

ARKHAM HORROR

DAS KARTENSPIEL

IN DEN FÄNGEN DES CHAOS

MYTHOS - PACK

In den Fängen des Chaos ist Szenario VII 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 VII: In den Fängen des Chaos

Einführung 1: Nachdem was du auf der Unerforschten Insel gesehen hast, scheint dein Glaube an die Menschheit auf Sand gebaut zu sein. Du fühlst dich wie ein getriebener Geist, ziellos durch die Straßen wandernd. Du wünschst dir einfach nach Hause gehen zu können und all die Geschehnisse der letzten Wochen zu vergessen. Aber das ist nur ein Wunschtraum. Nach Stunden endlosen Umherwanderns wird dir plötzlich bewusst, dass du zum Independence Square gelaufen bist. Eine sanfte Brise weht trockenes Laub über das Gras und du hebst deinen Blick. Inmitten eines Kreises aus herbstfarbenen Blättern sitzt Anna Kaslow. Sie befindet sich in einer tiefen Trance, die Augen geschlossen, die Finger an die Schläfen gepresst. Vor ihr im Gras liegt eine Wolldecke, auf der verdeckte Tarotkarten sich überlappend kreisförmig ausgelegt sind. Du nährst dich und setzt dich vor die Wahrsagerin. Erst jetzt wird dir bewusst, wie müde und erschöpft du bist. Jeder deiner Muskeln schmerzt und du musst dich anstrengen, um nicht sofort in Ohnmacht zu fallen.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

☉ Falls niemand je wieder etwas von den Ermittlern gesehen oder gehört hat, fahre mit **Einführung 2** fort.

☉ Andernfalls fahre mit **Einführung 3** fort.

Einführung 2: Du kennst die Wahrsagerin noch von deinen Ermittlungen zu den Vermisstenfällen auf Josef Meigers Anwesen. Es war ihr Rat, der dazu geführt hatte, dass die zweite Welle an Opfern in ihr Verderben ging. Zumindest vermutest du das. Seltsamerweise scheint sie dich auch zu erkennen. Sie fährt mit ihrem Finger über den Kreis, den die Karten vor ihr bilden. „Ich nehme an, dass die vergangenen Wochen sehr mühsam für dich waren. Bist du hier, um dich leiten zu lassen?“ Dein Gesicht spricht Bände. Das letzte Mal, als Anna jemandem die Zukunft gelesen hatte, endete dies nicht gut für ihn. Warum sollte das bei dir jetzt anders sein?

Fahre mit **Einführung 4** fort.

Einführung 3: Anna öffnet ihre Augen. „Ich hatte mich schon gefragt, wann wir uns wiedersehen.“ Du fragst dich offensichtlich zu deutlich, wie sie das nicht wissen konnte, obwohl all ihre Vorhersagen eingetroffen sind. Sie antwortet dir mit einem herzhaften Kichern und erklärt: „Das heißt nicht, dass ich alles weiß, mein Lieber.“ Sie fährt mit ihrem Finger über den Kreis, den die Karten vor ihr bilden. „Ich nehme an, dass die vergangenen Wochen sehr mühsam für dich waren. Bist du hier, um dich leiten zu lassen?“ Dein Gesicht spricht Bände. Alles begann mit dem Lesen deines Schicksals. Warum denkst du, sollte sich das alles mit einer erneuten Sitzung in Wohlgefallen auflösen?

Fahre mit **Einführung 4** fort.

Einführung 4: Noch bevor du antworten kannst, dreht Anna die ihr am nächsten liegende Karte um. Sie zeigt eine verummte Gestalt, vor der im Boden fünf Schwerter stecken. Andere kauern oder fliehen vor der triumphierenden Gestalt und ein Mahlstrom dunkler Wolken braut sich über ihrem Kopf zusammen. Darüber steht FÜNF DER SCHWERTER geschrieben. „Du fühlst dich vielleicht geschlagen, aber du darfst dich nicht der Verzweiflung hingeben. Der Kampf mag zwar vorüber sein, aber dein Ringen ist noch nicht zu Ende.“ Kummer und Leid schnüren dir deine Kehle zu. Du wünschst dir nichts mehr, als dass dieser Albtraum endet. Aber Annas Worte sind wahr: Du weißt, dass es kein Ende nehmen wird, wenn du ihm nicht selbst ein Ende bereitest.

