

ARKHAM HORROR®

DAS KARTENSPIEL



DIE SCHARLACHROTEN SCHLÜSSEL
Kampagnenleitfaden

ARKHAM HORROR

DAS KARTENSPIEL

DIE SCHARLACHROTEN SCHLÜSSEL

Kampagnenleitfaden

Der verborgene Krieg

„Doch spätestens im Mai oder Juni wurde mir bewusst, dass überall auf der Welt bizarre, esoterische Gemeinschaften, die sich normalerweise bedeckt hielten und kaum von sich reden machten, plötzlich ungewohnte Aktivitäten an den Tag legten.“

– H. P. Lovecraft und Hazel Heald, *Aus Äonen*

Die *scharlachroten Schlüssel* ist eine Kampagne für *Arkham Horror: Das Kartenspiel* für 1–4 Spieler. Diese Erweiterung enthält die folgenden 10 Szenarien: „Rätsel im Regen“, „Auf dünnem Eis“, „Blutrote Schatten“, „Dunkle Machenschaften“, „Hunde des Krieges“, „Schattierungen des Leidens“, „Spurlos“, „Tödliche Hitze“, „Wilder Tanz“ und „Zusammenkunft der Schlüssel“. Jedes dieser Szenarien kann auch als Einzelspielszenario gespielt werden.

Um die Welt herum

Die Kampagne *Die scharlachroten Schlüssel* unterscheidet sich von vorherigen Kampagnen dadurch, dass sie ein „offenes Ende“ hat und nicht linear verläuft. Nach dem Prolog „Rätsel im Regen“ haben die Ermittler die Möglichkeit, zu verschiedenen Orten rund um den Globus zu reisen. Die Reihenfolge der gewählten Orte bestimmt auch die Reihenfolge, in der die Szenarien gespielt werden. Durch diese Entscheidungen kann sich auch die Geschichte und die Spielweise jedes Szenarios verändern. Wählt eure Reiseroute also weise. Am Ende der Kampagne erwartet die Ermittler schließlich ein Finale von epischem Ausmaße. Gute Reise und viel Glück!

Erweiterungssymbol

Die Karten aus *Die scharlachroten Schlüssel* können an diesem Symbol vor jeder Setnummer erkannt werden:



Inhalt

| | |
|--|-------|
| Zusätzliche Regeln und Klarstellungen | 3 |
| Neue Schlüsselwörter | 3 |
| Kampagnenvorbereitung | 4 |
| Akte #5–A (Prolog): Rätsel im Regen | 5 |
| Zwischenspiel: Die Foundation | 9 |
| Akte #11–B: Tödliche Hitze | 11 |
| Akte #14–C: Listige Wiederbeschaffung | 14 |
| Akte #16–D: Blutrote Schatten | 16 |
| Akte #20–E: Das große Werk | 20 |
| Akte #21–F: Dunkle Machenschaften | 21 |
| Akte #26–G: Quid Pro Quo | 26 |
| Akte #27–H: Tot und begraben | 27 |
| Akte #28–I: Wilder Tanz | 28 |
| Akte #32–J: Die gewundene Schlange | 32 |
| Akte #33–K: Auf dünnem Eis | 33 |
| Akte #36–L: Seltsame Architektur | 36 |
| Akte #37–M: Sonderlieferung | 37 |
| Akte #38–N: Hunde des Krieges | 38 |
| Akte #44–O: Auslöschungstheorie | 44 |
| Akte #45–P: Metamorphose | 45 |
| Akte #46–Q: Schattierungen des Leidens | 46 |
| Akte #49–R: Hohler Klang | 49 |
| Akte #50–S: Blut, Schweiß und Tee | 50 |
| Akte #51–T: Romulus und Remus | 51 |
| Akte #52–U: Das Safehouse | 52 |
| Akte #53–V: Pfeifen im Wind | 53 |
| Akte #54–W: Die Höllenmaschine | 54 |
| Akte #55–X: Paranatürliche Selektion | 55 |
| Akte #56–Y: Spurlos | 56 |
| Akte #59–Z (Finale): Zusammenkunft der Schlüssel ... | 59 |
| Epilog | 67 |
| Erfolge | 68 |
| Anmerkungen der Entwicklerin | 68 |
| Statusberichte | 69 |
| Kampagnenlogbuch | 70–71 |
| Schnellübersicht | 72 |
| Credits | 72 |

