

DAGONJI

ein Szenario für Cthulhu NOW
von André „Seanchui“ Frenzer

Dieses – zugegebenermaßen nicht ganz ernst zu nehmende – Szenario basiert auf dem Kinofilm „Jumanji“ aus dem Jahr 1995.

DAGONJI

Dagonji ist ein Brettspiel, jedoch ein Brettspiel der besonderen Art. Es ist durchtränkt von den Mächten des Mythos und stellt ein starkes Portal in die Traumlande dar. Allerdings ist es von eigenem Willen und kann nicht vom menschlichen Geist beherrscht werden. So dient es nicht seinen Spielern als Tor in die Traumlande – ganz im Gegenteil. Es verwandelt die Umwelt der Spieler in ein verzerrtes Abbild des Reiches des Gottes Dagon, dem Herren aller Tiefen Wesen. Nur, wer das Spiel beendet, kann seine zauberische Macht brechen und macht den Verwandlungsvorgang wieder rückgängig.

DAS SPIEL SPIELEN

Dagonji ist ein simples Brettspiel. Jeder Spieler wählt eine Figur, die über ein ovales Symbol aus Spielfeldern laufen müssen, bis sie das Zielfeld erreicht haben. Hierzu würfeln die Spieler einen Würfel, die Spielfigur darf die erwürfelte Augenzahl vorrücken. Jedes Spielfeld löst dabei Ereignisse aus, von denen einige im folgenden beschrieben werden. Nur der erste Satz der kurzen Anleitung vermag eine kleine Vorahnung auf das drohende Übel zu geben: „Spielt es auf jeden Fall zu Ende!“

EINSTIEG

Die Charaktere sind zu einem gemütlichen Spieleabend im Hause eines Charakters verabredet. Dieser hat auf seinem Speicher eine alte Spielschachtel – Dagonji – gefunden und möchte das Spiel unbedingt heute Abend ausprobieren. Nachdem die simplen Regeln besprochen sind, beginnen die Freunde mit dem Spiel – doch schon bald werden sich die Ereignisse überschlagen. Vorschläge für einige Ereignisse finden sich im Kasten auf der rechten Seite. Es steht aber natürlich jedem Spielleiter frei, weitere Gemeinheiten auf seine Spieler loszulassen.

DAS SPIEL BEENDEN

Um das Szenario erfolgreich zu beenden, müssen die Charaktere Dagonji zu Ende spielen. Dafür müssen sie nicht nur die Gefahren der Tiefsee überleben, sondern auch das Spielbrett überall mit hinnehmen und vor allen Unwägbarkeiten beschützen. Gelingt es ihnen, mindestens eine Spielfigur ins Ziel zu retten, dann löst sich der Zauberbann auf und das Portal in die Traumlande wird geschlossen. Alle Verwandlungen in der Umgebung der Charaktere werden umgeschehen gemacht.

EREIGNISSE WÄHREND DES SPIELS

- Ein großer Krebs krabbelt unversehens durch das Wohnzimmer. Er erweist sich als äußerst aggressiv.
- Ein Scharren und Poltern lockt die Charaktere auf den Speicher. Hier finden sie eine verriegelte, modrige Tür vor (die es vorher definitiv nicht gab). Hinter der Tür lauert ein fettes, angriffslustiges Tiefes Wesen.
- Dagonji beginnt, seine Umwelt an Dagon anzupassen. Die Wasserrohre im Haus platzen und setzen das Haus unter Wasser.
- Bewohner der Tiefsee beginnen, das Haus zu durchstreifen. Die Charaktere können auf angriffslustige Oktopoden, Haie oder giftige Feuerfische treffen.
- Die Flüsse und Seen der Umgebung beginnen, über die Ufer zu treten. Bald sind weite Teile der Stadt knietief überflutet.
- Ein ehemaliger Spieler des Spiels, ein längst wahnsinniger Irker, taucht auf und versucht den Charakteren dabei zu helfen, das Spiel zu beenden. Er trägt zwei große Harpunen in seinen Händen und ist völlig verwahrlost.
- Polizisten versuchen Menschen in Sicherheit zu bringen, doch Tiefe Wesen greifen an.
- Haie durchstreifen die Straßen der Stadt.
- Die Lage in der Stadt wird noch ungemütlicher, als sich eine Gruppe Killerwale eine blutige Schneise durch die Bewohner bahnt.
- Das Wetter schlägt um, es wird äußerst stürmisch. Einige Haie werden von Windhosen erfasst und durch die Luft geschleudert.
- Wenn den Charakteren das Wasser bis zum Hals steht, erscheinen einige Tiefe Wesen, um Dagonji an sich zu bringen.
- Zuletzt erscheint der Gott Dagon, um sein neues Reich in Augenschein zu nehmen. Schwere Waffen oder ein rasches Ende des Spiels sind die einzige Überlebenschance für die Charaktere.

