



Aufstieg von Moloch
Kampagnenheft

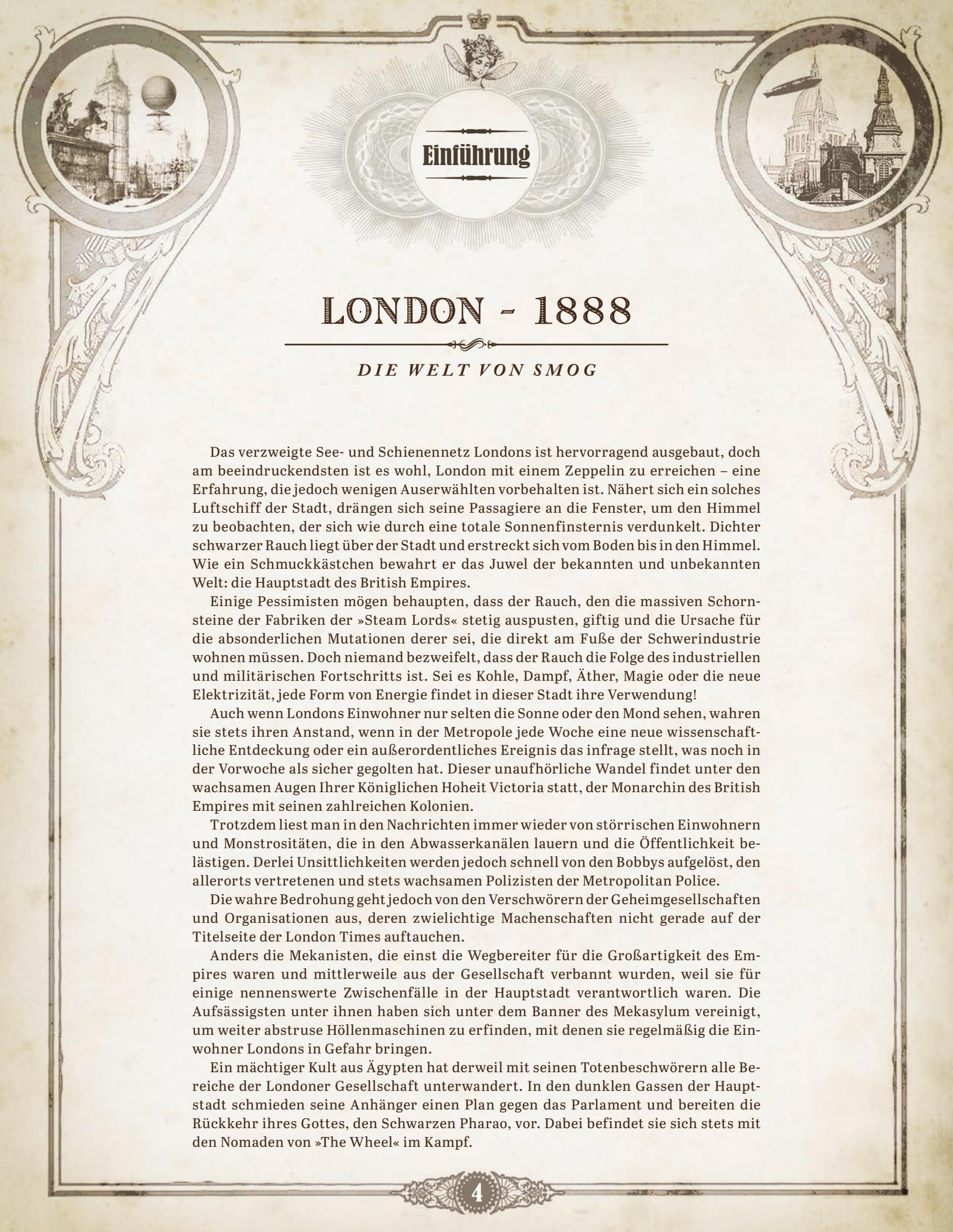
Nur für die Nemesis





INHALT

| | |
|---|-----------|
| Einführung | 4 |
| • London – 1888 | 4 |
| • Der Unicorn Club..... | 5 |
| • Der Kult | 6 |
| • Der Untergrundstaat »The Pit«..... | 7 |
| Widersacher | 8 |
| Kampagne | 12 |
| • Kapitel 1: Eine missliche Lage..... | 12 |
| • Kapitel 2: Der geisterhafte Kurator | 15 |
| • Kapitel 3: Sutcliffes Dock..... | 18 |
| • Kapitel 4: Der Vorfall in Bermondsey | 21 |
| • Kapitel 5: Hereinspaziert, hereinspaziert! .. | 24 |
| • Kapitel 6: Aufstieg von Moloch | 28 |
| Credits | 35 |



Einführung

LONDON - 1888

DIE WELT VON SMOG

Das verzweigte See- und Schienennetz Londons ist hervorragend ausgebaut, doch am beeindruckendsten ist es wohl, London mit einem Zeppelin zu erreichen – eine Erfahrung, die jedoch wenigen Auserwählten vorbehalten ist. Nähert sich ein solches Luftschiff der Stadt, drängen sich seine Passagiere an die Fenster, um den Himmel zu beobachten, der sich wie durch eine totale Sonnenfinsternis verdunkelt. Dichter schwarzer Rauch liegt über der Stadt und erstreckt sich vom Boden bis in den Himmel. Wie ein Schmuckkästchen bewahrt er das Juwel der bekannten und unbekanntem Welt: die Hauptstadt des British Empires.

Einige Pessimisten mögen behaupten, dass der Rauch, den die massiven Schornsteine der Fabriken der »Steam Lords« stetig auspusten, giftig und die Ursache für die absonderlichen Mutationen derer sei, die direkt am Fuße der Schwerindustrie wohnen müssen. Doch niemand bezweifelt, dass der Rauch die Folge des industriellen und militärischen Fortschritts ist. Sei es Kohle, Dampf, Äther, Magie oder die neue Elektrizität, jede Form von Energie findet in dieser Stadt ihre Verwendung!

Auch wenn Londons Einwohner nur selten die Sonne oder den Mond sehen, wahren sie stets ihren Anstand, wenn in der Metropole jede Woche eine neue wissenschaftliche Entdeckung oder ein außerordentliches Ereignis das infrage stellt, was noch in der Vorwoche als sicher gegolten hat. Dieser unaufhörliche Wandel findet unter den wachsamen Augen Ihrer Königlichen Hoheit Victoria statt, der Monarchin des British Empires mit seinen zahlreichen Kolonien.

Trotzdem liest man in den Nachrichten immer wieder von störrischen Einwohnern und Monstrositäten, die in den Abwasserkanälen lauern und die Öffentlichkeit belästigen. Derlei Unsittlichkeiten werden jedoch schnell von den Bobbys aufgelöst, den allorts vertretenen und stets wachsamen Polizisten der Metropolitan Police.

Die wahre Bedrohung geht jedoch von den Verschwörern der Geheimgesellschaften und Organisationen aus, deren zwielichtige Machenschaften nicht gerade auf der Titelseite der London Times auftauchen.

Anders die Mekanisten, die einst die Wegbereiter für die Großartigkeit des Empires waren und mittlerweile aus der Gesellschaft verbannt wurden, weil sie für einige nennenswerte Zwischenfälle in der Hauptstadt verantwortlich waren. Die Aufsässigen unter ihnen haben sich unter dem Banner des Mekasylum vereinigt, um weiter abstruse Höllenmaschinen zu erfinden, mit denen sie regelmäßig die Einwohner Londons in Gefahr bringen.

Ein mächtiger Kult aus Ägypten hat derweil mit seinen Totenbeschwörern alle Bereiche der Londoner Gesellschaft unterwandert. In den dunklen Gassen der Hauptstadt schmieden seine Anhänger einen Plan gegen das Parlament und bereiten die Rückkehr ihres Gottes, den Schwarzen Pharaon, vor. Dabei befindet sie sich stets mit den Nomaden von »The Wheel« im Kampf.



Verstreut in den zahlreichen Kolonien haben sich die mysteriösen »Agents of the Dragon«, eine uralte chinesische Organisation mit unbekanntem Zielen, zusammengeschlossen und eine schwebende Stadt über der Themse erbaut. Von hier aus wickeln sie ihre zwielichtigen Geschäfte ab.

Eines Tages fiel plötzlich ein unbekanntes Flugobjekt vom Himmel. Unverzüglich wurden die nicht-menschlichen Besucher unter strengster militärischer Geheimhaltung in eine uneinnehmbare Festung namens »The Embassy« überführt. Dort ist die Elite der Londoner Wissenschaftler versammelt, die vom Buckingham Palast auserlesen wurde, um die Geheimnisse der absonderlichen Ankömmlinge zu erforschen.

Seit kurzer Zeit werden immer wieder Feen und andere mythologische Kreaturen gesichtet, welche die Augenzeugen sowohl in Staunen als auch in Panik versetzen. Diese Wesen stammen aus dem Feenkönigreich, dessen Tore seit dem Mittelalter verschlossen waren ... bis jetzt.

Jede dieser Gruppierungen versucht ihre Vision zu verwirklichen, was jedoch in Zeiten des Chaos und der okkulten Mächte keine leichte Aufgabe ist. Insbesondere dann nicht, wenn sie den getreuen Gentlemen des Unicorn Clubs begegnen. Diese Gesetzeshüter im Dienste der Krone sind die letzte Bastion der Sicherheit und Beständigkeit des Empires ...



DER UNICORN CLUB



Warum eine Expedition in den Orient planen, um gegen seine Langeweile anzukämpfen, wenn alle Mysterien, Erfindungen und Entdeckungen direkt in London stattfinden und man nur in die dunklen Gassen des East End treten muss, um ein Abenteuer zu erleben?

Die wohlhabenden Leute, die so privilegiert sind, dass sie sich auf ihr Hobby konzentrieren können, ohne über materielle Unannehmlichkeiten nachdenken zu müssen, versammeln sich nachts in den zahlreichen Avantgarde-Clubs. Egal ob Jäger, Wissenschaftler, Entdecker, Soldat, Spiritismusfanatiker, Magieadept, Sammler sonderbarer Trophäen oder einfach nur an Gesellschaft interessiert, es gibt für jeden mindestens ein passendes respektables Etablissement, solange man bereit ist, den üblichen Anforderungen gerecht zu werden: stilvolle Kleidung, die Einhaltung strikter Regeln und eine Gebühr, die für den einfachen Mann schlichtweg unerschwinglich ist.

Die meisten Clubs sind nichts weiter als ein Salon, in dem bei einer Partie Whist geplaudert wird, oder ein Treffpunkt pseudo-geheimer Gesellschaften für die Stadtprominenz, die den besonderen Kick sucht. Doch die bekanntesten Clubs wetteifern mit ihren Heldentaten um Prestige und Anerkennung. Seien es Erfindertwettbewerbe, Rennen mit mechanischen Vehikeln, neuartige wissenschaftliche Demonstrationen oder Expeditionen in den Londoner Untergrund. All dies wird nur veranstaltet, um auf der Titelseite der Times zu landen oder sogar der Polizeizeitung, wenn sich einer von ihnen als maskierter Rächer behauptet – was die königlichen Behörden natürlich zutiefst beschämt.

Hinter all dieser Aufregung, die fast schon als leichtsinnig bezeichnet werden könnte, verbirgt sich meist der legendäre Unicorn Club, der nur die erlesensten Ladies und Gentlemen aufnimmt.



Der Club war anfangs eine Geheimgesellschaft namens Unicorn, die von Mönchen gegründet wurde und sich gänzlich auf die Entdeckung und Verwahrung legendärer Kostbarkeiten konzentrierte. Erst später, im Jahre 1589, als die Mönche es vollbrachten, das Tor zum Feenkönigreich aufzustoßen und mithilfe dieser Wesen die unbezwingbare Spanische Armada zu besiegen, formte Queen Elizabeth daraus eine anerkannte Organisation. Seitdem hat sich der Club seiner Tradition verpflichtet, stets in der Gunst der Krone zu stehen. Daher ist es nichts Ungewöhnliches, wenn ein Mitglied von höchsten Regierungskreisen in einer Angelegenheit konsultiert wird, die eine außergewöhnliche Herangehensweise verlangt ... oder eine diskrete und schlagfertige Intervention.

An alle Angeber und Schwätzer! Wenn ihr keine außergewöhnlichen Talente habt, werden euch euer finanzieller Status und eure Beziehungen nicht weiterhelfen. Ihr müsst zuerst eine Reihe harter Prüfungen bestehen, die der mysteriöse und unsichtbare Dekan Lord X euch stellt, um Einlass in die 66 St. George Street zu erhalten. Dort ist der Hauptsitz der Organisation – und nur der, dem Eintritt gewährt wird, hat das Privileg, große Taten zu vollbringen und zur Legende aufzusteigen!



DER KULT

Im Jahre 1818 wurden das Weltbild der Ägyptologie und unsere religiösen Überzeugungen durch den Archäologen Lord Petrie gänzlich erschüttert, als er bei der Erkundung einer Begräbnisstätte in Midoun eine lebende Mumie entdeckte. Selbst die persönlichen Überzeugungen des Ägyptologen fielen in sich zusammen, als Anpou der Tausendjährige, der einstige Architekt des Schwarzen Pharaos Imhotep II., ihm offenbarte, was später unter dem Titel »Dialoge mit Imhotep« veröffentlicht wurde.

Dieses Manifest offenbarte, wie sich die fortschrittlichste Zivilisation ihrer Zeit angesichts der Gründung rückschrittlicher Kulte mit patriarchalischen Göttern dazu entschieden hatte, in einen tiefen Schlummer zu fallen, um auf eine Zeit der Erleuchtung zu warten, in der die Menschheit bereit für die Rückkehr Imhoteps und seine Verheißung des Todes ist. Dieser daraus entstandene und von jeglichen ethischen Grundsätzen befreite Totenkult war dafür bekannt, die Verstorbenen durch uralte Rituale wiederzuerwecken, um sie dann zu menschenunwürdigen Gräueltaten zu zwingen. Doch schließlich wurde das große Mysterium enthüllt. Die imposanten Gräber der Herrscher des Nils wurden von einer Armee aus gehorsamen Toten erbaut, deren Nachschub durch Kriege und Epidemien niemals abbriss.

Petrie hat zwar später einige verbliebene Mitglieder einer thanatologischen Geheimgesellschaft, deren Existenz auf der mündlichen Tradition beruhte, in Alexandria ausfindig gemacht, doch die nekromantischen Rituale waren längst vergessen worden.

Als er schließlich nach London zurückkehrte und auf ein aufgeschlossenes Publikum traf, gründete er die religiöse Organisation namens »Der Kult«, um den Totenkult in der Londoner Gesellschaft zu verbreiten und die längst vergessenen Rituale zu rekonstruieren. Durch die Verheißung der Unsterblichkeit wurden die Reihen des Kultes schnell von namhaften Persönlichkeiten gefüllt und mit finanziellen Mitteln versorgt. Im Jahr 1840, als Petrie in einer öffentlichen Demonstration einen toten Körper zum Leben erweckte, erkannte sein Publikum, dass der Tod nicht das Ende ist, sondern nur eine vorübergehende Zustandsänderung.



Der Klerus war empört. Die Öffentlichkeit und die Obrigkeit, die bereits von den vielen Umbrüchen in London erschüttert waren, schwiegen, als Lord Gladstone, emeritiertes Mitglied des Kultes und Führer der neo-philanthropischen Partei, die Abstimmung über das Gesetz für die Beschäftigung von Untoten forderte.