Zusätzliche Regeln und Klarstellungen

Neuer Kartentyp: Schlüssel

Die Kampagne *Die scharlachroten Schlüssel* enthält einen neuen Kartentyp: Schlüssel. Schlüssel stellen mächtige Artefakte dar, die „gewandelt“ werden können, um die Ermittler bei ihren Vorhaben zu unterstützen oder zu stören. Dies ist davon abhängig, an wen sie angehängt sind und ob ihre **Stabil-** oder **Instabil-**Seite nach oben zeigt.

- ☉ Während der Auflösung eines Szenarios kann ein Schlüssel an einen bestimmten Träger gebunden werden, dessen Name im Kampagnenlogbuch notiert wird. Ein Schlüssel kann an einen Ermittler, eine Storyvorteilskarte oder einen Gegner gebunden werden.
- ☉ Ein Schlüssel kommt immer angehängt an seinen Träger ins Spiel (der im Kampagnenlogbuch notiert ist). Zu Beginn jedes Szenarios hängt jeder Ermittler, der Träger von 1 oder mehr Schlüsseln ist, diese Schlüssel an seine Ermittlerkarte an. Immer wenn eine Storyvorteilskarte oder ein Gegner ins Spiel kommt, die bzw. der Träger von 1 oder mehr Schlüsseln ist, kommen diese Schlüssel angehängt an den jeweiligen Träger ebenfalls ins Spiel.
 - ❖ Falls der Träger eines Schlüssels ein Ermittler oder eine Storyvorteilskarte ist, kommt der Schlüssel mit seiner **Stabil-**Seite nach oben ins Spiel.
 - ❖ Falls der Träger eines Schlüssels ein Gegner ist, kommt der Schlüssel mit seiner **Instabil-**Seite nach oben ins Spiel.
- ☉ Ein Schlüssel kann das Spiel nicht verlassen, es sei denn, sein Träger verlässt das Spiel. Falls der Träger von 1 oder mehr Schlüsseln das Spiel verlässt, wird jeder Schlüssel, den er kontrolliert, als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt. *(Diese Schlüssel bleiben allerdings für zukünftige Szenarien an ihren jeweiligen Träger gebunden, außer es ist ausdrücklich etwas anderes angegeben.)*
- ☉ Solange ein Schlüssel an einen Ermittler angehängt ist, darf der Ermittler in einem beliebigen Spielerfenster die Wandel-Fähigkeit des Schlüssels als eine ⚡-Fähigkeit auslösen. Dies wird „den Schlüssel wandeln“ genannt. Als Teil der Abhandlung dieser Fähigkeit weist der Schlüssel den Ermittler an, den Schlüssel auf seine andere Seite umzudrehen. Dadurch wird seine andere Wandel-Fähigkeit aktiv. Damit der Ermittler den Schlüssel wieder umdrehen kann, muss er die Wandel-Fähigkeit auf der **Instabil-**Seite des Schlüssels durchführen.
 - ❖ Solange ein Schlüssel an eine Storyvorteilskarte angehängt ist, darf ihn ein beliebiger Ermittler, der diese Vorteilskarte kontrolliert, auf die gleiche Weise wie oben beschrieben wandeln.
 - ❖ Jeder Schlüssel (nach Name), der an einen Ermittler oder eine Storyvorteilskarte angehängt ist, kann nur ein Mal pro Runde gewandelt werden.
- ☉ Solange der Schlüssel unter der Kontrolle eines Gegners ist, wird seine Wandel-Fähigkeit nur abgehandelt, wenn ein Karten- oder Spieleffekt einen Ermittler dazu anweist, jenen Schlüssel zu wandeln. Der Schlüssel bleibt aber mit der **Instabil-**Seite nach oben liegen.
 - ❖ Ein Schlüssel, der an einen Gegner angehängt ist, kann nicht auf seine **Stabil-**Seite umgedreht werden.
 - ❖ Ein Schlüssel, der an einen Gegner angehängt ist, kann beliebig oft gewandelt werden.
- ☉ Manche Karteneffekte drehen einen Schlüssel, der an einen Ermittler oder eine Storyvorteilskarte angehängt ist, direkt von ihrer **Stabil-**Seite auf ihre **Instabil-**Seite um oder umgekehrt. Das ist nicht dasselbe wie das Wandeln eines Schlüssels. Dadurch wird die Wandel-Fähigkeit nicht abgehandelt.



