

# ARKHAM HORROR

## DAS KARTENSPIEL

### WO DAS VERDERBEN WARTET

#### MYTHOS - PACK

Wo das Verderben wartet ist Szenario VI 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 VI: Wo das Verderben wartet

Du wachst durch ein Kreischen auf. Das Schlimmste befürchtend greifst du nach deiner Ausrüstung und eilst auf die Straßen von Dunwich. Als du vor die Tür trittst, spürst du augenblicklich eine Verdorbenheit in der kalten Nachtluft, einen fürchterlichen, stechenden Geruch, der kaum zu beschreiben ist, und eine Schwere in der Luft, die das Atmen fast unmöglich macht. Die Bewohner von Dunwich haben ihre Türen verriegelt und der Ort liegt still und einsam da. In der Ferne siehst du ein schwaches Leuchten von einem Hügel oberhalb des Dorfes. Du hast von diesem Hügel in Armitages Aufzeichnungen gelesen und Zebulon hat von ihm erzählt. Er wird Sentinel Hill genannt. Die Geschichten erzählen von satanischen Ritualen, die dort vollzogen worden sind, und von großen Ritual-Scheiterhaufen, die den Nachthimmel erleuchten, während die Erde zornig bebt.

Schwärme von Ziegenmelkern sitzen auf den Dächern um dich herum und beobachten dich unheilvoll, während du in Zebulons alten und klapprigen Lastwagen steigst. Auf deiner Fahrt zum Sentinel Hill hörst du das Kreischen, das den Himmel erfüllt, so hoch, dass es in deinen Ohren schmerzt. Alles, was du über Dunwich gelesen und selbst hier erlebt hast, hat zu diesem Ereignis hingeführt. Falls das unheilvolle Ritual, das Seth plant, etwas mit dem zu tun hat, was Armitage und seine Kollegen vor Monaten verhindert haben, geht es darum, die Gnade einer uralten Wesenheit zu gewinnen – **Yog-Sothoth**. Wenn du das Ritual nicht verhindern kannst, bedeutet das Verderben ... nicht nur für Dunwich, sondern für die ganze Welt.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls Naomi die Ermittler beschützt:  
Fahre mit **Teil 1** fort.

Ansonsten überspringe diesen Teil und fahre mit der **Vorbereitung** fort.

**Teil 1:** Weil der Pfad, der zum Sentinel Hill hinaufführt, zu eng und steinig für Zebulons Lastwagen ist, parkst du am Fuß des Hügels und bereitest dich darauf vor, den Rest des Weges zu Fuß zu gehen. In dem Moment bemerkst du, dass du nicht allein bist. Einige Männer und Frauen tauchen aus den Wäldern hinter dir auf, fuchteln mit Gewehren und stellen sich vor dir auf. Du hebst deine Hände und bereitest dich auf das Schlimmste vor. „Wartet“, sagt einer von ihnen und gibt den anderen ein Handzeichen. „Ich erkenne Sie – Sie sind der Typ aus dem Clover Club.“ Er grinst breit und senkt seine Waffe. „Naomi lässt Sie grüßen.“

Neugierig erkundigst du dich, warum die Gangster hier sind. „Ms. O'Bannion hat uns angewiesen herauszufinden, wer den Club ihres Verlobten angegriffen hat“, erklärt er. „Hat sich herausgestellt, dass einige Männer aus Arkham hinter der ganzen Sache gesteckt haben. Ein Typ namens Bishop und seine Anhänger. Wir haben sie hierher zurückverfolgt, bis hier zu dieser Müllhalde.“ Aber bevor er mehr erklären kann, hörst du das nur zu vertraute Rattern einer Thompson-Maschinenpistole in den Hügeln. „Das muss Vinny sein. Kommt, Jungs!“ Er bedeutet den anderen ihm zu folgen und rennt den Hügel hoch. Kopfschüttelnd folgst du ihm. Diese Gangster wissen nicht, auf was sie sich da einlassen.

☞ Der Ermittlungsleiter erhält einen Hinweis aus dem Markervorrat (statt dessen 2 Hinweise, falls 3 oder 4 Ermittler im Spiel sind).

