

Die Katakomben von Paris

Über eine Zeitspanne von fast zweitausend Jahren lieferte der Untergrund von Paris sowohl die Steine, die für den Bau der Stadt erforderlich waren, als auch Gips und Ton. Der Abbau erfolgte zunächst in offenen Bergwerken und seit dem 12. Jahrhundert zunehmend unter Tage, in einer Tiefe von fünf bis fünfunddreißig Metern. So entstand unter fast allen Pariser Stadtbezirken ein unterirdisches Stollennetz. Zusätzlich dazu gibt es Nebengänge, die auf den offiziellen Plänen der „Inspection des Carrières“ als „carrière inexplorée“ (unerforschter Steingang) geführt werden.

Nachdem mangels Sicherung der Hohlräume beim Abbau des Kalksteins der Untergrund an verschiedenen Stellen nachgegeben hatte und mehrere Straßenzüge eingebrochen waren, wurden die Steinbrüche kurze Zeit später geschlossen.

Ende des 18. Jahrhunderts ergab sich ein weiteres Problem: Die wachsende Bevölkerung, Seuchen und Hungersnöte führten zu einer Überfüllung der Pariser Friedhöfe. Die Ruhefristen für Verstorbene verkürzten sich zusehends, weil dringend Platz für neue Tote geschaffen werden musste. So wurde behördlicherseits verfügt, dass die Friedhöfe zu räumen und zu schließen seien. Die dort exhumierten Gebeine wurden ab 1785 in die Katakomben überführt.

Zunächst bei der Vorgehensweise etwas unorganisiert, begannen die Totengräber schließlich damit, Schädel und Knochen aufzuschichten und ihnen durch bestimmte Anordnung ein dekoratives Element zu verleihen. Gedenktafeln und Holzkreuze kennzeichneten die Herkunftsfriedhöfe.

Die Katakomben erkunden

Die hier vorgestellten Regeln basieren auf Akt 3 aus dem Daring-Tales-of Adventure-Abenteuer „Chaos auf Kreta“. Um die Katakomben zu erkunden wird keine Karte der Katakomben eingesetzt, sondern eine Variante der Verfolgungsjagdregeln.

Um einen bestimmten Punkt in den Katakomben zu finden legt der Spielleiter fest, wie viele Entfernungseinheiten die Rippers bis dahin zurücklegen müssen. Alle zehn Minuten der Erkundung (eine „Runde“) legen die Rippers einen Gruppenwurf auf Verstand ab. Für jeden Erfolg und jede Steigerung nähert sich die Gruppe dem Ziel. Bei einem kritischen Fehlschlag fallen die Rippers wieder 1W4 Entfernungseinheiten zurück. Nutzen die Rippers Kreide, Wollfäden oder andere Hilfsmittel als Markierungshilfe, erhalten sie einen Bonus von +1 auf den Verstandswurf.

Teilen sich die Rippers auf, bilden sie unterschiedliche Gruppen die jeweils auch ihre eigenen Würfe machen und eigenen Karten ziehen. Halte mit farblich unterschiedlichen Markern nach, wie weit sich die unterschiedlichen Gruppen voneinander entfernt haben.

Ziehe für jede Runde eine Karte. Bei einem Joker erhält der Anführer der Gruppe einen Bonus von +2 auf seinen Verstandswurf. Eine Kreuzkarte bedeutet eine Begegnung.

Ass Oberfläche

Die Rippers haben einen verborgenen Zugang zur Oberfläche gefunden und können ihn bei zukünftigen Erkundungen nutzen, um einen günstigeren Einstieg zu haben. Das Wissen um den Zugang gibt bei der nächsten Erkundung einen Bonus von +1 auf den ersten Verstandswurf. Der maximale Bonus durch gefundene Zugänge beträgt +4.

König Kanalisation

Mit einer Probe auf Wahrnehmung hören die Rippers jenseits der Tunnelwand leises Plätschern. Die Katakomben führen nahe an der Kanalisation vorbei. Würfel 1W4.

