

# ARKHAM HORROR

## DAS KARTENSPIEL

### EINHEIT UND ERNÜCHTERUNG

#### MYTHOS-PACK

Einheit und Ernüchterung ist Szenario VI der Kampagne *Der gebrochene Kreis* für *Arkham Horror: Das Kartenspiel*. Dieses Szenario kann als eigenständiges Szenario gespielt werden, es ist aber auch möglich, es mit anderen Erweiterungen aus dem Zyklus *Der gebrochene Kreis* zu einer achteiligen Kampagne zu verbinden.

### Szenario VI: Einheit und Ernüchterung

Die Unerforschte Insel liegt inmitten des Miskatonic zwischen zwei Brücken, welche die Innenstadt mit dem Hafenviertel Arkhams verbinden. Von Schlingpflanzen, Dornen und einem widernatürlichen Dickicht überwuchert, ist die Insel frei von Bewohnern menschlicher und tierischer Natur. Reihen von mysteriösen Steinsäulen erheben sich auf der gesamten Insel weit bis über die Baumkronen hinweg. Unzählige Theorien existieren darüber, jedoch kann keine davon schlüssig erklären, welchem Zweck diese Säulen dienen oder wer sie errichtet hat. Wenige trauen sich an die Ufer dieser geheimnisvollen Insel und jene, die es gewagt haben, kehren mit merkwürdigen Geschichten zurück. Feuer im Wald in den tiefsten Stunden der Nacht – Steinaltare mit tief eingemeißelten, unverständlichen Inschriften – Wälder ohne ein Anzeichen von Leben, mit Ausnahme pechschwarzer Raben und Ziegenmelker, die sich auf den Ästen niedergelassen haben und Eindringlinge mit wachen Augen verfolgen.

Arkhams Straßen sind leerer und ruhiger als je zuvor. Ein vertrauter grauer Nebel hat die Stadt verschlungen. Der Schleier wird immer dichter, je näher du dem Fluss kommst. Du bewegst dich schnell, in der Hoffnung, niemandem auf dem Weg zur Ritualstätte zu begegnen, ganz gleich ob lebendig oder tot. Du findest mehrere am Kai vertäute Ruderboote und kletterst in eines hinein. Da das Wasser sehr ruhig und kaum eine Strömung zu verspüren ist, sollte das Rudern zur Insel ein einfaches Unterfangen sein. Der dichte Nebel macht es jedoch schwer, den richtigen Kurs zu finden. Bald bist du von einer grauen Wand eingeschlossen und kannst weder das Flussufer noch die Küste der Insel sehen. Gestalten zeichnen sich im Nebel ab. Wellen kräuseln sich auf der Wasseroberfläche. Du kannst den Blick des Beobachters spüren.

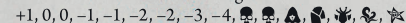
Genau in diesem Moment steigt eine Säule geisterhafter Energie in den Himmel empor und erleuchtet ihn taghell. Die Umrisse richten ihre Aufmerksamkeit nun auf dieses Leuchtfeuer und du spürst, wie der Blick des Beobachters von deiner Seele ablässt. Das Ritual hat begonnen. Du ruderst schneller in Richtung des Lichts. Nun ist es an der Zeit, eine Entscheidung zu treffen, warum du hierher gekommen bist: Um der Silberloge der Dämmerung zu helfen? Oder um ihre Pläne zu vereiteln?

Hier gibt es kein Zurück mehr – du kannst deine Entscheidung später nicht mehr ändern. Die Ermittler müssen entscheiden (wähle eins):

- ☉ „Wir müssen der Loge helfen, das Ritual zu vollenden.“ Das vollendete Ritual sollte den geisterhaften Beobachter binden und damit weiteren Schaden vermeiden.
  - ◆ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler haben sich auf die Seite der Loge geschlagen.*
  - ◆ Fahre mit der **Vorbereitung** fort.
- ☉ „Wir müssen die Loge aufhalten.“ Durch die Unterbrechung des Rituals sollte die Verbindung des geisterhaften Beobachters zum Reich der Sterblichen gelöst werden.
  - ◆ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler haben sich auf die Seite des Hexenzirkels geschlagen.*
  - ◆ Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

### Einzelspielszenario

Falls ein Einzelspielszenario gespielt wird und keine anderen Vorbereitungs- und Auflösungs-Anweisungen verwendet werden sollen, können die untenstehenden Informationen bei der Vorbereitung und während des Spiels dieses Szenarios verwendet werden.