Neue Schlüsselwörter

Getarnt X

Getarnt X ist ein Schlüsselwort, das sich auf manchen Gegnerkarten in der Kampagne *Die scharlachroten Schlüssel* befindet. Getarnte Gegner stellen versteckte Gegner dar, deren wahrer Aufenthaltsort nicht bekannt ist, bis die Ermittler es schaffen, ihren Aufenthaltsort – und in manchen Fällen auch ihre wahre Identität – zu enttarnen.

Enthält ein Szenario 1 oder mehr getarnte Gegner, werden die Ermittler angewiesen, eine Reihe von getarnten Mini-Karten beiseitezulegen. Diese Mini-Karten sind doppelseitig. Ihre verdeckte Seite stellt den möglichen Ort eines getarnten Gegners dar. Die aufgedeckte Seite enthüllt die wahre Natur einer Mini-Karte – den wahren Aufenthaltsort eines Gegners oder nur einen Köder!



Eine verdeckte getarnte Mini-Karte



Die Mini-Karte eines Gegners gibt den wahren Ort eines Gegners in den Schatten an.



Ein Köder ist eine falsche Fährte – ein harmloser Passant oder eine Lichttäuschung.

Sobald ein Ermittler einen Gegner mit dem Schlüsselwort Getarnt X zieht (oder dazu angewiesen wird, das Schlüsselwort Getarnt auf einem Gegner abzuhandeln), erscheint jener Gegner nicht an einem Ort, sondern in einer Spielzone, die sich oberhalb des Agendadecks befindet. Diese Spielzone wird „Die Schatten“ genannt: In ihr befinden sich Gegner, von deren Existenz die Ermittler zwar wissen, aber deren Aufenthaltsort auf der Karte noch unbekannt ist. Der Ermittler nimmt dann die beiseitegelegte getarnte Mini-Karte, die jenen Gegner zeigt, sowie X Köder (X ist der auf dem Gegner angegebene Wert hinter dem Schlüsselwort Getarnt). Er mischt die Mini-Karten zusammen und bringt sie so ins Spiel, dass er sie so gleichmäßig wie möglich auf die Orte im Spiel verteilt, beginnend mit den Orten, die zu ihm nächstgelegenen sind. Dann mischt er an jedem dieser Orte, an denen sich zuvor bereits getarnte Mini-Karten befunden haben, all jene Karten noch einmal zusammen.

Beispiel: Amina zieht Agentin der Coterie (A) mit dem Schlüsselwort Getarnt 2. Zuerst erscheint die Agentin der Coterie in den Schatten. Dann nimmt sie die beiseitegelegte Mini-Karte Agentin der Coterie (A) und 2 Köder, mischt sie verdeckt zusammen und platziert je 1 Karte auf den 3 zu ihr nächstgelegenen Orten. Hätten sich an einem dieser Orte bereits 1 oder mehr verdeckte Mini-Karten befunden, würde Amina sie jetzt mit der neuen Mini-Karte zusammenmischen.



Für Gegner in den Schatten gelten folgende zusätzliche Regeln:

- ☉ Gegner in den Schatten gelten als im Spiel, befinden sich aber nicht an einem bestimmten Ort. Sie können sich nicht bewegen, solange sie sich in den Schatten befinden.
- ☉ Gegner in den Schatten können als „nächstgelegener“ Gegner infrage kommen, aber nur, falls sich keine anderen Gegner an Orten im Spiel befinden.
- ☉ Gegner in den Schatten können durch Spielerkarteneffekte keinen Schaden nehmen und das Spiel nicht verlassen.

Der Mann mit den roten Handschuhen

Im Verlauf der Kampagne *Die scharlachroten Schlüssel* werden die Ermittler auf den Mann mit den roten Handschuhen stoßen. Aus diesem Grund dürfen die Ermittler in dieser Kampagne die Vorteilskarte *Der Mann mit den roten Handschuhen* (*Das Vermächtnis von Dunwich*, Karte 310) nicht erwerben und in ihre Decks aufnehmen.



