



80ies

Schatten über Innsmouth

„Schatten über Innsmouth, Texas“ basiert auf der Lovecraft-Geschichte „Schatten über Innsmouth“. Die Handlung wurde von Neuengland der 20er nach Texas in die 80er verlagert. Das heißt, wir haben „Redneck-Cthulhu“ mit großen Pickups, Schrotflinten, Südstaaten-Flaggen und Bier-Sixpacks.

Hintergrund

Vor Jahrzehnten hat Kapitän Obed Marsh, Eigentümer der „Marsh East India Trading Company“, gefährliches Wissen aus dem Südpazifik mitgebracht: Das Wissen um die Existenz eines Volkes von Fischmenschen, „Tiefe Wesen“ genannt. Diese kann man mit einem Ritual rufen, und gegen Opfer sind sie bereit, die Schätze des Meeres zu teilen. Diese Opfer bestehen aus Menschenopfern, später wollen sich die tiefen Wesen aber auch mit den Menschen paaren, so dass Hybridwesen entstehen.

Als es seiner Heimatstadt Innsmouth, Texas, wirtschaftlich sehr schlecht ging überzeugte Obed Marsh einen Teil der Einwohner, zusammen mit ihm diese Tiefen Wesen zu beschwören. Günstigerweise befindet sich eine große Kolonie dieser Wesen, die goldene Stadt Y'ha-nthlei, direkt vor der Küste auf dem Meeressgrund. Das Beschwörungsritual gelang, und in einer einzigen Nacht wurden fast sämtliche Einwohner von Innsmouth (so ziemlich alle, die nicht zur Zusammenarbeit mit den Tiefen Wesen bereit waren) getötet. Das ist inzwischen viele Jahre her; die verbleibenden Einwohner beschwören weiter die Tiefen Wesen und ihren obersten Gott, Dagon, in dem sie Reisende, die sich nach Innsmouth verirren, opfern, oder auch mal sich gegenseitig, wenn lange kein Reisender vorbeikommt. Die Spieler-Charaktere schlägt es aus verschiedenen Gründen nach Innsmouth, und sie werden zwangsläufig mit den Vorgängen konfrontiert.

Ankunft

Vorab-Informationen, oder: Was den Charakteren bekannt sein könnte

Innsmouth ist eine kleine Stadt im Süden von Texas, am Golf von Mexiko gelegen. Die nächste größere Stadt ist Freeport, dort gibt es auch einen kleinen Verkehrsflughafen. Der nächste internationale Flughafen ist Houston. Auf Karten ist Innsmouth meist nur ein winzig kleiner, mit „Innsm.“ beschrifteter Punkt.

Die Anreise per Auto (die Bahnstrecke wurde schon vor Jahrzehnten stillgelegt) erfolgt von Freeport aus Richtung Westen, über einen staubigen Binnen-Highway durch die Wüste. Wer kein eigenes Auto besitzt und sich keinen Mietwagen leisten kann ist auf den alten, klapprigen Bus angewiesen, der einmal täglich zwischen Innsmouth und Freeport verkehrt.

Vorgeplänkel

Ziele der Szene: Vermittlung von Wüsten- und Südstaaten-Feeling und das Kennenlernen der Charaktere.

Der Himmel ist strahlend blau, die Sonne brennt. Links und rechts des Weges stehen vereinzelt Kakteen und braun-vertrocknete Büsche zwischen großen und kleinen Felsbrocken. Hier und da gibt es Büschel von gelb-braunem, scharfkantigem Gras. Aus dem Autoradio tönt verrauschte Country- oder Western-Musik. Ein altes, halbverrottetes Holzschild kennzeichnet die Abzweigung nach Innsmouth. Die schmaler werdende Straße schlängelt sich zwischen braunen Hügeln hindurch, als plötzlich...

...irgend eine kleine Autopanne passiert. Ist der Charakter mit einem Mietwagen unterwegs, kann einfach der Sprit ausgegangen sein (Sie haben behauptet, der Wagen sei vollgetankt. War er offensichtlich nicht.) Kommt ein zweiter Charakter mit einem Mietwagen daher (natürlich von der selben Firma) ist dessen Tank auch fast leer. Ansonsten bieten sich Reifenpannen oder Probleme mit dem Kühler an.

Nach und nach sollten alle Charaktere an der Stelle der Autopanne des ersten Charakters ankommen. Da die Straße ziemlich schmal ist können sie nur sehr langsam und vorsichtig vorbeifahren. Im Idealfall lernen sich hier alle Charaktere schon vor Innsmouth kennen; im schlechtesten Fall haben sie sich zumindest schon im vorüberfahren gesehen. Diese klassische Einstiegs-Szene sollte eine Länge von zehn Minuten nicht überschreiten.

Innsmouth

Dies ist der klassische Nachforschungsteil, in dem sich nach und nach das Geheimnis um Innsmouth lüften.

Ihr erreicht die letzte Hügelluppe und seht unter euch blau glitzernd den Golf von Mexiko. An sein Ufer schmiegt sich das malerische Städtchen Innsmouth. Ihr seht ein Gewirr von engen Gässchen, Treppen, Torbögen und Hinterhöfen zwischen vielen kleinen, weiß getünchten, mexikanisch anmutenden Lehmhäusern, die sich den Hang hinaufziehen. Im Hafen liegen einige kleine Fischkutten; eine wuchtige Kirche dominiert den Ortskern.

Dieser idyllische Eindruck verfliegt, sobald man die Stadt von nahem sieht. Die Lehmhäuser sind heruntergekommen und verwaist, bei den meisten sind Fenster und Türen mit Brettern vernagelt. Zwischen den Ritzen von Mauern und Treppen wächst ungesund gelbbraun aussehendes, scharfkantiges Gras. Von der Hauptstraße zweigen etliche kleine Gässchen ab, vereinzelt führen Treppenstufen zwischen den eng stehenden Häusern den Hang hinauf oder hinunter. An einer Straßenecke liegt eine halb verwesene, tote Katze. Ein brauner Busch rollt durch die Gegend. Es ist keine Menschenseele zu sehen (Bulle-Probte mit 2 Erfolgen um irgendwo in der Ferne eine Gestalt um eine Häusercke huschen zu sehen). Über der ganzen Stadt hängt ein penetranter Gestank nach Seetang, Fisch und etwas undefinierbar anderem.

