

ARKHAM HORROR[®]

DAS KARTENSPIEL



DAS VERMÄCHTNIS VON DUNWICH

KAMPAGNENLEITFADEN

ARKHAM HORROR[®]

DAS KARTENSPIEL

DAS VERMÄCHTNIS VON DUNWICH

Kampagnenleitfaden

Ihre Hände umklammern deine Kehle, aber trotzdem siehst du sie nicht ...

„Ich werde sein verfluchtes Tagebuch verbrennen, und wenn ihr klug seid, dann sprengt ihr diesen Altarstein in die Luft und reißt all die Steinkreise auf den anderen Bergen nieder. Dinge wie diese riefen die Wesen herbei, auf die die Whateleys so stolz waren ...“

– H. P. Lovecraft, *Das Grauen von Dunwich*

Das *Vermächtnis von Dunwich* ist eine Kampagne für *Arkham Horror: Das Kartenspiel* für 1–4 Spieler. Diese Erweiterung enthält acht Szenarien: „Aktivitäten außerhalb des Lehrplans“, „Das Haus gewinnt immer“, „Das Miskatonic-Museum“, „Der Essex-County-Express“, „Blut auf dem Altar“, „Gestaltlos und unsichtbar“, „Wo das Verderben wartet“ und „Verloren in Zeit und Raum“. Diese Szenarien können auch als eigenständige Szenarien gespielt werden.

Inhalt

Kampagnenvorbereitung	2
Prolog	3
Szenario I–A: Aktivitäten außerhalb des Lehrplans	4
Szenario I–B: Das Haus gewinnt immer	6
Zwischenspiel I: Armitages Schicksal	8
Szenario II: Das Miskatonic-Museum	9
Szenario III: Der Essex-County-Express	11
Szenario IV: Blut auf dem Altar	13
Zwischenspiel II: Die Überlebenden	16
Szenario V: Gestaltlos und unsichtbar	17
Szenario VI: Wo das Verderben wartet	19
Szenario VII: Verloren in Zeit und Raum	21
Anmerkungen der Entwickler	23
Epilog	23
Schnellübersicht & Credits	26

Erweiterungssymbol

Die Karten aus *Das Vermächtnis von Dunwich* können an diesem Symbol vor jeder Setnummer erkannt werden:



Kampagnenvorbereitung

Um die Kampagne *Das Vermächtnis von Dunwich* vorzubereiten, werden folgende Schritte in der angegebenen Reihenfolge durchgeführt.

1. Ermittler wählen.
2. Ermittlerdecks der Spieler zusammenstellen.
3. Schwierigkeitsgrad wählen.
4. Chaosbeutel für die Kampagne zusammenstellen.

◆ **Einfach (Ich möchte die Geschichte erleben):**
+1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, , , , , .

◆ **Normal (Ich möchte eine Herausforderung):**
+1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, , , , , .

◆ **Schwer (Ich möchte einen echten Albtraum):**
0, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, , , , , .

◆ **Experte (Ich möchte den Arkham-Horror):**
0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -5, -6, -8, , , , , .

Die Spieler können nun mit dem **Prolog** beginnen.

Prolog

Dr. Henry Armitage gießt sich ein Glas Pinot ein, setzt sich an seinen Schreibtisch und bedeutet dir ihm gegenüber Platz zu nehmen. „Ich muss mich entschuldigen, dass das Treffen so kurzfristig stattfinden muss“, beginnt er. Sein Gesicht ist bleich, seine sorgenzerrufte Stirn ist voller Schweißperlen.

Dr. Armitage – Leiter der Bibliothek der Miskatonic Universität und dein früherer Mentor – hatte privat mit dir Kontakt aufgenommen, weil er Hilfe benötigt. Du bist bereit ihm zu helfen und stattest ihm einen Besuch in seinem Haus in der Südstadt ab. Die Unordnung dort hat dich allerdings überrascht. Sein Schreibtisch quillt über von Büchern und Notizen und auf dem Boden vor dem Kamin liegt eine leere Weinflasche. Bisher hattest du Dr. Armitage eigentlich immer als gepflegten und gut organisierten Menschen wahrgenommen.

Der ältere Mann legt eine kurze Pause ein, um seine Gedanken zu sammeln. „Ich suche nach zwei Kollegen von mir – Dr. Francis Morgan, Professor für Archäologie, und Warren Rice, Professor für Linguistik. Warren und ich waren heute zum Mittagessen verabredet, um einige wichtige Entdeckungen durchzusprechen, aber er scheint verschwunden zu sein. Ich habe mir zunächst nichts dabei gedacht, aber es bleibt doch das nagende Gefühl, dass hier etwas nicht in Ordnung ist. Ein sehr ... **vertrautes** Gefühl.“ Noch nie zuvor hast du Dr. Armitage so besorgt erlebt. Seine Hand zittert, als er zu seinem Glas auf dem Schreibtisch greift und mit nervösen Schlucken daraus trinkt. „Ich habe versucht Francis ausfindig zu machen, in der Hoffnung, er könnte wissen, wo Warren ist, aber auch das gelang mir nicht. Ich habe gehört, dass Francis viel Zeit in einer Spielhölle verbracht hat.“

„Ich habe dich hergebeten, weil ich besorgt bin, dass Warren in Schwierigkeiten stecken könnte. Ich wäre sehr dankbar, wenn du ihn für mich finden könntest. Falls du Francis erreichst, könntest du auch ihn um Hilfe bitten.“

🕒 Die Ermittler müssen entscheiden (wähle eins):

- ❖ Als man Professor Warren zum letzten Mal gesehen hat, arbeitete er noch spät in der Nacht im Fachbereich für Geisteswissenschaften der Miskatonic Universität. Die Suche sollte dort beginnen. Fahre mit „Szenario I–A: Aktivitäten außerhalb des Lehrplans“ fort, falls du zuerst Professor Warren Rice finden möchtest.
- ❖ Professor Francis Morgan wurde zuletzt beim Spielen im Clover Club gesehen, einer exklusiven illegalen Bar und Spielhölle in der Innenstadt. Ein Gespräch mit ihm wäre sicher hilfreich. Fahre mit „Szenario I–B: Das Haus gewinnt immer“ fort, falls du zuerst Dr. Francis Morgan finden möchtest.



Szenario I-A: Aktivitäten außerhalb des Lehrplans

Dr. Armitage ist besorgt, dass sein Kollege Professor Warren Rice in Schwierigkeiten sein könnte, deshalb hat er dich um Hilfe bei der Suche nach seinem Freund gebeten. Das Verschwinden seines Kollegen scheint ihn ungewöhnlich nervös zu machen, vor allem wenn man bedenkt, dass Professor Rice erst seit wenigen Stunden „vermisst“ wird ...

Vorbereitung

Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Aktivitäten außerhalb des Lehrplans*, *Zauberei*, *Das Jenseits*, *Bishops seelenlose Diener*, *Ziegenmelker*, *Böses aus uralter Zeit*, *Verschlossene Türen* und *Anhänger von Yog-Sothoth*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- ☉ Abhängig von den folgenden Umständen werden in diesem Szenario unterschiedliche Versionen von Büros der Lehrkräfte verwendet:
 - ☛ Falls Aktivitäten außerhalb des Lehrplans das erste Szenario der Kampagne ist, wird die Karte Büros der Lehrkräfte (*Die Nacht ist noch jung*) verwendet. Sie wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt. Die Karte Büros der Lehrkräfte (*Es wird spät*) wird aus dem Spiel entfernt.
 - ☛ Falls das Szenario Das Haus gewinnt immer bereits abgeschlossen worden ist, wird die Karte Büros der Lehrkräfte (*Es wird spät*) verwendet. Sie wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt. Die Karte Büros der Lehrkräfte (*Die Nacht ist noch jung*) wird aus dem Spiel entfernt.
- ☉ Die folgenden Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: „Jazz“ Mulligan, Alchemistisches Gebräu, Das Experiment, Professor Warren Rice, Studentenwohnheime und Alchemistenlabor.
- ☉ Die Orte Miskatonic-Freigelände, Orne-Bibliothek, Geisteswissenschaftliches Gebäude, Studentenvereinigung, Naturwissenschaftliches Gebäude und Verwaltungsgebäude werden ins Spiel gebracht. Jeder Ermittler beginnt das Spiel auf dem Miskatonic-Freigelände.
- ☉ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

Vorschlag für die Platzierung der Orte in „Aktivitäten außerhalb des Lehrplans“



Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben aufgegeben oder wurden besiegt): Auf der Flucht vom Universitätsgelände verfolgen dich die Schreie vom nördlichen Teil des Campus. Ein Krankenwagen fährt vorbei und du befürchtest das Schlimmste. Stunden später erfährst du, dass ein ‚tollwütiger Hund‘ in die Studentenwohnheime eingedrungen sein soll. Dort ist die Kreatur auf Studenten losgegangen und viele von ihnen wurden bei dem Angriff schwer verletzt oder getötet.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Professor Rice wurde entführt.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler konnten die Studenten nicht retten. Die Schuld lastet schwer auf deinem Gewissen. Dem Chaosbeutel wird für den Rest der Kampagne 1 ⚡-Marker hinzugefügt.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler verdient 1 Erfahrungspunkt, weil er über die Ereignisse dieser Nacht nachdenkt.
- ☉ Falls dieses Szenario das erste in der Kampagne ist, fahre mit **Szenario I-B: Das Haus gewinnt immer** fort. Ansonsten fahre mit **Zwischenspiel I: Armitages Schicksal** fort.

Auflösung 1: Du findest Professor Rice gefesselt und geknebelt in einem Wandschrank in seinem Büro. Als du ihn befreist, berichtet er, dass die merkwürdigen Männer und Frauen, die sich auf dem Universitätsgelände herumtreiben, ihn stundenlang verfolgt hätten. In seinem Büro konnten sie ihn dann in die Enge treiben und fesseln; den Grund dafür kennt Rice allerdings nicht. Du erzählst ihm, dass Dr. Armitage dich geschickt hat, und Rice wirkt erleichtert, auch wenn er annimmt, dass Dr. Morgan ebenfalls in Gefahr ist. Da Professor Rice das Ziel der Fremden auf dem Campus gewesen zu sein scheint, entscheidest du, dass es am besten wäre, ihn so schnell wie möglich vom Campus fortzubringen. Als ihr die Universität verlässt, hört ihr Schreie vom nördlichen Ende des Campus. Ein Krankenwagen fährt vorbei und du befürchtest das Schlimmste. Stunden später erfährst du, dass ein ‚tollwütiger Hund‘ in die Studentenwohnheime eingedrungen sein soll. Dort ist die Kreatur auf Studenten losgegangen und viele von ihnen wurden bei dem Angriff schwer verletzt oder getötet.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler haben Professor Rice gerettet. Ein beliebiger Ermittler darf wählen, die Karte Professor Warren Rice seinem Deck hinzuzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler konnten die Studenten nicht retten. Die Schuld lastet schwer auf deinem Gewissen. Dem Chaosbeutel wird für den Rest der Kampagne 1 ⚡-Marker hinzugefügt.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Fahre mit **Szenario I-B: Das Haus gewinnt immer** fort.

