ARKHAM HORROR DAS KARTENSPIEL

IN DEN MAHLSTROM HINEIN

MYTHOS-PACK

In den Mahlstrom hinein ist Szenario VIII 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 achtteiligen Kampagne zu verbinden.

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

Szenario VIII: In den Mahlstrom hinein

Dein Plan ist einfach. Töricht, aber einfach. Mit deinem gesammelten Wissen kommst du zu dem Schluss, dass der Esoterische Orden von Dagon der Grund für die steigende Flut und das Erscheinen der schrecklichen "Tiefen Wesen" ist. Zudem hat der Orden in den letzten Jahrzehnten die Einwohner von Innsmouth selbst in diese schrecklichen Kreaturen verwandelt und so Innsmouth von innen heraus unterwandert. Das Schlimmste von allem ist aber, dass die Wesenheit, die der Kult verehrt – Dagon – nur eine von zweien ist. Dagons Partnerin, Hydra, schlummert noch immer in den Tiefen unter Innsmouth und wartet darauf, zu erwachen und ihre Herrschaft über einen endlosen Ozean anzutreten.

All diese Erkenntnisse haben dich zu folgendem Plan geführt: Du willst noch einmal zum Teufelsriff fahren, dort in die Stadt der Tiefen Wesen hinabsteigen, die versteckt am Grunde des Ozeans liegt, und der Verschwörung der Tiefen Wesen ein für alle Mal ein Ende bereiten. Agent Harper hilft dir bei deinen Vorbereitungen und verlädt deine Habseligkeiten auf das Boot, das du in den Überresten des Hafens von Innsmouth hast stehlen können. "Wir haben nur einen einzigen Versuch", erinnert dich Harper. "Ich glaube nicht, dass ich Sie daran erinnern muss, was passiert, wenn wir scheitern." Mit einer Kopfbewegung weist sie zu den überfluteten Ruinen von Innsmouth. "Sind Sie startklar?"

Fahre mit der Vorbereitung fort.

Szenariovorbereitung

(© Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: In den Mahlstrom hinein, Anhänger von Hydra, Kreaturen aus der Tiefe, Überflutete Höhlen, Zerschlagene Erinnerungen, Syzygium und Böses aus uralter Zeit. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:















- (© Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Der blaue, rote, grüne und gelbe Schlüssel werden wie folgt platziert:
 - Falls die Ermittler den Schlüssel nach Y'ha-nthlei besitzen, wird ein Ermittler ausgewählt, der die Kontrolle über den blauen Schlüssel übernimmt. Ansonsten wird der Schlüssel verdeckt beiseitegelegt.
 - Falls die Ermittler eine Karte von Y'ha-nthlei besitzen, wird ein Ermittler ausgewählt, der die Kontrolle über den roten Schlüssel übernimmt. Ansonsten wird der Schlüssel verdeckt beiseitegelegt.
 - Falls der Wächter von Y'ha-nthlei wurde beseitigt, wird ein Ermittler ausgewählt, der die Kontrolle über den grünen Schlüssel übernimmt. Ansonsten wird der Schlüssel verdeckt beiseitegelegt.
 - Falls das Tor nach Y'ha-nthlei dich als seinen rechtmäßigen Hüter anerkennt, wird ein Ermittler ausgewählt, der die Kontrolle über den gelben Schlüssel übernimmt. Ansonsten wird der Schlüssel verdeckt beiseitegelegt.
 - Falls es weniger als 4 beiseitegelegte Schlüssel gibt, werden der lila, weiße und schwarze Schlüssel verdeckt gemischt. Dann wird so lange nacheinander 1 jener Schlüssel zu den beiseitegelegten Schlüsseln gelegt, bis es genau 4 beiseitegelegte Schlüssel gibt. Die überschüssigen Schlüssel werden aus dem Spiel entfernt und in diesem Szenario nicht verwendet.
 - Die beiseitegelegten Schlüssel werden gemischt, sodass die Ermittler nicht wissen, welcher welcher ist.