Getarnte Mini-Karten

Solange sich getarnte Mini-Karten im Spiel befinden, stellen sie den möglichen Aufenthaltsort eines Gegners in den Schatten dar. Um gegen einen solchen Gegner vorgehen zu können, muss zuerst sein wahrer Aufenthaltsort entdeckt werden, indem seine Mini-Karte enttarnt wird. Das kann auf drei Weisen passieren: Kampf, Entkommen oder Ermitteln.

Getarnte Mini-Karten sind keine Gegner und können nicht wie Gegner in einen Kampf verwickelt werden. Allerdings darf ein Ermittler am gleichen Ort wie eine getarnte Mini-Karte versuchen, diese zu enttarnen, indem er sie erfolgreich angreift oder ihr erfolgreich entkommt (als ob sie ein mit ihm in einen Kampf verwickelter Gegner wäre) oder indem er an diesem Ort erfolgreich ermittelt. Die Schwierigkeit, eine getarnte Mini-Karte erfolgreich anzugreifen oder ihr zu entkommen, entspricht dem Schleierwert ihres Ortes.

Um eine getarnte Mini-Karte zu enttarnen, darf ein Ermittler stattdessen auch Kartenfähigkeiten verwenden, durch die er einem Gegner automatisch entkommt, die einem Gegner Schaden zufügen oder durch die er an einem Ort Hinweise entdeckt.

Falls sich ein Ermittler dazu entscheidet, eine getarnte Mini-Karte zu enttarnen, ersetzt jener Effekt die ursprünglichen Effekte der Aktion oder der Fähigkeit, welche sie enttarnt. (Das heißt: Wird die Mini-Karte eines Gegners durch Entkommen oder durch Schaden enttarnt, wird dem entsprechenden Gegner nicht entkommen bzw. nimmt der Gegner keinen Schaden. Wird eine Mini-Karte durch das Entdecken von Hinweisen oder durch Ermitteln enttarnt, werden keine Hinweise entdeckt.)

Falls eine getarnte Mini-Karte enttarnt wird (auf eine beliebige oben genannte Weise), wird sie auf ihre aufgedeckte Seite umgedreht.

Falls es ein Köder ist, wird er ohne Effekt als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.

Falls es eine Mini-Karte eines Gegners ist, ist jener Gegner jetzt enttarnt. Der entsprechende Gegner in den Schatten wird auf dem Ort der Mini-Karte platziert, dann wird jene Mini-Karte als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt. (Jener Gegner befindet sich nicht länger in den Schatten, sondern am Ort, wo sich seine Mini-Karte befunden hat.) Falls sich dann keine weiteren Gegner in den Schatten befinden, werden alle verbliebenen getarnten Mini-Karten im Spiel als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.

Es darf pro Effekt nur 1 Mini-Karte enttarnt werden, außer es ist ausdrücklich etwas anderes angegeben. (Das heißt: Ein Effekt, der jedem Gegner an einem Ort 3 Schaden zufügt, enttarnt nicht alle getarnten Mini-Karten an jenem Ort, sondern nur eine.)

Beispiel: In den Schatten befindet sich eine Agentin der Coterie und eine Attentäterin der Coterie. An Kymanis Ort und an einem damit verbundenen Ort befindet sich je 1 getarnte Mini-Karte. (1) Zuerst spielt Kymani ein Ereignis, das an Kymanis Ort einen Hinweis entdecken lässt. Aber statt einen Hinweis zu entdecken, entscheidet sich Kymani, die getarnte Mini-Karte an diesem Ort zu enttarnen, und dreht sie um. Es ist ein Köder, der ohne Effekt beiseitegelegt wird. (2) Als Nächstes bewegt sich Kymani an den verbundenen Ort mit der anderen getarnten Mini-Karte und versucht, sie durch eine Entkommen-Aktion zu enttarnen. Kymani ist erfolgreich, dreht die Mini-Karte um und deckt eine Attentäterin der Coterie auf! (3) Die Mini-Karte wird beiseitegelegt und der Gegner Attentäterin der Coterie wird aus den Schatten an Kymanis Ort bewegt, wo er mit Kymani in einen Kampf verwickelt wird. Weil sich noch ein weiterer Gegner in den Schatten befindet, werden die anderen getarnten Mini-Karten im Spiel nicht aus dem Spiel entfernt.



