

ARKHAM HORROR

DAS KARTENSPIEL

ZU TIEF DRIN

MYTHOS - PACK

Zu tief drin ist Szenario III der Kampagne Die Innsmouth-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 Innsmouth-Verschwörung zu einer achteiligen Kampagne zu verbinden.

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

Szenario III: Zu tief drin

Als du an der Küste entlang nach Innsmouth wanderst, steigt der Meeresspiegel immer weiter an. Am fernen Horizont schiebt sich der Mond langsam vor die Sonne und verkündet eine düstere, unsichere Zukunft.

Du kannst dich an die Gebäude und Straßen der Stadt erinnern und auch an ein paar seltsame Gestalten, denen du in den ersten Tagen deines Aufenthalts begegnet bist, aber an nichts anderes, was zwischen damals und deinem Aufwachen in der feuchten Grotte geschehen ist. Agent Harper hat versucht, dich über einige Dinge ins Bild zu setzen, aber wegen der vielen Löcher in deinen Erinnerungen waren ihre Erklärungen mehr verwirrend als hilfreich.

„Seit Sie nach Innsmouth gekommen sind, haben sich die Dinge noch weiter verschlechtert. Alles hat mit den Einheimischen begonnen. Mit jedem Tag sind sie streitlustiger und feindseliger geworden, besonders Fremden wie Ihnen und mir gegenüber. Können Sie sich noch daran erinnern, wie widerlich manche von ihnen ausgesehen haben? An ihre glitschige, gräuliche Haut? An ihre breiten Lippen, ihre hervorquellenden Augen?“

Du nickst. Als die Erinnerung plötzlich zu dir zurückkehrt, wäre es dir lieber, sie wäre nicht zurückgekommen. Aber es war nicht nur ihr Aussehen. Auch ihre heiseren Stimmen, mit denen sie auf fast unmenschliche Weise Worte hervorkrächzten. Und dann war da noch ihr Gestank nach verwesendem Fisch.

„Die Einheimischen sind für den neusten Ärger verantwortlich. Und das ist noch nicht alles. Seit Kurzem schleichen auch noch andere Kreaturen in Innsmouth herum. Ich bin mir sicher, dass Sie ihnen auch schon begegnet sind.“ Sie erschauert. „Es gibt da eine Verbindung zwischen dem Esoterischen Orden von Dagon und diesen ... Dingen. Ich weiß noch nicht, wo sie liegt, aber wir werden der Sache auf den Grund gehen, wenn ...“

Agent Harper verstummt plötzlich, als sie über die Kuppe der Landzunge klettert, und starrt wortlos in die Ferne. Kein gutes Zeichen. Als auch du die Anhöhe erreichst, bietet sich dir das gleiche Bild der Zerstörung, das Harper verstummen ließ.

Innsmouth wurde überrannt. Die gleichen Kreaturen, denen du in der Opfergrotte begegnet bist, bevölkern jetzt die Straßen – widerwärtige Wesen aus dem Meer und womöglich noch dunkleren Untiefen. Sie patrouillieren in allen Gassen und auf allen Kreuzungen. Anscheinend suchen – oder jagen – sie etwas. Behelfsmäßige Barrikaden versperren viele Wege und der Manuxet ist über die Ufer getreten und überschwemmt die Straßen.

„Nein, das kann doch nicht sein ...“, ruft Agent Harper aus. Für einen Moment steht ihr einfach nur stumm da. Die drohende Endgültigkeit der Lage ist fast greifbar. Es ist klar, dass Innsmouth nicht länger sicher ist. Du teilst Agent Harper mit, dass Agent Dawson seinen Wagen in der Nähe ihres Autos beim aufgegebenen Bahnhof auf der Westseite von Innsmouth abgestellt hat. Sie nickt verstehend. „In Ordnung. Wir müssen also zum anderen Ende der Stadt gelangen, und zwar schnell.“

Der Himmel über euch hat sich zu einem bedrohlichen Blutrot verfärbt. Mit etwas Glück muss am heutigen Tag nicht noch mehr von dieser Farbe vergossen werden.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Szenariovorbereitung

 Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Zu tief drin*, *Kreaturen aus der Tiefe*, *Steigende Flut*, *Syzygium*, *Die Einheimischen* und *Anhänger von Cthulhu*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



 Alle 15 Orte werden ins Spiel gebracht (siehe Abbildung für die Platzierung der Orte auf der folgenden Seite).