Ein heller Blitz brennt sich in den Himmel, gefolgt von einem starken Donnern. Die Wolken über dir sind nicht natürlichen Ursprungs. Geisterhafte Gestalten wirbeln im Nebel über dir umher. Wenn du genau hinhörst, kannst du ihr von Schmerz und Trauer durchdrungenes Heulen im Wind wahrnehmen. „Es hat begonnen“, gibt Anna leise von sich. Du stehst auf und ignorierst deine Erschöpfung, deinen Schmerz und deine Angst.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Vorbereitung

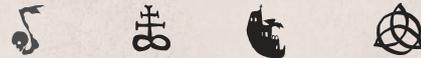
☉ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *In den Fängen des Chaos*, *Anhänger von Azathoth* und *Dunkeldürre*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



☉ Je 1 der beiden Versionen der folgenden Orte wird zufällig bestimmt und ins Spiel gebracht: Hafenviertel, Geschäftsviertel, Französisches Viertel, Wohnviertel, Südstadt und Südkirche (siehe dazu den Vorschlag für die Platzierung der Orte auf der nächsten Seite). Die anderen Versionen von Hafenviertel, Geschäftsviertel, Französisches Viertel, Wohnviertel, Südstadt und Südkirche werden aus dem Spiel entfernt. Jeder Ermittler beginnt das Spiel in der Südstadt.

☉ Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls Anette Mason vom Bösen besessen ist, werden folgende Schritte durchgeführt:

☉ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Klänge der Verdammten*, *Anettes Hexenzirkel*, *Stadt der Sünden* und *Hexenkunst*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:

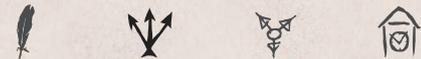


☉ Beim Zusammenstellen des Szenendecks werden Szene 1a – „Finsteres Wissen (V. I)“ und Szene 2a – „Jenseits des Grabes“ verwendet.

☉ Der Henkershügel (*Wo alles endet*) und die Silberloge der Dämmerung (*Geheimnisumwoben*) werden ins Spiel gebracht.

☉ Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls Carl Sanford über die Geheimnisse des Universums verfügt, werden folgende Schritte durchgeführt:

☉ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Geheimnisse des Universums*, *Silberloge der Dämmerung*, *Lähmende Angst* und *Die Mitternachtmasken*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Beim Heraussuchen des Begegnungssets *Die Mitternachtmasken* werden nur die 5 Verratskarten (2x Falsche Fährte und 3x Hetzender Schatten) herausgesucht. Die anderen Karten aus diesem Begegnungsset werden nicht verwendet.

☉ Beim Zusammenstellen des Szenendecks werden Szene 1a – „Finsteres Wissen (V. II)“ und Szene 2a – „Neue Weltordnung“ verwendet.

☉ Die Silberloge der Dämmerung (*Wo alles endet*) und der Henkershügel (*Geheimnisumwoben*) werden ins Spiel gebracht.

☉ Der Gegner Pfeifer von Azathoth wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.

☉ 2 verschiedene Orte werden zufällig bestimmt und je 1 Riss wird auf jedem dieser Orte platziert (siehe dazu „Risse und Durchbrüche“ auf der nächsten Seite).

☉ Falls 2 Ermittler im Spiel sind, führe diesen Schritt zwei Mal durch.

☉ Falls 3 Ermittler im Spiel sind, führe diesen Schritt drei Mal durch.

☉ Falls 4 Ermittler im Spiel sind, führe diesen Schritt drei Mal durch, wobei 3 verschiedene Orte zufällig bestimmt werden statt nur 2.

☉ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

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, , , , , , , .
- ☑ Die Ermittler müssen entscheiden (wähle eins):

- ◆ Anette Mason ist vom Bösen besessen.
- ◆ Carl Sanford verfügt über die Geheimnisse des Universums.