Alarmiert

Immer wenn einem Ermittler eine Fertigungsprobe misslingt, während er versucht, einem Gegner mit dem Schlüsselwort Alarmiert zu entkommen, führt dieser Gegner nach der Anwendung aller Ergebnisse jener Fertigungsprobe einen Angriff gegen den Ermittler durch, der zu entkommen versucht. Ein Gegner wird nicht erschöpft, nachdem er einen Alarmiert-Angriff durchgeführt hat. Dieser Angriff wird auf jeden Fall durchgeführt, egal ob der Gegner mit dem Ermittler in einen Kampf verwickelt ist oder nicht.

Patrouille

Einige Gegner haben das Schlüsselwort Patrouille und dahinter einen Zielort in Klammern. Während der Gegnerphase (in Schritt 3.2) bewegt sich jeder spielbereite, nicht in einen Kampf verwickelte Gegner mit dem Schlüsselwort Patrouille auf kürzestem Weg in Richtung seines Zielortes zu einem verbundenen Ort.

Falls es mehrere Orte gibt, die als Zielort infrage kommen, entscheidet der Ermittlungsleiter, auf welchen dieser Orte sich der Gegner zubewegt.

Falls sich ein Gegner mit dem Schlüsselwort Patrouille auf einen Ort bewegen müsste, der Weg aber durch eine Kartenfähigkeit versperrt ist, bewegt sich der Gegner nicht.

Kampagnenvorbereitung

Um die Kampagne *Die scharlachroten Schlüssel* vorzubereiten, werden folgende Schritte in der angegebenen Reihenfolge durchgeführt.

- Ermittler wählen.**
- Ermittlerdecks der Spieler zusammenstellen.**
- Schwierigkeitsgrad wählen.**
- Chaosbeutel für die Kampagne zusammenstellen.**
 - Einfach (Ich möchte die Schlüssel in Händen halten):** +1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, ☠️, ☠️, 🗡️, 🗡️, 🗡️, 🗡️.
 - Normal (Ich möchte dem Rot verpflichtet sein):** +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ☠️, ☠️, 🗡️, 🗡️, 🗡️, 🗡️.
 - Schwer (Ich möchte dem Außenseitigen begegnen):** 0, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, ☠️, ☠️, 🗡️, 🗡️, 🗡️, 🗡️.
 - Experte (Ich möchte ausgehöhlt werden):** 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -5, -6, -8, ☠️, ☠️, 🗡️, 🗡️, 🗡️, 🗡️.

Die Ermittler können nun mit dem Prolog beginnen (Seite 5).

1



4

Akte #5 - A (Prolog): Rätsel im Regen

Einführung 1: Die Dunkelheit droht dich zu ersticken. Sie bewegt sich wie ein lebendiges Wesen und schnürt dir die Luft ab, als würde sie sich wie eine unsichtbare Schlange um dich winden – hoffentlich nur ein Hirn-gepinst deiner lebhaften und überängstlichen Fantasie. Aber alles an diesem Treffen zehrt an deinen Nerven. Fast hättest du diese mysteriöse Einladung nicht angenommen, aber die jüngsten Ereignisse haben dich letztendlich dazu gezwungen. Es sind schon ein paar Monate vergangen, seitdem die ersten Dinge verschwanden, und alle Spuren in Arkham haben sich in Luft aufgelöst.

Alles begann im Winter 1924 mit ein paar Automobilen in der Südstadt: zwei Studebaker, ein Cadillac und ein Rolls-Royce – alles Modelle der Spitzenklasse. In einem Moment waren sie noch da, im nächsten ... nichts, bis auf einen einzigen platten Reifen. Die Polizei nahm an, es sei das Werk von Schmugglern gewesen, die auf der Suche nach weiteren Fahrzeugen für ihre Routen waren. Doch dafür waren die Automobile zu nobel, hätten zu viel Aufmerksamkeit erregt. Deine Vermutung war zunächst, dass sie vielleicht nach Boston oder New York gebracht wurden, um dort für ein hübsches Sümmchen verhökert zu werden ... bis weitere Dinge – und Lebewesen – verschwanden.