Jeder Bürger hatte von nun an die Möglichkeit, zu Lebzeiten einen Kredit zu erhalten, wenn er dem Kult nach dem Tod seine sterblichen Überreste vermachte. Sobald die Dahingeschiedenen wiedererweckt waren, wurden sie für eine kleine, symbolische Geldsumme an Minenfirmen, Fabriken oder Baustellen »verliehen«. Diese günstigen Arbeitskräfte waren zuverlässiger als die Automaten der Mechanisten und machten die Industriebosse zu reichen Leuten – und den Kult zu einer wichtigen Wirtschaftskraft des Empires.



DER UNTERGRUNDSTAAT »THE PIT«



Noch bevor die Ingenieure des Mekasyllums es bemerkten, führte der massive Einsatz von Blei, Kohle, Äther und weiteren giftigen Substanzen zu Missbildungen und chronischen Erkrankungen bei den Leuten, die das Pech hatten, zu nah an den Fabriken zu wohnen. Die stetig ansteigende Opferzahl dieses neuen industriellen Wandels ließ die Protestgruppen vor dem Parlament lauter werden, bevor sie von den Bobbys in die verrufenen Viertel der Stadt zurückgedrängt wurden. Von der Regierung ihrem Schicksal überlassen hatten viele dieser »Freaks« keine andere Möglichkeit, als ihre deformierten Körper für ihren Lebensunterhalt zur Schau zu stellen. Die Neugierde der Bevölkerung war immens und schon bald gab es überall improvisierte Zelte auf dem Gehweg, in denen Mutanten ihr Kuriositätenkabinett zur Schau stellten. Dort fand man Elefantenmenschen, bärtige Frauen, dreiköpfige Menschen, Aussätzige und andere Obszönitäten.

Einige dieser »Schaustelltruppen«, wie der Big Barnum Bazaar, nutzten ihre Vorführung als Bühne, um die bekanntesten Vertreter des Empires zu verspotten, bis eines Tages in der »Monsterhaften Nacht der Monster« das selbsternannte »Anstand-Einhaltungskomitee« die Mitglieder des Big Barnum Bazaar vor den Augen des erschrockenen Publikums abschlachtete.

Entgegen allen Erwartungen blieb diese Gräueltat unbestraft und erhielt sogar die Zustimmung der Öffentlichkeit, was zu einer Kampagne der systematischen Unterdrückung führte. Die Freaks wurden letztendlich für jede schlechte Schlagzeile und jeden neuen Angriff verantwortlich gemacht.

Um der Verhaftung und Verfolgung zu entgehen, flüchteten die Freaks in die Kanalisation und gründeten die Republik »The Pit«, im wahrsten Sinne ein Untergrundstaat im Kampf gegen die Obrigkeit.

Wurden sie früher noch verachtet und verfolgt, so sind die Freaks zu einer ernstzunehmenden Gefahr geworden. Sie sind in der Lage, das Fundament der Stadt zu sprengen, das Trinkwasser zu verseuchen und die gesamte Stadt zu unterwandern. Unsichtbar und lautlos bereiten sie ihre großartigen Taten vor, um das Establishment daran zu erinnern, dass sie jederzeit und überall zuschlagen können ...



Charaktere

WIDERSACHER



**NUR FÜR DEN
NEMESIS-SPIELER!**

HOHEPRIESTER NEMESIS



Die Eltern von Sir Douglas Turnbull waren unter den ersten Adelsfamilien der Hauptstadt, die dem Kult ihre Unterstützung entgegengebracht haben, sowohl finanziell als auch politisch.

Als Belohnung für ihre Ergebenheit erhielten sie das ultimative Privileg: Sie würden Zeugen sein, wenn ihr Sohn im Austausch für ihr Leben und ihre finanziellen Mittel zum Priester geweiht würde.

Turnbull wurde durch eines der ältesten Rituale der Totenbeschwörer in den Kult aufgenommen und erhielt Zugang zum Ossarium, einer prächtigen Bibliothek, die sich unter dem Mausoleum des Kultes am Trinity Square befand und so groß wie die in Alexandria war. Dort las er in verlorenglaubten und irrsinnigen Schriftrollen über die Kraft von Moloch, einer Gottheit des Feuers, noch älter als der angekündigte Schwarze Pharao, dem er dienen sollte, der aber bisher nicht erschienen war.

Insgeheim verachtete er die Vision des Kultes und ehrte sein neues Idol. Dennoch stieg er geduldig in den Rängen des Kultes auf, um seine eigenen Ziele zu erreichen. Nach einigen Jahren des Betens für die Thanatokraten wurde er zum Pontifex vom Haus des Thot ernannt. Dabei trug er stets eine Maske, um seine Identität vor der Obrigkeit und potenziellen Mitstreitern zu wahren. Er wurde damit beauftragt, finstere Rituale, Lobpreisungen und Litaneien durchzuführen und erhielt das Vertrauen der Archonten des Kultes. Er

überzeugte sie davon, eine archäologische Expedition in der Nähe von Damaskus zu finanzieren. Dort sollten die verbliebenen Artefakte aus den Tiefen des Tempels von Moloch geborgen und der opulenten Sammlung im Ossarium zugeführt werden.

Turnbull gab sich als Gentleman aus und engagierte Lord Blackmore, den berühmten Archäologen und Kurator des British Museums, der ihn begleiten und die Expedition leiten sollte. Wochen des Grabens vergingen, in denen viele Überreste eines gescheiterten Rituals, um Moloch wiederzuerwecken, ausgegraben wurden. Dieser letzte Versuch lag fast 2000 Jahre zurück und endete in einer Feuersbrunst, die den Tempel vollständig einstürzen ließ. Unter den Fundstücken befand sich auch etwas von besonderem Interesse für Turnbull: Die Stele von Moloch, zerbrochen in fünf Teile. Mit ihrer Hilfe würde das Ritual erneut durchgeführt werden können!

Als das Schiff mit den kostbaren Fundstücken die Themse erreichte, kaperte Turnbull das Schiff mithilfe einiger Seemänner, die unter dem Einfluss seiner schwarzen Magie standen. Er wollte die Artefakte auf seine Privatinsel bringen und dann das Schiff versenken. Es stand außer Frage, dass der Schatz sonst lediglich für die Öffentlichkeit ausgestellt werden würde. Doch Blackmore überraschte den maskierten Turnbull, ohne ihn aufgrund seiner finsternen, gehörnten Maske zu erkennen. Der Archäologe überzeugte den Kapitän des Schiffes davon, es anzuzünden und einige der Fragmente in einem Rettungsboot vor dem Verrückten in Sicherheit zu bringen und damit Turnbulls Plan zu durchkreuzen.

Plötzlich wurde Turnbull von alpträumenhaften Kreaturen, deren Asche sich unter den Artefakten befanden



hatte, aus dem flammenden Inferno in die Luft gehoben. Wiedererweckt durch die gewaltige Hitze erkannten sie den Vorboten Molochs als ihren Hohepriester. Er wurde offiziell für tot erklärt und war es ebenso für den Kult. Nun kann der Hohepriester von Moloch die Ungläubigen aufsuchen, welche die Teile der Stele von ihm gestohlen hatten, und schließlich den Aufstieg von Moloch endgültig herbeiführen.



IRA KODICH DIE PRIESTERIN VON MOLOCH

Ira Kodich war eine gute Assistentin und trotz ihres miesen Gehalts stets fleißig und ehrgeizig. Häufig stahl sie dem Großen Kellar und seinen magischen Taschenspielerereien die Schau. Sie tanzte, mimte und sang stets besser als der jämmerliche Illusionist. Als jedoch ECHTE Magie und ECHTE Wunder überall in London auftauchten, setzte sich der Scharlatan zur Ruhe und Ira nahm ihr Schicksal mit dem Versprechen, etwas Außergewöhnliches zu veranstalten, selbst in die Hand.

Sie meldete sich auf eine Anzeige und stand plötzlich in einer Schlange vor dem Ort, der später einmal als Mausoleum von Imhotep bekannt werden sollte: der Londoner Zweigstelle des Kultes. Die Thanatokraten waren auf der Suche nach hübschen Damen, um ihre öffentlichen Auftritte etwas weniger makaber anmuten zu lassen. Mit Weihrauch in der Hand singen und Verse rezitieren lag definitiv im Bereich des Möglichen für sie, doch der Pontifex vom Haus des Thot sah ihr schlummerndes Talent und ernannte sie zur Priesterin an seiner Seite.

Sie lernte von ihrem neuen Mentor die Grundzüge der Nekromantie. Noch leichter, als ein lebendes Publikum zu hypnotisieren, fiel es ihr nun, eine Horde frisch aufgestandener Zombies mit ihren Gesten zu kontrollieren, die sie einst im Musikhaus der Stadt erlernt hatte.

Der Pontifex war beeindruckt von seiner Schülerin, die ihm völlig ergeben war, und weihte sie in seinen geheimen, grandiosen Plan ein. Ohne auf die Richtlinien und Regeln des Kultes achten zu müssen, würden sie gemeinsam das große Ritual vollziehen und die Ankunft des brennenden Gottes feiern, den Aufstieg von Moloch!

Jetzt führt sie eine kleine Armee aus Zombies und Monstern an, um den Erfolg dieses dämonischen Projekts zu sichern. Die neue Priesterin von Moloch schleicht durch die Gassen Londons und zögert nicht, ihre Predigt ständig zu wiederholen: »Moloch ist nah!«

TOBIAS UND EMERSON DIE GRABRÄUBER



Die zwei Waisen Tobias Pursey und Emerson Caine wurden einst in einem Zuchthaus zu Blutsbrüdern, besuchten gemeinsam mehrere Ausnüchterungszellen und verlebten schließlich einige Zeit im finsternen Millbank-Gefängnis.

Danach ließen die zwei Weggefährten ihr altes Leben hinter sich, um eine vielversprechende Karriere als Grabräuber für die Thanatokraten einzuschlagen. Denn als der Kult des Schwarzen Pharaos die Genehmigung erhielt, die Toten aufzuwecken und sie industriell einzusetzen, explodierte die Nachfrage nach Leichnamen.

Da sie »pro Kopf« bezahlt wurden, entwickelten sie unorthodoxe Methoden, um ihren Karren zu füllen. Sie begannen mit Exhumierungen, es folgten Diebstähle aus Leichenhallen und schließlich sorgten sie selbst für Nachschub, indem sie das unvermeidliche Schicksal der Trunkenbolde in den Gräben von Whitechapel rapide beschleunigten.

So wurden sie zu den eifrigsten Zulieferern des Kultes, doch als ihre Missetaten zu einem Problem für den Kult wurden, der eine gewisse Seriosität wahren wollte, nahm ihr Aufstieg ein jähes Ende und sie endeten beinahe selbst auf ihrem Karren. Also tauchten sie unter und gerieten sowohl für den Kult als auch die Obrigkeit in Vergessenheit. Doch wie es scheint, haben sie einen neuen Arbeitgeber gefunden. Einen, der nicht so sehr um ihre Methoden besorgt ist, egal was sie sich einfallen lassen.





MADAM EDWARDA



Leiterin eines Schaustellerensembles, Hypnosekünstlerin und ebenso mütterlich wie entstellt – das ist Madam Edwarda. Sie wird stets von ihrem Erstgeborenen, der eher an einen Kraken, als einen Säugling erinnert, auf den Schultern getragen. Von dort

aus führt sie das Schicksal ihrer Familie mit eiserner Hand. Die Familie nannte sich das »Bizarre Ensemble« und sie trat ausschließlich in Barnett und Enfield auf, eingehüllt in den Smog der Industrie. Inmitten dieser kränklichen, mutierenden Menge wurde das Ensemble für seine Persiflage der Obrigkeit gefeiert. Doch die Verspottung der Adelsfamilie brachte auch die Behörden auf den Plan.

Als die Jagdsaison auf die Freaks eröffnet wurde, tauschten sie und ihre bizarre Brut ihr künstlerisches Leben gegen ein kriminelles – und bald schon waren sie die meistgesuchte terroristische Vereinigung.

Zwerge, Riesen, Zweiköpfige ... Madam Edwardas Schoß hat schon viele Monster hervorgebracht, die sich fortan der Besessenheit ihrer Mutter unterwarfen: endlich Rache an der Gesellschaft zu üben, die ihre Bürger dem Verfall preisgibt, um sie danach loszuwerden. Die Möglichkeit, all die Menschen der Obrigkeit in Flammen sterben zu sehen, brachte sie dazu, den teuflischen Pakt ohne zu zögern anzunehmen, den der Hohepriester von Moloch ihr angeboten hatte!

DAMON, DER FEUERTEUFEL



Damons einzige Abnormität sind seine unglaublich langen Beine, weshalb er die Mengen eher unterhielt, als sie zu erschrecken. Obwohl er stets über der Menge hinausragte, erlaubte ihm sein engelsgleiches Gesicht nicht, den gleichen Schrecken wie seine

mit aggressiven Zügen gezeichneten Geschwister zu verbreiten. Deshalb wurde er immer als Kundschafter vorausgeschickt, der sich als Stelzenkünstler ausgab. Da seine Brüder und Schwestern nichts als Spott für ihn übrig hatten, musste er härter und niederträchtiger sein als seine Geschwister. Die erste Aufmerksamkeit erhielt er, als er mit einer seltsamen Maske bekleidet Lokomotiven entgleisen ließ, um Passagiere in den Waggonen auszurauben. Jetzt setzt er mit einem Flammenwerfer die teuren Häuser der Vorstadt in Brand und hinterlässt

qualmende Ruinen. Von allen Mitgliedern des Bizarren Ensembles ist Damon der mit den meisten Fahndungsplakaten in den Wachen der Metropolitan Police.

TITUS



Edwardas jüngster Sohn Titus ist der Beweis dafür, dass wenn titanische Leibesfülle mit herkulischer Kraft einhergeht, die Jünger der reinen und schlichten Ausrottung der Freaks verstummen. Seine stählernen Muskeln hält er durch körperliche

ertüchtigung stets in Form,

sei es durch Ambosswerfen oder Stahlträgerbiegen. Sie entschädigen dafür, dass er weder lesen noch schreiben kann und seine Intelligenz nun mal ... begrenzt ist. Trotzdem ist er der am wenigsten böartige und sadistische des Ensembles. Er besitzt nicht die nötige List und Tücke, um böartige Taten zu vollbringen. Das ist aber kein Problem für ihn, da er im Einsatz stets den Anweisungen seiner Mutter Madam Edwarda folgt. Man sollte aber niemals auf Titus' Grips zählen, denn sobald er beginnt nachzudenken, plagen ihn heftige Kopfschmerzen, die er nur loswird, wenn er sich daran abreagiert, was gerade vor ihm steht. Ist es massiv, zerbricht er es. Ist es weich, zerquetscht er es!

DIE HAMMERLOTTIES



Als die einzigen Mädchen und Lieblinge ihrer Mutter sind die Hammerlotties dafür auserkoren, das Ensemble zu leiten und für Nachwuchs zu sorgen, sollte Edwarda dahinscheiden. Als stolze Erbinnen der endlosen Laster ihrer Mutter schrecken sie nicht davor zurück, den Bobbys ordentlich eins mit dem Holzhammer zu verpassen, wenn auf einer Expedition mal etwas schief läuft und sie umzingelt wurden. Sie reißen ebenso Löcher in die Reihen der Uniformierten wie in Häuserwände. Sie scheint nichts aufhalten zu können, sobald sie einmal loslegen.