Auflösung 2: Du löst sämtliche Feuermelder im Studentenwohnheim aus und drängst die Studenten dazu, das Gebäude durch den Nordausgang zu verlassen. Du hast die Hoffnung, dass sie auf diesem Wege rechtzeitig vom Campus fliehen können. Viele der Studenten sind verwirrt und erschöpft, aber du glaubst, dass ein Versuch, ihnen die Situation zu erklären, alles nur noch schlimmer machen würde. Nur Minuten später hallt ein fürchterliches, durchdringend schrilles Kreischen über den Campus. Du weist die Studenten an einen Moment zu warten und gehst zurück zu den Wohnheimen. Du willst herausfinden, woher das Geräusch gekommen ist. Merkwürdigerweise findest du aber keine Spuren der seltsamen Kreatur – ein Umstand, der dir eher Sorge bereitet als Erleichterung. Eilig begibst du dich zu den Büros der Lehrkräfte, um Professor Rice zu finden, doch auch von ihm findest du keine Spur.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Professor Rice wurde entführt.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Studenten konnten gerettet werden.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Falls dieses Szenario das erste in der Kampagne ist, fahre mit **Szenario I-B: Das Haus gewinnt immer** fort. Ansonsten fahre mit **Zwischenspiel I: Armitages Schicksal** fort.

Auflösung 3: Nachdem du die merkwürdige und beängstigende Kreatur im Alchemietrakt besiegt hast, machst du dich so schnell wie möglich auf den Weg zu den Büros der Lehrkräfte, um Professor Rice zu finden. Aber in seinem Büro findest du keine Spur von ihm.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Professor Rice wurde entführt.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Das Experiment wurde besiegt.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe der Sieg-X-Werte aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Falls dieses Szenario das erste in der Kampagne ist, fahre mit **Szenario I-B: Das Haus gewinnt immer** fort. Ansonsten fahre mit **Zwischenspiel I: Armitages Schicksal** fort.

Auflösung 4: Stunden später wachst du erschöpft und verletzt auf. Du bist dir nicht sicher, was es war, das du da gesehen hast, aber der Anblick hat tiefe Spuren in deinem Geist hinterlassen. Andere Überlebende berichten von einem ‚tollwütigen Hund‘, der in die Studentenwohnheime eingedrungen ist. Dort ist die Kreatur auf Studenten losgegangen und viele von ihnen wurden bei dem Angriff schwer verletzt oder getötet.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler waren einige Stunden bewusstlos.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Professor Rice wurde entführt.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler verdient 1 Erfahrungspunkt, weil er über die Ereignisse dieser Nacht nachdenkt.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler konnten die Studenten nicht retten. Die Schuld lastet schwer auf deinem Gewissen. Dem Chaosbeutel wird für den Rest der Kampagne 1 ⚡-Marker hinzugefügt.
- ☉ Falls dieses Szenario das erste in der Kampagne ist, fahre mit **Szenario I-B: Das Haus gewinnt immer** fort. Ansonsten fahre mit **Zwischenspiel I: Armitages Schicksal** fort.

Szenario I-B: Das Haus gewinnt immer

Dr. Armitage hatte dir vorgeschlagen, seinen Kollegen Dr. Francis Morgan zu suchen. Er ist sich nicht sicher, ob Dr. Morgan in Schwierigkeiten ist, aber er ist auch nicht gerade glücklich über den Umgang, den sein Kollege derzeit pflegt. Er befindet sich im Clover Club, einer berüchtigten Spielhölle irgendwo in der Innenstadt. Es ist nicht einfach, herauszufinden, wo sich der Club genau befindet – du wirst ein paar Leute bestechen müssen, nur um zu erfahren, welches Restaurant in der Innenstadt den Club in seinen Hinterräumen beherbergt. Wie du erfährst, handelt es sich um das La Bella Luna, ein gehobenes italienisches Restaurant in der Nähe des Theaters. Du ziehst deine eleganteste Kleidung an und machst dich auf den Weg.

Vor dem La Bella Luna steht ein Mann in Nadelstreifenanzug, der dich beim Näherkommen von Kopf bis Fuß mustert. „Viel Vergnügen“, wünscht er mit verschlagenem Grinsen, während er die Vordertür des Restaurants für dich aufhält.

Vorbereitung

- ☉ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Das Haus gewinnt immer*, *Pech*, *Naomis Truppe*, *Rattenschwarm*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- ☉ Die Begegnungssets *Grässliche Abscheulichkeiten* und *Lähmende Angst* werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- ☉ Die Orte Lounge des Clover Clubs, Bar des Clover Clubs, Spielzimmer des Clover Clubs und La Bella Luna werden ins Spiel gebracht. Jeder Ermittler beginnt das Spiel im La Bella Luna.
- ☉ Pit Boss des Clover Clubs wird in der Lounge des Clover Clubs ins Spiel gebracht.
- ☉ Die folgenden Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: *Dunkler Flur*, *Peter Clover*, *Dr. Francis Morgan* und jede Kopie von *Tür zum hinteren Bereich*.
- ☉ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

Hinweis: Zu Beginn dieses Szenarios gibt Agenda 1a jedem **Krimineller**-Gegner das Schlüsselwort *Zurückhaltend*, sodass diese Gegner die Spieler nicht automatisch in einen Kampf verwickeln können. Dieses Schlüsselwort können die Gegner irgendwann im Verlauf des Szenarios verlieren. Achtung! Gegner, die das Schlüsselwort *Zurückhaltend* verloren haben, verwickeln Ermittler am selben Ort automatisch in einen Kampf.

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben vor Szene 3 aufgegeben oder wurden besiegt): Nur knapp entkommst du lebend aus dem Club. Lies **Auflösung 1**.

Auflösung 1: Du fliehst panisch bis zum Ende des nächsten Blocks und hältst dort einen Moment inne, um zu verschnaufen. Aber noch bevor du wieder zu Atem kommst, ertönt ein donnernder Knall und die Erde unter deinen Füßen bebzt. Menschen strömen aus Wohnhäusern und Geschäften, um den Grund für den Tumult zu erfahren, und schon bald hat sich eine riesige Menschenmenge auf der Straße gebildet. Du drängst dich durch die Menge nach vorne und siehst voller Schrecken, dass das Gebäude, aus dem du gerade eben noch geflohen bist, nur noch ein Haufen Schutt ist. Von Dr. Morgan fehlt jede Spur.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die O'Bannion-Gang hat mit den Ermittlern noch ein Hühnchen zu rupfen.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Dr. Francis Morgan wurde entführt.
- ☉ Falls ein Spieler „falsch gespielt hat“, wird dem Chaosbeutel für den Rest der Kampagne 1 🍀-Chaosmarker hinzugefügt.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler verdient 1 Erfahrungspunkt, weil er über die Ereignisse dieser Nacht nachdenkt.
- ☉ Falls dieses Szenario das erste in der Kampagne ist, fahre mit **Szenario I-A: Aktivitäten außerhalb des Lehrplans** fort. Ansonsten fahre mit **Zwischenspiel I: Armitages Schicksal** fort.

Auflösung 2: „Was um Himmels Willen ...?“ Dr. Morgan erwacht aus seiner Benommenheit, als du euch in Sicherheit bringst. Du fragst ihn, woran er sich erinnern kann, doch er plappert nur wirr drauf los und schüttelt den Kopf. „Es ist, als ob ein dichter Nebel über allem läge“, erklärt er sichtlich erschöpft. „Ich hatte einen Lauf wie noch nie zuvor in meinem Leben! Vielleicht hatte ich auch den einen oder anderen Drink zu viel. Aber diese Kreaturen – So etwas habe ich nicht mehr gesehen, seit ...“ Er bricht ab und du kannst sehen, dass er fieberhaft nachdenkt. Dann scheint er sich an etwas zu erinnern. Seine Augen werden groß und er wird blass. „Ich bin vielleicht nicht im besten Zustand, aber ich werde Ihnen bei Ihren Ermittlungen helfen. Koste es, was es wolle.“

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die O'Bannion-Gang hat mit den Ermittlern noch ein Hühnchen zu rupfen.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler haben Dr. Francis Morgan gerettet. Ein beliebiger Ermittler darf wählen, die Karte Dr. Francis Morgan seinem Deck hinzuzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.
- ☉ Falls ein Spieler „falsch gespielt hat“, wird dem Chaosbeutel für den Rest der Kampagne 1 🍀-Chaosmarker hinzugefügt.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Fahre mit **Szenario I-A: Aktivitäten außerhalb des Lehrplans** fort.

Auflösung 3: Auch wenn Dr. Morgan im Club nicht zu finden war, ist zumindest der Mann, den du gerettet hast, für deine Hilfe außerordentlich dankbar. Er stellt sich als Peter Clover vor, der Besitzer des Etablissements, das du gerade verlassen hast. In Anbetracht der Lage bleibt er geradezu bewundernswert ruhig und professionell. Als ihr auf die Straße tretet, hält ein auf Hochglanz polierter Chrysler B-70 neben euch und eine atemberaubend schöne Frau mit langen braunen Haaren und schmalen Augen steigt aus. An ihrer Seite befinden sich gefährlich aussehende Männer, die unter ihre Anzugjacken greifen, als sie dich sehen. „Peter“, sagt sie sichtlich erleichtert, „Gut, dass du unverletzt bist. Ich habe gehört, es gab Schwierigkeiten?“ Sie wendet sich dir zu und mustert dich mit drohendem Blick. „Wer ist das?“

Mr. Clover bürstet ungerührt den Staub von seiner Weste. „Naomi, Liebling, das ist ein Freund. Er ...“ Er räuspert sich. „Er hat mir geholfen zu entkommen. Ich verdanke ihm mein Leben“, erklärt er nach kurzer Pause. „Wir schulden ihm Dank.“ Die Frau verschränkt die Arme und mustert dich einen Moment, bevor sie dir ein geziertes Lächeln schenkt.

„Gut. Dann muss ich Ihnen dafür danken, dass Sie sich um Peter gekümmert haben. Nun verschwinden Sie; ab hier übernehmen wir.“ Sie nickt den Schlägern an ihrer Seite zu und gemeinsam gehen sie an dir vorbei zum Hintereingang des Clubs, wobei sie die Waffen unter ihren Jacken hervorziehen. Dir ist nicht ganz klar, was sie mit „übernehmen“ meint, aber du bist dir sicher, dass du nicht mehr hier sein willst, wenn der Kugelhagel losgeht. Du dankst Naomi und Peter, bevor du verschwindest.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Naomi beschützt die Ermittler.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Dr. Francis Morgan wurde entführt.
- ☉ Falls ein Spieler „falsch gespielt hat“, wird dem Chaosbeutel für den Rest der Kampagne 1 🍀-Chaosmarker hinzugefügt.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Fahre mit **Zwischenspiel I: Armitages Schicksal** fort.

Auflösung 4: „Hier lebt noch jemand!“, hörst du eine Stimme rufen, bevor du von einigen Feuerwehrmännern aus dem Geröll gezogen wirst. Sie leisten dir Erste Hilfe während gleichzeitig die Polizei von dir wissen will, was passiert ist. Du bist dir sicher, sie würden deine Geschichte über fürchterliche Monstrositäten, die das Gebäude von innen verwüstet haben, nicht glauben. Unsicher gibst du vor dich nicht erinnern zu können. „Wir bringen Sie ins St. Mary's“, sagt einer der Rettungskräfte und zeigt auf einen Krankenwagen in der Nähe. Da du weißt, wie schlimm die Lage ist, schleichst du weg, als sie ihre Aufmerksamkeit auf etwas anderes im Geröll richten ...