Als Nächstes erwischte es eine Straßenlaterne vor dem Ward-Theater in der Innenstadt. Dann verschwanden fast gleichzeitig zwei Haustiere – ein Hund und eine Katze – direkt vor der Nase ihrer Besitzer keine zwei Häuser voneinander entfernt. Du hast davon durch die Vermisstenplakate erfahren, die überall in der College Street hingen. Aus einer Laune heraus kamst du auf die Idee, die Besitzer zu befragen. Es gab keine Anzeichen für ein Verbrechen und es erschien dir auch unwahrscheinlich, dass die Tiere einfach nur ausgebüxt waren. Irgendetwas war faul an der Sache.

Dann begannen auch Menschen zu verschwinden. Zuerst ein Kind aus der Oststadt, dann ein Student von der Miskatonic Universität und zuletzt der Chef der Feuerwehr von Arkham. Und als die Polizei jeden dieser Fälle ohne Hinweise oder Verdächtige zu den Akten legte, begann etwas Merkwürdiges zu passieren. Nach und nach verschwanden die verschwundenen Gegenstände und Lebewesen nicht nur aus der Stadt selbst, sondern auch aus der Erinnerung der Beteiligten. Die Besitzer der Fahrzeuge behaupteten plötzlich, sie niemals besessen zu haben. Die Haustiere, die Menschen, sie alle wurden aus den Erinnerungen jeder einzelnen Person in der Stadt gelöscht.

Nur nicht aus deinen. Du und nur du kannst dich noch erinnern.

Vielleicht war es einfach der Lauf der Dinge. Der Mensch ist von Natur aus launisch und vergesslich. Aber so einfach konnte es nicht sein. Es war einfach ... zu merkwürdig. Zu zufällig.

Auch heute hast du den Tag wieder einmal damit zugebracht, über die Ereignisse zu grübeln, als dich der Brief erreichte ...

Guten Tag,

ich hoffe, es geht Ihnen gut. Sie kennen mich nicht, aber ich kenne Sie. Ich kann Ihnen auf diesem Wege nicht viel mitteilen, da dieser Brief abgefangen werden könnte. Es muss an dieser Stelle genügen, festzustellen, dass ich von den Dingen weiß, mit denen Sie sich beschäftigen, und ich weiß auch, dass Sie glauben, Sie wären bei Ihren Ermittlungen auf sich allein gestellt. Die Wahrheit ist, Sie sind nicht allein. Solche Ereignisse haben sich nicht nur in Ihrer Stadt Arkham zugetragen. Was Sie beobachtet haben, geschieht in Großstädten auf der ganzen Welt. Ich bin einer von denen, die – wie Sie – nach der Wahrheit suchen. Einer, der sich erinnert.

Es gibt Dinge, über die wir dringend sprechen sollten. Ich brauche Ihre Hilfe, und Sie brauchen meine. Anbei befindet sich eine Eintrittskarte für eine Vorstellung im Riverview-Theater. Wenn Sie mehr wissen wollen, treffen Sie mich bitte dort, wo wir uns ungestört unterhalten können. Kommen Sie allein.

Aufrichtigst

Li Flint

Die Eintrittskarte im Umschlag ist tatsächlich für eine Privatvorstellung im neuen Lichtspielhaus in der Innenstadt von Arkham. Da du keine anderen Spuren hast und keinen triftigen Grund, nicht hinzugehen, entscheidest du dich, die mysteriöse Einladung anzunehmen ...

Falls sich nur 1 Ermittler im Spiel befindet, fahre mit

Einführung 2 fort.

☉ Falls sich mehr als 1 Ermittler im Spiel befindet, muss der Ermittlungsleiter entscheiden (wähle eins):

☞ „Ich gehe allein, wie gefordert.“ Fahre mit **Einführung 3** fort.

☞ „Ich nehme Verstärkung mit.“ Fahre mit **Einführung 4** fort.

Einführung 2: Gerade als du den Verdacht hast, versetzt worden zu sein, siehst du einen Schatten, der sich vom Gang her nähert. Die Gestalt entdeckt dich sofort und lässt sich auf den Sitz vor dir fallen. Der Mann trägt eine breite Hornbrille und eine Jacke mit hochgeschlagenem Kragen über einer Seidenweste. Sein braunes Haar ist kurz geschnitten und zur Seite geschiebt und er trägt einen adretten, ordentlich gestutzten Bart. Zu deiner Erleichterung treten keine weiteren Personen aus den Schatten hervor.