- (② Der Ort Tor nach Y'ha-nthlei wird ins Spiel gebracht. (Das Tor nach Y'ha-nthlei kommt teilweise überflutet ins Spiel.) Die 8 Orte Gezeitentunnel werden um diesen Ort herum ins Spiel gebracht (siehe Abbildung für die Platzierung der Orte in Szene 1).
 - ◆ Jeder Ermittler beginnt das Spiel am Tor nach Y'ha-nthlei.
 - ◆ Jeder andere Ort wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- Überprüfe das Kampagnenlogbuch.
 - Jeder Ermittler, der einen Taucheranzug besitzt, beginnt das Spiel mit der Storyvorteilskarte Taucheranzug in seiner Spielzone.
 - ◆ Jeder nicht verwendete Taucheranzug wird aus dem Spiel entfernt.
- (Beim Erstellen des Szenendecks wird für Szene 2a nur die Version Die Stadt in der Tiefe (I) verwendet. Die Stadt in der Tiefe (II) und Die Stadt in der Tiefe (III) werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- Folgende Gegner werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: Lloigor, Aquatische Abscheulichkeit, die doppelseitige Karte Hydra und die doppelseitige Karte Dagon.
- Die Flutmarker werden dem Markervorrat hinzugefügt.
- Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- Das Spiel kann nun beginnen.

Platzierung der Orte in Szene 1



















Benachbarte Orte in Y'ha-nthlei

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 (rechts, links, oberhalb und 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 Ermittler dürfen entscheiden, wie viele der folgenden Einträge zutreffen: die Ermittler besitzen den Schlüssel nach Y'ha-nthlei, die Ermittler besitzen eine Karte von Y'ha-nthlei, der Wächter von Y'ha-nthlei wurde beseitigt und das Tor nach Y'ha-nthlei erkennt dich als seinen rechtmäβigen Hüter an.
 - Am einfachsten wird es, wenn alle 4 Einträge zutreffen.
 - ◆ Etwas einfacher wird es bei 3 zutreffenden Einträgen.
 - ❖ Der normale Schwierigkeitsgrad liegt bei 2 Einträgen.
 - ◆ Etwas schwieriger wird es bei nur 1 zutreffenden Eintrag.
 - Am schwierigsten wird es, wenn keiner der Einträge zutrifft.
- 🍞 Kein Ermittler besitzt einen Taucheranzug.

Schlüssel

In diesem Szenario stehen die Schlüssel für Folgendes:

- (© Rot: Informationen über eine Route nach Y'ha-nthlei, die durch eine andere Welt führt, und über die Geheimnisse, welche die Stadt birgt.
- (© Blau: Ein Schlüssel, der es erlaubt, das Tor nach Y'ha-nthlei zu passieren und andere Schwellen zu übertreten.
- (© Grün: Eine Trophäe, die beweist, dass der Träger würdig ist, Y'ha-nthlei betreten und mit seinen Gottheiten kommunizieren zu dürfen.
- Gelb: Ein Abzeichen, das die Treue des Trägers zu Y'ha-nthlei und seinen Gottheiten bezeugt.
- (Lila: Ein Schlüssel aus glänzendem Gold, mit dem man die Schatzkammern der Tiefe öffnen kann.
- Schwarz: Ein Schlüssel aus Obsidian, mit dem man viele Fallen in der Stadt der Tiefe aktivieren kann.
- Weiß: Einer der unzähligen Korallenschlüssel, mit dem man sich freier durch die Tiefen von Y'ha-nthlei bewegen kann.

RÜCKBLENDE XIV Erst nach Anweisung lesen

Du befindest dich erneut tief unterhalb des Hauptquartiers des Esoterischen Ordens von Dagon und trittst gerade aus der Halle, wo du das Ritual des Ordens gestört hattest. Du folgst Agent Dawson durch eine Reihe gewundener, überfluteter Gänge, die von Statuen flankiert werden, die Meeresungeheuer und missgestaltete Bestien darstellen. Du fragst Agent Dawson, wohin er eigentlich will, erhältst aber keine Antwort. Schließlich betrittst du eine Kammer, die der vorherigen recht ähnlich ist. Die Wände sind mit fremdartigen Bildnissen verziert und einer Darstellung von Ozeanwellen, die unter einer Konstellation von Himmelskörpern einen gewaltigen Strudel formen. Eine dir vertraute Wasserfläche nimmt den Großteil der Höhle ein. Darunter schlummert etwas wahrhaft Gigantisches. Zu deiner Überraschung steht Agent Harper vor der dunklen Wasserfläche und starrt auf ihr Spiegelbild. Als du dich ihr näherst, dreht sie sich erschrocken um, entspannt sich aber, als sie dich erkennt. "Ist es getan?" fragt Agent Dawson

Sie nickt. "Das Ding wird nicht so schnell aufwachen."

"Gut. Der Orden ist uns auf den Fersen. Wir sollten keine Zeit verlieren. Auf zur Schatzkammer. Dann holen wir uns das, wofür wir gekommen sind."