Einigen zufälligen Ort bestimmen

In diesem Szenario wird der Spieler oft dazu angewiesen, einen zufälligen Ort zu bestimmen. Dafür mischt er die 6 Orte, die während der Vorbereitung aus dem Spiel entfernt worden sind, sowie die 2 bei der Vorbereitung nicht verwendeten Ortskarten Henkershügel und Silberloge der Dämmerung (das sind die 8 Versionen der Orte im Spiel, die nicht verwendet werden) und zieht zufällig 1 davon.

Falls der Spieler dazu angewiesen wird, mehrere zufällige Orte zu bestimmen, mischt er die 8 nicht verwendeten Orte zusammen und zieht so viele verschiedene Orte wie angegeben.

Risse und Durchbrüche

In diesem Szenario sammelt sich das Verderben nicht im gewohnten Maße an. Stattdessen werden Risse – durch Ressourcenmarker dargestellt – auf Orten platziert. Sobald genügend Rissmarker auf einem einzelnen Ort platziert worden sind, kommt es zu einem **Durchbruch**. Dieser fügt dem Ort Verderben zu und auf allen verbundenen Orten entstehen weitere Risse. Das primäre Ziel der Ermittler in diesem Szenario sollte also sein, Durchbrüche zu verhindern, indem sie Risse von Orten entfernen. Dies kann nur durch die Verwendung der Fähigkeit des jeweiligen Ortes geschehen.

Risse platzieren

Risse werden hauptsächlich durch die folgende Fähigkeit auf Agendakarte 1a auf Orten platziert: „**Erzungen** – Sobald Verderben auf dieser Agenda platziert werden würde: Platziere stattdessen 1 Riss auf einer Anzahl verschiedener zufälliger Orte in Höhe der Anzahl an Ermittlern plus 1.“ Karteneffekte können jedoch auch Risse direkt auf Orten platzieren.

Beispiel: Es sind zwei Ermittler im Spiel und sie befinden sich in der Mythosphase. Während des Schrittes „Auf der aktuellen Agenda 1 Verderbenmarker platzieren“ in der Mythosphase müssen die Ermittler 3 verschiedene zufällige Orte bestimmen. Die zufällig bestimmten Orte sind Südstadt, Hafenviertel und Französisches Viertel. Auf jedem dieser Orte wird 1 Riss platziert.

Werden Risse auf mehreren verschiedenen Orten platziert, sollten sie einer nach dem anderen platziert werden. Dabei kann der Prozess unterbrochen werden, falls es zu einem **Durchbruch** kommt (siehe unten).

Durchbrüche abhandeln

Durchbrüche werden hauptsächlich durch die folgende Fähigkeit auf Agendakarte 1a verursacht: „**Erzungen** – Sobald ein Riss auf einem Ort mit 3 Rissen platziert werden würde: Handle stattdessen einen **Durchbruch** an jenem Ort ab.“ Auch Karteneffekte können Durchbrüche verursachen. Um einen Durchbruch an einem Ort abzuhandeln, werden folgende Schritte in der angegebenen Reihenfolge durchgeführt:

- ☑ Zuerst werden alle Risse von jenem Ort entfernt.
- ☑ Dann wird 1 Verderben auf jenem Ort platziert.
- ☑ Zuletzt wird 1 Riss auf jedem verbundenen Ort platziert. Achtung: Dies kann zu Kettenreaktionen führen!
- ☑ Nach der Abhandlung eines Durchbruchs an einem Ort können durch andere Durchbrüche verursachte Risse bis zum Ende der Phase nicht mehr auf jenem Ort platziert werden.

*Beispiel: Ein Riss muss auf dem Hafenviertel platziert werden, das bereits 3 Risse hat. Stattdessen wird ein **Durchbruch** im Hafenviertel abgehandelt. Zuerst werden alle Risse im Hafenviertel entfernt. Dann wird 1 Verderben auf dem Hafenviertel platziert. Zuletzt wird je 1 Riss auf allen mit dem Hafenviertel verbundenen Orten platziert. Dies kann zu weiteren Durchbrüchen an jenen Orten führen.*

Vorschlag für die Platzierung der Orte in „In den Fängen des Chaos“



Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben aufgegeben oder wurden besiegt): Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

- ☞ Falls Anette Mason vom Bösen besessen ist, fahre mit **Auflösung 3** fort.
- ☞ Falls Carl Sanford über die Geheimnisse des Universums verfügt, fahre mit **Auflösung 4** fort.

