

# Kaltes Grab

*Ein Abenteuer für H.P. Lovecrafts Cthulhu  
von Christina Wessel  
unter Mitwirkung von Frank Heller*

"There is a silence where hath been no sound  
There is a silence where no sound may be  
In the cold grave, under the deep deep sea"  
Thomas Hood 1799-1849

## Vorwort

Das vorliegende Szenario bietet sich für verschiedene Zeitperioden von H.P. Lovecrafts Cthulhu an. Gedacht ist es zunächst für das Zeitalter der Piraten in der Karibik (also 17./18. Jahrhundert). Es läßt sich aber völlig problemlos und völlig ohne Umarbeitungen in die Gaslicht-Epoche übertragen (Cthulhu 1890er) und sogar noch in den 1920ern ansiedeln. In dieser Zeit waren zwar die großen Tage der Segelschiffe auf dem Atlantik schon gezählt, aber, ja, es gab sie noch.

Hinweise für eine Anpassung an die späteren Epochen finden sich im Szenario jeweils an den relevanten Stellen.

## Spielleiterinformation

Das Szenario spielt im Sommer eines nicht näher benannten Jahres an Bord eines Segelschiffes während einer Reise von London in die Neue Welt. In den 1890ern oder 1920ern ist New York der Zielhafen, andernfalls, in der Ära der Piraten, hat das englische Schiff Barbados als Zielort.

In den Epochen der 1890er und 1920er bietet es sich als Verbindungsglied besonders für solche Fälle an, in denen die Charaktere zwischen zwei Einzelabenteuern einen Schauplatzwechsel von Europa nach Amerika vollziehen müssen, ist aber selbstverständlich auch als eigenständiges Abenteuer spielbar. Im Zeitalter der Piraten dagegen ist es ein ideales Einstiegsabenteuer, um Charaktere aus Europa in die Karibik zu bringen. In diesem Fall ist die Auswahl der Charaktere allerdings etwas eingeschränkt: es muß sich um mindestens mäßig wohlhabende Personen handeln (andere könnten sich die Reise an Bord der Redemption nicht leisten). Ideale Charaktertypen wären vom Hintergrund her Arzt, Buchhalter, Lehrer, Prediger, Soldat (Offizier) und Spion. Auf keinen Fall sollte ein Charakter langjähriges Besatzungsmitglied der "Redemption" sein, da er sonst zu viel über die Hintergründe wüßte. Denkbar wäre allerdings, daß er ganz neu auf dem Schiff angeheuert hat, dies also auch für ihn die erste Fahrt mit diesem Schiff ist. Dann hat allerdings der Spielleiter das Problem, zwei getrennte "Gruppen" zu führen, denn der Seemann wird sich kaum mit den anderen SC (den Passagieren) zusammentun.

Die Spielercharaktere finden sich während der Überfahrt mit einem Spukgeschehen konfrontiert, dessen Hintergründe sie aufdecken sowie den Spuk beenden sollen, natürlich möglichst ohne sich dabei ums Leben bringen zu lassen oder dem Wahnsinn anheimzufallen...

Bei der letzten Überfahrt der "Redemption" vollzog sich an einem der Matrosen eine schreckliche Verwandlung: er begann zu einem Wesen aus der Tiefe zu mutieren. Dieser unglückselige Mann war tatsächlich eine hybride Kreuzung zwischen Mensch und einem Wesen aus der Tiefe, was sich bisher jedoch nur in einer ungewöhnlich starken Affinität zum Meer manifestiert hatte. Die Mannschaft begegnete der sich unerbittlich

vollziehenden Transformation (Schwimmhäute, graugrünliche Verfärbung der Haut, Verlust der gesamten Körperbehaarung) mit abergläubischer Furcht, so daß der Entschluß gefaßt wurde, den Matrosen mittels einer Seemannsstrafe, dem Kielholen, umzubringen. Hierbei verfiel dieser an der Unterseite des Schiffes am Ruder, wo er aufgrund noch nicht vollständig ausgebildeter Kiemen langsam und qualvoll ertrank und auch jetzt noch, wenige Wochen später, ohne Wissen der Schiffsbesatzung als aufgedunsene Wasserleiche festhängt.

Im Verlauf des Abenteuers wird der Geist des toten Matrosen, der sich nach einer christlichen Seebestattung ( immer noch nach Menschenart...) sehnt, mehrmals den SCs erscheinen. Gleichzeitig wird das Schiff von Wesen aus der Tiefe heimgesucht, die den grausamen Tod ihres Artgenossen rächen wollen und sich dabei auch der Unterstützung eines Schoggothen bedienen können.

## Am Hafen

Die "Redemption", auf der die SCs ihre Passage gebucht haben, liegt im Hafen von Liverpool. An den mehrere hundert Meter langen Docks ist eine Vielzahl von Schiffen versammelt, große und kleine Segelschiffe (in späteren Epochen auch Dampfschiffe), die von Dutzenden von Männern emsig beladen werden. Hin und wieder sieht man einen betrunkenen Matrosen, der nichts gegen ein Streitgespräch oder eine kleine Schlägerei einzuwenden hat und der von den Spielern am besten ignoriert werden sollte (ansonsten-Durchschnittsmatrosenwerte am Ende des Abenteuers!). Andere Landgänger versuchen, den SCs Seemannsstand aus fernen Ländern aufzuschwatzen ( W6-Wurf: bei 1: Schrumpfkopf, bei 2: Federschmuck, bei 3: Amulett mit Zeichen der Älteren, bei 4: Kokosnuß, bei 5: Flaschenschiff, bei 6: "garantiert echte" Schatzkarte; gegebenenfalls FW: Feilschen verlangen). Am Morgenhimmel kreisen krächzende Möwen, gelegentlich sieht man Ratten huschen. Aus dem Hafenbecken weht eine delikate Brise von Teer, Abfall, Fisch und Salzwasser (in späteren Epochen auch Öl) herüber. Die SCs müssen ihr Gepäck bis ans äußere Ende der Docks schleppen, wo die "Redemption" liegt. Das Schiff ist ein mittelgroßes Handelsschiff, das aber auch Raum für eine handvoll mitreisender Passagiere bietet. Siehe Beschreibung des Schiffes am Ende des Szenarios.

## An Bord

Die SCs werden von Kapitän Clifford knapp aber korrekt begrüßt. Einer der Matrosen, Higgins, trägt das Gepäck der Charaktere in ihre Quartiere, die sich an der Backbordseite des Hauptdecks befinden (siehe Karte). Währenddessen beladen die anderen Matrosen das Schiff und bereiten es für die Fahrt vor.