Du bist durcheinander. Was geht hier eigentlich vor? Beide Agenten bemerken gleichzeitig deine Verunsicherung. So langsam beginnt dir zu dämmern, was hier eigentlich gespielt wird. Die harte Wahrheit ist: Die Behörde ist gar nicht nach Innsmouth gekommen, um kriminelle Machenschaften zu untersuchen, sondern aus einem ganz anderen Grund. Sie haben es auf die altertümlichen Schätze abgesehen, welche die Tiefen Wesen gehortet haben, auf die materiellen Reichtümer, welche die Stadt Innsmouth viele Jahre über Wasser gehalten haben – und mit deren Hilfe der Orden so viele Bewohner überzeugen konnte, sich ihm anzuschließen und dabei die eigene Menschlichkeit aufzugeben.

Du unterdrückst deine Wut und Enttäuschung und willst von Dawson wissen, wie viel von eurem ersten Gespräch gelogen war. "Nicht alles", antwortet er ruhig. "Agent Harper wurde tatsächlich vermisst, als ich Sie kontaktierte. Das war nicht gelogen. Aber sie ist aus einem anderen Grund nach Innsmouth geschickt worden. Diese Mission müssen wir jetzt schnell zum Abschluss bringen, sonst riskieren wir, dass all die Arbeit vergeblich war. Und Sie werden uns dabei helfen."

Trotzig verschränkst du die Arme vor der Brust. Es ist eine Sache, von den zwei Agenten, für die du dein Leben riskiert hast, im Dunklen gelassen zu werden, aber es ist eine andere Sache, im Auftrag der Regierung Schätze zu schmuggeln, besonders wenn noch so viel mehr auf dem Spiel steht.

"Ich glaube nicht, dass Sie mich richtig verstanden haben", antwortet Dawson überraschend unaufgeregt. "Sie sind Eigentum der Behörde und unterstehen meiner Zuständigkeit. Sie werden tun, was ich Ihnen befehle." Als die Stille zwischen euch immer unangenehmer wird, bemerkst du, wie Dawsons Hand langsam zum Holster seiner Waffe wandert. Ist er wirklich gewillt, so weit zu gehen?

In dem Augenblick kannst du es im nahegelegenen Gang rufen hören. "Scheiße. Sie sind hier." Dawson wendet sich an Harper, gibt ihr knapp und ruhig Anweisungen: "Nehmen Sie den Ausgang durch das Teufelsriff. Wir werden den Weg zurückgehen, den wir gekommen sind. Wir treffen uns bei der Schatzkammer."

Die nächste Minute nimmst du nur verschwommen wahr. Dawson und Harper trennen sich. Trotz deines Ärgers beschließt du, Agent Dawson zu folgen, da du den Fluchtweg gut kennst. Dicht hinter euch sind unzählige Schritte und Gebrüll zu hören. Eure Flucht ist schon bald beendet, als ihr von allen Seiten umstellt seid. Ein älterer Mann mit großen Augen, die niemals zu blinzeln scheinen, und einer langen Robe versperrt euch den Ausgang. "Schnappt sie!", befiehlt er. An das, was darauf folgt, kannst du dich nur bruchstückhaft und unter Schrecken erinnern. An die Befragung. An die dunkle, überflutete Grotte. An Dawsons Schicksal. Daran, wie dich Harper am Strand wiederfindet ...

... Du drehst dich zu Harper um, als sich deine Augen an die Gegenwart gewöhnen. Sie scheint sofort zu wissen, was du gesehen hast. Ihre Hand befindet sich gefährlich nahe an ihrer Schusswaffe. "Verdammt", flucht sie. "Ich hatte gehofft, dass Sie sich nicht mehr an das letzte Mal erinnern können, als sie in diesem Raum waren ..." Sie holt kurz Luft, dann beäugt ihr euch wortlos gegenseitig. "Und was jetzt?", fragt sie. "Ich muss noch immer meinen Job erledigen. Werden Sie sich mir in den Weg stellen?"

Im Kampagnenlogbuch wird unter "Zurückerlangte Erinnerungen" ein schmerzhafter Verrat notiert.

Die Ermittler müssen entscheiden (wähle eins):

- (© Die Ermittler helfen Agent Harper, ihre Mission zu beenden. Bringe die beiseitegelegte Szenenkarte Die Stadt in der Tiefe (II) neben der aktuellen Agenda ins Spiel. Sie bietet den Ermittlern ein neues, alternatives Ermittlungsziel.
- (© Die Ermittler stellen sich gegen Agent Harper. Durchsuche die Hand, die Decks, die Ablagestapel aller Spieler sowie alle Spielzonen nach Elina Harper und entferne sie aus dem Spiel. Bringe die beiseitegelegte Szenenkarte Die Stadt in der Tiefe (III) neben der aktuellen Agenda ins Spiel. Sie bietet den Ermittlern ein neues, alternatives Ermittlungsziel.

