss Cecilia. Nur einer kann sie zum Altar führen, darum fordert die Spielleitung einen vergleichenden Fertigkeitenwurf, um das Ergebnis ihres Werbens festzustellen. Sie entscheidet, dass die Probe mit dem Attribut **ER** abgelegt wird. Dafür rekapituliert sie die bisherigen Ereignisse des Szenarios: Mortimer hat Cecilia zweimal besucht und sie dabei mit teuren Geschenken überschüttet, Mike besuchte sie nur einmal und kam mit leeren Händen. Die Spielleitung entscheidet, dass Mortimer dadurch einen deutlichen Vorteil hat, durch den er 1 Bonuswürfel für die vergleichende Probe erhält.

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

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

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

Für jeden *Strafwürfel* …

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





Sample file

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

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

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

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

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

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

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

Glückswürfe

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

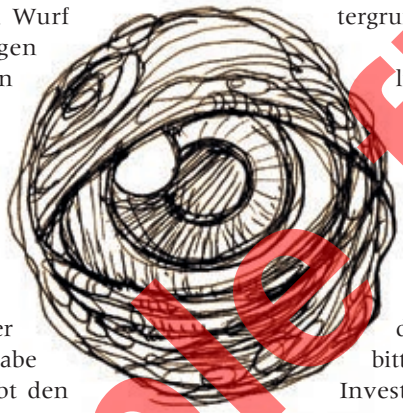
Beispiel: Ein Taxi zu finden erfordert normalerweise keinen Glückswurf. Aber eines zu finden, ehe ein Fahrzeug außer Sicht gerät, das man verfolgen möchte? Die **Finanzkraft** könnte dabei ein Faktor sein, um die Aufmerksamkeit einer Taxifahrerin zu erregen, die sich von einer gutgekleideten Person ein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

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

Sample file

Geistige Stabilität (STA)

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



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

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

Verliert eine Investigatorin bei einem einzelnen Stabilitätswurf mindestens 5 Stabilitätspunkte, erleidet sie ein starkes emotionales Trauma. Die spielende Person muss nun 1W100 würfeln. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich der **IN** der Investigatorin, hat diese vollständig verstanden, was sie gesehen hat, und verliert vorübergehend den Verstand (für 1W10 Stunden). Wenn die Investigatorin vorübergehend verrückt wird, trägt die Spielleitung auf dem Charakterbogen eine Phobie oder Verhaltensstörung ein (z. B. „Angst vor der Dunkelheit“, „Angst vor engen Räumen“ oder „Kleptomanie“) oder verändert einen der existierenden Einträge des Hintergrunds der Investigatorin.

Während der zeitweiligen Verrücktheit kann die Spielleitung dem Investigator **Wahnvorstellungen** präsentieren – ist das ein Ghoul, der da auf dich zu kriecht, oder ist es nur eine Obdachlose, die um etwas Kleingeld bittet? Du (und damit dein Investigator) kannst dir nur sicher sein, wenn du einen **Realitätstest** bestehst: Du kannst dafür einen Stabilitätswurf machen. Bei einem Erfolg siehst du hinter die Halluzination, bei einem Fehlschlag steigert sich jedoch der Wahnsinn noch!

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

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

Sample file

Kampf

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

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

Die Dauer einer Kampfrunde bei CTHULHU wird am besten beschrieben als „die Zeit, die benötigt wird, bis jeder eine relevante Aktion durchgeführt hat". Die Spielleitung kontrolliert den Ablauf der Kampfrunde, es gibt keine ausgeklügelten Bewegungs- und Aktionsregeln. Die Spielleitung sollte stattdessen einfach allen eine Chance geben, zugunsten des Erzählflusses eine schnelle Handlung auszuführen.

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

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

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



Sample file

Kampfregeln für den Nahkampf

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

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

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

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



Waffen und Schaden

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

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

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

Tabelle: Waffen und Schaden

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



Sample file

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

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

Überzahl

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

Kampfregeln für den Fernkampf

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

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

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

Kampfmanöver

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

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

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

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

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

Sample file

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 1 Strafwürfel für seine Probe. Er würfelt 02 und 22, aufgrund des Strafwürfels muss er das höhere Ergebnis nehmen – dank der 22 ist es noch immer ein schwieriger Erfolg. Der Ghoul versucht einen Gegenschlag und erzielt einen regulären Erfolg mit seiner Kampffertigkeit. Sergio hat den höheren Erfolgsgrad, sein Manöver ist daher erfolgreich – er stößt den Ghoul durch das Fenster.