Im folgenden wird der gewöhnliche Tagesablauf für die Charaktere beschrieben, im Anschluß daran folgen die einzelnen besonderen Ereignisse der Reise.

Der Smutje kocht täglich drei Mahlzeiten, bestehend aus Pökelfleisch, Zwieback, und getrockneten Früchten. Zu Beginn der Fahrt ist auch noch frisches Fleisch verfügbar, und während der Fahrt kann gelegentlich ein Fisch geangelt werden, der den ansonsten wenig erfreulichen Speiseplan etwas aufbessert. Geräucherter Fisch ist dann auch immerhin noch einige Tage lang verfügbar. Zu trinken gibt es guten Portwein, Rum und Wasser. Das Wasser bleibt viel länger trinkbar, als es vom Geschmack her genießbar ist. Daher wird dem dann schon schalen Wasser etwas Rum beigemischt, um den Geschmack zu unterdrücken. Das Wasser wird auch benötigt, um das Pökelfleisch darin einzuweichen bzw. den trockenen Zwieback anzufeuchten. Zu Beginn der Reise steht zudem eine Tonne mit Äpfeln für jedermann zugänglich auf dem Hauptdeck.

Die Mahlzeiten werden die SCs als Passagiere selbstverständlich am Tisch des Kapitäns in dessen Kajüte einnehmen. Wahlweise können sich die Charaktere allerdings auch der Crew anschließen oder die Mahlzeiten mit den nicht an den Kapitäntisch geladenen

Offizieren einnehmen. Mit der Crew zu speisen, erweist sich als sehr unangenehm: Im engen Aufenthaltsraum der Mannschaft drängt sich die Crew an Tischen und Bänken. Es ist hier zudem recht dunkel, so daß man kaum erkennt, was man da genau ißt. Mit fortschreitender Reisedauer könnte sich das allerdings in einen Vorteil verwandeln, denn so sind die Maden im Essen wenigstens nicht zu offensichtlich. Aber, wie gesagt, Charaktere ohne Berührungsängste werden möglicherweise die Gesellschaft der Seeleute aufregender finden als eine Mahlzeit mit dem Kapitän.

Das Leben an Bord ist für Passagiere recht eintönig, so daß ein Charakter möglicherweise versucht, in Kontakt mit der Mannschaft zu kommen, etwa beim abendlichen Geschichtenerzählen, musizieren und Glücksspiel, mit einzelnen Crewmitgliedern Freundschaft zu schließen. Die Reaktion darauf hängt ganz von den persönlichen Eigenschaften und ihrer Einstellung zu "Landratten" ab (siehe Mannschaftsbeschreibung). Im übrigen wird es den SCs im Verlauf des Abenteuers nicht gelingen, hinsichtlich des Todes von Joshua Morgan, dem unglückseligen Matrosen, einen Keil zwischen die Mannschaft zu treiben. Selbst diejenigen aus der Crew, die den Tod Morgans nicht billigten, werden sich niemals offen gegen ihre Kameraden stellen. Vielmehr werden die SCs ein Problem mit den aggressiveren Zeitgenossen an Bord bekommen, wenn diese merken, daß die Charaktere dem dunklen Geheimnis auf die Spur kommen, was sich jedoch letztendlich im Hinblick auf die Feinde von außen in Gestalt von Tiefen Wesen und dem Schoggothen relativieren wird.

Ansonsten ist die Crew praktisch rund um die Uhr damit beschäftigt, das Schiff seetauglich zu halten; dies geht vom Säubern des Decks über die Wartung der Takelage bis zur Entleerung des Schiffsgrundes von eindringendem Wasser mittels der Bilgepumpe. Für die SCs ist hier nichts zu tun; falls einer der Charaktere jedoch die Fertigkeit Pilot: Boot (oder Pilot : Segelschiff) bzw. Navigation besitzt, kann er sich mit Erlaubnis des Kapitäns nützlich machen. Allerdings wird der Kapitän einem solchen Ansinnen vermutlich in der Regel mit befremdetem Stirnrunzeln begegnen, es ist mindestens ein zusätzlicher FW: Überzeugen oder FW: Ansehen nötig, damit der Kapitän diese Einmischung in den Betriebsablauf genehmigt.

Eine Erlaubnis des Kapitäns ist ebenfalls erforderlich, falls die Spieler das Unterdeck betreten wollen oder im Zwischendeck die Ladung inspizieren möchten. Wer sich nicht daran hält, wird von der Crew notfalls gewaltsam an seinem Vorhaben gehindert.

Während der ersten Tage der Reise haben die SCs außerdem mit der Seekrankheit zu kämpfen. Wem ein Wurf auf die fünffache KO mißlingt, wird von Übelkeit geplagt und verliert zeitweilig einen Punkt GE; ferner reduzieren sich temporär sämtliche Fertigkeitswerte um die Hälfte. Ein verpatzter Wurf hat den Verlust der letzten Mahlzeit sowie beinahe völlige Handlungsunfähigkeit für die Dauer von 1W3 Tagen zur Folge.

Mit einem FW: Seemannsgang lassen sich die oben beschriebenen Auswirkungen übrigens vermeiden.

## Die weiteren Ereignisse

Schon bei ihrer Ankunft auf dem Schiff können die SCs mit einem erfolgreichen FW: Menschenkenntnis (1890er und 1920er: FW: Psychologie) erkennen, daß innerhalb der Besatzung eine gedrückte Stimmung herrscht, es ist jedoch nicht ersichtlich, worauf diese zurückzuführen ist. Tatsächlich liegt den meisten Crewmitgliedern der Tod Joshua Morgans auf dem Gemüt; sie haben ein schlechtes Gewissen und fürchten sich vor etwaigen weiteren Verwandlungen. Allzu neugieriges Nachfragen zu diesem Zeitpunkt des Abenteuers würde jedoch nur das Mißtrauen der Mannschaft wecken, die natürlich nicht erpicht darauf ist, daß ihr dunkles Geheimnis aufgedeckt wird; erst nach späteren Spukmanifestationen und Unglücksfällen wird es möglich sein, von verschreckten Matrosen rudimentäre Informationen zu erhalten.

In der **ersten Nacht** beginnen sich erste Spukerscheinungen zu manifestieren, obwohl sie von den SCs noch nicht als solche erkannt werden dürften. Die Charaktere bemerken am nächsten Morgen lediglich, daß das Fenster (1890er und 1920er: Bullauge) in ihrer Kabine weit offensteht, wodurch kleinere Mengen von Seewasser eingedrungen sind und ein brackiger Geruch in der Kabine hängt. Da alle SCs schlecht geschlafen haben, könnte ein Streit darüber ausbrechen, welcher "Trottel" das Fenster geöffnet hat, möglicherweise werden die SCs dem aber auch gar keine weitere Beachtung schenken. "Übeltäter" ist tatsächlich Morgans Geist, der Kontakt zu den Spielern sucht, um auf sein Schicksal aufmerksam zu machen.