Von hier an gestaltet sich das Abenteuer relativ frei. Die Charaktere können gemeinsam oder getrennt die Stadt erkunden, es gibt aber nur eine begrenzte Anzahl an Schauplätzen, so dass man sich zwangsläufig über den Weg läuft.

Für den gesamten zweiten Teil gilt: Fortbewegungsmittel von Fremden, die unbeaufsichtigt herumstehen, werden von (2W6) einheimischen jugendlichen Schlägern (siehe Spielleitercharaktere) demoliert. Werden sie dabei von den Charakteren überrascht, so pöbeln sie diese erst an und verprügeln sie anschließend. Zumindest versuchen sie es.

Die möglichen Schauplätze:

- **Die Tankstelle:** Einzige Einkaufsmöglichkeit und einziger scheinbar vernünftiger Mensch in der Stadt.
- **Die Kirche:** Verfallener Ort voller Schatten und falscher Winkel. H.P. hätte eine wahre Freude daran.
- **Das Hotel:** Einzige Übernachtungsmöglichkeit und Schauplatz zahlreicher Verbrechen.
- **Der Hafen:** Eine Hafenkneipe, Schläger, ein geschwätziger Säufer und blutrünstige Rituale laden ein zum Verweilen.

Natürlich steht es dem Spielleiter frei, dem Szenario beliebige weitere Schauplätze hinzuzufügen oder bei Bedarf zu improvisieren. Die Erfahrung in

Testspielen zeigte allerdings, das keine Gruppe mehr als drei dieser vier Schauplätze benötigte, um den Showdown zu erreichen. Im ganz Innsmouth ist der Handy-Empfang ziemlich schlecht. Trotzdem können die Charaktere meistens telefonieren. Rufen sie die Polizei, so werden sie gebeten, die Anzeige persönlich auf der Wache in Freeport abzugeben. Melden sie einen Mord oder ähnlich schlimmes, versucht der Polizist am anderen Ende das ganze als einen Scherz abzutun. Nur wenn der Anrufer wirklich überzeugend ist, verspricht er, sofort einen Streifenwagen zu schicken, der allerdings einige Zeit brauchen wird. Auftauchen wird der Streifenwagen allerdings nicht, höchstens vielleicht beim Showdown, um den Charakteren zu einer spektakulären Flucht zu verhelfen.

Pannendienste, Taxizentralen oder ähnliches können erst am nächsten Morgen jemanden vorbeischicken.

Die Tankstelle – Insel der Normalität in einer unnormalen Stadt

Die Tankstelle scheint wie ein Hort der Normalität in dieser kranken, verrückten Stadt. Den SCs soll das Gefühl vermittelt werden, hier den einzigen vernünftigen Menschen der Stadt vor sich zu haben.

Ein kleiner Platz aus festgetrampeltem, staubigem Lehm, auf dem hier und da vereinzelt braune Grashalme ums Überleben kämpfen; darauf in der Mitte eine einfache, leicht angerostete Zapfsäule in der prallen Mittagssonne; daneben eine niedrige, längliche Holzbaracke: Das ist die Tankstelle von Innsmouth.

Die Holzbaracke hat kleine, verstaubte Fenster, an der Tür hängt ein Schild „Open“ und über der Tür befindet sich ein kleines, verrostetes Blechschild mit der Aufschrift „Ice Cream“. Hinter der Baracke liegt eine kleine Werkstatt, dort steht auch ein rostiger Pick-Up mit Abschleppkran und der abblätternen Aufschrift „Murdock Autoreparaturen“. Der Stapel an mehr oder weniger verrosteten Autos ist beträchtlich.

Im Inneren der Baracke ist es angenehm kühl, man hört das klappern einer altersschwachen Klimaanlage und es riecht kaum nach Fisch (im Gegensatz zu draußen). Gegenüber der Tür befindet sich ein Holztresen, davor steht eine Kühltruhe, in der neben Eis auch Cola- und Bierdosen gekühlt werden. Rechts erstreckt sich auf ca. 12 Quadratmetern der Ladenbereich, in dem es so ziemlich alles zu kaufen gibt, was man sich denken kann - die Tankstelle ist die einzige Einkaufsmöglichkeit in der Stadt. Hinter dem Tresen führt eine mit Perlen Schnüren abgeteilte Tür nach hinten, daneben steht das Regal mit den Spirituosen und der Munition. Die Waffen lagern unter der Theke.

Der Laden ist leer, erst nach mehrmaligem Rufen erscheint der Besitzer, William Murdock. Er begrüßt die Charaktere mit einem breiten Lächeln und einem noch breiteren Südstaatenakzent.

William Murdock

William Murdock wirkt wie der typische junge, sympathische Amerikaner von Nebenan: Er ist braungebrannt, groß, muskulös mit einem kleinen Bauchansatz und trägt ein rotes Karohemd.

Bei einer Unterhaltung können die Charaktere folgendes herausfinden:

- Er ist kein Einheimischer, sondern zugezogen.
- Zugezogen ist er, weil er eine Einheimische geheiratet hat (seine Frau).
- Die Einheimischen hier mögen keine Fremden, lange Zeit waren sie auch sehr abweisend ihm gegenüber.
- Die Leute reden nicht gerne über die Geschichte der Stadt, bis auf Zadock Allen, ein alter Säufer, der sich oft im Hafen herumtreibt und im betrunkenen Zustand wirre Geschichten erzählt. Die Charaktere sollten sich allerdings vom Hafen fernhalten, da die Fischer keine Fremden mögen!
- Es gibt nur ein Hotel in der Stadt, das „Gilman House“, das nur deswegen noch nicht geschlossen hat, weil der Hotelbesitzer wirt im Kopf ist.
- Die Kirche wird schon lange nicht mehr genutzt.
- Fragt einer der Charaktere nach Obed Marsh, so verweist er auf die Kneipe „Zum Oktopus“ am Hafen.