☉ Der Chaosbeutel wird aus folgenden Markern zusammengestellt: +1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, 

☉ Alle 4 Profile im Kampagnenlogbuch sind „durchgestrichen“.

☉ Die Ermittler wurden nicht in den inneren Kreis eingeführt, die Ermittler täuschen die Loge nicht und Josef lebt und es geht ihm gut.

### Vorbereitung

☉ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Einheit und Ernüchterung*, *Unerbittliches Schicksal*, *Reich des Todes*, *Geisterhafte Räuber*, *Böses aus uralter Zeit* und *Grabeskälte*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



☉ Die Begegnungssets *Anettes Hexenzirkel*, *Silberloge der Dämmerung* und *Der Beobachter* werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



☉ Die Orte *Der Miskatonic* und *Abweisendes Ufer* werden ins Spiel gebracht. Jeder Ermittler beginnt das Spiel am *Miskatonic*. Dann werden die 6 „Unerforschte Insel“-Orte gemischt, 2 davon zufällig bestimmt und ins Spiel gebracht. Die übrigen Orte werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt (siehe dazu den Vorschlag für die Platzierung der Orte auf der nächsten Seite).

◆ Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls sich die Ermittler auf die Seite des *Hexenzirkels* geschlagen haben, sind die *Feuerschalen* am abweisenden Ufer und auf den beiden „Unerforschte Insel“-Orten bereits entfacht. Platziere einen *Ressourcenmarker* auf jedem dieser Orte, um dies anzuzeigen (siehe dazu „Kreis / Feuerschalen“ auf der nächsten Seite).

☉ Die Ortskarte *Die Spukfalle* und die *Verratskarte Der Blick des Beobachters* werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.

☉ Durchsuche die *Sammlung nach Anette Mason* (*Der gebrochene Kreis*, S7) und *Josef Meiger* (*Der gebrochene Kreis*, S8). Diese Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.

☉ Überprüfe im Kampagnenlogbuch den Abschnitt „*Vermisste Personen*“. Je nachdem, welche Charaktere durchgestrichen sind und welche nicht, werden folgende Schritte durchgeführt:

◆ Falls *Gavriella Mizrah* nicht durchgestrichen ist, wird die *Storyvorteilskarte Gavriella Mizrah* beiseitegelegt und die *Handlungskarte Gavriellas Schicksal* unter der *Szenarioübersichtskarte* platziert.

◆ Falls *Penny White* nicht durchgestrichen ist, wird die *Storyvorteilskarte Penny White* beiseitegelegt und die *Handlungskarte Pennys Schicksal* unter der *Szenarioübersichtskarte* platziert.

◆ Falls *Jerome Davids* nicht durchgestrichen ist, wird die *Storyvorteilskarte Jerome Davids* beiseitegelegt und die *Handlungskarte Jeromes Schicksal* unter der *Szenarioübersichtskarte* platziert.