In der **zweiten Nacht** erwachen die SCs von dem quietschenden Geräusch, als von Außen das Fenster langsam aufgedrückt wird. In späteren Epochen ist es das Geräusch der sich langsam drehenden Flügelmuttern des Bullauges (um 20% erleichterter FW: Horchen). Durch das Glas des Fensters starrt sie ein unheimliches Gesicht (Morgans) an: ein schmaler, unbehaarter Kopf mit graugrünllicher Haut, einer flachen Nase und hervortretenden, starren Augen (STA 0/1W4). War das Fenster verriegelt, so stellen die SC später fest, daß sich die Verriegelung gelöst hat. Sollten die SCs in den 1890ern bzw. 1920ern die Flügelmuttern des Bullauges überprüfen, werden sie feststellen, daß diese tatsächlich lose sind. Mit einem Blick aus dem Fenster läßt sich jedoch niemand mehr entdecken. Wenn sich die Charaktere an die Besatzung wenden, um ihre Beobachtung mitzuteilen, wird sich bei Beschreibung des Gesichts am Fenster spürbares Entsetzen bei der Crew ausbreiten, man wird aber gegenüber den SCs darauf beharren, daß diese sich getäuscht haben müssen.

In der **dritten Nacht** werden die SCs von Alpträumen heimgesucht, die ihnen von Morgans Geist eingegeben werden, um ihnen eine Ahnung von dem grausamen Schicksal, das er erleiden mußte, zu geben.

#### **Traum #1:**

Du befindest Dich allein an einem Dir unbekanntem Ort. Du liegst auf dem Rücken; Dir ist eisig kalt, und Du kannst dich nicht bewegen. Über Dir befindet sich ein riesiges dunkles Etwas. Es herrscht Totenstille; Du schmeckst etwas Salziges in Deinem Mund. Du möchtest ein Gebet sprechen, da übermannt Dich ein unnennbares Grauen, als Du fühlst, daß Du nicht mehr in der Lage bist zu atmen. Du ringst verzweifelt nach Luft, aber vergebens. Dennoch bleibst Du bei Bewußtsein. Du versuchst wieder, Dich zu bewegen, aber etwas hält Dich unerbittlich fest. Dir wird klar, daß Du innerhalb kurzer Zeit sterben wirst, wenn es Dir nicht gelingt, Dich zu befreien. Voller Panik versuchst Du einen letzten tiefen Atemzug. Das letzte, was Du fühlst, ist eine lähmende Kälte, die in Dich strömt... (1/1W6 STA)

Dieser Traum läßt den SC Morgans Totenkampf aus dessen Sicht erleben. Der Spieler sollte dabei idealerweise zumindest vermuten, daß sich die Szene unter Wasser abspielt.

#### **Traum #2:**

Du bist in Deiner Kabine und verrichtest Deine Morgentoilette. Du bürstest Dir Dein Haar, als Du bemerkst, wie neben Dir etwas zu Boden fällt. Fassungslos bückst Du Dich, um es aufzuheben: es ist ein großes Büschel Deiner Haare, das Du in Deinen Händen hältst. Du läufst zum Spiegel und erblickst ein beinahe völlig kahles Etwas, das Dir mit großen, starren Augen aus dem Spiegel entgegenglotzt. Mit wachsendem Grauen hebst Du die Hand und berührst deinen kahlen Kopf und Dein ungesund fahlgrünlliches Gesicht. Dabei fällt Dein Blick auf die gespreizten Finger Deiner Hand - zwischen ihnen befinden sich dünne Häutchen. Du fühlst, wie sich ein Entsetzensschrei Deiner Kehle entringt, aber es ist nicht Deine Stimme, die Dir in den Ohren kreischt, es ist die Stimme eines fremden Wesens, eine bellende, quakende Stimme, die Stimme des Wesens im Spiegel. (1/1W8 STA)

Hier erlebt der Träumende die Mutation zum Wesen aus der Tiefe am eigenen Leib.

#### **Traum # 3:**

Du stehst vor den Toren einer fremdartig aussehenden Stadt. So weit Dein Auge reicht, erblickst Du titanische, phosphoreszierende Säulenhallen und Labyrinth mit

zyklopischen, überwucherten Mauern. Etwas in Dir drängt Dich, diese Stadt zu betreten, und Du fühlst eine tiefe Sehnsucht, für immer hierzubleiben, aber Du weißt auch, daß diese Entscheidung endgültig wäre. Während Du unschlüssig dastehst, hebst du den Kopf und siehst im Halbdunkel keine Sonne über Dir, nur ab und zu dunkle Schatten, die über Dir hinweggleiten. Dein Kopf ist plötzlich erfüllt von Tausenden von Stimmen, die in einer Dir unbekanntem Sprache zu Dir sprechen; dennoch verstehst Du genau, was sie Dir sagen wollen. Deine Füße setzen sich in Bewegung und folgen der Richtung, in der die lockenden Stimmen Dich ziehen; Du betrittst die Stadt und weißt, daß Du endlich zu Hause bist.

(0 STA)

In diesem Traum "besucht" der SC eine Stadt der Wesen aus der Tiefe unter dem Ozean. Wie in Traum #1 sollten die Spieler nur vermuten, daß sich die Szene unter Wasser abspielt, der SL sollte dies jedoch nicht explizieren.

Gegen Morgen des **vierten Tages**, also nach der Nacht mit den Alpträumen, werden die SCs von einem Tumult aus ihrem unruhigen Schlummer geweckt: etwas scheint mit dem Schiff zusammengestoßen zu sein und hat dabei ein Loch in den Schiffsrumpf kurz oberhalb der Wasseroberfläche gerissen. Mit vereinten Kräften gelingt es der Crew, die zerstörte Stelle in der Bordwand des Zwischendecks zu reparieren, bevor zu viel Wasser eindringt. Die Tat ist Wesen aus der Tiefe zuzuschreiben, welche Morgans Leiche als einen der Ihren unter dem Schiff entdeckt haben und nun ihren Rachefeldzug gegen die Schiffsbesatzung beginnen. Mit einem FW: Verborgenes erkennen können auf dem Hauptdeck anwesende SCs um den hinteren Teil des Schiffs (wo Morgan hängt) einzelne schwimmende Gestalten (Wesen aus der Tiefe) erkennen; ein FW: Horchen läßt entfernte quakende, bellende Stimmen vernehmen.

