

Flucht aus Innsmouth

Eine Szene des Schreckens für **Cthulhu** 1920er

von André „Seanchui“ Frenzer

Einleitung

Die folgende „Szene des Schreckens“ soll absoluten Einsteigern ein Gefühl für das Rollenspiel **Cthulhu** vermitteln. So werden nur grundlegende Regelmechanismen verwendet, aber auch die kurze Handlung ist einer klassischen Lovecraft-Geschichte – nämlich *Schatten über Innsmouth* – entlehnt.

Hintergrund

Innsmouth liegt nördlich von Arkham und Kingsport in dem fiktiven Neuengland, das H. P. Lovecraft als Hintergrund für viele seiner Geschichten nutzte. Es liegt an der Küste von Essex County (Massachusetts). Einige Meilen vor der Küste soll das von den Fischern der Gegend gefürchtete Teufelsriff liegen, das nur bei Niedrigwasser, insbesondere bei Neu- oder Vollmond, aus dem Wasser ragen soll.

Innsmouth wurde 1643 gegründet und galt bis zur Revolution als wichtige Hafenstadt für den Schiffbau. Nach dem Krieg von 1812 begann der Niedergang der Stadt. Kapitän Obed Marsh versuchte mit dem Aufbau einer

massiven Fischfangflotte den Untergang aufzuhalten. Durch höhere Fischfangquoten und die besseren Vertriebsmöglichkeiten konkurrierte die Stadt vorübergehend sogar mit dem Nachbarort Kingsport. Als jedoch 1846 eine Epidemie viele Einwohner hinwegraffte, setzte der rapide Verfall der Stadt ein. Seitdem soll ein Großteil der Bevölkerung an einer bisher ungeklärten, offenbar genetisch bedingten Alterskrankheit, bei der die Gesichter der Erkrankten seltsame "fischartige" Züge annehmen, erkrankt sein, was auch als „*Innsmouth-Look*“ bezeichnet wird.

Doch das ist nur der offizielle Teil der Geschichte. Tatsächlich liegt vor der Stadt, ganz in der Nähe des Teufelsriffs, eine unterseeische Kolonie der als Tiefe Wesen bekannten Geschöpfe. Obed Marsh Anrufungen und unheilige Pakte brachten der Bevölkerung Wohlstand, aber auch den Fluch der genetischen Mutation, als Menschen begannen, sich mit den Tiefen Wesen zu paaren. In eben diese Stadt verschlägt es in dieser „Szene des Schreckens“ die Charaktere.

1. Szene

Einstieg

Die Spielgruppe setzt sich aus beruflich bekannten Charakteren zusammen. Womöglich sind sie Handelsreisende auf dem

Weg nach Boston, vielleicht handelt es sich auch um Regierungsvertreter. Die Charaktere befinden sich zu Beginn des Szenarios in einem kleinen Hotelzimmer in Innsmouth. Ein klappriger Bus, der erst am morgigen Tag



die Weiterreise ermöglichen wird, hat sie auf dem nach Fisch stinkenden Marktplatz der Stadt abgesetzt. Der Hotelier, ein glatzköpfiger, gebückt gehender junger Mann mit hervorquellenden Augen hat ihnen kriecherisch die „besten Zimmer“ zugeteilt. Die Qualität der Zimmer lässt entgegen seiner Bezeichnung aber sehr zu wünschen übrig, blättert doch die Tapete von den Wänden, die

Fenster sind stumpf und schmutzig, die Bettwäsche mit rostbraunen Flecken übersät und die Türen der Kleiderschränke quietschen oder hängen schief in den Angeln. Nun ist bereits später Abend und die Charaktere, die bislang noch zusammengesessen und Karten gespielt haben, möchten sich nun auf ihre Zimmer zurück ziehen.