- ◆ Falls Valentino Rivas nicht durchgestrichen ist, wird die Storyvorteilskarte Valentino Rivas beiseitegelegt und die Handlungskarte Valentinos Schicksal unter der Szenarioübersichtskarte platziert.
- ◆ Die übrigen Storyvorteils- und Handlungskarten aus dem Begegnungsset *Einheit und Ernüchterung* werden aus dem Spiel entfernt.
- Ⓢ Je nach den folgenden Umständen werden verschiedene Versionen der Szenen 3 und 4 in diesem Szenario verwendet. Alle anderen Versionen der Szenen 3 und 4 werden aus dem Spiel entfernt.
- ◆ Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls sich die Ermittler auf die Seite der Loge geschlagen haben, werden Szene 3 – „Jenseits des Nebels (V. I)“ und Szene 4 – „Das unterbrochene Ritual“ verwendet.
- ◆ Falls die Ermittler sich auf die Seite des Hexenzirkels geschlagen haben, die Ermittler die Loge täuschen und die Ermittler in den inneren Kreis eingeführt wurden, werden Szene 3 – „Jenseits des Nebels (V. II)“ und Szene 4 – „Das unterbrochene Ritual“ verwendet.
- ◆ Falls die oberen Punkte nicht zutreffen, die Ermittler sich auf die Seite des Hexenzirkels geschlagen haben und mindestens 2 der folgenden Punkte zutreffen: die Ermittler täuschen die Loge, die Ermittler haben ihr Wissen über den Hexenzirkel verheimlicht oder die Ermittler haben ihre Andenken geheim gehalten, werden Szene 3 – „Jenseits des Nebels (V. III)“ und Szene 4 – „Das unterbrochene Ritual“ verwendet.
- ◆ Falls die oberen Punkte nicht zutreffen und die Ermittler sich auf die Seite des Hexenzirkels geschlagen haben, werden Szene 3 – „Jenseits des Nebels (V. IV)“ und Szene 4 – „Das unterbrochene Ritual“ verwendet.
- Ⓢ Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Für jeden Ketzler, der auf Arkham losgelassen wurde, wird 1 Verderben auf Agenda 1a platziert.
- Ⓢ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

### Vorschlag für die Platzierung der Orte



Anmerkung: Falls sich die Ermittler auf die Seite des Hexenzirkels geschlagen haben, sollten das abweisende Ufer und die 2 „Unerforschte Insel“-Orte das Spiel mit je einem Ressourcenmarker beginnen, um anzuzeigen, dass die Feuerschalen an diesen Orten bereits entfacht sind.

### „Exil“

Einige Spielerkarten müssen ins Exil geschickt werden, sobald sie verwendet werden. Sobald eine Karte ins Exil geschickt wird, wird sie aus dem Spiel entfernt und zurück in die Sammlung gelegt. Während des Kampagnenspiels muss eine Karte, die ins Exil geschickt worden ist, erneut (zwischen Szenarien) mit Erfahrungspunkten gekauft werden, falls man sie wieder in sein Deck aufnehmen will. Falls 1 oder mehr Karten ins Exil geschickt werden und dadurch die Deckgröße unter die für den Ermittler vorgegebene Größe sinkt, müssen, sobald man zwischen Szenarien Karten kauft, so viele Karten gekauft werden, bis die Deckgröße wieder den Regeln entspricht. (Werden auf diese Weise Karten gekauft, dürfen Karten der Stufe 0 für 0 Erfahrungspunkte gekauft werden, bis die vorgegebene Deckgröße wieder erreicht ist.)

### Kreis / Feuerschalen

In diesem Szenario gibt es Orte mit Feuerschalen. Diese können unter der Verwendung der **Kreis**-Fähigkeit des Ortes mit einer Aktion entfacht oder gelöscht werden. Eine **Kreis**-Fähigkeit wird immer dazu verwendet, an jenem Ort eine Feuerschale entweder zu entfachen oder zu löschen, und hat keine andere Funktion. Das Entfachen der Feuerschalen ist ein wichtiger Schritt, um das von der Silberloge der Dämmerung initiierte Ritual zu vollenden. Ob man die Feuerschalen entfachen oder löschen will, hängt davon ab, ob man der Loge helfen oder lieber ihre Pläne durchkreuzen will.

