

ARKHAM HORROR

DAS KARTENSPIEL

GESTALTLOS UND UNSICHTBAR

MYTHOS - PACK

Gestaltlos und unsichtbar ist Szenario V der Kampagne Das Vermächtnis von Dunwich 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 Das Vermächtnis von Dunwich zu einer achteiligen Kampagne zu verbinden.

Szenario V: Gestaltlos und unsichtbar

Auf deiner Suche in Dunwich hast du einige Dokumente, Tagebucheinträge und esoterische Theorien gefunden. Nach der Lektüre dieses Materials bist du erschöpft und emotional ausgelaugt. Die meisten stammen von einem Autor – einem Mann namens Seth Bishop. Als du dich im Ort nach ihm erkundigst, erfährst du, dass dieser Seth ein Einwohner von Dunwich ist. Gemeinsam mit anderen hat Seth die Zerstörung selbst gesehen, die „das Grauen von Dunwich“, wie Armitage die Ereignisse genannt hat, über den Ort gebracht hat. Seltsamerweise haben seitdem nur wenige Menschen Seth im Ort gesehen. Und diese wenigen behaupten, er habe stark geschwitzt, blutunterlaufene Augen und ein bleiches Gesicht gehabt.

Du zweifelst nicht daran, dass jemand, der mit ansehen musste, was Seth gesehen hatte, nervös oder paranoid wirken könnte. Aber je mehr du von seinen hektisch und unzusammenhängend geschriebenen Texten liest, desto mehr glaubst du, dass er mit den aktuellen Ereignissen zu tun hat. Er schreibt davon, die „Überreste eingesammelt“ zu haben und arkane Methoden anwenden zu wollen, um andere Wesen „mit der Essenz des Vaters zu durchdringen“, am Ende sogar andere Menschen. Die Erklärungen und Diagramme, die darauf folgen, sind unfassbar komplex und erschließen sich dir nicht.

Bevor du Seth finden und damit konfrontieren kannst, wenden sich einige Männer und Frauen aus dem Ort ängstlich an dich. „Es ist zurück!“, weint einer von ihnen. Du erkennst ihn als Curtis Whateley, ein Mitglied des nicht verdorbenen Zweigs der Familie. „Was auch immer die Frieses getötet hat, es is' zurück! Hat das Haus der Bishops zerquetscht, wie wenn's aus Papier wär'!“ Curtis und die anderen Dorfbewohner zetern weiter und ihre Stimmen werden vor Panik immer lauter.

☞ Die Ermittler müssen entscheiden (wähle eins):

- ☞ Du versuchst die Dorfbewohner zu beruhigen, um mehr zu erfahren. Fahre mit **Teil 1** fort.
- ☞ Du versuchst die Dorfbewohner zu warnen, damit sie den Ort verlassen. Fahre mit **Teil 2** fort.

Teil 1: Du versuchst die Dorfbewohner zu beruhigen, damit sie dir erklären können, was passiert ist. Du erfährst, dass es im Norden ein Rumpeln gegeben hat und als sie nachschauen wollten, woher es kam, fanden sie das Farmhaus der Bishops in Trümmern vor. Riesige Spuren führen in die nahegelegene Cold-Spring-Schlucht. „Sie wissen, was zu tun ist, oder? Ihr Typen aus Arkham habt das Ding schon mal aufgehalten“, sagt einer der Dorfbewohner. Curtis schüttelt den Kopf und beißt sich auf die Lippe.

„Wir konnten diese Höllencreatur nicht mal sehen, bis der alte Professor so'n Pulver drauf gesprüht hat“, sagt er. „Bis heute wünsch' ich mir, ich hätt's nich' gesehen ...“ Etwas muss geschehen, um die Zerstörung durch dieses Monster aufzuhalten. Aber falls in den Dokumenten, die du gefunden hast, die Wahrheit steht, ist vielleicht mehr als nur eines dieser Monster in der Gegend unterwegs...

☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Du hast die Dorfbewohner beruhigt. Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Teil 2: Du warnst die Dorfbewohner vor der großen Gefahr, in der sie sich befinden, und drängst sie dazu, aus Dunwich zu fliehen, solange sie noch können. Einige von ihnen folgen deinem Rat sofort, weil sie sich noch gut an das Monster erinnern können, das den Ort schon einmal in Gefahr gebracht hat. Curtis sinkt auf die Knie, verzweifelt und schwitzend, als ob er Fieber hätte. „Es ist wieder das Ding, oder? Es ist zurück und holt uns“, stammelt Curtis. „Ich hoffe, Sie haben so Pulver wie der alte Professor damals. Wir konnten das verdammte Ding nich' mal sehen, bevor er es damit besprüht hatte.“ Etwas muss geschehen, um das Monster aufzuhalten. Aber falls in den Dokumenten, die du gefunden hast, die Wahrheit steht, ist vielleicht mehr als nur eines dieser Monster in der Gegend unterwegs...

☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Du hast die Dorfbewohner gewarnt. Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Vorbereitung

☞ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: Gestaltlos und unsichtbar, Ziegenmelker, Bestiendiener, Dunwich und Lähmende Angst. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:

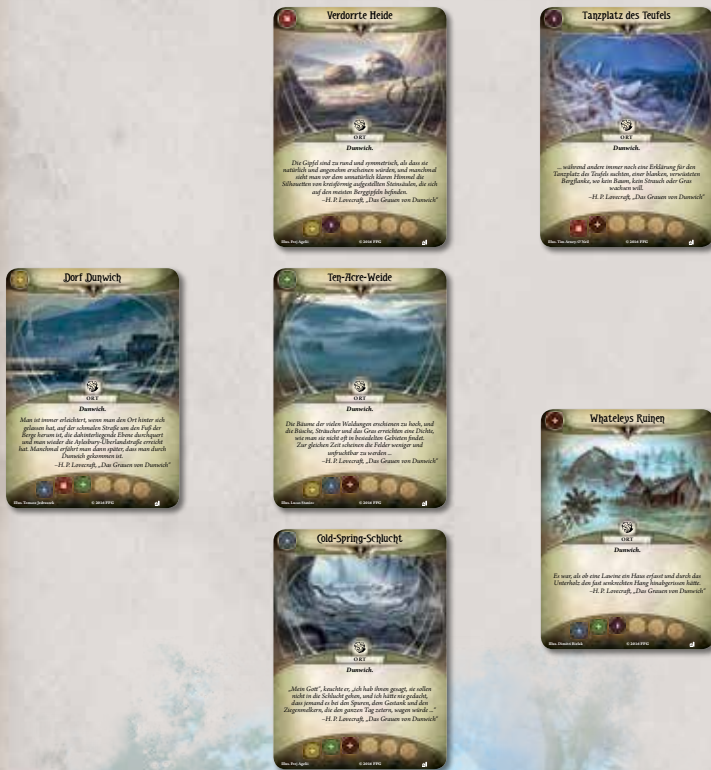


- ☞ Je eine der beiden Versionen folgender Orte werden zufällig ins Spiel gebracht: Dorf Dunwich, Cold-Spring-Schlucht, Verdorrte Heide, Ten-Acre-Weide, Tanzplatz des Teufels und Whateleys Ruinen. Die anderen Versionen dieser Orte werden aus dem Spiel entfernt. Jeder Ermittler beginnt das Spiel im Dorf Dunwich. (Ein Vorschlag für die Platzierung der Orte befindet sich auf der nächsten Seite.)
- ☞ Überprüfe im Kampagnenlogbuch die Anzahl der Namen unter „Yog-Sothoth geopfert“.
 - ☞ Falls es 4 oder mehr Namen sind, werden 2 Kopien von Brut von Yog-Sothoth als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt. Dann werden die übrigen 3 Kopien von Brut von Yog-Sothoth aus dem Spiel entfernt.
 - ☞ Falls es genau 3 Namen sind, wird 1 Kopie von Brut von Yog-Sothoth in der Cold-Spring-Schlucht ins Spiel gebracht und 2 Kopien von Brut von Yog-Sothoth als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt. Dann werden die übrigen 2 Kopien von Brut von Yog-Sothoth aus dem Spiel entfernt.
 - ☞ Falls es genau 2 Namen sind, wird 1 Kopie von Brut von Yog-Sothoth in der Cold-Spring-Schlucht ins Spiel gebracht und 3 Kopien von Brut von Yog-Sothoth als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt. Dann wird die übrige Kopie von Brut von Yog-Sothoth aus dem Spiel entfernt.