Vorbereitung von Szene 2

Bei der Vorbereitung von Szene 2 werden zuerst die Orte wie unten abgebildet ausgelegt. Dann werden abhängig von der Anzahl der Ermittler im Spiel folgende Schritte durchgeführt:

- Falls sich genau 4 Ermittler im Spiel befinden, werden keine Änderungen vorgenommen.
- Falls sich genau 3 Ermittler im Spiel befinden, wird der "Y'ha-nthlei"-Ort aus dem Spiel entfernt, der mit "C" markiert ist. Die drei Orte in der Reihe unter dem entfernten Ort (blau unterlegt) werden eine Reihe nach oben geschoben.
- Falls sich genau 2 Ermittler im Spiel befinden:
 - ❖ Zuerst wird der "Y'ha-nthlei"-Ort aus dem Spiel entfernt, der mit "A" markiert ist. Die drei Orte auf der linken Seite (braun unterlegt) werden jeweils eine Position nach rechts verschoben.

- ◆ Dann wird der "Y'ha-nthlei"-Ort aus dem Spiel entfernt, der mit "B" markiert ist. Die drei Orte auf der rechten Seite (braun unterlegt) werden jeweils eine Position nach links verschoben.
- Falls sich genau 1 Ermittler im Spiel befindet:
 - ❖ Zuerst wird der "Y'ha-nthlei"-Ort aus dem Spiel entfernt, der mit "C" markiert ist. Die drei Orte in der Reihe unter dem entfernten Ort werden eine Reihe nach oben geschoben.
 - Als Nächstes wird der "Y'ha-nthlei"-Ort aus dem Spiel entfernt, der mit "A" markiert ist. Die zwei Orte auf der linken Seite in der gleiche Reihe werden jeweils eine Position nach rechts verschoben.
 - ❖ Zuletzt wird der "Y'ha-nthlei"-Ort aus dem Spiel entfernt, der mit "B" markiert ist. Die zwei Orte auf der rechten Seite in der gleichen Reihe werden jeweils eine Position nach links verschoben.
- Jeder Ort sollte zu mindestens 1 anderen Ort benachbart sein.
- Dabei sollte darauf geachtet werden, dass die Ermittler sich nicht die enthüllten Seiten der aus dem Spiel entfernten Orte ansehen.

Platzierung der Orte in Szene 2

























Achtung! Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde, weil alle Ermittler besiegt wurden: Der Gesang der Tiefen Wesen nähert sich seinem Höhepunkt. Die fremdartigen Mauern von Y'ha-nthlei winden und krümmen sich vor deinen Augen, wie Lungen, die dringend Atem holen wollen. Die Luft wird dünn. Wasser sickert durch die Mauern. Nichts kann den Gezeitenwandel und die große Flut jetzt noch aufhalten. Ein triumphierendes Brüllen breitet sich in der ganzen Stadt aus und die Bewohner der Tiefe fallen jubelnd in den Schrei mit ein. Du brichst erschöpft und resigniert zusammen. Dein Schicksal ist besiegelt. So wie es das Schicksal der Menschheit auch bald sein wird.

Fahre mit Auflösung 8 fort.

Auflösung 1: Hektisch versuchst du den Ausgang aus der Unterwasser-Stadt zu finden, in der verzweifelten Hoffnung, doch noch mit dem Leben davonzukommen. Von allen Seiten spürst du die dir schon vertraute Strömung an dir zerren, als du die Schwelle dieser fremdartigen Welt überquerst. Dein Herz beginnt erst dann wieder ruhiger zu schlagen, als du die Wasseroberfläche durchbrichst und auf einem Felsvorsprung erschöpft zusammensackst.

- (Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler sind aus Y'ha-nthlei entkommen.
- Dagon und Hydra werden beide dem Siegpunktestapel hinzugefügt. Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel.
- (© Jeder Ermittler erleidet 2 körperliche Traumata wegen der Anstrengungen, denen er unter dem Meer ausgesetzt war.
- (© Überprüfe, ob sich Szene 2b Die Konstellation zerschmettern im Siegpunktestapel befindet.
 - ◆ Falls sie sich dort befindet, fahre mit Auflösung 2 fort.
 - ◆ Falls sie sich dort nicht befindet, fahre mit Auflösung 3 fort.