Und wenn sie einmal nicht auf den Putz hauen, müssen die Schwestern für die gesamte Truppe kochen. Sie schwingen den Hammer wie sonst niemand, wenn es darum geht, Fleisch flachzuklopfen oder Frikassee zuzubereiten, doch sie streiten sich immer über die Würzung der abscheulichen Dinge, die sie aufgetrieben haben. Letztendlich traut sich jedoch niemand, sich



über die widerwärtige und übel riechende Pampe zu beschweren, die sie auftischen. Jeder fürchtet ihre berühmte Feinfühligkeit, die bereits zu großen Verlusten in ihrer Bruderschaft geführt hat. Aber ihre Mutter würde nie etwas gegen ihre beiden Liebsten sagen!



MOLOCH-BRUT

Schlafend wartet Moloch, das Kind eines Gottes, der von der Menschheit und anderen Göttern längst vergessen wurde, im ewigen Schlummer auf einen loyalen Vorboten, der die Stärke findet, ihn zu erwecken. Wenn der Moment gekommen ist, wird er einen Akt der Gnade walten lassen und die Lebenden durch die Flammen reinigen. Das Feuer wird jeden treffen, denn für Moloch liegt die Erlösung in der Verbrennung, ob für Freund oder Feind!



DIE KILLER-CLOWNS

Entgegen der Natur und besseren Wissens brachte Madam Edwarda immer weitere abscheuliche Kreaturen zur Welt. Die Kräftigen unter ihnen erhielten zwar keinen Namen, aber immerhin eine spartanische Erziehung und einen geringen Lohn.

Sobald sie alt genug sind, die Befehle ihrer Mutter ohne Hilfe auszuführen, dürfen sie sich den undankbaren Aufgaben widmen, die sonst keiner machen möchte. Die Stärksten unter ihnen dürfen sogar an den Raubzügen des Bizarren Ensembles teilnehmen.

Die Killer-Clowns gleichen ihre geringe Größe durch ihre Anzahl und ihre gemeinsame Vorliebe für Gewalt aus. Diese grimmigen Zwerge sind bis an die Zähne bewaffnet und gehen nachts mit den Älteren raus, um auf der Straße mit zweifelhaften Komödien aufzutreten. Die Zugabe ersetzen sie gerne durch ein Massaker am eingesperrten Publikum. Zuerst waren sie nur Schläger, doch mittlerweile haben sich die Killer-Clowns bewährt, auch wenn sie ihre Wut nur allzu eifrig an ihren Opfern auslassen. Dabei übertreffen sie sich mit ihrer Grausamkeit gegenseitig, um die Gunst ihrer Mutter sowie eine liebevolle Geste ihrerseits zu erlangen.

DIE LAMIEN



Vor über 2000 Jahren wurden Jungfrauen unter den Töchtern der höchsten Patriarchen auserwählt, um dem Hohepriester auf einem langen religiösen Pfad der Vorbereitung zu folgen. Sie hatten die Ehre, sich zu opfern, um die Ankunft von Moloch sicherzustellen. In völliger Hingebung liefen sie den Flammen entgegen, die vom Hohepriester entzündet worden waren. Dazu verkündete er das Wort seines Gottes, der wiederkommen und die Stadt mit Feuer und Flammen von ihrer Dekadenz reinigen würde.

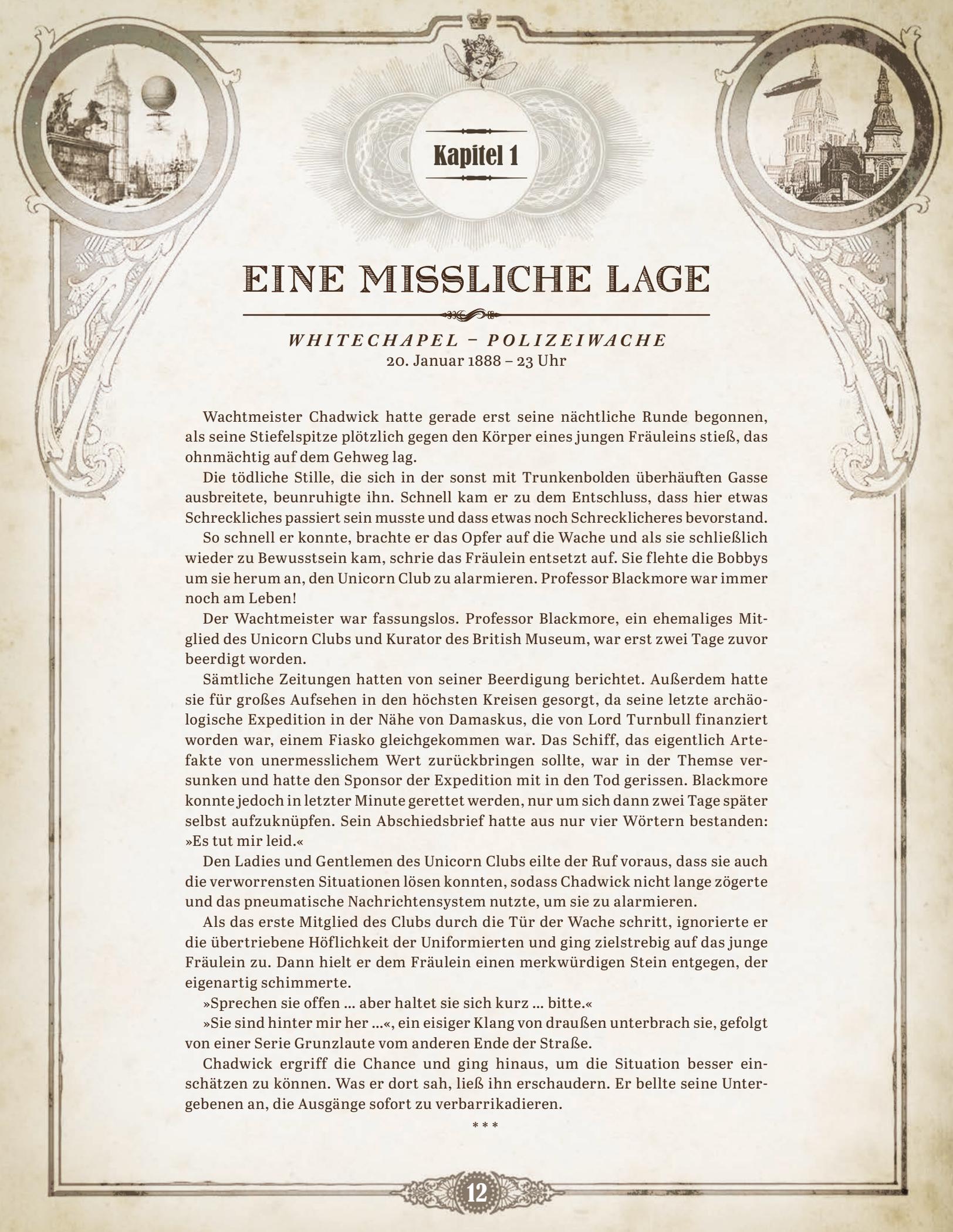
Die Geschichte hat gezeigt, dass diese Zeremonie nicht wie geplant verlief. Die Jungfrauen verwandelten sich während der Zeremonie in Lamien, die immer noch danach streben ihre Bestimmung zu erfüllen. Jahrhundertlang haben sie schlafend im Limbus gewartet, doch jetzt sind sie zurück und werden alles dafür geben, dass der Große Moloch diesmal aus seiner Asche wiedergeboren werden wird.



DIE ZOMBIES

Ob armer Schlucker oder Nobelman, der Tod macht alle Menschen gleich. Mit diesem Leitsatz überzeugten die Anhänger des Kultes viele Lebende davon, ihren Körper vor dem Tod zu verkaufen, damit er danach weiter dem Empire dienen und die Geldbeutel der Verbliebenen füllen kann.

Die Zombies werden von den frommen und konservativen Geistern als nekromantische Scheusale bezeichnet. Der Kult bevorzugte den Ausdruck »Tageelöhner des Tempels von Seth«. Doch wie sie auch genannt werden, sie haben die Industrie grundlegend verändert. Sie sind darauf trainiert, unermüdlich die immer gleiche Aufgabe zu erledigen und benötigen weder Essen, Bezahlung noch Pausen. Diese idealen Arbeiter sind der Traum vieler Magnate. Ob Maschinenführer, Fließbandarbeiter oder sogar Dienstboten, Zombies sind fester Bestandteil des Stadtbildes und viele aufstrebende Unternehmen buhlen um ihre Arbeitskraft.



Kapitel 1

EINE MISSLICHE LAGE

WHITECHAPEL – POLIZEIWACHE

20. Januar 1888 – 23 Uhr

Wachtmeister Chadwick hatte gerade erst seine nächtliche Runde begonnen, als seine Stiefelspitze plötzlich gegen den Körper eines jungen Fräuleins stieß, das ohnmächtig auf dem Gehweg lag.

Die tödliche Stille, die sich in der sonst mit Trunkenbolden überhäuften Gasse ausbreitete, beunruhigte ihn. Schnell kam er zu dem Entschluss, dass hier etwas Schreckliches passiert sein musste und dass etwas noch Schrecklicheres bevorstand.

So schnell er konnte, brachte er das Opfer auf die Wache und als sie schließlich wieder zu Bewusstsein kam, schrie das Fräulein entsetzt auf. Sie flehte die Bobbys um sie herum an, den Unicorn Club zu alarmieren. Professor Blackmore war immer noch am Leben!

Der Wachtmeister war fassungslos. Professor Blackmore, ein ehemaliges Mitglied des Unicorn Clubs und Kurator des British Museum, war erst zwei Tage zuvor beerdigt worden.

Sämtliche Zeitungen hatten von seiner Beerdigung berichtet. Außerdem hatte sie für großes Aufsehen in den höchsten Kreisen gesorgt, da seine letzte archäologische Expedition in der Nähe von Damaskus, die von Lord Turnbull finanziert worden war, einem Fiasko gleichgekommen war. Das Schiff, das eigentlich Artefakte von unermesslichem Wert zurückbringen sollte, war in der Themse versunken und hatte den Sponsor der Expedition mit in den Tod gerissen. Blackmore konnte jedoch in letzter Minute gerettet werden, nur um sich dann zwei Tage später selbst aufzuknüpfen. Sein Abschiedsbrief hatte aus nur vier Wörtern bestanden: »Es tut mir leid.«

Den Ladies und Gentlemen des Unicorn Clubs eilte der Ruf voraus, dass sie auch die verworrensten Situationen lösen konnten, sodass Chadwick nicht lange zögerte und das pneumatische Nachrichtensystem nutzte, um sie zu alarmieren.

Als das erste Mitglied des Clubs durch die Tür der Wache schritt, ignorierte er die übertriebene Höflichkeit der Uniformierten und ging zielstrebig auf das junge Fräulein zu. Dann hielt er dem Fräulein einen merkwürdigen Stein entgegen, der eigenartig schimmerte.

»Sprechen sie offen ... aber haltet sie sich kurz ... bitte.«

»Sie sind hinter mir her ...«, ein eisiger Klang von draußen unterbrach sie, gefolgt von einer Serie Grunzlaute vom anderen Ende der Straße.

Chadwick ergriff die Chance und ging hinaus, um die Situation besser einschätzen zu können. Was er dort sah, ließ ihn erschauern. Er bellte seine Untergebenen an, die Ausgänge sofort zu verbarrikadieren.



Unterdessen stiegen gerade die anderen Mitglieder des Clubs aus ihrem Taxi und versuchten, den Ursprung der seltsamen Laute ausfindig zu machen. Elegant huschten sie in ein Gebäude neben der Wache, als plötzlich ein Fenster zersplitterte und panische Schreie ertönten.

Das Blut der Gentlemen gefror, die Alarmierung hatte sie also nicht umsonst aus ihren Träumen gerissen!

»Donner und Doria, stellen Sie sicher, dass dieses Fräulein an einen sicheren Ort eskortiert und etwas Ordnung geschaffen wird. Mir nach!« rief ihr Anführer, bevor sie sich gemeinsam ins Ungewisse stürzten ...

SONDERREGELN

- **Startpunkt:** Die Gentlemen können sich frei in den grün markierten Feldern aufstellen.
 - **Rote Sondermarker A & B – Verstecke:** Ein Gentleman, der sich benachbart zu einem Versteck befindet, kann 1 Bewegungspunkt ausgeben, um es zu durchsuchen und 1 zufällige Utensilienkarte und 1 Arsenalkarte – Einfach zu erhalten.
 - **Blauer Sondermarker C – Feuerlöscher:** Ein Gentleman oder Bobby, der sich benachbart zum Feuerlöscher befindet, kann 1 Bewegungspunkt ausgeben, um ihn aufzunehmen. Eine Figur mit Feuerlöscher verhindert, dass in ihrem Feld ein Feuermarker platziert werden kann. Einmal pro Aktivierung kann die Figur 1 Bewegungspunkt ausgeben, um alle Feuermarker in benachbarten Felder zu entfernen.
 - **Die Grabräuber:** Die Agenten der Nemesis erscheinen in Runde 2. Ihre Aktivierungskarten kommen erst zu Beginn der zweiten Runde ins Spiel. Wenn sie zum ersten Mal aktiviert werden, wählt der Nemesis einen Ausgangsmarker als Startpunkt (pro Ausgang nur 1 Agent).
 - **Die Unschuldige beschützen:** Wenn das Fräulein in Not Schaden erleiden würde, kann ein Bobby in Sichtlinie und kurzer Reichweite (4 Felder) zu ihr den Schaden an ihrer statt erleiden.
- **Haltet die Agenten auf:** Die Gentlemen gewinnen, sobald sie Tobias und Emerson besiegen.

NEMESIS:

- **Töte das Fräulein:** Die Nemesis gewinnt, sobald sie das Fräulein besiegt.
- **Halte die Gentlemen auf:** Die Nemesis gewinnt, wenn sie 3-mal einen Gentleman besiegt (beliebige Kombination, auch den gleichen mehrfach). Halte deinen Fortschritt mit dem Todesmarker auf dem Nemesis-Tableau nach.

KAMPAGNE

F: Haben die Gentlemen gewonnen?

Ja: Sie erhalten 1 zufällige Molochstein-Karte.

F: Hat die Nemesis gewonnen?

Ja: Sie erhält 1 zufällige Molochstein-Karte.

F: Wurden alle Bobbys besiegt?

Ja: Auf den Straßen bricht Chaos aus! Die Nemesis beginnt das nächste Kapitel mit 4 zufälligen Chaoskarten (statt 2).

Nein: Als Zeichen ihrer Dankbarkeit erhalten die Gentlemen 1 zufällige Arsenalkarte – Spezial.

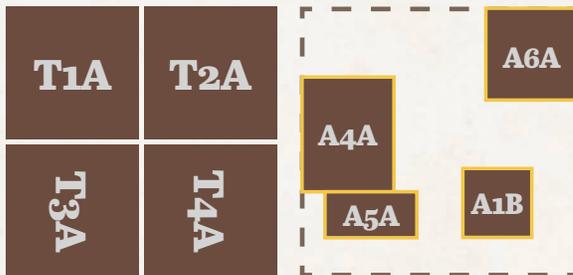
F: Wurde Tobias oder Emerson besiegt?

Ja: Die Leiche wurde nie gefunden. Im nächsten Kapitel gilt der Agent (oder die Agenten) als Zombie. Neben seiner normalen Aktivierung (2 Aktionen) kann er mit Ira Kodichs *Untotem Befehl* aktiviert werden (dann nur 1 Aktion).

SIEGBEDINGUNGEN

GENTLEMEN:

- **Rettet das Fräulein in Not:** Die Gentlemen gewinnen, sobald das Fräulein den Schauplatz verlässt, indem sie 1 Bewegungspunkt ausgibt, während sie sich in einem Feld mit Ausgangsmarker befindet.