- Ⓢ Fertigkeitstests einer **Kreis**-Aktion fordern vom Ermittler oft Proben auf mehrere Fertigkeiten gleichzeitig (z. B. „Lege eine + -Probe ab“). Solch eine Probe bezieht sich auf beide Fertigkeiten. Karten mit einem der beiden Fertigkeitssymbole dürfen zur Probe beitragen und beide Symbole werden als passende Fertigkeitssymbole betrachtet.
- Ⓢ Falls an einem Ort eine Feuerschale entfacht wird, wird ein Ressourcenmarker auf diesem Ort platziert, um anzuzeigen, dass die Feuerschale an diesem Ort entfacht worden ist.
- Ⓢ Falls an einem Ort eine Feuerschale gelöscht wird, wird der Ressourcenmarker von diesem Ort entfernt, um anzuzeigen, dass die Feuerschale an diesem Ort gelöscht worden ist.
- Ⓢ Falls eine **Kreis**-Aktion misslingt, geschieht nichts.
- Ⓢ Eine an einem Ort entfachte Feuerschale hat keinen eigentlichen Spieleffekt. Aber andere Karteneffekte können sich darauf beziehen, ob die Feuerschale an einem Ort entfacht oder gelöscht ist.
- Ⓢ Eine Feuerschale hat lediglich zwei Zustände: entfacht oder gelöscht. Eine bereits entfachte Feuerschale nochmals zu entfachen, hat keinen Effekt, ebenso wie eine gelöschte Feuerschale erneut zu löschen.





## Achtung!

### Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

**Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben aufgegeben oder wurden besiegt):** Du erinnerst dich nur schleierhaft, wie du wie ein Besessener zum Strand zurückgerannt und in das Ruderboot gesprungen bist. Du kannst nicht genau sagen, ob dich ein Anflug von Wahnsinn befallen oder ein Geist, der unbedingt überleben will, dich gelehrt hat. Ein gewaltiger Sturm fegt über den Fluss, der dich wieder wachrüttelt und dein Boot fast kentern lässt. Plötzlich explodiert die geisterhafte Säule an der Ritualstätte der Loge. Dutzende Geister und trügerische Schemen fliegen über die Baumwipfel und gleiten über das Wasser. Ihre Schreie, wie hunderte Todesschreie zugleich, wirst du nie vergessen können.

☞ Fahre mit **Auflösung 5** fort.

**Auflösung 1:** Der Wiedergänger windet sich in Agonie. Ohne seine Verbindung ins Reich der Geister kann er nicht flüchten. Carl Sanford tritt nach vorne, öffnet ein dickes, in Leder gebundenes Buch und die Erinnerungen des Geistes werden mitsamt dem Rest seiner Erscheinung kurzerhand in die Seiten gesogen.

„Was habt ihr getan?“, schreit Anette. Einige Mitglieder ihres Kreises haben sich um sie herum versammelt. Du hast keinen Zweifel daran, dass sie ihr Leben dafür geben würden, ihre Hohepriesterin vor Schaden zu bewahren.

„Was ich getan habe? Nun, ich hab den Teufel betrogen“, antwortet Sanford mit einem sinistren Grinsen. Du bemerkst, wie die Worte in seinem Buch geisterhaft schimmern. „Keziah hat das Schwarze Buch von Azathoth unterschrieben, um die Geheimnisse des Universums zu erfahren. Meiner Meinung nach ein fataler Fehler, hat sie sich doch damit in die Fänge von Etwas begeben, das weitaus mächtiger ist als sie.“ Er liest die Seiten und fährt dabei fort: „Sie hat den Preis dafür bezahlt, aber ich werde die Ernte einfahren.“

Anette presst ihre Kiefer zusammen und dreht sich zu dir. „Du kannst dir nicht im Geringsten vorstellen, welche Geheimnisse dieses Monster nun besitzt. Glaubst du wirklich, dass er diese Macht nur zum Guten einsetzen wird?“, fragt sie dich.

Die Ermittler müssen entscheiden (wähle eins):

☞ „Ja.“ Fahre mit **Auflösung 2** fort. Du kannst diese Antwort nur dann wählen, falls die Ermittler in den inneren Kreis eingeführt wurden und kannst diese Antwort nicht wählen, falls die Ermittler die Loge täuschen.

☞ „Nein.“ Fahre mit **Auflösung 3** fort.

