

ARKHAM HORROR

DAS KARTENSPIEL

DAS TEUFELSRIFF

MYTHOS - PACK

Das Teufelsriff ist Szenario IV der Kampagne Die Insmouth-Verschwörung für Arkham Horror: Das Kartenspiel. Dieses Szenario kann als eigenständiges Szenario gespielt werden, es ist aber auch möglich, es mit den anderen Erweiterungen aus dem Zyklus Die Insmouth-Verschwörung zu einer achteiligen Kampagne zu verbinden.

Manche Spielerkarten in diesem Zyklus beziehen sich auf \clubsuit (Segensmarker) oder \spadesuit (Fluchmarker). Diese Chaosmarker befinden sich in der Erweiterung Die Insmouth-Verschwörung.

Szenario IV: Das Teufelsriff

FREITAG, 2. SEPTEMBER 1927

DREI WOCHEN ZUVOR

Einführung 1: Das Dröhnen des Schiffsmotors lässt dich von deinen Gedanken aufschrecken. „Alles in Ordnung da drüben?“, ruft dir der Kapitän des Kutters knurrend entgegen. „Sie sehen aus, als hätten Sie einen Geist gesehen. Kreidebleich sind Sie.“

Du wendest dich dem grauhaarigen, alten Mann zu. Mr. Moore ist der einzige Schiffskapitän in Insmouth, der von dem Fluch und den Missbildungen, unter denen die meisten Einwohner in Insmouth leiden, nicht betroffen ist. Seine offensichtliche Menschlichkeit hat ihn aber nicht von abgebrochenen Zähnen, einem schiefen Kiefer und einer riesigen Narbe auf seiner rechten Wange verschonen können. Er ist ein willkommener Anblick, wenn du bedenkst, wie deine bisherige Ermittlung gelaufen ist.

„Ich kann es nicht glauben, dass Sie zum verfluchten Teufelsriff wollen“, ruft er und schüttelt seinen Kopf. „Das ist vergebliche Mühe.“

Du weist den Seemann darauf hin, dass er für die Überfahrt bereit war, nachdem du ihm seine Bezahlung gezeigt hattest. Der alte Mann antwortet mit einem rauen Lachen.

„Da haben Sie mich erwischt“, gibt er zu. „Halten Sie sich bereit. In zehn Minuten geht's los.“ Er stolpert vom Hauptdeck auf die Brücke, um einen Kurs zu bestimmen. Währenddessen nimmst du dir die Zeit, dich auf die kommende Reise vorzubereiten.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

\odot Falls die Mission erfolgreich war, fahre mit **Einführung 2** fort.

\odot Falls die Mission gescheitert ist, fahre mit **Einführung 3** fort.

Einführung 2: Agent Dawson geht als Letzter an Bord. Er trägt einen schweren Übermantel und hat eine Schrotflinte über die Schulter gehängt. „Agent Harper hat noch einen Geheimvorrat an zusätzlicher Feuerkraft angelegt“, erklärt er. „Glaubt man den Gerüchten, kann das sicher nicht schaden.“

Du weißt genau, auf welche Gerüchte Dawson anspielt: Am Teufelsriff soll es spuken und nur so von teuflischen Meereskreaturen wimmeln. Die Seeleute von Insmouth sprechen von Schemen, die aus den Höhlen entlang des Riffs und der vielen Inseln herauskommen. Auch sollen seltsame missgestaltete Flossen an der Wasseroberfläche gesichtet worden sein. Ganze Boote sollen unter den Wellen verschwinden, nachdem sie mit den gezackten Felsen dort zusammengestoßen sind.