AGENTEN:
EMERSON, TOBIAS

SCHERGEN:
SCHLURFENDE ZOMBIES

VERBÜNDETE:
BOBBYS, FRÄULEIN IN NOT

 TÜR (8x)

 AUSGANGSMARKER (2x)

 KISTE (2x)

 TODESMARKER (1x)



ROTE SONDERMARKER A UND B (je 1x)



BLAUER SONDERMARKER C (1x)



FEUERMARKER (2x)



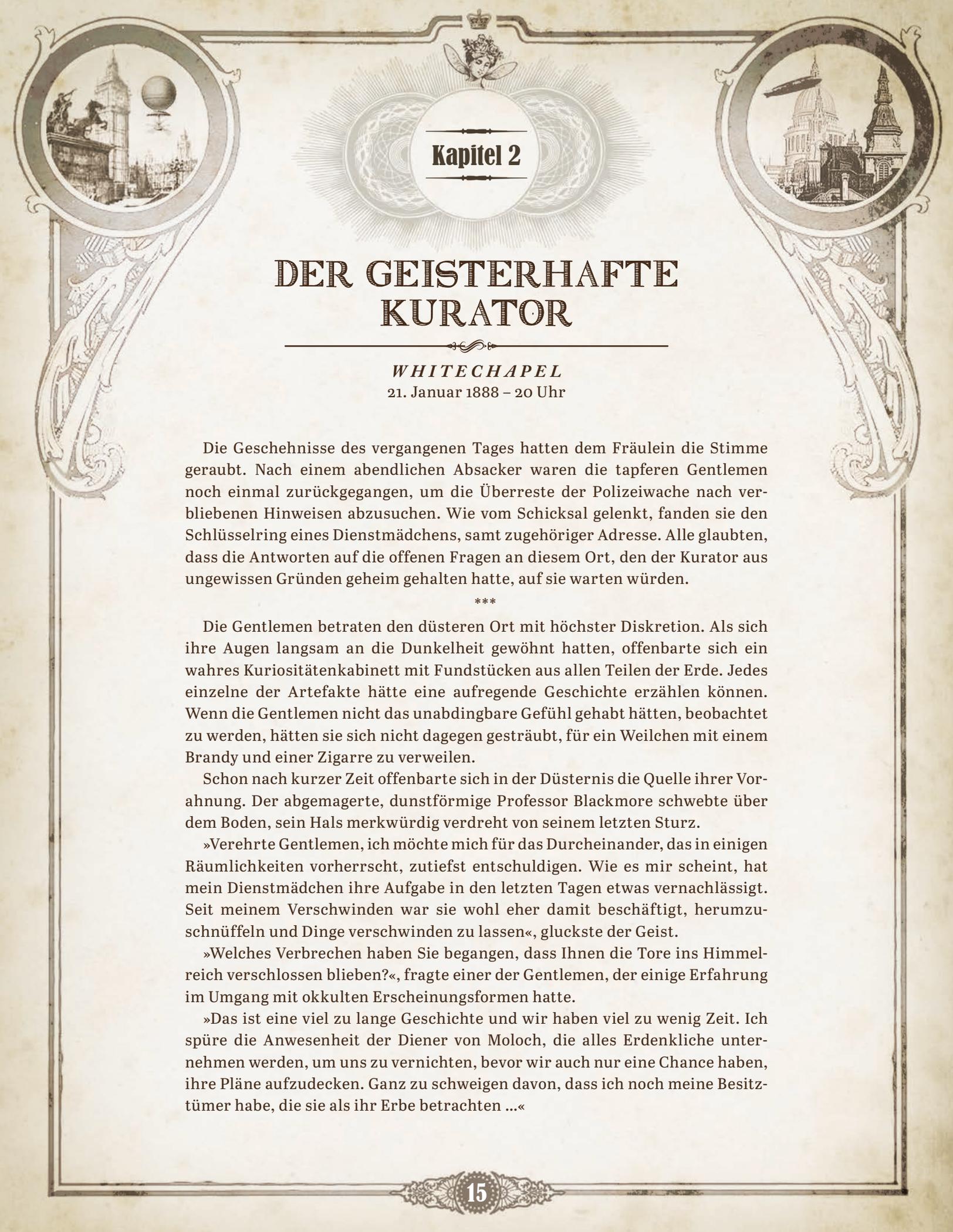
SCHLURFENDER ZOMBIE (9x)



FRÄULEIN IN NOT (1x)



BOBBY (5x)



Kapitel 2

DER GEISTERHAFTE KURATOR

WHITECHAPEL

21. Januar 1888 – 20 Uhr

Die Geschehnisse des vergangenen Tages hatten dem Fräulein die Stimme geraubt. Nach einem abendlichen Absacker waren die tapferen Gentlemen noch einmal zurückgegangen, um die Überreste der Polizeiwache nach verbliebenen Hinweisen abzusuchen. Wie vom Schicksal gelenkt, fanden sie den Schlüsselring eines Dienstmädchens, samt zugehöriger Adresse. Alle glaubten, dass die Antworten auf die offenen Fragen an diesem Ort, den der Kurator aus ungewissen Gründen geheim gehalten hatte, auf sie warten würden.

Die Gentlemen betraten den düsteren Ort mit höchster Diskretion. Als sich ihre Augen langsam an die Dunkelheit gewöhnt hatten, offenbarte sich ein wahres Kuriositätenkabinett mit Fundstücken aus allen Teilen der Erde. Jedes einzelne der Artefakte hätte eine aufregende Geschichte erzählen können. Wenn die Gentlemen nicht das unabdingbare Gefühl gehabt hätten, beobachtet zu werden, hätten sie sich nicht dagegen gesträubt, für ein Weilchen mit einem Brandy und einer Zigarre zu verweilen.

Schon nach kurzer Zeit offenbarte sich in der Düsternis die Quelle ihrer Vorahnung. Der abgemagerte, dunstförmige Professor Blackmore schwebte über dem Boden, sein Hals merkwürdig verdreht von seinem letzten Sturz.

»Verehrte Gentlemen, ich möchte mich für das Durcheinander, das in einigen Räumlichkeiten vorherrscht, zutiefst entschuldigen. Wie es mir scheint, hat mein Dienstmädchen ihre Aufgabe in den letzten Tagen etwas vernachlässigt. Seit meinem Verschwinden war sie wohl eher damit beschäftigt, herumzuschneffeln und Dinge verschwinden zu lassen«, gluckste der Geist.

»Welches Verbrechen haben Sie begangen, dass Ihnen die Tore ins Himmereich verschlossen blieben?«, fragte einer der Gentlemen, der einige Erfahrung im Umgang mit okkulten Erscheinungsformen hatte.

»Das ist eine viel zu lange Geschichte und wir haben viel zu wenig Zeit. Ich spüre die Anwesenheit der Diener von Moloch, die alles Erdenkliche unternehmen werden, um uns zu vernichten, bevor wir auch nur eine Chance haben, ihre Pläne aufzudecken. Ganz zu schweigen davon, dass ich noch meine Besitztümer habe, die sie als ihr Erbe betrachten ...«



Doch ehe er fortfahren konnte, zeigte plötzlich einer der furchtlosen Gentle-
men mit einer herablassenden Geste auf eines der Fenster.

»Es tut mir aufrichtig leid, den Herrn Professor zu unterbrechen, aber ich
befürchte, wir haben Besuch«, ermahnte er seine Kollegen.

Der Größte unter ihnen trat ans Fenster und bestaute, was er dort sah.

»Die gleichen Spielverderber wie gestern. Ladies und Gentlemen, halten Sie
sich diesmal nicht zurück«, sagte er, während er seine Fingerglieder knacken
ließ und in aller Ruhe seine Handschuhe anzog.

»Lassen Sie sich davon nicht verunsichern. Wo waren Sie stehen geblieben,
Herr Professor? Wir sind ganz Ohr ...«

SONDERREGELN

- **Startpunkt:** Die Gentlemen können sich frei in den grün markierten Feldern aufstellen.
- **Blaue Sondermarker – Objekte:** Die Sondermarker stellen Objekte dar, die Blackmore untersuchen möchte. Nur er kann diese Felder betreten.
- **Blackmore** ist immun gegen Angriffe und Feuer. Werft jedes Mal einen Würfel, wenn er aktiviert wird. Stellt ihn dann in das Feld mit dem entsprechenden Objekt (siehe Abbildung rechts). Wiederholt den Wurf, falls es das Objekt nicht gibt oder es bereits entfernt wurde. Blackmore kann nicht anderweitig bewegt werden oder Aktionen ausführen.
- **Erkenntnisse gewinnen:** Wenn sich Blackmore auf einem Objekt befindet, kann ein zu ihm benachbarter Gentleman 1 Aktion aufwenden, um das Objekt aufzunehmen und 1 zufällige Utensilienkarte zu ziehen.
- **Angriffswellen:** Zu Beginn jeder Runde stellt die Nemesis 5 Schergen in beliebige rot markierte Felder auf. Die Agenten erscheinen in beliebigen roten Feldern, sobald ihre jeweilige Aktivierungskarte zum ersten Mal aufgedeckt wird.
- **Explosiv:** Die Nemesis kann Brennende Zombies, die ihre Aktivierung benachbart zu einer Wand beenden, entfernen, um diese Wand zu

zerstören (und einen Schuttmarker in das Feld zu legen, siehe Regelheft S. 11).

SIEGBEDINGUNGEN

GENTLEMEN:

- **Enthüllt das Geheimnis:** Die Gentlemen gewinnen, sobald sie alle Objekte aufgenommen haben.

NEMESIS:

- **Halte die Gentlemen auf:** Die Nemesis gewinnt, wenn sie 5-mal einen Gentleman besiegt (beliebige Kombination, auch den gleichen mehrfach). Halte deinen Fortschritt mit dem Todesmarker auf dem Nemesis-Tableau nach.

KAMPAGNE

F: Haben die Gentlemen gewonnen?

Ja: Sie erhalten 1 zufällige Molochstein-Karte.

F: Hat die Nemesis gewonnen?

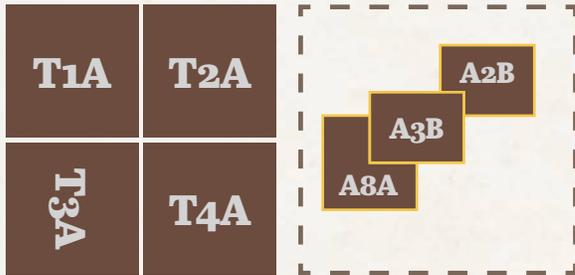
Ja: Sie erhält 1 zufällige Molochstein-Karte.

F: Wurde Ira Kodich besiegt?

Ja: Ihre Leiche wurde nie gefunden. Allerdings finden die Gentlemen ein Artefakt (und ziehen 1 zufällige Artefaktkarte).

Nein und die **Gentlemen haben gewonnen:** Keine Auswirkung.

Nein und die **Gentlemen haben verloren:** Ira Kodich verzehrt Blackmores Seele. Die Nemesis beginnt das nächste Kapitel mit +2 Äthervorrat.



AGENTEN:
EMERSON, IRA KODICH, TOBIAS

SCHERGEN:
BRENNENDE ZOMBIES,
SCHLURFENDE ZOMBIES

VERBÜNDETE:
BLACKMORE



TÜR (4x)



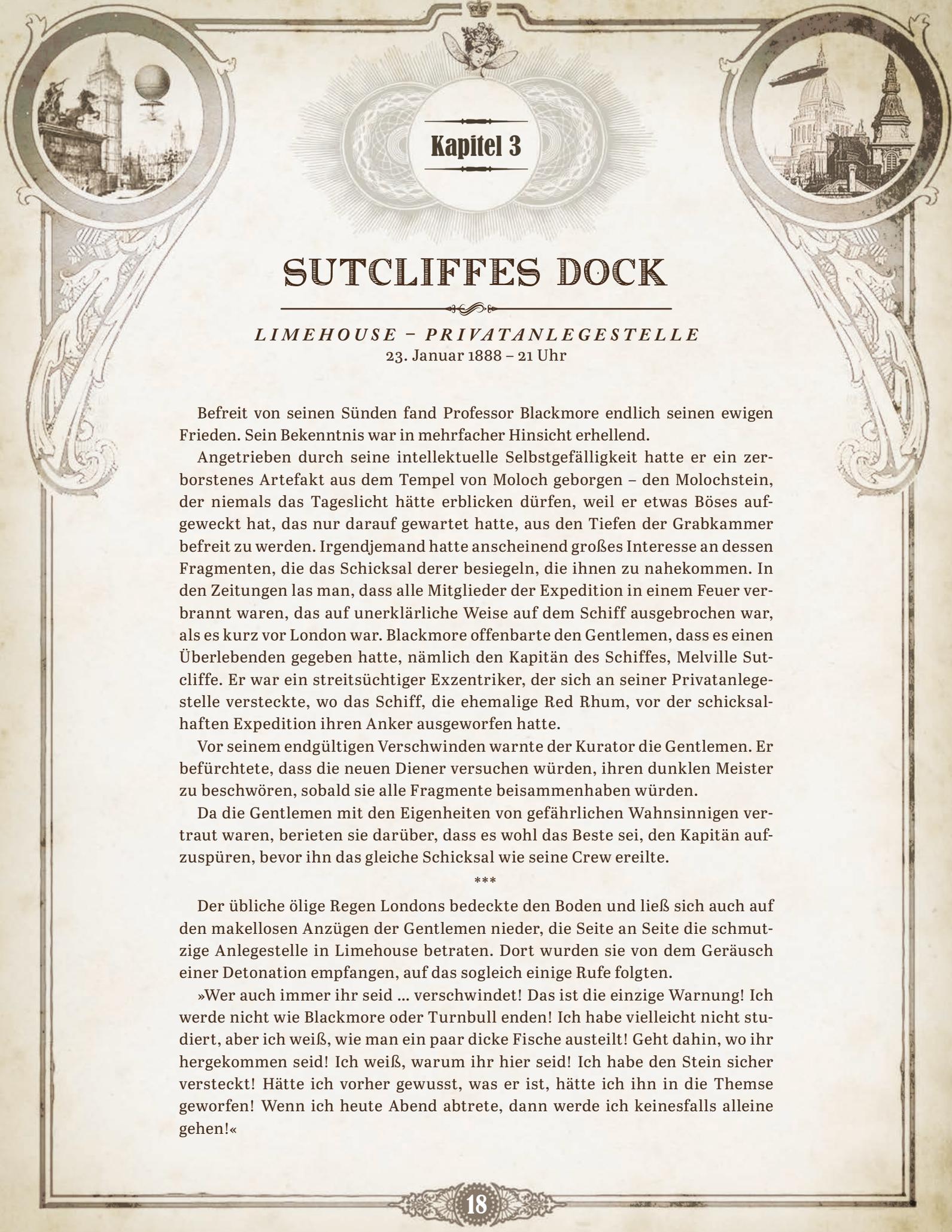
TODES-MARKER (1x)



BELIEBIGER BLAUER SONDERMARKER (4x)



BLACKMORE (1x)



Kapitel 3

SUTCLIFFES DOCK

LIMEHOUSE – PRIVATANLEGESTELLE

23. Januar 1888 – 21 Uhr

Befreit von seinen Sünden fand Professor Blackmore endlich seinen ewigen Frieden. Sein Bekenntnis war in mehrfacher Hinsicht erhellend.

