

THE SINKING CITY

DEATH MAY DIE.

SCHWARZE TIEFEN
ROLE-PLAYING GAME
A PEN & PAPER EXPERIENCE



Frogwares

© BIGBEN

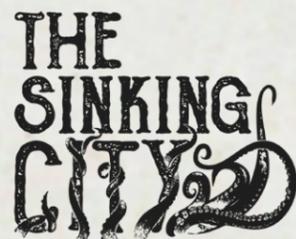
Pegasus Spiele



SCHWARZE TIEFEN - CHARAKTERBOGEN

NAME: _____

BERUF: _____



KÖRPER

Muskelkraft
 Wendigkeit
 Konstitution

GEIST

Intuition
 Intelligenz
 Entschlossenheit

LEBENSUNKTE

GEISTIGE STABILITÄT

FERTIGKEITEN

Fertigkeit	(Attribute)

Ausrüstung

Ausrüstung	(Attribute)

INHALT

SCHWARZE TIEFEN 4
 Einführung.....4

DIE REGELN..... 6
 Charaktere6
 Das Spielsystem10

OAKMONT 17

SPIELLEITER-
 WERKZEUGE21

ABENTEUER 23
 Goldene Zeiten23
 Erinnerungen 31
 Ewig ist nur Dagon.....39

REGELÜBERSICHT..... 48



SCHWARZE TIEFEN

EINFÜHRUNG

„Es war eine Stadt von großer Ausdehnung und gedrängter Bauweise, aber mit einem gespenstischen Mangel an sichtbaren Lebenszeichen. Das endlose Gewirr durchhängender Wäldäcker und spitzer Giebel rief mit erschreckender Eindringlichkeit die Vorstellung wurmstichigen Verfalls hervor.“
— H. P. Lovecraft

Herzlich willkommen bei SCHWARZE TIEFEN. Du hältst das Regelwerk für ein Pen-&-Paper-Rollenspielsystem in Händen, mit dessen Hilfe du tiefer und eindringlicher in die Welt des Computerspiels THE SINKING CITY eindringen kannst. Bevor du dich näher mit den Regeln beschäftigst, erhältst du aber erst einmal einen Überblick über H.P. Lovecraft, seinem kosmischen Horror und was ein Rollenspiel eigentlich ist.

Was ist ein Rollenspiel?

In einem Rollenspiel übernehmen die meisten Spieler die Rolle eines Spielercharakters, den sie anhand ihrer Fantasie und ihrer Beschreibungen durch eine spannende Geschichte führen. Ein weiterer Spieler schlüpft allerdings in eine besondere Rolle – die des Spielleiters. Er führt alle Figuren, die nicht von einem Spieler gespielt werden, beschreibt den Spielern die Umgebung, in der sich ihre Charaktere bewegen und kümmert sich darum, dass die Handlung der Geschichte in Gang bleibt. Stelle dir den Spielleiter als eine Art Regisseur vor, der den Rahmen der abenteuerlichen Handlung absteckt und den Spielern eine Bühne für die Handlungen ihrer Charaktere bereitet.

Ein Rollenspiel unterscheidet sich in vielen Punkten von den typischen Brettspielen, mit denen du vielleicht schon den einen oder anderen Spieleabend verbracht hast. Man spielt es nicht gegeneinander, sondern gewinnt oder verliert gemeinsam. Auch sollte der Spielleiter nicht als Gegner der Spieler verstanden werden – nur gemeinsam gespielt kann eine große Geschichte entstehen, die allen Beteiligten gleichermaßen Spaß macht.

In einer typischen Spielrunde obliegt die Eröffnung dem Spielleiter. Er beschreibt die Umgebung der Charaktere und was rund um sie herum geschieht. Die Spieler reagieren auf ihre Umgebung, indem sie die Handlungen ihrer Charaktere beschreiben. Ist der Ausgang einer Handlung nicht selbstverständlich – beispielsweise, weil ein hitziger Kampf entbrannt ist und sich die Charaktere ihrer Haut erwehren müssen – bestimmen Würfel, wie gut die Handlungen der Spielfiguren gelingen. Sie bringen eine zufällige Komponente in die Erzählung und erhöhen so immer die Spannung, wenn es ohnehin hektisch wird. Wie das genau funktioniert, wird in den folgenden Kapiteln erklärt. Als Spieler solltest Du die Hintergrundkapitel, in denen die Welt von THE SINKING

CITY näher vorgestellt wird, sowie das Kapitel „Spielleiterwerkzeuge“ und die drei Abenteuer nicht lesen. Diese Kapitel sind dem Spielleiter vorbehalten.

Was du zum Spielen benötigst

Um SCHWARZE TIEFEN spielen zu können, benötigst du nur wenige Dinge:

- dieses Regelwerk
- mehrere handelsübliche, sechsseitige Würfel
- Papier und Bleistifte
- eine Gruppe aus zwei oder mehr Mitspielern
- einige Stunden Zeit



Howard Phillips Lovecraft

Die Spielwelt von THE SINKING CITY und damit auch von SCHWARZE TIEFEN wurde von den Werken des berühmten Autors Howard Phillips Lovecraft inspiriert. Lovecraft wurde 1890 in Providence geboren und verstarb bereits 1937. Ohne Zweifel ist Lovecraft einer der einflussreichsten Autoren im Genre der Phantastik und insbesondere in der Horrorliteratur. Dabei hinterließ er trotz seiner kurzen Lebensspanne eine große Bandbreite grauenhafter Geschichten. Sein Werk setzt sich dabei aus Weird Fiction, Regionalliteratur und auch Anleihen aus der Science Fiction zusammen und ist zumeist dazu geeignet, den Leser zu verstören. Noch schwerer wiegt sein Nachlass im Bereich der Korrespondenz. Er pflegte Briefkontakte zu zahlreichen Schriftstellern seiner Zeit und der Umfang dieses Schriftverkehrs ist kaum zu erfassen. Außerdem war er Poet und verfasste zahlreiche Essays.

Der Horror, den H. P. Lovecraft in seinen Geschichten schuf, ist von subtiler, aber endgültiger Natur. Lovecraft zeichnete in seinen Geschichten eine Welt, in der der Mensch nur ein Staubkorn gemessen an dem ihm umgebenden Universum ist. Dieses Universum ist von mächtigen, uralten Wesenheiten bevölkert – Äußere Götter, interstellare Rassen oder auch die sogenannten Großen Alten. Gerade die Letztgenannten haben einen erheblichen Stellenwert in Lovecrafts Kosmos. Diese Rasse grausamer Entitäten befindet sich größtenteils in äonenaltem Schlaf, doch ihr mächtiger Geist ist sehr aktiv und beeinflusst Menschen und andere Wesen in ihrem Tun. Nur die Unwissenheit des Menschen und seine Unfähigkeit, die Rätsel des Universums zu entschlüsseln, beschützen ihn davor, angesichts der grausigen Wahrheit den Verstand zu verlieren. Das ist im Übrigen auch zumeist das Schicksal, das die einsamen Protagonisten in Lovecrafts Werken ereilt, jene Unglücklichen, die zu tief hinter den gnädigen Schleier der Unwissenheit geblickt haben.



DIE REGELN



Die folgenden Kapitel erklären dir die Regeln von SCHWARZE TIEFEN. Das Regelsystem verwendet ausschließlich sechsseitige Würfel und zeichnet

sich auch abseits der einfachen Spielmaterialien durch eine geringe Komplexität aus.

CHARAKTERE

Um SCHWARZE TIEFEN spielen zu können, muss jeder Spieler einen sogenannten „Charakter“ zur Verfügung haben. Mithilfe dieser „Spielfigur“ hast du als Spieler die Möglichkeit, an der Welt von SCHWARZE TIEFEN teilzuhaben und auf die Beschreibungen deines Spielers zu reagieren.

Spielmechanisch werden Charaktere im Wesentlichen durch drei Elemente beschrieben:

Charakterelemente

Attribute	Die Grundfähigkeiten eines Charakters
Abgeleitete Werte	Von den Attributen abgeleitete Eigenschaften
Fertigkeiten	Welche Tätigkeiten ein Charakter aufgrund von Ausbildung und Training ausüben kann

DIE ATTRIBUTE

Die Attribute stellen die körperlichen und geistigen Voraussetzungen deines Charakters dar. Es gibt insgesamt sechs Attribute, von denen drei die körperlichen Möglichkeiten deines Charakters darstellen, während die übrigen drei seine geistigen Kapazitäten repräsentieren.

Muskelkraft

Muskelkraft beschreibt die rohe Kraft eines Charakters. Sie wird beispielsweise benötigt, um schwere Lasten zu heben oder auch eine Tür aufzubrechen.



Wendigkeit

Wendigkeit umfasst die Beweglichkeit, das Koordinationsvermögen und die Gewandtheit des Charakters. Sich durch einen engen Tunnel zu zwängen erfordert ebenso Wendigkeit wie das Balancieren über einem trügerischen Abgrund.

Konstitution

Konstitution beschreibt die Gesundheit und körperliche Belastbarkeit eines Charakters. Um dauerhafte Belastungen wie schwere Krankheiten oder einen Dauerlauf zu überstehen, ist eine hohe Konstitution vonnöten.

Intuition

Intuition umfasst die generelle Aufmerksamkeit eines Charakters sowie die Schärfe seiner Sinne. Auch grundlegende Menschenkenntnis wird mit Intuition dargestellt. Ob jemand bei einer Befragung lügt oder ob hinter der nächsten Straßenecke ein Hinterhalt gelegt wurde, ist für Charaktere mit hoher Intuition leichter zu erahnen.

Intelligenz

Intelligenz steht für die Auffassungsgabe und das Gedächtnis des Charakters. Die Stimme eines entfernten Bekannten wiederzuerkennen oder logische Fehlschlüsse auszuschließen, fällt Charakteren mit hoher Intelligenz leichter.

Entschlossenheit

Entschlossenheit beschreibt die Persönlichkeit, Motivation und die Willensstärke des Charakters. Sie wird beispielsweise benötigt, um unter schwerem Druck nicht die Nerven zu verlieren.

Attribute weisen abstrakte Werte zwischen 1 und 6 auf, wobei als Faustregel gilt: Je höher der Wert, desto besser ist dein Charakter in dem jeweiligen Attribut.

ABGELEITETE WERTE

Die abgeleiteten Werte stellen die physische und psychische Belastbarkeit deines Charakters dar.

Lebenspunkte

Mithilfe der Lebenspunkte wird die Vitalität des Charakters dargestellt und gemessen, wie viel Schaden er aushalten kann. Wird dein Charakter verletzt, ziehe den Schaden von seinen Lebenspunkten ab. Fallen die Lebenspunkte auf 0, stirbt dein Charakter.

Die Lebenspunkte deines Charakters errechnen sich folgendermaßen:

$$\text{Konstitution} \times 4$$

Geistige Stabilität

Die Geistige Stabilität repräsentiert die geistige Gesundheit deines Charakters. Traumatische Erlebnisse und insbesondere die furchtbaren Einflüsse des Mythos haben negative Konsequenzen für die Geistige Stabilität eines Charakters. Verliert ein Charakter die Hälfte seiner Geistigen Stabilität, verfällt er in einen kurzfristigen Anfall von Wahnsinn. Sinkt seine Geistige Stabilität auf 0, so versinkt er dauerhaft in grauenhaftem Wahnsinn und wird aus dem Spiel genommen.

Die Geistige Stabilität deines Charakters errechnet sich folgendermaßen:

$$(\text{Intuition} + \text{Intelligenz} + \text{Entschlossenheit}) \times 2$$

DIE FERTIGKEITEN

Die Fertigkeiten stellen die Kompetenzen eines Charakters dar, die in einem intensiven Training oder langer Ausbildung erworben worden sind. Fertigkeiten erlauben es, Proben (siehe „Das Spielsystem“) erheblich einfacher zu gestalten, wenn der Charakter etwas versucht, worauf er eine seiner Fertigkeiten anwenden kann.

Gerade im Vergleich zu anderen Rollenspielen verwendet SCHWARZE TIEFEN eher wenige Fertigkeiten, die dafür jeweils ein breites Spektrum möglicher Tätigkeiten abdecken.

Athletik

(Muskelkraft, Wendigkeit, Konstitution)

Athletik umfasst alle Arten von sportlicher Betätigung, aber auch akrobatische Kunststücke, Klettern oder Springen.

Einfühlungsvermögen

(Intuition)

Mithilfe von Einfühlungsvermögen können soziale Interaktionen aller Art vereinfacht werden, aber auch das Abrichten von Tieren wird mit dieser Fertigkeit dargestellt.

Einschüchtern

(Muskelkraft, Entschlossenheit)

Diese Fertigkeit dient dazu, sich in sozialen Interaktionen einen Vorteil zu verschaffen, sei es durch Drohgebärden oder Redegewandtheit.

Elektrik

(Wendigkeit, Intelligenz)

Elektrik umfasst sowohl das Wissen über die generellen Abläufe hinter elektrischen Stromkreisen, als auch die Fähigkeit, kleine elektrische Reparaturen aller Art durchzuführen, ohne sich oder andere in Gefahr zu bringen.

Fahrzeuge

(Wendigkeit, Intelligenz)

Mit dieser Fertigkeit können Fahrzeuge aller Art sicher gesteuert werden. Im weitesten Sinne gilt das auch für Fluggeräte oder Boote. Außerdem umfasst die Fertigkeit gängiges Wissen über Fahrzeugtypen.

Kunst

(Intelligenz, Wendigkeit)

Die Fertigkeit Kunst umfasst sowohl das enzyklopädische Wissen über Künstler und Künste aller Art, als auch die Fähigkeit, selbst als Künstler tätig zu werden. Das Erkennen eines Musikstückes fällt ebenso unter diese Fertigkeit wie das Zeichnen eines Portraits.

Medizin

(Wendigkeit, Intuition, Intelligenz)

Mithilfe von Medizin können Krankheitsbilder erkannt werden. Auch das Wissen über gängige Medikamente oder andere Heilmethoden wird hierunter zusammengefasst. Medizin deckt außerdem den Einsatz von Erste-Hilfe-Maßnahmen ab.

Mechanik

(Wendigkeit, Intelligenz)

Mechanik umfasst sowohl das Wissen über die generellen Abläufe hinter mechanischen Vorrichtungen, als auch die Fähigkeit, kleine mechanische Reparaturen aller Art durchzuführen.

Naturwissenschaften

(Intelligenz)

Unter Naturwissenschaften wird ein breites Spektrum gängiger Wissenschaften wie Biologie, Chemie, Physik, aber auch Sternkunde oder Anthropologie zusammengefasst.



Psychologie

(Intelligenz)

Psychoanalyse oder psychologisches Wissen werden mit dieser Fertigkeit angewandt und helfen sowohl bei der Rückgewinnung Geistiger Stabilität, als auch bei sozialen Interaktionen.

Recherche

(Intelligenz, Intuition)

Mithilfe von Recherche können verschiedene, standardisierte Abläufe wie das Sichten von Bibliotheksregistern, Zeitungsarchiven, Buchhaltungsunterlagen oder persönlichen Notizen vereinfacht werden.

Verbergen

(Wendigkeit)

Verbergen hilft nicht nur dabei, sich selbst leise und unerkant zu bewegen, sondern dient auch als Fertigkeit, um Gegenstände vor neugierigen Augen zu verstecken.

Wahrnehmung

(Intuition)

Die Fertigkeit Wahrnehmung steigert die Chancen mit den natürlichen Sinnen des Charakters etwas zu bemerken – Horchen, ein reger Gefahreninstinkt oder auch Adleraugen sind unter dieser Fertigkeit zusammengefasst.

Fernkampf

(Wendigkeit, Intelligenz)

Der Einsatz von Schuss- und Wurfaffen aller Art wird über die Fertigkeit Fernkampf dargestellt. Die Fertigkeit umfasst sowohl das Wissen über den Umgang mit der jeweiligen Waffe, als auch generelles Wissen über Waffengesetze oder die Wartung der Waffe.

Nahkampf

(Muskelkraft, Wendigkeit, Intelligenz)

Der Einsatz von Nahkampfwaffen oder Kampfsporttechniken aller Art wird über diese Fertigkeit

dargestellt. Die Fertigkeit umfasst darüber hinaus das Wissen über Nahkampfwaffentypen oder Kampfsportstile.