In Wirklichkeit ist William Murdock total durchgeknallt. Er hat unvorstellbare Dinge getan, um in die Dorfgemeinschaft aufgenommen zu werden und fungiert momentan sogar als Oberpriester. Er versucht, die Charaktere in Sicherheit zu wiegen und antwortet im Großen und Ganzen immer wahrheitsgemäß. Dazu gehört auch, dass er sie vor den Einheimischen warnt.

Während des Gesprächs hört man öfters von hinten eine langgezogene, weibliche Stimme, die fragt:

"Sind Fremde da, Schatz?"

Diese Frage wird von William jedes mal mit einem freundlichen

"Nein, Liebling, keine Fremden!"

beantwortet.

Die Kirche – Cthuloider Ort des Grauens

Die Kirche ist in diesem Abenteuer der lovecraftigste Ort, mit allem, was dazu gehört: Falsche Winkel, Dunkelheit, Staub, Verfall, seltsame Geräusche, Moder, alles, was das Herz des Lovecraft-Fans begehrt. Beim Spielen der Kirche sollte man alles bringen, was eine unheimliche, verunsichernde Atmosphäre verstärkt. Beispielsweise:

- Schemenhafte Bewegungen aus dem Augenwinkel (die sich entweder als anderen Charakter oder als Nichts entpuppen).
- Trippelnde, schleifende Geräusche, die plötzlich einsetzen und ebenso plötzlich verschwinden.
- Schatten, die sich genau außerhalb des Lichtkegels der Taschenlampe bewegen.
- Charaktere, die plötzlich ihre Position zueinander verändern. Wer eben noch rechts hinter einem stand, taucht plötzlich links vorne auf. (subtil dosieren! Nur in Situationen verwenden, wenn es prinzipiell möglich wäre, dass sich die Charaktere unbemerkt voneinander entfernt hätten; nicht, wenn sie händchenhaltend durch die Kirche spazieren)

Der Dorfplatz ist eine staubige, gepflasterte Fläche, über der eine brütende Hitze und ein ebenso brütender Fischgestank lastet. Am Rande stehen einige verkrüppelte, vertrocknete Bäume, ansonsten ist kein Lebewesen zu sehen.

Am Ende des Dorfplatzes steht, durch einige Stufen über den Rest des Platzes erhoben, eine gewaltige Lehmkathedrale, deren wuchtiger Turm in den strahlend blauen Himmel ragt.

Den Platz zu überqueren kommt den Charaktere verhältnismäßig lange vor. Die Kirche scheint kaum näherzukommen, bis man plötzlich direkt vor ihr steht.

Auch an der Kirche ist die Tünche zum Großteil abgeblättert. Die glaslosen Fenster sind mit Brettern vernagelt. Das Hauptportal ist für die Kathedrale viel zu klein, die Torflügel hängen leicht schief in den Angeln und sind nicht vernagelt, allerdings ist es nicht ganz so einfach, wenigstens einen so weit aufzubekommen, dass man hineinschlüpfen kann (Stuntman-Probe mit 2 Erfolgen). Es gibt nur einen weiteren Eingang, der am anderen Ende der Kirche offensichtlich in die Sakristei führt und so aussieht, als sei er von Innen verbarrikadiert (Stuntman-Probe mit 3 Erfolgen zum Aufbrechen).

Betritt man die Kirche durch das Hauptportal, so befindet man sich in einem dunklen, staubigen Vorraum. Selbst wenn das Portal komplett geöffnet ist scheint das Licht nicht wirklich ins Innere vordringen zu können, alles erscheint diffus, in den Lichtfingern, die durch die Bretterritzen der vernagelten Fenster dringen tanzen die Staubflocken. Die Luft ist nach der Hitze draußen angenehm kühl, und der Fischgestank dringt kaum ins Innere, stattdessen herrscht ein leichter Moderduft vor. In der Mitte des Vorraumes liegt ein umgestürzter und teilweise

zersprungener Taufstein, an den Wänden rechts und links stehen große Heiligenstatuen, die teilweise zerstört wurden. Trümmerteile liegen herum.

Mit der Geometrie scheint auch irgend etwas nicht zu stimmen: Die Ecken und Winkel wirken falsch, teilweise hat man das Gefühl, durch eine Zerrlinse zu sehen. Wer danach sucht (Bulle-Probe mit 2 Erfolgen), entdeckt auf dem Boden im Staub Spuren, die offensichtlich von einem etwa hundegroßen Tier oder Tieren herrühren. Ein großer Durchgang führt weiter ins Innere der Kirche.

Was kann man hier alles finden:

- Steintrümmer
- Staub
- Holzlatten
- Ein halb unter Schutt begrabenes Brecheisen
- Der Arm einer Heiligenstatue

Der Hauptraum der Kirche ist genau wie der Vorraum ziemlich düster und nur durch die Lichtfinger erhellt, die durch die Bretterritzen fallen. Das Licht vom Haupteingang wirkt schwach und fahl, fast wie aus einer anderen Welt. Auf dem Boden liegt neben Staub und Schutt die zertrümmerten Überreste der Holzbänke. Der Altar ist von einer dünnen, leicht klebrigen Schicht bedeckt; hinter dem Altar liegt umgestürzt ein großes Kreuzifix.

Auch hier wirken die Winkel falsch und die räumliche Wahrnehmung täuscht oft, insbesondere verschätzen sich die Charaktere oft, was ihre räumliche Position zueinander angeht. Es liegt ein starker Modergeruch in der Luft.