Du willst wissen, ob du es mit Li Flint zu tun hast, woraufhin der Mann vor dir leicht nickt. Er dreht sich beim Sprechen nicht zu dir um. Stattdessen erreichen dich seine leisen Worte, während im Hintergrund die stillen Bilder auf der Leinwand flackern. „So ist es“, sagt er. „Inspector Li Flint, von der ICPC, der International Criminal Police Commission. Ich bin sicher, Sie haben viele Fragen, aber wir haben leider nicht viel Zeit. Das gilt umso mehr, wenn Sie allein arbeiten. Seien Sie vorsichtig und vertrauen Sie unter den gegebenen Umständen niemandem. Nein, nicht einmal mir.“

Fahre mit **Einführung 5** fort.

Einführung 3: Gerade als du den Verdacht hast, versetzt worden zu sein, siehst du einen Schatten, der sich vom Gang her nähert. Die Gestalt entdeckt dich sofort und lässt sich auf den Sitz vor dir fallen. Der Mann trägt eine breite Hornbrille und eine Jacke mit hochgeschlagenem Kragen über einer Seidenweste. Sein braunes Haar ist kurz geschnitten und zur Seite geschiebt und er trägt einen adretten, ordentlich gestutzten Bart. Zu deiner Erleichterung treten keine weiteren Personen aus den Schatten hervor.

„Sie sind allein gekommen, gut.“ Der Mann vor dir dreht sich beim Sprechen nicht zu dir um. Stattdessen erreichen dich seine leisen Worte, während im Hintergrund die stillen Bilder auf der Leinwand flackern. „Vertrauen ist in diesen Tagen ein seltenes Gut geworden. Gut zu wissen, dass es noch welches zu geben scheint.“ Du willst wissen, ob du es mit Li Flint zu tun hast, woraufhin er leicht nickt. „So ist es“, sagt er. „Inspector Li Flint, von der ICPC, der International Criminal Police Commission. Ich bin sicher, Sie haben viele Fragen, aber wir haben leider nicht viel Zeit.“

Fahre mit **Einführung 5** fort.



Einführung 4: Gerade als du den Verdacht hast, versetzt worden zu sein, siehst du einen Schatten, der sich vom Gang her nähert. Die Gestalt entdeckt dich sofort und lässt sich auf den Sitz vor deiner Gruppe fallen. Der Mann trägt eine breite Hornbrille und eine Jacke mit hochgeschlagenem Kragen über einer Seidenweste. Sein braunes Haar ist kurz geschnitten und zur Seite geschiebt und er trägt einen adretten, ordentlich gestutzten Bart. Zu deiner Erleichterung treten keine weiteren Personen aus den Schatten hervor.

„Ich bin mir sicher, Ihnen mitgeteilt zu haben, dass Sie allein kommen sollen.“ Der Mann vor dir dreht sich beim Sprechen nicht zu dir um. Stattdessen erreichen dich seine leisen Worte, während im Hintergrund die stillen Bilder auf der Leinwand flackern. Die Schärfe in seiner Stimme lässt vermuten, dass er mit deiner Entscheidung nicht zufrieden ist, aber nach einem Moment lenkt er ein und sagt: „Ich verstehe schon. Es war umsichtig, mir nicht zu vertrauen. Unter diesen Umständen sollten Sie niemandem trauen. Nicht einmal mir.“ Du willst wissen, ob du es mit Li Flint zu tun hast, woraufhin er leicht nickt. „So ist es“, sagt er. „Inspector Li Flint, von der ICPC, der International Criminal Police Commission. Ich bin sicher, Sie haben viele Fragen, aber wir haben leider nicht viel Zeit.“

Fahre mit **Einführung 5** fort.