Auflösung 1: Der Geist kichert, als er deine Worte hört, doch das Gelächter ist schnell verstummt. Der Rest von Anettes Hexenzirkel – angeführt von der rothaarigen Hexe Erynn – bricht durchs Dickicht des Waldes und umringt Anette wortlos. Erynn nickt dir stumm zu. Ihre Absichten kannst du leicht an ihrem ersten Auftreten ablesen. Nachdem dir bewusst wird, warum sie gekommen sind, trittst du zur Seite und lässt sie ihrem Werk nachgehen.

Eine der Hexen zieht um Anette einen Kreis auf der Erde, während die anderen sie mit schlängelnden Spitzen versengender Energie binden. Der Wiedergänger kreischt und heult in Agonie, aber die Hexen lassen nicht ab. Als ihre Gesänge im Crescendo enden, durchstößt Erynn den vollkommenen Kreis mit ihrem Messer. Sie drückt es fest gegen die Luft – mit einer Anstrengung, als müsse sie festes Gestein durchbohren. Keziah's Geist verschwindet in einem Strudel geisterhaften Nebels und löst sich mit einem letzten Schrei in Luft auf. Anettes Körper bricht auf dem Boden zusammen. „Es ist vorbei“, sagst du und legst Erynn eine Hand auf die Schulter.

„Nein“, antwortet sie barsch und zeigt in den Himmel. Die Sturmwolken sind verschwunden, aber du kannst nicht einen einzigen Stern am Nachthimmel erkennen. Die Grenzen des Horizonts rahmen die Leere über dir ein. Ein so enormer Riss, dass du ihn zuerst gar nicht wahrgenommen hast. Wie lange ragt er wohl schon über der Stadt auf, während du noch damit beschäftigt warst, unbedeutendere Durchbrüche abzuwehren?

Du fragst, was getan werden kann, um einen Riss solchen Ausmaßes zu schließen. Sie presst die Kiefer aufeinander. „Ich weiß es nicht. Aber ich weiß, wer.“ Sie kniet sich über Anette, erhebt ihren Arm und ohrfeigt sie hart. Anette schreckt hoch, herausgerissen aus ihrem katatonischen Zustand.

„Ist es das, was du wolltest, Schwester?“ Erynn zerrt sie auf die Beine, damit sie die von ihr verursachte Katastrophe sehen kann.

„Du weißt, dass ich das nicht wollte“, antwortet Anette mit kratziger Stimme. „Ich wollte doch nur, dass wir alle an ihrer Stärke teilhaben können. Ich hatte nicht vor, sie auf die gleiche Art zu nutzen. Aber der Geist hat Besitz von mir ergriffen und ich konnte ihm nicht widerstehen.“ Sie senkt resigniert ihren Kopf. „Es tut mir leid, meine Schwestern. Ich habe uns im Stich gelassen. Ich war nicht stark genug.“

☞ Die Ermittler müssen entscheiden (wähle eins):

- ☞ „Du hast genug Schaden angerichtet. Von hier an übernehmen wir.“ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler machen alleine weiter.
- ☞ „Wir werden deine Hilfe benötigen, um das wieder ins Lot zu bringen.“ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler haben Anette um Hilfe gebeten.
- ☞ „Du bist verhaftet.“ Du darfst diese Option nur wählen, falls mindestens 1 Ermittler das Merkmal **Detective**, **Polizei** oder **Behörde** hat. Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler haben Anette verhaftet.
- ☞ „Damm lehre mich, stärker zu sein.“ Du darfst diese Option nur wählen, falls mindestens 1 Ermittler das Merkmal **Zauberer**, **Miskatonic** oder **Gelehrter** hat. Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Anette hat dich die alten Zauber gelehrt.

☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel.

☞ Fahre mit **Zwischenspiel IV: Wendung des Schicksals** fort.

Auflösung 2: Du traust dem Präsidenten der Silberloge der Dämmerung durchaus zu, dich über die Konsequenzen deines Handelns anzulügen – schließlich hat er dich schon mehr als ein Mal getäuscht. Du fragst ihn, was er damit meint, wenn er davon redet, dass wir alle ausgelöscht werden. Er bedeutet dir, nach draußen zu sehen.