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

## Vorbereitung

- ☞ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Wo das Verderben wartet*, *Bestiendiener*, *Zauberei*, *Bishops Seelenlose Diener*, *Lähmende Angst*, *Böses aus uralter Zeit* und *Grabeskälte*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- ☞ Fuß des Hügels, Aufsteigender Pfad und Gipfel des Sentinel Hill werden ins Spiel gebracht. Jeder Ermittler beginnt das Spiel am Fuß des Hügels.
- ☞ 1 Kopie von Verzweigender Weg wird zufällig aus dem Spiel entfernt. Die anderen 3 Kopien von Verzweigender Weg werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- ☞ 1 Kopie von Veränderter Weg wird zufällig aus dem Spiel entfernt. Die anderen 3 Kopien von Veränderter Weg werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- ☞ Seth Bishop wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- ☞ Abhängig vom Schwierigkeitsgrad werden folgende Chaosmarker dem Chaosbeutel für den Rest der Kampagne hinzugefügt:
- |                       |                       |
|-----------------------|-----------------------|
| ◆ <b>Einfach:</b> -3. | ◆ <b>Schwer:</b> -6.  |
| ◆ <b>Normal:</b> -5.  | ◆ <b>Experte:</b> -7. |
- ☞ In diesem Szenario werden je nach Situation unterschiedliche Versionen von Szene 2 verwendet. Jede andere Version von Szene 2 wird aus dem Spiel entfernt:
- ◆ Überprüfe das Kampagnenlogbuch. *Falls die Ermittler Silas Bishop wiederhergestellt haben*, verwende Szene 2 – Den Hügel besteigen (V.I).
  - ◆ Falls das nicht zutrifft, überprüfe das Kampagnenlogbuch. *Falls die Ermittler es nicht geschafft haben, das Necronomicon zurückzuholen oder falls das Necronomicon gestohlen worden ist*, verwende Szene 2 – Den Hügel besteigen (V.II).
  - ◆ Falls nichts von alledem zutrifft, verwende Szene 2 – Den Hügel besteigen (V.III).
- ☞ Überprüfe das Kampagnenlogbuch. *Für jede Brut von Yog-Sothoth, die in die Wildnis entkommen ist*, füge 1 Verderben zu Agenda 1a hinzu.
- ☞ Überprüfe das Kampagnenlogbuch. *Falls die Ermittler Silas Bishop von seinem Elend erlöst haben*, sind Überreste des Körpers der Kreatur mutiert und auf dem Sentinel Hill gewachsen. 1 Gegner „Ansammlung schillernder Kugeln“ aus dem Begegnungsset *Grässliche Abscheulichkeiten* wird auf dem Aufsteigenden Pfad ins Spiel gebracht. Die übrigen Karten dieses Sets werden in das Begegnungsdeck gemischt. Dieses Set ist an folgendem Symbol zu erkennen:



- ☞ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

## 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, -5, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.
- ☞ Verwende in diesem Szenario Szene 2 – Den Hügel besteigen (V.III). Entferne jede andere Version von Szene 2 aus dem Spiel.
- ☞ Naomi beschützt die Ermittler nicht.
- ☞ Keine Brut von Yog-Sothoth ist in die Wildnis entkommen.
- ☞ Die Ermittler haben Silas Bishop nicht von seinem Elend erlöst.



## Achtung!

### Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

**Falls keine Auflösung erreicht wurde (jeder Ermittler hat aufgegeben oder wurde besiegt):** Fahre mit **Auflösung 2** fort.

**Auflösung 1:** Bei dem schlecht gebundenen Buch scheint es sich um die Aufzeichnungen des alten Whateley zu handeln, dem Mann, der Wilbur die uralten Geheimnisse der Zauberei beigebracht hat. Du findest einen Abschnitt, in dem ein Ort außerhalb von Zeit und Raum beschrieben wird, wo sich die Welten verbinden und wo Yog-Sothoth lebt. Nur wenn du diesen Nexus am Rande der Realität erreichst, kannst du den Riss schließen, der die Welt aufgerissen hat. Du hast das Gefühl, dass du in dein Verderben rennst, nimmst deinen letzten Rest Mut zusammen und trittst durch das Tor.

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler haben das Tor betreten.*
- ☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktetapel.

### Fortsetzung folgt ...

Die Geschichte geht im nächsten Mythos-Pack des Zyklus *Das Vermächtnis von Dunwich* – „Verloren in Zeit und Raum“ – weiter.

**Auflösung 2:** Die Zauberer aus Dunwich, die arkane Macht aus einem Reich außerhalb unserer Dimension suchten, haben erreicht, was Wilbur und der alte Whateley nicht geschafft haben. Durch Blutopfer und unbeschreibliche Experimente ist die dunkle Macht, welche die Zauberer gesucht haben, nun für sie erreichbar. Aber sie werden keine Gelegenheit erhalten, die Macht wirklich auszuüben. Indem sie Wilburs Vater um Wissen anflehten, haben sie Kreaturen aus dem außerdimensionalen Reich herbeigerufen. Yog-Sothoth erscheint aus einem offenen Riss über dem Sentinel Hill, löscht den Himmel aus und umschlingt die Welt. Nun ist er auf die Erde hinabgestiegen und regiert die Reiche, die einst den Menschen gehörten.

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Yog-Sothoth hat die Grenze zwischen den Welten niedergerissen und ist eins mit der gesamten Realität geworden.*
- ☞ Jeder Ermittler wird **wahnsinnig**.
- ☞ Die Ermittler verlieren die Kampagne.

