

# Dagonji

von André „Sevachui“ Frenzer

„Das Prinzip aller Dinge ist Wasser; aus Wasser ist alles, und ins Wasser kehrt alles zurück.“

Thales von Milet

## Hintergrund

Tief unter der spiegelnden Oberfläche der Meere wohnt eine Rasse fischähnlicher Humanoider, die den Eingeweihten unter dem Namen Tiefe Wesen bekannt sind. Sie sind eine amphibische Rasse, die vorwiegend in Cthulhus Diensten steht. Sie führen ein uns Menschen absolut fremdartiges Leben, das von ihrer buchstäblichen Unsterblichkeit und einer absolut gefühlkalten Grausamkeit geprägt ist. Sie sind brutale Einzelgänger, die sich nur zur Paarung zusammenfinden. Ihre kunstvoll geschmiedeten Schmuckstücke sind aus purem Gold gefertigt, und ihre von außerirdischer Schönheit geprägten Städte sind an zahlreichen Stellen am Meeresgrund zu finden. Manchmal erliegen Menschen umliegender Küstenstädte den Reizen ihres Goldes und gehen eine unheilige Symbiose mit den Tiefen Wesen ein.

Neben dem großen Cthulhu verehren die Tiefen Wesen zwei mächtige Wesen, die ihnen als Vater Dagon und Mutter Hydra bekannt sind. Bei ihnen handelt es sich schlicht um Millionen von Jahren alte Tiefe Wesen, die auf eine enorme Größe angewachsen sind und spirituelle und politische Führung für die Tiefen Wesen bieten. Sie führen auch den Kult zur Verehrung Cthulhus an.

## Die Magie der Tiefen Wesen

Viele Tiefe Wesen sind begabte Magier und es geschieht oft, dass sie wundersame Artefakte schaffen, deren Funktionsweise den Menschen oft völlig fremd ist. So blenden sie die Menschen, deren Küstenstädte sie unterminiert haben, mit güldenem Geschmeide, dessen mythomagische, den Geist zersetzende Wirkung von den glücklichen Beschenkten nicht einmal bemerkt wird. Bis es zu spät ist, und sich die ganze Gemeinde im Wahn und der Ehrerbietung Cthulhus suhlt. Doch auch magische Späher sind den Tiefen Wesen bekannt und noch viele weitere Zauber, die selbst den mächtigsten Mythoskundigen nicht vertraut sind.

## Dagonji

Dagonji ist ein Brettspiel, jedoch ein Brettspiel der besonderen Art. Es gehört zu den Geschenken, die einst die Tiefen Wesen den Menschen einer längst untergegangenen und vergessenen Küstenstadt machten. Es ist durchtränkt von den magischen Mächten der Tiefen Wesen und stellt ein starkes Portal in ihre unter der gespenstisch stillen

Wasseroberfläche liegende Welt dar. Es ist – wie viele Artefakte des Mythos – von eigenem Willen beseelt und kann nicht von einem menschlichen Geist beherrscht werden. So dient es nicht seinen Spielern als Tor in die Städte der Tiefen Wesen – 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 dessen magische Macht brechen und den Verwandlungsvorgang wieder rückgängig machen.

## Das Spiel spielen

Dagonji ist ein simples Brettspiel. Jeder Spieler wählt eine Figur, mit der er auf dem Spielplan voranschreiten kann, bis er das Zielfeld erreicht haben. Hierzu würfeln die Spieler zwei sechsseitige Würfel, die Spielfigur darf die erwürfelte Augenzahl vorrücken. Jedes Spielfeld löst dabei Ereignisse aus, von denen einige auf den nächsten Seiten beschrieben werden. Sollten die Spieler auf die Idee kommen, das Spiel einfach zu unterbrechen um auch die Verwandlung ihrer Umwelt zu verhindern, so müssen sie feststellen, dass Dagonji – einmal begonnen – nicht mehr gestoppt werden kann. Das Spiel muss von zumindest einem Spieler beendet werden, um zu verhindern, dass die gesamte Stadt dem Meeresboden gleichgemacht wird. Nur der letzte Satz der kurzen Anleitung vermag eine kleine Vorahnung auf das drohende Übel zu geben: „Spielt es auf jeden Fall zu Ende!“