In der **vierten Nacht** erscheint den Charakteren Morgans Geist. Die SCs erwachen beinahe gleichzeitig durch eine Aura eisiger Kälte in der Kabine und sehen sich der Erscheinung gegenüber. Der Geist ist das Abbild des noch unverwesten Morgan, an dem die Verwandlung zum Wesen aus der Tiefe jedoch bereits begonnen hat (Seemannskleidung, Schwimmhäute zwischen den Fingern, Rest siehe oben; STA 1/1W3). Mit einem erfolgreichen FW: Cthulhu-Mythos können die SCs die Gestalt als Hybrid eines Wesens aus der Tiefe richtig einordnen. Morgan spricht nicht zu den SCs, sondern steht nur da und sieht die Charaktere eindringlich an, um nach kurzer Zeit wieder zu verschwinden. Sollten die SCs Morgan attackieren, verwandelt sich die Erscheinung bei jedem Angriff (und auch sonst hin und wieder) kurz in das Bild einer schauerlich verwesten Wasserleiche mit zerfetzten Kleidern, die mit Tauen gefesselt ist (die Gestalt Morgans, wie er noch immer unter dem Schiff festhängt). Stabilitätsverlust hierfür beträgt 1/1W4. Er ist wegen seiner Körperlosigkeit jedoch nicht zu verletzen und will den Spielern auch nichts Böses. Kurz nachdem Morgans Erscheinung verschwunden ist, hören die Spieler einen markerschütternden Schrei aus dem Ruderhaus: Stevens, der, allein an Deck, sich am Steuer befand, ist von fürchterlichen Klauen zerfetzt worden und liegt tot in einer großen Blutlache (STA 0/1); er war während seiner Schicht von Wesen aus der Tiefe attackiert worden, die jedoch schon verschwunden sind, als die SCs und die Crew herbeistürzen. Schon am nächsten Morgen wird der Tote nach Seemannsart beerdigt; in Segeltuch eingenäht, mit einer eisernen Kanonenkugel zu Füßen wird er dem Meer übergeben, wobei der Kapitän eine kurze Ansprache hält. Hier ist für alle SCs spürbar, daß die Crew einschließlich Kapitän sämtlichst von Furcht- und Schuldgefühlen gepeinigt wird; wegen der Beobachtungen der SCs (sofern diese mitgeteilt wurden) hält man insgeheim Morgan für den Rächer aus dem Jenseits, der für die Unglücke an Bord verantwortlich ist und damit die Crew bestrafen will.

## Hinweisquellen für die SCs

Ab diesem Zeitpunkt ist es möglich, einzelne Matrosen, wie etwa Higgins, näher zu befragen. Dieser wird den Charakteren zunächst das Versprechen abnehmen, ihn nicht zu verraten und ihnen dann halb wahnsinnig vor Angst eine wirre Geschichte von einer "Verwandlung" und "Kielholen" vorstammeln. Näheres ist von ihm jedoch nicht zu erfahren. Da inzwischen wohl die Neugierde der Spieler geweckt sein dürfte, stehen

mehrere Möglichkeiten zur Verfügung, wie die SCs sich Hinweise verschaffen können: zunächst wäre ein Blick ins Logbuch (siehe Anhang) des Kapitäns sehr aufschlußreich; dieses befindet sich in der Kapitänskajüte (FW: Mechanische Reparaturen). Weiter ist es möglich zu versuchen, noch andere Crewmitglieder zu befragen, von Zeitgenossen wie White würde man sich dabei jedoch flugs ein blaues Auge einfangen; andere wollen auch nicht mehr Informationen geben als Higgins. Wenn die SCs ahnen, daß Morgan noch immer unter dem Schiff hängt, können sie versuchen hinabzutauchen, was sich beim fahrenden Schiff und bei untrainierten Spielern eventuell als schwierig erweisen könnte (FW: Tauchen; in den 1890ern bzw. 1920ern stattdessen halbiertes FW: Schwimmen; den tauchenden SC anseilen).

## Showdown

In der fünften Nacht fällt eine Gruppe von 20 rachedurstigen Wesen aus der Tiefe über das Schiff her. Wenn der Spielleiter besonders garstig zu seiner Gruppe sein möchte, ist es auch möglich, daß die Wesen aus der Tiefe einen Schoggothen ("Tekeli-li"-Rufe "erfreuen" jeden Spieler) beschwören, der ihnen behilflich ist.

Unter dem Eindruck der letzten Nacht halten in dieser Nacht vier Matrosen auf dem Hauptdeck Wache; diese werden von den über die Bordwand hereinbrechenden Wesen aus der Tiefe als erste angegriffen. Falls die SCs sich nicht schon in weiser Voraussicht auf die Lauer gelegt haben, erwachen sie vom Kampfeslärm auf Deck oder (im Fall eines garstigen SLs) als sich ein Wesen aus der Tiefe über ihre Koje beugt. Es sollte jeder SC gegen zwei Monster kämpfen. Die gesamte Crew mit Ausnahme des Steuermanns kämpft gegen die Monster (dies muß nicht unbedingt ausgewürfelt werden; das Überleben der einzelnen Crewmitglieder kann mit einem Glückswurf bestimmt werden); die Werte finden sich am Ende des Abenteuers. Eventuell wollen die Charaktere die Kanonen des Schiffes (sind in den 1890ern und 1920ern allerdings nicht vorhanden) in den Kampf einbeziehen. Bei der ungeübten Crew, der Dunkelheit und der Plötzlichkeit des Angriffs sollte es aber kaum möglich sein, diese zu benutzen. Die Charaktere könnten höchstens aus der Pulverkammer Fäßchen mit Schwarzpulver organisieren, die die regeltechnische Wirkung einer Granate haben, jedoch 5W6 Schaden anrichten. Vorsicht, daß die Charaktere sich damit nicht selbst sprengen!

Falls die SCs den Kampf überleben, sollten sie darauf drängen, den Leichnam von Joshua Morgan zu bergen und einer Seebestattung zuzuführen. Hierfür ist die Hilfe der Crew notwendig, der sich die Charaktere wohl oder übel anvertrauen müssen. Wenn die Charaktere dem Kapitän erklären, daß im Fall der Bergung der Leiche vermutlich sowohl die Attacken der Wesen aus der Tiefe als auch der Spuk Morgans aufhören werden (was der Fall ist), wird der Kapitän, der von der Vorstellung, daß Morgan noch immer unter dem Schiffsrumpf festhängen könnte, wenig angetan ist, notgedrungen zustimmen. Wenn die SCs die Bestattung von Morgans Leiche veranlassen, erhalten sie je 1W6 STA; wenn sie darüber hinaus den Vorfall in New York der Obrigkeit melden, insgesamt je 1W8 STA.

