

Szenariovorbereitung

- Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Die Rote Flut*, *Das Verschwinden der Elina Harper*, *Anhänger von Dagon*, *Nebel über Innsmouth*, *Die Einheimischen*, *Grabeskälte*, *Verschlossene Türen*, *Dunkeldürre* und *Die Mitternachtsmasken*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Beim Herausuchen des Begegnungssets *Die Mitternachtsmasken* werden nur die 5 Verratskarten (2x Falsche Fährte und 3x Hetzender Schatten) herausgesucht. Die übrigen Karten dieses Begegnungssets werden nicht herausgesucht.

- Die Szenarioubersichtskarte aus dem Begegnungsset *Das Verschwinden der Elina Harper* wird aus dem Spiel entfernt. Für dieses Szenario wird die Szenarioubersichtskarte des herunterladbaren Sets *Die Rote Flut* verwendet.
- Alle Szenen- und Agendakarten aus dem Begegnungssets *Das Verschwinden der Elina Harper* werden aus dem Spiel entfernt. Die Szenen- und Agendadecks werden nur aus den neuen Szenen- und Agenda-Karten des herunterladbaren Begegnungssets *Die Rote Flut* erstellt.
- Die folgenden Orte werden ins Spiel gebracht: Marktplatz von Innsmouth, Marsh-Raffinerie, Hafen von Innsmouth, Fish-Street-Brücke, First National Lebensmittelladen, Gilman House und Der Kleine Buchladen.
- Das Spurendeck wird vorbereitet, indem die folgenden Schritte durchgeführt werden:
- Die 6 einzigartigen Gegner mit dem Merkmal **Verdächtiger** und die 6 einseitigen Orte mit dem Merkmal **Versteckt** werden herausgesucht.
 - Diese 12 Karten werden zu einem Deck zusammengemischt, das Spurendeck genannt wird. Dieses Deck wird neben der Szenarioubersichtskarte platziert.
- Die oberste Karte des Spurendecks wird gezogen und ihr Enthüllungseffekt abgehandelt.
- Falls es ein Ort ist, beginnt Wendy Adams an jenem Ort das Spiel.
 - Falls es ein Gegner ist, beginnt Wendy Adams am Ort jenes Gegners das Spiel.
 - Jeder andere Ermittler beginnt das Spiel auf dem Marktplatz von Innsmouth.
- Jeder der folgenden **Monster**-Gegner wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: Geflügelter und beide Kopien von Jagender Dunkeldürer.
- Der Gegner *Wütende Meute* (*befindet sich auf der Rückseite der Übersichtskarte Agent Harper finden*) wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- Abhängig von der Anzahl der Ermittler passiert Folgendes (auf Schwierigkeit Schwer wird angenommen, dass 1 Ermittler mehr mitspielt, auf Schwierigkeit Experte wird angenommen, dass 2 Ermittler mehr mitspielen):
- Bei 1 Ermittler passiert nichts.
 - Bei 2 Ermittlern beginnen sie das Spiel mit 1 Verderben auf Agenda 1.
 - Bei 3 Ermittlern beginnen sie das Spiel mit 2 Verderben auf Agenda 1.
 - Bei 4 Ermittlern wird 1 zufälliger der beiseitegelegten **Monster**-Gegner ins Spurendeck gemischt.
 - Bei 5 (*angenommenen*) Ermittlern wird 1 zufälliger der beiseitegelegten **Monster**-Gegner ins Spurendeck gemischt und die Ermittler beginnen das Spiel mit 1 Verderben auf Agenda 1.
 - Bei 6 (*angenommenen*) Ermittlern wird 1 zufälliger der beiseitegelegten **Monster**-Gegner ins Spurendeck gemischt und die Ermittler beginnen das Spiel mit 2 Verderben auf Agenda 1.
- Folgende Storyvorteilskarten werden aus dem Spiel entfernt: Thomas Dawson und Elina Harper.
- Die doppelseitige Storyvorteilskarte *Mysteriöses Foto* (aus dem Begegnungsset *Die Rote Flut*) wird unter der Kontrolle von Wendy Adams ins Spiel gebracht.
- Wendy Adams darf wählen, welche Seite der Karte ins Spiel kommt.
 - Mysteriöses Foto* kann das Spiel nicht verlassen, außer wenn Wendy Adams aus dem Spiel ausscheiden sollte. (*Falls Mysteriöses Foto auf diese Weise das Spiel verlässt, sollte jeder überlebende Ermittler aufgeben, da es keine Möglichkeit mehr gibt, das Ermittlungsziel zu erreichen.*)
- Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- Das Spiel kann nun beginnen.