Die Sturmwolken sind verschwunden, aber du kannst nicht einen einzigen Stern am Nachthimmel erkennen. Die Grenzen des Horizonts rahmen die Leere über dir ein. Ein so enormer Riss, dass du ihn zuerst gar nicht wahrgenommen hast. Wie lange ragt er wohl schon über der Stadt auf, während du noch damit beschäftigt warst, unbedeutendere Durchbrüche abzuwehren?

Sanford humpelt dir hinterher und späht in den Nachthimmel. Du fragst, was getan werden kann, um einen Riss solchen Ausmaßes zu schließen. Aber bevor er antworten kann, lösen sich düstere Wirbel aus den Schatten, die zu dunklen Mänteln werden. Innerhalb weniger Sekunden seid ihr von Anettes Hexenzirkel umringt. Die Hohepriesterin schreitet nach vorne und starrt Carl Sanford mit höllengleicher Intensität an.

„Glaub diesem unheilvollen Wurm kein Wort“, warnt sie dich. „Alles, was er bisher getan hat, war rein zu seinem eigenen Nutzen. Er würde zu gerne die ganze Welt als Geisel nehmen, nur um den Hauch einer Chance auf Macht zu erringen.“

Trotz seiner Verwundungen steht Sanford auf und brüllt zurück: „Was für eine Heuchelei! Haben Sie schon vergessen, dass Sie und Ihre irreführende Sekte all dies begonnen haben? Die Toten zu beschwören und sie um Macht zu bitten?“ Er schnaubt verächtlich. „Wir hätten die gesamte Menschheit emporgehoben. Aber Sie haben nur danach gestrebt, sich selbst emporzuheben.“ Sanford wendet sich dir erneut zu, um ein letztes Mal an deine Entscheidung zu appellieren. „Seien Sie kein Narr“, sagt er leise. „Dieser Ausgang ist nicht im Sinne der Loge. Lassen Sie mich Ihnen helfen und wir können das hier gemeinsam beenden.“

☞ Die Ermittler müssen entscheiden (wähle eins):

- ☞ „Sie haben genug Schaden angerichtet. Von hier an übernehmen wir.“ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler machen alleine weiter.
- ☞ „Wir werden Ihre Hilfe benötigen, um das wieder ins Lot zu bringen.“ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler haben Sanford um Hilfe gebeten.
- ☞ „Sie sind verhaftet.“ Du darfst diese Option nur wählen, falls mindestens 1 Ermittler das Merkmal **Detective**, **Polizei** oder **Behörde** hat. Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler haben Sanford verhaftet.
- ☞ „Sie verdienen es nicht, uns anzuführen.“ Du darfst diese Option nur wählen, falls mindestens 1 Ermittler das Merkmal **Zauberer**, **Silberloge der Dämmerung** oder **Kultist** hat. Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler haben die Kontrolle über die Silberloge der Dämmerung übernommen.

☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel.

☞ Fahre mit **Zwischenspiel IV: Wendung des Schicksals** fort.

Auflösung 3: Anette steht inmitten eines Kreises aus Hexen, ihre Augen glühen vor grenzenloser Macht. Über ihnen dringen Hunderte von geisterhaften Schemen heraus, ein Geflecht der Macht, welches die Hexen und ihre verstorbenen Geschwister verbindet. Die Geister sinken herab, jeder für sich einen Körper fordernd, um ihn nach Belieben zu manipulieren. Das einzige Zeichen von Widerstand ist das Blut, das aus den Augen der Hexen tropft, als ihr Zauber seinen Höhepunkt findet.