✦ 24 Barrieren (Ressourcenmarker) werden zwischen den Orten platziert (siehe Abbildung für die Platzierung der Orte auf der folgenden Seite).

✦ Jeder Ermittler beginnt das Spiel an der *Tröstlosen Küste*.

 Die Schlüssel werden wie folgt platziert:

✦ Überprüfe im Abschnitt „Mögliche Verstecke“ im Kampagnenlogbuch, welcher Ort eingekreist ist. Der schwarze Schlüssel wird auf jenem Ort platziert. (Falls kein Ort eingekreist ist, wird dieser Schritt übersprungen.)

✦ Jeder andere Schlüssel wird verdeckt beiseitegelegt und gemischt, sodass die Ermittler nicht wissen, welcher welcher ist.

 Überprüfe das Kampagnenlogbuch nach jedem **Verdächtiger**-Gegner, der auf *Blut aus ist*. Jede Enthüllungsfähigkeit jener Gegner wird ausgelöst, ohne aber Hinweise auf ihnen zu platzieren.

 Die folgenden Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: 2 Kopien des Gegners *Verwüster aus der Tiefe*, 2 Kopien des Gegners *Junges Tiefes Wesen*, die Storyvorteilskarte *Joe Sargent*, die Storyvorteilskarte *Die Lehren des Ordens* und der Gegner *Innsmouth-Shoggothe*.

 Die Sammlung wird nach dem Gegner *Wütende Meute* (*Die Innsmouth-Verschwörung*, 62b) durchsucht und als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt. (Diese Karte ist auf der Rückseite der Karte „Agent Harper finden“ zu finden.)

 Die Flutmarker werden dem Markervorrat hinzugefügt.

✦ Die Flutstufe der folgenden Orte wird erhöht: Das Haus in der *Water Street*, *Hafen von Innsmouth* und *Tröstlose Küste*.

 Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

 Das Spiel kann nun beginnen.

Barrieren

In diesem Szenario sind in den Straßen von Innsmouth Barrieren errichtet worden. Jede Barriere wird von einem Ressourcenmarker repräsentiert, der zwischen zwei Orten liegt. Barrieren versperren Ermittlern den Weg, die sich zwischen zwei Orten mit Barriere dazwischen bewegen wollen.

 Falls 1 oder mehr Barrieren direkt zwischen zwei Orten liegen, können sich Ermittler nicht zwischen diesen beiden Orten hin- und herbewegen, auch wenn sie miteinander verbunden sind.

 Barrieren können durch die Fähigkeit mancher Orte oder die Fähigkeit auf *Szene 1a* entfernt werden. Je mehr Barrieren zwischen zwei Orten liegen, desto öfter muss eine solche Fähigkeit verwendet werden, um den Weg freizuräumen.

 Sobald sich ein Gegner durch das Schlüsselwort *Jäger* bewegt, bewegt er sich, nachdem bestimmt worden ist, auf welchen Ermittler er sich zubewegt, auf dem kürzesten, nicht von Barrieren versperrten Weg auf den Ermittler zu. Falls es keinen solchen Weg gibt, ignoriert der Gegner die Barrieren. Barrieren werden bei allen anderen Gegnerbewegungen ignoriert.

Platzierung der Orte in „Zu tief drin“

Norden



Westen



Osten



Süden

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, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.
- ☉ Niemand ist auf Blut aus.
- ☉ Es wird ein zufälliger Ort aus dem Abschnitt „Mögliche Verstecke“ im Kampagnenlogbuch als eingekreister Ort bestimmt.