EINEN CHARAKTER ERSTELLEN

Die Charaktererschaffung in SCHWARZE TIEFEN erfolgt in vier einfachen Schritten.

1. Schritt: Hintergrund festlegen

Aus der Hintergrundgeschichte sollte sich ein generelles Bild des Charakters ergeben. Mache dir ein paar Gedanken darüber, welchem Beruf dein Charakter nachgeht, womit er seine Freizeit verbringt und wo seine Talente liegen. Das Bild, das du von deinem Charakter erhältst, sollte sich in der Wahl der Attribute und Fertigkeiten widerspiegeln.

2. Schritt: Attribute festlegen

Verteile insgesamt 15 Punkte zwischen den sechs Attributen des Charakters. Jedes Attribut muss mindestens einen Wert von 1 erhalten; der Maximalwert liegt bei 6.

3. Schritt: Abgeleitete Werte ermitteln

Ermittle die Lebenspunkte sowie die Geistige Stabilität deines Charakters.

4. Schritt: Fertigkeiten festlegen

Wähle aus der Liste der Fertigkeiten insgesamt sechs Fertigkeiten für deinen Charakter aus. SCHWARZE TIEFEN verzichtet zugunsten einer niedrigen Komplexität auf ein Berufssystem, das die Fertigkeiten deines Charakters beeinflusst. Die von dir gewählten Fertigkeiten sollten die Hintergrundgeschichte des Charakters widerspiegeln.

Spielmechanisch ist dein Charakter an dieser Stelle einsatzbereit. Nun fehlt ihm nur noch ein Name, um in die Welt von SCHWARZE TIEFEN aufzubrechen.



DAS SPIELSYSTEM

Wann immer der Ausgang einer Spielsituation unklar ist, wenn es spannend, hektisch oder gefährlich wird, kommen die Würfel und das Spielsystem zum Einsatz. Ein Auto an einem wunderschönen Sommernachmittag während einer Spazierfahrt zu steuern, erfordert natürlich keine Probe. Beim nächtlichen Sturm auf der Flucht vor verfolgenden Wagen das Fahrzeug an einer Klippe entlangzusteuern, ist allerdings etwas völlig anderes. Hier kommen die Würfel ins Spiel.

PROBEN

SCHWARZE TIEFEN wird ausschließlich mit handelsüblichen, sechsseitigen Würfeln gespielt. Verlangt der Spielleiter eine Probe, so teilt er dir zunächst einen Schwierigkeitsgrad mit, den du mit deinem Wurf erreichen musst. Anschließend würfelst du als Spieler drei sechsseitige Würfel (im Folgenden „W6“ genannt). Dann

addierst du alle Augen des Wurfes auf und teilst dem Spielleiter das Ergebnis mit. Das Ergebnis deines Wurfs muss mindestens dem Schwierigkeitsgrad entsprechen, den der Spielleiter vorher festgelegt hat.

Schwierigkeitsgrade

Die Handlung ist...	Schwierigkeitsgrad
... einfach	8-10
... Routine	11-13
... moderat	14-16
... schwierig	17-19
... sehr hart	20-22
... erschreckend schwierig	23+

SCHWARZE TIEFEN sieht keine Boni oder Mali auf einzelne Würfe vor. Erschwerende oder erleichternde Umstände werden vom Spielleiter direkt in der Wahl des Schwierigkeitsgrades berücksichtigt. Das gilt auch, wenn dein Charakter mehrere Optionen hat, um einen Attributsbonus zu erhalten (s. U.). Statt mehrere Attributsboni zu gewähren, wird der Schwierigkeitsgrad durch den Spielleiter entsprechend angepasst.

Fertigkeiten

Insofern dein Charakter eine passende Fertigkeit vorweisen kann, die ihm in der speziellen Situation der Probe nützlich sein kann, so darfst du den zugehörigen Attributswert, der am besten zu deiner Aktion passt (die Optionen werden bei den

Ausrüstung

SCHWARZE TIEFEN verzichtet auf komplizierte Regeln zu einzelnen Ausrüstungsgegenständen ebenso wie auf eine komplexe Buchführung über den Einsatz dieser Gegenstände. Stattdessen gilt: Besitzt ein Charakter die passende Ausrüstung, die ihm in der speziellen Situation einer Probe nützlich sein kann, so darfst du den passenden Attributswert auf das Ergebnis deines Probenwurfes addieren. Beispielsweise mag ein Brecheisen beim Aufstemmen einer verschlossenen Türe helfen (und die Muskelkraft des Charakters ins Spiel bringen), oder eine Sturmlampe die Sicht in einer dunklen Krypta verbessern (und damit die Intuition eines Charakters ins Spiel bringen). Auf jede Probe darf jeweils nur einmal ein Attribut addiert werden; Ausrüstung und Fertigkeiten gelten also nicht additiv. Als Spielleiter solltest du im Vorfeld mit den Spielern die mitgeführte Ausrüstung der Charaktere besprechen.

Fertigkeiten jeweils in Klammern angegeben) auf das Ergebnis deines Probenwurfes addieren. Die passende Fertigkeit zu besitzen, verschafft deinem Charakter also gehörige Vorteile!

Erfolgsgrade

SCHWARZE TIEFEN unterscheidet beim Ausgang einer Probe drei verschiedene Erfolgsgrade: Misserfolg, Erfolg und Großartiger Erfolg.

Misserfolg

Erreicht das Wurfresultat der Probe nicht den vom Spielleiter festgelegten Schwierigkeitsgrad, gilt die Probe als Misserfolg. Üblicherweise drohen dem Charakter nun negative Konsequenzen – vielleicht wird er von den Wachleuten entdeckt, die er umgehen wollte oder wird bei einem Einbruchversuch gestört.

Das Lied vom Scheitern

Ein Misserfolg bedeutet nicht zwangsweise, dass das gewünschte Ergebnis nicht eintritt. Stattdessen kann der Spielleiter entscheiden, dass das Vorhaben des Charakters zwar gelingt, es aber zusätzliche, negative Konsequenzen gibt. Vielleicht hat der Charakter das Türschloss zum Kultistenversteck geknackt, dabei aber so viel Lärm verursacht, dass die Nachbarn auf ihn aufmerksam werden und die Polizei alarmieren. Oder es gelingt dem Charakter zwar, den schlingernden Wagen auf der Straße zu halten, doch heften sich nun weitere Verfolger an seine Fersen. Diese Technik bezeichnen wir als „Vorwärts-Scheitern“, sie sollte insbesondere immer dann angewandt werden, wenn das Erreichen eines bestimmten Ergebnisses wichtig für den Fortgang der Szenarienhandlung ist.

Erfolg

Erreicht oder übersteigt das Wurfresultat der Probe den vom Spielleiter festgelegten Schwierigkeitsgrad, gilt die Probe als Erfolg. Üblicherweise erreicht der Charakter sein Ziel wie gewünscht.

Großartiger Erfolg

Ein Großartiger Erfolg liegt immer dann vor, wenn das Wurfresultat der Probe den vom Spielleiter festgelegten Schwierigkeitsgrad erreicht oder übersteigt UND mindestens zwei Würfel das gleiche Ergebnis zeigen (Zweierpasch). In diesem Fall erreicht der Charakter sein Ziel wie gewünscht, erhält jedoch weitere Vorteile. Im Falle eines Kampfes (s. U.) würfelst du auf der „Großartiger Erfolg im Kampf“-Tabelle; außerhalb einer Kampfsituation entscheidet der Spielleiter über einen zusätzlichen Vorteil. Vielleicht verringert sich der Schwierigkeitsgrad einer folgenden Probe oder die Aktion ist wesentlich schneller erledigt als geplant oder befürchtet.

KAMPF

Die Welt von SCHWARZE TIEFEN ist ein gefährlicher Ort und dein Charakter wird es mit üblen Gesellen und finsternen Kreaturen aufnehmen müssen, wenn er die Geheimnisse Oakmonts lüften möchte. Handgreifliche Auseinandersetzungen oder dramatische Schießereien sind hierbei kaum zu vermeiden.

Kämpfe durchführen

Die Regeln für Fern- und Nahkämpfe folgen den gleichen Mechanismen wie Proben. Um einen Gegner erfolgreich anzugreifen, führst du einen Wurf mit drei W6 durch. Der Schwierigkeitsgrad, den dieser Wurf erreichen oder übersteigen muss, wird üblicherweise durch den Gegner definiert. Anschließend wird das Ergebnis des Wurfs mit dem Schwierigkeitsgrad verglichen.

Modifikation des Schwierigkeitsgrades im Kampf
Üblicherweise wird der Schwierigkeitsgrad im Kampf durch den Gegner definiert. Der im Profil aufgeführte Schwierigkeitsgrad bildet die durchschnittlichen Kampffähigkeiten und Waffen des jeweiligen Gegners ab. Manchmal gibt es für die Charaktere jedoch günstige oder ungünstige Umstände, die den Kampf beeinflussen. Da SCHWARZE TIEFEN auf Boni und Mali verzichtet, sollten diese Umstände vom Spielleiter im zu erzielenden Schwierigkeitsgrad berücksichtigt werden. Beispiele für solche Modifikationen sind:

Schwierigkeitsgradmodifikationen im Kampf

Kampfumstände	Modifikator
Gegner ist überrascht	-2
Vorteilhafte Kampfposition	-1
Charakter ist überrascht	+2
Dichter Nebel	+1
Absolute Finsternis	+2
Deckung	-1 / +1

Beachte, dass die Fertigkeiten Fernkampf und Nahkampf hier wie bei jeder Probe funktionieren und du die entsprechenden Attributswerte auf dein Wurfresultat addieren darfst!

Kampfreihenfolge

Die Gegner der Charaktere haben selbst keine Möglichkeit, aktiv in den Kampf einzugreifen. Sie verursachen Schaden als Reaktion auf die Handlungen der Charaktere (siehe „Erfolgsgrade im Kampf“). Die Ermittlung einer Kampfreihenfolge ist daher spielmechanisch nicht notwendig und sollte in Absprache unter den Mitspielern erfolgen. Alternativ beginnt der Charakter mit dem höchsten Wert in Wendigkeit. Die übrigen Charaktere handeln dann in absteigender Reihenfolge ihrer Attributswerte in Wendigkeit.

Erfolgsgrade im Kampf

Auch im Kampf unterscheidet SCHWARZE TIEFEN den Ausgang einer Probe in drei verschiedene Erfolgsgrade: Misserfolg, Erfolg und Großartiger Erfolg.

Misserfolg

Erreicht das Wurfresultat der Probe nicht den vom Spielleiter festgelegten Schwierigkeitsgrad, gilt die Probe als Misserfolg. Der Gegner des Charakters darf nun seinerseits Schaden verursachen. Beachte, dass Gegner ohne Schusswaffen bei einem Misserfolg im Fernkampf KEINEN Schaden verursachen können.

Erfolg

Erreicht oder übersteigt das Wurfresultat der Probe den vom Spielleiter festgelegten Schwierigkeitsgrad, gilt die Probe als Erfolg. Der Charakter verursacht Schaden bei seinem Gegner, erhält jedoch ebenso Schaden von seinem Gegner. Beachte, dass Gegner ohne Schusswaffen bei einem Misserfolg im Fernkampf KEINEN Schaden verursachen können.



Großartiger Erfolg

Ein Großartiger Erfolg liegt immer dann vor, wenn das Würfergebnis der Probe den vom Spiel-leiter festgelegten Schwierigkeitsgrad erreicht oder übersteigt UND mindestens zwei Würfel das gleiche Ergebnis zeigen (Zweierpasch). In diesem Fall verursacht dein Charakter Schaden bei seinem Gegner, und erhält noch weitere Vorteile. Sein Gegner kann in dieser Runde keinen Kampf-schaden anrichten. Außerdem würfelst du auf der „Großartiger Erfolg im Kampf“-Tabelle.

Großartiger Erfolg im Kampf

Wurfergebnis Effekt

1	+1W6 zusätzlicher Schaden.
2	Gegner stürzt und kann im nächsten Zug keinen Schaden verursachen.
3	Gegner ist entwaffnet und kann in den nächsten beiden Zügen keinen Schaden verursachen. Dieses Ergebnis funktioniert auch bei Gegnern, die über natürliche Waffen verfügen.
4	Gegner ist betäubt und kann in den nächsten drei Zügen keinen Schaden verursachen.
5	+2W6 zusätzlicher Schaden.
6	Ein kritischer Treffer! Der Gegner wird sofort aus dem Spiel genommen.

Kampf gegen mehrere Gegner

Nur selten sind die Gruppenstärken in Kämpfen ebenmäßig. Oftmals stehen die Charaktere einer Übermacht im Kampf gegenüber, manchmal sind allerdings auch die Charaktere in der Überzahl. Sollten mehr oder weniger Gegner als Charaktere

an einem Kampf teilnehmen, so entscheiden die Spieler, welche Charaktere es mit mehreren oder gar keinem Gegner aufnehmen müssen.

Sind die Gegner in der Überzahl, können sie sich gegenseitig im Kampf unterstützen. Der Schwierigkeitsgrad für einen erfolgreichen Angriff steigt jeweils um 1 für jeden zusätzlichen Gegner, dem der Charakter gegenübersteht. Dieser erhöhte Schwierigkeitsgrad gilt auch für Fernkampfangriffe. Verursacht der Charakter Schaden, so darf er entscheiden, welchen Gegner er getroffen hat. Verursachen auch die Gegner Schaden (also bei einem Misserfolg oder Erfolg), so wird für jeden zusätzlichen Gegner 1 zusätzlicher Schadenspunkt zugefügt.

Andersherum sinkt der Schwierigkeitsgrad für einen erfolgreichen Angriff jeweils um 1, wenn sich mehr als ein Charakter um einen Gegner kümmern kann.

Schaden

Verläuft ein Angriff erfolgreich, verursacht der Charakter Schaden bei seinem Gegner. Ebenso erhält der Charakter im Falle eines Misserfolgs oder Erfolgs Schaden durch seinen Gegner. Die Höhe des Schadens hängt von der verwendeten Waffe ab. Gängige Schadenswerte sind:

Waffen und Waffenschaden

Waffe	Schaden
Faustschlag	1W3
Messer, Knüppel	1W6
Pistole	1W6+1
Gewehr	2W6
Schwere Waffe	4W6

Sinken die Lebenspunkte eines Charakters auf 0, so stirbt er. Ein verwundeter Charakter erhält zwischen verschiedenen Abenteuern die

Gelegenheit, sich durch eine entsprechende Behandlung wieder vollständig zu regenerieren. Während eines Abenteurers ist jedoch eine Probe gegen Schwierigkeit 14 (moderat) vonnöten, um den Charakter mithilfe von Erster Hilfe zu stabilisieren. Die Fertigkeit **Medizin** kann hier natürlich angewandt werden. Ein derart notversorgter Charakter erhält sofort 1W3 (also einen halbierten, sechsseitigen Würfel) Lebenspunkte zurück.

Charaktere in SCHWARZE TIEFEN begeben sich oft in gefährvolle Situationen. Nicht nur Waffen oder die Kreaturen Oakmonts können ihnen dabei Schaden zufügen. Es gibt verschiedenste Situationen, die Gefahr für Leib und Leben beherbergen. Beispiele für andere Schadenswerte zeigt untenstehende Tabelle:

Andere Schadensarten

Schadensart	Schaden
Sturz aus dem ersten Stock	1W3
Sturz aus großer Höhe	2W6
Feuer	1W6
Autounfall	1W3 – 2W6

GEISTIGE STABILITÄT

Die geistige Stabilität ist ein Gradmesser für die geistige Gesundheit deines Charakters. Der Kontakt mit dem Mythos rüttelt an den Grundfesten unserer menschlichen Realität und bringt Menschen an den Rand des Wahnsinns – oder darüber hinaus. Wann immer ein Charakter in Kontakt mit dem Mythos tritt, läuft er Gefahr, geistige Stabilität zu verlieren.

Stabilitätsproben

Trifft ein Charakter auf den Mythos – sei es, indem er einer finsternen Kreatur begegnet, einen wurmstichigen Folianten studiert oder Zeuge eines Zaubers wird – muss er eine Stabilitätsprobe ablegen. Eine Stabilitätsprobe wird – wie jede Probe – mit drei sechsseitigen Würfeln absolviert. Der Schwierigkeitsgrad wird durch den Auslöser der Probe bestimmt und ist im jeweiligen Werte-Profil aufgeführt.