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die O'Bannion-Gang hat mit den Ermittlern noch ein Hühnchen zu rupfen.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Dr. Francis Morgan wurde entführt.
- ☉ Falls ein Spieler „falsch gespielt hat“, wird dem Chaosbeutel für den Rest der Kampagne 1 🍀-Chaosmarker hinzugefügt.
- ☉ Jeder Ermittler erleidet 1 körperliches Trauma.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler waren einige Stunden bewusstlos.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler verdient 1 Erfahrungspunkt, weil er über die Ereignisse dieser Nacht nachdenkt.
- ☉ Falls dieses Szenario das erste in der Kampagne ist, fahre mit **Szenario I-A: Aktivitäten außerhalb des Lehrplans** fort. Ansonsten fahre mit **Zwischenspiel I: Armitages Schicksal** fort.

Zwischenspiel I: Armitages Schicksal

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls die Ermittler einige Stunden bewusstlos waren: Lies **Armitages Schicksal 1**.

Ansonsten überspringe diese Passage und lies **Armitages Schicksal 2**.

Armitages Schicksal 1: Die Erlebnisse in der Universität und im Clover Club haben dich sehr verstört. Du bist dir nicht sicher, was du von dem halten sollst, das hinter Rice und Morgan her ist – ganz gleich, ob es sich um eine Person oder etwas anderes handelt. Besorgt um Dr. Armitage verlierst du keine Zeit und machst dich auf den Weg zu ihm. Als du an seinem Haus ankommst, findest du seine Vordertür eingetreten und Wohnbereich und Arbeitszimmer durchwühlt vor. Dr. Armitage ist nirgendwo zu finden. Du durchsuchst sein Haus und findest in der untersten Schublade von Armitages Schreibtisch ein Tagebuch, das die Eindringlinge offensichtlich nicht gefunden haben. Es ist verborgen unter mehreren anderen Dokumenten. Das Tagebuch scheint in einer fremdartigen Sprache verfasst worden zu sein, die du nicht entziffern kannst, selbst das verwendete Alphabet hast du noch nie zuvor gesehen. Glücklicherweise scheint Dr. Armitage es bereits übersetzt zu haben. Offensichtlich gehört es einem gewissen „Wilbur Whateley“.

Das Tagebuch – und Armitages umfangreiche Notizen dazu – erzählt eine erschütternde Geschichte, die du nie im Leben geglaubt hättest, wären da nicht die Ereignisse der letzten Stunden ...

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Dr. Henry Armitage wurde entführt.
- ☉ Jeder Ermittler verdient 2 Bonus-Erfahrungspunkte, weil er Einsicht in die verborgene Welt des Mythos erhalten hat.
- ☉ Die Geschichte geht in **Szenario II: Das Miskatonic-Museum** weiter.

Armitages Schicksal 2: Als du Dr. Armitages Haus in der Südstadt erreichst, findest du ihn blass, schwitzend und offensichtlich sehr besorgt an seinem Schreibtisch vor. Er ist dankbar für deine Mühen bei der Suche nach seinen Kollegen, wirkt aber nicht wirklich erleichtert. Nach einer langen Pause schiebt er seine Brille zurecht und erklärt:

„Ich fürchte, ich muss mich bei Ihnen entschuldigen. Es gibt etwas, was ich vorher noch nicht erwähnt habe.“ Dann erzählt Dr. Armitage eine erschütternde Geschichte, die du nicht glauben würdest, wenn du nicht in den letzten Stunden etwas ähnlich Erschütterndes erlebt hättest ...

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler haben Dr. Henry Armitage gerettet. Ein beliebiger Ermittler darf wählen, die Karte Dr. Henry Armitage seinem Deck hinzuzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers. Sie befindet sich im Begegnungsset **Armitages Schicksal**, erkennbar an diesem Symbol:



- ☉ Die Geschichte geht in **Szenario II: Das Miskatonic-Museum** weiter.

Szenario II: Das Miskatonic-Museum

Vor einigen Monaten konnten Armitage und seine Kollegen eine schreckliche Kreatur aufhalten, die Dunwich, eine hinterwäldlerische Kleinstadt einige Stunden nordwestlich von Arkham, heimsuchte und zu vernichten drohte. Zunächst wirkte diese Bestie wie ein tollwütiger Bär oder Schlimmeres, aber die Beschreibungen des Professors zeichnen ein ganz anderes Bild.

Alles begann mit einem Mann namens Wilbur Whateley, der in der Orne-Bibliothek nach einem Buch namens Necronomicon in der lateinischen Übersetzung von Olaus Wormius suchte. Wilbur besaß bereits eine abgenutzte Version der englischen Übersetzung von Dr. John Dee, die aber für seine Zwecke nicht ausreichte. Armitage wies den Mann ab, weil er sich vor dem fürchtete, was dieser merkwürdige Mann mit dem Buch anrichten könnte. Aber Whateley kam heimlich zurück, in der Hoffnung, das Buch stehlen zu können, wurde aber von einem der Wachhunde der Bibliothek angegriffen. Armitage, Rice und Morgan fanden später Whateleys Leiche. Eine Beschreibung dieses widerwärtigen Kadavars – nur halb menschlich, bedeckt von Fell und ledriger Haut, aus der grün-graue Tentakel wuchsen – ließ dich daran zweifeln, ob Whateley wirklich ein Mensch gewesen war.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls Dr. Henry Armitage entführt worden ist:

Fahre mit **Teil 1** fort.

Falls die Ermittler Dr. Henry Armitage gerettet haben:

Fahre mit **Teil 2** fort.

Teil 1: Die Notizen in Dr. Armitages Tagebuch heben Whateleys drängenden Wunsch hervor, an das Necronomicon zu gelangen und damit etwas Fürchterliches anzurichten. Du liest weiter und findest heraus, dass Dr. Armitage die Ausgabe des Buches wohl zu Dr. Harold Walsted – dem Kurator des Miskatonic-Museums – gebracht hatte, damit dieser es sicher in der für Besucher geschlossenen Ausstellungshalle aufbewahren konnte. Obwohl du dir Sorgen um deinen Mentor machst, siehst du auch die Gefahr, dass Armitages Entführer das Necronomicon in ihren Besitz bringen könnten. Also beschließt du dich auf den Weg zum Museum zu machen, um das zu verhindern.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Teil 2: „Meine Kollegen und ich haben die Sache so schnell wie möglich hinter uns gebracht“, sagt Armitage seufzend. „Aber es scheint, dass die Angelegenheit noch nicht vollständig erledigt ist. Den Rest erzähle ich Ihnen später, nun müssen wir aber zunächst das Necronomicon in unseren Besitz bringen. Falls mein Instinkt mich nicht trügt, sind Ihre Angreifer ebenfalls auf der Suche danach. Nachdem ich davon erfahren hatte, hielt ich das Buch in der Bibliothek nicht mehr für sicher und brachte es zu meinem Freund Harold Walsted. Er ist derzeit Kurator des Miskatonic-Museums. Ich hielt die für Besucher geschlossene Ausstellungshalle für einen sicheren Aufbewahrungsort, aber jetzt bin ich mir nicht mehr so sicher. Sie müssen es auf jeden Fall zurückholen! Ich fürchte mich vor dem, was sie mit den darin enthaltenen Ritualen machen könnten...“

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Vorbereitung

- ☉ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Das Miskatonic-Museum*, *Pech*, *Zauberei*, *Das Jenseits*, *Grabeskälte* und *Verschlossene Türen*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- ☉ Eines der beiden Verwaltungsbüros und eines der beiden Büros des Sicherheitsdienstes werden zufällig ins Spiel gebracht. Die anderen Versionen von Verwaltungsbüro und Büro des Sicherheitsdienstes werden aus dem Spiel entfernt. Dann werden die Orte Museumseingang und Museumshalle ins Spiel gebracht. Jeder Ermittler beginnt das Spiel am Museumseingang.
- ☉ Die 6 Orte Ausstellungshalle werden als separates „Ausstellungsdeck“ beiseitegelegt. Dazu sind folgende Schritte nötig:
 - ☛ Die Ausstellungshalle (*Für Besucher geschlossen*) und 2 weitere zufällige Ausstellungshallen werden zusammengemischt und bilden die 3 untersten Karten des Ausstellungsdecks, mit der verhüllten Seite nach oben.
 - ☛ Dann werden die 3 übrigen Ausstellungshallen-Orte in zufälliger Reihenfolge daraufgelegt. Alle 6 Karten des Ausstellungsdecks sollten mit der verhüllten Seite nach oben liegen, damit die Spieler nicht wissen, welche Ausstellungshalle die Ausstellungshalle (*Für Besucher geschlossen*) ist.
- ☉ Folgende Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: Harold Walsted, Adam Lynch, *Das Necronomicon* (*Übersetzung von Olaus Wormius*) und *Brut der Schatten*.
- ☉ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

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, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.

☉ Dr. Henry Armitage wurde entführt.

„Die Leere“

Einige Karten in diesem Szenario beziehen sich auf eine Zone namens „Die Leere“. Die Leere ist eine Zone außerhalb des Spiels, neben den Szenen- und Agendadecks, die der Hetzende Schrecken durch Karteneffekte betreten und verlassen kann. Solange sich der Hetzende Schrecken in der Leere befindet, gilt er als nicht im Spiel befindlich und kann nicht von Spielerkarten oder Ermittleraktionen betroffen werden.

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben aufgegeben oder wurden besiegt): Um was es sich bei der Kreatur im Museum auch gehandelt hat, du hattest weder den Willen noch die Mittel, sie zu zerstören. Es scheint, als gäbe es keine Hoffnung mehr, das Necronomicon zurückzuholen. Trotzdem gibt es andere, die von dir abhängig sind. Du nimmst deinen Mut zusammen und bereitest dich auf deine nächste Aufgabe vor.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler konnten das Necronomicon nicht zurückholen.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.

Auflösung 1: Solange die Übersetzung des Necronomicons existiert, wird es Hexenmeister wie Whateley und andere verdorbene Menschen geben, die danach suchen. Eigentlich weißt du genau, was getan werden muss, um die Menschheit vor solchen Schrecken, wie du sie gesehen hast, zu bewahren. Du findest einen Mülleimer, füllst ihn mit Büchern und Dokumenten und legst das Necronomicon oben darauf. Du musst einige Streichhölzer anzünden, bevor der Inhalt des Eimers in Flammen steht. Die Flammen erhitzen den Raum und die unheimlichen Schatten ziehen sich vor dem Licht zurück. Eine Weile lang siehst du zu, wie das Buch brennt und seine Seiten zu Asche werden. Du kannst nur hoffen, dass du die richtige Entscheidung getroffen hast.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler haben das Necronomicon zerstört.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.

Auflösung 2: Das Necronomicon ist mehr als nur ein Buch, es ist ein Werkzeug. Auf seinen Seiten findet man einen wahren Schatz an Information über die Kräfte und Wesen, die du getroffen hast. Du weißt, wie nützlich es für deine Bemühungen sein könnte, wie könntest du es da zerstören? Außerdem haben deine Gegner, die das Buch für bösartige Zwecke nutzen wollen, keinen Zugriff darauf, solange es sich sicher in deinem Besitz befindet.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler haben das Necronomicon an sich genommen.
- ☉ Die Ermittler haben Das Necronomicon (Übersetzung von Olaus Wormius) verdient. Ein beliebiger Ermittler darf wählen, Das Necronomicon (Übersetzung von Olaus Wormius) seinem Deck hinzuzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße dieses Ermittlers.
- ☉ Du bist der Versuchung der Macht erlegen. Für den Rest der Kampagne wird dem Chaosbeutel 1 ☠-Chaosmarker hinzugefügt.

- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.



Szenario III: Der Essex-County-Express

Durch die Ereignisse im Museum bist du gezwungen, Armitages Geschichte über Dunwich erneut zu überdenken. Das kann alles kein Zufall sein – Wilbur Whateley, das Necronomicon, die Kreatur von Dunwich und die Menschen und Wesen, die dich hier in Arkham angegriffen haben – zwischen all dem muss es einen Zusammenhang geben. Du bist dir jetzt sicher, wohin dich dein Weg als Nächstes führen wird: in den einsamen und trostlosen Ort Dunwich.

Du denkst darüber nach, der Polizei von Massachusetts alles zu erzählen, was du weißt, aber die Nachteile würden die Vorteile überwiegen. Sie würden deine Geschichte sowieso für eine völlig absurde Lüge halten. Schlimmer noch, sie könnten dich verhaften. Immerhin warst du in einer illegalen Kneipe und bist widerrechtlich ins Museum eingedrungen. Also entscheidest du dich stattdessen selbst weitere Ermittlungen in Dunwich anzustellen.

Du packst alles ein, was du möglicherweise brauchen kannst, und schaffst es, in dieser Nacht noch ein wenig Ruhe zu finden. Am Morgen brichst du zum Bahnhof in der Nordstadt auf und kaufst dir eine Fahrkarte. Dunwich liegt einige Stunden mit dem Zug in nordöstlicher Richtung durch das Tal des Miskatonic. Es gibt keinen Bahnhof in Dunwich, aber Armitage hat einen Verbündeten in dem kleinen Ort, den du anrufst: einen Mann namens Zebulon Whateley, der ebenfalls Teil der Geschehnisse vor einigen Monaten war.

Aus Armitages Notizen erfährst du, dass Whateleys Familie weit verzweigt ist, ein Teil von ihr ist dekadent und skrupellos, andere wiederum sind „unverdorben“ und nicht von bösen Kräften oder teuflischen Ritualen berührt. Armitage meint, dass Zebulons Zweig der Familie irgendwo dazwischen liegt, dass sie zwar um die Traditionen ihrer Vorfahren wissen, aber nicht von ihnen korruptiert worden sind. Zebulon bietet dir an, dich am nächstgelegenen Bahnhof abzuholen und in den Ort zu fahren.

Als der Zug den Bahnhof von Arkham verlässt, fühlst du, wie die Ereignisse der letzten Nacht von dir Besitz ergreifen und dich die Müdigkeit überwältigt. Aber noch bevor du dein Ziel sicher erreichen kannst, beginnt der Zug plötzlich zu rumpeln und zu beben und weckt dich so aus deinen Tagträumen. Dann bleibt der Zug mit einem lauten Kreischen schlagartig stehen und hinter dir hörst du ein Scheppern ...

Vorbereitung

- ☉ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Der Essex-County-Express*, *Das Jenseits*, *Lähmende Angst*, *Böses aus uralter Zeit* und *Dunkler Kult*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- ☉ Einer der drei Lokomotive-Orte wird zufällig ins Spiel gebracht. Die anderen Versionen der Lokomotive werden aus dem Spiel entfernt. Dann werden sechs der acht Waggon-Orte in einer geraden Linie links von der Lokomotive angeordnet zufällig ins Spiel gebracht. Die verbliebenen zwei Waggon-Orte werden aus dem Spiel entfernt.

- ☉ Der Waggon ganz links wird enthüllt. Jeder Ermittler beginnt das Spiel an diesem Ort. (Falls dieser Ort einen „Erzwungen“-Effekt hat, der beim Betreten des Ortes ausgelöst wird, wird dieser ignoriert.)

- ☉ Alle 4 Kopien von *Durch Raum und Zeit* werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.

- ☉ Abhängig vom Schwierigkeitsgrad werden folgende Chaosmarker dem Chaosbeutel für den Rest der Kampagne hinzugefügt:

- ◆ **Einfach:** -2.
- ◆ **Normal:** -3.
- ◆ **Schwer:** -4.
- ◆ **Experte:** -5.

- ☉ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

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, -3, -4, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.

Bewegung im Zug: „Links“ und „Rechts“

In diesem Szenario sind die Orte von links nach rechts angeordnet, wobei sich die Lokomotive ganz rechts befindet. Immer wenn sich ein Karteneffekt auf „den Ort links von“ oder „den Ort rechts von“ etwas bezieht, bezieht er sich auf den Ort direkt links oder direkt rechts von deinem Ort.

Karteneffekte, die sich auf eine Richtung beziehen (links oder rechts) werden aus der Perspektive des unten stehenden Diagrammes betrachtet.

← Links

Anordnung der Orte in „Der Essex-County-Express“

Rechts →



Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Bevor weitere Auflösungen abgehandelt werden, falls mindestens 1 Ermittler besiegt worden ist: Der besiegte Ermittler liest zuerst **Besiegter Ermittler** vor.

Besiegter Ermittler: Auch wenn du dich nicht klar daran erinnern kannst, waren deine Erfahrungen jenseits des Tores doch beängstigend. An den Rändern deines verwirrten Geistes wirbeln die Erinnerungen an hypnotisierende Lichter, Wahrnehmungen, die nicht von dieser Welt sein können, um einen völlig verzerrten Raum herum. Eine unirdische Stimme aus dem Jenseits klingt in deinen Ohren, aber was ihre Worte bedeuten sollen, ist dir ein Rätsel. Du bist in den Wäldern einige Meilen vom Miskatonic entfernt wieder zu dir gekommen. Um dich herum siehst du zerstörte Zugwagen. Sie scheinen durch einen wuchtigen Schlag zerschmettert worden zu sein, aber sie sind auch von Rost und Schmutz bedeckt, als würden sie schon jahrelang hier liegen. Von den anderen Fahrgästen fehlt jede Spur.

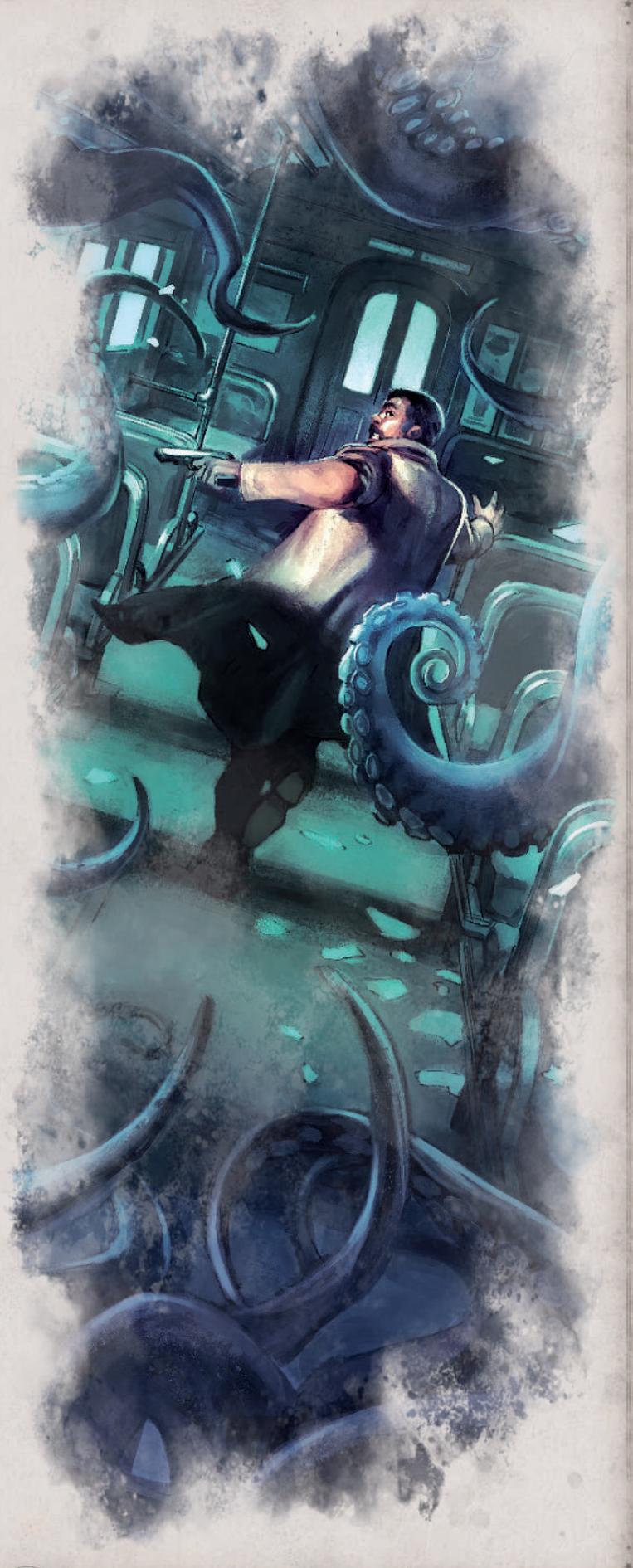
- ☉ Jeder Ermittler, der besiegt worden ist, hat die Schwäche Durch Raum und Zeit erworben und muss 1 Kopie davon seinem Deck hinzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße dieses Ermittlers.
- ☉ Jeder besiegte Ermittler verdient 1 zusätzlichen Erfahrungspunkt, weil ihm seine Erlebnisse jenseits des Tores Einsichten in die Natur des Universums gegeben haben.
- ☉ Falls ein Ermittler mit Das Necronomicon (Übersetzung von Olaus Wormius) in seinem Deck besiegt worden ist, wird im Kampagnenlogbuch notiert: *Das Necronomicon ist gestohlen worden.* Das Necronomicon (Übersetzung von Olaus Wormius) muss aus dem Deck dieses Ermittlers entfernt werden.
- ☉ Falls ein Ermittler mit der Karte Dr. Henry Armitage, der Karte Professor Warren Rice oder der Karte Dr. Francis Morgan in seinem Deck besiegt worden ist, wird im Kampagnenlogbuch notiert, dass der betreffende Charakter *entführt worden ist.* Die zugehörige Karte muss aus dem Deck dieses Ermittlers entfernt werden.
- ☉ Falls keine Auflösung erreicht wurde (jeder Ermittler hat aufgegeben oder wurde besiegt): Lies **Auflösung 2.**

Auflösung 1: Du atmest erleichtert auf, als das Tor hinter dem Zug in sich zusammenfällt und nichts weiter passiert. Die wenigen überlebenden Fahrgäste scheinen nicht begreifen zu können, was gerade geschehen ist. Einer der Fahrgäste spricht von „einem Rohr, das im hinteren Wagen explodiert sei“. Diese Erklärung wird schnell von den unschuldigen und unwissenden Menschen aufgegriffen, die nicht tiefer in die Geheimnisse vordringen können oder wollen. Du dagegen weißt es besser ... obwohl du dir im Nachhinein wünschst, es wäre anders.

- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel.

Auflösung 2 (lies zuerst Besiegter Ermittler!): Am Ende deiner Kräfte machst du dich auf den Weg die Schienen entlang nach Dunwich.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler wurden auf dem Weg nach Dunwich aufgehalten.*
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel.



