



Ada Reef



Horror Dinner

Ruf der Tiefen

Ada Reef
Alias Glasauge Reef

Achtung: Wer das liest, wird wahnsinnig! Dieses Skript ist NUR für die Augen von Ada Reef bestimmt. Führe es während des Horror Dinners bei dir. Bis Runde 1 darfst du dieses Schriftstück im Vorfeld studieren, nur nicht darüber hinaus. Die Runden werden gemeinsam am Tisch gelesen.

Begegne deinem Schicksal!

Einladung

Werte Ada Reef,

ich hoffe, diese Einladung erreicht Sie bei bester mentaler Gesundheit. Kingsport wird seit geraumer Zeit von mehr als nur einem Unheil heimgesucht. Die neusten Ereignisse zwingen den Orden der Monde zu drastischen Maßnahmen. Der Ort ist gesperrt. Niemand wird Kingsport verlassen. Bitte erscheinen Sie zum Dinner am _____ um _____ Uhr in der _____ Straße, _____ PLZ, _____ Ort, Reef House, Kingsport, Massachusetts.

Aufzuklären ist der mysteriöse Mordfall *Tabitha Adelaide Reef*. Wenn Sie diese Einladung erhalten, zählen Sie zum Kreis der Hauptverdächtigen. Erscheinen Sie pünktlich.

In großer Erwartung,
Sylvia Edith Ingram
nächste Hohepriesterin der Monde

Pläne und Pflichten für das Mahl:

_____ (Vorschlag)

So funktioniert es

Horror Dinner – Ruf der Tiefen ist ein schauriges Horrorspiel, in dem du in eine Rolle schlüpfst und einen Mordfall löst. Halte dich an ein paar einfache Regeln und dir wird nichts allzu Schreckliches passieren. Wahrscheinlich!

1. Die Mission

Jemand oder etwas unter euch hat einen Mord begangen. Ob allein oder in Zusammenarbeit: Nur die mordenden Wesen dürfen lügen, sofern es in ihren Rollenheften gestattet wird. Alle anderen müssen die Wahrheit sagen. Rekapituliert in teuflischer Zusammenarbeit, was sich in Kingsport zugetragen hat und entlarvt das Böse.

2. Vor dem Dinner

Verkleidung und Vorbereitung sind das Alpha und Omega! Studiere sofort alles über deine Rolle bis Runde 1, sobald dieses Skript dich erreicht. Ab Runde 1 lest ihr gemeinsam. Versetze dich in deine Figur hinein und suche dir passende Kleidung und Accessoires, um deine Wesenheit zu untermauern. Es wird groß aufgetischt! Die gastgebende Person entscheidet, wie und was gegessen wird.

3. Das Dinner beginnt

Erscheine pünktlich und verkleidet zum Dinner. Wenn ihr das Spiel beginnt, ist der Mord bereits geschehen. Das Dinner beginnt mit allen Anwesenden an der Tafel.

Geht mit der Hohepriesterin kurz die Regeln durch. Danach wird die Vorgeschichte von der **gruseligsten Person** – wer das ist, entscheidet ihr selbst – vorgelesen und alle schlüpfen in ihre Rollen. Bis zum Spielende bleiben alle Gäste in ihrem Charakter, einer anderen Zeit und einem anderen Ort gefangen. Guten Appetit!

4. Plaudert ein wenig

Nach der Vorgeschichte und den ersten vollen Tellern beginnt die **Hohepriesterin** die Vorstellungsrunde. Wie heißt ihr? Wo kommt ihr her? Was macht ihr hier? Wie wahnsinnig macht euch der Mord an Tabitha Adelaide Reef? Zeigt euer Rollenbild als Spiegel und nennt dann den nächsten Namen, damit eine Vorstellungskette entsteht. Als Gastgeberin entscheidet die Hohepriesterin darüber, wer beginnt und wer während des Dinners die Zeit im Auge behält.

5. Der Schrecken nimmt seinen Lauf

Alle sind in ihren Rollen angekommen. Es wird ermittelt! Lest zeitgleich und leise Runde 1 und fragt euch anschließend aus. Jeder Abschnitt beginnt mit der Person, der ihr begegnet seid. Wer ist verdächtig? Wie steht ihr zueinander? Was hat sich zugetragen? Alles könnte wichtig sein! Nach ca. 30 Minuten beendet ein Hüter der Zeit die Runde und es beginnt Pause 1. Bleibt in euren Rollen, vertretet euch die Beine, lebt eure Ereignisse aus und untersucht Objekte in Kingsport. Alles wird in den Heften genau beschrieben. Nach jeder Runde folgt eine Pause. In der letzten Pause könnt ihr nach Belieben anklagen und jemanden an euren persönlichen Pranger stellen. Vor dem Schlussritual sollten alle ihren Hauptverdächtigen nennen.

Ablauf

Vorgeschichte und Vorstellungsrunde

20 Minuten: Geht vorher kurz die Regeln durch und ernennt einen Hüter der Zeit. Die Hohepriesterin leitet die Vorgeschichte und die Vorstellungskette ein.

Runde 1

30 Minuten: Was geschah, als die Phänomene begannen?

Pause 1

20 Minuten: Ereignisse und Objekte (1).

Runde 2

30 Minuten: Alles, was wenige Tage vor dem Mord auffällig war.

Pause 2

20 Minuten: Ereignisse und Objekte (2).

Runde 3

30 Minuten: Letzte wichtige Erinnerungen kurz vor dem Mord.

Pause 3

Anschuldigungen und Auflösung

30 Minuten: Ereignisse und Objekte (3). Bereitet euch auf ein Ritual und die Auflösung vor. Die Auflösung findet ihr hinten im Regelwerk ab Seite 10.