„Unsere gesamte Ermittlung hat uns hier hingeführt. Was auch immer in dieser Stadt vor sich geht, der Esoterische Orden von Dagon und dieses ‚Teufelsriff‘ sind der Ursprung von allem. Agent Harper nimmt an, dass diese Gerüchte vom Orden gestreut wurden, um Seeleute vom Riff fernzuhalten. Wenn das stimmt, muss der Orden dort etwas verstecken.“

Du fragst Dawson, wo Harper ist, aber er blickt dich nur streng an. „Sie hat ihre eigene Mission. Wir haben unsere.“ Du erinnerst Dawson daran, dass du deine Mission bereits abgeschlossen hast, für die er dich angeheuert hatte. Deine Bemerkung entlockt dem gestählten Veteranen ein leichtes Grinsen. „Das stimmt. Und dennoch sind Sie hier.“

Er hat recht. Du hättest gleich nach Harpers Rettung gehen können, aber du bist geblieben, um ihnen bei ihren Ermittlungen zu helfen. Vielleicht aus Pflichtbewusstsein oder aus Neugierde. Weshalb auch immer, jetzt bist du hier und es gibt kein Zurück.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einführung 3: Agent Dawson geht als Letzter an Bord. Er hat tiefe Ringe unter seinen müden Augen. „Alle Spuren sind im Sand verlaufen“, sagt er resigniert. „Wo Agent Harper jetzt auch sein mag, wir haben keine Möglichkeit, sie zu finden.“

Du versuchst, Dawson ein wenig zu trösten, indem du ihn daran erinnerst, warum du dich dazu entschieden hast, das Teufelsriff zu untersuchen. Am Teufelsriff soll es spuken und nur so von teuflischen Meereskreaturen wimmeln. Die Seeleute von Insmouth sprechen von Schemen, die aus den Höhlen entlang des Riffs und der vielen Inseln herauskommen. Auch sollen seltsame missgestaltete Flossen an der Wasseroberfläche gesichtet worden sein. Ganze Boote sollen unter den Wellen verschwinden, nachdem sie mit den gezackten Felsen dort zusammengestoßen sind.

„Sie haben ja recht“, gibt Dawson seufzend zu. „Was auch immer mit Agent Harper passiert ist, es hat mit dem Esoterischen Orden von Dagon zu tun. Das Buch, das Ihnen unter der Tür hindurchgeschoben wurde, ist Beweis genug. Und wenn ich mit meiner Theorie recht habe, dann sind die, welche die Gerüchte über das Teufelsriff verbreiten, keine anderen als die Mitglieder des Ordens selbst. Wenn das stimmt, muss der Orden dort etwas verstecken.“

Du nickst und beginnst, dich auf die Mission vorzubereiten. Agent Dawson betrachtet dich dabei die ganze Zeit eindringlich. „Warum sind Sie geblieben?“, fragt er schließlich. „Sie hätten Insmouth verlassen können, nachdem die Rettung von Agent Harper gescheitert ist. Sie sind aber geblieben. Wieso?“

Um ehrlich zu sein, weißt du das selbst nicht so ganz. Vielleicht aus Pflichtbewusstsein oder aus Neugierde? Du zuckst mit den Schultern und erzählst ihm, dass es keine Rolle spielt. Du bist jetzt hier und es gibt kein Zurück. Dein Zugeständnis entlockt dem gestählten Veteranen ein leichtes Lächeln.

„In Ordnung. Dann lassen Sie uns finden, was sie vor uns verstecken“, antwortet er.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Ermittlervorbereitung

Dieser Schritt wird noch vor der Vorbereitung der Ermittler durchgeführt:

\odot Das Deck jedes Ermittlers wird nach der Storyvorteilskarte Elina Harper durchsucht und für die Dauer dieses Szenarios aus dem Spiel entfernt.

\odot Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls die Mission erfolgreich war, wird die Sammlung nach der Storyvorteilskarte Thomas Dawson durchsucht und der Starthand eines beliebigen Ermittlers als zusätzliche Karte hinzugefügt. Falls die Mission gescheitert ist, wird die Karte für die Dauer dieses Szenarios in das Deck jenes Ermittlers gemischt.

Szenariovorbereitung

\odot Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: Das Teufelsriff, Anhänger von Hydra, Kreaturen aus der Tiefe, Überflutete Höhlen, Fehlfunktion und Steigende Flut. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



\odot Die Schlüssel werden wie folgt beiseitegelegt:

✦ Der lila, weiße und schwarze Schlüssel werden offen beiseitegelegt.

✦ Der gelbe, grüne, rote und blaue Schlüssel werden verdeckt beiseitegelegt und gemischt, sodass die Ermittler nicht wissen, welcher welcher ist.