Szenario IV: Blut auf dem Altar

Bei deiner Ankunft in Dunwich begrüßen dich Zebulon Whateley und Earl Sawyer, ein weiterer Dorfbewohner, den Dr. Armitage während der Ereignisse vor einigen Monaten getroffen hat. „Hier siehst nicht gut aus“, berichtet Earl. „Ein paar von uns sind seit einigen Tagen einfach wech. Die Ziegenmelker geben keine Ruhe. Weiß nicht, was Sie hier tun, aber als das letzte Mal Typen aus Arkham kamen, wars nicht gut für uns. Gar nicht gut.“ Er blinzelt heftig, hustet und wendet den Blick ab.

„Schau'n Sie, warum ruhen Sie sich nicht erstmal ne Nacht aus und suchen morgen nach dem, was Sie finden möchten“, mischt sich Zebulon ein und legt seine faltige Hand auf deine Schulter. Du willst protestieren, aber deine schmerzenden Muskeln und deine Müdigkeit machen es dir unmöglich, den Vorschlag abzulehnen. Der alte Mann bietet dir eine Unterkunft für die Nacht an und fährt mit dir zu seinem Haus am Rand von Dunwich. Die Stadt wirkt ungepflegt und unheimlich und du wünschst dir, du wärest nie hierher gekommen. Auf der Fahrt zum Haus schläfst du ein und auch an den Rest der Nacht hast du kaum Erinnerungen.

Nach dem Aufwachen findest du Zebulons Haus verlassen vor und es fehlt jede Spur von dem alten Mann oder von Mr. Sawyer. Du fürchtest das Schlimmste und eilst ins Dorf Dunwich, um dort Antworten zu finden.

Vorbereitung

- Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Blut auf dem Altar*, *Dunwich*, *Ziegenmelker*, *Dunkeldürre* und *Böses aus alter Zeit*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- Der Dorfplatz wird ins Spiel gebracht. Jeder Ermittler beginnt das Spiel auf dem Dorfplatz.
- Je eine der beiden Kopien von jedem anderen Ort wird zufällig aus dem Spiel entfernt. Danach wird einer der sechs verbliebenen Orte zufällig bestimmt und ebenfalls aus dem Spiel entfernt. Die verbliebenen Orte werden ins Spiel gebracht. (Ein Vorschlag für die Platzierung der Orte befindet sich auf der nächsten Seite.)
- Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Sämtliche Karten von Charakteren, die „entführt worden sind“, werden herausgesucht. Sie werden zu einem verdeckten Stapel „möglicher Opfer“ zusammengelegt, der aus diesen Karten und den Karten Zebulon Whateley und Earl Sawyer besteht.
- Die folgenden Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: Silas Bishop, Die verborgene Kammer, Schlüssel zur Kammer und Pulver von Ibn-Ghazi.
- Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls die Ermittler auf dem Weg nach Dunwich aufgehalten worden sind: Füge 1 Verderben zu Agenda 1a hinzu.
- Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls die O'Bannion-Bande mit den Ermittlern noch ein Hühnchen zu rupfen hat: Auf der Suche nach Rache ist euch die Bande aus dem Clover Club nach Dunwich gefolgt. Sämtliche Karten aus dem Begegnungsdeck *Naomis Truppe* werden herausgesucht und ins Begegnungsset gemischt. Dieses Set ist an folgendem Symbol zu erkennen:



- Die zuvor beiseitegelegten Karten *Die verborgene Kammer* und *Schlüssel zur Kammer* werden mit den obersten 3 Karten des Begegnungsdecks zusammengemischt. Danach wird 1 dieser Karten verdeckt unter jeden Ort im Spiel mit der Ausnahme vom Dorfplatz hinzugefügt.



Die verborgene Kammer

Dieses Szenario enthält einen Ort mit nur einer bedruckten Seite (Die verborgene Kammer), die verdeckt unter einen zufälligen Ort hinzugefügt worden ist. Die verborgene Kammer hat nur eine enthüllte Seite mit einem **Enthüllung**-Effekt, der sie ins Spiel bringt, sobald sie gezogen wird.

Sobald ein einseitig bedruckter Ort ins Spiel gebracht wird, geschieht dies mit der enthüllten Seite, weil er keine verhüllte Seite hat. Ansonsten funktioniert er genau wie jeder andere Ort.

Vorschlag für die Platzierung der Orte in „Blut auf dem Altar“

Hinweis: Einer der unten gezeigten Orte wird **nicht** im Spiel sein.



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, -3, -4, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.
- ☉ Sobald der Stapel „möglicher Opfer“ zusammengestellt wird, werden die fünf folgenden Charaktere verwendet: Dr. Henry Armitage, Dr. Francis Morgan, Professor Warren Rice, Zebulon Whateley und Earl Sawyer.
- ☉ Die Ermittler wurden auf ihrem Weg nach Dunwich nicht aufgehalten.
- ☉ Die O'Bannon-Gang hat mit den Ermittlern kein Hühnchen zu rupfen.
- ☉ Lies **nicht** Zwischenspiel II: Die Überlebenden.
- ☉ Versuche so viele mögliche Opfer wie möglich zu retten.

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben aufgegeben oder wurden besiegt): Die Schreie der Ziegenmelker verklingen in der Ferne und eine unheimliche Stille legt sich über den Ort Dunwich. Man hört nur noch das trockene Wispern des kalten Windes und das langsame Rascheln toter Blätter. Es gibt keine Spur der vermissten Dorfbewohner – und es wird sie auch nie mehr geben.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Das Ritual wurde vollzogen.*
- ☉ Falls es am Ende des Spiels noch mögliche Opfer gibt, platziert sie unter das Agendadeck.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch werden unter „Yog-Sothoth geopfert“ die Namen sämtlicher einzigartiger Karten notiert, die sich unter dem Agendadeck befinden. Jede dieser Karten wird aus allen Spielerdecks entfernt und kann für den Rest der Kampagne nicht mehr in Spielerdecks aufgenommen werden.
- ☉ Falls Dr. Henry Armitage nicht zu den unter „Yog-Sothoth geopfert“ aufgelisteten Charakteren in deinem Kampagnenlogbuch gehört, wird in diesem notiert: *Dr. Henry Armitage hat das Vermächtnis von Dunwich überlebt.*
- ☉ Falls ein Ermittler mit Das Necronomicon (Übersetzung von Olaus Wormius) in seinem Deck besiegt worden ist, wird im Kampagnenlogbuch notiert, dass *das Necronomicon gestohlen worden ist.* Das Necronomicon (Übersetzung von Olaus Wormius) muss aus dem Deck dieses Ermittlers entfernt werden.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler erhält 2 zusätzliche Erfahrungspunkte, weil er Einsicht in die verborgene Welt des Mythos erhalten hat.
- ☉ Fahre mit **Szenario V: Gestaltlos und unsichtbar** fort.

Auflösung 1: Unter deinem letzten Schlag explodiert der Körper der Kreatur in Hunderte sich windende, seilartige Gliedmaßen, die sich über den Boden schlängeln und die Wände hinaufklettern. Du bist so überrascht, dass du nicht schnell genug reagieren kannst, um zu verhindern, dass sie aus dem Raum entkommen. Aber trotzdem bist du erleichtert, dass dieses Wesen, was auch immer es gewesen ist, jetzt tot ist.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler haben Silas Bishop von seinem Elend erlöst.*
- ☉ Im Kampagnenlogbuch werden unter „Yog-Sothoth geopfert“ die Namen sämtlicher einzigartiger Karten notiert, die sich unter dem Agendadeck befinden. Jede dieser Karten wird aus allen Spielerdecks entfernt und kann für den Rest der Kampagne nicht mehr in Spielerdecks aufgenommen werden.
- ☉ Falls ein Ermittler mit Das Necronomicon (Übersetzung von Olaus Wormius) in seinem Deck besiegt worden ist, wird im Kampagnenlogbuch notiert, dass *das Necronomicon gestohlen worden ist.* Das Necronomicon (Übersetzung von Olaus Wormius) muss aus dem Deck dieses Ermittlers entfernt werden.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler erhält 2 zusätzliche Erfahrungspunkte, weil er Einsicht in die verborgene Welt des Mythos erhalten hat.
- ☉ Fahre mit **Zwischenspiel II: Die Überlebenden** fort.

Auflösung 2: Da die angekettete Kreatur, die einst Silas war, nach dir schlägt, bleibt dir wenig Zeit zu reagieren. Weil du weißt, dass das Necronomicon möglicherweise einen Spruch oder eine Beschwörung enthält, mit der du Silas bezwingen kannst, wehrst du die Abscheulichkeit lange genug ab, um einen hilfreichen Abschnitt zu finden. Dir bleibt wenig Zeit, du rezitierst die lateinische Beschwörungsformel und merkst, wie die Worte müheles über deine Lippen kommen, als ob du dich an sie erinnern könntest. Der Körper der Kreatur beginnt zu schrumpfen und zu schmelzen, während du mit der Beschwörung fortfährst, und sie schreit dabei furchterregend und nahezu gespenstisch auf. Am Ende bleibt der verunstaltete Körper eines Mannes zurück – der von Silas Bishop. Du findest ein silbernes Kleinod an seinem Hemd, auf dem eine merkwürdige Sternkonstellation eingraviert ist. In der Hoffnung, dass es dir nutzen könnte, nimmst du es mit.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler haben Silas Bishop wiederhergestellt.*
- ☉ Im Kampagnenlogbuch werden unter „Yog-Sothoth geopfert“ die Namen sämtlicher einzigartiger Karten notiert, die sich unter dem Agendadeck befinden. Jede dieser Karten wird aus allen Spielerdecks entfernt und kann für den Rest der Kampagne nicht mehr in Spielerdecks aufgenommen werden.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler erhält 2 zusätzliche Erfahrungspunkte, weil er Einsicht in die verborgene Welt des Mythos erhalten hat.
- ☉ Fahre mit **Zwischenspiel II: Die Überlebenden** fort.

Auflösung 3: Da die angekettete Kreatur, die einst Silas war, nach dir schlägt, bleibt dir wenig Zeit, zu reagieren. In der Hoffnung, in der Kammer etwas zu finden, was dir helfen könnte, drängst du die Abscheulichkeit lange genug zurück, bis du ein Tagebuch findest; viele Abschnitte sind in Latein geschrieben. Es scheint sich um einen handschriftlichen Auszug aus dem Necronomicon zu handeln, dessen Zweck dir nicht klar ist. Dir bleibt keine Zeit, also rezitierst du die Beschwörungsformel, wobei deine Zunge über die unvertrauten Worte stolpert und sich deine Kehle mit jedem Satz mehr zu verengen scheint. Der Körper der Kreatur beginnt zu schrumpfen und zu schmelzen, während du mit der Beschwörung fortfährst, und schreit dabei furchterregend und nahezu gespenstisch auf. Schließlich bleiben nur noch eine Lache feuchten, klebrigen Sekrets und ein stechender Gestank übrig.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler haben Silas Bishop gebannt.*
- ☉ Im Kampagnenlogbuch werden unter „Yog-Sothoth geopfert“ die Namen sämtlicher einzigartiger Karten notiert, die sich unter dem Agendadeck befinden. Jede dieser Karten wird aus allen Spielerdecks entfernt und kann für den Rest der Kampagne nicht mehr in Spielerdecks aufgenommen werden.
- ☉ Falls ein Ermittler mit Das Necronomicon (Übersetzung von Olaus Wormius) in seinem Deck besiegt worden ist, wird im Kampagnenlogbuch notiert, dass *das Necronomicon gestohlen worden ist.* Das Necronomicon (Übersetzung von Olaus Wormius) muss aus dem Deck dieses Ermittlers entfernt werden.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler erhält 2 zusätzliche Erfahrungspunkte, weil er Einsicht in die verborgene Welt des Mythos erhalten hat.