**Auflösung 2:** Du stehst aufrecht und erklärst stolz deine Loyalität. Die anderen Mitglieder des Ordens nicken zustimmend. Carl Sanford wird die Menschheit in eine Ära des Friedens führen und sie vor den Bedrohungen des Kosmos schützen. Es wird Zeit benötigen, bis sich die Gesellschaft angepasst hat, aber die Menschheit wird nur überdauern können, wenn diese Geheimnisse in den Händen des Ordens sind.

Die Hexen ziehen sich in den Wald zurück und lassen dich alleine mit deinen Brüdern und Schwestern des inneren Kreises zurück. Ihr versammelt euch um euren Anführer. Als er aus dem Neuen Glaubensbekenntnis des Ordens der Silbernen Dämmerung liest, offenbart er dir seine Pläne: die höheren Wesen des Kosmos, der Aufstieg der Menschheit, die Großen Alten, Leben und Tod, Azathoth und das Ende von Allem. Schritt für Schritt plant der Orden die Zukunft der Erde und du wirst dieser neuen Weltordnung dienlich sein.

☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Das wahre Wirken der Silberloge der Dämmerung hat begonnen.

☞ Die Silberloge der Dämmerung gewinnt die Kampagne. (Die Ermittler, die wirklich loyal zur Loge halten, gewinnen die Kampagne.)

**Auflösung 3:** Anette hat Recht. Sanford hat dich getäuscht. Das ist es, was er von Anfang an geplant hatte. Vielleicht hält er dies wirklich für ein „Schützen der Menschheit“, aber die Wahrheit ist, dass er immer und immer wieder die Leben anderer gefährdete, um seine eigene Gier und das Verlangen nach Macht zu stillen. Du schüttelst den Kopf.

„Wie schade“, äußert Mr. Sanford sein Bedauern. „Ich dachte, Sie wären klüger.“ Du gehst ein paar Schritte in Richtung der Hexen zurück. Sanford wendet sich den anderen Mitgliedern des Ordens zu, zeigt auf dich und befiehlt: „Tötet sie.“

„Erynn, gib uns Deckung!“, schreit Anette zur rothaarigen Hexe neben ihr. Die Hexe nickt und schwenkt einen hölzernen Stab. Eine Nebelwolke bildet sich und lässt dich in ihr verschwinden. „Wir müssen weg von hier. Los!“, schreit Anette.

Du erinnerst dich nur an Fetzen deiner Flucht. Gewandete Mitglieder des Kults der Silbernen Dämmerung jagen dich unnachgiebig durch die verlassenen Wälder. Du schaffst es gerade noch zurück an den Strand, bevor sie dich einholen. Du bedeutest Anette und den anderen mit dir zu kommen, aber sie schüttelt den Kopf. „Wir werden uns bald wiedersehen.“ Die Mantelsäume der Hexen gehen in den Nachthimmel über und mit einem düsteren Wirbeln verschwindet eine nach der anderen.

☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Carl Sanford verfügt über die Geheimnisse des Universums.

☞ Fahre mit **Auflösung 8** fort.

**Auflösung 4:** Anette nähert sich der ätherischen Hülle der Überreste des Wiedergängers. „Schwester! Wir sind die, welche dich aus dem großen Jenseits hierher gerufen haben.“ Der zerschmetterte Wiedergänger richtet seine Aufmerksamkeit auf Anette; der Rest ihres Hexenzirkels sieht erwartend zu.

„Was tun Sie da, Sie Närrin? Dieser Geist ist keine bloße Hexe!“, schreit Carl Sanford. Aber es ist zu spät. Anette schenkt Mr. Sanford keine Beachtung und redet weiter mit der geisterhaften Präsenz. „Seit Jahren haben wir Unrecht über Unrecht erlitten. Teile deine Geheimnisse mit mir, Schwester. Zusammen, als ein Geist, ein Körper und eine Seele können wir von Neuem beginnen.“