 - ☞ Falls es 1 Name oder weniger ist, wird 1 Kopie von Brut von Yog-Sothoth in der Cold-Spring-Schlucht ins Spiel gebracht und 1 Kopie von Brut von Yog-Sothoth auf der Verdorren Heide ins Spiel gebracht. Dann werden die übrigen 3 Kopien von Brut von Yog-Sothoth als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- ☞ Jede Kopie von Esoterische Formel wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- ☞ Ein Ermittler mit dem Pulver von Ibn-Ghazi im Deck darf sein Deck danach durchsuchen und es ins Spiel bringen.
- ☞ Jeder Ermittler durchsucht die Sammlung nach einer zufälligen **Wahnsinn-, Verletzung- oder Pakt-Grundschwäche** und fügt sie für den Rest der Kampagne seinem Deck hinzu.
- ☞ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

Bestimmen eines zufälligen Ortes


In diesem Szenario gibt es häufiger die Anweisung, einen zufälligen Ort zu bestimmen. Dafür werden die 6 während der Vorbereitung aus dem Spiel entfernten Orte gemischt (die Versionen jedes Ortes im Spiel, die derzeit nicht verwendet werden) und 1 Karte davon wird zufällig gezogen.

Vorschlag für die Platzierung der Orte



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, -3, -4, .
- ☉ 3 Charaktere wurden Yog-Sothoth geopfert.
- ☉ Die Karte Pulver von Ibn-Ghazi wird in kein Spielerdeck aufgenommen.
- ☉ Es werden keine zusätzlichen Schwächen, wie in den Anweisungen zur Vorbereitung dieses Szenarios angegeben, in Decks aufgenommen.
- ☉ Dr. Henry Armitage wurde Yog-Sothoth geopfert.
- ☉ Versuche so viele Bruten von Yog-Sothoth wie möglich zu vernichten.

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (jeder Ermittler hat aufgegeben oder wurde besiegt): Fahre mit **Auflösung 1** fort.

Auflösung 1: Du hast alles getan, was du konntest, um die tobenden Monster aufzuhalten, aber es gab mehr von ihnen, als du zunächst erkannt hast, und du warst nicht in der Lage, sie alle zu töten. Erschöpft und verängstigt ziehst du dich in Zebulons Haus zurück und hoffst die Nacht zu überleben.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *X Bruten sind in die Wildnis entkommen.* X ist die Anzahl der Bruten von Yog-Sothoth, die sich noch im Spiel befinden oder beiseitegelegt sind.
- ☉ Falls das Deck eines Ermittlers die Karte Pulver von Ibn-Ghazi enthält, wird sie aus dem Deck dieses Ermittlers entfernt.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel.

Auflösung 2: Nachdem du die scheinbar letzten tobenden Monster getötet hast, ziehst du dich von dieser Erfahrung aufgewühlt und erschöpft in Zebulons Haus zurück.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Keine Brut ist in die Wildnis entkommen.*
- ☉ Falls das Deck eines Ermittlers die Karte Pulver von Ibn-Ghazi enthält, wird sie aus dem Deck dieses Ermittlers entfernt.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel.

Fortsetzung folgt ...

Die Geschichte geht im nächsten Mythos-Pack des Zyklus *Das Vermächtnis von Dunwich* – „Wo das Verderben wartet“ – weiter.