Auflösung 2: Als du aus den Höhlen des Teufelsriffs trittst und in den Himmel schaust, stellst du erleichtert fest, dass der Mond nicht mehr vor der Sonne steht. Die Flut scheint sich ebenfalls zurückzuziehen. Und das Meer hat sich endlich wieder beruhigt.

- (② Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Verschwörung der Tiefen Wesen wurde vereitelt.
- Die Ermittler gewinnen die Kampagne!
- (© Überprüfe, ob sich noch eine andere Szene im Siegpunktestapel befindet.
 - Falls sich Szene 2b Erfolgreiche Verschwörung im Siegpunktestapel befindet, fahre mit Auflösung 4 fort.
 - Falls sich Szene 2b Verschwörung abgewendet im Siegpunktestapel befindet, fahre mit Auflösung 5 fort.
 - Falls sich keine weitere Szene im Siegpunktestapel befindet, fahre mit dem Epilog fort.

Auflösung 3: Als du aus den Höhlen des Teufelsriffs trittst und in den Himmel schaust, schnürt dir der Anblick die Kehle zu. Der Mond steht noch immer in unheiliger Konstellation vor der Sonne und das Meer hat nicht aufgehört, sich immer mehr von der Küste einzuverleiben.

- [Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Flut hat eingesetzt.
- Überprüfe, welche Szene sich im Siegpunktestapel befindet.
 - Falls sich Szene 2b Erfolgreiche Verschwörung im Siegpunktestapel befindet, fahre mit Auflösung 6 fort.
 - Falls sich Szene 2b Verschwörung abgewendet im Siegpunktestapel befindet, fahre mit Auflösung 7 fort.

Auflösung 4: Agent Harper ist die Erste, die wieder etwas sagt: "Wir haben es geschafft. Ich kann es nicht fassen. Wir haben es geschafft." Du nickst. Du hast nicht nur die Tiefen Wesen aufhalten können, sondern hast Agent Harper auch bei der Erfüllung ihrer Mission geholfen. Sie durchwühlt ihre Ausrüstung nach einer hellorangen Schusswaffe mit einem langen Lauf, legt eine Patrone

mit Leuchtmunition ein und schießt mit einem triumphierenden Grinsen im Gesicht ein helles, weithin gut sichtbares Leuchtsignal in den Himmel. "Sie werden uns gleich abholen kommen. Ich bin mir sicher, dass Sie für Ihre Hilfe großzügig entlohnt werden. Natürlich nur, wenn Sie sich dazu verpflichten, mit niemandem jemals über die Sache zu reden, versteht sich", erklärt sie dir. Du nickst. Dir würde ja sowieso niemand glauben.

- (a) Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Agent Harpers Mission ist abgeschlossen.
- @ Jeder Ermittler verdient 3 Bonus-Erfahrungspunkte.
- Fahre mit dem Epilog fort.

Auflösung 5: Du kannst nirgends eine Spur von Agent Harper finden. Vielleicht hat sie es nicht aus der Stadt herausgeschafft. Du hoffst, dass sie weiterhin am Leben ist, irgendwo. Letztendlich bist du erleichtert, dass keiner mehr Zugriff auf die Reichtümer von Y'ha-nthlei hat, um damit die Menschheit erneut manipulieren zu können. Nicht die Regierung und auch nicht die Tiefen Wesen – einfach niemand.

- (2) Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Reichtümer der Tiefe sind für immer verloren.
- Jeder Ermittler verdient 3 Bonus-Erfahrungspunkte.
- Pahre mit dem Epilog fort.

Auflösung 6: Agent Harper ist die Erste, die wieder etwas sagt: "Nun gut. Mission erfolgreich abgeschlossen, denke ich." Du beißt dir auf die Lippen. Sie hat ihre Mission vielleicht erfolgreich abschließen können, aber der Einfluss, den das Ritual der Tiefen Wesen auf die Welt hat, wird für alle Zeiten anhalten. Sie durchwühlt ihre Ausrüstung nach einer hellorangen Schusswaffe mit einem langen Lauf, legt eine Patrone mit Leuchtmunition ein und schießt mit einem triumphierenden Grinsen im Gesicht ein helles, weithin gut sichtbares Leuchtsignal in den Himmel. "Sie werden uns gleich abholen kommen. Und danach die Stadt in Schutt und Asche legen. Dann ist hoffentlich alles vorbei", erklärt sie. Du bist dir da nicht so sicher. Es wurde einfach schon zu viel Schaden angerichtet. Kann das alles wirklich ein Ende haben? Oder wird damit das Unvermeidliche einfach nur hinausgezögert?