\odot Der Ort Aufgewühltes Wasser wird ins Spiel gebracht. (Aufgewühltes Wasser kommt völlig überflutet ins Spiel.)

✦ Die Storyvorteilskarte Fischkutter wird auf dem Aufgewühlten Wasser ins Spiel gebracht.

✦ Jeder Ermittler beginnt das Spiel im Fischkutter auf dem Aufgewühlten Wasser (siehe dazu „Fahrzeuge“ auf der nächsten Seite).

- Die folgenden Storyvorteilskarten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: Mantel des Erwachten, Kopfschmuck aus Y'ha-nthlei und Verwitterter Götze.
- Die 5 Orte Teufelsriff werden gemischt und mit der verhüllten Seite nach oben ins Spiel gebracht (siehe dazu den Vorschlag für die Platzierung der Orte auf der rechten Seite).
 - Diese Orte werden nicht *benachbart* zum Aufgewühlten Wasser platziert – diese Orte sind nicht über ihre Nachbarschaft, sondern über ihre Verbindungssymbole miteinander verbunden.
- Die Orte Unergründliche Tiefen werden folgendermaßen vorbereitet:
 - Zuerst wird je 1 Kopie der folgenden Orte aus dem Spiel entfernt, ohne sie anzusehen: Zyklopische Ruinen, Grotte der Tiefen Wesen und Tempel der Vereinigung. Diese Orte befinden sich auf der enthüllten Seite der Orte Unergründliche Tiefen.
 - Die übrigen 3 Orte Unergründliche Tiefen werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- Die 8 Orte Gezeitentunnel werden zum Gezeitentunnel-Deck zusammengemischt.
 - Jede Karte im Gezeitentunnel-Deck sollte mit der verhüllten Seite nach oben im Deck liegen, sodass nur ihre „Gezeitentunnel“-Seite zu sehen ist.
 - Das Deck wird neben dem Begegnungsdeck platziert.
- Überprüfe den Abschnitt „Zurückgelangte Erinnerungen“ im Kampagnenlogbuch. Abhängig von den folgenden Umständen wird eine unterschiedliche Version von Agenda 1a in diesem Szenario verwendet. Die andere Version von Agenda 1 wird aus dem Spiel entfernt.
 - Falls ein Kampf mit einem schrecklichen Teufel unter „Zurückgelangte Erinnerungen“ notiert ist, wird Agenda 1a – Geheimnisse des Meeres (I) verwendet.
 - Ansonsten wird Agenda 1a – Geheimnisse des Meeres (II) verwendet.
- Die Flutmarker werden dem Markervorrat hinzugefügt.
- Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- Das Spiel kann nun beginnen.

Benachbarte Orte in „Das Teufelsriff“

Während dieses Szenarios werden die *Insel-* und *Höhle-*Orte in einem vorgegebenen Muster ausgelegt, wobei neue Orte aus dem Gezeitentunnel-Deck rechts, links und unterhalb bereits vorhandener *Insel-*Orte angelegt werden. *Insel-*Orte und der Ort Aufgewühltes Wasser sind aber nicht zueinander benachbart, sondern ganz normal über ihre Verbindungssymbole miteinander verbunden.

- Während dieses Szenarios gelten benachbarte Orte als miteinander verbunden.
- Ein Ort, der benachbart zu einem anderen Ort ins Spiel gebracht wird, sollte neben jenen Ort gelegt werden, ohne dass sich andere Orte dazwischen befinden.
- Orte sind nur orthogonal benachbart (rechts, links, oberhalb, unterhalb), jedoch nicht diagonal.

Einzelspielszenario

Falls ein Einzelspielszenario gespielt wird und keine anderen Vorbereitungs- und Auflösungsanweisungen verwendet werden sollen, können die unten stehenden Informationen bei der Vorbereitung und während des Spiels dieses Szenarios verwendet werden:

- Der Chaosbeutel wird aus folgenden Markern zusammengestellt: +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ♀, ♀, ♀, ♀, ♀, ♀, ♀, ♀, ♀, ♀.
- Die Mission ist gescheitert.
- Ein Kampf mit einem schrecklichen Teufel ist unter „Zurückgelangte Erinnerungen“ notiert.