Angetrieben durch seine intellektuelle Selbstgefälligkeit hatte er ein zerborstenes Artefakt aus dem Tempel von Moloch geborgen – den Molochstein, der niemals das Tageslicht hätte erblicken dürfen, weil er etwas Böses aufgeweckt hat, das nur darauf gewartet hatte, aus den Tiefen der Grabkammer befreit zu werden. Irgendjemand hatte anscheinend großes Interesse an dessen Fragmenten, die das Schicksal derer besiegeln, die ihnen zu nahekommen. In den Zeitungen las man, dass alle Mitglieder der Expedition in einem Feuer verbrannt waren, das auf unerklärliche Weise auf dem Schiff ausgebrochen war, als es kurz vor London war. Blackmore offenbarte den Gentlemen, dass es einen Überlebenden gegeben hatte, nämlich den Kapitän des Schiffes, Melville Sutcliffe. Er war ein streitsüchtiger Exzentriker, der sich an seiner Privatanlegestelle versteckte, wo das Schiff, die ehemalige Red Rhum, vor der schicksalhaften Expedition ihren Anker ausgeworfen hatte.

Vor seinem endgültigen Verschwinden warnte der Kurator die Gentlemen. Er befürchtete, dass die neuen Diener versuchen würden, ihren dunklen Meister zu beschwören, sobald sie alle Fragmente beisammenhaben würden.

Da die Gentlemen mit den Eigenheiten von gefährlichen Wahnsinnigen vertraut waren, berieten sie darüber, dass es wohl das Beste sei, den Kapitän aufzuspüren, bevor ihn das gleiche Schicksal wie seine Crew ereilte.

Der übliche ölige Regen Londons bedeckte den Boden und ließ sich auch auf den makellosen Anzügen der Gentlemen nieder, die Seite an Seite die schmutzige Anlegestelle in Limehouse betraten. Dort wurden sie von dem Geräusch einer Detonation empfangen, auf das sogleich einige Rufe folgten.

»Wer auch immer ihr seid ... verschwindet! Das ist die einzige Warnung! Ich werde nicht wie Blackmore oder Turnbull enden! Ich habe vielleicht nicht studiert, aber ich weiß, wie man ein paar dicke Fische austellt! Geht dahin, wo ihr hergekommen seid! Ich weiß, warum ihr hier seid! Ich habe den Stein sicher versteckt! Hätte ich vorher gewusst, was er ist, hätte ich ihn in die Themse geworfen! Wenn ich heute Abend abtrete, dann werde ich keinesfalls alleine gehen!«



Die Gentlemen kamen sehr schnell zu der Erkenntnis, dass diese wüsten Beschimpfungen nicht an sie gerichtet waren, doch das hieß auch, dass andere aus demselben Grund wie sie hier waren ... und dass der Kapitän wohl auf alles schießen wird, was sich bewegt ...

Einer der Gentlemen erlaubte sich anzumerken, dass die Zeit wohl besser genutzt werden könne, als diese eigenartige Fügung des Schicksals zu erörtern. Die anderen Gentlemen sahen sich für einen kurzen Moment sprachlos an, bevor sie über den nassen Gehweg in Richtung der immer näherkommenden Explosionen eilten ...

SONDERREGELN

- **Startpunkt:** Die Gentlemen können sich frei in den grün markierten Feldern aufstellen und die Agenten in den lila markierten Feldern.
- **Rote Sondermarker D, E & F – Molochstein-Fragmente:** Die Agenten versuchen, mit einem Molochstein-Fragment zu entkommen. Zu Beginn muss die Nemesis ihren Agenten (außer Ira Kodich) je einen roten Sondermarker zuweisen (verdeckt). Der F-Marker stellt das Fragment dar, während die anderen nur der Ablenkung dienen. Sobald ein Agent besiegt wird, wird sein Marker aufgedeckt.
- **Das Ritual vollenden:** Ira Kodich wird nicht aktiviert, da sie sich der Vollendung des Rituals widmet. Sie kann jedoch Äther ausgeben, um *Schwer zu fassen* zu aktivieren. Am Ende ihres Zuges stellt die Nemesis 1 Zerfetzten Zombie in ein Feld des Ritualbereichs (Auflage 12A). Diese Zombies können nicht angegriffen werden. In ihrer Aktivierung dürfen sie sich nicht bewegen, aber angreifen. Das Ritual ist vollendet, sobald sich 5 Zerfetzte Zombies im Ritualbereich befinden.
- **Das Ritual stören:** Ein zu einem blauen Sondermarker benachbarter Gentleman kann 1 Bewegungspunkt ausgeben, um 1 Zerfetzten Zombie aus dem Ritualbereich und den Sondermarker zu entfernen. Das ist der einzige Weg, um Zerfetzte Zombies in diesem Kapitel zu besiegen.
- **Sutcliffe:** Jedes Mal, wenn Sutcliffe aktiviert wird, führt er 1 Fernkampfangriff aus (5 Würfel, Umkreis: Zielfeld und alle benachbarten Felder).
- **Barrikade:** Figuren auf der erhöhten Barrikade (Auflage 11A) können nur im Nahkampf  angegriffen werden. Um ein Feld der Barrikade

zu betreten, muss eine Figur 2 Bewegungspunkte ausgeben. Sichtlinien können zwar auf, aber nicht durch die Barrikade gezogen werden.

SIEGBEDINGUNGEN

GENTLEMEN:

- **Beschafft das Fragment:** Die Gentlemen gewinnen, sobald sie den Agenten mit dem Molochstein-Fragment (Sondermarker F) besiegen.
- **Stoppt das Ritual:** Die Gentlemen gewinnen, falls sie Ira Kodich besiegen, bevor sie das Ritual vollenden konnte.

NEMESIS:

- **Entkomme mit dem Fragment:** Die Nemesis gewinnt, sobald der Agent mit dem Molochstein-Fragment den Schauplatz über eines der zwei Ausgangsfelder verlässt. Solange sich ein nicht-besiegter Gentleman in einem Ausgangsfeld befindet, kann kein Agent über dieses Feld entkommen.
- **Vollende das Ritual:** Die Nemesis gewinnt, sobald Ira Kodich das Ritual vollendet hat.

KAMPAGNE

F: Haben die Gentlemen gewonnen?

Ja: Sie erhalten 1 zufällige Molochstein-Karte.

F: Hat die Nemesis gewonnen?

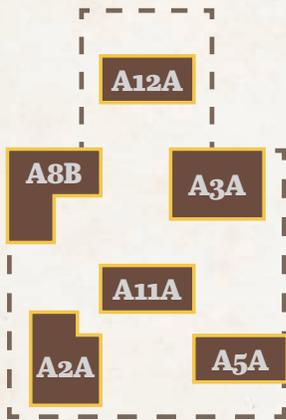
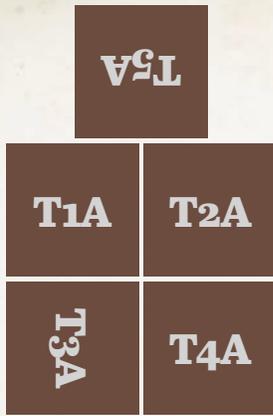
Ja: Sie erhält 1 zufällige Molochstein-Karte.

F: Hat Sutcliffe überlebt?

Ja: Die Gentlemen erhalten *Die Nadel* (Arsenalkarte – Spezial).

F: Wurde das Ritual vollendet?

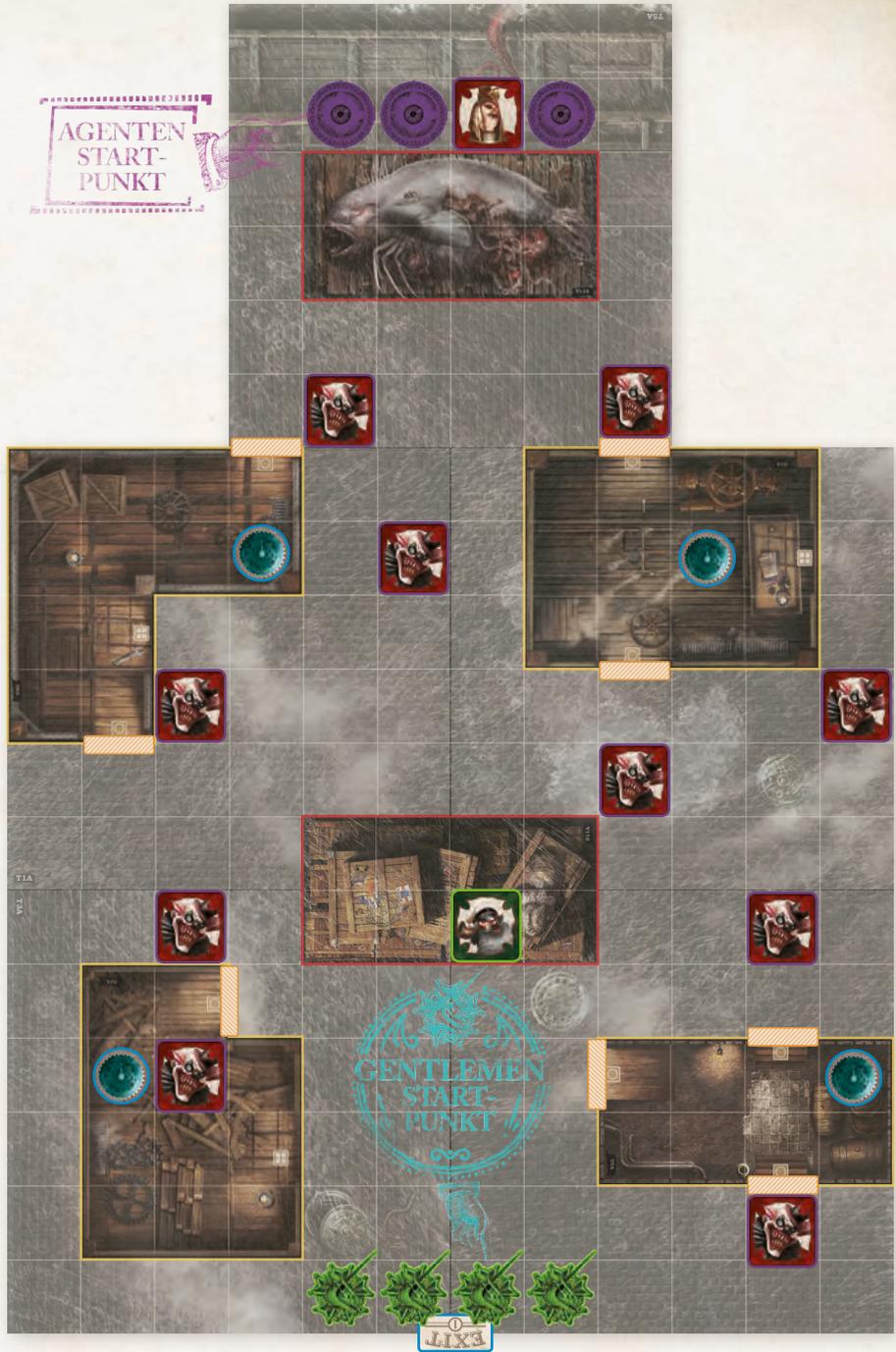
Ja: Ira Kodichs Macht wächst. Sie beginnt das nächste Kapitel mit einem Vorteilsmarker *+5 Lebenspunkte*  und die Nemesis mit *+2 Äthervorrat*.



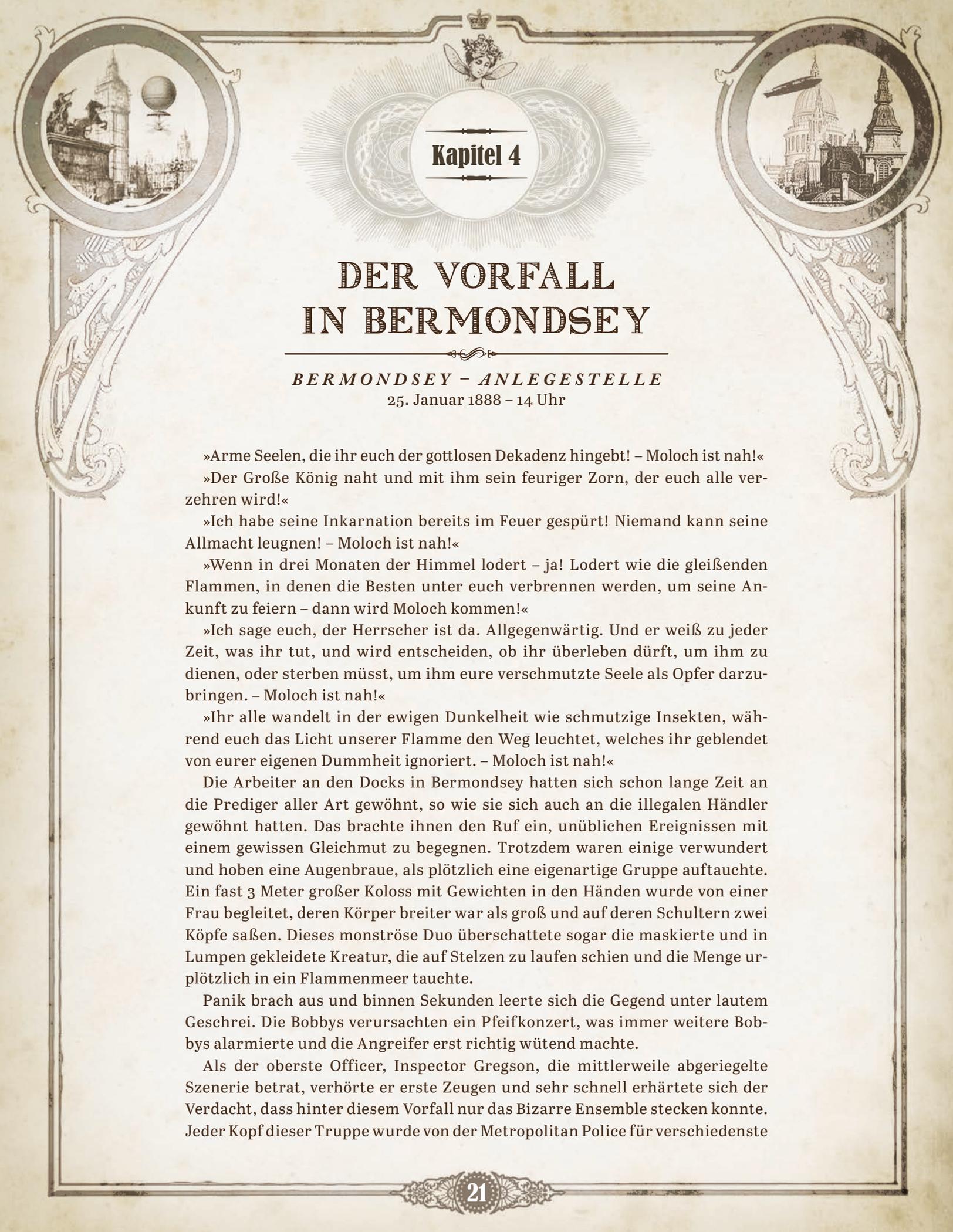
AGENTEN:
 DAMON,
 HAMMERLOTTIES,
 IRA KODICH
 (OHNE IHRE
 AKTIVIERUNGSKARTE),
 MADAM EDWARDA

SCHERGEN:
 KILLER-CLOWNS

VERBÜNDETE:
 SUTCLIFFE



- | | | | | | |
|--|---|--|----------------------------|--|---------------------------|
| | TÜR (8x) | | DAMON (1x) | | IRA KODICH (1x) |
| | AUSGANGS-MARKER (1x) | | HAMMER-LOTTIES (1x) | | KILLER-CLOWN (10x) |
| | BELIEBIGER BLAUER SONDERMARKER (4x) | | MADAM EDWARDA (1x) | | SUTCLIFFE (1x) |
| | ROTE SONDERMARKER D, E UND F (je 1x) | | | | |