Ist die Probe erfolgreich, so gelingt es dem Charakter seine Geistige Stabilität zu wahren. Er schafft es, seine widernatürliche Begegnung wissenschaftlich zu erklären oder sie mit einem anderen Ankerpunkt in seinem Leben, zum Beispiel seiner Religiosität, in Verbindung zu bringen. Misslingt die Probe, verliert der Charakter so viele Punkte Geistige Stabilität, wie es im Werte-Profil des jeweiligen Auslösers aufgeführt ist. Beachte, dass es bei Stabilitätsproben keine besonderen Auswirkungen durch einen Großartigen Erfolg gibt.



Halber Stabilitätsverlust

Verliert ein Charakter die Hälfte seiner ursprünglichen Geistigen Stabilität, so erleidet er einen kurzfristigen Anfall geistiger Umnachtung. Je nach Spielsituation, in der der Stabilitätsverlust auftritt, kannst du in Absprache mit deinem Spielleiter entscheiden, wie sich dieser Anfall auswirkt. Gängige Optionen wären zum Beispiel die panische Flucht deines Charakters, ein rasender Tobsuchtsanfall oder eine gnädige Ohnmacht.

Vollständiger Stabilitätsverlust

Verliert ein Charakter seine gesamten Punkte in Geistiger Stabilität, so wird er unwiderruflich wahnsinnig. Er kann nun nicht mehr als Charakter geführt werden. Dein Spielleiter entscheidet, wie es mit diesem Charakter weitergehen könnte.

Regeneration verlorener Geistiger Stabilität

Im Gegensatz zu Lebenspunkten regenerieren verlorene Punkte in Geistiger Stabilität zwischen zwei Abenteuern nicht vollständig. Die Narben auf der Seele des Charakters verheilen nur langsam. Stattdessen erhält jeder Charakter zwischen zwei Abenteuern 1W6 Punkte Geistiger Stabilität zurück, bis zum Maximum seiner Geistigen Stabilität.

Maximaler Stabilitätsverlust

Der Kontakt mit dem Mythos ist grausam, doch der menschliche Geist stumpft schnell ab und akzeptiert das Unmögliche. Kontakte mit den Wesen, Folianten oder Zaubern des Mythos führen nicht jedes Mal aufs Neue zu Stabilitätsverlusten. Ein Charakter kann durch den Kontakt mit einem Auslöser maximal den höchsten möglichen Stabilitätsverlust (im Profil des Auslösers aufgeführt) verlieren, niemals mehr Stabilitätspunkte. Der wiederholte Kontakt mit Tiefen Wesen kostet einen Charakter beispielsweise maximal sechs Stabilitätspunkte. Die Ursachen für den Stabilitätsverlust eines Charakters sollten also gesammelt notiert werden.



OAKMONT



Sofern du SCHWARZE TIEFEN als Spieler erleben möchtest, solltest du dieses Kapitel nicht lesen. Es ist dem Spielleiter vorbehalten, um sich mit den Hintergründen von Oakmont vertraut machen zu können.

Schauplatz des Computerspiels THE SINKING CITY und damit auch der in diesem Buch vorhandenen Szenarien ist die fiktive Stadt Oakmont. Die Stadt liegt an der Küste von Massachusetts, einige Meilen nördlich von Boston, unweit der verdorbenen Stadt Salem. Das folgende Kapitel enthält eine Beschreibung der Stadt und ihrer wichtigsten Einwohner.

Oakmonts Geschichte

Die Geschichte Oakmonts beginnt bereits Jahrmillionen, bevor sich die ersten Menschen entwickelten. Äonenalte Kulturen altvorderer Rassen blühten und gediehen auf diesem Boden. Die Erinnerung an die früheren Bewohner wurde jedoch durch kataklysmische Ereignisse hinweggespült.

Vor 300 Millionen Jahren tobte ein furchtbarer Krieg zwischen den Großen Alten und den Älteren Göttern. Am Ende dieses weltzerschmetternden Konfliktes stand die Einkerkierung der Großen Alten in zeitlosen Gefängnissen, wo sie

schlummernd darauf warten, dass die Sterne einst richtig stehen mögen. In dieser Zeit prophezeite Yog-Sothoth, dass Cthylla, die Tochter des Großen Cthulhu, eines Tages ihren Vater wiedergebären würde. So schufen die Älteren Götter ein extradimensionales Gefängnis: Cthygonnaar. Dieser gigantische, unterirdische Komplex kann von einem Menschen kaum erfasst werden. Hier wurde die Große Alte Cthylla festgesetzt. Die Träume Cthyllas lockten in den Äonen immer wieder verschiedenste Wesen an, die sich hier zu ihrer Anbetung niederließen.

Die Gründung der heutigen Stadt Oakmont schließlich lässt sich etwa auf das Jahr 1650 eingrenzen. Doch auch vor der Küste Oakmonts hat sich eine Kolonie Tiefer Wesen angesiedelt, die sich der Anbetung Cthyllas verschrieben haben. Die in Oakmont lebenden Menschen gingen einen unheiligen Bund mit den Tiefen Wesen ein: Die Tiefen Wesen versorgen die bessergestellten Familien der Stadt mit Reichtümern und erhalten im Gegenzug die Möglichkeit, ihre unaussprechlichen Fortpflanzungsriten durchzuführen und Cthylla ihre Ehrerbietung darzubringen. Mittlerweile lebt eine erkleckliche Anzahl Hybride in der Hafenstadt.

Weitere Informationen zu Tiefen Wesen, den furchtbaren Pakten, die sie mit Menschen schließen und den furchtbaren Kreaturen, die ihre Städte bevölkern findest Du in H. P. Lovecrafts Novelle *Der Schatten über Innsmouth* und seiner Kurzgeschichte *Dagon*.

EIN RUNDGANG DURCH OAKMONT

Oakmont ist eine alte Stadt, der man die Jahre bereits ansieht. Die meisten Häuser stehen dicht gedrängt beieinander und gerade im Stadtzentrum und im Hafengebiet, den ersten Siedlungsgebieten der neu gegründeten Stadt, sind viele Wohnhäuser mehrere hundert Jahre alt. Ihre durchhängenden Walmdächer und spitzen Giebel sind seit Jahrhunderten Wind und Wetter ausgesetzt, was Oakmont streckenweise das Bild einer Ruine verleiht. Die neueren Stadtteile wiederum, wie Oldgrove, setzen sich durch die feudale Bauweise ihrer Villen und den verschwenderischen Raum ihrer Grundstücke deutlich von dem engen Gewirr der Arbeitersiedlungen am Hafen ab.

Oakmont liegt verteilt auf mehreren flachen, sanft zulaufenden Hügeln, die allesamt zum Meer hin abfallen. Starke Winde von der See tragen einen salzigen, nach Fisch stinkenden Geruch durch die Straßen. Die Stadt verfügt neben dem industriellen Zentrum im Hafen über alle notwendi-

Die Stimmung in Oakmont ist gedrückt, bedrohlich und fremdartig. Die meisten Einwohner wissen von den unaussprechlichen Pakten mit den Tiefen Wesen und ihnen ist bewusst, welche furchtbaren Kreaturen sie in ihrer Nachbarschaft beherbergen. Doch die Furcht vor dem Esoterischen Orden von Dagon und den anderen Kulturen in Oakmont verhindert, dass sie gegenüber Fremden ihr eisiges Schweigen brechen. Auch die schiere Anzahl von Hybriden und Ordensmitgliedern, die Fremden mit unterschwelliger oder offener Feindseligkeit begegnen, sorgt dafür, dass die Atmosphäre weiter vergiftet wird.

gen Einrichtungen – so gibt es eine Polizeistation, mehrere Krämerläden, ein Hotel für Besucher und eine Feuerwache.

Stadtteile

Oakmont ist eine alte Stadt und im Laufe der Jahrhunderte immer weitergewachsen. Mittlerweile setzt sich Oakmont aus mehreren Stadtvierteln zusammen, die im Folgenden kurz beschrieben werden.

Salvation Harbor

Salvation Harbor ist das älteste Viertel der Stadt. Es liegt im Südwesten Oakmonts. Noch immer leben einige Fischer hier, doch in weiten Teilen sind die ursprünglichen Wohngebäude einem modernen Industriegebiet mit Lagerhäusern und Docks gewichen.

Zentrum

Das Stadtzentrum liegt auf einem sanft ansteigenden Hügel. Hier befinden sich fast alle Verwaltungsgebäude. Das Stadtzentrum ist mittlerweile ebenfalls deutlich in die Jahre gekommen.

Reed Heights

Der nördlichste Stadtteil Oakmonts war einst ein großer Sumpf, der entwässert wurde, um mehr Platz für die wachsende Bevölkerung zu schaffen. Die Ureinwohner Amerikas beerdigten hier ihre Toten in den Sümpfen. Zunächst beherbergte Reed Heights eine kleine Universität nebst Campus. Später wurde das Viertel zu einem neuen Wohngebiet für den Mittelstand und verschiedene Kleinbetriebe ausgebaut.

Oldgrove

Oldgrove liegt östlich des Stadtzentrums. Es ist ein relativ neues Wohngebiet mit prachtvollen Villen reicher Zugezogener. Oldgrove erhielt seinen Namen von einem alten Eichenhain, der abgeholzt wurde. Die Häuser hier wurden größtenteils aus dem Holz des alten Hains gebaut.

The Shells

The Shells liegt zwischen dem Stadtzentrum und Salvation Harbor. Es ist eine klaustrophobische Wohngegend mit schmalen Straßen und hässlichen Reihenhäusern für Arbeiter. The Shells

ist das neueste und ärmste Stadtviertel von Oakmont, schmutzig, hässlich und grau. Das Viertel erhielt seinen Namen von seinen eigenen Bewohnern, um die Enge des Ortes und den Einfluss des Ozeans zu beschreiben, der sich hier besonders stark anfühlen soll.

Darkwater Bay

Östlich des ursprünglichen Salvation Harbor gelegen, entstand Darkwater Bay als die industrielle Entwicklung in Oakmont voranschritt. Das Viertel ist meistens ein Gewerbegebiet mit Lagerhäusern, Docks und einer großen Konservenfabrik.



Coverside

Östlich des Zentrums liegt Coverside, eine der ältesten Wohngegenden. Coverside verdankt seinen Namen der Nähe zu einem großen Monolithen, der Teil von Cthygonnaar ist.

Besondere Orte

Einige Orte in Oakmont sind von besonderem Interesse – nicht nur für neugierige Charaktere, sondern auch für andere Besucher oder die Einwohner Oakmonts. Neben dem Devil's Reef Hotel und dem Monolithen werden ergänzend noch einige weitere Orte im Rahmen des Szenarios „Ewig ist nur Dagon“ beschrieben.

Devil's Reef Hotel

Das einzige Hotel in Oakmont ist das Devil's Reef Hotel. Benannt ist es nach dem Teufelsriff, das vor der Küste Massachusetts gelegen ist. War das Devil's Reef Hotel in seinen Anfangstagen noch ein luxuriöser Ort, ist von der einstigen Pracht heute nur noch wenig geblieben.

Die Zimmer sind schmutzig und schlecht ausgestattet, außerdem gibt es kaum Personal, um den Hotelgästen ihren Aufenthalt angenehm zu gestalten.

Der Monolith

Nah des Stadtzentrums ragt ein mehrere Meter hoher, mit seltsamen Symbolen übersäter Monolith aus dem Boden. Der Monolith ist Teil des unterirdisch liegenden Gefängnis Cthygonnaar und von einer unbestimmten, aber unheimlichen Aura umgeben.

DIE BLACKWOOD-FAMILIE

In Oakmont gibt es einige reiche und einflussreiche Familien, die die Macht in der Stadt untereinander aufgeteilt haben. Die Blackwood-Familie kontrolliert die Docks, Fischereibetriebe und die berühmte Blackwood-Marsh-Konservenfabrik in Oakmont. In der ganzen Stadt sind sie für ihre Rücksichtslosigkeit, ihre Hinterlist und ihren übellaunigen Charakter berüchtigt. Es war die Blackwood-Familie, die dereinst den Pakt mit den Tiefen Wesen einging. Heute besitzen sie zahlreiche, goldenes Geschmeide, welches von unirdischer Schönheit ist. Dies sind die Schmuckstücke der Tiefen Wesen, die sie als Gegenleistung für die Zucht von Hybriden erhalten. Die führenden Väter der Blackwoods nehmen allesamt hohe Positionen im Esoterischen Orden von Dagon ein.



SPIELLEITERWERKZEUGE

Wie auch schon das Hintergrundkapitel zu Oakmont ist dieses Kapitel dem Spielleiter vorbehalten. Sofern du SCHWARZE TIEFEN als Spieler erleben möchtest, solltest du dieses Kapitel nicht lesen.

Die Welt von THE SINKING CITY und SCHWARZE TIEFEN ist unserer Welt sehr ähnlich. Allerdings stoßen die Spieler und Charaktere in der verfluchten Stadt Oakmont auf die finsternen Übel des Cthulhu-Mythos. Dieses Kapitel enthält einige der gängigen Kulte, Kreaturen und finsternen Folianten, die du als Spielleiter in deinen Szenarien einsetzen kannst.

Kulte

Der Esoterische Orden von Dagon

Der Esoterische Orden von Dagon betet Dagon als eine Gottheit des Meeres an, der den Gläubigen seine Gaben direkt und ohne Mittelsleute gewährt. Anhänger des Ordens gewährt ihr Gott auf ihren Fischzügen einen besseren Fang und es wundert nicht, dass gerade die Ärmeren in Scharen zum Glauben an Dagon konvertierten. Tatsächlich ist der Orden Ausdruck des finsternen Paktes mit den Tiefen Wesen, Dagon wiederum ein Tiefes Wesen von gigantischen Ausmaßen. Die tieferen Geheimnisse des Ordens erfahren jedoch nur Mitglieder, die in der Pyramidenstruktur der Ordenshierarchie einen höheren Rang bekleiden.

Der Ku-Klux-Klan

Der Ku-Klux-Klan ist ein rassistischer und gewalttätiger, vor allem in den Südstaaten der USA aktiver Geheimbund. Ziel des Klans war nach der Gründung am 24. Dezember 1865 vor allem die Unterdrückung der Schwarzen. In Oakmont jedoch sehen sie die von ihnen propagierte Dominanz der weißen Rasse in erster Linie durch die Hybriden bedroht. Die meisten Mitglieder rekru-

tieren sich aus den reichen und bekannten Leuten Oakmonts, die sich klar gegen den Esoterischen Orden von Dagon stellen. Sie halten ihre Gedanken aber geheim und offenbaren sie nur, wenn sie ihre typischen weißen Mäntel mit hohen Kapuzen tragen.

Kreaturen

Tiefe Wesen-Hybriden

Diese Wesen sind die Frucht aus der Verbindung von Tiefen Wesen und Menschen. Obwohl sie als Menschen geboren werden, zeigen sie mit zunehmendem Alter hässliche Deformationen wie hervorquellende Augen, massiven Haarausfall, einen Buckel und Schwimmhäute zwischen Zehen und Händen.



Tiefe Wesen

Tiefe Wesen erinnern an aufrechtgehende Fische, die allerdings einige Anteile der Physiologie von Fröschen aufweisen. Sie sind amphibisch und können sowohl unter Wasser als auch auf dem Land überleben. Tiefe Wesen bauen auf dem Meeresgrund phantastisch anmutende Städte – so auch vor der Küste von Oakmont.

Lebenspunkte: 12

Schwierigkeitsgrad Kampfprobe: 11 (Routine)

Schaden: 1W6

Schwierigkeitsgrad Stabilitätsprobe: 14

(moderat)

Stabilitätsverlust: 1W6

Dagon

Tiefe Wesen sind unsterblich und wachsen in ihrer unendlichen Lebensspanne immer weiter. Dagon ist ein äonenaltes Tiefes Wesen, mehrere Meter groß und unglaublich mächtig. Er fungiert als eine Art göttlicher Herrscher und Führer für die anderen Tiefen Wesen.