Fahrzeuge

Eine Vorteilskarte mit dem Schlüsselwort Fahrzeug stellt ein Fahrzeug dar, in das die Ermittler einsteigen und aus dem sie aussteigen können. Eine Vorteilskarte mit diesem Schlüsselwort wird Fahrzeug genannt und es gelten folgende Regeln:

- Solange die kleine Ermittlerkarte eines Ermittlers so platziert ist, dass sie ein Fahrzeug überlappt, befindet sich jener Ermittler in dem Fahrzeug. Solange die kleine Ermittlerkarte eines Ermittlers so platziert ist, dass sie einen Ort überlappt, befindet sich jener Ermittler in keinem Fahrzeug (auch wenn er sich am gleichen Ort wie das Fahrzeug befindet).
 - Ein Ermittler darf als -Fähigkeit in ein Fahrzeug an seinem Ort einsteigen oder aus ihm aussteigen. Die kleine Ermittlerkarte wird auf das Fahrzeug oder von einem Fahrzeug auf den Ort des Fahrzeugs verschoben, um die neue Position des Ermittlers anzuzeigen. Jeder Ermittler darf diese Fähigkeit ein Mal pro Runde durchführen.
 - Ein Ermittler, der sich in einem Fahrzeug befindet, befindet sich ebenfalls am Ort jenes Fahrzeugs.
 - Solange sich ein Ermittler in einem Fahrzeug befindet, kann sich jener Ermittler nicht unabhängig vom Fahrzeug bewegen.
- Fahrzeuge haben gewöhnlich 1 oder mehr Fähigkeiten, die es ihnen erlauben, sich zu einem verbundenen Ort zu bewegen. Bewegt sich ein Fahrzeug von einem Ort zu einem anderen, bewegen sich alle Ermittler in jenem Fahrzeug mit dem Fahrzeug mit.
- Fahrzeuge verändern nicht, wie sich Gegner bewegen oder in einen Kampf verwickeln, es sei denn, es ist etwas anderes angegeben.

Vorschlag für die Platzierung der Orte in „Das Teufelsriff“



Hinweis: Zwischen dem Aufgewühlten Wasser und anderen *Insel-*Orten sollte etwas Platz bleiben, um anzuzeigen, dass sie nicht zueinander benachbart sind, sondern durch ihre Verbindungssymbole miteinander verbunden sind.

Schlüssel

In diesem Szenario stehen die Schlüssel für Folgendes:

- Rot/Blau/Grün/Gelb: Verschiedene Gegenstände, mit denen man sich Zutritt zu tieferen Teilen des Teufelsriffs verschaffen kann.
- Lila: Ein seltsamer Götze.
- Schwarz: Ein mystischer Kopfschmuck.
- Weiß: Ein unheiliger Mantel.

RÜCKBLLENDE IX

Erst nach Anweisung lesen

Als du durch die überfluteten Höhlen watest, stößt du mit deinem Fuß an etwas Hartes und Metallisches. Das Wasser ist zu dunkel und zu trüb, um zu erkennen, was sich unter der Wasseroberfläche verbirgt. Du holst tief Luft, tauchst ins Wasser ein und tastest nach dem Objekt. Schließlich legst du deine Hände um etwas Glattes und Schweres. Du bugsierst es an die Oberfläche und ziehst es auf einen Felsvorsprung.

Es handelt sich um eine Statue, die ein Wesen – oder vielleicht eine Gottheit – abbildet, obgleich sie keiner dir bekannten religiösen Figur ähnelt. Der Anblick ihrer unheimlichen, mit Zacken versehenen Tentakel und ihr einziges starrendes Auge aus lichtdurchlässigem Kristall lässt dir deine Haare zu Berge stehen. Und dann ruft sie nach dir, wie Wellen, die an einem nebligen, bewölkten Tag ans Meerufer anbranden ...

Im Kampagnenlogbuch wird unter „Zurückgelangte Erinnerungen“ eine Entdeckung eines seltsamen Götzen notiert.