☉ Fahre mit **Zwischenspiel II: Die Überlebenden** fort.

Zwischenspiel II: Die Überlebenden

In der Kammer, in der sich die fürchterliche Bestie befunden hat, findest du die vermissten Dorfbewohner und die Vermissten aus Arkham gefesselt und geknebelt vor. Außerdem entdeckst du einige Dokumente, die nahelegen, dass die Kreatur, die du gefunden hast, nicht die einzige ihrer Art in Dunwich ist. Du befreist die Opfer der Kreatur von ihren Fesseln und sie bedanken sich bei dir. Dann beginnst du dein weiteres Vorgehen zu planen.

- ☉ Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Für jeden der folgenden 5 Charaktere, der sich nicht auf der Liste „Yog-Sothoth geopfert“ befindet, lies den zugehörigen Abschnitt. Sobald du damit fertig bist, fahre mit **Szenario V: Gestaltlos und unsichtbar** fort.

Falls Dr. Armitage nicht zu den unter „Yog-Sothoth geopfert“ aufgelisteten Charakteren gehört: „Es ist viel schlimmer, als wir dachten“, sagt Dr. Armitage bleich und zitternd. „Wilbur Whateley war nur der Anfang. Es gab mehr Menschen in Dunwich, viel mehr, die von den Großen Alten wussten und die sich – mehr als alles andere – Macht und Wissen wünschten, verdammt noch mal. Ich wusste, dass ich das Tagebuch dieses Elendigen hätte verbrennen sollen. Aber dank dem, was darin steht, weiß ich zumindest, wie wir sie aufhalten können. Wir sind die einzigen, die dazu in der Lage sind! Schnell jetzt, helfen Sie mir mit der Lösung – das Pulver ist der Schlüssel, ja, das Pulver ist der einzige Weg...“

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Dr. Henry Armitage hat Das Vermächtnis von Dunwich überlebt. Falls sich die Karte Dr. Henry Armitage nicht bereits in einem Ermittlerdeck befindet, darf ein beliebiger Ermittler wählen, diese Karte seinem Deck hinzuzufügen. Sie zählt nicht gegen die Deckgröße dieses Ermittlers.
- ☉ Falls sich die Karte Pulver von Ibn-Ghazi nicht bereits in einem Ermittlerdeck befindet, darf ein beliebiger Ermittler wählen, diese Karte seinem Deck hinzuzufügen. Sie zählt nicht gegen die Deckgröße dieses Ermittlers.

Falls Professor Warren Rice nicht zu den unter „Yog-Sothoth geopfert“ aufgelisteten Charakteren gehört: Professor Rice schiebt seine Brille zurecht und studiert die Dokumente und arkanen Manuskripte, die in der Kammer liegen. „Ich dachte, dieser Albtraum wäre für immer vorbei“, seufzt er. „Aber wir haben die Pflicht, uns darum zu kümmern. Wir müssen diese Kreaturen aufhalten, sonst wird nicht nur Dunwich in Schwierigkeiten sein. Diese Pulvermischung von Armitage, mit der man die Kreaturen sichtbar machen kann, wird uns retten“, erklärt er und beginnt sofort damit, das Pulver erneut herzustellen.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Professor Warren Rice hat Das Vermächtnis von Dunwich überlebt. Falls sich die Karte Professor Warren Rice nicht bereits in einem Ermittlerdeck befindet, darf ein beliebiger Ermittler wählen, diese Karte seinem Deck hinzuzufügen. Sie zählt nicht gegen die Deckgröße dieses Ermittlers.
- ☉ Falls sich die Karte Pulver von Ibn-Ghazi nicht bereits in einem Ermittlerdeck befindet, darf ein beliebiger Ermittler wählen, diese Karte seinem Deck hinzuzufügen. Sie zählt nicht gegen die Deckgröße dieses Ermittlers.

Falls Dr. Francis Morgan nicht zu den unter „Yog-Sothoth geopfert“ aufgelisteten Charakteren gehört: „Danke für alles, was Sie getan haben“, sagt Dr. Morgan und überprüft deine Vorräte und deine Munition. „Beim letzten Mal benötigten wir dieses merkwürdige Pulver, das Armitage zusammengemischt hatte, um die Bestie überhaupt sehen zu können, die Dunwich in Angst und Schrecken versetzte. Falls mehr von diesen Dingen da draußen unterwegs sind, werden wir das Pulver benötigen. Ich denke, ich weiß noch, wie er es hergestellt hat...“

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Dr. Francis Morgan hat Das Vermächtnis von Dunwich überlebt. Falls sich die Karte Dr. Francis Morgan nicht bereits in einem Ermittlerdeck befindet, darf ein beliebiger Ermittler wählen, diese Karte seinem Deck hinzuzufügen. Sie zählt nicht gegen die Deckgröße dieses Ermittlers.
- ☉ Falls sich die Karte Pulver von Ibn-Ghazi nicht bereits in einem Ermittlerdeck befindet, darf ein beliebiger Ermittler wählen, diese Karte seinem Deck hinzuzufügen. Sie zählt nicht gegen die Deckgröße dieses Ermittlers.

Falls Zebulon Whateley nicht zu den unter „Yog-Sothoth geopfert“ aufgelisteten Charakteren gehört: „In Dunwich sind wirklich schon seltsame Dinge passiert“, erklärt dir Zebulon mit zitternder Stimme, „aber ich habe niemals etwas so Krankes, so Verzerrtes gesehen wie dieses ... dieses ... Ding.“ Er wirft einen letzten Blick voller Ekel auf die Überreste der Kreatur und schließt dann schauernd die Tür der Kammer hinter sich. Sein grimmiger Blick trifft den deinen. „Wer auch immer das getan hat, er muss dafür zahlen. Ich werde alles tun, was ich kann, um zu helfen.“

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Zebulon Whateley hat Das Vermächtnis von Dunwich überlebt. Ein beliebiger Ermittler darf wählen, die Karte Zebulon Whateley seinem Deck hinzuzufügen. Sie zählt nicht gegen die Deckgröße dieses Ermittlers.

Falls Earl Sawyer nicht zu den unter „Yog-Sothoth geopfert“ aufgelisteten Charakteren gehört: „Ich hätte es ohne Sie niemals geschafft“, stammelt Earl und schüttelt wieder und wieder deine Hand. „Wenn ich irgend etwas für Sie tun kann, um mich zu bedanken, fragen Sie nur. Ich bin kein großer Kämpfer oder so, aber ich tue, was ich kann. Nur ... zwingen Sie mich nicht diese Bestie noch einmal anzuschauen, okay?“

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Earl Sawyer hat Das Vermächtnis von Dunwich überlebt. Ein beliebiger Ermittler darf wählen, die Karte Earl Sawyer seinem Deck hinzuzufügen. Sie zählt nicht gegen die Deckgröße dieses Ermittlers.



Szenario V: Gestaltlos und unsichtbar

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

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

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

☉ Die Ermittler müssen entscheiden (wähle eins):

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

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

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

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

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

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

Vorbereitung

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



☉ Je eine der beiden Versionen folgender Orte werden zufällig ins Spiel gebracht: Dorf Dunwich, Cold-Spring-Schlucht, Verdorrte Heide, Ten-Acre-Weide, Tanzplatz des Teufels und Whateleys Ruinen. Die anderen Versionen dieser Orte werden aus dem Spiel entfernt. Jeder Ermittler beginnt das Spiel im Dorf Dunwich. (Ein Vorschlag für die Platzierung der Orte befindet sich auf der nächsten Seite.)

☉ Überprüfe im Kampagnenlogbuch die Anzahl der Namen unter „Yog-Sothoth geopfert“.

- ☞ Falls es 4 oder mehr Namen sind, werden 2 Kopien von Brut von Yog-Sothoth als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt. Dann werden die übrigen 3 Kopien von Brut von Yog-Sothoth aus dem Spiel entfernt.
- ☞ Falls es genau 3 Namen sind, wird 1 Kopie von Brut von Yog-Sothoth in der Cold-Spring-Schlucht ins Spiel gebracht und 2 Kopien von Brut von Yog-Sothoth als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt. Dann werden die übrigen 2 Kopien von Brut von Yog-Sothoth aus dem Spiel entfernt.
- ☞ Falls es genau 2 Namen sind, wird 1 Kopie von Brut von Yog-Sothoth in der Cold-Spring-Schlucht ins Spiel gebracht und 3 Kopien von Brut von Yog-Sothoth als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt. Dann wird die übrige Kopie von Brut von Yog-Sothoth aus dem Spiel entfernt.
- ☞ Falls es 1 Name oder weniger ist, wird 1 Kopie von Brut von Yog-Sothoth in der Cold-Spring-Schlucht ins Spiel gebracht und 1 Kopie von Brut von Yog-Sothoth auf der Verdorren Heide ins Spiel gebracht. Dann werden die übrigen 3 Kopien von Brut von Yog-Sothoth als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.

☉ Jede Kopie von Esoterische Formel wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.

☉ Ein Ermittler mit dem Pulver von Ibn-Ghazi im Deck darf sein Deck danach durchsuchen und es ins Spiel bringen.

☉ Jeder Ermittler durchsucht die Sammlung nach einer zufälligen **Wahnsinn-, Verletzung-** oder **Pakt-**Grundschwäche und fügt sie für den Rest der Kampagne seinem Deck hinzu.

☉ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.



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 Verderbenheit 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 (stattdessen 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:



Die Orte 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:

◆ **Einfach:** -3.

◆ **Schwer:** -6.

◆ **Normal:** -5.

◆ **Experte:** -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 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, -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 Siegpunktestapel.

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.



Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Bevor weitere Auflösungen abgehandelt werden, falls mindestens 1 Ermittler besiegt worden ist: Der besiegte Ermittler liest zuerst **Besiegter Ermittler** vor.

Besiegter Ermittler: *Woher bist du gekommen? Warum bist du hier? Träumst du oder ist dieser Ort real? Jetzt, wo du darüber nachdenkst, bist du nicht schon einmal hier gewesen? Oder vielleicht warst du auch schon immer hier? Nun erinnerst du dich. Das ist deine wahre Heimat. Der Weg, den du nun nimmst, ist nur ein Sims, unter dem es noch viele weitere gibt. Du musst nur fallen und wirst da sein, wo du hingehörst. Nur noch ein Schritt ...*

- ☉ Jeder besiegte Ermittler wird **getötet**.
- ☉ Falls eine andere Auflösung erreicht wurde, wird jene von den anderen Ermittlern gelesen.
- ☉ Falls keine Auflösung erreicht wurde (jeder Ermittler hat aufgegeben oder wurde besiegt) und die Ermittler in Szene 4 waren, als das Szenario endete: Fahre mit **Auflösung 2** fort.
- ☉ Falls keine Auflösung erreicht wurde (jeder Ermittler hat aufgegeben oder wurde besiegt) und die Ermittler in Szene 1, 2 oder 3 waren, als das Szenario endete: Fahre mit **Auflösung 4** fort.