„Es ist an der Zeit!“ Die körperlose Stimme Keziahs kommt über Anettes Lippen. „Das Urchaos erwartet uns! Höre uns an, Dämonensultan!“ Ihre Stimme erhebt sich in die Nacht und ein Riss, größer als der Himmel selbst, öffnet sich. Die Grenzen des Horizonts rahmen die Leere über dir ein. Er reicht bis hin zur Unendlichkeit, über die Grenzen des dreidimensionalen Raumes hinweg. „Ich habe getan, wie du mir befohlen hast“, sagt sie zu einem Wesen, das nicht hier ist, aber jedes Wort hören kann. „Ernte nun diese Welt der Lebenden und lasse sie für ihre Fehler leiden.“ Mit einem Mal verschwinden die geisterhaften Schemen einer nach dem anderen in der Leere über dir. Anette und ihre Schwestern brechen auf dem Boden zusammen. Feine, disharmonische Flötenklänge ziehen sich durch das Gefüge der Welt ...

☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Das Verderben rückt immer näher.

☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.

☞ Fahre mit **Zwischenspiel IV: Wendung des Schicksals** fort.

Auflösung 4: Carl Sanford steht in eine silberblauen Robe gekleidet an einem Podium im Innersten Heiligtum der Loge. Vor ihm knien unterwürdig seine Anhänger. Sie sind bereit, die ihnen versprochene Macht zu erhalten und damit ihren rechtmäßigen Platz in der neuen Weltordnung zu beanspruchen. Das Buch, aus welchem Sanford liest, leuchtet mit Hexenfeuer. „Die Fesseln der Sterblichkeit haben uns zu lange zurückgehalten!“ Als die Zeremonie ihren Höhepunkt erreicht, erklärt er: „Wir werden die Fesseln durchbrechen und zu einer höheren Ebene aufsteigen!“

Über dem Gebäude, in dem sie sich versammelt haben, öffnet sich ein Riss, größer als der Himmel selbst. Die Grenzen des Horizonts rahmen die Leere über dir ein. Er reicht bis hin zur Unendlichkeit, über die Grenzen des dreidimensionalen Raumes hinweg. Plötzlich erlöschen alle Kerzen im Innersten Heiligtum der Loge. Die Gesänge verstummen, gefolgt von nervösem Gemurmel. „Was geschieht hier?“ Sanford versucht, weiter aus dem vor ihm liegenden Buch zu lesen. Aber es ist zu spät. Die Loge hat lediglich ihr eigenes Verderben beschleunigt. Wahre Unsterblichkeit kann nur von denen erlangt werden, die ihrer würdig sind. Feine, disharmonische Flötenklänge ziehen sich durch das Gefüge der Welt ...

☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Das Verderben rückt immer näher.

☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.

☞ Fahre mit **Zwischenspiel IV: Wendung des Schicksals** fort.

Zwischenspiel IV: Wendung des Schicksals

Wendung des Schicksals 1: Du stehst staunend unterhalb des Risses. Alles, was die Wahrsagerin vorhergesagt hat, ist eingetreten. „Es geht um Leben und Tod“, hatte sie dir erzählt. Wie Recht sie hatte. Hinter dem kosmischen Durchbruch erwartet dich der Nukleus des Kosmos. Jetzt wird dir klar, was auf der anderen Seite haust und hungrig am Schleier der Realität nagt: das Verderben der Menschheit. Nein, nicht nur der Menschheit. Das Verderben allen Lebens im Universum.

Ein bitterer Geschmack legt sich auf deine Zunge. Tränen sammeln sich in deinen Augen. Du ballst deine Hand so fest zur Faust, dass sich deine Nägel in dein eigenes Fleisch graben. Wenn du sterben musst, dann wird es so sein. Aber du wirst nicht einfach nur herumsitzen, bis es soweit ist.

Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Der Pfad windet sich vor dir. Überprüfe das Kampagnenlogbuch und notiere dir daneben Zählstriche. Die Anzahl hängt von den folgenden Bedingungen ab. Dann fahre mit **Wendung des Schicksals 2** fort.

☞ Falls die Ermittler ihr Schicksal akzeptiert haben:

☞ Du weißt, was du zu tun hast. Notiere 1 Zählstrich.

☞ Falls die Ermittler Anette um Hilfe gebeten haben:

☞ „Der Gesandte eines uralten Wesens ersuchte Keziah, ein Buch zu unterschreiben: Das Schwarze Buch von Azathoth.“ Allein dieser Name erschüttert dich bis ins Mark. Anette ballt ihre Faust. „Ich war eine Närrin, dass ich das nicht sah. Das war die Quelle ihrer Macht. Nicht die Hexenkunst, sondern der Pakt mit einem schrecklichen, dunklen Gott. All das, diese Durchbrüche in unsere Welt, die abgestreiften Fesseln des Todes: das ist es, was Keziah immer wollte. Es war der stumme Wille Azathoths“, sagt sie verbittert.