Übernimm die Kontrolle über den lila Schlüssel und die beiseitegelegte Storyvorteilskarte Verwitterter Götze. Platziere den lila Schlüssel auf Verwitterter Götze. (Der Schlüssel bleibt unter der Kontrolle des Ermittlers.) Für den Rest des Spiels gilt: Wer die Kontrolle über den lila Schlüssel übernimmt, übernimmt ebenfalls die Kontrolle über Verwitterter Götze. Falls der lila Schlüssel auf einer anderen Karte platziert wird, platziere Verwitterter Götze unter der Kontrolle eines Ermittlers neben jener Karte. Falls der lila Schlüssel das Spiel verlässt, entferne Verwitterter Götze aus dem Spiel.

RÜCKBLLENDE X

Erst nach Anweisung lesen

Du schwimmst durch eine Unzahl an weiträumigen Hallen unter dem Meer, bis du schließlich an einen Säulenkreis kommst. In der Mitte des ins Wasser eingetauchten Steinkreises steht ein Altar, der mit einem verzierten Tuch bedeckt ist. Es ist mit teuren Fäden aus Gold bestückt und mit himmelblauen Opalen besetzt. Und obwohl es unter Wasser liegt, ist der Stoff perfekt erhalten geblieben. Du fragst dich, was ein solches Objekt hier tief unten in den überfluteten Höhlen zu bedeuten hat, und so beschließt du, es mitzunehmen.

In dem Augenblick, als du aus den Tiefen auftauchst und du dich auf trockenem Fels befindest, stellst du mit Verwunderung fest, dass der Stoff völlig trocken ist. Als du ihn in deinen Händen wendest, fällt dir eine Goldspange auf. Erst jetzt erkennst du, dass es sich nicht bloß um ein formloses Tuch, sondern um einen Mantel handelt – vielleicht sogar um einen Teil einer ganzen Montur. Als du den seltsamen Umhang überziehst, pulsieren seine eingewebten Edelsteine mit arkaner Macht.

Im Kampagnenlogbuch wird unter „Zurückgelangte Erinnerungen“ eine Entdeckung eines unheiligen Mantels notiert.

Übernimm die Kontrolle über den weißen Schlüssel und die beiseitegelegte Storyvorteilskarte Mantel des Erwachten. Platziere den weißen Schlüssel auf Mantel des Erwachten. (Der Schlüssel bleibt unter der Kontrolle des Ermittlers.) Für den Rest des Spiels gilt: Wer die Kontrolle über den weißen Schlüssel übernimmt, übernimmt ebenfalls die Kontrolle über Mantel des Erwachten. Falls der weiße Schlüssel auf einer anderen Karte platziert wird, platziere Mantel des Erwachten unter der Kontrolle eines Ermittlers neben jener Karte. Falls der weiße Schlüssel das Spiel verlässt, entferne Mantel des Erwachten aus dem Spiel.

RÜCKBLLENDE XI

Erst nach Anweisung lesen

Du erreichst einen Felsvorsprung, von dem aus du eine Art Zeremonie beobachtest. Schreckliche fischähnliche Kreaturen werfen sich vor zwei gewaltigen Statuen nieder: Eine ist aus Onyx, die andere aus weißem Marmor. Auf der Spitze des Vorsprungs ruht eine goldene Krone mit muschelartigen Verzierungen und drei gut erkennbaren Hörnern. Was dies auch für ein Artefakt sein mag, es ist offensichtlich wichtig für diese Kreaturen. Du nimmst all deinen Mut zusammen, schnappst dir das Artefakt und versuchst zu entkommen, solange du noch kannst. Auf deiner Flucht summt das Relikt machtvoll in deinen Händen.

Im Kampagnenlogbuch wird unter „Zurückgelangte Erinnerungen“ eine Entdeckung eines mystischen Relikts notiert.