Im hinteren Teil der Kirche gibt es auf der linken Seite eine morsche Holzterrasse, die auf die Empore führt. Links hinter dem Altar führt eine zertrümmerte Holztür in die Sakristei.

Was kann man hier alles finden:

- Ein paar alte Gesangbücher
- Wachskerzen
- ein kleines Marienbildchen, vergilbt
- ein umgestürzter Weihwasserkessel
- zwei Rosenkränze
- Einen Charakter, der eben noch einen anderen Winkel der Kirche durchsucht hat und plötzlich neben einem steht.

Die Empore bietet ein ähnliches Bild wie der Hauptraum: Es ist dunkel, staubig und voller Schutt und Trümmer. Die Orgel, die sich hier befindet, funktioniert noch, falls man den Blasebalg betätigt, gibt aber schaurig verstimmte Töne von sich. Am Geländer zwischen Empore und Hauptraum ist ein stabiles Seil festgeknotet, das in den Hauptraum herunterhängt. Allerdings ist es kurz unterhalb des Knotens abgeschnitten (als hätte sich jemand, um sich zu erheben von der Empore gestürzt und später hätte jemand das Seil abgeschnitten).

Eine geschlossene, gut erhaltene Holztür führt von hier oben in den Kirchturm.

Was kann man hier alles finden:

- Alte Partituren, unleserlich
- unter der Orgel ein dunkler Fleck
- Trümmer einer Gipsstatue

Die Sakristei bietet ein Bild der Verwüstung: Der Boden ist übersät von Papieren, Kerzenstummeln und Schutt. Ein umgeworfener Tisch liegt in der Mitte des Raumes, Stühle und eine Kniebank liegen zum Teil zertrümmert daneben. Die schweren Schränke an den Wänden stehen offen und sind zum Großteil leer. Alles ist verstaubt, modrig und vergilbt. Ein starker Modergestank liegt in der Luft. Es gibt eine mit schweren Holzbalken verbarrikadierte Hintertür (die sich von Innen innerhalb weniger Minuten ohne Probleme freiräumen lässt) und eine Treppe, die nach unten führt.

Was man noch alles finden kann:

- eingetrockneter Füllfederhalter
- Taufregister, aus dem offensichtlich etliche Seiten herausgerissen wurden. Der Rest ist unleserlich
- Kerzenstummel
- Tabakspfeife, zerbrochen
- kleine Heiligenfigürchen
- ein kleiner Tresor, aufgebrochen, leer

Der Keller stinkt ekelerregend nach Moder und Fäulnis. Hier unten ist es stockdunkel. Der Boden ist übersät mit Staub, abgenagte Knochen von kleinen Tieren (hauptsächlich Ratten und Katzen), vermoderten Kleiderbündeln und zertrümmertem Mobiliar. Die Winkel wirken „falsch“, und am Rande des Lichtkegels von Taschenlampen huschen quiekende Ratten.

Die Holzterrasse, die zum Turm hinaufführte, ist zum Großteil eingestürzt. Mit einem waghalsigen Klettermanöver (Stuntman mit 4 Erfolgen, aber hier abzustürzen tut weh!) ist es dennoch möglich, hinaufzuklettern. Oben gibt es außer Glocken nur eine herrliche Aussicht. Der Hafen und eventuell dort stattfindende Aktivitäten sind von hier aus sehr gut zu beobachten, ebenso die Vorgänge vor der Küste. Es nisten keine Vögel im Turm.

Entfernt sich ein SC von den anderen, wir er aus dem Dunkeln heraus von einem etwa hunde-großen Wesen angesprungen.

Struppi (räudiger Hund)	
Profilwert	3
Zähigkeit	1

Da es dunkel in der Kirche ist, ist erst nach dem Kampf zu erkennen, was für ein Wesen das eigentlich war. Hinzueilende Charaktere sollten sich der Gefahr bewusst sein, dass sie bei einem Angriff auch den eigenen Mann treffen können.

Das Hotel – Der Wahnsinn hat Methode

Das Hotel ist alt, verstaubt und ziemlich heruntergekommen, aber nicht unbedingt unheimlich. Der Besitzer und einzige Angestellte ist zwar ziemlich wirt im Kopf, aber alt und nicht bedrohlich. Die Charaktere sollten sich halbwegs sicher fühlen.

Das einzige Hotel in Innsmouth, das „Gilman House“, ist ein imposanter Bau, fünf Stockwerke hoch, mit einer vermoderten Holzfassade. Die meisten Fenster sind mit Brettern vernagelt. Der Parkplatz neben dem Haus ist mit Gras und Unkraut überwuchert. Einige Stufen führen zum Haupteingang, einer schwergängigen Drehtür, die in eine düstere Lobby führt.

Die Lobby wird kaum erhellt durch das Licht, das durch die staubigen Fenster fällt. Links befinden sich einige zerschlissene Sitzgruppen, die von Pflanzenkübeln gesäumt werden, in denen noch die Überreste von vor 50 Jahren zum letzten Mal gegossenen Zimmerpflanzen erkennbar sind. Links hinten befindet sich die Rezeption, ein Tresen, der ein klein wenig sauberer und weniger staubig wirkt als der Rest des Hotels und auf dem einsam eine blankpolierte Messingklingel ruht. Eine große Doppeltür führt nach hinten weiter.

Auf mehrfaches Klingeln hin ertönt von hinten ein breites „Komme gleich!“, und tatsächlich dauert es auch nicht lange, bis der Portier aus einem Durchgang hinter der Rezeption erscheint:

Der Portier (Harry Gilman)

Er spricht nicht viel, und wenn er spricht, dann langgezogen und mit einem breiten Mund (der Spielleiter sollte wirklich den Mund so breit wie möglich ziehen beim Sprechen). Er bietet Zimmer für dir Nacht zu einem Preis, der für ein normales, modernes Hotel angemessen wäre. Alle Fragen, die nicht die Übernachtung und das Bezahlen (nur Barzahlung!) betreffen beantwortet er mit einem langgezogenen „Neeiiiiin!“, ob es Sinn ergibt oder nicht. Die noch bewohnbaren Zimmer, die er vergibt, sind über das ganze Haus verteilt und liegen ziemlich weit voneinander entfernt.