Schlüssel

In diesem Szenario stehen die Schlüssel für Folgendes:

- ☉ Rot/Blau/Grün/Gelb/Lila/Weiß: Informationen der noch menschlich gebliebenen Bewohner von Innesmouth über den Zustand der Stadt.
- ☉ Schwarz: Informationen über den Verdächtigen, der Agent Harper entführt haben soll.

Benachbarte Orte in Innesmouth

Während dieses Szenarios werden die Orte in einem vorgegebenen Muster ausgelegt. Dabei ist jeder Ort benachbart zu 1 oder mehr anderen Orten.

- ☉ Während dieses Szenarios gelten benachbarte Orte als miteinander verbunden.
- ☉ Orte sind nur orthogonal benachbart (nach Norden, Osten, Süden und Westen), jedoch nicht diagonal.



RÜCKBLENDE V

Erst nach Anweisung lesen

Du befindest dich inmitten einer Unterhaltung mit dem Busfahrer Joe Sargent. Diese muss vor ein paar Wochen stattgefunden haben. Die Straßen sind noch nicht überflutet und alle der baufälligen, maroden Gebäude stehen noch. „Ich hab's Ihnen schon gesagt, Fremder“, sagt Mr. Sargent, „heute fährt kein Bus mehr von Insmouth ab.“ Aber du bist nicht auf der Suche nach einer Busfahrt aus Insmouth hinaus. Du erklärst Mr. Sargent, dass du ein Angebot für ihn hast. Bevor er dir antwortet, blickt er sich nach möglichen Mithörern um: „Was soll'n das für ein Angebot sein?“

Dir ist klar, dass du Mr. Sargent nicht über die moralische Schiene erreichen kannst, sodass du seine materiellen Sehnsüchte ansprichst, indem du ihm im Austausch für seine Hilfe eine stattdliche Summe anbietest. Nach deiner Rückkehr vom Teufelsriff erscheint dir Insmouth noch ungestlicher als zuvor. Du wirst auf Schritt und Tritt beobachtet. Du setzt dich bereits einer Gefahr aus, wenn du weiter zu Fuß gehst.

„Ich soll Sie also wie so'n Chauffeur herumfahr'n, das ist alles?“ Mr. Sargent wägt einen Augenblick seine Möglichkeiten ab, dann schüttelt er dir die Hand. „Das kann ich mach'n.“

Im Kampagnenlogbuch wird unter „Zurückgelangte Erinnerungen“ ein Geschäft mit Joe Sargent notiert.

Bringe die beiseitegelegte Storyvorteilskarte Joe Sargent unter der Kontrolle eines Ermittlers auf dem Marktplatz von Insmouth ins Spiel.

RÜCKBLENDE VI

Erst nach Anweisung lesen

Das Glöckchen über dem Eingang zu Der Kleine Buchladen klingelt, als du die Tür aufstößt. Wie du erwartest hast, ist es im Inneren dunkel. Seit deiner ersten Woche in der Stadt ist das Geschäft geschlossen. Wie es scheint, war Joyce Little nicht nur die Besitzerin, sondern auch die einzige Mitarbeiterin. Zum Glück war das Knacken des Schlosses nicht so schwer. Du schleichst dich zwischen den dunklen, staubigen Regalen hindurch und suchst nach irgendetwas über den Esoterischen Orden von Dagon.

Im Laden ist es still. Deine Beschatter haben dich nicht bis hier hinein verfolgt. Du lässt dir deshalb etwas Zeit, die finsternen, engen Regalreihen zu durchsuchen. Schließlich kommst du an eine Kellertür, die mit einer Kette verschlossen ist. Du siehst keine Chance, die Tür zu öffnen. Aber die Antworten müssen dahinter zu finden sein. Irgendwie musst du dort hineinkommen. Plötzlich huscht der Schein einer Taschenlampe durch das Schaufenster des Ladens. Deine Beschatter sind dir auf der Spur. Du fliehst durch die Hintertür, in der Hoffnung, ein anderes Mal zurückkommen zu können ...