Auflösung 1: *Du liegst auf einem nassen Grasfleck auf dem Rücken und starrst sehnsüchtig in den Nachthimmel. Du befindest dich wieder auf dem Gipfel des Sentinel Hill und hast keine Ahnung, wie du dorthin gekommen bist. Du bist wie hypnotisiert vom Nachthimmel. Aus Sekunden werden Minuten, aus Minuten werden Stunden. Endlich findet dich eine Gruppe Dorfbewohner von Dunwich und zieht dich auf deine Füße. „Was ist passiert? Was machen Sie hier?“, fragen sie dich erschrocken und neugierig. Du findest nicht die richtigen Worte, um die Ereignisse jenseits des Tores zu beschreiben ... falls sie wirklich passiert sind. Es scheint keine Spur mehr von Seth Bishop, den Kreaturen, gegen die du gekämpft hast, oder von dem phantastischen und außerirdischen Tor zu geben. Aber im Schlaf träumst du regelmäßig – und wenn du träumst, kommt alles zurück.*

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler haben den Riss in der Realität geschlossen.*
- ☉ Jeder Ermittler erleidet 2 körperliche und 2 seelische Traumata, da er sich von der Zeit außerhalb des Reiches der Realität nie ganz erholen kann.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel. Jeder Ermittler verdient 5 weitere Erfahrungspunkte, da er die Welt davor gerettet hat, in Stücke gerissen zu werden.
- ☉ Die Ermittler gewinnen die Kampagne!

Auflösung 2: *Einige Dorfbewohner aus Dunwich haben den Lärm auf dem Sentinel Hill gehört und sind hergekommen, um herauszufinden, was los ist. Aber das, was sie vorgefunden haben, beantwortete ihre Frage nicht.*

„Was glaubt ihr, ist hier passiert?“, fragt ein verängstigter Curtis Whateley, während sie den Gipfel untersuchen. Die anderen Dorfbewohner wissen es auch nicht und schütteln den Kopf. „Das Letzte, was ich gesehen habe, ist, dass der Himmel aufgerissen ist, und dann war da dieser helle Blitz“, sagt einer von ihnen und blickt vom Gipfel des Sentinel Hill zum Sternenhimmel auf.

„Ich sehe diese Typen aus Arkham hier nirgends“, fügt Curtis hinzu und blickt auf den zerborstenen Steinaltar. „Nicht mal eine Spur von ihnen. Mr. Bishop und seine Freunde dagegen ...“ Der junge Mann deutet auf einige Leichen am Boden.

„Schätze, wir sollten diese Cops aus Aylesbury holen?“

„Warum? Damit sie uns erneut auslachen können?“, spuckt Curtis aus. „Sie werden uns all das sowieso nicht glauben.“ Er blickt auf den Steinaltar und spielt nervös mit seinen Fingern herum. „Wir vergessen die ganze Sache besser. Kommt, begraben wir die Toten und verschwinden von hier.“

- ☉ Die Ermittler gewinnen die Kampagne ... aber man sieht oder hört nie wieder etwas von ihnen.

Auflösung 3: *Die Kreatur bricht aus einer kosmischen Zorneswelle aus Geräuschen, Farben und verzerrtem Raum hervor und wirft dich zurück, weg von ihr. Voller Furcht siehst du, wie einer ihrer Arme durch das Gewebe der Welt schneidet und sich ihre amorphe Gestalt durch den Riss presst und die Fäden der Welt mit sich reißt. Du versuchst dich an etwas festzuhalten, aber du wirst in den Riss gezogen. Du hast das Gefühl, dass dein Körper länger wird und dass etwas deinen Geist zerstört. Dann wird alles schwarz.*

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Yog-Sothoth ist in eine andere Dimension geflohen.*
- ☉ Jeder Ermittler wird **getötet**.
- ☉ Die Ermittler gewinnen die Kampagne ... aber man sieht oder hört nie wieder etwas von ihnen.

Auflösung 4: *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, die sie gesucht haben, nun für sie erreichbar. Aber sie werden keine Gelegenheit erhalten, die Macht wirklich auszuüben. Indem sie Wilburs Vater um Wissen angefleht haben, 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 niedrigerissen und ist eins mit der gesamten Realität geworden.*
- ☉ Jeder überlebende Ermittler wird **wahnsinnig**.
- ☉ Die Ermittler verlieren die Kampagne!

Anmerkungen der Entwickler

Herzlichen Glückwunsch zum Abschluss der ersten vollständigen Kampagne für *Arkham Horror: Das Kartenspiel!* In dieser Kampagne wollten wir die Spieler in eine Umgebung entführen, die für Fans des Settings von Arkham Horror bereits vertraut ist – die verstörende, einsame Ortschaft Dunwich in Massachusetts.

„Das Grauen von Dunwich“ gehört zu unseren Lieblingsgeschichten aus dem Werk von H. P. Lovecraft, weil es eine der wenigen Erzählungen ist, in denen die Protagonisten auch erfolgreich sind – sie besiegen das Monster, retten die Lage und können sogar als Überlebende davon berichten. Das tut allerdings der Spannung und dem Schrecken der Geschichte keinen Abbruch.

Dieser Aspekt von „Das Grauen von Dunwich“ hat uns dazu inspiriert, eine Kampagne zu entwickeln, die tatsächlich eine Fortsetzung zu dieser Erzählung ist, statt sie nur nachzuerzählen. Dr. Armitage und seine Kollegen hatten Erfolg, aber um welchen Preis für sie selbst? Würden die Ereignisse spurlos an ihnen vorüberziehen oder sie weiterhin verfolgen? Was ist mit denen passiert, die sich an den Professoren aus Arkham rächen wollen, die ihre Pläne durchkreuzt haben?

Wir wollten den Spielern außerdem erzählerisch die Auswirkungen ihrer Entscheidungen und ihres Spielerfolgs spüren lassen. Dafür haben wir den Mechanismus entwickelt, dass Charaktere aus „Das Grauen von Dunwich“ entführt werden, falls die Spieler es nicht schaffen, sie zu retten, oder zu lange dafür brauchen. Es war wichtig, dass mindestens einer der drei Professoren entführt wird, um den Ermittlern ein Motiv für eine Reise nach Dunwich zu bieten und spätere Szenarien spannender zu machen.

Wir waren uns immer darüber im Klaren, dass der Antagonist der Kampagne einer der Charaktere aus „Das Grauen von Dunwich“ sein sollte. Wir haben uns einige Freiheiten bei der Interpretation der Originalgeschichte genommen, aber am Ende war Seth Bishop die beste Wahl. In der Erzählung erfahren wir wenig über Seth Bishop, aber wir wissen, dass er der nächste Nachbar von Wilbur Whateley ist, und so einiges von Wilburs Großvater gelernt haben könnte. Außerdem gibt es diese Aussage von Chauncey Sawyer:

„Und er sagt, Mrs Corey, dass er, obwohl er sich fürchtete, nach den Kühen gesucht habe und sie auf den oberen Weiden beim Teufelstanzboden in einem schrecklichen Zustand gefunden hat. Die Hälfte von ihnen war schon tot, und der anderen Hälfte war fast das ganze Blut ausgesaugt, und sie hatten Schmitte wie das Vieh der Whateleys, seitdem Lavinia die schwarze Brut geboren hatte.“

Natürlich sollen wir glauben, dass die Kühe der Bishops von der Bestie getötet worden sind, die Wilbur in seiner Scheune hielt, aber man könnte sich auch eine andere Erklärung vorstellen. Was wäre, wenn dies Seths erster Versuch wäre, Experimente mit bösen Mächten durchzuführen? Was wäre, wenn Wilbur einige Anweisungen für Gleichgesinnte in Dunwich hinterlassen hätte, für den Fall, dass die Bestie es schaffen würde, sich aus der Scheune zu befreien? Diese Fragen waren für uns die Grundlage zu der vorliegenden Kampagne.

Auf jeden Fall sollten die Spieler die Ereignisse in *Das Vermächtnis von Dunwich* selbst interpretieren und eigene Theorien darüber entwickeln, was in Dunwich genau vorgefallen ist und welche Ereignisse stattgefunden haben, während die Ermittler außerhalb von Zeit und Raum gefangen waren. Die Kampagne enthält zahlreiche Bezüge zur ursprünglichen Geschichte – wir sind gespannt, ob die Spieler sie alle finden können.

Wir hoffen, dieser Ausflug in die Geheimnisse von Dunwich hat euch Spaß gemacht, und freuen uns schon darauf, die nächste Kampagne mit euch teilen zu können.

Epilog

Lies den folgenden Text nur, falls die Ermittler die Kampagne gewonnen haben.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls du die Dorfbewohner beruhigt hast: Fahre mit **Epilog 1** fort.

Falls du die Dorfbewohner gewarnt hast: Fahre mit **Epilog 2** fort.

Epilog 1: Sechs Monate waren vergangen und das Leben von Curtis Whateley verlief endlich wieder in normalen Bahnen. Weil die Ereignisse vertuscht worden waren und sich die Autoritäten von diesem Teil des Ortes fernhielten, hatte Mr. Osborn den Besitz der Familien Ericks und Bishop versteigert. Natürlich hatte Joe einige Kleinigkeiten für sich behalten, aber Curtis wollte damit nichts mehr zu tun haben. Aufgrund der Sünden seiner Familie misstrauten ihm die Einwohner sowieso schon, auch wenn er regelmäßig in die Kirche ging und sich von allem Arkanen fernhielt.

Trotzdem konnte Curtis einige bange Vorahnungen nicht abschütteln. Er hatte die Zerstörung der Häuser der Ericks, Bishops und Fries miterlebt. Außerdem hatte er die Kreatur, welche die Leute aus Arkham gebannt hatten, mit eigenen Augen gesehen. An einigen Tagen führten ihn seine Gedanken zur Farm von Wilbur Whateley, wo er dann draußen stand und sie stundenlang betrachtete. Er brachte den Mut nicht auf, sie zu betreten, war aber trotzdem zu neugierig, einfach wieder zu gehen. Vielleicht gab es da etwas, das seine fürchterlichen Visionen verschwinden lassen würde. Etwas, das ihm genug Stärke verleihen könnte, um seinen Alpträumen zu widerstehen. Curtis entschied, dass er so etwas finden müsste.