Übernimm die Kontrolle über den schwarzen Schlüssel und die beiseitegelegte Storyvorteilskarte Kopfschmuck aus Y'ha-nthlei. Platziere den schwarzen Schlüssel auf Kopfschmuck aus Y'ha-nthlei. (Der Schlüssel bleibt unter der Kontrolle des Ermittlers.) Für den Rest des Spiels gilt: Wer die Kontrolle über den schwarzen Schlüssel übernimmt, übernimmt ebenfalls die Kontrolle über Kopfschmuck aus Y'ha-nthlei. Falls der schwarze Schlüssel auf einer anderen Karte platziert wird, platziere Kopfschmuck aus Y'ha-nthlei unter der Kontrolle eines Ermittlers neben jener Karte. Falls der schwarze Schlüssel das Spiel verlässt, entferne Kopfschmuck aus Y'ha-nthlei aus dem Spiel.

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben aufgegeben oder wurden besiegt): Fahre mit **Auflösung 1** fort.

Auflösung 1: Mit dem schwindenden Tageslicht und dem steigenden Wasser, das die verschiedenen Inseln vor Innsmouth nach und nach verschluckt, entscheidest du dich, mit deinen Entdeckungen zum Hafen zurückzukehren. „Haben Sie gefunden, wonach Sie gesucht haben?“, möchte Mr. Moore von dir wissen, als du sicher die Küste erreicht hast.

Um ehrlich zu sein, bist du dir da nicht ganz sicher. Was du gefunden hast, war alarmierend. In den Gezeitenhöhlen des Teufelsriffs waren nicht nur die Relikte des Esoterischen Ordens von Dagon untergebracht, sondern sie waren auch die Heimat einer Horde seltsamer Kreaturen: Hybride zwischen Fisch, Mensch und Monster. Du bist zwar mit dem Leben davongekommen, aber an die Schrecken, die du in diesen Höhlen gesehen hast, wirst du dich dein Leben lang erinnern. Scharfe, spitze Zähne – blutbefleckte Altäre – unheilige Gebete – Anzeichen einer kommenden Katastrophe – all das wird dich auch noch nach deiner Flucht weiter heimsuchen.

Aber ist Innsmouth wirklich sicher? Kann es an Land überhaupt noch sicher sein?

☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Notiere diese Erfahrungspunkte im Kampagnenlogbuch unter „Nicht ausgegebene EP“. **Diese Erfahrungspunkte dürfen jetzt noch nicht ausgegeben werden.** Die Ermittler werden zu einem späteren Zeitpunkt dazu angewiesen, diese Erfahrungspunkte auszugeben.

☉ Finde Der Schrecken des Teufelsriffs.

❖ Falls Agenda 1a aktuell war oder sich Der Schrecken des Teufelsriffs im Spiel befunden hat, als das Spiel geendet hat, wird im Kampagnenlogbuch notiert: *Der Schrecken des Teufelsriffs ist noch am Leben.*

❖ Falls sich Der Schrecken des Teufelsriffs im Siegpunktstapel befunden hat, als das Spiel geendet hat, wird im Kampagnenlogbuch notiert: *Der Schrecken des Teufelsriffs ist tot.*

☉ Fahre mit **Zwischenspiel III: Unter den Wellen** fort. Der lila, schwarze und weiße Schlüssel sollten noch nicht von ihrer aktuellen Position entfernt werden, da ihre Position im **Zwischenspiel III: Unter den Wellen** noch wichtig wird.

Zwischenspiel III: Unter den Wellen

Du springst zwischen deinen Erinnerungen und kämpfst dich wieder in die Gegenwart zurück. Du erinnerst dich an eine dunkle Zelle. An ein Messer an deiner Kehle. An einen Mann mit großen Augen, die niemals zu blinzeln scheinen, in einer langen Robe mit Kapuze. „Oceiros“, ruft ihm eine andere Stimme, „wir haben einen weiteren Eindringling in Dagon's Reich gefunden. Wir glauben, dass er derselbe ist, der auch am Teufelsriff herumgeschmüffelt hat.“

Oceiros nickt. Das Messer an deiner Kehle schneidet tiefer. „Bringt alles, was er gestohlen hat, sofort zum Leuchtturm“, befiehlt er. „Es wird Zeit, unser großes Werk zu beginnen. Niemand wird je wieder die Geschäfte des Ordens stören.“