- (Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Agent Harpers Mission ist abgeschlossen ... aber zu welchem Preis?
- (Jeder Ermittler erleidet 2 seelische Traumata, weil ihm bewusst wird, dass die Welt nie wieder die gleiche sein wird.
- Die Ermittler gewinnen die Kampagne ...?

Auflösung 7: Du kannst nirgends eine Spur von Agent Harper finden. Vielleicht hat sie es nicht aus der Stadt herausgeschafft. Du hoffst, dass sie weiterhin am Leben ist, irgendwo. Letztendlich bist du erleichtert, dass keiner mehr Zugriff auf die Reichtümer von Y'ha-nthlei hat, um damit die Menschheit erneut manipulieren zu können. Nicht die Regierung und auch nicht die Tiefen Wesen – einfach niemand. Du blickst erneut auf die aufgewühlten Wellen am Horizont hinaus. Die Flut scheint zum Stillstand gekommen zu sein. Vielleicht hast du den Tiefen Wesen und ihren Gebietern genug schaden können, um ihr Ritual zu vereiteln. Oder vielleicht warten sie auch nur auf den richtigen Zeitpunkt, um wieder emporzusteigen. Ist es wirklich vorbei? Oder hast du das Unvermeidliche nur hinausgezögert?

- (© Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Reichtümer der Tiefe sind für immer verloren ... aber zu welchem Preis?
- (© Jeder Ermittler erleidet 2 seelische Traumata, weil ihm bewusst wird, dass die Welt nie wieder die gleiche sein wird.
- Die Ermittler gewinnen die Kampagne ...?

Auflösung 8: Als das Ritual beendet ist, wird die Ostküste zum ersten Opfer des ansteigenden Meeres. Schon bald folgen die anderen Küstenlinien des Kontinents. Die Eiskappen schmelzen und die Meere verschlingen den Rest der Landmassen auf der Erde. Die Städte gehen unter. Und die Menschheit ist nicht mehr. Alles, was übrig bleibt, ist der Ozean und die für alle Zeiten eingefrorene Konstellation der Himmelskörper. Und natürlich die Erben dieser neuen Erde: Hydra, Dagon und ihre Kinder.

- (2) Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Tiefen Wesen haben die Erde überflutet.
- @ Jeder Ermittler wird getötet.
- Die Ermittler verlieren die Kampagne.

Epilog

Lies diesen Epilog nur, wenn du dazu angewiesen wirst.

Epilog 1: Die Fahrt zurück nach Arkham verläuft ruhig. Nach all den Dingen, die du durchlebt hast, hast du gedacht, diese Ruhe wäre eine willkommene Atempause ... aber jetzt bist du allein mit deinen Gedanken – Gedanken an Innsmouth, an die Tiefen Wesen, an riesige Ungeheuer, die in den Tiefen unter den Wellen hausen. Du ertappst dich regelmäßig dabei, wie du in den Rückspiegel schaust, in der Erwartung, die Scheinwerfer von Verfolgern zu entdecken, die deinen Tod wollen, oder in die kalten, toten Augen von Thomas Dawson zu blicken, der fast zur Unkenntlichkeit mutiert ist. Aber du siehst nichts. Nur eine leere Straße.

Seufzend denkst du noch einmal an die Ereignisse der letzten paar Wochen zurück. Du bist dir zwar sicher, jetzt ein vollständiges Bild von den Geschehnissen zu haben, aber du hast das Gefühl, dass noch etwas fehlt ... noch eine letzte Lücke in deiner Erinnerung ...

Überprüfe den Abschnitt "Zurückerlangte Erinnerungen" im Kampagnenlogbuch.

Falls alle 14 der folgenden Einträge unter "Zurückerlangte Erinnerungen" notiert sind, lies **Rückblende XV**. Ansonsten fahre mit **Epilog 2** fort.

- @ Ein Treffen mit Thomas Dawson.
- @ Ein Kampf mit einem schrecklichen Teufel.
- @ Ein Beschluss zusammenzubleiben.
- @ Eine Begegnung mit einem Geheimkult.
- @ Ein Geschäft mit Joe Sargent.
- @ Eine verfolgte Spur.
- @ Eine Warnung.
- @ Ein Gefängnisausbruch.
- @ Eine Entdeckung eines seltsamen Götzen.
- © Eine Entdeckung eines unheiligen Mantels.
- @ Eine Entdeckung eines mysteriösen Kopfschmucks.
- @ Eine Unterhaltung mit Mr. Moore.
- O Der Lebenszyklus eines "Tiefen Wesens".
- @ Ein schmerzhafter Verrat.