Harry Gilman

Harry Gilman ist ein alter, gekrümmter Mann, der sich halb humpelnd, halb hüpfend fortbewegt. Er hat eine Glatze, kleine, starre Augen, die einen nie anschauen, einen breiten, faltigen Hals, kleine Ohren und eine fast nicht vorhandene Nase.

Alle Gäste müssen sich in ein gewaltiges Gästebuch eintragen, dass der Portier unter beträchtlichen Anstrengungen auf den Tresen wuchtet. Die Namen von Personen, die die Charaktere suchen, stehen fein säuberlich auf der letzten Position. Falls die Charaktere keine Person suchen, ist der jüngste Eintrag von gestern. Die junge Frau blieb nur eine Nacht.

Die Zimmer

Die Zimmer liegen um einen offenen Innenhof herum gruppiert, in dessen Mitte ein kleiner Swimming-Pool liegt, der kein Wasser, dafür Schutt und Unrat enthält. Eine offene Holzterrasse führt auf die Galerien, von denen man die Zimmer erreicht. Die Geländer sind morsch, und eine Stufe zu der Terrasse, die in den obersten Stock führt, gibt unter dem Gewicht des Charakters nach. Die vergeblichen Zimmer sind alle ähnlich aufgebaut: Ein leidlich sauberer, etwas staubiger Raum mit einem Doppelbett, in das man tief einsinkt, einem Schrank (leer, staubig), einem kleinen Holztisch (wackelig), einem Holzstuhl (ebenfalls wackelig) und einer elektrischen Deckenlampe, die ein flackerndes, unstetiges Licht von sich gibt. Das Badezimmer verfügt über ein Waschbecken, eine Duschwanne und eine Toilette. Das Wasser ist braun und stinkt nach Fisch. Fast alle anderen Zimmer sind nicht mehr bewohnbar.

Der Keller

Der Keller ist „Nur für Personal“. Dort befinden sich – außer den für Hotels übliche Infrastruktur – ein Raum, in dem sich das Gepäck und die persönlichen Gegenstände aller geopferten Reisenden befinden. Ein riesiger Haufen! Daneben liegt fein säuberlich ein Haufen mit den Waffen, die diese Reisenden dabei hatten. Da das ganze in Texas spielt, ist dieser Haufen auch nicht klein. Er besteht hauptsächlich aus Revolvern und Schrotflinten, aber einige Sturmgewehre, Pistolen und Maschinenpistolen lassen sich auch finden. Die Munition reicht für den Rest des Abenteurers.

Der Hafen – Säufer und Menschenopfer

Der Hafen ist in diesem Abenteuer hauptsächlich dazu da, den Charakteren ein paar Hintergrundinformationen zukommen zu lassen. Dafür ist der alte Säufer Zadock Allen zuständig. Des Weiteren ist er Ort des großen Showdowns, es schadet also nicht, wenn der Spielleiter schon weit im Voraus auf die zerstör- und explodierbaren Dinge aufmerksam macht, die hier herumstehen.

Die Hafenanlage von Insmouth ist eine unübersichtliche Ansammlung von schäbigen, halbverfallenen Lagerhallen, gammeligem Kistenstapeln, alten Fässern, verrosteten Ladekränen und kaputten Lkw-Wracks. Der Name „Marsh East India Trading Inc.“ prangt reichlich vergilbt sowohl auf einigen Hallen als auch sonst auf vielen Dingen, die man hier findet. Im Hafenbecken selbst liegen einige Fischerboote, deren Zustand zwischen „leckgeschlagen“ und auf Grund liegend“ und „heruntergekommen, aber vielleicht noch seetüchtig“ rangiert.

In einem niedrigen Schuppen auf dem Hafengelände, ganz in der Nähe des Wassers, befindet sich die Kneipe „Zum Oktopus“ (auf dem Schild steht wirklich „Oktopus“). Das Innere der Kneipe ist staubig und düster, da durch die total verdreckten Fenster kaum Licht hereinkommt. An schief gezimmerten Tischen

und am Tresen sitzen einige Gestalten im „Innsmouth-Look“ und trinken Schnaps. Geredet wird nicht. Direkt gegenüber dem Eingang hängt ein ausgestopfter Tintenfisch an der Wand, dessen große Augen den Charakteren folgen (oder zu folgen scheinen). Die Charaktere werden ignoriert. Werden sie aufdringlich oder körperlich, zischt man ihnen zu, sie sollen verschwinden! Wenn es die Charaktere darauf anlegen, kann es auch zu einer Schlägerei kommen.

Gäste	
Profilwert	3
Zähigkeit	1
Bewaffnung	
Holzlatten, Metallketten, Brecheisen	

Höfliche, vorsichtige Fragen nach Obed Marsh werden mit einem barschen „der kommt morgen wieder!“ beantwortet. Weitere Auskünfte gibt es nicht, höchstens auf die Fresse!

Zadock Allen lehnt an einer rostige Tonne und starrt auf das Hafenbecken. Nur hochprozentiger Alkohol bringt ihn zum Reden.

Zadock Allen

Zadock Allen ist ein alter heruntergekommener Säufer, der fettige graue Haare besitzt und zerschlissene Kleidung trägt und erbärmlich stinkt.

Dann lallt er ziemlich unzusammenhängend und mit schwerer Zunge folgendes:

- Der alte Marsh ist an allem schuld. Mit ihm hat alles angefangen.
- Die übrigen Stadtbewohner sind alle tot. SIE haben sie getötet.
- Y'ha-nthlei, goldglänzendes Y'ha-nthlei, SIE kommen aus Y'ha-nthlei
- Dagon ist ihr Gott.
- Blut, er will Blut
- SIE kommen in der Nacht, zuerst wollten sie nur Opfer, dann wollten sie mit unseren Frauen...