Kapitel 4

DER VORFALL IN BERMONDSEY

BERMONDSEY – ANLEGESTELLE

25. Januar 1888 – 14 Uhr

»Arme Seelen, die ihr euch der gottlosen Dekadenz hingebt! – Moloch ist nah!«

»Der Große König naht und mit ihm sein feuriger Zorn, der euch alle verzehren wird!«

»Ich habe seine Inkarnation bereits im Feuer gespürt! Niemand kann seine Allmacht leugnen! – Moloch ist nah!«

»Wenn in drei Monaten der Himmel lodert – ja! Lodert wie die gleißenden Flammen, in denen die Besten unter euch verbrennen werden, um seine Ankunft zu feiern – dann wird Moloch kommen!«

»Ich sage euch, der Herrscher ist da. Allgegenwärtig. Und er weiß zu jeder Zeit, was ihr tut, und wird entscheiden, ob ihr überleben dürft, um ihm zu dienen, oder sterben müsst, um ihm eure verschmutzte Seele als Opfer darzubringen. – Moloch ist nah!«

»Ihr alle wandelt in der ewigen Dunkelheit wie schmutzige Insekten, während euch das Licht unserer Flamme den Weg leuchtet, welches ihr geblendet von eurer eigenen Dummheit ignoriert. – Moloch ist nah!«

Die Arbeiter an den Docks in Bermondsey hatten sich schon lange Zeit an die Prediger aller Art gewöhnt, so wie sie sich auch an die illegalen Händler gewöhnt hatten. Das brachte ihnen den Ruf ein, unüblichen Ereignissen mit einem gewissen Gleichmut zu begegnen. Trotzdem waren einige verwundert und hoben eine Augenbraue, als plötzlich eine eigenartige Gruppe auftauchte. Ein fast 3 Meter großer Koloss mit Gewichten in den Händen wurde von einer Frau begleitet, deren Körper breiter war als groß und auf deren Schultern zwei Köpfe saßen. Dieses monströse Duo überschattete sogar die maskierte und in Lumpen gekleidete Kreatur, die auf Stelzen zu laufen schien und die Menge urplötzlich in ein Flammenmeer tauchte.

Panik brach aus und binnen Sekunden leerte sich die Gegend unter lautem Geschrei. Die Bobbys verursachten ein Pfeifkonzert, was immer weitere Bobbys alarmierte und die Angreifer erst richtig wütend machte.

Als der oberste Officer, Inspector Gregson, die mittlerweile abgeriegelte Szenerie betrat, verhörte er erste Zeugen und sehr schnell erhärtete sich der Verdacht, dass hinter diesem Vorfall nur das Bizarre Ensemble stecken konnte. Jeder Kopf dieser Truppe wurde von der Metropolitan Police für verschiedenste



Verbrechen gesucht. Sie handelten stets nach dem Leitmotiv, Angst und Schrecken zu verbreiten. Die einzige Unbekannte war die verrückte Frau, die diesen Trupp anführte.

Seltsamerweise kam ihm ein Bericht des Unicorn Clubs in den Sinn, der einige Tage zuvor auf seinem Schreibtisch gelandet war. Einer der Priester passte genau auf die Beschreibung, die zuvor von den unerschrockenen Ladies und Gentlemen nach einem Vorfall in Whitechapel gemacht wurde. Dort waren sie Zeuge davon gewesen, wie der allseits bekannte Stadtteil in Flammen aufgegangen war. Schnelles Handeln war gefragt, da ein solches Chaos auch der nahen Kokerei und Destillerie widerfahren könnte. Also informierte er unmittelbar den Unicorn Club.

Etwas beunruhigt trafen die Mitglieder kurze Zeit später vor Ort ein, bis an die Zähne bewaffnet.

Sei es durch Pulver oder Stahl, jemand würde dafür büßen müssen, dass er sie beim gemütlichen Sonntagsbrunch gestört hatte!

SONDERREGELN

- **Startpunkt:** Die Gentlemen können sich frei in den grün markierten Feldern aufstellen.
- **Die Bobbys retten:** Alle Bobbys sind zu Beginn bewusstlos (legt ihre Figuren hin) und müssen zunächst gerettet werden, bevor sie aktiviert werden können. Ein zu einem Bobby benachbarter Gentleman kann 1 Aktion aufwenden, um ihn zu retten.
- **Die Bobbys erledigen:** Ein zu einem bewusstlosen Bobby benachbarter Agent kann 1 Aktion aufwenden, um ihn zu besiegen. Die Nemesis erhält dafür +1 Äthervorrat.
- **Straßenlaterne:** Die Straßenlaterne (Auflage 7B) gibt Deckung.
- **Gullydeckel:** Die vier Gullyfelder (Auflage 11B) gelten als verschiedene Gullydeckel (wichtig für einige Chaoskarten).

SIEGBEDINGUNGEN

Eine Seite gewinnt, sobald sie zwei ihrer drei Ziele erfüllt hat.

GENTLEMEN:

- **Rettet 3 Bobbys:** Haltet euren Fortschritt mit dem Fragezeichenmarker auf dem Nemesis-Tableau nach.
- **Besiegt Ira Kodich.**

- **Besiegt die 3 Agenten des Bizzaren Ensembles** (Damon, Hammerlotties, Titus).

NEMESIS:

- **Besiege 3 Bobbys:** Halte deinen Fortschritt mit dem Verschwörungsmarker auf dem Nemesis-Tableau nach.
- **Entkomme mit Ira Kodich** über eines der zwei Ausgangsfelder.
- **Halte die Gentlemen auf:** Die Nemesis gewinnt, wenn sie 4-mal einen Gentleman besiegt (beliebige Kombination, auch den gleichen mehrfach). Halte deinen Fortschritt mit dem Todesmarker auf dem Nemesis-Tableau nach.

KAMPAGNE

F: Haben die Gentlemen gewonnen?

Ja: Sie erhalten 1 zufällige Molochstein-Karte.

F: Hat die Nemesis gewonnen?

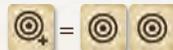
Ja: Sie erhält 1 zufällige Molochstein-Karte.

F: Wurden mindestens 3 Bobbys gerettet?

Ja: Scotland Yard ist den Gentlemen sehr verbunden. Legt im nächsten Intermezzo die Ortskarte *Königliche Waffenkammer* auf eines der Ortsfelder. Sie bringt der Nemesis nur 2 Verschwörungspunkte (statt 4).

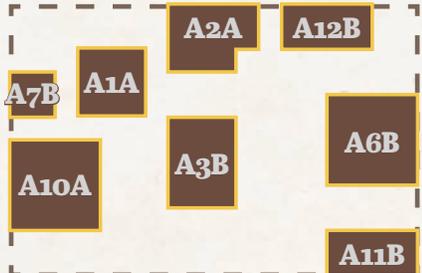
F: Hat Ira Kodich überlebt?

Ja: Molochs Einfluss wächst. Im nächsten Kapitel erhalten alle Schergen diesen Vorteilsmarker:





| | | |
|-----|-----|-----|
| T3A | T1A | T2A |
| T5A | T6A | T4A |



AGENTEN:
 DAMON, HAMMERLOTTIES,
 IRA KODICH, TITUS
SCHERGEN:
 KILLER-CLOWNS
VERBÜNDETE:
 BOBBYS



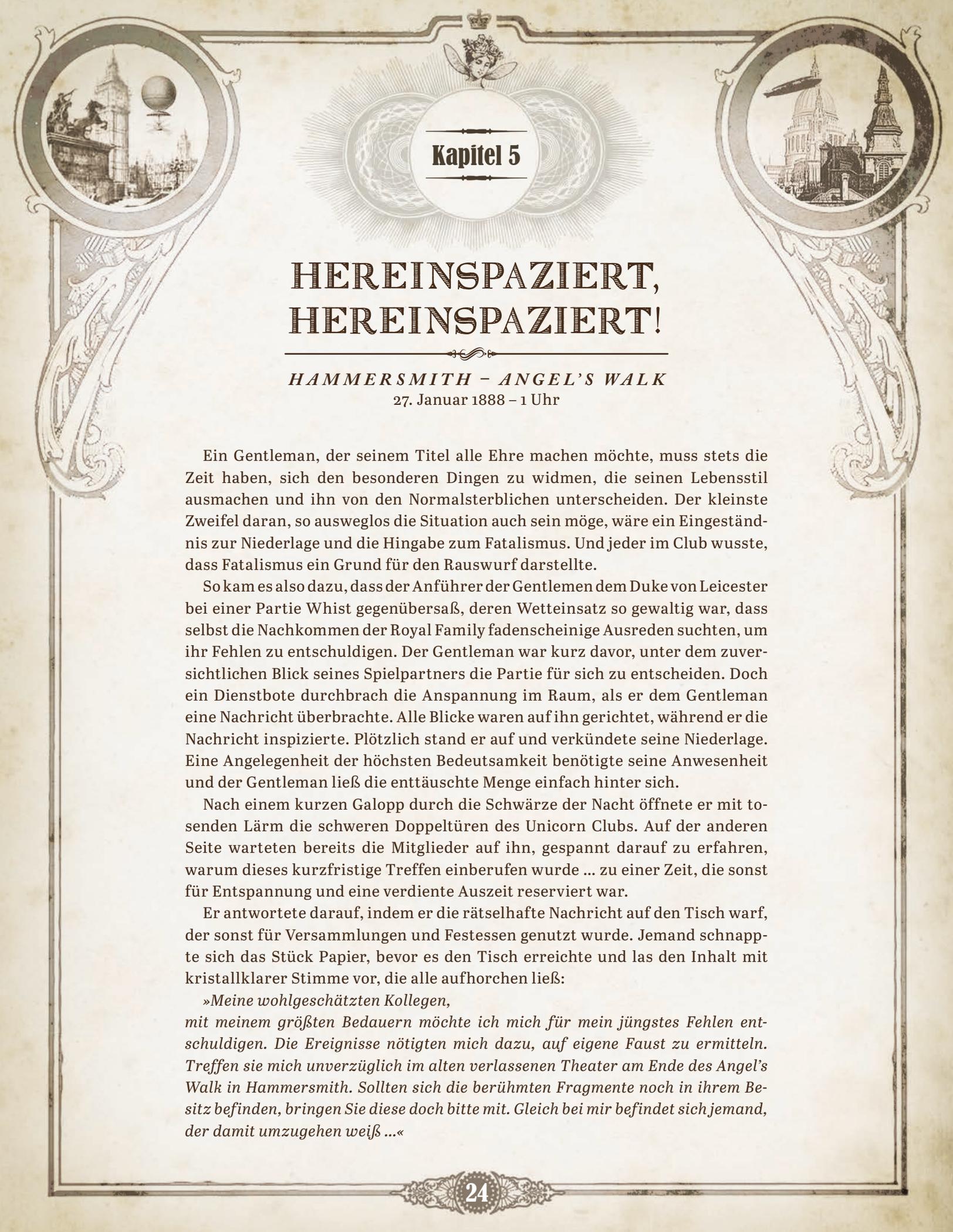
TÜR (8x)
AUSGANGSMARKER (1x)
TODESMARKER (1x)
VERSCHWÖRUNGSMARKER (1x)
FRAGEZEICHENMARKER (1x)



TITUS (1x)
IRA KODICH (1x)
HAMMERLOTTIES (1x)



DAMON (1x)
KILLER-CLOWN (6x)
BOBBY (5x)



Kapitel 5

HEREINSPAZIERT, HEREINSPAZIERT!

HAMMERSMITH – ANGEL'S WALK

27. Januar 1888 – 1 Uhr

Ein Gentleman, der seinem Titel alle Ehre machen möchte, muss stets die Zeit haben, sich den besonderen Dingen zu widmen, die seinen Lebensstil ausmachen und ihn von den Normalsterblichen unterscheiden. Der kleinste Zweifel daran, so ausweglos die Situation auch sein möge, wäre ein Eingeständnis zur Niederlage und die Hingabe zum Fatalismus. Und jeder im Club wusste, dass Fatalismus ein Grund für den Rauswurf darstellte.

So kam es also dazu, dass der Anführer der Gentlemen dem Duke von Leicester bei einer Partie Whist gegenüber saß, deren Wetteinsatz so gewaltig war, dass selbst die Nachkommen der Royal Family fadenscheinige Ausreden suchten, um ihr Fehlen zu entschuldigen. Der Gentleman war kurz davor, unter dem zuversichtlichen Blick seines Spielpartners die Partie für sich zu entscheiden. Doch ein Diensthote durchbrach die Anspannung im Raum, als er dem Gentleman eine Nachricht überbrachte. Alle Blicke waren auf ihn gerichtet, während er die Nachricht inspizierte. Plötzlich stand er auf und verkündete seine Niederlage. Eine Angelegenheit der höchsten Bedeutsamkeit benötigte seine Anwesenheit und der Gentleman ließ die enttäuschte Menge einfach hinter sich.

Nach einem kurzen Galopp durch die Schwärze der Nacht öffnete er mit tosenden Lärm die schweren Doppeltüren des Unicorn Clubs. Auf der anderen Seite warteten bereits die Mitglieder auf ihn, gespannt darauf zu erfahren, warum dieses kurzfristige Treffen einberufen wurde ... zu einer Zeit, die sonst für Entspannung und eine verdiente Auszeit reserviert war.

Er antwortete darauf, indem er die rätselhafte Nachricht auf den Tisch warf, der sonst für Versammlungen und Festessen genutzt wurde. Jemand schnappte sich das Stück Papier, bevor es den Tisch erreichte und las den Inhalt mit kristallklarer Stimme vor, die alle aufhorchen ließ:

*»Meine wohlgeschätzten Kollegen,
mit meinem größten Bedauern möchte ich mich für mein jüngstes Fehlen entschuldigen. Die Ereignisse nötigten mich dazu, auf eigene Faust zu ermitteln. Treffen sie mich unverzüglich im alten verlassenen Theater am Ende des Angel's Walk in Hammersmith. Sollten sich die berühmten Fragmente noch in ihrem Besitz befinden, bringen Sie diese doch bitte mit. Gleich bei mir befindet sich jemand, der damit umzugehen weiß ...«*



Die folgende Stille wurde bald von wagen Vermutungen unterbrochen und als einige die Theorie aufstellten, dass dies durchaus eine Falle sein könnte, schnitt plötzlich die Stimme des Anführers wie ein Peitschenhieb durch die Luft.

»Eine Falle? Sei es drum! Der wagemutige Schurke begeht einen gewaltigen und bedauernswerten Fehler, wenn er glaubt, dass er uns manipulieren könne, indem er einen der Unseren als Köder missbraucht! Wer nach uns sucht, wird uns auch finden. Also Ladies und Gentlemen, wenn Sie sich bitte zu den Waffenschränken begeben würden«, peitschte der Mann, der eine Stunde zuvor noch den Wert Londons in seiner Kartenhand gehalten hatte ...