Ungebetener Besuch

Jedem Charakter steht nun ein Wurf auf *Horchen* zu. Gelingt einem der Charaktere der Wurf fällt ihm ein Geräusch an der Tür auf. Sieht ein Charakter nach dem Rechten, steht er plötzlich vor dem Hotelwirt, der wohl versucht hat, die Charaktere durch das Schlüsseloch zu beobachten. Er wird angeben, nur nach dem Rechten sehen zu wollen und fragen, ob die Charaktere noch etwas benötigen. Sollten die Charaktere an dieser Stelle zur Gewalt

gegen den Hotelier greifen, wird dieser ihnen nicht viel entgegen setzen können. An den folgenden Ereignissen ändert das aber wenig. Bemerkten die Charaktere den Hotelier gar nicht erst, sind alle weiteren *Horchen*-Versuche im Laufe der Nacht als schwer zu bewerten, da die Charaktere ja keinen Grund haben, an ihrer Sicherheit zu zweifeln.

2. Szene

Ein Geräusch in der Nacht

Irgendwann sollten sich die Charaktere zur Nachtruhe begeben. Die Atmosphäre in dem heruntergekommenen Hotel ist nahezu unheimlich: schwankende Lampen zeichnen tanzende, düstere Schatten an die Wand. Der Wind pfeift durch die Fugen und Ritzen und trägt den allgegenwärtigen Fischgestank mit

sich in die Zimmer der Charaktere. Ein Wasserhahn in einem anderen Zimmer tropft leise, stetig und entnervend vor sich hin. Paranoide Gruppen neigen möglicherweise dazu, die Nacht nur zu zweit verbringen zu wollen und abwechselnd Wache zu halten. Diese Vorgehensweise gibt den Charakteren bei den folgenden Ereignissen einen kleinen Vorteil – sie dürfen eine Handlung vor den

angreifenden Hybriden der Tiefen Wesen ausführen. Ansonsten müssen sie sich – wie oben beschrieben – auf ihre Horchen-Würfe verlassen oder werden im Schlaf überrascht.

Inmitten der Nacht steht jedem Charakter ein weiterer Wurf auf *Horchen* zu. Gelingt der Wurf, so wird der Charakter von einem Geräusch an seiner Türe geweckt. Offensichtlich versucht ein Eindringling die Tür möglichst geräuschlos zu öffnen. Das metallene Klirren eines Schlüsselbundes ist zu hören und ganz langsam wird der Riegel aus dem Schloss geschoben. Erwachte Charaktere haben nun die Möglichkeit, sich auf den Eindringling vorzubereiten, etwa indem sie sich mit einem Stuhl, einem Brett oder etwas anderem Passenden bewaffnen oder indem sie bereits versuchen, Fluchtwege auszumachen. Schlafende Charaktere werden in den nächsten Sekunden äußerst unsanft aus dem Schlaf gerissen.

Bei dem Eindringling handelt es sich um einen äußerst hässlichen Kerl. Er hat nur noch einzelne Haarbüschel auf seinem kahlen Schädel. Die Augen sind hervorgequollen, sein Mund breit und fischmaulartig entstellt. In Fransen hängen Haarbüschel über seiner Oberlippe. Sein Gang ist watschelnd, ja fast hüpfend. Es handelt sich um einen Hybriden der Tiefen Wesen, und er ist nur die Vorhut!

Überfall!

Die Hybriden der Tiefen Wesen haben entschieden, die arglosen Durchreisenden ihrem Gott Dagon zum Opfer darzubringen. Es ist wohl reiner Zufall, dass die Besucher just zu dieser günstigen Sternkonstellation Innsmouth besuchen – doch ein glücklicher Zufall, fürwahr.

Können die Charaktere den ersten Eindringling vielleicht noch überwältigen, so stellen sie schnell fest, dass viele watschelnde und schlurfende Schritte auf den knarrenden

Dielen des Hotels zu vernehmen sind. Scheinbar hat sich das ganze Städtchen hier versammelt, um ihnen den Gar aus zu machen. Ein rascher Blick aus dem Fenster bestätigt die schlimmsten Befürchtungen – das ganze Hotel ist umringt von hässlichen, Fröschen ähnelnden Menschen, deren Mutationen mehr oder minder gut durch ihre Kleidung kaschiert werden – ein Anblick, der einen Charakter 1/1W3 STA kosten mag.