Lebenspunkte: 36

Schwierigkeitsgrad Kampfprobe: 14 (moderat)

Schaden: 4W6

Schwierigkeitsgrad Stabilitätsprobe: 17

(schwierig)

Stabilitätsverlust: 3W6

Stygian

Diese skurrile Kreatur erinnert am ehesten an eine ungefähr menschengroße, vierbeinige Spinne. Zwei der langen Gliedmaßen des Stygian enden in menschenähnlichen Händen, während die beiden weiteren Extremitäten in langen Klauen enden, die furchtbare Wunden reißen können. Stygian verfügen über keine Fernkampfaffen.

Lebenspunkte: 8

Schwierigkeitsgrad Kampfprobe: 8 (Einfach)

Schaden: 1W3

Schwierigkeitsgrad Stabilitätsprobe: 14

(moderat)

Stabilitätsverlust: 1W6

Cocitian

Die Cocitian sind schrecklich verformte Kreaturen, deren Ursprung als Mensch immer noch erkennbar ist. Sie ähneln einem menschlichen Oberkörper nebst Kopf, der jedoch der Länge nach aufgetrennt wurde. Eine Reihe rasiermesserscharfer Zähne sitzt in dem so geschaffenen Maul der Kreatur. Cocitian verfügen über keine Fernkampfaffen.

Lebenspunkte: 14

Schwierigkeitsgrad Kampfprobe: 11 (Routine)

Schaden: 1W6+1

Schwierigkeitsgrad Stabilitätsprobe: 14 (moderat)

Stabilitätsverlust: 1W6

Lethian

Lethiane gemahnen an menschliche Kreaturen, deren Arme und Hände mit dem Kopf verwachsen sind. Sie sind langsam und träge, können jedoch eine giftige, schmierige Substanz über eine beeindruckende Entfernung hinweg spucken.

Lebenspunkte: 16

Schwierigkeitsgrad Kampfprobe: 8 (Einfach)

Schaden: 1W6

Schwierigkeitsgrad Stabilitätsprobe: 8 (einfach)

Stabilitätsverlust: 1W3

Folianten

Cthaat Aquadingen

Eine umfassende Studie über intelligentes Leben unter den Wassern. Im Cthaat Aquadingen finden sich Beschreibungen der Tiefen Wesen, ihren unterseeischen Kolonien in den Weltmeeren sowie ihrer Götter Vater Dagon und Mutter Hydra. Auch die menschlichen Kulte an den Küsten, die mit den Tiefen Wesen in Verbindung stehen, finden Erwähnung.

Die Lektüre des Cthaat Aquadingen erlaubt es, den Attributswert Intelligenz auf alle Proben zu addieren, die im Zusammenhang mit den Tiefen Wesen stehen. Das gilt auch für Kampfproben.

Schwierigkeitsgrad Stabilitätsprobe: 14 (moderat)

Stabilitätsverlust: 1W6

ABENTEUER

Die nachfolgenden Szenarien erlauben es Dir, in die Welt von THE SINKING CITY einzutauchen. Wie auch schon die letzten beiden Kapitel ist die Lektüre der Abenteuer dem Spielleiter vorbehalten.

GOLDENE ZEITEN

von André Frenzer

Das Szenario spielt in Oakmont, Massachusetts. Es dient als Teaser für das neue Computerspiel THE SINKING CITY von Frogware und nimmt Bezug auf einige Elemente des Spieles, ohne jedoch Teile der Handlung vorweg zu nehmen. Sofern benötigt sind Spielwerte von Tiefen Wesen dem *Spielleiterkapitel* zu entnehmen.

Übersicht

Art des Abenteuers: Survival-Action

Günstige Spielerzahl: 3 bis 4

Anforderungen an die Charaktere:

Krimineller Hintergrund

Durchschnittliche Spieldauer: ein bis drei Stunden

Zeit der Handlung: 1920er

Schauplatz: die Marsh-Blackwood-Konservenfabrik in Oakmont, Massachusetts

Personen:

Ebernote Blackwood

Hybride Arbeiter und Nachtwächter

Wesentliche Handlungselemente:

Die Charaktere sind Gangster, die im Auftrag ihres lokalen Bosses in die berühmte Marsh-Blackwood-Konservenfabrik einbrechen sollen, um die hier angeblich lagernden Goldvorräte der Familie Blackwood zu rauben. Dort müssen sie feststellen, dass die Blackwoods zwar durchaus über Gold verfügen, es aber zu verteidigen wissen.



Kriminelle Charaktere

Das Szenario sieht vor, dass es sich bei den Charakteren um knallharte Gangster handelt. Sofern die Spielrunde nicht zufällig über passende Charaktere verfügt und auch nicht extra welche erschaffen möchte, finden sich einige Beispielcharaktere im Anhang dieses Abenteuers.

Hintergrund

Die bekannte Marsh-Blackwood-Konservenfabrik stellt das industrielle Zentrum Oakmonts dar. Hier werden täglich mehrere Tonnen Fisch verarbeitet und in alle Teile der Staaten verkauft. Weite Teile des Vermögens der Familie Blackwood, die Hauptanteilseigner der Fabrik sind, basiert jedoch auf dem finsternen Pakt mit den Tiefen Wesen. So versorgen die Fischmenschen die Fischer Oak-

monts nicht nur mit einem Übermaß an Fisch, sondern die Familienoberen zugleich mit ihrem goldenen, fremdartigen Geschmeide. Teile dieser kostbaren Geschenke verwahrt die Familie in der Konservenfabrik auf.

Die Gerüchte um die unschätzbaren Goldvorräte in den Besitztümern der Blackwoods haben schließlich Jack „Skinny“ Norris erreicht, den Boss einer Schmugglerbande, die in der Nähe von Oakmont operiert. Da die Geschäfte im Moment nicht allzu gut laufen, beschließt er, einige seiner Männer auf die Sache anzusetzen: Ein kleiner Bruch in die Konservenfabrik sollte keine großen Schwierigkeiten mit sich bringen. Und wenn an den Gerüchten um das hier verwahrte Gold etwas dran sein sollte, könnte er sich vielleicht sogar vorzeitig zur Ruhe setzen.



Oakmont

Die Stadt liegt an der Küste von Massachusetts, einige Meilen nördlich von Boston, unweit der verdorbenen Stadt Salem. Der nördliche Teil der Stadt befindet sich in einem guten Zustand. Hier leben die reichen Familien, darunter die Carpenters, die Blackwoods und die Throgmortons. Dank ihrer großzügigen Spenden und ihren eigenen

Bauten erstrahlt der Norden Oakmonts in altem, kolonialzeitlichem Glanz. Der Süden der Stadt wird vom weitläufigen Hafengelände bestimmt, ist reichlich heruntergekommen und wird von den hybriden Einwohnern dominiert. Weiterführende Informationen zu Oakmont findest Du im entsprechenden Hintergrundkapitel.

DER BRUCH

Das Abenteuer beginnt damit, dass die Charaktere von ihrem Boss Jack „Skinny“ Norris ihren Auftrag erhalten:

„Die Sache ist ganz einfach, Leute: In der alten Konservenfabrik unten im Hafen von dieser stinkenden Stadt Oakmont sollen die Besitzer unvorsichtigerweise einige Reichtümer in den Büros lagern. Dumm von ihnen – gut für uns! Ich habe mich bereits ein wenig umgehört. Bis auf einen oder zwei Nachtwächter sollte es dort in der Nacht keinen großen Widerstand geben.

Euer Job ist genau so simpel, wie es klingt. Ihr geht rein, sprengt den verdamnten Tresor auf, rafft soviel von dem Zaster zusammen wie ihr könnt und verschwindet auf dem gleichen Weg, auf dem ihr gekommen seid. Und das gleich noch heute Nacht! Und wenn ihr zurück seid, machen wir richtig einen drauf und reden darüber, wie ihr euch in Zukunft in die Organisation einbringen könnt, meine Freunde!“

Die Marsh-Blackwood-Konservenfabrik ist ein unauffälliger, wenn auch unverhältnismäßig großer Backsteinbau, der sich am Rande des großzügig angelegten Hafengebietes Oakmonts befindet. Während im Gebäude nachts nicht gearbeitet wird, ist im Hafen bis in die späten Stunden reges Leben anzutreffen. Insbesondere die rein menschlichen Einwohner ertränken in den Hafenspeunken, die von der Prohibition noch nie gehört zu haben und die keine Sperrstunde zu kennen scheinen, ihre Gedanken an das triste Dasein in der Hafenstadt.

Ob die Charaktere sich hier noch ein wenig umhören möchten oder möglichst unerkant ihr Ziel erreichen wollen, liegt in ihrem eigenen Ermessen. Sollten die Charaktere es vorziehen, sich noch einige Informationen über die Konservenfabrik zu besorgen, darf der Spielleiter ruhig davon ausgehen, dass ein anwesender Hybride

die neugierigen Fremden bemerkt und die beiden Nachtwächter in der Konservenfabrik vorwarnt. Der Bruch könnte sich somit tatsächlich eher erschweren. Und Informationen sind ohnehin schwer zu bekommen – die Hybriden, die in der Fabrik arbeiten, verhalten sich einsilbig oder gar feindselig gegenüber den Charakteren. Und von den übrigen Einwohnern ist nicht viel mehr zu erfahren, als die Charaktere ohnehin schon wissen.

Die Marsh-Blackwood-Konservenfabrik

Die Konservenfabrik ist ein insgesamt dreistöckiger Backsteinbau, aus dem ein großer Schlot herausragt. Der Großteil des Gebäudes wird von der eigentlichen Fabrikationshalle eingenommen, in der einige – bei Nacht stillstehende – Förderbänder und Maschinen die Hauptarbeit der Produktion der Konserven übernehmen. Die Halle nimmt in ihrer Höhe die kompletten drei Stockwerke ein. Im Norden der Halle schließt sich das ebenfalls drei Stockwerke umfassende Lager an. Die Warenannahme erfolgt durch zwei große Tore direkt in der Fabrikationshalle.

Die Etagen des wesentlich kleineren Teils des Gebäudes sind mit einem schmalen Treppenhaus miteinander verbunden. Im Erdgeschoss findet sich ein kleines Büro für den Pförtner bzw. Nachtwächter. Im ersten Stock ist ein heruntergekommener Umkleideraum mit einer Reihe rostzerfressener Spinde. Der zweite Stock wird von zwei großzügig ausgestatteten Büroräumen eingenommen, in denen auch der Tresor (das Ziel des Auftrags) steht.

Schnell rein, schnell wieder raus

Die Eingangstür lässt sich entweder leise mit einer erfolgreichen Probe gegen **Schwierigkeitsgrad 15** (Mechanik) öffnen, oder recht problemlos mit roher Gewalt aufbrechen (**Schwierigkeitsgrad 9**, Werkzeug wie ein Brecheisen erlaubt den Einsatz des Attributs Muskelkraft).

Wer still und leise in das Gebäude eindringt – und sofern der Spielleiter nicht entscheidet, dass die Nachtwächter vorgewarnt wurden – kann einen der beiden Nachtwächter im Büro des Pförtners stellen und überwältigen. Andernfalls erwartet der Nachtwächter die Charaktere im ersten Stock und eröffnet das Feuer, sobald sie das Treppenhaus betreten.

Beide Nachtwächter sind Hybriden der Tiefen Wesen. Obwohl sie als Menschen geboren wurden, zeigen sie mit zunehmendem Alter hässliche Deformationen wie hervorquellende Augen, massiven Haarausfall, einen Buckel und Schwimmhäute zwischen Zehen und Händen.



NACHTWÄCHTER

Hybriden der Tiefen Wesen

Lebenspunkte: 10

Schwierigkeitsgrad Kampfprobe: 12 (Routine)

Schaden: 1W6 (Pistole)

Schwierigkeitsgrad Stabilitätsprobe: 8 (einfach)

Stabilitätsverlust: 1W3

Die weitere Erkundung des Gebäudes hängt natürlich von den Charakteren ab. Der Spielleiter sollte in jedem Fall den heruntergekommenen Zustand des Ortes in den Vordergrund stellen: Farbe blättert von den Wänden, die Maschinen wirken alt und rostig, in weiten Teilen der Halle und der ersten Stockwerke ist es dreckig. Ein immerwährender Gestank nach Fisch liegt in der Luft, der aus der Lagerhalle kommen dürfte.

Es gibt in jedem Fall einen zweiten Nachtwächter, der vom Spielleiter eingesetzt werden sollte, um weitere Spannung in die nächtliche Untersuchung des Gebäudes zu bringen. Er könnte den Charakteren in der Fabrikationshalle auflauern, wenn sie einen Blick hineinwerfen oder ebenfalls das Treppenhaus zu einer tödlichen Falle machen.

Die Büros im zweiten Stock

Die Büros der Marsh-Blackwood-Konservenfabrik sind verschwenderisch ausgestattet. Bilder an den Wänden zeigen die früheren Geschäftsführer, deren hervorquellende Augen aus haarlosen Schädeln die Charaktere beunruhigend anzustarren scheinen (**Schwierigkeitsgrad Stabilitätsprobe: 8, Stabilitätsverlust: 1**), wuchtige Schreibtische aus dunkler Eiche und teure Teppiche bestimmen das Interieur.

Im zweiten Büro treffen die Charaktere auf den aktuellen Geschäftsführer der Konservenfabrik, **Ebernote Blackwood**. Er ist ein Hybride, dessen Verwandlung in ein Tiefes Wesen bereits viel zu lange andauert. Er hat die typischen, hervortretenden Augen seiner Art, verfügt aber noch über recht volles Haar und einen ansehnlichen Bauchumfang, der ihm ein trügerisch gemüthliches Äußeres verleiht. Blackwood ist ein führender Priester des Esoterischen Ordens von Dagon und genießt hohes Ansehen in Oakmont.

Möglicherweise auf magischem Wege, möglicherweise ganz profan mit einem Fernsprengerät (im Büro gibt es ein Telefon), hat er bereits beim ersten Anzeichen von Ärger Verstärkung in Form von Tiefen Wesen herbeigerufen, die in den



nächsten Augenblicken die Konservenfabrik erreichen werden. Entsprechend tritt er, ganz seinem Naturell entsprechend, arrogant und herrisch auf. Er kennt natürlich die Kombination des Tresors in seinem Büro und ist unter höhnischem Grinsen bereit, den Charakteren den Tresor zu öffnen.

Blackwood spielt im Computerspiel THE SINKING CITY noch eine größere Rolle, er wird daher keinen Anlass für Gewaltanwendung gegen seine Person provozieren und sofern er trotzdem Schaden nimmt, den Vorfall überleben.

Das Geschmeide der Tiefen Wesen im Tresor

Der von den Tiefen Wesen als Geschenk an die Familie Blackwood überreichte Goldschmuck ist zwar von unschätzbarem Wert, doch auch „nicht von dieser Welt“. Die fremdartigen Tiaras, Ringe und Ketten verwirren und verängstigen den Betrachter. Jeder, der den Goldschmuck näher betrachtet, läuft Gefahr, Geistige Stabilität zu verlieren (**Schwierigkeitsgrad Stabilitätsprobe: 11, Stabilitätsverlust: 1W3**); der gleiche Verlust stellt sich ein, wenn die Charaktere das Geschmeide stehlen und verstauen wollen.

UNERWARTETE KOMPLIKATIONEN

Nachdem die Charaktere den Inhalt des Tresors in Augenschein genommen haben, sind vom Treppenhaus her quakende Geräusche und schlurfende Schritte zu vernehmen. Ein Blick hinaus enthüllt, dass eine erhebliche Anzahl Tiefer Wesen und Hybriden dabei ist, die Konservenfabrik zu stürmen, um die Charaktere aufzuhalten (**Schwierigkeitsgrad Stabilitätsprobe: 11, Stabilitätsverlust: 1W6**). Wollen die Charaktere noch ihren Auftrag erledigen und möglichst viel des fremdartigen Geschmeides in ihren mitgebrachten Behältern (Taschen, Rucksacke o.ä.) verstauen, werden sie zumindest noch von einem Hybriden in den Nahkampf verwickelt; andernfalls könnten sie die Flucht ohne Handgreiflichkeiten im Büro antreten.