Hinweise

☠ Triggerwarnung: Das Horror Dinner kann Spuren von physischer und psychischer Gewalt, Kannibalismus, Drogenkonsum, Dunkelheit, Fanatismus und anderem Gräuel enthalten. Die Figurenbeschreibungen und Handlungen spiegeln nur die Facetten der fiktiven Charaktere wider und lassen keine Rückschlüsse auf die Gesinnung der Spielenden zu. Die von H.P. Lovecraft inspirierte Handlung versucht auf generellen Sexismus und Rassismus aus den Werken des Autors zu verzichten, welcher, abseits persönlicher Motive, die Horror-Literatur maßgeblich prägen konnte.

☠ Krallt euch Stift, Papier oder die Rückseite eurer Rollenhefte für Notizen. Die Feder ist eure beste Waffe gegen das Unerklärliche!

☠ Es lohnt sich viel preiszugeben, um viel zu erfahren. Redet! Beginnt bei euren frühesten Erinnerungen. In den letzten Runden werdet ihr euch auch an die letzten Stunden erinnern.

☠ Befragt Personen direkt, falls Fragen in die Runde oder offene Fragen nichts bringen. Die Verdächtigen dürfen ausweichend antworten, müssen aber über kurz oder lang mit der Wahrheit rausrücken, sofern das Rollenheft ihnen das Lügen nicht erlaubt.

☠ Möglicherweise denkt ihr früh zu wissen, wer schuldig ist oder ertappt jemanden beim Lügen. Spielt in jedem Fall zu Ende und lüftet alle dunklen Geheimnisse. Vielleicht hat jemand aus Versehen gelogen oder es ist doch alles anders, als ihr glaubtet?

☠ Der Spaß steht im Vordergrund: Nimm die Regeln und das Skript nicht allzu ernst. Improvisiere einfach, wenn du etwas nicht verstehst oder machen möchtest. Du entscheidest, wen du siezt oder duzt, wie du deine Rolle spielst und wie viel Wahnsinn dich heimsucht.

Die Vorgeschichte

„Das älteste und stärkste Gefühl ist die Angst. Die älteste und stärkste Form der Angst ist die Angst vor dem Unbekannten.“ – NEMESIS: Kingsport, Massachusetts 1920.

Seltene Phänomene suchen die Küstensiedlung Kingsport heim. Dick wabernder, von üblem Geruch gebäuchter Nebel umschließt die Stadtgrenzen mitsamt ihrer pittoresken Kolonialbauten und dem spindeldünnen Kopfsteinpflasternetz. Es wird von unbeschreiblich grotesken Wesenheiten berichtet, die immer wieder und bar jeder natürlichen Ordnung am Pier angespült werden. Der Arkham Advertiser und die Innsmouth Gazette berichten von quallenartigem, toten Gewebe einer nicht datierten Gattung. Darunter nun auch die angespülte, aufgequollene Leiche einer Einheimischen: Tabitha Adelaide Reef, die Dorfälteste von hohem strukturellem und abergläubischem Ruf. Gefunden und untersucht wurde sie von der ortsfremden Professorin für Anthropologie und Naturwissenschaften Dr. Beatrice Curwen in der vorangegangenen Nacht, 23:23 Uhr, Ortszeit.

Mit neuem Nachdruck warnen die Bewohnerinnen und Bewohner die Fremden, darunter Wissbegierige und Praktizierende der Mystik, die Grenzen von Kingsport zu durchschreiten. Niemand wird den Ort verlassen, bis der Mord geklärt und die Schuldigen zur Verantwortung gezogen wurden. Die Stadtgrenzen sind gesperrt. Und sie bleiben gesperrt.

Die Hauptverdächtigen versammeln sich im Reef House des Opfers und bei ihren Verbliebenen, um bei einem aufgetischtem Mahl herauszufinden, wer oder was Tabitha Adelaide Reef in die Tiefen schickte.

Deine Rolle

Ada Reef 65 Jahre

Unter deiner Haut

Du bist eine Kriegerin und kämpfst gegen alles, was dir auf hoher See begegnet. Bei deinen zarten Mitmenschen reicht ein scharfer Blick mit deinem Glasauge, Muskelspiel und Seefahrerdrohungen über tote Fische und Harpunen, um sie einzuschüchtern.

Seitdem du nur noch ein Auge hast, bist du leicht besessen von der Zahl 2, du hast zwei Schildkröten, zwei Harpunen und wärest gerne selbst mit jemandem zu zweit. Alles andere fühlt sich nicht komplett an. Außen und innen bist du eine Vollblutfischerin, wobei du mehr jagst als nur Fisch.

Über deiner Haut

Du bist stark. Deine Muskeln glänzen. Überall hast du Narben und Tattoos mit Symbolen der Großen Alten, ein Brandmark, das du sehr bereust. Du trägst feste Seemannskleidung. Meistens trägst du deine Lieblingsharpune und eine Pfeife bei dir, manchmal auch einen Hut. Die kräftigen dunklen Haare der Reefs locken sich auf deinen Schultern. Symbolisiere dein Glasauge mit einer Klappe, Kontaktlinse oder einer gezeichneten Narbe.