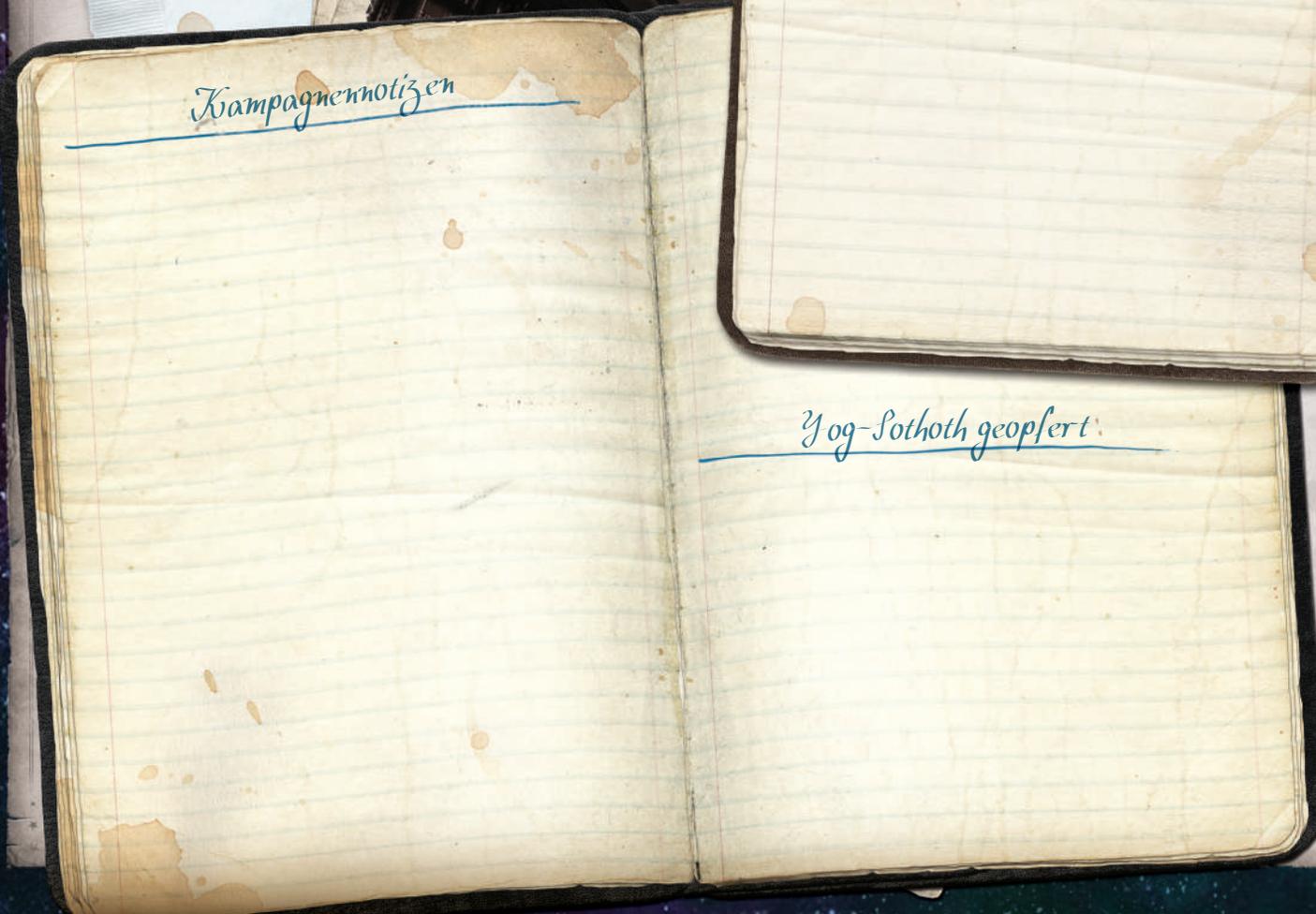
Epilog 2: Gené kniete sich hin, um das Zeichen im Staub zu untersuchen. Die Form des Zeichens war ihr unbekannt, die Spuren, denen sie hierher gefolgt war, hatte sie noch nie zuvor gesehen. Und dann noch der Bericht von der Universität ... sie wusste einfach nicht, was sie davon halten sollte. „Ms. Beauregard“, rief ihr Assistent ihr zu. „Haben Sie etwas gefunden?“

Gené stand auf und betrachtete den Studienanfänger, der ihr zugewiesen worden war. Er war ein guter Junge, etwas unreif, aber er arbeitete hart und war wild darauf, sich zu beweisen. „Dieser Platz sollte abgesperrt werden“, antwortete Gené. „Hier lebt seit Monaten niemand mehr. Und trotzdem, sehen Sie mal hier, die primitiven Rituale werden bis heute fortgesetzt.“

Der Student kam näher und untersuchte gemeinsam mit Gené das Zeichen, blätterte in seinen Aufzeichnungen, um das Symbol zu vergleichen. „Was denken Sie, bedeutet es?“, fragte er. Sie schüttelte den Kopf. Fremde kamen nur selten nach Dunwich und alle Schilder, die auf diese Ortschaft hinwiesen, waren demontiert worden. Aber inzwischen hatten auch die Einwohner, dessen Heimat dieser Ort war, ihn verlassen.

„Ich weiß es nicht“, gab Gené zu. „Aber hier ist jemand und das ist nicht das erste Zeichen dieser Art, das wir gefunden haben. Die Geschichten berichten von einem Altar auf dem Hügel dort, auf dem die Einheimischen heidnische Rituale durchgeführt haben. Vielleicht finden wir da mehr.“

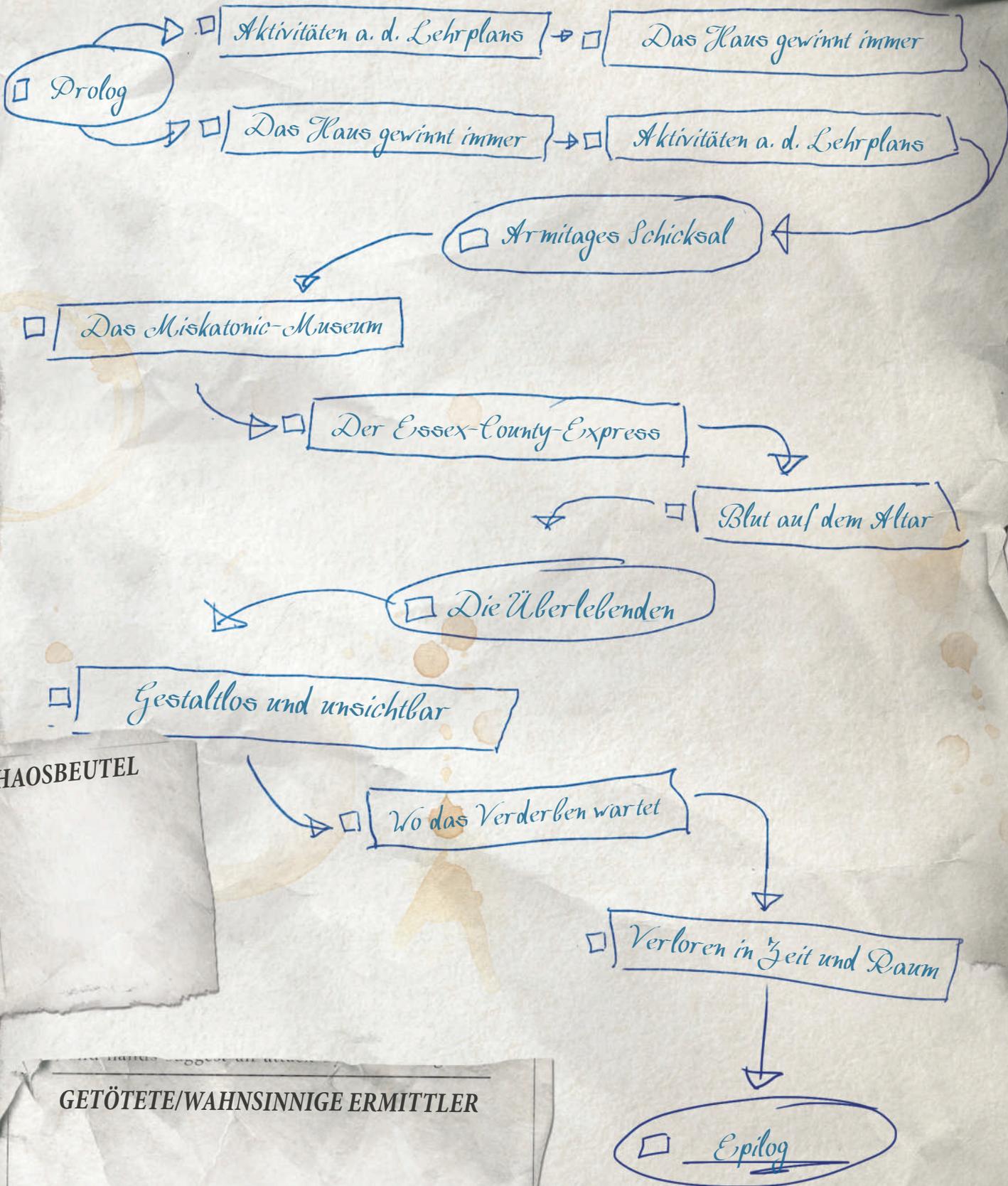
SPIELERNAME		SPIELERNAME		SPIELERNAME		SPIELERNAME	
ERMITTLER		ERMITTLER		ERMITTLER		ERMITTLER	
NICHT AUSGEGEBENE EP		NICHT AUSGEGEBENE EP		NICHT AUSGEGEBENE EP		NICHT AUSGEGEBENE EP	
TRAUMA	(Körperlich) (Seelisch)						
VERDIENTE STORYVORTEILE/SCHWÄCHEN		VERDIENTE STORYVORTEILE/SCHWÄCHEN		VERDIENTE STORYVORTEILE/SCHWÄCHEN		VERDIENTE STORYVORTEILE/SCHWÄCHEN	



Kampagnennotizen

Yog-Sothoth geopfert.

Kampagne



CHAOSBEUTEL

GETÖTETE/WAHSINNIGE ERMITTLER

Begegnungssetsymbole

 Aktivitäten außerhalb des Lehrplans	 Dunwich
 Anhänger von Yog-Sothoth*	 Gestaltlos und unsichtbar
 Armitages Schicksal	 Grabeskälte*
 Bestiendiener	 Grässliche Abscheulichkeiten
 Bishops seelenlose Diener	 Lähmende Angst*
 Blut auf dem Altar	 Naomis Truppe
 Böses aus uralter Zeit*	 Pech
 Das Haus gewinnt immer	 Rattenschwarm*
 Das Jenseits	 Verloren in Zeit und Raum
 Das Miskatonic Museum	 Verschlossene Türen*
 Der Essex-County-Express	 Wo das Verderben wartet
 Dunkeldürre*	 Zauberei
 Dunkler Kult*	 Ziegenmelker

* Set aus dem Grundspiel

Schnellübersicht

„Die Leere“	9
Bewegung im Zug: „Links“ und „Rechts“	11
Die verborgene Kammer	14
Bestimmen eines zufälligen Ortes	18
Orte im Begegnungsdeck	21

Credits

Expansion Design and Development: MJ Newman
Producer: Molly Glover
Editing: Kevin Tomczyk
Proofreading: Jeremiah Shaw
Card Game Manager: Jim Cartwright
Expansion Graphic Design: Joe Olson
Graphic Design Manager: Mercedes Opheim
Cover Art: Tomasz Jedruszek
Art Direction: Jeff Lee Johnson
Managing Art Director: Tony Bradt
Arkham Horror Story Review: Kara Centell-Dunk und Philip D. Henry
Creative Director of Story and Setting: Katrina Ostrander
Quality Assurance Specialist: Zach Tewalthomas
Production Management: Justin Anger
Visual Creative Director: Brian Schomburg
Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz
Executive Game Designer: Nate French
Head of Studio: Chris Gerber

Testspieler

Mark Anderson, Brad Andres, Alan Bahr, Erin Bahr, Craig Bergman, Brian L. Casey, Matt Charboneau, Marcia Colby, Tom Capor, Amber Cowles, Isaac Cowles, Andrea Dell'Agnes, Luke „Click for a Credit“ Eddy, Richard A. Edwards, Justin Engelking, Julia Faeta, Tony Fanchi, Jeremy Fredin, Jed Humphries, Gwendolyn Kornblum, Samuel Langenegger, Ian Martin, „Stray“ Cat Miller, Kathleen Miller, Patrice Mundinar, Amy Pirkl, Zap Riecken, Brian Schwebach, Michael Strunk, Sean Switajewski, Alex Tomita, Zach „I'm a survivor“ Varberg, Matt Watson, Jeremy „Beyond what veil?“ Zwirn

Asmodee Germany

Redaktion und Übersetzung: Benjamin Fischer und Steffen Trzensky
Layout & Grafische Bearbeitung: Vanessa Löhrr