## Anhang

### Logbuch des Kapitäns (Handout)

Das Logbuch der "Redemption" ist ein in braunes Leder gebundenes Buch, das in der Kapitänskajüte zu finden ist. Die Eintragungen stammen sämtlich von Kapitän Clifford selbst und wurden erst kürzlich vorgenommen.

*23. Mai:*

Heute früh mit der Morgenflut ausgelaufen. Die "Redemption" ist gut in Schuß, wir haben sie im Hafen von Port Royal überholen lassen. Ein prachtvolles Schiff! Die Mannschaft besteht größtenteils aus bewährten, zuverlässigen Leuten; es gibt nur wenige Neuzugänge. Wir haben hauptsächlich Tabak, Rum und Baumwolle geladen. Wenn das Wetter keine Schwierigkeiten macht, werden wir in circa vier Wochen in London sein.

*18. Juni:*

Hier geht etwas Merkwürdiges vor. Die Mannschaft ist beunruhigt, und mir ist nicht klar warum. Eine äußerst mißliche Situation, wenn der Kapitän nicht weiß, was in den Köpfen seiner Crew vorgeht. Vorhin stellte ich einen der Matrosen zur Rede, aber es war nichts aus ihm herauszubekommen, außer einem wirren und unverständlichen Gefasel von einem "Gesicht". Ich werde hier wohl andere Saiten aufziehen müssen, wenn man glaubt, mir nicht Rede und Antwort stehen zu müssen.

*20. Juni:*

Jetzt ist es heraus. Heute war eine Delegation der Mannschaft bei mir, um mich über ein wahrhaft mysteriöses Geschehen auf diesem Schiff aufzuklären. Verdammtnocheins! Was für eine unheimliche Sache! Augenscheinlich hat während der letzten Wochen eine unerklärliche Verwandlung an einem der Matrosen stattgefunden. Als ich diesen eben in meine Kajüte zitieren ließ, glaubte ich meinen Augen nicht zu trauen: der Mann, der im letzten Monat auf meinem Schiff angeheuert hatte, war nicht wiederzuerkennen. Unter seiner Kopfbedeckung, die ich ihn zwang abzulegen, kam ein bis auf wenige Haarsträhnen kahler Kopf zum Vorschein; ebenso hatte er fast alle seiner Zähne verloren. Im ersten Moment dachte ich an Skorbut, aber erklärt dies auch Folgendes? Ha! Zwischen seinen Fingern, die er unablässig hinter seinem Rücken zu verstecken suchte, entdeckte ich Schwimmhäute! Er - oder sollte ich lieber sagen: es - starrte mich aus weit aufgerissenen, glotzenden Augen an und schien zu versuchen, mir etwas mitzuteilen. Allein verhinderten der quakende Tonfall und die mir fremden Worte, daß ich auch nur das geringste Bißchen davon verstehen konnte. Ich bin zutiefst erschüttert und ratlos. Ich habe so etwas noch nie zuvor gesehen. Ist dies eine Krankheit? Wenn ja, muß ich alles Erdenkliche unternehmen, um den Rest der Crew davor zu schützen. Und wenn nein - die Mannschaft hat mir unmißverständlich zu verstehen gegeben, daß sie dieses Monstrum in keinem Fall länger an Bord tolerieren wird. Ich fürchte, ich habe keine Wahl, wenn ich keine Meuterei riskieren will.

*21. Juni:*

Es ist getan. Ich fühle mich merkwürdig erleichtert und bin überzeugt, richtig gehandelt zu haben. Zwar hatte ich kurze Zeit Bedenken, als ich den doch irgendwie mitleiderregenden Ausdruck in den glotzenden Augen des Mannes - wenn ich es so nennen kann - sah, kurz bevor wir ihn, an ein Tau gebunden, ins Meer stießen, unter den Kiel zogen und anschließend das Tau kappten. Kein schöner Tod für einen Christenmenschen, aber wahrscheinlich ist dies auch keine Bezeichnung, die auf dieses Wesen zutraf. Jedenfalls ist es das wichtigste, daß jetzt wieder Ruhe bei der Mannschaft eingekehrt ist und alles seinen gewohnten Gang geht, da würde mir jeder andere Kapitän beipflichten. Trotzdem habe ich die Mannschaft ermahnt, über den Vorfall Stillschweigen zu bewahren; es ist besser so.

## Die Mannschaft

### **Franklyn J. Clifford, Kapitän, 42 Jahre**

ST 15 KO 16 GR 15 IN 14 MA 13 GE 13 ER 11 BI 12 gS 65 TP 16

Schadensbonus: +1W4

Fertigkeiten: Ausweichen 40%, Etikette 20%, Gefahreninstinkt 20%, Himmelskunde 50%, Horchen 35%, Klettern 55%, Mechanische Reparaturen 25%, Navigation 70%, Pilot: Segelschiff 80%, Schwimmen 70%, Seemannsgang 90%, Selbstbeherrschung 50%, Springen 45%, Überzeugen 55%, Verborgenes erkennen 65%, Werfen 45%, Wettervorhersage 80%

Fertigkeiten 1890er und 1920er: Astronomie 50%, Ausweichen 40%, Horchen 35%, Klettern 55%, Mechanische Reparaturen 25%, Naturgeschichte 40%, Navigation 70%, Pilot Segelschiff 80%, Schwimmen 70%, Springen 45%, Überzeugen 55%, Verborgenes erkennen 65%, Werfen 45%

Waffen: Faustschlag 85% 1W3+SB, Fußtritt 45% 1W6+SB, Ringen 65% spezial, kleiner Knüppel 50 % 1W6+SB, Entermesser 45% 1W6+1+SB, Säbel 40% 1W8+1+SB

1890er und 1920er zusätzlich: 455er Webley Revolver 45% 1W10+2, 303er Lee-Enfield Gewehr 40% 2W6+4

Clifford ist ein humorloser, autoritärer Typ mit Vollbart und allgegenwärtiger Tabakspfeife.

Sollten die Charaktere es wagen, sich ihm in irgendeiner Hinsicht offen zu widersetzen, erleben sie ihr blaues Wunder. Ebenso diskret sollten die SCs bei ihren Ermittlungen vorgehen.