Der Geist streckt ihr seinen langen, knöchernen Arm entgegen. Anettes Schwestern atmen hörbar ein, als ihre Hohepriesterin nach vorne geht und vor dem Wesen kniet, um sich anzubieten. Mit einem plötzlichen Fluss aus Energie wird die geisterhafte Seele in Anette hineingesogen. Sie bricht verkrümmt durch den Aufschlag zusammen. Ihr Körper windet sich vor Qualen, aber keine der anderen Hexen kommt ihr zu Hilfe. In ihren Augen sieht man eine Mischung aus Schrecken und Faszination. Dann erhebt sich Anette wieder, die Augen vor mystischer Kraft leuchtend. Als sie spricht, ist es nicht mehr ihre Stimme. „Schwestern. Freut euch, denn ich bin wiedergeboren.“, verkündet Keziah.

Carl Sanford stupst dich mit seinem Gehstock an. Du warst von dem, was vor deinen Augen geschehen ist, so gebannt, dass du nicht bemerkst hast, wie sich die Logenmitglieder an den Rand der Lichtung geschlichen haben. Einer aus dem inneren Kreis der Loge zieht einen Revolver und versucht zu schießen, aber ein einfacher Blick der Hohepriesterin genügt und sein Arm verrottet vor deinen Augen. Seine Waffe fällt zu Boden und er kann nur noch ein Krächzen von sich geben, bevor er als vermoderter Haufen auf dem Boden endet. „Wir müssen sofort von hier verschwinden“, sagt Sanford in aller Ruhe. „Dieses Wesen hat Macht über Leben und Tod. Es wird unsere Anwesenheit nicht länger ertragen wollen.“

Anette – nein, Keziah – richtet ihre Aufmerksamkeit auf dich. Ihre Augen beginnen zu leuchten. „Du wirkst vertraut, mein Kind. Komm, komm. Hab keine Angst. Du hast nichts zu befürchten.“ Sie lächelt boshaft. Es ist, als ob ihre Stimme wie ein Messer in deine Seele schneidet. Du willst es nicht wahrhaben, aber Sanford hat Recht. Du drehst dich um und verschwindest mit dem Rest der Loge, in der Hoffnung, schnell genug zu sein, um der Magie der Hexe entfliehen zu können.

Du erinnerst dich nur an Fetzen deiner Flucht. Hexen und Geister jagen dich unnachgiebig durch die verlassenen Wälder. Du schaffst es gerade noch zurück an den Strand, bevor sie dich einholen. Andere Mitglieder der Loge haben vielleicht nicht dieses Glück. Nachdem ihr euch aufgeteilt habt, weißt du nicht, wie viele flüchten konnten und du kannst Carl Sanford nirgends erblicken. Aber du vermutest, dass er auch für diesen Ausgang einen Plan hatte.

☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Anette Mason ist vom Bösen besessen.

☞ Fahre mit **Auflösung 8** fort.



**Auflösung 5:** Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Vergleiche die beiden Spalten, um zu sehen, in welcher der beiden die meisten Aussagen zutreffen.

- |   |   |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>◊ Der Zauber der Hexen wurde gebrochen.</li><li>◊ Die Ermittler haben Josef gerettet. / Josef lebt und es geht ihm gut.</li><li>◊ 1 oder weniger Ketzler wurden auf Arkham losgelassen.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>◊ Der Zauber der Hexen wurde vollendet.</li><li>◊ Josef ist im Nebel verschwunden.</li><li>◊ 2 oder mehr Ketzler wurden auf Arkham losgelassen.</li></ul> |
|---|---|

Falls in der linken Spalte mehr Aussagen zutreffen als in der rechten Spalte, fahre mit **Auflösung 6** fort. Falls in der rechten Spalte mehr Aussagen zutreffen als in der linken Spalte, fahre mit **Auflösung 7** fort.