Epilog 2: ... aber du wischst das Gefühl beiseite. Das spielt jetzt keine Rolle mehr. Diese Tortur liegt hinter dir. Innsmouth, Dagon, Hydra, Y'ha-nthlei – nur noch eine schreckliche Erinnerung, die du am liebsten vergessen würdest, wie all die anderen Ereignisse, an die du dich nicht mehr erinnern kannst. Du drückst das Gaspedal durch. Je schneller du dich von diesem höllischen Ort entfernst, desto besser.

RÜCKBLENDE XV Erst nach Anweisung lesen

Du befindest dich wieder in Agent Dawsons Büro in Boston. Er ist für einen kurzen Moment aus dem Zimmer gegangen, um Dokumente zu holen, die du unterzeichnen sollst. Sicher irgendeine Art Verpflichtung, mit niemandem über das zu sprechen, was du bei deiner Arbeit für die Regierung sehen oder hören solltest. Einige Minuten vergehen. Du beginnst im Büro auf und ab zu gehen und die vielen Bücher und Landkarten zu betrachten, die Dawson hier überall hat herumliegen lassen. Manche sind unverfänglich – ein medizinisches Fachbuch, die Geschichte von New England, eine Abhandlung über die Anatomie von Meereskreaturen im Atlantik – aber je mehr Bücher du dir von seiner Sammlung anschaust, desto seltsamer werden sie.

Als du dich Dawsons Schreibtisch näherst, erkennst du unter vielen Büchern, Umschlägen und Dokumenten eine auf der Oberfläche des Schreibtisches ausgefaltete Landkarte. Du erlaubst dir einen kurzen Blick darauf zu werfen und hoffst, dass Dawson noch ein wenig länger mit den Papieren braucht. Du schiebst ein paar Dinge beiseite, um die Karte besser untersuchen zu können. Dabei handelt es sich um eine riesige Seekarte, die sämtliche Weltmeere umfasst. An vielen Stellen wurden mit schwarzer Tinte frische Markierungen angebracht. Der Füllfederhalter liegt noch daneben.

Die Markierungen, die Dawson gemacht hat, sind gelinde gesagt sehr eigentümlich und sonderbar. Es gibt mehr als ein Dutzend, die über alle Meere verteilt sind. Manche davon liegen in Küstennähe verschiedener Kontinente, andere mitten im Ozean, wobei du anhand der großen Kreise darauf schließen kannst, dass die exakten Koordinaten nicht bekannt sind. Neben den Markierungen sind seltsame Worte vermerkt: P'tha'wei im Nordatlantik, in der Nähe von Grönland. Yhe'nthalla im Südatlantik, direkt vor der Küste von Afrika. R'lyeh tief im Südpazifik. Th'all-iewa im östlichen Indischen Ozean bei Australien. Und mindestens zehn weitere Stellen, manche davon mit einem Fragezeichen versehen – ein Hinweis darauf, dass die Aufzeichnungen unvollständig sind. Du schiebst das Buch, das über Nordamerika liegt, leicht beiseite und findest eine weitere Markierung, direkt vor der Küste von Massachusetts: Y'ha-nthlei.

Du steigst in die Bremsen und dein Wagen kommt mit quietschenden Reifen zum Stehen, als dein Verstand wieder in die Gegenwart zurückkehrt. Nein. Das kann nicht sein. Dein Herz verkrampft sich, als dir die ganze Wahrheit wie Schuppen von den Augen fällt. Nein …!

Y'ha-nthlei war nicht die Heimat der Tiefen Wesen. Es war nur eine von vielen.

Im Kampagnenlogbuch wird unter "Zurückerlangte Erinnerungen" die schreckliche Wahrheit notiert.



Anmerkungen des Entwicklers

Herzlichen Glückwunsch, du hast die Kampagne Die Innsmouth-Verschwörung abgeschlossen!

Schatten über Innsmouth ist eine der beliebtesten Geschichten aus der Feder von H.P. Lovecraft. Dabei baut er Spannung auf, indem er den Leser mit der heruntergekommenen und feindselig erscheinenden Stadt Innsmouth vertraut macht und ihn fast schon dazu drängt, sich Gedanken darüber zu machen, was zur Hölle in dieser bizarren Stadt tatsächlich vorgeht. Als die Hauptfigur endlich erkennt, dass sie in Gefahr schwebt, ist es fast schon zu spät für sie. Wahrlich in Erinnerung bleibt aber die Auflösung am Ende.