### **Cort McGunn, Steuermann, 34 Jahre**

ST 14 KO 15 GR 14 IN 13 MA 11 GE 15 ER 13 BI 9 gS 55 TP 15

Schadensbonus: +1W4

Fertigkeiten: Ausweichen 40%, Erste Hilfe 40%, Gefahreninstinkt 15%, Himmelskunde 40%, Horchen 35%, Klettern 55%, Navigation 70%, Pilot: Segelschiff 60%, Pulver mischen 30%, Schwimmen 75%, Seemannsgang 85%, Springen 45%, Überzeugen 40%, Verborgenes erkennen 45%, Werfen 60%, Wettervorhersage 60%, Zechen 40%

Fertigkeiten 1890er und 1920er: Astronomie 40%, Ausweichen 40%, Erste Hilfe 40%, Horchen 35%, Klettern 55%, Navigation 70%, Pilot: Segelschiff 60%, Schwimmen 75%, Springen 45%, Überzeugen 40%, Verborgenes erkennen 45%, Werfen 60%

Waffen: Faustschlag 70% 1W3+SB, Ringen 70% spezial, Belegnagel 55% 1W6+SB, Entermesser 45% 1W6+1+SB, Kanone 30%

McGunn ist eher ernst und zurückhaltend. Er hat lange Haare und wirkt etwas gepflegter als der Rest der Crew. Den SCs gegenüber ist er korrekt und freundlich. Man kann an seinen Hals ein Kruzifix erspähen. Er war der einzige der Crew, der Bedenken gegen die Tötung von Joshua Morgan hatte.

McGunn ist auch gleichzeitig nebenbei Stückmeister, also für die 4 Kanonen des Schiffes verantwortlich. Benutzt wurden diese bislang nur zu Übungszwecken, die Mannschaft

kann kaum damit umgehen. McGunn hält überhaupt nur einmal im Monat ein Training an den Kanonen ab, so daß die Mannschaft damit eigentlich kaum umgehen kann.

### **Sid Barnett, Bootsmann, 29 Jahre**

ST 15 KO 16 GR 12 IN 15 MA 14 GE 13 ER 11 BI 12 gS 70 TP 14

Schadensbonus: +1W4

Fertigkeiten: Ausweichen 40%, Gefahreninstinkt 30%, Himmelskunde 30%, Horchen 35%, Klettern 55%, Mechanische Reparaturen 60 %, Menschenkenntnis 50%, Navigation 30%, Pilot: Segelschiff 65%, Schwimmen 70%, Seemannsgang 80%, Springen 45%, Überzeugen 25%, Verborgenes erkennen 65%, Werfen 45%, Wettervorhersage 40%, Zechen 60%

Fertigkeiten 1890er und 1920er: Astronomie 30%, Ausweichen 40%, Horchen 35%, Klettern 55%, Mechanische Reparaturen 60 %, Navigation 30%, Pilot: Segelschiff 65%, Psychologie 50%, Schwimmen 70%, Springen 45%, Überzeugen 25%, Verborgenes erkennen 65%, Werfen 45%

Waffen: Faustschlag 60% 1W3+SB, Fußtritt 30% 1W6+SB, Ringen 55% spezial, Belegnagel 55% 1W6+SB, Entermesser 65% 1W6+1+SB

Barnett ist ein durchtrainierter Kumpeltyp, der mit allen Crewmitgliedern gut klarkommt. Fremden gegenüber ist er jedoch äußerst mißtrauisch, und bei allzu neugierigen Fragen müssen sich die SCs auf eine grobe Abfuhr gefaßt machen.

### **Ernie Gutts, Smutje, 48 Jahre**

ST 9 KO 11 GR 12 IN 12 MA 9 GE 13 ER 8 BI 8 gS 45 TP 12

Schadensbonus: -

Fertigkeiten alle Epochen: Ausweichen 60%, Erste Hilfe 45%, Glücksspiel 75%, Horchen 50%, Kochen 45%, Lügen 40%, Schleichen 45%, Schwimmen 35%, Seemannsgang 60%, Springen 45%, Überzeugen 35%, Verbergen 55%, Verborgenes erkennen 65%, Werfen 40%, Zechen 80%

Waffen: Faustschlag 55% 1W3, Küchenmesser 45% 1W4

Gutts ist ein schmieriger, verschlagener Typ, zu dessen Stärken Kochen nicht unbedingt gehört. Er ist ein As beim Glücksspiel und spinnt gerne Intrigen zwischen den Männern, wobei ihn der Kapitän zu seinem Glück noch nicht erwischt hat.

### **Isaac Swain, Rudergänger, 31 Jahre**

ST 14 KO 13 GR 13 IN 14 MA 12 GE 14 ER 10 BI 11 gS 60 TP 13

Schadensbonus: +1W4

Fertigkeiten: Ausweichen 40%, Erste Hilfe 45%, Gefahreninstinkt 10%, Himmelskunde 50%, Horchen 35%, Klettern 50%, Navigation 50%, Pilot: Segelschiff 75%, Schwimmen 70%, Springen 45%, Verborgenes erkennen 55%, Werfen 50%, Wettervorhersage 30%, Zechen 30%

Fertigkeiten 1890er und 1920er: Astronomie 45%, Ausweichen 40%, Erste Hilfe 45%, Horchen 35%, Klettern 50%, Navigation 50%, Pilot: Segelschiff 75%, Schwimmen 70%, Springen 45%, Verborgenes erkennen 55%, Werfen 50%

Waffen: Faustschlag 65% 1W3+SB, Fußtritt 35% 1W6+SB, Belegnagel 60% 1W6+SB, Entermesser 50% 1W6+1+SB

Swain ist verschlossen und wortkarg. Darüber hinaus kann er Landratten nicht leiden. Bemerkenswert an ihm ist sein schier überwältigender Körpergeruch (sogar gegen den Wind).

### **Seamus Quinn, Schiffszimmermann, 32 Jahre**

ST 12 KO 11 GR 14 IN 10 MA 10 GE 16 ER 11 BI 10 gS 50 TP 13

Schadensbonus: -

Fertigkeiten alle Epochen: Ausweichen 40%, Holzbearbeitung 60%, Kalfatern 50%, Klettern 60%, Mechanische Reparaturen 70%, Seemannsgang 70%, Verborgenes erkennen 60%, Werfen 50%, Zechen 50%

Waffen: Faustschlag 70% 1W3+SB, Belegnagel 65% 1W6+SB, Entermesser 70% 1W6+1+SB

Quinn singt gern mit dröhnender Stimme Seemannschanteys, während er seine Arbeit verrichtet. Er kann sehr geschickt schnitzen. Seine Schnapsnase legt ein beredtes Zeugnis von seiner Vorliebe für Rum ab.