Hier endet die Vision. Du bist wieder in der Gegenwart und befindest dich in den Überresten des ehemaligen Buchladens. Die Flut hat die Regale überschwemmt und die meisten Bücher unleserlich gemacht. Im Augenwinkel fällt dir die zuvor verschlossene Kellertür auf, die jetzt offen steht. Du eilst die Stufen hinab und watest durch knietiefes Wasser, bis du eine Sammlung verschiedener Schriftrollen und Bücher findest, die in einer fremdartigen, aber dennoch irgendwie vertraut wirkenden Runensprache verfasst sind. Was dieser Quell des Wissens auch sein mag, er muss dem Esoterischen Orden von Dagon gehören. Du sammelst so viel zusammen, wie du finden kannst, und kehrt dann wieder auf die überfluteten Straßen zurück.

Im Kampagnenlogbuch wird unter „Zurückgelangte Erinnerungen“ eine verfolgte Spur notiert.

Einer der Ermittler in Der Kleine Buchladen darf die Storyvorteilskarte Die Lehren des Ordens seinem Deck hinzufügen und sie sofort unter seiner Kontrolle ins Spiel bringen.

RÜCKBLENDE VII

Erst nach Anweisung lesen

Du bist das erste Mal in den Straßen der Stadt unterwegs, als du einer verunzelten, alten Frau begegnest, die vollkommenen Unsinn von sich gibt: „Iä-Y'ha-nthlei ... ph'nglui mglw'nafh Pth'thya-l'yi ... Hydra fhtagn ... mglw'nafh Pth'thya-l'yi ...“ Gerade als du an ihr vorbeigehen willst, streckt sie ihre Hand nach dir aus und hält dich mit einer Stärke fest, die du ihr nicht zugetraut hättest. „Pth'thya-l'yi!“, wiederholt sie. „Sie ist in den Tiefen verborgen! In der Stadt der Tiefen Wesen!“ Ihr Blick scheint sich bis in die Rückseite deines Schädels zu bohren.

Du nimmst ihre Hand und löst sie höflich von deinem Arm. Wie es scheint, kannst du dich nicht einmal durch die Straßen bewegen, ohne von einer Verückten belästigt zu werden – und dennoch: Irgendetwas in dem schmerzlichen Blick ihrer glasigen Augen lässt dich stutzen. Von was auch immer diese Frau spricht, sie scheint davon überzeugt zu sein. Seufzend fragst du sie, über was sie da redet.

„S-s-sie sind auf dem Weg“, stottert sie. „Zuerst die Konstellation. Dann die Flut. Dann die Nachkommen von Mutter Hydra.“ Ihre weißen, blinden Augen blicken in deine. Ihr absurdes Gebrabbel ergibt immer noch keinen Sinn für dich. Du willst sie gerade zurücklassen, als sie dich erneut packt und etwas in deine Handfläche drückt. „Nimm es!“, fordert sie dich auf. Du gibst ihr das Ding zurück und weist sie von dir. Du willst mit diesem Unsinn nichts zu tun haben, schließlich musst du Agent Harper finden, nicht irgendwelchen bizarren Schnickschnack sammeln. Ihr Gesichtsausdruck verfinstert sich, als du dich von ihr abwendest.

Als du in die Gegenwart zurückkehrst, stehst du über dem zeretzten Leichnam der alten Frau. Von welchem „Unsinn“ sie auch gebrabbel haben mag, es war offenbar eine sehr ernste Warnung an dich. Ihre steif gewordene Hand hält noch immer die seltsame Goldmünze umklammert, die sie dir vor Wochen angeboten hatte. Dieses Mal nimmst du sie an dich.

Im Kampagnenlogbuch wird unter „Zurückgelangte Erinnerungen“ eine Warnung notiert.