SONDERREGELN

- **Startpunkt:** Die Gentlemen können sich frei in den grün markierten Feldern aufstellen.
- **Schändliches Spiel:** Madam Edwarda beginnt das Kapitel mit dem Vorteilsmarker +5 *Lebenspunkte* **5**. Sie wird nicht aktiviert, da sie ihre Konzentration benötigt, um den Geist der Geisel (Figur des nicht verwendeten Gentlemans) zu kontrollieren.
- **Blaue Sondermarker – Damons Mixturen:** Ein Gentleman, der sich benachbart zu einer von Damons Mixturen befindet, kann 1 Bewegungspunkt ausgeben, um sie aufzunehmen. Ein solcher Gentleman kann 1 Aktion aufwenden und den Marker ablegen, um einen Fernkampfangriff auszuführen (kurze Reichweite, 6 Würfel, Umkreis: Zielfeld und alle benachbarten Felder).
- **Das Theater ist VERSCHLOSSEN:** Damon hat den Theaterschlüssel. Erst nachdem die Gentlemen ihn besiegt haben, können sie die Türen des Theaters wie üblich für 1 Bewegungspunkt öffnen.
- **Das Theater ist GEÖFFNET:** Sofort nachdem die erste Theatertür geöffnet wurde, werden Titus, die Hammerlotties, die Schergen sowie 1 roter Sondermarker so auf dem Schauplatz platziert wie auf Seite 27 angegeben. Falls nicht ausreichend Schergen im Vorrat übrig sind, kann die Nemesis zuvor welche vom Schauplatz entfernen, um sie dann erneut aufzustellen. Ist eines der angegebenen Felder von einer Figur belegt, versetzt die Nemesis sie in ein benachbartes Feld.
- **Überraschung:** Die Aktivierungskarten von Titus und den Hammerlotties werden aufgedeckt auf die letzten Felder der Nemesis-Aktivierungsreihe gelegt, sobald sie aufgestellt werden. In den folgenden Runden werden sie (wie üblich)

zusammen mit den anderen Aktivierungskarten verdeckt von der Nemesis ausgelegt.

- **Roter Sondermarker – Seilzug:** Gentlemen können den Vorhang nicht überqueren (Feinde schon). Außerdem blockiert er für alle die Sichtlinie. Ein zum Seilzug benachbarter Gentleman kann 1 Aktion aufwenden, um den Vorhang zu öffnen (und das Vorhangplättchen zu entfernen).
- **Theaterfelder mit Quadrat:** Die mit einem Quadrat markierten Felder im Theater können nur für 2 Bewegungspunkte betreten werden und geben Deckung.

SIEGBEDINGUNGEN

GENTLEMEN:

- **Besiegt Madam Edwarda** vor Ende der 6. Runde.

NEMESIS:

- **Beende die Aufführung:** Die Nemesis gewinnt, wenn Madam Edwarda bis Ende Runde 6 überlebt.

KAMPAGNE

F: Haben die Gentlemen gewonnen?

Ja: Sie erhalten 1 zufällige Molochstein-Karte.

F: Hat die Nemesis gewonnen?

Ja: Sie erhält 1 zufällige Molochstein-Karte. Zudem wird die Geisel geopfert und kehrt im nächsten Kapitel als Zombie-Gentleman unter Kontrolle der Nemesis zurück. Sie erhält den Gentlemenbogen und stellt seine Figur im nächsten Kapitel statt einen der verfügbaren Schergen (in dessen Startfeld) auf. Der Zombie-Gentleman hat alle Attribute und Werte wie auf seinem Bogen angegeben, kann jedoch keinen Äther erhalten/ausgeben und hat nur 1 Aktion während der Aktivierung der Schergen. Wird er besiegt, kann er nicht erneut aufgestellt werden.



DAS THEATER IST VERSCHLOSSEN

 **TÜR (7x)**

 **BELIEBIGER
BLAUER SONDER-
MARKER (2x)**

 **NICHT
TEILNEHMENDER
GENTLEMAN (1x)**

 **DAMON (1x)**

 **MADAM
EDWARDA (1x)**

 **KILLER-
CLOWN (5x)**

AGENTEN:
DAMON, HAMMERLOTTIES, MADAM EDWARDA
(OHNE IHRE AKTIVIERUNGSKARTE), TITUS

SCHERGEN:
KILLER-CLOWNS



T5B
T6B
T1A
T2L





DAS THEATER IST GEÖFFNET



VORHANG (1x)



**NICHT
TEILNEHMENDER
GENTLEMAN (1x)**



**BELIEBIGER
ROTER SONDER-
MARKER (1x)**



TITUS (1x)



**MADAM
EDWARDA (1x)**

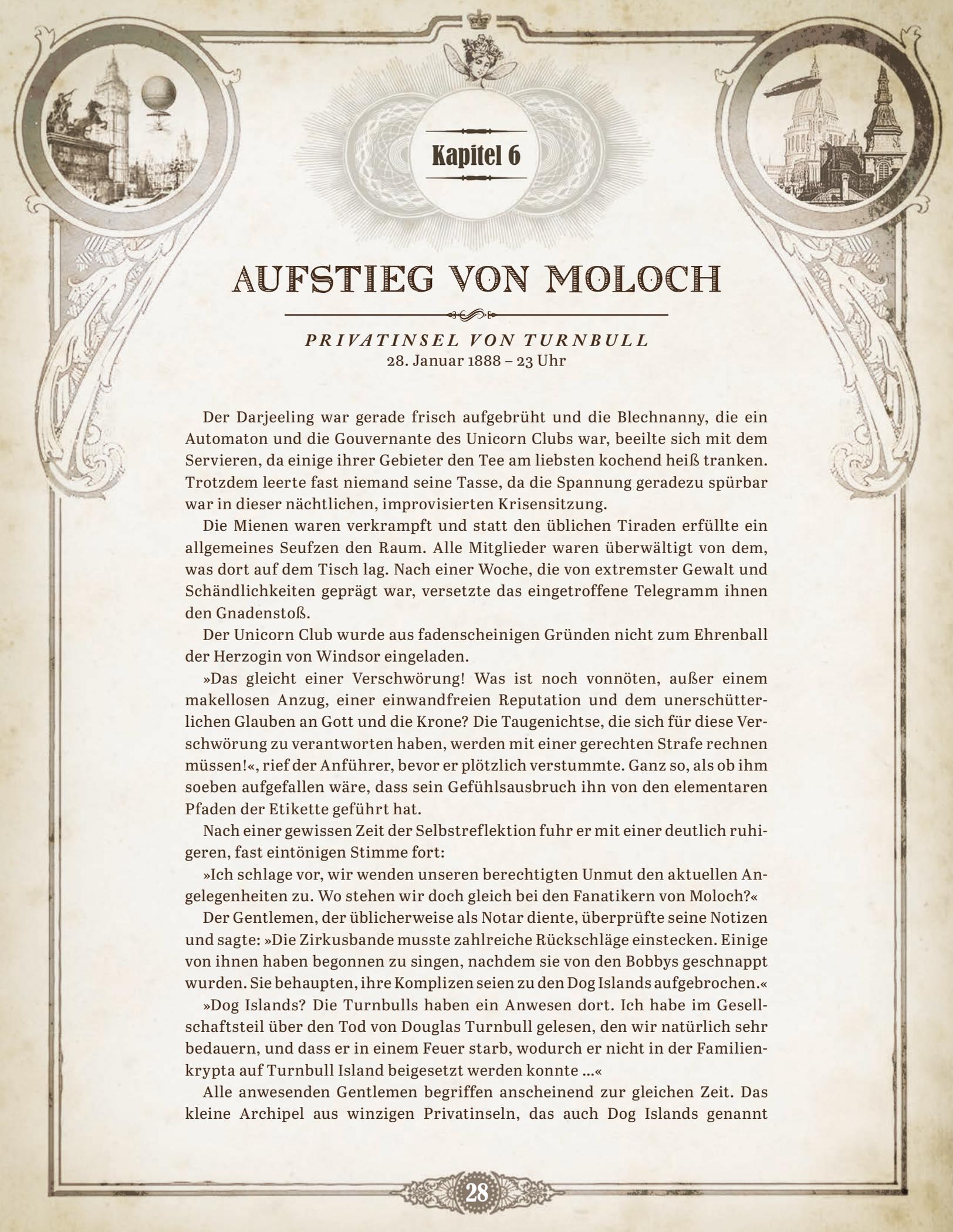


**HAMMER-
LOTTIES (1x)**



**KILLER-
CLOWN (9x)**





Kapitel 6

AUFSTIEG VON MOLOCH

PRIVATINSEL VON TURNBULL

28. Januar 1888 – 23 Uhr

Der Darjeeling war gerade frisch aufgebrüht und die Blechnanny, die ein Automaton und die Gouvernante des Unicorn Clubs war, beeilte sich mit dem Servieren, da einige ihrer Gebieter den Tee am liebsten kochend heiß tranken. Trotzdem leerte fast niemand seine Tasse, da die Spannung geradezu spürbar war in dieser nächtlichen, improvisierten Krisensitzung.

Die Mienen waren verkrampft und statt den üblichen Tiraden erfüllte ein allgemeines Seufzen den Raum. Alle Mitglieder waren überwältigt von dem, was dort auf dem Tisch lag. Nach einer Woche, die von extremster Gewalt und Schändlichkeiten geprägt war, versetzte das eingetroffene Telegramm ihnen den Gnadenstoß.

Der Unicorn Club wurde aus fadenscheinigen Gründen nicht zum Ehrenball der Herzogin von Windsor eingeladen.

»Das gleicht einer Verschwörung! Was ist noch vonnöten, außer einem makellosen Anzug, einer einwandfreien Reputation und dem unerschütterlichen Glauben an Gott und die Krone? Die Taugenichtse, die sich für diese Verschwörung zu verantworten haben, werden mit einer gerechten Strafe rechnen müssen!«, rief der Anführer, bevor er plötzlich verstummte. Ganz so, als ob ihm soeben aufgefallen wäre, dass sein Gefühlsausbruch ihn von den elementaren Pfaden der Etikette geführt hat.

Nach einer gewissen Zeit der Selbstreflektion fuhr er mit einer deutlich ruhigeren, fast eintönigen Stimme fort:

»Ich schlage vor, wir wenden unseren berechtigten Unmut den aktuellen Angelegenheiten zu. Wo stehen wir doch gleich bei den Fanatikern von Moloch?«

Der Gentleman, der üblicherweise als Notar diente, überprüfte seine Notizen und sagte: »Die Zirkusbande musste zahlreiche Rückschläge einstecken. Einige von ihnen haben begonnen zu singen, nachdem sie von den Bobbys geschnappt wurden. Sie behaupten, ihre Komplizen seien zu den Dog Islands aufgebrochen.«

»Dog Islands? Die Turnbulls haben ein Anwesen dort. Ich habe im Gesellschaftsteil über den Tod von Douglas Turnbull gelesen, den wir natürlich sehr bedauern, und dass er in einem Feuer starb, wodurch er nicht in der Familienkrypta auf Turnbull Island beigesetzt werden konnte ...«

Alle anwesenden Gentleman begriffen anscheinend zur gleichen Zeit. Das kleine Archipel aus winzigen Privatinseln, das auch Dog Islands genannt



wurde, war alles, was von der Halbinsel »The Isle of Dogs« übriggeblieben war, nachdem die Behörden einen Teil der Themse umgeleitet hatten, um die Schwerindustrie mit Kühlwasser zu versorgen. Die wohlhabendsten Familien lieferten sich einen erbitterten Kampf um das Recht, eine dieser Inseln zu ersteigern. Douglas Turnbull hatte einen stolzen Preis dafür bezahlt, um dort seine Familienkrypta zu errichten.

Das Schiff des Kapitäns hatte ganz in der Nähe der Dog Islands Feuer gefangen. Alle diese Zufälle deuteten darauf hin, dass Turnbull Island das letzte Ziel für die Gentlemen sein würde.

Das Luftschiff der Gentlemen erzitterte im Sturm aus feuerroten Blitzen. Im Nebel erkannten sie vage eine gewaltige Steinsilhouette, die von Turnbull Island aufragte.

Als sie endlich einen Fuß auf die Insel setzen konnten, erkannten sie, dass es womöglich bereits zu spät war. Abgemagerte Gestalten kamen geradewegs aus der Familienkrypta auf sie zu. Sie wurden von einem zeremoniellen Gesang begleitet, der aus dem Untergrund emporstieg. Der anschwellende Sturm begleitete diese Kakophonie des Grauens. Der letzte Akt dieses finsternen Abenteuers brach vor ihren Augen an und die Klügeren unter ihnen merkten an, dass es wohl bald an der Zeit sei, seine sterbliche Hülle abzulegen. Aber die Mutigsten unter ihnen brachten sie mit gellenden Schreien zum Verstummen und beorderten sie zum letzten Kampf!





TEIL A

SONDERREGELN

- **Startpunkt:** Die Gentlemen können sich frei in den grün markierten Feldern aufstellen.
- **Die Dampfmaschine:** Die Aktivierungskarte des Hohepriesters aktiviert die Dampfmaschine (Auflage 7A) statt den Hohepriester (er kann keine Aktionen ausführen). Die Nemesis führt einen Angriff auf ein beliebiges Feld aus (8 Würfel, Sichtlinie und Deckung ignorieren). Die Dampfmaschine blockiert die Bewegung und Sichtlinie.
- **Rote Sondermarker – Hebel:** Um in den Tempel zu gelangen (Teil 2B), müssen die Gentlemen beide Hebel umlegen. Ein zu einem Hebel benachbarter Gentleman kann 1 Bewegungspunkt ausgeben, um den Hebel umzulegen und den Marker zu entfernen. Sobald beide Hebel umgelegt wurden, werden die Türen zum Tempel sowie die Dampfmaschine vom Schauplatz entfernt. Die Tempeltüren können ausschließlich auf diese Weise geöffnet werden.
- **Auferstehungsritual:** Der Hohepriester versucht Tobias und Emerson wiederauferstehen zu lassen. Ihre Aktivierungskarten werden wie angegeben auf den Schauplatz gelegt. Am Ende von Runde 3 und Runde 6 steht jeweils einer dieser Agenten wieder auf. Die Nemesis wählt einen aus und nimmt zu Beginn der nächsten Runde seine Aktivierungskarte.
- **Feuerwelle:** Die vier anfänglichen Brennenden Zombies stellen eine Feuerwelle dar, die sich am Ende jeder Runde um 2 Felder auf den Tempel zubewegt. (Diese Figuren werden nicht normal aktiviert.) Die Welle geht über die gesamte Breite des Schauplatzes und betrifft alle Felder in ihrer

Reihe sowie hinter sich. Jede Figur, die sich in einem dieser Felder befindet, wird sofort besiegt. Ein so besiegter Gentleman wird auf das erste Feld vor die Welle versetzt.

ENDBEDINGUNGEN

- **Das Ritual wurde gestoppt:** Sobald ein zweiter Gentleman den Tempel betritt, flüchtet der Hohepriester. Das Ritual wurde gestoppt und das Kapitel geht mit Teil B weiter.
- **Das Ritual wurde vollendet:** Schaffen die Gentlemen es nicht, den Tempel bis zum Ende von Runde 6 zu betreten, wurde das Ritual vollendet und das Kapitel geht mit Teil B weiter.
- **Von Flammen verschlungen:** Wenn die Feuerwelle die Spielplanteile 3A und 4A überschreitet (Ende von Runde 5) und sich dort mindestens ein Gentleman befunden hat, geht das Kapitel mit Teil B weiter.

KAMPAGNE

F: Haben die Gentlemen das Ritual gestoppt?

Ja: Die zwei Gentlemen, die den Tempel betreten haben, beginnen Teil B auf den beiden unteren Startpunkten (Auflage 4B). Die anderen zwei Gentlemen beginnen niedergeschlagen auf den Startpunkten links (Auflage 11B).

Nein: In Teil B entscheidet die Nemesis, welcher Gentleman auf welchem der vier Startpunkte beginnt. Alle Gentlemen sind zu Beginn niedergeschlagen.