Dein Verstand ist wieder in der Gegenwart angekommen. Das Dröhnen eines Automobilmotors wird lauter, als deine Sinne zurückkehren. Agent Harper fasst dir an die Schulter und schaut dir in die Augen. „Noch eine Vision?“, fragt sie ein wenig überrascht. „Erinnern Sie sich an etwas? Was ist es?“

Du versuchst den Schmerz aus deinem Kopf zu schütteln und fragst Harper, ob ihr der Name Oceiros was sagt. „Oceiros Marsh? Er ist der Wärter des alten Leuchtturms bei Falcon Point“, antwortet sie dir. „Warum? Was haben Sie gesehen?“

Abhängig davon, welche Schlüssel sich auf der aktuellen Szene oder unter der Kontrolle eines Ermittlers befunden haben, als **Szenario IV: Das Teufelsriff** geendet hat, lies jeden zu deiner Situation passenden Abschnitt. Fahre dann mit dem auf die Abschnitte folgenden Text fort.

Falls sich der lila Schlüssel auf der aktuellen Szene oder unter der Kontrolle eines Ermittlers befunden hat, als das Szenario geendet hat:

Du beschreibst ihr den Götzen, den du in der Unterwassergrotte gefunden hast. Agent Harper nickt dir zu. „Ich kann mich an etwas erinnern, das ich in einigen Aufzeichnungen gelesen habe, auf die ich gestoßen bin, als Sie das Riff erkundet haben. Es soll eine altertümliche Gottheit darstellen – etwas, was diese scheußlichen Kreaturen anbeten.“ Ihre Stimme wird zu einem kaum wahrnehmbaren Flüstern. „Etwas, von dem ich annehme, dass es kein Mythos ist.“ Du fragst sie, wo der Götze jetzt ist, aber sie schüttelt den Kopf. „Ich nehme an, dass er Ihnen gestohlen wurde, als sie in der Grotte gefangen waren“, antwortet sie.

Die Verschwörung weitet sich aus. Jeder Ermittler notiert 2 zusätzliche Erfahrungspunkte unter „Nicht ausgegebene EP“.

Dem Chaosbeutel wird für den Rest der Kampagne 1 -Marker hinzugefügt.

Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Der Götze wurde zum Leuchtturm gebracht. (Die Storyvorteilskarte Verwitterter Götze wird keinem Ermittlerdeck hinzugefügt. Er muss zuerst wiederbeschafft werden.)

Falls sich der weiße Schlüssel auf der aktuellen Szene oder unter der Kontrolle eines Ermittlers befunden hat, als das Szenario geendet hat:

Du erinnerst dich an den seltsamen Mantel, den du in den überfluteten Tiefen unter dem Teufelsriff gefunden hast. „Ja, den habe ich schon einmal gesehen“, antwortet Harper und schnippt mit ihren Fingern. „Einer der ‚Priester‘ des verfluchten Esoterischen Ordens von Dagon hat ihn getragen, als ich das erste Mal in Innsmouth eingetroffen bin. Er muss mit dem Rest Ihrer Habseligkeiten zum Leuchtturm gebracht worden sein, als Sie im Hauptquartier des Ordens gefangen waren. Wenn wir Glück haben, ist er noch da ...“

Die Verschwörung weitet sich aus. Jeder Ermittler notiert 2 zusätzliche Erfahrungspunkte unter „Nicht ausgegebene EP“.

Dem Chaosbeutel wird für den Rest der Kampagne 1 -Marker hinzugefügt.

Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Der Mantel wurde zum Leuchtturm gebracht. (Die Storyvorteilskarte Mantel des Erwahten wird keinem Ermittlerdeck hinzugefügt. Er muss zuerst wiederbeschafft werden.)

Falls sich der schwarze Schlüssel auf der aktuellen Szene oder unter der Kontrolle eines Ermittlers befunden hat, als das Szenario geendet hat:

Du erzählst Agent Harper vom Tempel mit den zwei Statuen, die du unter dem Teufelsriff gefunden hast, und von der Krone, die du von dort gestohlen hast. „Das hört sich wie der ‚Kopfschmuck aus Y’ha-nthlei‘ an. Darüber habe ich gelesen, als ich Nachforschungen zum Orden angestellt habe. Ich bin beeindruckt, dass Sie es mit ihm herausgeschafft haben. Was er auch ist, er scheint sehr wichtig für den Orden zu sein. Ich weiß aber immer noch nicht, was es mit Y’ha-nthlei auf sich hat.“ Du merkst an, dass du die Krone nicht mehr hast. Sie nickt. „Sie muss mit dem Rest Ihrer Habseligkeiten zum Leuchtturm gebracht worden sein, bevor Sie Ihre Erinnerungen verloren haben“, vermutet sie.