Für den Rest der Kampagne wird dem Chaosbeutel 1 „+1“-Marker hinzugefügt.

RÜCKBLENDE VIII

Erst nach Anweisung lesen

Du stehst vor dem Leiter des Gefängnisses von Insmouth, einem stämmigen Mann im mittleren Alter, dessen faltige Haut ölig glänzt. Der Gestank, der von ihm ausgeht, ist fast noch schlimmer als der ranzige Geruch des Gefängnisses. „Sehen Sie selbst“, sagt der Gefängnisleiter und zeigt in einen feuchten Flur. Du bist hier, um mit dem Täter zu sprechen, der Agent Harper entführt hatte. Leider musstest du vom Gefängnisleiter erfahren, dass der Verdächtige erst gestern Nacht ausgebrochen ist.

Mit geballten Fäusten eilst du den Gang hinab. Unmöglich, dass er ohne Hilfe entkommen konnte. Es muss ihm jemand dabei geholfen haben. Jeder kann dafür infrage kommen. Selbst der Gefängnisleiter könnte es gewesen sein. Wenn du bedenkst, wie die Stadtbewohner deine Ermittlung bei jeder sich bietenden Gelegenheit behindert haben, so scheint es, dass die gesamte Stadt gegen dich ist.

Als du um die nächste Ecke biegst, stößt du auf die ehemalige Zelle des Entführers. Sie ist nicht nur leer, ihre Gitterstäbe sind in der Mitte nach außen verbogen – weit genug, dass ein Mensch oder sogar etwas noch Größeres hindurchschlüpfen kann. Du untersuchst die Gitterstäbe und musst feststellen, dass sie aus solidem Stahl gearbeitet sind, so dick, dass sie kein Mensch hätte verbiegen können.

Wie ist er dann ausgebrochen ... ?

Im Kampagnenlogbuch wird unter „Zurückgelangte Erinnerungen“ ein Gefängnisausbruch notiert.

Wähle 1 der folgenden Chaosmarker aus dem Chaosbeutel und entferne ihn für den Rest der Kampagne daraus: ,  oder .

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde, weil jeder Ermittler besiegt wurde: Deine Flucht aus Innsmouth ist voller Gefahren. Nirgendwo ist es sicher. Schreckliche Kreaturen patrouillieren auf jeder Straße und suchen sie mit ihren Augen, die niemals zu blinzeln scheinen, nach Zeichen menschlichen Lebens ab. Die unheimliche Stille wird nur von den gelegentlichen Schreien derjenigen unterbrochen, die das Pech hatten, von diesen verdorbenen Kreaturen erwischt zu werden. Du läufst so schnell wie möglich durch die Stadt, aber sie nähern sich dir von allen Seiten, verfolgen dich auf Schritt und Tritt. Wenn du nicht bald ein Versteck findest, werden sie dich erwischen. Und wenn das passiert, werden sich deine Schmerzensschreie in den Chor der Sterbenden einreihen.

Dir gehen die Optionen aus. Also brichst du in das nächste Gebäude ein und versteckst dich in diesem langsam versinkenden, baufälligen Wohnhaus. Du hörst das nasse Platschen von Schritten vor dem Haus. Sekunden werden zu Minuten und Minuten werden zu Stunden. Die Sonne geht bereits unter und lässt den Himmel draußen in blutroten Farben erstrahlen. Dann schwindet das Licht mehr und mehr.

Im Schutz der Dunkelheit wagst du deinen nächsten Schritt. Das Wasser steht jetzt schon so hoch in den Straßen, dass es einem Wunder gleichkommen würde, wenn du es bis zum anderen Ende der Stadt schaffen würdest. Aber irgendwie gelingt es dir doch. Als das Bahnhofsgebäude in Sicht kommt, beginnst du zu rennen.

☞ Fahre mit **Auflösung 1** fort.