*Das Spielbrett sowie die kurze Anleitung, die den Spielern zur Verfügung gestellt werden können, sind auf der zweiten Seite zu finden.*

## CTHULHU

Mit dem Cthulhu Rollenspiel kannst du phantastische Abenteuer in der unheimlichen Welt des H.P. Lovecraft erleben. 2015 erscheint das Regelwerk in einer neuen Edition. Auf Pegasus Digital findest du aktuelle und vergriffene Publikationen im praktischen PDF-Format. Außerdem kannst du mit den kostenlosen Schnellstartregeln und den Grundregeln der aktuellen Edition sofort dein erstes Abenteuer erleben.

[www.pegasusdigital.de](http://www.pegasusdigital.de)



Pegasus Spiele unter Lizenz von Chaosium, Inc.  
Die deutsche Ausgabe von Cthulhu ist eine eingetragene Marke der Pegasus Spiele GmbH.

© 2015 Pegasus Spiele GmbH.

Alle Rechte vorbehalten.

[WWW.PEGASUS.DE](http://WWW.PEGASUS.DE)

# DAGONJI

EIN SPIEL FUER JENE,  
DIE GLAUBEN

## HERR

UEBER IHRE  
TRAEUME ZU SEIN.  
WERFT DIE WUERFEL  
UND BEWEGT DIE  
FIGUREN

## DOCH ACHTUNG, ABENTEUERER!

SPIELT ES  
AUF JEDEN FALL  
ZU ENDE...



# Das Spiel beginnt

Es ist ein warmer Sommer im Jahr 192\_. 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. Wie Dagonji seinen Weg in die vermoderte Holzkiste auf dem Dachboden des Freundes fand, ist eine Geschichte, die an dieser Stelle unerzählt bleiben soll. Nachdem die simplen Regeln besprochen sind, beginnen die Freunde mit dem Spiel – doch schon bald werden sich die Ereignisse überschlagen...

Sobald eine Spielfigur ein beliebiges Spielfeld erreicht, löst sie einen magischen Effekt aus. Die ersten Effekte sind noch relativ harmlos und deuten mehr an, was in den nächsten Stunden passieren wird. Doch schnell eskaliert die Situation und das Spiel beginnt unaufhaltsam, die Umgebung der Charaktere in das Reich Dagon zu verwandeln. Diese Verwandlung beschränkt sich dabei nicht nur auf das Haus des Gastgebers, sondern wirkt sich auf die gesamte Stadt aus. Die Charaktere sind gezwungen, das Spiel zu beenden, um das Ende der Stadt zu verhindern. Das heißt: Egal was auch passiert, sie müssen weiterspielen. Einige Ereignisse werden im folgenden beschrieben, doch es steht dem Spielleiter natürlich frei, weitere, ihm passend erscheinende Begegnungen einzufügen.

## Ein ungebetener Gast...

Gleich nach dem ersten Zug des ersten Spielers krabbelt unversehens ein großer Krebs unter dem Sofa im Wohnzimmer hervor. Das Tier erweist sich als ungewöhnlich aggressiv. Es entzieht sich allen Versuchen, eingefangen zu werden, indem es unter verschiedene Möbel krabbelt und sich dort mittels seiner kräftigen Scheren verteidigt.

## ...kommt selten allein.

Haben die Charaktere den Krebs eingefangen und aus dem Haus geworfen, so können sie ihr eben begonnenes Spiel fortsetzen. Doch auch, wenn sie sich dazu entschließen sollten, Dagonji rasch wieder zu verpacken, werden sie die kommenden Ereignisse nicht mehr aufhalten können (s. Extrakasten „Das Spiel spielen“).