**Auflösung 6:** Als du wieder zu Sinnen kommst, ist der Wind abgeflaut und der dunkle Nebel verschwunden. Mit dem vollendeten Ritual scheint die Insel wieder zur Normalität zurückgekehrt zu sein – aber ist das Ritual geglückt oder misslungen? Du schlägst dich zur Mitte der Insel durch, um herauszufinden, was geschehen ist. Als du ankommst, findest du den schwer verletzten Hexenzirkel und Anette. Die Loge hat gesiegt. Carl Sanford hält ein dickes, in Leder gebundenes Buch in den Händen, dessen Seiten mit arkaner Kraft glühen. „Was habt ihr getan?!“, schreit Anette. Einige Mitglieder ihres Zirkels haben sich um sie herum versammelt. Du hast keinen Zweifel daran, dass sie ihr Leben dafür geben würden, ihre Hohepriesterin vor Schaden zu bewahren.

„Was ich getan habe? Nun, ich hab den Teufel betrogen“, antwortet Sanford mit einem sinistren Grinsen. Du bemerkst, wie die Worte in seinem Buch geisterhaft schimmern. „Keziah hat das Schwarze Buch von Azathoth unterschrieben, um die Geheimnisse des Universums zu erfahren. Meiner Meinung nach ein fataler Fehler, hat sie sich doch damit in die Fänge von Etwas begeben, das weitaus mächtiger ist als sie.“ Er liest die Seiten und fährt dabei fort: „Sie hat den Preis dafür bezahlt, aber ich werde die Ernte einfahren.“

Anette presst ihre Kiefer zusammen und wendet sich dir zu. „Hör mir zu. Du kannst dir nicht im Geringsten vorstellen, welche Geheimnisse dieses Monster nun besitzt. Du musst ihn aufhalten. Egal zu welchem Preis.“

Du hältst den Mund, aber irgendwas sagt dir, dass Anette Recht haben könnte. Sanford hat dich getäuscht. Das ist es, was er von Anfang an geplant hat. Vielleicht hält er dies wirklich für ein „Schützen der Menschheit“, aber die Wahrheit ist, dass er immer und immer wieder die Leben anderer gefährdete, um seine eigene Gier und sein Verlangen nach Macht zu stillen. Bevor du jedoch Sanford damit konfrontieren kannst, wendet er sich den anderen Mitgliedern des Ordens zu und zeigt auf dich. „Dieser hier ist uns nicht länger von Nutzen“, erklärt er. „Tötet sie alle.“

„Erynn, gib uns Deckung!“, schreit Anette zur rothaarigen Hexe neben ihr. Die Hexe nickt und schwenkt einen hölzernen Stab. Eine Nebelwolke bildet sich und lässt dich in ihr verschwinden. „Wir müssen weg von hier. Los!“, schreit Anette.

Du erinnerst dich nur an Fetzen deiner Flucht. Gewandete Mitglieder des Kults der Silbernen Dämmerung jagen dich unnachgiebig durch die verlassenem Wälder. Du schaffst es gerade noch zurück an den Strand, bevor sie dich einholen. Du bedeutest Anette und den anderen mit dir zu kommen, aber sie schüttelt den Kopf. „Wir werden uns bald wiedersehen.“ Die Mantelsäume der Hexen gehen in den Nachthimmel über und mit einem düsteren Wirbeln verschwindet eine nach der anderen.

◉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Carl Sanford verfügt über die Geheimnisse des Universums.

◉ Fahre mit **Auflösung 8** fort.

**Auflösung 7:** Als du wieder zu Sinnen kommst, ist der Wind abgeflaut und der dunkle Nebel verschwunden. Mit dem vollendeten Ritual scheint die Insel wieder zur Normalität zurückgekehrt zu sein – aber ist das Ritual geglückt oder misslungen? Du schlägst dich zur Mitte der Insel durch, um herauszufinden, was geschehen ist. Als du ankommst, findest du den schwer verletzten Orden und Carl Sanford. Anette und ihr Hexenzirkel haben gesiegt. Anette steht in der Mitte der Lichtung mit vor mystischer Kraft leuchtenden Augen. Als sie spricht, ist es nicht mehr ihre Stimme. „Schwestern. Freut euch, denn ich bin wiedergeboren.“, verkündet Keziah.