☞ Notiere 2 Zählstriche. Dann füge dem Chaosbeutel je nach Schwierigkeitsgrad den folgenden Chaosmarker hinzu:

☞ **Einfach:** -3.

☞ **Schwer:** -5.

☞ **Normal:** -4.

☞ **Experte:** -6.

☞ Falls die Ermittler Sanford um Hilfe gebeten haben:

☞ „Es ist ein Tor“, erklärt Sanford, „welches unsere Welt mit dem größeren Kosmos verbindet. Die meisten verabscheuungswürdigen Bücher, die ich gelesen habe, besagen, dass im Zentrum eine Kreatur namens Azathoth schläft.“ Allein dieser Name erschüttert dich bis ins Mark. „Ich fürchte, wir haben ihn geweckt. All das, diese Durchbrüche im Raum, die gebrochenen Barrieren zwischen den Welten: all das nur, da wir für einen kurzen Moment, für den Bruchteil einer Sekunde, Azathoths Träume unterbrochen haben. Verstehen Sie das?“

☞ Notiere 2 Zählstriche. Dann füge dem Chaosbeutel je nach Schwierigkeitsgrad den folgenden Chaosmarker hinzu:

☞ **Einfach:** -3.

☞ **Schwer:** -5.

☞ **Normal:** -4.

☞ **Experte:** -6.

☞ Falls du 2 oder weniger Andenken unter „Gefundene Andenken“ notiert hast:

☞ Du bist für diese Reise jämmerlich vorbereitet. (Nichts geschieht.)

☞ Falls du 3–5 Andenken unter „Gefundene Andenken“ notiert hast:

☞ Dank der Beweise, die du gefunden hast, verstehst du den Weg, den du nehmen musst, ein wenig besser. Aber da ist so viel, was du noch nicht weißt. Notiere 1 Zählstrich.

☞ Falls du 6 oder mehr Andenken unter „Gefundene Andenken“ notiert hast:

☞ Du siehst die Reise klar vor dir. Notiere 2 Zählstriche.

☞ Falls sich im Deck eines Ermittlers Das Schwarze Buch befindet:

☞ Es enthält Wissen über das Land jenseits von Raum und Zeit. Notiere 1 Zählstrich.

☞ Falls das Verderben immer näher rückt:

☞ Azathoths Schlund beginnt sich zu öffnen. Notiere 2 Zählstriche.

Wendung des Schicksals 2: Seit fast einer Stunde starrst du in die leere Kluft und denkst über deine Optionen und dein Schicksal nach. Eine Schar gesichtsloser, geflügelter Kreaturen kreist um das Feld, auf dem du sitzt. Sie bewegen sich fast wie Aasgeier, die nur auf dein Ableben warten, um sich danach an deinem Leichnam zu laben. Sie ziehen immer engere Kreise und du fragst dich, ob sie vielleicht deine Gedanken lesen können, die an der Oberfläche deines Geistes schweben. Du stehst auf, hebst deinen Arm und rufst eine der Kreaturen zu dir. Das könnte das Dämmste sein, was du je getan hast. Aber du hast richtig gelegen: die Kreatur gleitet auf schwarzen, ledrigen Flügeln herunter und landet auf dem nassen Gras direkt vor dir. Sie beugt sich soweit herab, dass sie mit dir auf Schulterhöhe ist, und bietet dir ihren Rücken an. Nachdem du die letzten Zweifel und deine Angst heruntergeschluckt hast, erklimmst du die Kreatur. Mit raschen Flügelschlägen trägt sie dich in die Leere, jenseits der Schranken des Raumes ... ins Reich Azathoths.

Die Geschichte geht weiter ...

Die Geschichte geht im nächsten Mythos-Pack des Zyklus *Der gebrochene Kreis – Vor dem Schwarzen Thron* weiter.



FANTASY
FLIGHT
GAMES