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde, weil jeder Ermittler aufgegeben hat: Fahre mit **Auflösung 1** fort.

Falls keine Auflösung erreicht wurde, weil jeder Ermittler besiegt wurde: Fahre mit **Auflösung 2** fort.

Auflösung 1: *Deinen Vater hast du zwar nicht finden können, aber wenigstens den Mann mit der braunen Melone. Unauffällig nähertest du dich ihm und hoffst, dass er dich genauso ignoriert, wie es gewöhnlich alle anderen auch tun, damit du ihn beschatten kannst. Als du ihm in eine dunkle Gasse folgst, erkennst du sofort, dass er dich an einen Ort locken will, an dem es keine Augenzeugen gibt. „Habe nicht gedacht, dass du mir folgen würdest“, spricht er dich an, als ihr allein seid.*

Sofort sprudeln die Fragen nur so aus dir heraus: „Kennen Sie meinen Vater?“, „Wo ist er?“, „Was hat es mit dem Foto auf sich?“, „Was ist die Rote Flut?“. Er aber hält seinen Zeigefinger vor die Lippen und sagt: „Shhh, Kind. Du bringst mich in tödliche Gefahr.“ Er seufzt, zieht sein Kapuze herab und fährt sich mit den Fingern durch seine öligen Haare. „Hör zu! Alles, was ich dir sagen kann, ist, dass dein ... Vater an ein paar gefährliche Typen geraten ist. So richtig gefährliche Leute. Er wollte aussteigen. Und der einzige Weg dazu ...“ Er bricht ab und verzieht sein Gesicht. Dann schüttelt er den Kopf und fährt fort: „Du musst das verstehen. Er kann nicht nach Hause kommen. Er würde dich damit in Gefahr bringen. Und sich selbst. Aber ... er will, dass du weißt, dass er dich liebt. Also ...“

Du wischst dir eine einzelne Träne ab, die dir die Wange hinabrinnt. Der Mann vor dir sieht verängstigt aus. Entweder ist er ein erstklassiger Schauspieler oder er sagt die Wahrheit. Du stellst ihm noch eine letzte Frage: „Wer sind diese bösen Leute, an mein Vater geraten ist?“ Er schüttelt den Kopf und weicht von dir zurück. „Ich habe schon zu viel gesagt!“, antwortet er dir, bevor er sich aus dem Staub macht.

Die Sieg-X-Werte jeder **Verdächtiger**- und **Versteckt**-Karte im Siegpunktstapel werden ignoriert. Stattdessen verdient ...

- ... Wendy Adams 1 Erfahrungspunkt für jede Karte im Siegpunktstapel ab der 4. Karte.

- ... jeder andere Ermittler 1 Erfahrungspunkt für jede Karte im Siegpunktstapel ab der 6. Karte.

Falls Wendy Adams besiegt wurde, muss sie entweder Verlassen und einsam zur weiterentwickelten Version verbessern oder die weiterentwickelte Version von Wendys Amulett auf die ursprüngliche Version zurückstufen.

Falls Wendy nicht besiegt wurde, darf sie entweder Wendys Amulett zur weiterentwickelten Version verbessern oder die weiterentwickelte Version von Verlassen und einsam auf die ursprüngliche Version zurückstufen.

Auflösung 2: *Du wartest ab, bis deine Verfolger um die Ecke biegen, sodass du es heimlich bis zur Bushaltestelle schaffen kannst. Schnell besteigst du den nächsten Bus zurück nach Arkham. Verärgert zerknüllst du das Foto deines Vaters. Ein vereinzelte Träne rinnt dir die Wange hinab. Du hast immer noch keine echte Spur. Wer war dieser Mann mit der Melone und dem Wollmantel von heute Morgen? In was bist du nur hineingeraten? Als du einen weiteren Blick auf das Foto wirfst, denkst du an den letzten Hoffnungsschimmer, an dem du dich festhalten kannst: Papa ist am Leben. Das muss er einfach sein ...*

Die Sieg-X-Werte jeder **Verdächtiger**- und **Versteckt**-Karte im Siegpunktstapel werden ignoriert. Stattdessen verdient ...

- ... Wendy Adams 1 Erfahrungspunkt für jede Karte im Siegpunktstapel ab der 4. Karte.

- ... jeder andere Ermittler 1 Erfahrungspunkt für jede Karte im Siegpunktstapel ab der 6. Karte.

Wendy Adams muss entweder Verlassen und einsam zur weiterentwickelten Version verbessern oder die weiterentwickelte Version von Wendys Amulett auf die ursprüngliche Version zurückstufen.