Als nächstes werden die Charaktere auf dumpfe, kratzende Geräusche vom Dachboden aufmerksam. Wer erfolgreich horcht vermeint, schlurfende Schritte auszumachen. Sehen die Charaktere auf dem Speicher nach dem Rechten, so finden Sie eine modrige, nach brackigem Wasser stinkende und verriegelte Tür inmitten des Speichers vor. Wasser schwappt unter der Tür hervor und kleine Muscheln kleben am Türrahmen. Der Gastgeber kann beschwören, dass es diese Tür auf seinem Dachboden bislang nicht gegeben hat (0/1 STA). Ein Blick durch das Schlüsselloch offenbart einen Blick auf ein träges, aufgeblähtes, fischartiges Ding, das müde von einer Ecke seiner Zelle in

eine andere tapst. Es handelt sich um ein Tiefes Wesen, das von Dagonji als erste Vorhut hierher verfrachtet wurde (0/1W6 STA).

## Wasser, überall Wasser!

Dagonji beginnt nun damit, seine Umgebung in einen würdigen Ort für König Dagon zu verwandeln. Alle Wasserhähne im Haus beginnen, unaufhaltsam Wasser zu geben. Waschbecken und Badewannen laufen rasch über, die Wasserrohre im Haus beginnen zu platzen. Die überraschten Charaktere müssen zudem feststellen, dass es sich bei den Fluten um Salzwasser handelt (0/1 STA).

## Nasse Begegnungen

Bald schon durchstreifen mehr oder minder aggressive Meeresbewohner die überfluteten Räume. Noch während die Charaktere womöglich damit beschäftigt sind, sich in obere Stockwerke zurückzuziehen oder Maßnahmen zu ergreifen, die den Wassermassen Einhalt gebieten sollen, streifen angriffslustige Oktopoden, kleine Riffhaie oder giftige Feuerfische durch das Haus.



## John Doe

Zu einem beliebigen Zeitpunkt kann der Spielleiter John Doe, einen ehemaligen Spieler des Spiels Dagonji, auftauchen lassen. John kann sich an seinen wahren Namen längst nicht mehr erinnern und nennt sich seither John Doe. Er hat deutlich mehr Jahrhunderte in der wirren Welt Dagonjis verbracht, als es für seinen Verstand gut gewesen wäre. Doch ihm ist bewusst, dass sein Leiden endet, wenn es jemand schafft, Dagonji zu Ende zu spielen.

John Doe kann vom Spielleiter vielfältig eingesetzt werden. Er ist bestrebt, den Charakteren beim Weiterspielen zu helfen. Dafür setzt er sowohl sein Wissen über das Spiel ein (und erklärt den Charakteren womöglich als Erster, worauf sie sich eingelassen haben als sie Dagonji begannen), als auch die Fähigkeiten, die er in den Jahrhunderten in Dagonis Reich erworben hat. Doch macht er mit seinem zotteligen, ungepflegten Bart, dem wirren Blick und dem Seetang, der aus seinen verfilzten Haaren tropft, sicherlich keinen Vertrauen erweckenden Eindruck. Und tatsächlich ist seine geistige Stabilität völlig verloren gegangen, so dass er oft Schwierigkeiten hat, zwischen Freund und Feind zu unterscheiden. Er ist mit zwei Harpunen bewaffnet, die er einzusetzen versteht und führt darüber hinaus stets einen prall gefüllten Sack voller Seeigel bei sich, die er als Wurfgeschosse einsetzt.

## Nach Draußen - in Sicherheit?

Über kurz oder lang werden die Charaktere das Haus des Gastgebers verlassen müssen. Zu ihrem Entsetzen müssen sie feststellen, dass sie damit ihre maritimen Probleme nicht hinter sich gelassen haben. Um ein Königreich für Dagon zu erschaffen, sind die Flüsse und Kanäle in der Umgebung über die Ufer getreten. Verwirrte und ängstliche Menschen streifen durch die Stadt. Automobile bleiben stecken, Pferde werden Opfer aggressiver Meeresbewohner. Bald schon ist die gesamte Stadt knietief überflutet.