Sollten die Charaktere auf die Idee kommen, Blackwood als Geisel zu nehmen, stellt er sich erst unwissend („Was sind das denn für Kreaturen!“) und simuliert dann einen Herzinfarkt.

Flucht nach vorn

Da das Treppenhaus von Angreifern blockiert ist, müssen sich die Charaktere nach einer alternativen Fluchtroute umsehen. Glücklicherweise gibt es in beiden Büroräumen großzügige, innenseitige Fenster, die auf die Fabrikationshalle ausgerichtet sind, sodass einem beherzten Sprung (**Probe gegen Schwierigkeitsgrad 11** (Athletik)) auf eine der großen Maschinen kein Hindernis im Weg steht. Bei einem Misserfolg erhält ein Charakter 1W3 Schaden.

Der anschließende Weg durch die Fabrikationshalle kann mit einigen Widrigkeiten gespickt werden:

Es gibt für Wartungsarbeiten gedachte Laufstege, die sich in etwa auf Höhe des zweiten Stockwerks an den Maschinen entlang winden. Wer dort rennt oder kämpft, muss eine **Probe gegen Schwierigkeitsgrad 8** (Athletik) bestehen oder er stürzt auf Höhe des ersten Stockwerks herunter und erhält 1W3 Schaden.

Ein Hybrid könnte eine der Konservenverpackungsmaschinen in Gang bringen. Wer die Maschine passieren will, wird nur mit einer erfolgreichen **Probe gegen Schwierigkeitsgrad 11** (Athletik) nicht von der Maschine erfasst. Andernfalls erhält der Charakter 2W6 Schaden.

Ein heruntergeschossenes Stromkabel versperrt den Weg und muss mit einer **Probe gegen Schwierigkeitsgrad 10** (Athletik) überwunden werden, damit es nicht 1W6 Schaden verursacht.

AUSKLANG

Es ist nicht unwahrscheinlich, dass die Charaktere Oakmont nicht mehr lebend verlassen können. In diesem Fall fügen sie sich in eine lange Reihe ungeklärter Vorfälle rund um das Küstenstädtchen ein.

Sollte ihnen jedoch die Flucht gelingen, erhalten sie als Lohn die Gewissheit, nie wieder einen Fuß in diesen stinkenden Pfuhl setzen zu müssen. Sollte es ihnen darüber hinaus gelungen sein, etwas von dem Gold der Blackwoods an sich zu bringen, würde sich Boss Norris durchaus erkenntlich zeigen.



Verfolgungsjagd?

Die Flucht vor der heranrückenden Horde monströser Tiefer Wesen und abstoßender Hybriden eignet sich natürlich sehr gut, um eine Verfolgung zu inszenieren – insbesondere, wenn die Charaktere ihren Wagen erreichen und Oakmont verlassen wollen. Sollte der Spielleiter diese Variante des Finales bevorzugen, darf nach seinem Ermessen auch noch einer der vor der Stadt lebenden Acheronian zum Einsatz kommen, der sich an die Fersen des fliehenden Fahrzeugs heftet.

ACHERONIAN

Vielgliedrige Monstrosität mit fischigen Zügen

Lebenspunkte: 18

Schwierigkeitsgrad Kampfprobe: 12
(Routine)

Schaden: 3W6

Schwierigkeitsgrad Stabilitätsprobe:
17 (schwierig)

Stabilitätsverlust: 1W6

VORGEFERTIGTE CHARAKTERE

Die Spielwerte könnten auf den Charakterbogen am Anfang des Heftes übertragen werden.

LIAM KELLY

Du bist in deinem Leben bislang wenigen Tätigkeiten nachgegangen, die nicht krimineller Natur waren. Leider hattest du mehr als einmal Pech auf deinem Weg – das ist wohl auch der Grund, wieso du nicht längst eine eigene Gang anführst. Die Jobs vom Boss sind in Ordnung und geben dir meist Gelegenheit, ein paar der anderen herum zu scheuchen. Für den Moment bist du nicht unzufrieden – die Chance auf ein besseres Leben würdest du dennoch nicht ungenutzt verstreichen lassen.

Muskelkraft: 2

Intuition: 1

Wendigkeit: 3

Intelligenz: 2

Konstitution: 3

Entschlossenheit: 3

Lebenspunkte: 12

Geistige Stabilität: 12

Fertigkeiten: Athletik, Fahrzeuge, Mechanik, Verbergen, Fernkampf, Nahkampf

Ausrüstung: Zigaretten und Streichhölzer, Schlagring, Pistole, Tommy-Gun

PATRICK O'SULLIVAN

Du warst schon immer der Mann fürs Grobe und fühlst dich auch nicht unwohl in dieser Rolle. Das große Pläneschmieden liegt dir ohnehin nicht. Und wenn hinterher die Ausbeute passt, ist es doch kein Problem, wenn man den einen oder anderen Knochen auf dem Weg zum Reichtum brechen musste. Nur die beiden Katzen, mit denen du dir eine Wohnung teilst, kennen deine sanftmütige Seite.

Muskelkraft: 3

Intuition: 1

Wendigkeit: 3

Intelligenz: 1

Konstitution: 4

Entschlossenheit: 3

Lebenspunkte: 16

Geistige Stabilität: 12

Fertigkeiten: Athletik, Einschüchtern, Mechanik, Wahrnehmung, Fernkampf, Nahkampf

Ausrüstung: Brecheisen, Totschläger, Pistole, Tommy-Gun

COLIN O'BRIEN

Eigentlich hattest du nie vor, kriminell zu werden. Doch die Verlockung des leicht verdienten Geldes war zu groß. Zwar bist du körperlich schwächlich, hast dir aber mit deinen guten Ideen und deinem kühlen Kopf längst deinen Platz in der Bande vom Boss gesichert. Du versuchst, körperliche Gewalt zu vermeiden, wo es geht. Doch im Zweifel ist dir deine eigene Freiheit wichtiger als dein reines Gewissen.

Muskelkraft: 1 **Intuition:** 3
Wendigkeit: 2 **Intelligenz:** 4
Konstitution: 2 **Entschlossenheit:** 3

Lebenspunkte: 8 **Geistige Stabilität:** 20

Fertigkeiten: Einfühlungsvermögen, Elektrik, Fahrzeuge, Medizin, Fernkampf, Nahkampf

Ausrüstung: Brecheisen, Pistole, Notizbuch und Stift

MAILIN WALSH

Die alte Leier, immer wieder. Als Frau in einer Gangsterbande ernst genommen zu werden, ist schwierig genug. Vor allem, wenn man nicht die Gangsterbraut vom Boss ist. Deine Fähigkeit, allzu vorwitzige Nasen zu brechen, deine Skrupellosigkeit und dein Geschick mit dem Gewehr haben dir allerdings längst den nötigen Ruf innerhalb der Gang geschaffen, damit du in Ruhe arbeiten kannst.

Muskelkraft: 2 **Intuition:** 3
Wendigkeit: 2 **Intelligenz:** 2
Konstitution: 3 **Entschlossenheit:** 3

Lebenspunkte: 12 **Geistige Stabilität:** 16

Fertigkeiten: Elektrik, Mechanik, Verbergen, Wahrnehmung, Fernkampf, Nahkampf

Ausrüstung: Kletterhaken und -Seil, Pistole, Tommy-Gun

ERINNERUNGEN

von Martin Ziska

Dieses Abenteuer spielt in Boston und handelt von den Anfängen des Privatdetektivs Charles Winfield Reed. Reed ist der Protagonist des Computerspiels THE SINKING CITY. Das Abenteuer ist für einen Spieler ausgelegt und gibt Einblick in die Vergangenheit des Privatdetektivs, während dieser einen seiner ersten Fälle löst.

Übersicht

Art des Abenteuers: Investigativ

Mitch Bernstein – Eleonores Sohn

Spielerzahl: 1

Matrosen

Anforderungen an den Charakter: Privatdetektiv

Wesentliche Handlungselemente:

Durchschnittliche Spieldauer: ein Spielabend

Der Privatdetektiv Reed soll den Fall des verschwundenen Mitch Bernstein in Boston aufklären, während er parallel mit den bruchstückhaften und schmerzhaften Erinnerungen seiner Vergangenheit kämpft. Am Ende findet Reed den Vermissten, kann jedoch frei wählen, wie er den Fall abschließt.

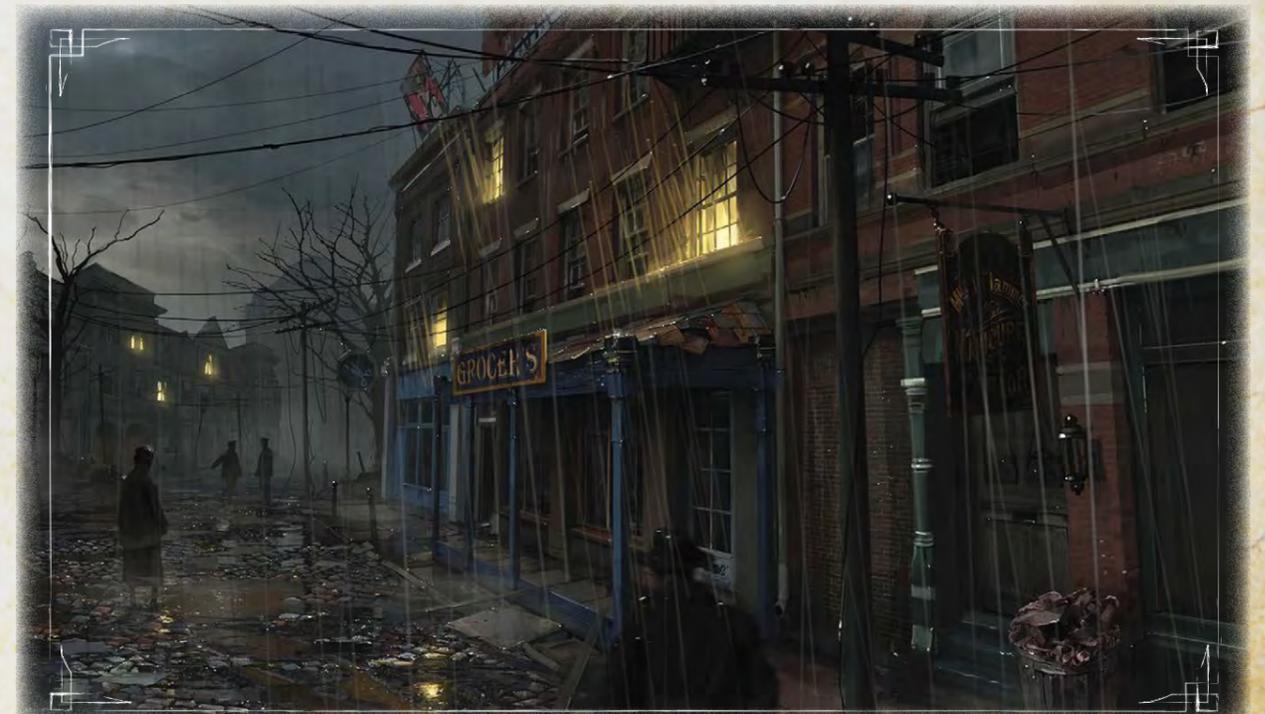
Zeit der Handlung: 1920er

Schauplatz: Boston, Massachusetts

Personen:

Charles Winfield Reed – Charakter

Mrs. Eleonore Bernstein – Klientin



Der Charakter:

CHARLES WINFIELD REED

Der Spieler schlüpft in die Rolle von Reed, einem Mann in den 30ern, Kriegsveteran und Privatdetektiv. Er ist drahtig und etwas ungepflegt. Er raucht und trinkt (und kennt dafür genug Flüsterkneipen). Er trägt seine zusammengeflickte Kleidung stets mit Hosenträgern, Hemd und einem abgetragenen Sakko.

Die Spielwerte könnten auf den Charakterbogen am Anfang des Heftes übertragen werden.

Muskelkraft: 2 **Intuition:** 4
Wendigkeit: 2 **Intelligenz:** 2
Konstitution: 3 **Entschlossenheit:** 2

Lebenspunkte: 12
Geistige Stabilität: 16

Fertigkeiten: Athletik, Einfühlungsvermögen, Verbergen, Wahrnehmung, Fernkampf, Nahkampf



BOSTON – EIN NEUANFANG

Boston war nicht Reeds erste Wahl – aber es würde seine letzte sein, das hatte er irgendwie im Blut. Ursprünglich zwar ein Weltkriegsveteran und verdienter Matrose der US Navy, war es Reed schon klar gewesen, dass er nicht sein Leben lang beim Militär bleiben wollte.

Er hatte schon immer ein ungewöhnliches Talent für die Verbindung von Hinweisen, Wahrscheinlichkeiten und beobachteten Details besessen. Und nachdem er vor sechs Monaten aus der Nervenheilanstalt entlassen worden war, hätte Reed keine logischere Berufswahl als die des Privatdetektivs treffen können. Das Geld war knapp und es hatte nur für ein paar kleine Büroräume in einem heruntergekommenen Gebäudekomplex unweit des Charles River gereicht.

Es dauerte einige Zeit, bis Reed genügend Aufträge von Klienten erhielt, um sich finanziell halbwegs über Wasser halten zu können. Sein Ruf als ehemaliger Patient einer Anstalt trug nicht gerade zu einem guten Ansehen bei, doch Reed wäre nicht Reed, wenn er nicht die Zähne zusammengebissen, jeden Dollar dreimal umgedreht und weitergemacht hätte. Bis eines Tages eine Klientin in seine Detektei kam, die Dinge ins Rollen brachte, von denen er längst gehofft hatte, sie in schmerzhaftem Vergessen begraben zu haben.

Verdrängen

Der Charakter befindet sich an einem Donnerstagnachmittag in seinem Büro. Eine billige Uhr tickt im Hintergrund, Rauchschwaden einer halb verglimmten Zigarette tanzen in dem Licht, das nur scheu durch dreckige Jalousien in das kleine Kabuff einfällt. Aus einem Radio dringt leise Musik.

Der Charakter ist gerade dabei, seine Post zu sichten und nebenbei oberflächlich Zeitung zu lesen. Neben Rechnungen, als „interessant“ markierten Ausschnitten aus dem *Boston Herald*, die auf Vermisstenfälle, Morde und Einbrüche hinweisen und dem Dankeschreiben eines Klienten des jüngst

gelösten Falles (dessen Ausmaße sich Spielleiter und Spieler gerne in Eigenregie ausdenken können), lässt etwas den Charakter nicht los. Eine Probe gegen **Schwierigkeitsgrad 8** (Einfühlungsvermögen) zeigt, was genau in seinem Unterbewusstsein haften blieb – ein Zeitungsartikel über ein berühmtes Schiff der US Navy, welches seinem jüngst verstor-

benen Kapitän zu Ehren Salutschüsse im New Yorker Hafen abgab. Dies erinnert den Protagonisten an seine eigenen Erfahrungen bei der Navy. Misslingt die Probe, wird der dieser Flashback zu einem anderen Zeitpunkt nach Ermessen des Spielleiters ausgelöst, was das Zusammensetzen der Vergangenheit des Charakters sicherlich erschweren wird.

Flashback - Der Untergang der USS Cyclops

Der Charakter befindet sich an Bord des Schlachtschiffes *USS Cyclops*. Er dient dort als Matrose im Weltkrieg. Das Schiff befindet sich gerade vor der Küste Südamerikas (die genaue Mission sollte der Spielleiter bewusst offen lassen). Es ist in der Nacht, als das Schiff plötzlich von einem gewaltigen Ruck erschüttert wird. Die Alarmsirenen heulen auf und sofort ist jedermann auf den Beinen. Eine **Probe gegen Schwierigkeitsgrad 17** (Athletik) erlaubt dem Charakter sich auf den Beinen zu halten, ansonsten schleudert ihn der Ruck auf den Metallboden der Koje und er erleidet 1W3 Schaden.