### **Ausgewählte Matrosen:**

#### **Hando White, 33 Jahre**

White ist das Arschloch der Mannschaft. Er ist groß, muskulös und ständig unrasiert. Auf seiner Haut gibt es kaum ein Fleckchen, das nicht tätowiert ist. Er hat eine massive Abneigung gegen "Ausländer", was auch Johannesen oft zu spüren bekommt. White war der Rädelsführer gegen den unglücklichen Morgan.

#### **Ole Johannesen, 41 Jahre**

Johannesen ist Norweger und ein erfahrener Seemann. Er ist sehr zurückgezogen und kommt nur beim abendlichen Erzählen von Spukgeschichten und beim Spinnen von "Seemannsgarn" aus sich heraus.

#### **Tom Gallagher, 39 Jahre**

Gallagher ist ein netter, stiller Bursche, der fleißig seine Arbeit macht und ansonsten zu nichts eine Meinung hat.

#### **Colin Stevens, 20 Jahre**

Stevens ist der Typ "unbelegtes Brötchen" mit braunen Hundeaugen, der ständig Opfer von Spötteleien und Hänseleien der anderen Männer ist. Wenn man ihn läßt, erzählt er von seinem Mädchen daheim, bis einem die Ohren klingeln.

#### **Angus Fitzpatrick, 36 Jahre**

Fitzpatrick ist ein häßlicher Kerl sowie ein ausgesprochener Flegel und der Leib- und Magenfreund von White. Von ihm sind, außer dem Kapitän gegenüber, ausschließlich Flüche zu hören. Besonders von Frauen hält er nichts.

#### **Jim O'Reilly, 28 Jahre**

O'Reilly ist ein aufgeschlossener, fröhlicher Ire von enormer Körpergröße. In seiner freien Zeit hört man ihn meistens auf seiner Harmonika spielen, wenn er nicht von einem Leben (und einem Mädchen) in der Karibik träumt.

### **Sam Higgins, 49 Jahre**

Higgins ist ein äußerst abergläubischer, mit jeder Menge von klimpernden Amuletten behängter Typ. Niemand an Bord war entsetzter über Morgans Verwandlung und ist überzeugt, daß die Crew für ihre Tat eine schreckliche Strafe treffen wird.

#### **Durchschnittsmatrosenwerte:**

ST 13 KO 14 GR 14 IN 12 MA 10 GE 13 ER 10 BI 8 gS 50 TP 14

Schadensbonus: +1W4

Fertigkeiten alle Epochen: Ausweichen 40%, Glücksspiel 55%, Fluchen 70%, Horchen 35%, Klettern 60%, Navigation 40%, Pilot: Boot 40%, Schwimmen 60%, Springen 40 %, Spucken 75%, Verborgenes erkennen 30%, Werfen 50%

Waffen: Faustschlag 65% 1W3+SB, Fußtritt 45% 1W6+SB, Ringen 65% spezial, Belegnagel 60% 1W6+SB, Entermesser 60% 1W6+1+SB

Diese Werte können für die oben angegebenen ausgewählten Matrosen benutzt werden. Daneben gibt es auch noch eine Reihe weiterer, "namenloser" Matrosen, denen der Spielleiter nach Belieben Gestalt und Persönlichkeit geben kann.

### **Joshua Morgan, toter Matrose, 26 Jahre**

ST 16 KO 15 GR 12 IN 10 GE 8 STA 0 / 1W3

Morgan ist der bedauernswerte getötete Tiefe-Wesen-Hybrid. Er erscheint den SCs und der Crew als körperloser (aber dennoch zu "materierelevanten" Aktionen fähiger) Geist in seiner unverwesten Gestalt, an der die Verwandlung zum Wesen aus der Tiefe bereits stattgefunden hat. Der "Innsmouth-Look" ist gekennzeichnet durch einen schmalen, unbehaarten Kopf mit graugrünllicher Haut, eine flache Nase, hervortretende, starre Augen, eine rauhe, schuppige Haut, einen auf beiden Seiten eingeschrumpften, faltigen Hals, kleine Ohren sowie Schwimmhäute. Morgan will die SCs auf sein Schicksal aufmerksam machen, greift dabei aber niemanden an und kann selbst auch nicht durch Waffen verletzt werden.

### **Monster**

#### **Wesen aus der Tiefe**

ST 4W6, durchschnittlich 14 KO 3W6, 10-11 GR 3W6+6, 16-17 IN 2W6+6, 13 MA 3W6, 10-11 GE 3W6, 10-11 TP 13-14

Bewegungsweite: 8 / 10 schwimmend

Durchschnittlicher Schadensbonus: +1W4

STA 0 / 1W6

Waffen: Klaue 25%, 1W6+SB

Jagdspeer, 25%, 1W6+SB, kann kritisch treffen

Panzerung: 1 Punkt

Zauber: bei einem MA von minimal 14 mindestens 1W4 Zauber, hier Herbeirufen eines Schoggothen

## **Schoggoth**

ST 63 KO 42 GR 84 IN 7 MA 10 GE 3 TP 63

Bewegungsweite: 10

Schadensbonus: +8W6

STA 1W6 / 1W20

Waffen: Zerfetzen 70%

Panzerung: Schußwaffen treffen nur mit 1 Punkt Schaden

## **Die "Redemption"**

### **Die Redemption im Zeitalter der Piraten:**

Die "Redemption" ist eine 6 Jahre alte Slup von 110 Tonnen mit einer Länge von 22 m und einer Breite von 6 m.

**Hauptdeck:** Auf dem Hauptdeck stehen zwei sechspfönder Kanonen, je eine zu jeder Seite. Türen führen ins Bugkastell und ins Achterkastell, sowie Treppen hinauf auf die beiden Aufbauten. Eine weitere Stiege führt hinab ins Zwischendeck.

**Bugkastell:** Im Bugkastell befindet sich die Kombüse und die Quartiere für die meisten Offiziere.

**Achterkastell:** Im Achterkastell befindet sich die große Kapitänskajüte sowie die Kabine der Charaktere. Die Fenster der Kabinen im Achterdeck sind mit teurem Glas versehen. Sie lassen sich nach innen öffnen. Die Kabine der Charaktere ist mit 4 doppelstöckigen Kojen eingerichtet, insgesamt recht eng, besitzt aber ein Fenster zur Backbordseite des Schiffes hinaus. Der größte Teil des Achterkastells wird von der Kapitänskajüte bestimmt, die geschmackvoll und gediegen eingerichtet ist. Neben einem echten Bett steht unter der breiten Fensterfront zum Heck des Schiffes hinaus auf einem teuren Teppich ein wuchtiger Schreibtisch mit Sessel. Dieser Tisch wird auch für die Mahlzeiten des Kapitäns benutzt. Ansonsten dominieren nautische Karten das Bild des Raumes. Das Logbuch des Schiffes liegt meist auf dem Schreibtisch, wird aber zu den Mahlzeiten und oft auch nachts in ein Schränkchen eingeschlossen.