## Ein Spiel sie zu binden...

Haben es die Charaktere trotz aller Widrigkeiten geschafft, Dagonji bis zum 50. Feld zu spielen, werden die Tiefen Wesen telepathisch von dem Spiel alarmiert. Die Gruppe sieht sich nun vermehrt den Angriffen von verschiedenen Gruppen der Tiefen Wesen ausgesetzt, die unbedingt das Spiel an sich bringen möchten, um zu verhindern, dass es die Charaktere zu Ende spielen. Dabei setzen sie ebenso auf brutale Gewalt wie auf ihre magischen Fähigkeiten, um den Charakteren zuzusetzen.

## Das Ende?

Findige und kreative Spieler kommen womöglich auf die Idee, das Spiel auf andere Art zu beenden, als es einfach durchzuspielen. Sie könnten versuchen, Dagonji zu verbrennen, mit einer Axt zu zerstören oder vielleicht sogar auf eigene magische Fertigkeiten zurückgreifen. Dagonji widersetzt sich all diesen Zerstörungsversuchen jedoch konsequent, indem es sich dem Zugriff der Charaktere entzieht und plötzlich irgendwo in Sichtweite der Charaktere unbeschädigt wieder auftaucht.

Kurz bevor die Charaktere das Spiel beenden können, erscheint tatsächlich der Gott Dagon, um sein neu geschaffenes Reich in Augenschein zu nehmen. Begleitet wird er von einer Unzahl Tiefer Wesen, die jeglichen verbliebenen Widerstand hinwegfegen können. Die Zutaten für ein dramatisches Finale sind bereitet, der Ablauf der letzten Szenen hängt jedoch sehr vom bisherigen Vorgehen der Spieler ab. Haben sie Verbündete

## Szenen in der Stadt

Um den Druck auf die Spieler auch außerhalb des Hauses aufrecht zu erhalten, bietet es sich für den Spielleiter an, einige der folgenden Szenen einzustreuen. Ob die Charaktere dabei direkt betroffen sind, anderen Menschen zur Hilfe eilen müssen oder tatenlos mit ansehen müssen, wie sich die aggressive Meeresfauna eine blutige Schneise durch die Stadt bahnt, hängt dabei meist von ihnen ab.

- Bald sind die tiefer gelegenen Teile der Stadt metertief überflutet. Haie, wesentlich größere Exemplare als die kleinen Riffhaie im Haus des Gastgebers, streifen durch die Straßen der Stadt. Sie greifen wahllos alles an, was sich bewegt.
- Einige Feuerwehrleute versuchen mit kleinen Rettungsbooten, einige Menschen zu retten, die auf die Dächer ihrer Häuser geklettert sind. Plötzlich kentert eines der Boote und die Rettungskräfte müssen schockiert feststellen, dass sie von 1W6 mit Speeren bewaffneten Tiefen Wesen angegriffen werden (0/1W6 STA).
- Heftige Regenfälle setzen ein und führen den Fluten weitere Wassermassen zu. Bald schon ist das Wasser tief genug, um einer Gruppe Killerwale ein ideales Jagdrevier in der Stadt zu bieten. Die großen Jäger reißen ganze Gebäudezüge nieder.
- Zum bald allgegenwärtigen Regen gesellt sich nach wenigen Minuten ein heftiger Sturmwind, der Wasserhosen aufwirbelt. Jegliches Meeresgetier, ob Tiefes Wesen oder Hai, wird von den Wirbelstürmen erfasst und durch die Luft geschleudert. Bald ist man auch auf den Dächern von Hochhäusern nicht mehr vor den gierigen Angriffen der Jäger sicher.

finale

gefunden, vielleicht sogar unter den Sicherheitskräften der Stadt? Hatten sie selbst die Möglichkeit, sich entsprechend zu bewaffnen? Dann können sie durchaus versuchen, den Kampf aufzunehmen. Die naheliegendste Lösung ist es jedoch, Dagonji zu Ende zu spielen, um so den Zauber zu durchbrechen. Sicher ist aber, dass den Tiefen Wesen die Anwesenheit des Spiels durchaus bewusst ist – und sie alles daran setzen werden, die Spieler auszuschalten.