Irgend wann jetzt sollte ein Trupp Schläger auftauchen und den Charakteren einheizen. Während dieses Kampfes versucht Zadock, unauffällig zu verschwinden. Auch falls ihm das nicht gelingt ist aus ihm keine sonstige Information mehr herauszubekommen.

10 Schläger	
Profilwert	3
Zähigkeit	1
Bewaffnung	
Macheten, Knüppel, Pistolen	

Action

Tagsüber

Wann immer die Charaktere ein Fahrzeug unbeaufsichtigt zurücklassen, wird es binnen kurzer Zeit von 2W6 jugendlichen Schlägern demoliert.

Sie sind erst aggressiv, aber falls sie zu verlieren drohen fliehen sie. Wenn jemand eine Schusswaffe zieht, lassen sie die Waffen fallen und kämpfen nicht mehr weiter, ziehen sich zurück.

Jugendliche Schläger	
Profilwert	3
Zähigkeit	1
Bewaffnung	Holzplatten, Metallketten, Brecheisen

Jugendliche Schläger

Alle jugendlichen Schläger sehen irgendwie ähnlich aus, fast wie verwandt. Sie sind eher gedrungen gebaut, haben breite, faltige Häuse, kleine Augen und Ohren und wenige, strähnige, blonde Haare.

Nachts

In der Nacht versuchen die Dorfbewohner, die Charaktere zu überwältigen. Für jeden Charakter kommen 4-5 Spielleitercharaktere. Falls die Charaktere im Hotel verteilt übernachten, ist ein Bulle-Probe mit 4 Erfolgen nötig, um die Eindringlinge noch vor der Zimmertür wahrzunehmen. ein Bulle-Probe mit 2 Erfolgen reicht immerhin, um aufzuwachen, wenn die Eindringlinge ums Bett stehen. Alle anderen erwachen im Würgegriff der Kultisten.

Diese beginnen den Kampf ohne gezogene Waffen und versuchen zuerst, die Charaktere zu überwältigen. Die Schusswaffen ziehen sie erst, wenn 2-3 von ihnen zu Boden gegangen sind.

Vor dem Hotel (oder wo auch immer sich die Charaktere über Nacht befinden) hat sich mittlerweile ein Mob versammelt, der bei Gelegenheit auch anfängt, Feuer zu legen. Es sollte zu einer Flucht durch die Gassen von Innsmouth kommen, bei der die Charaktere immer wieder Gruppen von Kultisten und jetzt auch Tiefen Wesen über den Weg laufen.

Falls sich irgend jemand die Muße nimmt, von einem hohen Punkt aus die Gegend zu betrachten (vielleicht aus dem Hotelfenster, bevor es brennt), so findet sie folgendes heraus:

- Vor dem Hafen, im Ozean, ganz weit draußen, scheint etwas goldenes im Wasser zu leuchten. Bei einer Bulle-Probe mit 3 Erfolgen scheint sich so etwas wie eine große Stadt unter Wasser zu befinden.

Nächtliche Eindringlinge	
Profilwert	3
Zähigkeit	1
Bewaffnung	Macheten, Knüppel, Pistolen

- Im Hafen selbst versammelt sich auch eine Menschenmenge. Fischmenschen steigen aus dem Wasser. Es ist eine Art Podest mit einem Altar aufgebaut, auf dem sich wohl ein Mensch befindet (wurde einer der Charaktere entführt, so ist es dieser. Sucht einer der Charaktere eine bestimmte Person, so ist es diese. Trifft beides zu, so gibt sind wohl zwei Menschenopfer geplant. Trifft keines zu, so ist die Person eine junge, hübsche, spärlich gekleidete Frau, die an ihren Fesseln zerrt).

Fischmenschen

Die Fischmenschen sehen aus wie eine Mischung aus Mensch und Fisch. Sie gehen aufrecht, besitzen bläulich schimmernde Schuppen und einen fischförmigen Kopf. Am Hals befinden sich Kiemen, sie können aber auch Luft atmen.

Diese Informationen erhalten die Charaktere auch, wenn sie aus der Stadt fliehen wollen und sich schon etwas höher am Hang befinden, von wo aus man den Hafen sehen kann. Fliehen die Charaktere einfach blindlings ohne bevorzugte Richtung, dann landen sie automatisch früher oder später am Hafen.

Showdown

Richtige Gutmenschen werden natürlich versuchen, das Menschenopfer zu verhindern. Fliehen die Charaktere trotz alledem, so können sie entkommen und von weitem Dagon selbst aus dem Meer steigen sehen.

Entschließen sich die Charaktere, einzugreifen, so müssen sie sich durch Kultisten- und Fischmenschenmengen zum Altar vorkämpfen, wo sich William Murdock als Oberkultist mit gezücktem Opferdolch über das Opfer beugt. Nähern sich die Charaktere dem Podest, so bückt er sich hinter den Altar und taucht mit einem Sturmgewehr in jeder Armbeuge wieder auf!

Strengen sich die Charaktere nicht wirklich an oder würfeln sie schlecht, so gelingt es Murdock, das Opfer zu vollenden, und Dagon selbst taucht aus dem Meer auf! Dies sollte so etwa nach zwei bis drei Sequenzen zu einem dramatisch passenden Augenblick passieren. Dagon hat Werte, also kann man ihn töten!

William Murdock

Profilwert	4
Zähigkeit	2
Bewaffnung	
Sturmgewehr, Desert Eagles	

Kultisten

Profilwert	3
Zähigkeit	1
Bewaffnung	
Macheten, Knüppel, Pistolen	

Fischmenschen

Profilwert	3
Zähigkeit	1
Bewaffnung	
Macheten, Knüppel, Pistolen	



Dagon

Profilwert	8
Zähigkeit	6
Bewaffnung	
Tentakel	

Das Bild ist von
Dominique Signoret
(<http://signodom.club.fr>)

Es steht unter GNU-Lizenz
für freie Dokumentation,
Version 1.2 oder einer
späteren Version.