Panik bricht aus und Matrosen – junge wie alte – rennen hektisch umher. Die Aufgabe des Charakters besteht darin, sich umgehend beim befehlshabenden Lieutenant zu melden, um Instruktionen zu erhalten. Auf dem Weg zum Kommandoposten sind weitere 1W3+1 **Proben gegen Schwierigkeitsgrad 14** (Athletik) notwendig, um sich ohne weitere Rückschläge aus der Masse an Matrosen durch die engen Gänge zu kämpfen, zumal das Schiff von weiteren heftigen Erschütterungen durchgeschüttelt wird. **Eine Probe gegen Schwierigkeitsgrad 11** (Wahrnehmung) zeigt, dass der Boden merkwürdigerweise leicht abschüssig ist (das Schiff sinkt bereits). Gegen 2:10 Uhr in der Früh erreicht der Charakter den Kommandoposten, nur um ihn völlig zerstört vorzufinden. Verbogenes Metall, mehrere zerschmetterte Körper und eine gewaltige Wasserfontäne, die

aus dem oberen Stockwerk dringt, sprechen Bände. Dem Spieler sollte klar sein, dass es jetzt nur noch ums Überleben geht. Ein weiteres Krachen wirft ihn beinahe zu Boden, während ein langgezogenes gutturales Geräusch von jenseits der Schiffswände ertönt. Der Charakter hat folgende Möglichkeiten:

Er kann den direkten Treppenaufgang nach oben nehmen, was eine **Probe gegen Schwierigkeitsgrad 17** (Athletik) erfordert, da das Wasser mit unbändiger Macht nach unten dringt.

Er kann den nächsten Aufgang in Richtung Heck nehmen, was ihm einen panischen, jungen Kadetten in die Arme treibt, der den Weg versperrt und so aufgelöst ist, dass er nur im Kampf bezwungen werden kann (**Schwierigkeitsgrad Kampfrohe: 8, Schaden 1**). Der dahinter liegende Aufgang würde dann problemlos zu passieren sein.

Erreicht der Charakter das Deck, bietet sich ihm ein schreckliches Bild – das Schiff liegt bedrohlich schief auf einem sturmumtosten Ozean. Die Lichter an der südamerikanischen Küste sind nicht mehr zu sehen und etwas sehr Großes gräbt sich für einen Moment durch die Wellen backbord am Schiff vorbei (**Schwierigkeitsgrad Stabilitätsprobe: 11, Stabilitätsverlust: 1W3**) – oder war es doch nur eine Täuschung?

Dann ertönt wieder das tiefe, urtümliche Geräusch und das Schiff kippt endgültig, während der Charakter schreiend über Bord geht.

DIE DAME IN GRÜN

Ein Klopfen lässt den Charakter aus seinen Tagträumen aufschrecken. Eine junge Frau in einem grünen Kleid mit passendem Hut und Schleier betritt sein Büro und rümpft sofort die Nase ob des Geruchs. **Eleonore Bernstein** ist die Witwe eines Kriegsveteranen und vermisst ihren seit über einer Woche verschwundenen Sohn Mitch. Hätten die Begräbniskosten ihres Mannes und das Fehlen eines geregelten Einkommens nicht so viel Geld verschlungen, hätte sie vermutlich jemand anderen engagiert, um nach ihrem Sohn zu suchen (dies kann der Charakter im Gespräch mit einer **Probe gegen Schwierigkeitsgrad 11** (Einfühlungsvermögen) erkennen). Zaghaft setzt sie sich auf einen der Stühle vor dem Schreibtisch und schildert die Situation.

Mitch Bernstein

Ihr Sohn Mitch ist 20 Jahre alt und lebte lange in ihrem Haus. Nach dem Tod seines Vaters vor über einem Jahr hat er aber fluchtartig das Elternhaus verlassen und sich eine winzige Einzimmerwohnung am Hafen gemietet. Woher er das Geld dafür hat, weiß Mrs. Bernstein nicht und sie fragte auch nicht. Es besteht ein kühles Schweigen zwischen Mutter und Sohn. Die beiden sahen sich etwa ein- bis zweimal pro Woche, wenn die Mutter bei ihrem Sohn vorbeischaute, um ihm etwas Essen und frische Kleidung vorbeizubringen.

Feinde

Mrs. Bernstein beschreibt ihren Sohn als ungestümen, jungen Mann. Seit dem Tod des Vaters ist er hitziger und impulsiver geworden und prügelte sich auch des Öfteren. Insgesamt hält sie das aber für nichts Ungewöhnliches und ihr fällt niemand ein, der es konkret auf ihren Jungen abgesehen haben könnte.

Verschwunden

Mrs. Bernstein ist in Sorge, weil sie in der vergangenen Woche bei Mitch vorbeischaun wollte und niemanden angetroffen hat. Laut Auskunft

des Nachbarn war Mitch schon seit drei Tagen nicht mehr in seiner Wohnung gewesen. Seitdem war Mrs. Bernstein täglich dort, um ihren Jungen zu sehen, doch er ist nicht wieder aufgetaucht. Das Ganze ist jetzt zehn Tage her. Sie hat bereits die Polizei informiert, doch dort hat man ihren Fall belächelt und mit nur wenig Engagement zur Akte genommen. Sie vertraut den Behörden nicht und möchte den Detektiv zu seinem üblichen Tagessatz engagieren.

Weitere Informationen besitzt Mrs. Bernstein nicht. Sie bittet den Charakter höflich, aber bestimmt den Auftrag anzunehmen und nach Mitch zu suchen. Eine **Probe gegen Schwierigkeitsgrad 11** (Einfühlungsvermögen) zeigt, dass mehr aufgewühlte Emotionen unter ihrer kontrollierten Fassade brodeln und nur mit Mühe zurückgehalten werden.

MITCHS WOHNUNG

Die Wohnung von Mitch Bernstein kann kaum als solche bezeichnet werden. In einem der ärmlichsten Teile des Bostoner Hafenviertels liegt sie im zweiten Stock eines schiefen und von schmutzigen Wäscheleinen völlig zugehangenen Wohnhauses. Das Treppenhaus ist kaum verputzt, riecht nach Urin und muffiger Wäsche und ist so eng, dass kaum zwei Leute nebeneinander her gehen können.

Die Tür der Wohnung ist verschlossen und kann mit einer erfolgreichen **Probe gegen Schwierigkeitsgrad 15** (Mechanik) geöffnet oder einer **Probe gegen Schwierigkeitsgrad 8** (Werkzeug wie ein Brecheisen erlaubt den Einsatz des Attributs Muskelkraft) aufgebrochen werden. Der Nachbar, ein alter Säufer namens **Jim Turner**, kann Mrs. Bernsteins Aussage bestätigen. Er hat Mitch zuletzt vor zehn Tagen gesehen und war seitdem (und vermutlich vorher schon) dauerhaft betrunken. Zu Mitch hat er außer einer gelegentlichen knappen Begrüßung keinen nennenswerten Kontakt.

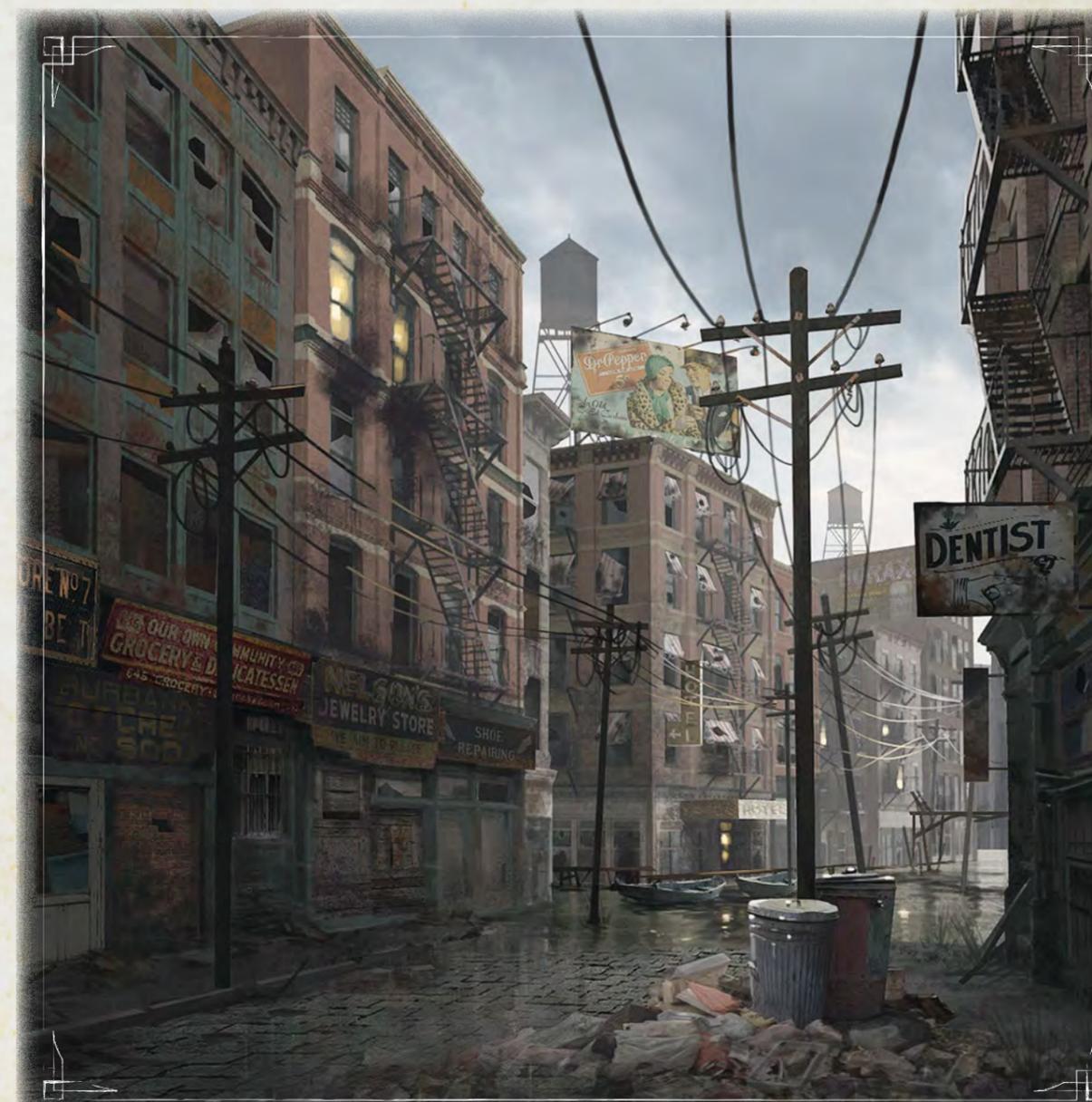
Die Wohnung besteht aus einer ärmlichen Wohnstube mit Bett, Kleiderschrank, sowie Tisch und Stühlen. Eine Küche ist nicht vorhanden. Mehrere Fenster gehen zum Hinterhof des Wohnhauses ab und bringen dringend benötigte frische Luft, sowie Kindergeschrei herein. Mit einer **Probe gegen Schwierigkeitsgrad 11** (Wahrnehmung) oder gezielt angesagter Untersuchung des Zimmers kann man herausfinden:

Neben dem Kleiderschrank in einer Nische hängen mehrere halb verblichene Pin-Up Poster. Ein Messer steckt in einem von ihnen, das der Charakter als Waffe mitnehmen könnte.

Der Kleiderschrank selbst ist bis auf ein paar schmutzige Bettlaken leer. Auch Schuhe, Rucksäcke und sonstiges sind nicht zu finden.

Unter dem Bett findet sich ein Streichholzbrief aus dem Drunken Mermaid, einer zwielichtigen Hafenkaschemme.

Über dem Bett hängt eine Postkarte, die ein tropisches Strandparadies zeigt. Eine junge Dame räkelt sich am Strand und hält einen Cocktail hoch. Die Postkarte ist von Mitchs Cousin aus Cuba und ist kurz vor dem Tod von Mr. Bernstein datiert. Der Anblick der Postkarte löst eine weitere Szene aus der Vergangenheit aus!



Flashback – Gestrandet auf den Bermudas

Der Charakter liegt zitternd und schluchzend an einem ähnlichen, weißen Strand. Er hat keine Ahnung, wie viel Zeit seit dem Untergang der USS Cyclops vergangen ist und muss feststellen, dass die letzten Tage wie aus seinem Gedächtnis gelöscht sind. Nur nagende Furcht und quälende Unruhe ist geblieben. Spieler und Spielleiter sollten nun zusammen überlegen, wie der Charakter auf dieser einsamen Insel überlebt hat, bis irgendwann Rettung gekommen ist. Folgende Möglichkeiten bieten sich beispielsweise an:

Ein verletztes Wildschwein kann mit einem Messer gejagt werden. Dies erfordert zunächst eine **Probe gegen Schwierigkeitsgrad 11** (Verbergen) und einen Nahkampf (**Schwierigkeitsgrad Kampfprobe: 10, Schaden 1W3**).

Im flachen Wasser in Strandnähe können Schildkröten gejagt werden. Dies ist ungefährlicher, aber anstrengend und erfordert eine **Probe gegen Schwierigkeitsgrad 14** (Athletik). Bei Misserfolg hat sich der Charakter ohne Beute völlig verausgabt.

Mithilfe einer mit Steinen ausgelegten Nachricht für den Luftverkehr oder einem großen, brennenden Holzhaufen könnte der Charakter auf sich aufmerksam machen. Dies erfordert eine **Probe gegen Schwierigkeitsgrad 11**. Bei Misserfolg wird er später gerettet und verliert dauerhaft 1 Lebenspunkt.

Der Spielleiter kann dem Spieler dann mitteilen, dass der Charakter nach wenigen Wochen von einem Schiff gefunden und zurück in die Vereinigten Staaten gebracht wurde. Das weitere Schicksal sollte ihm vorenthalten werden.

DIE DRUNKEN MERMAID

Das Streichholzbriefchen sollte die Aufmerksamkeit auf die Hafenkneipe Drunken Mermaid lenken. Die Mermaid ist eine heruntergekommene Kaschemme mit zweifelhaftem Ruf mitten im Hafen. Sie ist voller Matrosen, die ihre Heuer verkaufen oder gerade auf eine neue Fahrt ins Ungewisse warten. Soldaten der Navy sind dort nicht unbedingt gerne gesehen, gelten sie doch als Leute, die sich für etwas Besseres halten.

Wenn der Charakter die Kneipe aufsucht, wallt ihm ein übler Geruch aus Schweiß, Bier und Erbrochenem entgegen. Die Mermaid ist voller Matrosen in verschiedenen Zuständen des Alkoholkonsums. (Jemand muss dem zuständigen Polizeirevier ein ordentliches Schmiergeld zahlen.) Einige wenige Damen erwehren sich der Aufmerksamkeit zu vieler Männer, während irgendwo in der Ecke ein schmutziger Straßenjunge auf einem Fass sitzt und mit einer Ziehharmonika Musik macht.

Der Wirt, ein bulliger rothaariger Mann mit Unterbiss, kann sich mit einer **Probe gegen Schwierigkeitsgrad 14** (Einfühlungsvermögen) oder einer Gedächtnisstütze von \$2 an den Namen „Mitch Bernstein“ erinnern – und nickt griesgrämig in eine Ecke der Kneipe, wo mehrere junge Männer zusammensitzen.

Die Kartenspieler

Am Tisch sitzen Mitch Bernstein, ein hagerer blonder Mann mit einem Cut über dem rechten Auge und drei seiner Freunde. Sie spielen Karten, rauchen und trinken Schnaps. Um mit Mitch, der so ganz und gar nicht verschwunden zu sein scheint, in Ruhe sprechen zu können, sind mehrere Vorgehensweisen denkbar: Der Charakter verdeutlicht Mitch die Ernsthaftigkeit der Lage seiner Mutter, sodass er seine Freunde fortschickt, um mit dem Detektiv zu reden. Es ist eine **Probe gegen Schwierigkeitsgrad 11** (Einfühlungsvermögen) erforderlich.



Die drei Freunde könnten dazu gebracht werden, sich zu verziehen, wenn „die Männer miteinander reden“. Es ist eine **Probe gegen Schwierigkeitsgrad 11** (Einschüchtern) erforderlich.

Der Charakter könnte Mitch unsanft nach draußen schleifen, was aber vermutlich den Unmut der gesamten Kneipe auf sich ziehen und das Ziehen einer Waffe erfordern könnte. Es ist eine **Probe gegen Schwierigkeitsgrad 11** (Nahkampf) erforderlich.