Carl Sanford stupst dich mit seinem Gehstock an. Du warst von dem, was vor deinen Augen geschehen ist, so gebannt, dass du nicht bemerkst hast, wie sich die Logenmitglieder an den Rand der Lichtung geschlichen haben. Einer aus dem inneren Kreis der Loge zieht einen Revolver und versucht zu schießen, aber ein

einfacher Blick der Hohepriesterin genügt und sein Arm verrotet vor deinen Augen. Seine Waffe fällt zu Boden und er kann nur noch ein Krächzen von sich geben, bevor er als vermoderter Haufen auf dem Boden endet. „Wir müssen sofort von hier verschwinden“, sagt Sanford in aller Ruhe. „Dieses Wesen hat Macht über Leben und Tod. Es wird unsere Anwesenheit nicht länger ertragen wollen.“

Anette – nein, Keziah – richtet ihre Aufmerksamkeit auf dich. Ihre Augen beginnen zu leuchten. „Du wirkst vertraut, mein Kind. Komm, komm. Hab keine Angst. Du hast nichts zu befürchten.“ Sie lächelt boshaft. Es ist, als ob ihre Stimme wie ein Messer in deine Seele schneidet. Du willst es nicht wahrhaben, aber Sanford hat Recht. Du drehst dich um und verschwindest mit dem Rest der Loge, in der Hoffnung, schnell genug zu sein, um der Magie der Hexe entfliehen zu können.

Du erinnerst dich nur an Fetzen deiner Flucht. Hexen und Geister jagen dich unnachgiebig durch die verlassenem Wälder. Du schaffst es gerade noch zurück an den Strand, bevor sie dich einholen. Andere Mitglieder der Loge haben vielleicht nicht dieses Glück. Nachdem ihr euch aufgeteilt habt, weißt du nicht, wie viele flüchten konnten und du kannst Carl Sanford nirgends erblicken. Aber du vermutest, dass er auch für diesen Ausgang einen Plan hatte.

◉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Anette Mason ist vom Bösen besessen.

◉ Fahre mit **Auflösung 8** fort.

**Auflösung 8:** Als du endlich am Ufer des Miskatonic ankommst, versuchst du einen Überblick über die Situation zu erhalten ...

◉ Falls sich im Deck eines Ermittlers die Karte Rätselkiste befindet, wird sie aus dem Deck jenes Ermittlers entfernt.

◉ Überprüfe im Kampagnenlogbuch den Abschnitt „Vermisste Personen“.

◊ Falls Gaviella am Leben ist, darf ein beliebiger Ermittler die Vorteilskarte Gaviella Mizrah seinem Deck hinzufügen. Sie zählt nicht gegen die Deckgröße jenes Ermittlers. Ansonsten wird neben Gaviella Mizrahs Profil notiert: Gaviella ist tot.

◊ Falls Jerome am Leben ist, darf ein beliebiger Ermittler die Vorteilskarte Jerome Davids seinem Deck hinzufügen. Er zählt nicht gegen die Deckgröße jenes Ermittlers. Ansonsten wird neben Jerome Davids' Profil notiert: Jerome ist tot.

◊ Falls Penny am Leben ist, darf ein beliebiger Ermittler die Vorteilskarte Penny White seinem Deck hinzufügen. Sie zählt nicht gegen die Deckgröße jenes Ermittlers. Ansonsten wird neben Penny Whites Profil notiert: Penny ist tot.

◊ Falls Valentino am Leben ist, darf ein beliebiger Ermittler die Vorteilskarte Valentino Rivas seinem Deck hinzufügen. Er zählt nicht gegen die Deckgröße jenes Ermittlers. Ansonsten wird neben Valentino Rivas' Profil notiert: Valentino ist tot.

◉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktetapel.

### Die Geschichte geht weiter ...

Die Geschichte geht im nächsten Mythos-Pack des Zyklus *Der gebrochene Kreis – In den Fängen des Chaos* weiter.

© 2018 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, the FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are ™ Fantasy Flight Games. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen. Made in China. Diese Information bitte aufbewahren.