Die Verschwörung weitet sich aus. Jeder Ermittler notiert 2 zusätzliche Erfahrungspunkte unter „Nicht ausgegebene EP“.

Dem Chaosbeutel wird für den Rest der Kampagne 1 -Marker hinzugefügt.

Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Der Kopfschmuck wurde zum Leuchtturm gebracht. (Die Storyvorteilskarte Kopfschmuck aus Y’ha-nthlei wird keinem Ermittlerdeck hinzugefügt. Er muss zuerst wiederbeschafft werden.)

Falls sich kein Schlüssel auf der aktuellen Szene oder unter der Kontrolle eines Ermittlers befunden hat, als das Szenario geendet hat:

Du hast Mühe, dich an überhaupt etwas von Wert zu erinnern, was über deine oberflächliche Erkundung des Riffs hinausgeht. Du erinnerst dich an unheimliche Kreaturen, die du bekämpft hast, an verschiedene Inseln, die du erkundet hast, und an den ständigen Anstieg des Wasserspiegels, aber an sonst nichts. Die Geheimnisse müssen im Riff verborgen sein, aber du hast sie entweder nicht gefunden oder du kannst dich einfach nicht daran erinnern. Dein Schädel pocht schmerzhaft, als du versuchst, deine Vergangenheit aus der Leere deines Verstands zu rekonstruieren. „Ist schon okay“, sagt Harper und legt dir ihre Hand auf die Schulter. „Wir finden es gemeinsam heraus.“

„Es scheint, als würden Ihre Erinnerungen langsam zurückkehren“, sagt Agent Harper mit einem zaghaften Lächeln auf den Lippen. „Wie fühlen Sie sich?“

Du hast Schwierigkeiten, ihr eine passende Antwort zu geben. Ein Teil von dir ist erleichtert, dass deine Erinnerungen zurückkehren, aber dem Rest von dir wäre es lieber, sie wären nicht so lebhaft. Du fragst dich erneut, ob du nicht die Chance ergreifen solltest, einfach nach Arkham zurückzufahren und Innsmouth nie mehr zu betreten. Dann trifft dein Blick auf den von Harper und du erkennst die wilde Entschlossenheit in ihren Augen. Die gleiche Entschlossenheit, die auch in dir brennt.

Du sagst nichts, aber sie scheint dich zu verstehen. „Da stürmt eine ganze Menge auf Sie ein. Lassen Sie uns zuerst nach Falcon Point fahren. Wenn das, was Sie sagen, wahr ist, und Oceiros Mitglied des Esoterischen Ordens von Dagon ist, dann sollten wir dort Antworten finden.“ Sie blickt über ihre Schulter und startet zum westlichen Horizont. Die Sonne versinkt gerade hinter den Bäumen und färbt den Himmel in ein tiefes Scharlachrot. „Ich habe das Gefühl, dass die Sache noch nicht vorbei ist.“

Thomas Dawson wird in die Sammlung zurückgelegt. Falls ein Ermittler (zu einem beliebigen Zeitpunkt in der Kampagne) Elina Harper verdient hat, darf er sie wieder seinem Deck hinzufügen.

Mit diesem zurückgekehrten Fragment deiner Erinnerung werden die Ereignisse aus deiner Vergangenheit ein wenig klarer. Jeder Ermittler darf jetzt seine Erfahrungspunkte ausgeben, die im Kampagnenlogbuch unter „Nicht ausgegebene EP“ notiert sind.

Fahre mit **Szenario V: Der reinste Schrecken** fort.

Die Geschichte geht weiter ...

Die Geschichte geht im nächsten Mythos-Pack des Zyklus *Die Innsmouth-Verschwörung – Der reinste Schrecken* weiter.