Auflösung 1: Ermutigt, dieser höllischen Tortur entkommen zu sein, eilst du der Sicherheit der Fahrzeuge entgegen. Als du sie aber erreichst, kommen dir Zweifel. Als du dich Agent Harper zuwendest, kann sie deine Unsicherheit sofort in deinem Gesichtsausdruck erkennen.

Dir ist klar, dass du angeheuert wurdest, um sie zu retten, dabei aber etwas schiefgelaufen ist. Sowohl Agent Dawson als auch du wurdet gefangen genommen und er wurde diesem ... Ding in den Gezeitenhöhlen geopfert. Jetzt bist du und Agent Harper in Sicherheit. Du kannst nun endlich nach Boston zurückzukehren, und dennoch ...

„Wir können nicht einfach gehen“, spricht Harper das laut aus, was du gedacht hast, und runzelt missmutig die Stirn. „Was ich damit sagen will: Sehen Sie sich das alles an. Diese Zerstörung! Diese ... diese Kreaturen.“ Sie zeigt auf die Überreste der überfluteten Stadt Innsmouth. „Wir müssen herausfinden, was hier wirklich vor sich geht, oder ...“, beginnt sie, hält dann aber inne.

Du weißt, was sie meint. Wenn die Flut hier das Wasser so stark ansteigen lässt, könnte das entlang der ganzen Ostküste passieren. Arkham, Boston, keine Stadt wäre mehr sicher. Und was noch schlimmer ist: Keiner würde dieser „Lügendgeschichte“ Glauben schenken, bis es zu spät ist.

Was auch immer diese Kreaturen sind, sie planen etwas, das die gesamte Welt in Gefahr bringt. Das kannst du einfach nicht zulassen.

„Ich nehme nicht an, dass Sie Dawsons Wagenschlüssel haben, oder?“, fragt dich Harper. Du gehst nicht davon aus, aber als du deine Sachen durchsuchst, findest du einen eleganten Silberschlüssel. Dawson muss ihn dir vor seinem verfrühten Ableben gegeben haben. Du probierst ihn an der Tür der Fahrerseite aus. Mit einem hörbaren Klicken gelingt es dir, den Schlüssel im Schloss umzudrehen. „Kaum zu glauben.“

Erpicht darauf, endlich von hier zu verschwinden, startet Harper ihren Wagen. Als der Motor stotternd anspringt, durchzuckt ein plötzlicher Schmerz deinen Kopf. Ein heller Punkt, weißglühend wie die Sonne selbst, flammt vor deinen Augen auf. „Okay ... wohin jetzt?“, fragt sie, aber du kannst ihre Worte kaum verstehen. Das blendende Leuchtfeuer wird größer und heller. Das Rumpeln des Motors verschluckt alle anderen Geräusche. Die Welt fängt an, sich zu drehen. Du gehst zu Boden und presst deine Hände an die Schläfen. Dein gesamter Schädel steht in Flammen. Entfernt kannst du hören, wie Harper nach dir ruft, aber ihre Stimme ist gedämpft, als wäre sie tief unter Wasser. Oder vielleicht bist du ja unter Wasser?

Deine Sicht schwindet. Alles, was übrig bleibt, ist das Dröhnen des Motors und das Anbränden aufgewühlter Wellen – und dann ...

- ☞ 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.
- ☞ Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls die Ermittler es sicher bis zu ihren Fahrzeugen geschafft haben, notiert jeder Ermittler 2 zusätzliche Erfahrungspunkte unter „Nicht ausgegebene EP“.
- ☞ Fahre mit **Szenario IV: Das Teufelsriff** fort.

Die Geschichte geht weiter ...

Die Geschichte geht im nächsten Mythos-Pack des Zyklus Die Innsmouth-Verschörung – Das Teufelsriff – weiter.

© 2020 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, das FFG-Logo, Living Card Game, LCG und das LCG-Logo sind © von Fantasy Flight Games. Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe: Asmodee Germany, Friedrichstraße 47, 45128 Essen. Hergestellt in China.