**Zwischendeck:** Im Heck des Zwischendecks befinden sich zwei weitere Kanonen (ebenfalls Sechspfönder), die nach hinten auf verfolgende Schiffe feuern können. Ansonsten schläft hier die Mannschaft. Über eine Luke gelangt man ins Unterdeck. Es ist hier übrigens alles sehr eng und niedrig, wer nicht aufpaßt, stößt sich leicht den Kopf an. In einem abgeschlossenen Raum im Zwischendeck werden Pulver und Munition für die Kanonen aufbewahrt. Den Schlüssel hat McGunn, der nebenbei Stückmeister des Schiffes ist.

**Unterdeck:** In diesem unangenehm feuchten und dunklen Teil des Schiffs sind Wasserfässer, Verpflegung, Handelsgüter, Segel und Taue zu finden.

**HINWEIS:** Ein hübsch gezeichnetes Beispiel einer vergleichbaren Slup mit anschaulichem Deckplan findet sich hinten im Spielerhandbuch von 7te See, für das auch gleichzeitig eine Kaufempfehlung ausgesprochen werden darf.

## Die Redemption in den 1890ern und 1920ern:

Die "Redemption" ist eine etwa 20 Jahre alte 2-Mast-Brigg mit drei Decks. Sie hat eine Länge von 51 m, eine Breite von 11 m und eine Tiefe von 6 m.

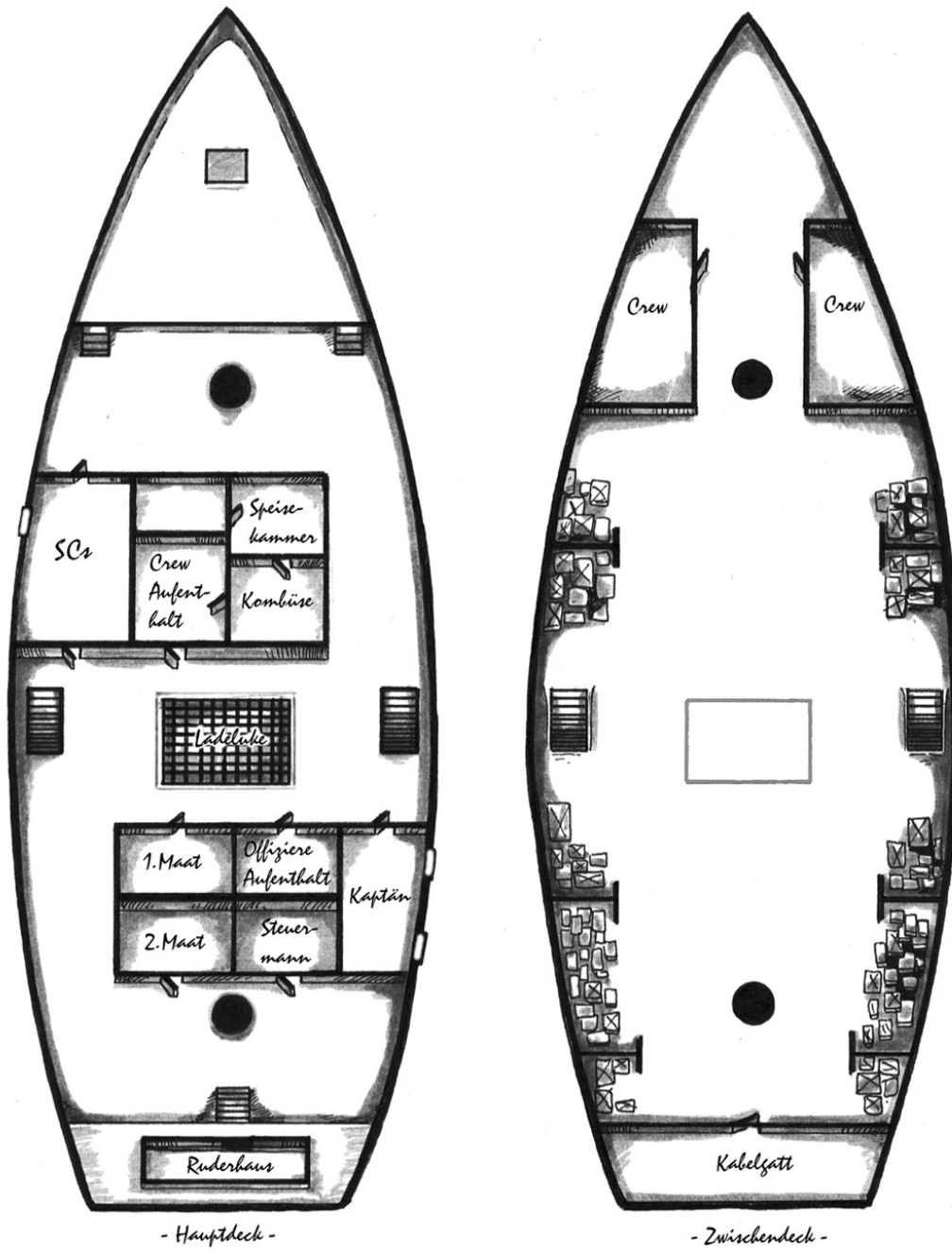
Hauptdeck: Das Hauptdeck erstreckt sich zwischen Bugkastell und Puppdeck. Hier befinden sich zwei Deckaufbauten, von denen die eine die Offiziersquartiere und die andere die Kombüse sowie die Kabine der SCs beherbergt. Diese besteht aus einem größeren Teil mit zwei Stockbetten sowie Bullauge und einen durch Vorhang abtrennbaren Teil mit einem Stockbett. Zwischen den Deckhäusern befinden sich die Ladeluke samt Lastenwinde sowie die Bilgepumpe. Ferner sind hier zwei Treppenaufgänge zum Zwischendeck zu finden.

Bugkastell: Hier ist die Ankerwinde angebracht sowie eine Luke ins Mannschaftsquartier.

Puppdeck: Das Ruderhaus befindet sich hier.

Zwischendeck: Hier ist der Großteil der Ladung untergebracht. Am Bug befinden sich die Mannschaftsquartiere; in einem Raum am Heck das Kabelgatt.

Unterdeck: In diesem unangenehm feuchten und dunklen Teil des Schiffs sind Wasserfässer, Verpflegung, Handelsgüter, Segel und Taue zu finden.



Die "Redemption" - gezeichnet von Björn Lensig

(c) 2000 Christina Wessel und Frank Heller