- 1 Die Wand ist an dieser Stelle ziemlich dünn und könnte durchbrochen werden, um so in die Kanalisation zu gelangen. Die Katakomben befindet sich über dem Wasserspiegel. ein Durchbruch stellt somit keine Gefahr dar. Die Pariser Kanalisation ist ein Labyrinth für sich - eng und stinkend.
- 2 Die Wand ist an dieser Stelle ziemlich dünn und könnte durchbrochen werden, um so in die Kanalisation zu gelangen. Die Katakomben befinden sich unter dem Wasserspiegel. Bei einem Durchbruch ergießt sich Abwasser in die Katakomben und flutet diesen Teil. Um den Teil passieren oder auf den Beinen bleiben zu können ist ein Stärkewurf nötig. Wer stürzt erleidet 1W6 Schaden.
- 3-4 Die Rippers entdecken mit einem Wahrnehmungswurf eine alte Holztüre, die in die Kanalisation von Paris führt - also von einem ins nächste Labyrinth.



Dame

Beinhaus

Die Rippers sind auf ein Beinhaus gestoßen. Würfel 1W4.

- 1 Das Beinhaus ist ordentlich errichtet und die Knochen zu einem schönen Muster angeordnet. Auf einem Schild ist verzeichnet von was für einem Friedhof die Knochen stammen.
- 2 Das Beinhaus ist ordentlich errichtet und die Knochen zu einem schönen Muster angeordnet.
- 3 Knochen und Schädel liegen unordentlich herum oder sind einfach in den Ecken gestapelt worden. Ein unheilvolle Atmosphäre liegt über dem Beinhaus. tatsächlich sind einige der Schädel beseelt und greifen an, sobald sich ihnen jemand nähert.
- 4 Das Beinhaus dient einer Meute (5+1W6) Ghule als Heimstatt.

Bube

Geheimtüre

Mit einem Wahrnehmungswurf (-2) entdecken die Rippers ein Geheimtüre. Würfel 1W4. Bei 1-2 handelt es sich um eine Abkürzung und der nächste Verstandswurf hat einen Bonus von +2. Bei einer 3-4 führt der Weg vom Ziel weg und der nächste Verstandswurf hat einen Malus von -2.

Zehn, Neun

Einsturz

Ein enger Tunnel, der mit alten Stützbalken gesichert ist. Steine liegen auf dem Boden. Um dieses Stück zu passieren ist ein Geschicklichkeitswurf nötig, ansonsten müssen die Rippers einen Umweg gehen und verlieren eine Entfernungseinheit. Misslingt die Probe stürzt ein Teil der Decke ein und der Unglückliche erleidet 2W8 Schaden.

Acht, Sieben

Grube

Der Weg führt über eine alte Kalkgrube. Mit einem Wahrnehmungswurf (-1) bemerken die Rippers den dünnen und porösen Boden. Um dieses Stück zu passieren ist ein Kletternwurf nötig, ansonsten müssen die Rippers einen Umweg gehen und verlieren eine Entfernungseinheit. Misslingt die Probe bricht der Boden unter dem Unglücklichen weg. Die Grube ist 2W6 Meter tief.

Sechs, Fünf

Kabale

Die Rippers begegnen 2W6 Monstern. Würfel 1W6. Bei einer 1-2 sind es Zombies, bei einer 3-4 Skelette und bei 5-6 Ghule.

Vier, Drei

Markierungen

Die Rippers entdecken Wegzeichen der Freimaurer, die zu wichtigen Punkten in den Katakomben markieren. Würfel 1W6. Bei 1-4 sind die Markierungen hilfreich und geben auf den nächsten Verstandswurf +2. Bei 4-6 führen die Markierungen in die Irre und geben auf den nächsten Verstandswurf -2.

Zwei

Fundstücke

Die Rippers finden ein paar alte Münzen oder etwas Schmuck. Die Fundstücke sind 2W10 Pfund wert.



Rechtliches



Die Katakomben von Paris- Spielhilfe
(cc) 2011 by Günther Lietz (<http://www.taysal.net>).
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/de/>

Dieses Produkt bezieht sich auf das *Savage-Worlds*-System, erhältlich beim Prometheus Games Verlag (www.prometheusgames.de). *Savage Worlds* ist ein Copyright der Pinnacle Entertainment Group. Die deutschen Texte und Logos von *Savage Worlds* sind Copyright der Prometheus Games GbR. Verwendung unter Genehmigung. Prometheus Games übernimmt keine Verantwortung für die Qualität, Nutzbarkeit oder Angemessenheit dieses Produkts. Informationsquelle: Wikipedia.de / Uprüngliches Bildmaterial: MykReeve und Dooler (Wikipedia.de)