F: Sind Tobias und/oder Emerson wiederauferstanden?

Ja: Jeder dieser wiederauferstandenen Agenten beginnt Teil B auf einem der beiden lila markierten Startpunkte (nach Wahl der Nemesis).





AGENTEN:
 HOHEPRIESTER, LAMIEN
SCHERGEN:
 BRENNENDE ZOMBIES,
 SCHLURFENDE ZOMBIES



TÜR (2x)



**BELIEBIGER
 ROTER SONDER-
 MARKER (2x)**



LAMIA (4x)



**HOHE-
 PRIESTER (1x)**



**TOBIAS' UND EMERSONS
 AKTIVIERUNGSKARTEN
 (je 1x)**



**SCHLURFENDER
 ZOMBIE (4x)**



**BRENNENDER
 ZOMBIE (4x)**

TEIL B



Falls ihr diesen Teil als Einzelabenteurer spielt, erhalten die Gentlemen zu Beginn von Teil B 2 zufällige Molochstein-Karten und die Nemesis 3. Außerdem erhält die Nemesis entweder Tobias oder Emerson als Agent.

SONDERREGELN

- **Startpunkt:** Die Gentlemen können sich je nach Ausgang von Teil A in den grün markierten Feldern aufstellen. Die Nemesis stellt Tobias und/oder Emerson (je nach Ausgang von Teil A bzw. falls Einzelabenteurer) in den lila markierten Feldern nach Wahl auf.
- **London brennt:** Legt den Plan *Brennendes London* neben den Schauplatz. Die Nemesis wird versuchen, in den Bezirken auf diesem Plan Feuer zu entfachen. Sobald in allen 6 Bezirken je ein Feuermarker liegt, gewinnt die Nemesis das Kapitel – und die Kampagne.
- **Chaos schürt Feuer:** Jedes Mal, wenn die Chaos-Aktivierungskarte aufgedeckt wird, kann die Nemesis versuchen, das Feuer in London auszubreiten. Der Spieler wirft dazu 3 Würfel, wobei er 2-mal beliebig viele Würfel neu werfen kann. Jeder Neuwurf kostet jedoch 2 Äther minus die Anzahl seiner Molochsteine (Minimum 0). Falls danach das Würfelergebnis zu einem der Bezirke passt, in denen noch kein Feuermarker liegt, kann die Nemesis dort einen Feuermarker platzieren.
- **Rituelle Opfer:** Die Gedanken von Titus und den Hammerlotties werden kontrolliert, sie gelten als neutrale Figuren. Jedes Mal, wenn die Chaos-Aktivierungskarte aufgedeckt wird, werden sie um 3 Felder direkt auf den Ritualplatz (rot markierte Felder) zubewegt. Falls ihnen irgendeine Figur den Weg versperrt, muss der Spieler dieser Figur sie in ein benachbartes Feld versetzen. Sobald eine dieser Agenten den Ritualplatz erreicht, wird er besiegt und die Nemesis platziert einen Feuermarker in einen beliebigen Bezirk.

BEISPIEL

Die Chaos-Aktivierungskarte wurde aufgedeckt, sodass der Nemesis-Spieler versuchen kann, London in Brand zu stecken.

Er wirft 3 Würfel und erhält 2  und 1 . Der Spieler möchte versuchen, Feuer in einem der  -Bezirke zu entfachen. Daher entscheidet er sich für einen Neuwurf, der ihn 1 Äther kostet, da er im Verlauf der Kampagne nur 1 Molochstein erhalten hat. Er legt beide -Würfel beiseite, wirft den dritten Würfel neu und erzielt , nicht das, was er braucht. Er gibt daher 1 Äther für einen weiteren Neuwurf aus und würfelt , genau richtig! Mit der Kombination von  und  kann der Nemesis-Spieler nun einen Feuermarker in einen der zwei entsprechenden Bezirke platzieren.

- **Das Ritual:** Ira Kodich, Madam Edwarda und der Hohepriester widmen sich dem Ritual, um die Moloch-Brut zu beschwören. Für alle drei Figuren wird nur die Aktivierungskarte des Hohepriesters verwendet (die anderen bleiben in der Schachtel). Wenn seine Karte aufgedeckt wird, wählt die Nemesis eine der drei Figuren und aktiviert sie, die anderen beiden können nicht in der gleichen Runde aktiviert werden.
- **Rote Sondermarker – Totems:** Jedes Totem hat 20 Lebenspunkte und kontrolliert die Gedanken von Titus bzw. den Hammerlotties. Jeder Gentleman kann die Totems angreifen (sie haben keinen Verteidigungswurf). Sobald ein Totem 20 Schaden erlitten hat, ist es zerstört und der angreifende Gentleman übernimmt die Kontrolle über Titus oder die Hammerlotties (seine Wahl). Nachdem die Gentlemen die Kontrolle über den ersten Agenten erlangt haben, legen sie die Verbündeten-Aktivierungskarte ans Ende ihrer



Aktivierungsreihe (in den folgenden Runden wird sie wie üblich mit den anderen Karten zusammen platziert). Wenn sie aufgedeckt wird, aktivieren die Gentlemen jeden Agenten, den sie zu diesem Zeitpunkt kontrollieren. Von ihnen kontrollierte Agenten gelten als Gentlemen, allerdings werden sie dauerhaft vom Schauplatz entfernt, wenn sie besiegt werden.

- **Moloch-Brut:** Es gibt zwei Wege, wie die Moloch-Brut ins Spiel kommt. Entweder sobald Ira Kodich, Madam Edwarda und der Hohepriester besiegt sind oder sobald das Ritual vollendet ist:
 - **Wurden alle 3 besiegt,** stellt die Nemesis sofort die *Geschwächte Moloch-Brut* in das Feld, in dem der Hohepriester besiegt wurde. (Lasst seine Figur als Erinnerung in seinem Feld liegen, wenn er besiegt wird.)
 - **Wurde das Ritual vollendet** (siehe unten), ersetzt die Nemesis sofort den Hohepriester durch die *Moloch-Brut*.
- **Das Ritual vollenden:** Die Nemesis hält den Fortschritt des Rituals mit dem Verschwörungsmarker auf ihrem Tableau fest (Startfeld: o). Sobald der Marker Feld 5 erreicht, ist das Ritual vollendet. Der Marker rückt jedes Mal um ein Feld vor, wenn die Nemesis einen Gentleman besiegt oder einen Feuermarker in einem Bezirk platziert. Sobald das Ritual vollendet ist, erscheint die Moloch-Brut. Die Nemesis nimmt sich den zugehörigen Bogen und legt die Aktivierungskarte aufgedeckt ans Ende ihrer Aktivierungsreihe. Dann ersetzt sie die Figur des Hohepriesters durch die der Moloch-Brut. Seine Aktivierungskarte bleibt jedoch im Spiel, weil durch sie weiterhin Ira Kodich oder Madam Edwarda aktiviert werden.
- **Das Feuer wütet:** Nachdem die Moloch-Brut ins Spiel gekommen ist, kann die Nemesis außerdem jedes Mal versuchen, das Feuer auszubreiten, wenn sie einen Gentleman besiegt; zusätzlich zum Würfelwurf, wenn die Chaos-Aktivierungskarte aufgedeckt wird. Es gelten die unter *Chaos schürt Feuer* beschriebenen Regeln. Das gilt auch, wenn sie Titus und/oder die Hammerlotties besiegt, falls sie von den Gentlemen kontrolliert werden (weil sie als Gentleman gelten).

- **Brennende Zombies:** Jedes Mal, wenn die Schergen-Aktivierungskarte aufgedeckt wird, stellt die Nemesis 2 Brennende Zombies in den leeren Feldern des Ritualplatzes auf. Sie werden bereits diese Runde aktiviert.
- **Gullydeckel:** Die vier Gullyfelder auf Auflage 11B gelten als verschiedene Gullydeckel (wichtig für einige Chaoskarten).

SIEGBEDINGUNGEN

GENTLEMEN:

- **Tötet Moloch:** Die Gentlemen gewinnen, sobald sie die Moloch-Brut besiegt haben.

NEMESIS:

- **Brenne London nieder:** Die Nemesis gewinnt, sobald in allen sechs Bezirken ein Feuermarker liegt.

ENDE DER KAMPAGNE

F: Haben die Gentlemen gewonnen?

Ja: Die unerschütterlichen Gentlemen des Unicorn Clubs haben dem bösen Plan des Hohepriesters ein Ende gesetzt und konnten London retten – vorerst.

F: Hat die Nemesis gewonnen?

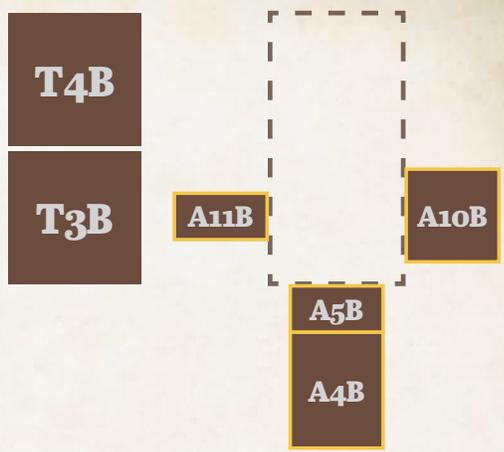
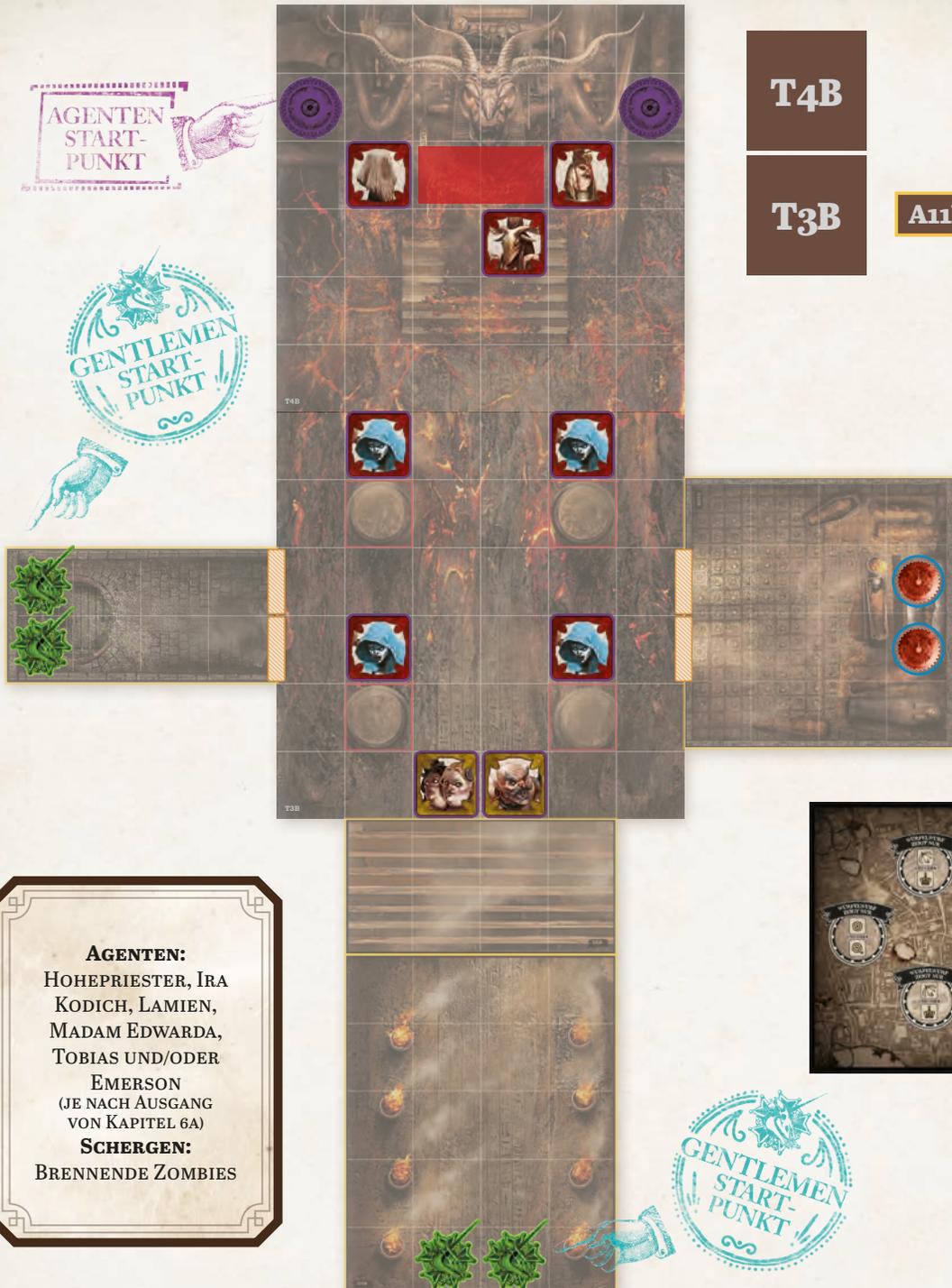
Ja: Der Hohepriester konnte seinen bösen Plan erfolgreich in die Tat umsetzen. London wurde von einem unermesslich großen Feuer verschlungen. Seine Bewohner sind für immer verloren.





**AGENTEN
START-
PUNKT**

**GENTLEMEN
START-
PUNKT**



AGENTEN:
HOHEPRIESTER, IRA
KODICH, LAMIEN,
MADAM EDWARDA,
TOBIAS UND/ODER
EMERSON
(JE NACH AUSGANG
VON KAPITEL 6A)
SCHERGEN:
BRENNENDE ZOMBIES



**GENTLEMEN
START-
PUNKT**

| | | | | | |
|--|---|--|--------------------------------------|--|-----------------------------------|
| | BELIEBIGER ROTES SONDERMARKER (2x) | | TITUS (1x) | | HOHEPRIESTER (1x) |
| | TÜR (4x) | | FRAGEZEICHEN- MARKER (1x) | | MADAM EDWARDA (1x) |
| | TOBIAS (1x) UND/ ODER EMERSON (1x) | | HAMMER- LOTTIES (1x) | | BRENNENDER ZOMBIE (4x) |

CREDITS

Eine Welt von Christophe Madura

Spielidee und Autoren: David Rakoto & Christophe Madura

Weitere Autoren: Michael Shinall, Felipe Barros & Alexandru Olteanu

Entwicklung: Marco Portugal, Leo Almeida & Fabio Tola

Illustration: Christophe Madura, Georges Cl4renko, Keith Thompson & Gio Guimarães

Grafische Gestaltung: Christophe Madura, David Rakoto, Sean Chancey, Mathieu Harlaut & Júlia Ferrari

Hintergrundtexte: David Rakoto

Modellierer: Edgar Ramos, Arnaud Boudoiron, Edgar Skomorowski, Alexandre tAragorn“ Marks, Gregory Clavilier & Stephane Simon

Herausgeber: David Preti

Produktion: Thiago Aranha, Thiago Gonçalves, Guilherme Goulart, Isadora Leite, Sergio Roma & Renato Sasdelli

Testspieler: Nicolas China, Sebastien Gigaudaut, David Sobaga, The Magnificent Puteaux Club sowie ein besonderer Dank an Guillaume Noblet, Victor Martins & Cedric Lemitre

Deutsche Ausgabe

Übersetzung, Redaktion & Lektorat: Sebastian Wenzlaff & Christian Kox

Satz & Layout: Sebastian Wenzlaff, Kristina Lanert, Katja Miller

Vertrieb:

Asmodee Germany
Friedrichstr. 47 • 45128 Essen
www.asmodee.de

