



## 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.

## In Bewegung/Angehalten

In diesem Szenario können Fahrzeuge entweder „in Bewegung“ sein oder sie haben „angehalten“, was durch ihre zwei Seiten (*In Bewegung*) und (*Angehalten*) veranschaulicht wird. Der Text auf beiden Seiten des Fahrzeugs beschreibt auch den Unterschied zwischen einem Fahrzeug in Bewegung und einem Fahrzeug, das angehalten hat. Ein Fahrzeug kann durch seine Fähigkeit gestartet oder angehalten werden, wodurch dessen Karte auf die andere Seite umgedreht wird.

- ☞ Normalerweise kommen die Ermittler nur dann im Szenario gut voran, wenn ihr Fahrzeug in Bewegung ist. Manchmal kann es aber auch eine gute Idee sein, vor gefährlichen Orten wie z. B. vor der Klippenstraße oder einer Scharfen Kurve kurz anzuhalten. Hier ist Vorsicht geboten!

## Straße X

In diesem Szenario fahren die Ermittler auf der alten Innsmouth-Straße von Innsmouth nach Falcon Point. Die Straße verläuft normalerweise in gerader Linie von links nach rechts. Manchmal kann es aber auch zu Abzweigungen kommen.

Immer wenn ein Ort mit dem Schlüsselwort Straße X enthüllt wird und falls sich keine Orte vor dem gerade enthüllten Ort befinden, werden davor X neue Orte in einer neuen Spalte (*senkrecht zueinander*) mit der „Alte Innsmouth-Straße“-Seite nach oben ins Spiel gebracht. Einer der Orte muss der oberste Ort des Straßendecks sein. Jeder der übrigen Orte, die ins Spiel gebracht werden müssen, muss ein beiseitegelegter Ort Ein großer Umweg sein (*falls es nicht mehr genug Orte Ein großer Umweg gibt, werden so viele wie möglich verwendet*). Jene Orte werden gemischt und so untereinander platziert, dass die Ermittler nicht wissen, welcher Ort welcher ist. (*Hinweis: Jeder Ort einer Spalte ist mit jedem Ort der Spalten vor und hinter sich verbunden, aber nicht mit den Orten in der eigenen Spalte.*)

*Beispiel: Trish ist die Fahrerin von Elina Harpers Wagen und hat ihr Fahrzeug gerade zu einem verhüllten Ort bewegt. Er stellt sich als eine Weggabelung mit dem Schlüsselwort Straße 2 heraus. Da sich aktuell keine Orte vor der Weggabelung befinden, muss sie 2 Orte Alte Innsmouth-Straße vor der Weggabelung platzieren. Sie nimmt die oberste Karte vom Straßendeck und 1 beiseitegelegten Ort Ein großer Umweg, mischt sie und bringt sie beide in einer neuen Spalte ins Spiel, sodass die Ermittler nicht wissen, welcher Ort welcher ist.*

- ☞ Normalerweise ist es klug, einen großen Umweg zu vermeiden, weil dieser Ort viel Zeit frisst und die Ermittler auf ihrem Weg nach Falcon Point ausbremst.
- ☞ **In diesem Szenario ist jeder Ort mit jedem Ort vor oder hinter sich verbunden, aber nicht mit anderen Orten in seiner Spalte.**

## Platzierung der Orte für „Der reinste Schrecken“

hinten

vorne



1 oder mehr Orte werden durch das Schlüsselwort Straße X des vordersten Ortes Innsmouth-Straße an dieser Stelle ins Spiel gebracht.

## Achtung!

### Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

#### Falls keine Auflösung erreicht wurde (jeder Ermittler wurde besiegt):

*Deine Fahrt nach Falcon Point ist wahrlich keine Vergnügungsfahrt. Wegen der Kultisten auf deinen Fersen und den Kreaturen, die in den Wäldern außerhalb von Innsmouth hausen, hast du den Wagen in jeder Biegung an die Grenzen seiner Belastbarkeit gebracht. Du siehst keinen anderen Weg, um unbeschadet aus der Sache herauszukommen, als das Fahrzeug zurückzulassen und zu Fuß durch den Wald zu schleichen. Als du das Leuchtfeuer des Leuchtturms in der Ferne erblickst, hat die Morgendämmerung den Himmel bereits in orangefarbenes Licht getaucht. „Endlich“, ächzt Agent Harper. Ohne Zeit für eine Rast macht ihr euch sogleich erschöpft, aber entschlossen an den letzten Anstieg zum Leuchtturm von Falcon Point.*

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler haben Falcon Point nach Sonnenaufgang erreicht.*
- ☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☞ Fahre mit **Szenario VI: Ein Licht im Nebel** fort.

**Auflösung 1:** *Du atmetst erleichtert aus, als du in der Ferne das Leuchtfeuer des Leuchtturms durch den Nebel dringen siehst. „Am besten fahren Sie rechts ran. Wir sollten das letzte Stück zu Fuß gehen“, schlägt Harper vor. „Wenn sich noch jemand im Leuchtturm aufhalten sollte, wäre es das Beste, wenn er uns nicht kommen hört.“ Ihr Ratschlag klingt vernünftig. Du bist nicht sicher, was euch am Falcon Point erwartet, aber alles deutet darauf hin, dass der Leuchtturm ein weiterer Außenposten des Ordens ist. Du stellst noch einmal sicher, dass euch niemand folgt, und hältst dann am Straßenrand an. Nachdem du deine Ausrüstung aus dem Kofferraum des Wagens geholt hast, macht ihr euch an den letzten Anstieg zum Leuchtturm von Falcon Point ...*

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler haben Falcon Point vor Sonnenaufgang erreicht.*
- ☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☞ Fahre mit **Szenario VI: Ein Licht im Nebel** fort.

## Die Geschichte geht weiter ...

Die Geschichte geht im nächsten Mythos-Pack des Zyklus *Die Innsmouth-Verschwörung – Ein Licht im Nebel* weiter.