Für den gesamten Endkampf gilt:

- Es gibt verdammt viele Kultisten und Fischmensen, allerdings stehen sie sich durch ihre Masse selbst im Weg, so dass immer nur 3-6 gleichzeitig einen Charakter angreifen können.
- Der Hafen ist übersät mit alten LKWs und rostigen Fässern, die explodieren können (sollen!). Und in den Lagerhallen ist bestimmt auch hochexplosives Zeug gelagert.
- Die alten Ladekräne sollten effektiv kollabieren.
- Gegen Ende des Kampfes taucht Gilliam mit einer alten Schrotflinte auf!

Ende

Das Abenteuer ist darauf ausgelegt, dass die Charaktere in einer panischen Flucht das Weite suchen. Die Masse an Kultisten ist enorm, und spätestens wenn Dagon selbst seinen Brain Shredder anwirft, sollten die Charaktere laufen! An dieser Stelle könnte, wenn die Charaktere kein eigenes Fahrzeug mehr haben und vorher die Polizei gerufen haben, ein Streifenwagen mit zwei Polizisten auftauchen. Schaffen sie es mit einem Fahrzeug aus der Stadt, so haben sie das Abenteuer gewonnen. Man sieht sie in den Sonnenaufgang fahren, und nur in der letzten

Kameraeinstellung kann man den Fischmenschen sehen, der sich mit einem mörderischen Grinsen auf dem Gesicht von unten an den Fahrzeugboden klammert, bevor die Leinwand schwarz wird.

Töten die Charaktere Dagon, so endet das Abenteuer mit den Charakteren, die mit rauchenden Waffen in der rauchenden Trümmerlandschaft des Hafens stehen. Die Kamera fährt nach oben, steigt immer höher, bis man den ganzen Hafen von oben sieht, steigt noch höher, zeigt, wie weit draußen auf dem Wasser riesige Fontänen aufsteigen und die Lichter von Y'ha-nthlei – ihres göttlichen Schutzes beraubt - langsam und Stück für Stück für immer verlöschen. Ein Sieg auf der ganzen Linie!

Impressum

Schatten über Innsmouth ist ein Abenteuer von Tobias Deißler.
Lite ist ein Rollenspiel von Jürgen Mang.

<https://jcgames.de/lite/>

Lizenz



Dieses Werk steht unter der CreativeCommons-Lizenz Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International.

Lite Charakterbogen

Name

Anne Thompson - Journalistin

Bulle

2

6

Denker

4

6

Gummipunkte

5

Charme

2

6

Stuntman

4

6

Erfahrungspunkte

0

Magiekategorien

Ausrüstung

Pistole Beretta Model 21 Bobcat, P+1, Z+0
Fotoausrüstung , P+1, Z+0

Vermögen: 100

Konsequenzen

Merkmale

abenteuerlustig
sensationshungrig

Beschreibung

Du hast die Welt gesehen. Du hast in Afrika über Bürgerkriege berichtet, in Corto Maltese Fotos geschossen, hast in Washington die Mülltonnen von Politikern durchwühlt. Dein Sinn für Gerechtigkeit hat dich mehr als einmal in Schwierigkeiten gebracht, aber du hast gelernt, dich deiner Haut zu erwehren. Nach deiner letzten Geschichte hat dich dein Chefredakteur gebeten, für einige Zeit von der Bildfläche zu verschwinden: Die perfekte Gelegenheit, mit deinem langweiligen Ehemann (du liebst ihn gerade deswegen, dein übriges Leben ist schon aufregend genug) Urlaub in dem gottverlassendsten Kaff zu machen, dass ihr finden konntet: Innsmouth, Texas!

Warum du in Innsmouth bleibst: Dein Mann will bleiben, also bleibst du auch!

Aussehen: Ende 20 - mittelgroß - schulterlange Haare - schickes Kostüm - sehr gepflegt

Lite Charakterbogen

Name

Butch - Big Bruiser

Bulle

4

6

Charmeur

3

6

Denker

2

6

Stuntman

3

6

Gummipunkte

5

Erfahrungspunkte

0

Magiekategorien

Merkmale

genervt vom Alltag
Rüpel

Ausrüstung

Schrotflinte Mossberg Special Purpose, P+1, Z+0
Baseball-Schläger, P+0, Z+0
3 Stangen Dynamit (zum Fischen), P+1, Z+0

Vermögen: 100

Beschreibung

Endlich mal raus! Raus aus dem versiffen Vorort, weg von der nervenden Frau, den nöhlenden Kindern, dem langweiligen Job. Du hast lange mit deiner Frau gekämpft, aber du hast dich durchgesetzt. Zwei Wochen Urlaub mit deinem Kumpel Frank, nichts als Angeln, Bier trinken, dreckige Witze reißen, rülpsen, furzen ohne schlechtes Gewissen.

Warum du in Innsmouth bleibst: Das ist mein Urlaub, Mann! Den lass ich mir von nichts und niemandem vermiesen!

Aussehen: groß - dick - muskulös

Konsequenzen

Lite Charakterbogen

Name

Eric(a) Marsh - Privatdetektiv/in

Bulle

4

6

Denker

5

6

Gummipunkte

5

Magiekategorien

Ausrüstung

Pistole H&K P7, P+1, Z+0
Abhörgerät, P+1, Z+0

Vermögen: 100

Konsequenzen

Charmeur

1

6

Stuntman

2

6

Erfahrungspunkte

0

Merkmale

fürsorglich
zu neugierig

Beschreibung

Sie wollte nach Innsmouth. Das war das letzte, was du von deiner kleinen Schwester gehört hast. Familienforschung, sagte sie. Sie wollte sich am nächsten Tag melden, und das ist jetzt über eine Woche her. Du machst dir Sorgen. Du kennst das Geschäft. Du hast alle Polizeistationen, Krankenhäuser und Leichenhallen der Umgebung angerufen - kein Ergebnis. Jetzt bist du mit dem Bus nach Innsmouth unterwegs, um der Sache auf den Grund zu gehen.