Trefferpunkte, Wunden und Heilung

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

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

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

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

Heilung

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

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

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

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

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

Sample file

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



Andere Schadensformen

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

Tabelle: Schadensarten

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

Sample file

Spuk im Corbitt-Haus

Ein Einführungsabenteuer

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

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

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

Das Geheimnis der Spielleitung

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

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

Vorbereitung des Spiels

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

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

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

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

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

Sample file

Schauplatz 1: Einführung

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

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

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

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

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

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

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

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



Sample file

Schauplatz 2: Der Boston Globe

Eine Tageszeitung mit gutem Leumund

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

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

Würfeln, um Zugang zu den Zeitungsausschnitten zu bekommen

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

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

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

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

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

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

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

Sample file

Den Wurf forcieren?

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

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

- Wenn die Investigatoren es mit **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 Investigatoren Zugang erlangen, beschreibe bildlich, was sich ihnen eröffnet:

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

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

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

Handout 2

Unveröffentlichte Geschichte, Boston Globe, 1918

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

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

Sample file

Schauplatz 3: Die Zentralbibliothek

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

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

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

Handout 3

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

Handout 4

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

Handout 5

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

Handout 6

Das Ergebnis der zweiten Klage wird nirgends erwähnt.



Sample file

Schauplatz 4: Das Stadtarchiv

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

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

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

Handout 7

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

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

Schauplatz 5: Höhere Gerichte und Central Police Station

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

Rechtswesen: Um den Kontakt des Investigators zu einer Person innerhalb der Gerichte herzustellen, die ihm Zugang gewährt. Misslingt der Wurf, kann der Wurf forciert werden, um eine solche Kontaktperson zu erschaffen. Dafür solltest *du* verdeckt würfeln. Informiere die Spielrunde nicht über das Würfelergebnis. Egal, wie der Wurf ausfiel, der Investigator kennt Kim Debrun, einen Angestellten in den Büros des Gerichts. War der Wurf erfolgreich, ist Kim warmherzig und freundlich und erlaubt den Investigatoren den Zugang zu den Akten (Handout 8). Misslang der Wurf, ist Kim skrupellos und verlangt eine Bestechung, ehe er den Handel platzen lässt und behauptet, den Investigator gar nicht zu kennen.

Sample file

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

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

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

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

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

Handout 8

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

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

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

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

Schauplatz 6: Die Nachbarschaft

Die meisten Leute, die vor dem Weltkrieg in dieser Gegend wohnten, sind inzwischen verzogen oder verstorben. Neue Büros und Geschäfte haben die Gebäude aus dem 19. Jahrhundert ersetzt. Das fragliche Haus (das „Corbitt-Haus“) mit seinem überwucherten Vorgarten ist inzwischen das einzige verbliebene Wohnhaus in diesem Block. Wenn sich die Investigatoren hier umhören, stoßen sie auf Mr. Dooley, einen Zigarren- und Zeitungsverkäufer, der die Gegend kennt.

Sample file

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

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

Dooley redet

Wenn die Spielenden Dooley zum Sprechen bringen und nach dem Gotteshaus der Einkehr fragen, ist er in der Lage, dessen Standort ein paar Blocks von hier entfernt zu beschreiben. Wird er zu dem Haus gefragt, bezeichnet er es immer als das „Corbitt-Haus“. Rege die Spielenden zu Rollenspiel an und spiele das Gespräch mit Dooley durch. Folgende Informationen sollten in das Gespräch einfließen:

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

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

Schauplatz 7: Roxbury Sanatorium

Wenn sich die Spielenden für einen Besuch des Sanatoriums entscheiden, finden sie dort heraus, dass **Vittorio Macario** noch immer geistesgestört ist. Er presst eine Bibel an seine Brust. Zu einem beliebigen Zeitpunkt mag er die Bibel an einer willkürlichen Stelle aufschlagen (du entscheidest, wo) und auf eine Stelle zeigen, wobei er ausruft: „Durch seine eigene Waffe wird der Teufel besiegt!“ Obwohl das kein ganz korrektes Bibelzitat ist, ist es ein wertvoller Hinweis. Wenn man sich später im Szenario daran erinnert, könnten die Spielenden darauf kommen, dass sie Corbitt mit seinem eigenen Messer töten können. Übertreibe dabei nicht – überlasse es den Spielenden, ob sie diesen Hinweis registrieren oder nicht. Von Vittorio kann man ansonsten nichts erfahren.

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

Sample file