Als ich an der Geschichte von *Die Innsmouth-Verschwörung* arbeitete, wollte ich eine ähnliche Art von geheimnisumwitterter Spannung erzeugen, ohne mit der gleichen Wendung der Ereignisse um die Ecke zu kommen, die dem Leser von *Schatten über Innsmouth* bekannt ist. Stattdessen habe ich mich direkt auf die Tiefen Wesen konzentriert – auf ihre Motive, ihre Methoden und ihre ganz eigene Art des Schreckens. Wie würde der Plan der Tiefen Wesen, die Welt beherrschen zu wollen, am Ende aussehen? Wie würde eine andere Partei, vielleicht eine Regierung oder ein Geheimdienst, darauf reagieren? Welchen Nutzen könnten sie daraus ziehen?

Mit den Charakteren Thomas Dawson und Elina Harper können die Spieler eine Verbindung aufbauen. Da sie dem Geheimdienst angehören, wird ein weiterer wichtiger Blickwinkel dem Geheimnis hinzugefügt. Die namensgebende "Verschwörung" geht jetzt nicht nur von Innsmouth aus, sondern auch von der Regierung selbst.

Um die Wendung der Ereignisse noch verwirrender zu gestalten, habe ich mich dazu entschieden, die Szenarien in zwei verschiedenen Zeitebenen spielen zu lassen und die Spieler die Geschichte in nicht linearer Weise erleben zu lassen. Drei der acht Szenarien finden als "Rückblenden" statt, um den Spielern mehr Einblicke in die Ereignisse vor dem Start der eigentlichen Kampagne zu bieten. Der Ansatz der Rückblenden hat sich im Laufe der Entwicklung vom einfachen, fesselnden und interessanten Ausgangspunkt für das erste Szenario zu einem Hauptmechanismus der Kampagne weiterentwickelt. Die Suche nach ihren verlorenen Erinnerungen soll den Ermittlern ein zusätzliches Ziel bieten, dem sie in der Kampagne nachjagen können. Außerdem erhöhen die verlorenen Erinnerungen die Wiederspielbarkeit der Kampagne. Zu guter Letzt sind in ihnen auch noch ein paar der interessantesten Geheimnisse der Geschichte versteckt, die nur entdeckt werden können, wenn die Spieler wirklich intensiv danach suchen.

Ich hoffe, du hattest viel Spaß bei deiner sprunghaften Reise von einer Erinnerung zur nächsten, um die Geheimnisse von Innsmouth zu lüften. Die Einwohner der Stadt haben dir nun wahrlich keinen warmen Empfang bereitet, oder? Aber wahrscheinlich wird er wärmer ausgefallen sein als das, was dich in unserer nächsten Kampagne erwarten könnte ...

(redits

Expansion Design and Development: Matthew Newman and Jeremy Zwirn with Josiah "Duke" Harrist

Producer: Calli Oliverius

Editing: B.D. Flory

Proofreading: Jeremiah J. Shaw

Card Game Manager: Jim Cartwright

Arkham Horror Story Review: Kara Centell-Dunk and Phil Henry

Creative Director of Story and Setting: Katrina Ostrander

Expansion Graphic Design: Neal W. Rasmussen

Graphic Design Coordinator: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Art Direction: Deborah Garcia and Jeff Lee Johnson

Managing Art Director: Tony Bradt

QA Coordination: Andrew Janeba and Zach Tewalthomas

Production Management: Justin Anger and Jason Glawe

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Executive Game Designer: Nate French

Head of Studio: Chris Gerber

Playtesters

Cody Anderson, John Bagley, Dalia Berkowitz, Dane Bicott, Shannon Bicott, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Jacob Carnine, Riley "Not a Fish" Colby, Shelley Danielle, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Jeremy Fredin, Dan Gillette, Patrick Haggerty, James "Finbred" Howell, Andrew Janeba, Gary Lee, Casey Lent, Brian Lewis, Jamie Lewis, Kenny Ling, Josh McCluey, Kevin McLenithan, Joseph Mutch, Adam Nelson, Rebbekah Nelson, Josh Parrish, Lori Redman, Stephen Redman, Chad "Fully Blessed" Reverman, Scarlett Reverman, Vincent Schwartz, Avita Sharma, Alexander Skeggs, Aaron "Crazy Grenade-Chucker" Strunk, Michael "Louise" Strunk, Zach "Thelma" Varberg, Yu-Chi Wang, Owen Weldon, and Nick "#blessed" Willis

Asmodee Germany

Redaktion und Übersetzung: Benjamin Fischer

Layout & Grafische Bearbeitung: Max Breidenbach

Lektorat: Christian Kox und Simon Blome

- Matthew Newman