Warum du in Innsmouth bleibst: Du musst deine Schwester retten!

Aussehen: Mittelalt - groß - durchtrainiert - Glatze (nur falls männlich, ansonsten strähniges, blondes Haar) - kurzer Hals - keine Schönheit - schäbiger Anzug

Lite Charakterbogen

Name

Frank - Everyman Hero

Bulle

3

6

Charmeur

3

6

Denker

3

6

Stuntman

3

6

Gummipunkte

5

Erfahrungspunkte

0

Magiekategorien

Merkmale

genervt vom Alltag
Langweiler

Ausrüstung

Schrotflinte Mossberg Special Purpose, P
+1, Z+0
Angelset, P+1, Z+0

Beschreibung

Endlich mal raus! Raus aus dem versifften Vorort, weg von der nervenden Frau, den nöhlenden Kindern, dem langweiligen Job. Du hast lange mit deiner Frau gekämpft, aber du hast dich durchgesetzt. Zwei Wochen Urlaub mit deinem Kumpel Butch, nichts als Angeln, Bier trinken, dreckige Witze reißen, rülpsen, furzen ohne schlechtes Gewissen.

Warum du in Innsmouth bleibst: Das ist mein Urlaub, Mann! Den lass ich mir von nichts und niemandem vermiesen!

Aussehen: klein - drahtig - breites Grinsen

Vermögen: 100

Konsequenzen

Lite Charakterbogen

Name

John M. Smith - Geheimagent

Bulle

4

6

Charmeur

4

6

Denker

2

6

Stuntman

2

6

Gummipunkte

5

Erfahrungspunkte

0

Magiekategorien

Merkmale

überheblich und arrogant
Frauenheld

Ausrüstung

Pistole Walther PPK, P+1, Z+0
Sportwagen, P+1, Z+0

Vermögen: 100

Beschreibung

Du bist Geheimagent, und wäre das nicht genug, würde dein blendendes Aussehen und der teure Sportwagen ein übriges tun, dass du fast jede Frau haben kannst, die du willst. Das macht dich arrogant, aber das macht nichts. Du bist der Beste deines Faches. Du wirst einige Tage in Innsmouth verbringen, herausfinden, was dieses japanische Verbrechersyndikat dort will und nebenbei die eine oder andere Provinzschönheit flachlegen. Und das Schönste: Du wirst dafür bezahlt!

Warum du in Innsmouth bleibst: Das ist dein Auftrag! Und du wirst ihn lösen wie immer: In dem du am Ende dem Hauptquartier Ergebnisse präsentierst!

Aussehen: blendend!

Konsequenzen

Lite Charakterbogen

Name

Marc Thompson - Archäologe

Bulle

2

6

Denker

5

6

Gummipunkte

5

Magiekategorien

Ausrüstung

Revolver Colt King Cobra, P+1, Z+0
Archäologenset , P+1, Z+0
Peitsche, P+0, Z+0

Vermögen: 100

Konsequenzen

Charmeur

2

6

Stuntman

3

6

Erfahrungspunkte

0

Merkmale

zu neugierig
abergläubisch

Beschreibung

Seit du mit 15 Jahren Harrison Ford auf der Leinwand gesehen hast, stand dein Berufswunsch fest: Archäologe! Das ist jetzt 25 Jahre her, und du hast das nagende Gefühl, dass deine Frau in ihrem Leben mehr Abenteuer erlebt hat als du - was nicht sonderlich schwer ist, wenn man deine langweilige Forschungsarbeit betrachtet. Trotzdem, du hältst dich in Form, und ganz unten in deiner Reisetasche liegen Lederjacke, Peitsche, Revolver und Abenteuerhut, nur für den Fall der Fälle...

Warum du in Innsmouth bleibst: Du hast Innsmouth nicht zufällig für diesen Urlaub ausgewählt. Du hast die Herkunft einiger sehr seltener Schmuckstücke, alte, fremdartig gearbeitete Artefakte, die wie eine Mischung aus polynesisch und aztekisch anmuten, bis zu einem gewissen Obed Marsh aus Innsmouth zurückverfolgt. Das ist vielleicht der letzte Schritt zu einer archäologischen Sensation die Gelegenheit, es allen zu zeigen!

Aussehen: 40 Jahre - mittelgroß - wenig Haare - trägt stilvolle Kleidung - sehr gepflegt

Lite Charakterbogen

Name

Yoshiro Obushi bzw. Yoko Takahashi - Schmuggler/in

Bulle

4

6

Denker

2

6

Gummipunkte

5

Magiekategorien

Ausrüstung

Katana, P+1, Z+0
MP Mini-Uzi , P+1, Z+0

Vermögen: 100

Konsequenzen

Charmeur

2

6

Stuntman

4

6

Erfahrungspunkte

0

Merkmale

skrupellos
raser

Beschreibung

Du folgst dem Weg des Kriegers. Du bist ruhig, ein Raubtier, dass auf den besten Moment zum Zuschlagen wartet. Der große, japanische Geländewagen, den du fährst, trägt dich zu den Zielen, die das Syndikat für dich ausgewählt hat. In Innsmouth sollst du Kontakt mit einem gewissen Obed Marsh aufnehmen und die Möglichkeiten für neue Schmuggelrouten erörtern. Aber ein Kontaktmann hat dir gesteckt, dass die Polizei dir auf den Fersen sein könnte.

Warum du in Innsmouth bleibst: Das Syndikat akzeptiert keine Ausreden, nur Ergebnisse!

Aussehen: klein - japanisch - schwarze Haare
- Sonnenbrille - Anzug