Kampf?

Der erste Gedanke mag sein, sich den Angreifern im Kampf zu stellen. Aus der Einrichtung der Hotelzimmer lässt sich die eine oder andere Waffe improvisieren – eine zerschlagene Flasche, ein Stuhlbein, oder Teile des verrotteten Lattenrostes des Bettes. Doch ein Kampf gegen diese schiere Übermacht scheint schon verloren. Mag ein einzelner Hybrid vielleicht noch zu besiegen sein, so ist die angreifende Gruppe definitiv zu stark für die Charaktere.

Flucht!

Erfolg versprechender ist hier schon der Gedanke an eine rasche Flucht. Die einzige Fluchtmöglichkeit ergibt sich – nach rascher Sondierung der Lage – durch die Fenster der Hotelzimmer. Von dort aus können die Dächer der umliegenden Häuser erreicht werden, die wiederum einen Weg auf die freie Straße ermöglichen. Ein gelungener *Ideen*-Wurf lässt die Charaktere sich daran erinnern, dass südlich der Stadt eine Bahnschiene entlang läuft. Sie müssen nur diese Schienen erreichen und wären in Sicherheit.

Zunächst müssen die Charaktere erfolgreich aus den Fenstern *klettern*. Misslingt einer der Würfe, so rutscht der entsprechende Charakter ab und kann sich nur noch mit einem erfolgreichen *Springen* auf das gegenüberliegende Dach retten. Andernfalls landet er unsanft auf dem Straßenboden vor

dem Hotel und zieht sich 1W6 Schadenspunkte durch den Sturz zu. Außerdem sieht er sich 1W3 Hybriden der Tiefen Wesen gegenüber.

Sind die *Klettern*-Würfe erst einmal gelungen, so müssen die Charaktere nun auf das nächste Dach *springen*. Ein misslungener Wurf kann durch eine Probe auf STx4 noch in einen Erfolg verwandelt werden, da sich der entsprechende Charakter so noch am First festhalten und auf das Dach ziehen kann. Hilft ihm ein anderer Charakter dabei, so darf er auf STx5 würfeln. Nun gilt es über das Dach zu *schleichen* und auf der anderen Seite herunterzuklettern. Misslingt der *Schleichen*-Wurf mehr als zwei Charakteren, so werden die Hybriden der Tiefen Wesen auf die Charaktere aufmerksam. Wenn die Charaktere von dem gegenüberliegenden Dach klettern, sehen sie sich unversehens 1W6 hässlichen Hybriden gegenüber, die sie nun im Kampf überwinden müssen.

Geht alles nach Plan – oder haben die Charaktere alle Gegner ausgeschaltet – so haben sie nun die Möglichkeit, unentdeckt aus Innsmouth zu entkommen. Dem Spielleiter steht es frei, die weitere Flucht noch mit weiteren Begegnungen mit Hybriden, *Schleichen*-Würfen oder anderen Hindernissen auszuschmücken. Haben die Charaktere die Bahnschienen ungefähr eine Meile südlich von Innsmouth erreicht, so können sie – den Schienen folgend – nach ungefähr einer Stunde einen kleinen Bahnhof erreichen, von wo aus sie die weitere Flucht antreten können.

Anhang

Beispielhafte Hybride der Tiefen Wesen

	1	2	3
ST	12	15	11
KO	11	14	13
GR	13	16	14
MA	12	09	14
GE	16	13	10
TP:	12	15	13

Schadensbonus: +1W4

Angriff: Faustschlag 55%, Schaden 1W3+Sb;
Keule 45%, Schaden 1W6+Sb

Fertigkeiten: Ausweichen 30%, Schwimmen 60%, Verbergen 20%, Verborgenes Erkennen 30%

Lovecraft Country