Der gar nicht verschwundene Sohn

Egal wie es der Charakter schafft, alleine mit Mitch zu reden, und wo sie sich gerade befinden – der junge Mann weist ihn wütend von sich. Er habe keinen Wachhund nötig und die Sorge seiner Mutter sei mittlerweile so stark, dass sie ihn zu ersticken drohe. Was wirklich zum „Verschwinden“ des Mannes geführt hat, gibt er ganz offen zu:

Er hat seine Habseligkeiten gepackt und seine Wohnung, mit deren Miete er sowieso im Rückstand war, aufgegeben. Seit dem Tod seines Vaters war kein Zusammenleben mit seiner emotional labilen Mutter mehr möglich gewesen. Aber jetzt will Mitch noch etwas ganz anderes wagen – da er in wenigen Monaten volljährig wird (21 Jahre), will er verschwinden. Er hat bei seinem Vater gesehen, was der Krieg anrichtet; nämlich nichts außer Tod und schmerzhafter Erinnerung. Daher will er auf einem Schoner anheuern und in wenigen Tagen Amerika verlassen und vielleicht nie wieder zurückkehren. Er will sich als Seemann durchschlagen, die Welt bereisen und neue Länder sehen. Hier, im stickigen und tristen Boston würde ihn „die Erinnerung noch völlig verrückt machen“.

Der letzte Halbsatz sollte vom Spielleiter bei der Darstellung des Mitch Bernstein wörtlich so verwendet werden, denn er löst den letzten Erinnerungsfetzen der Vergangenheit des Charakters aus.

Flashback – In der Bostoner Nervenheilanstalt

Grelles Licht blendet den Charakter. Er hört Stimmen. Kaltes Metall in seinem Rücken, seine Arme und Beine sind fixiert. Das Licht verschwindet plötzlich und gibt nach kurzer Eingewöhnung den Blick auf zwei Ärzte frei, die ihm gut zureden. Man habe ihn auf einem einsamen Atoll der Bermudainseln gefunden. Er sei nicht bei Sinnen gewesen und habe völlig wirre Dinge von einem „vergessenen Tempel“ und „dem Auserwählten“ gefaselt. Seine Wahnvorstellungen und Gedächtnislücken hingen wohl mit dem Untergang der USS Cyclops und seinem katastrophalen Gesundheitszustand nach dem Schiffbruch zusammen. Er solle sich aber keine Sorgen machen. Bald werde es ihm besser gehen, wenn die Behandlung Wirkung zeige.

Dem Charakter werden keine Fragen beantwortet. Einer der Ärzte verabreicht ihm eine Tablette zum Schlucken. Weigert er sich, wird sein Kiefer mit sanfter Gewalt aufgedrückt und ihm die Arznei unter Zwang eingetrichtert. Anschließend verlassen die Ärzte den Raum.

Dann beginnen die Stimmen. Und auch das gutturale dröhnende Geräusch aus der Tiefe des Ozeans ist wieder zu hören (**Schwierig-**



keitsgrad Stabilitätsprobe: 14, Stabilitätsverlust: 1W6). Schreit der Charakter um Hilfe, reagiert niemand.

Dann ist jedoch ein leises Geräusch zu hören, was sich in die Stimmen und das Dröhnen mischt. Eine **Probe gegen Schwierigkeitsgrad 10** (Wahrnehmung) zeigt, dass es sich um das Plätschern von Wasser handelt. Plötzlich dringt Wasser unter dem Türschlitz hindurch und beginnt, langsam aber stetig, den Raum zu füllen. Das Wasser steigt, bis es den kompletten Raum gefüllt hat und der Charakter langsam, ganz langsam ertrinkt.

DER ABSCHLUSS DES FALLES

Das erneute Erleben der Wahnvorstellungen in der Nervenheilanstalt erfordert eine Probe auf Stabilität (**Schwierigkeitsgrad Stabilitätsprobe: 14, Stabilitätsverlust: 0**). Ein Scheitern kostet keine weitere Geistige Stabilität, sorgt aber dafür, dass der Charakter kurz zusammenbricht und sich so auf gewisse Weise vor Mitch Bernstein entblößt. Vielleicht sind sich die beiden ähnlicher, als sie ahnen?

Wie der Spieler nun mit dieser Information umgeht, ist ihm überlassen. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wie das Abenteuer enden kann:

Er kann Mitchs Flucht vor den Lebensumständen verstehen und lässt den jungen Mann ziehen. Er erzählt Mrs. Bernstein eine Lügengeschichte und kassiert dafür seinen Lohn oder er erzählt die Wahrheit, dass er Mitch hat ziehen lassen und verliert so sein Geld und ein Stück seines Rufes.

Er zwingt Mitch mit einer **Probe gegen Schwierigkeitsgrad 11** (Einfühlungsvermögen), sich seinen Erinnerungen in Boston zu stellen und zu bleiben. Dies würde Mrs. Bernstein überglücklich machen. Was dieser Weg mit Mitch macht (und auf was alles sich dessen „Erinnerungen“ beziehen!), bleibt der Fantasie des Spielers überlassen.

EWIG IST NUR DAGON

von André Frenzer

Das Szenario spielt in Oakmont, Massachusetts. Es dient als Teaser für das neue Computerspiel THE SINKING CITY von Frogware und nimmt Bezug auf einige Elemente des Spieles, ohne jedoch Teile der Handlung vorweg zu nehmen. Sofern benötigt sind Spielwerte von Tiefen Wesen dem *Spielleiterkapitel* zu entnehmen.

Übersicht

Art des Abenteuers: Investigativ

Günstige Spielerzahl: 3 bis 4

Anforderungen an die Charaktere: Interesse an geheimnisvollen Vorgängen

Durchschnittliche Spieldauer: ein Spielabend

Zeit der Handlung: 1920er

Schauplatz: Oakmont, Massachusetts

Personen:

Anna Cavendish

Pater Joshua Hayden

Mitglieder des Esoterischen Ordens von Dagon

Wesentliche Handlungselemente:

Die Charaktere werden vom Priester ihrer Gemeinde gebeten, nach dem Wohlergehen eines seiner Kollegen zu sehen. Dieser wurde vor kurzem nach Oakmont versetzt und hat sich seither sehr verändert gezeigt. Vor Ort machen die Charaktere Bekanntschaft mit dem Esoterischen Orden von Dagon und können sich ein eigenes Urteil über diesen Kult bilden.



Vor wenigen Monaten wurde der junge Baptistenprediger Joshua Hayden nach Oakmont versetzt, um der dortigen Gemeinde als Seelsorger und Priester vorzustehen. Die Gemeinde in Oakmont war ohnehin nie sehr groß und hat in den vergangenen Jahren zudem Mitglieder an eine andere örtliche Kirche verloren, den „Esoterischen Orden von Dagon“. Hayden widmete sich seiner neuen Aufgabe mit großem Eifer, musste jedoch erkennen, dass in Oakmont nicht alles mit rechten Dingen zuzuging.

Er beschloss, seinen alten Freund, Pater Timothy Memphis aus Boston, um Rat zu fragen. Während sein erster Brief an Memphis nur eine

grobe Erläuterung der Lage enthielt, wurden die nächsten beiden Briefe deutlich panischer. Der Esoterische Orden von Dagon war auf den jungen Pater aufmerksam geworden und unterbreitete ihm durch Anna Cavendish unmoralische Angebote – gepaart mit unverhohlenen Drohungen. Hayden nahm schließlich im Geiste der Ökumene an einem Gottesdienst des Esoterischen Ordens teil. Sein nächster Brief an Pater Memphis war beschwichtigend und heiter und er bat seinen alten Freund, das vorher Geschriebene zu vergessen. Die Lage in Oakmont sei wesentlich entspannter, als er es zuerst wahrgenommen hatte.

Der Esoterische Orden von Dagon

Oakmont liegt an der Küste von Massachusetts, einige Meilen nördlich von Boston, unweit der verdorbenen Stadt Salem. Die hier lebenden Menschen haben einen unheiligen Bund mit Tiefen Wesen geschlossen, die vor der Küste Massachusetts in verschiedenen, unterseeischen Städten residieren. Sie versorgen die bessergestellten Familien der Stadt mit Reichtümern und erhalten im Gegenzug die Möglichkeit, ihre unaussprech-

lichen Fortpflanzungsriten durchzuführen und der unter der Stadt schlafenden Cthylla ihre Ehrerbietung darzubringen. Mittlerweile lebt eine erkleckliche Anzahl Hybride in der Hafenstadt. Der Esoterische Orden von Dagon betet Dagon als eine Gottheit des Meeres an, der den Gläubigen seine Gaben direkt und ohne Mittelsleute gewährt. Weiterführende Informationen findest du im Spielleiterkapitel.



In Wahrheit hat Hayden den gemeinsamen Gottesdienst nicht bei klarem Verstand überstanden und ist nun mit Feuereifer Anhänger des Dagon. Der plötzliche Sinneswandel seines jungen Kollegen bringt Pater Memphis trotz aller Beschwichtigungsversuche dazu, weitere Nachforschungen anzustellen. Und so wendet er sich schlussendlich an die Charaktere.

DER AUFTRAG

Das Abenteuer beginnt damit, dass die Charaktere Besuch von Pater Timothy Memphis erhalten, den sie als Vorsteher und Seelsorger ihrer Gemeinde kennen. Er erzählt ihnen von seiner langen Bekanntschaft mit dem jungen Pater Joshua Hayden, dessen Versetzung nach Oakmont und seinem seltsamen Verhalten in den folgenden Wochen. Außerdem zeigt er mehrere Briefe des Paters, in denen er innerhalb recht kurzer Zeit von stillem Argwohn gegenüber den örtlichen Gepflogenheiten über regelrechte Panik hin zu einer beschwichtigenden Beruhigungstaktik übergeht, die ungewöhnlich erscheint. Pater Memphis bittet darum, nach seinem Freund zu sehen.

AUF DER SUCHE NACH EINEM PATER

Das Abenteuer ist bewusst sehr frei gestaltet. Vorgestellt werden die wahrscheinlichsten Örtlichkeiten, die von den Charakteren im Rahmen ihrer Ermittlungen aufgesucht werden sowie wichtige Personen und ihre Motivationen. Mit Hilfe dieses Rahmens sollte der Spielleiter alle Werkzeuge an der Hand haben, um die Suche der Charaktere nach Pater Hayden so individuell wie möglich zu gestalten. Die Handlung mündet in jedem Fall im Finale, in dem die Charaktere in den Konflikt zwischen dem Esoterischen Orden von Dagon und dem Ku-Klux-Klan gezogen werden.

Recherchen in Boston

Bevor sich die Charaktere auf den Weg nach Oakmont machen, wollen sie vielleicht noch in Boston oder der näheren Umgebung Recherchen über das Küstenstädtchen anstellen. Neben einigen grundlegenden demografischen und historischen Daten lassen sich in den Bibliotheken und Archiven allerdings kaum Informationen über Oakmont finden. Auch die lokale Presse schweigt sich seit ungefähr zehn Jahren beharrlich über die Geschehnisse in Oakmont aus. Wer das Städtchen kennt, beschreibt es als heruntergekommen, nach Fisch stinkenden Ort, der einen Besuch kaum wert sei. Einzig der Oakmont Advertiser, ein lokales Wochenblättchen, erscheint in schöner Regelmäßigkeit und ist in manchem Archiv zu finden. Leider beschränkt sich die Berichterstattung auf die Ankündigung von Markttagen, Wettervorhersagen und einige wenige Todesanzeigen.

Recherchen gestalten

Wollen die Charaktere eine oder mehrere der oben angebotenen Optionen wahrnehmen, obliegt es dem Spielleiter die Recherche zu gestalten. Diese kann sich unterschiedlich schwierig gestalten. Eine öffentliche Bibliothek verfügt vielleicht über ein einfach zugängliches Jahrgangsarchiv des Oakmont Advertisers, welches die Charaktere problemlos einsehen können. Im Falle einer Behörde müssen sie aber vielleicht mit einer mürrischen Vorzimmerdame verhandeln, während bei der lokalen Presse gerade niemand Zeit für sie hat. Fertigkeiten wie **Einfühlungsvermögen** oder **Einschüchtern** mögen helfen, den Zugang zu den Daten zu erleichtern, während **Recherche** dabei hilft, die Informationen schneller zu finden.

Die Baptistengemeinde Oakmont

Die erste Anlaufstelle in Oakmont könnte die örtliche Baptistengemeinde sein. Immerhin hat Pater Joshua Hayden hier vor wenigen Wochen seinen Dienst angetreten. Vor Ort müssen die Charaktere feststellen, dass die Wohnung des Paters verwaist ist. Ein Aushang an der Gemeindehalle der Baptisten führt sie allerdings zum Kirchenvorstand Clarence Parker. Parker ist trotz seines fortgeschrittenen Alters tatkräftig und emsig, kann den Charakteren aber bei einer Tasse Tee nur davon berichten, dass der Pater seit einigen Tagen nicht mehr in seiner Wohnung anzutreffen war. Die Baptistengemeinde ist traurig und verunsichert wegen des Verschwindens ihres Paters und hegt ein gesundes Misstrauen gegen den Esoterischen Orden von Dagon. Hier können die Charaktere Hinweise auf die St.-Michaels-Kirche und den Fischmarkt erhalten.

Offizielle Stellen

Oakmont verfügt über ein kleines Rathaus und eine eigene Polizeiwache. Beide öffentlichen Anlaufstellen sind allerdings personell unterbesetzt und daher wenig hilfreich. Pater Hayden ist na-

türlich in Oakmont registriert, sein aktueller Aufenthaltsort ist aber nicht bekannt. Auf der Polizeiwache liegt keine Vermisstenmeldung vor und man merkt den beiden missmutigen Beamten an, dass sie kein Interesse daran haben, sich in die Angelegenheiten der Oakmonter Bevölkerung einzumischen.

Der Fischmarkt

Auf dem Fischmarkt am Hafen herrscht organisiertes Chaos. Fische aller Art sorgen für eine übelriechende Gestanksmelange. Das laute Rufen der Marktschreier und die hektisch umherlaufenden Fischer tun ihr Übriges, um das unruhige Bild zu vervollständigen. Der Fischmarkt ist fest in der Hand der Hybriden, die über den meisten Fisch verfügen. Hier trifft man auf **Anna Cavendish**, eine gut gekleidete Frau Mitte 20. Sie verteilt Fisch als Gabe an die Armen und Obdachlosen und wirbt gleichzeitig für den Esoterischen Orden von Dagon.

Sie möchte die Charaktere nach einem kurzen Gespräch einladen, einer Messe in der St.-Michaels-Kirche beizuwohnen. Fragen nach Pater Hay-

den beantwortet sie nicht, sondern wiederholt nur, die Charaktere gerne in der St.-Michaels-Kirche sehen zu wollen.

Cavendish spielt im Computerspiel THE SINKING CITY noch eine größere Rolle. Sie wird daher keinen Anlass für Gewaltanwendung gegen ihre Person provozieren und sofern sie trotzdem Schaden nimmt, den Vorfall überleben.

Optional: Der Anschlag

Im Rahmen von THE SINKING CITY kommt es zu einem Anschlag auf den Oakmonter Fischmarkt. Ein erbitterter Gegner des Esoterischen Ordens von Dagon vergiftet den aus vordergründigen Wohltätigkeitsgründen verteilten Fisch, um den Orden in Misskredit zu bringen. Es steht dem Spielleiter frei, diese oder eine ähnliche Szene ebenfalls in das Szenario einzubauen. Je nach Ermittlungsstand der Charaktere sind sie dem Esoterischen Orden von Dagon vielleicht sogar noch so freundlich gegenüber eingestellt, dass sie sich bereit erklären, den Täter zu stellen. Vielleicht finden sie in dem Attentäter auch einen unberechenbaren Verbündeten, der ihnen bei den weiteren Ermittlungen zur Seite steht.

Die St.-Michaels-Kirche

Die St.-Michaels-Kirche ist eine aus groben Backsteinen erbaute, schlichte Kirche mit einem hohen Glockenturm. Einst war sie das Zentrum einer freichristlichen Gemeinde, wurde aber schon vor Jahren von dem erstarkenden Esoterischen Orden von Dagon übernommen. Hier halten die Kultisten ihre Messen zu Ehren des Meeresherrn ab und abseits der Feiertage sind stets ein oder zwei hybride Mitglieder des Ordens in der Kir-

che. Fremde verweisen sie üblicherweise an Anna Cavendish und Fragen nach Pater Hayden beantworten sie ebenfalls nicht.

Unter der St.-Michaels-Kirche öffnet sich ein weit verzweigtes Gangsystem, das allerdings nur den ranghöchsten Mitgliedern des Ordens bekannt ist. Hier werden von den Hohepriestern und den Tiefen Wesen, die zu diesem Zwecke nächtens die Stadt besuchen, unaussprechliche Riten zu Ehren Cthyllas abgehalten, die hier in einem zeitlosen Gefängnis in ihrem todesähnlichen Schlaf liegt.

Anna Cavendish

Anna Cavendish ist in der Pyramidenstruktur des Ordens bereits recht weit aufgestiegen und weiß um die wahre Natur des Ordens und seiner Gottheit. Entsprechend hat sich ihr Verstand bereits verfinstert, sodass sie die Ziele des Ordens längst über ihre eigenen Bedürfnisse gestellt hat. Sie ist wirklich daran interessiert, dem Orden neue Mitglieder zuzuführen und nimmt ihre missionarische Berufung sehr ernst. Sie wird die Charaktere daher mit engelsgleicher Geduld herzlich dazu einladen, einer Messe zu Ehren Dagon's beizuwohnen. Gleichzeitig will sie den Orden aber auch schützen – ermitteln die Charaktere an den falschen Stellen oder erweisen sich als feindselig, scheidet sie nicht davor zurück, ihnen einen Schlägertrupp von Hybriden auf den Hals zu hetzen (der Trupp besteht aus einer Person mehr als die Gruppe der Charaktere).

HYBRIDE SCHLÄGER

Lebenspunkte: 10

Schwierigkeitsgrad Kampfprobe: 12 (Routine)

Schaden: 1W6 (Knüppel und Totschläger)

Schwierigkeitsgrad Stabilitätsprobe: 8 (einfach)

Stabilitätsverlust: 1W3



Pater Joshua Hayden

Pater Hayden hat seine neue Berufung in den Rängen des Esoterischen Ordens von Dagon gefunden. Er ist mittlerweile vollends von den hehren Zielen des Ordens überzeugt und hält sich die meiste Zeit in der St.-Michaels-Kirche auf. Hier verrichtet er als rangniedriges Mitglied niedere Arbeiten für den Orden und hofft darauf, irgendwann zum Priester aufzusteigen. Der Spielleiter kann Hayden an beliebiger Stelle in den Ermittlungen auftreten lassen, oder auch nicht. Vielleicht treffen sie erst auf den Pater, wenn sie an einer Messe des Ordens teilnehmen. Er wird die Charaktere in jedem Fall zu beruhigen versuchen und auch die Sorge Pater Memphis' als unbegründet abtun. Können die Charaktere ihn vor der finalen Szene kennenlernen, lädt er sie herzlich zur kommenden Messe ein.

Die Messe

Egal ob die Charaktere durch die Einladung neugierig oder misstrauisch geworden sind oder ob es ihre einzige Chance ist, Pater Haydens habhaft zu werden: Am Finale der Suche nach dem Pater steht eine Messe des Esoterischen Ordens von Dagon.

Die Messe zu Ehren Dagon ähnelt im Ablauf bewusst einer traditionellen, christlichen Messe. Natürlich sind die Elemente der Ehrerbietung abgewandelt worden. Der eigentümliche und gutturale Gesang der anwesenden Gläubigen scheint nicht von dieser Welt zu sein (**Schwierigkeitsgrad Stabilitätsprobe: 8, Stabilitätsverlust: 1**). Gleiches gilt für den fremdartigen Goldschmuck, den die Priester während der Zeremonie tragen. Plant der Spielleiter weitere Ausflüge nach Oakmont, bietet es sich natürlich an, in der Messe Hinweise auf den Mythos zu integrieren, um das Interesse der Charaktere zu wecken.

Explosive Mischung

Noch bevor die Messe zu Ehren Dagon ihr Ende findet, kommt es an der Pforte der St.-Michaels-Kirche zu einer Explosion. Die in Oakmont ansässige Zelle des berüchtigten Ku-Klux-Klans hat einen brutalen Anschlag auf den Esoterischen Orden von Dagon verübt. Der unglückliche Hayden befindet sich unter den Opfern, die sich gerade im Eingangsbereich der Kirche aufhielten und kann später nur noch tot geborgen werden.



KLANSMEN

Gewaltbereite Rassisten

Lebenspunkte: 8

Schwierigkeitsgrad Kampfprobe: 11 (Routine)

Schaden: 2W6 (Tommy Gun)

Der Ku-Klux-Klan

Der KKK ist ein rassistischer und gewalttätiger, vor allem in den Südstaaten der USA aktiver Geheimbund. Ziel des Klans war nach der Gründung am 24. Dezember 1865 vor allem die Unterdrückung der Schwarzen. In Oakmont sieht der Klan momentan die von ihm propagierte Dominanz der Weißen Rasse in erster Linie durch die Hybriden bedroht. Die meisten Mitglieder rekrutieren sich aus den reichen und bekannten Leuten Oakmonts, die sich klar gegen den Esoterischen Orden von Dagon stellen. Sie halten ihre Gedanken aber geheim und offenbaren sie nur, wenn sie ihre typischen weißen Mäntel mit hohen Kapuzen tragen.

Im Anschluss stürmen einige Mitglieder des Klans, gehüllt in die typischen weißen Mäntel mit hohen Kapuzen, die Kirche und eröffnen mit Maschinenpistolen das Feuer auf die Anwesenden.

Nachdem die ersten Hybriden tot zu Boden gegangen sind, kommt es kurz zu einer Panik, bevor die Hohepriester einen geordneteren Widerstand organisieren. Es entsteht ein unübersichtlicher Kampf, in den bald Tiefe Wesen eingreifen, die von den Hohepriestern aus den Tunneln unter der Kirche zur Verstärkung herbeigeholt werden. Welche Eindrücke die Charaktere sammeln, welcher Schrecken sie ansichtig werden, auf welche Seite sie sich schlagen oder ob sie nur versuchen, lebend die Kirche zu verlassen, liegt nun ganz bei ihnen.

UND NUN?

Schlussendlich bleibt den Charakteren, sofern sie den Anschlag, das Chaos und die anschließenden Kämpfe überlebt haben, nur, nach Boston zurückzukehren und Pater Memphis die traurige Botschaft von Haydens Tod zu überbringen. Pater Memphis wird die Nachricht traurig, aber mit Fassung entgegennehmen.

Welche weiteren Schritte die Charaktere nun unternehmen, liegt ganz bei ihnen und dem Spielleiter. Vielleicht sind sie mittlerweile so misstrauisch gegenüber dem Esoterischen Orden von Dagon, dass sie weitere Ermittlungen anstellen wollen? Vielleicht haben sie auch an anderen Stellen gemerkt, dass in Oakmont nicht alles mit rechten Dingen zugeht? Und vielleicht erhält einer von ihnen ja zukünftig schwache Traumsignale von Cthylla höchstselbst, die ihn und seine Kameraden wieder nach Oakmont führen werden?

REGELÜBERSICHT

Attribute, Fertigkeiten und abgeleitete Werte

Die Attribute stellen die körperlichen und geistigen Voraussetzungen deines Charakters dar. Es gibt insgesamt sechs Attribute, die in die beiden Kategorien „Körper“ und „Geist“ eingeteilt sind. Die Fertigkeiten stellen die Kompetenzen deines Charakters dar, die in einem intensiven Training oder langer Ausbildung erworben worden sind. Fertigkeiten erlauben es, Proben erheblich einfacher zu gestalten. Die Fertigkeiten decken jeweils ein breites Spektrum möglicher Tätigkeiten ab. Die abgeleiteten Werte Lebenspunkte und Geistige Stabilität stellen die physische und psychische Belastbarkeit deines Charakters dar.

Proben

Verlangt der Spielleiter eine Probe, so teilt er dir zunächst einen Schwierigkeitsgrad mit, den du mit deinem Wurf erreichen musst. Anschließend würfelst du als Spieler 3W6 und addierst alle Augen des Wurfes auf. Das Ergebnis deines Wurfs sollte mindestens den Schwierigkeitsgrad erreichen, den der Spielleiter vorher festgelegt hat. Insofern dein Charakter eine passende Fertigkeit vorweisen kann, die ihm in der speziellen Situation der Probe nützlich sein kann, so darfst du den zugehörigen Attributswert auf das Ergebnis deines Probenwurfes addieren. Besitzt dein Charakter die passende Ausrüstung, die ihm in der speziellen Situation einer Probe nützlich sein kann, so darfst du den passenden Attributswert auf das Ergebnis deines Probenwurfes addieren. Ausrüstung und Fertigkeiten gelten nicht additiv.

Schwierigkeitsgrade

Die Handlung ist...	Schwierigkeitsgrad
... einfach	8-10
... Routine	11-13
... moderat	14-16
... schwierig	17-19
... sehr hart	20-22
... erschreckend schwierig	23+

Kampf

Die Regeln für Fern- und Nahkämpfe folgen den gleichen Mechanismen wie Proben. Um einen Gegner erfolgreich anzugreifen, führst du einen Wurf mit 3W6 durch. Der Schwierigkeitsgrad, den dieser Wurf erreichen oder übersteigen muss, wird üblicherweise durch den Gegner definiert. Anschließend wird das Ergebnis des Wurfes mit dem Schwierigkeitsgrad verglichen.

Erfolgsgrade

SCHWARZE TIEFEN unterscheidet den Ausgang einer Probe in drei verschiedene Erfolgsgrade: Misserfolg, Erfolg und Großartiger Erfolg.

Erreicht das Wurfresultat der Probe nicht den vom Spielleiter festgelegten Schwierigkeitsgrad, gilt die Probe als **Misserfolg**. Im Falle eines Kampfes darf der Gegner nun Schaden verursachen.

Erreicht oder übersteigt das Wurfresultat der Probe den vom Spielleiter festgelegten Schwierigkeitsgrad, gilt die Probe als **Erfolg**. Im Falle eines Kampfes verursachen nun beide Kampfteilnehmer Schaden.

Ein **Großartiger Erfolg** liegt immer dann vor, wenn das Wurfresultat der Probe den vom Spielleiter festgelegten Schwierigkeitsgrad erreicht oder übersteigt UND mindestens zwei Würfel das gleiche Ergebnis zeigen (**Zweierpasch**). In diesem Fall erreicht der Charakter sein Ziel wie gewünscht, erhält jedoch weitere Vorteile. Im Falle eines Kampfes verursacht dein Charakter Schaden ohne Schaden zu erhalten und darf darüber hinaus auf der folgenden Tabelle würfeln:

Großartiger Erfolg im Kampf

Wurfresultat	Effekt
1	+1W6 zusätzlicher Schaden.
2	Gegner stürzt und kann im nächsten Zug keinen Schaden verursachen.
3	Gegner ist entwaffnet und kann in den nächsten beiden Zügen keinen Schaden verursachen. Dieses Ergebnis funktioniert auch bei Gegnern, die über natürliche Waffen verfügen.
4	Gegner ist betäubt und kann in den nächsten drei Zügen keinen Schaden verursachen.
5	+2W6 zusätzlicher Schaden.
6	Ein kritischer Treffer! Der Gegner wird sofort aus dem Spiel genommen.

Schaden

Verläuft ein Angriff erfolgreich, verursacht dein Charakter Schaden bei seinem Gegner. Ebenso erhält dein Charakter im Falle eines Misserfolgs oder Erfolgs Schaden durch seinen Gegner. Sinken die Lebenspunkte deines Charakters auf 0, so stirbt er. Ein mit Medizin notversorgter Charakter (Schwierigkeitsgrad 14) erhält sofort 1W3 Lebenspunkte zurück.

Geistige Stabilität

Trifft dein Charakter auf den Mythos muss er eine Stabilitätsprobe ablegen. Eine Stabilitätsprobe wird mit 3W6 absolviert. Der Schwierigkeitsgrad wird durch den Auslöser der Probe bestimmt. Ist die Probe erfolgreich, so gelingt es deinem Charakter seine Geistige Stabilität zu wahren. Misslingt die Probe, verliert der Charakter so viele Punkte Geistige Stabilität, wie es im Werte-Profil des jeweiligen Auslösers aufgeführt ist.

Verliert dein Charakter die Hälfte seiner ursprünglichen Geistigen Stabilität, so erleidet er einen kurzfristigen Anfall geistiger Umnachtung.

Verliert dein Charakter seine gesamten Punkte in Geistiger Stabilität, so wird er unwiderruflich wahnsinnig. Er kann nun nicht mehr als Charakter geführt werden.



IMPRESSUM

Realisation

André Frenzer

Redaktion und Autoren

Ursprünglich entwickelt und geschrieben von Ian Lemke

Nun in der Fassung von André Frenzer

Mit Texten von Martin Ziska

Bildredaktion

André Frenzer, Ralf Berszuck

Unter Verwendung der Grafiken von Bigben und Frogware Games Development

Lektorat

Heiko Gill, Emma Jakobi, André Frenzer

Korrektorat

Emma Jakobi, Peter Berneiser

Layout, Satz und Satzkontrolle

Ralf Berszuck

Mit Dank an

Emma Jakobi für zahlreiches Feedback, den Spieltestern Maike, Manu, Alex und Dave für einen wahnsinnigen Abend und dem Team von Bigben für die rasanten Antworten.

Gesamtkonzeption

Axel Florizoone (Bigben Interactive), Michael Kränzle (Pegasus Spiele)

Copyright © 2019 Bigben Interactive GmbH, Bergheim.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, fotomechanisch oder mit anderen Medien ist verboten.

The Sinking City © 2019 Published by Bigben Interactive S.A.

Developed by Frogwares. Published under license and authorization of Frogwares. All Rights Reserved.

The Sinking City, Frogwares and their respective logos are trademarks of Frogwares.

www.bigben-interactive.de

www.bigben.eu

Copyright Regelsystem © 2019 bei Pegasus Spiele GmbH, Friedberg.

WWW.PEGASUS.DE





XBOX ONE

PS4

THE SINKING CITY



© BIGBEN

The Sinking City © 2019 Published by Bigben Interactive S.A. Developed by Frogwares. Published under license and authorization of Frogwares. All Rights Reserved. The Sinking City, Frogwares and their respective logos are trademarks of Frogwares. PS4, PlayStation and registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. PS4 is also a trademark of the same company. All rights reserved.



TAUCH EIN IN DEN WAHNSINN!

„Wir leben auf einer ruhigen Insel der Unwissenheit in der Mitte eines schwarzen Meeres der Unendlichkeit, und es war uns nicht zgedacht, dass wir weit reisen.“

—H.P. Lovecraft, Cthulhus Ruf

The Sinking City ist ein Action-Erkundungsspiel in einer offenen Welt, inspiriert vom Universum des H.P. Lovecraft. In dieser neuen Art von Abenteuer übernimmst du die Rolle von Charles W. Reed, einem Ermittler in den USA der 20er Jahre und erkundest die Stadt Oakmont.

Death May Die – Schwarze Tiefen lässt dich tiefer in die faszinierende Welt des Spiels eindringen, indem du und deine Freunde gemeinsam die finsternen Hintergründe Oakmonts erforschen. Kämpft gegen die finsternen Schergen des Mythos, überlebt gegen die grausigen Kreaturen aus Oakmonts Unterwelt und versucht über all dem nicht euren Verstand zu verlieren!

Dieses Heft enthält alles, was du für eine spannende Rollenspielerfahrung benötigst – Regeln, Hintergrundinformationen und Abenteuer.

Copyright © 2019 Bigben Interactive GmbH, Bergheim. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, fotomechanisch oder mit anderen Medien ist verboten.

The Sinking City © 2019 Published by Bigben Interactive S.A. Developed by Frogwares. Published under license and authorization of Frogwares. All Rights Reserved. The Sinking City, Frogwares and their respective logos are trademarks of Frogwares.

Copyright Regelsystem © 2019 bei Pegasus Spiele GmbH, Friedberg.

www.bigben-interactive.de • www.bigben.eu • www.pegasus.de



FROGWARES

© BIGBEN

KOSTENLOSES
FREIEXEMPLAR



Pegasus Spiele