Einführung 5: Flint holt einen dicken Aktenordner mit Unterlagen hervor und schiebt ihn zwischen den beiden Sitzlehnen vor dir durch. Darin befindet sich eine Menge Informationen über Fälle, die Mene ähneln, die du untersucht hast: Fotografien von Fahrzeugen, Fabrikmaschinen und Personen des öffentlichen Lebens, die alle verschwunden und vergessen sind. Und genau wie Flint es in seinem Brief versprochen hat, enthält die Akte Berichte aus der ganzen Welt. Aus London, Shanghai, Brügge, Rio de Janeiro, Kairo ... Die Liste scheint nicht enden zu wollen. „Da gibt es noch mehr“, sagt er, nachdem er dir Zeit zum Lesen gegeben hat. „Blättern Sie bis zum Ende.“

Du folgst seiner Aufforderung. Am Ende der Akte befinden sich zwei zusammengeheftete Fotografien. Die erste zeigt eine Straßenecke in London, die irgendwie verzerrt wirkt. Die Ecke wird von einem Licht beleuchtet und um dieses Licht herum scheint das Bild eingedrückt zu sein – wie ein Miniaturwirbel, der die Realität um sich herum in sich aufsaugt. Die zweite Fotografie zeigt einen Mann, der auf der anderen Seite derselben Straßenecke steht und sich in die Schatten duckt. Er trägt einen grauen Maßanzug und einen breitkrepigen Hut, der sein Gesicht verdeckt. Das einzige erkennbare Detail, das du auf der Fotografie ausmachen kannst, sind die auffälligen roten Handschuhe des Mannes. Es ist selten, dass eine Fotografie Farbe hat, und du fragst dich, ob eine zu lange Belichtungszeit zu dem seltsamen Unschärfefeffer geführt hat. „Mein Partner hat dies vor einigen Tagen aufgenommen. Kurz bevor auch er verschwunden ist. Was auch immer vor sich geht, Sie können sich sicher sein, dass der Mann mit den roten Handschuhen irgendwie darin verwickelt ist.“

Du kommst zur Sache und fragst Inspector Flint geradeheraus, was genau er von dir will. „Dass wir zusammenarbeiten. Unser Wissen teilen. Nur sehr wenige scheinen die Wahrheit zu kennen.“ Das siehst du genauso. Wenn es wirklich stimmt, was der Mann sagt, und solche Ereignisse überall auf der Welt passieren, dann braucht es mehr Ermittler als nur dich, um der Sache auf den Grund zu gehen. „Deshalb möchte ich Sie bitten, mit mir nach London zu kommen. Der Mann mit den roten Handschuhen ist dort gesichtet worden und er ist nicht allein. Ich würde eine Menge Geld darauf wetten, dass er etwas darüber weiß, wo mein Partner ist. Alle Reisevorkerungen sind bereits getroffen. In dieser Akte befinden sich Fahrkarten für eine Dampferüberfahrt. Das Schiff legt in zwei Tagen in Boston ab.“

Die Ermittler müssen entscheiden (wähle eins):

☉ Du nimmst das Angebot an. Fahre mit **Einführung 6** fort.

☉ Du begibst dich auf eigene Faust nach London. Fahre mit **Einführung 7** fort.

Einführung 6: Du nimmst den Aktenordner entgegen und sagst Inspector Flint zu, dass du dich bei ihm melden wirst, wenn du etwas herausgefunden hast. Eilig regelst du deine Angelegenheiten in Arkham und nimmst den nächsten Zug nach Boston. Flint hat dir bereits mehr Beweise geliefert, um den Fall voranzubringen, als ein Monat Ermittlungen in Arkham zutage gefördert hat. Wenn die Zusammenarbeit mit dem ICPC wirklich zur Lösung dieses Rätsels beitragen kann, solltest du Flint dein Vertrauen beweisen. Früher als gedacht kommst du in London an und machst dich sofort an die Arbeit.

☉ Naivität gebiert Vertrauen. Entferne 1 🍀-Marker aus dem Chaosbeutel und füge ihm 1 🍀-Marker hinzu. (Dieser Marker kann später entfernt werden, wenn du dich geheimniskrämisch verhältst. Du könntest aber auch stärker werden, wenn du zu deinen Überzeugungen stehst.)

☉ Lies die Regeln für „Zeit nachhalten“ weiter unten. Streiche im Kampagnenlogbuch 1 **Zeit** ab. Fahre dann mit der **Vorbereitung** fort.

Einführung 7: Du nimmst den Aktenordner entgegen, folgst der Aufforderung von Inspector Flint aber nicht. Schließlich hast du den Mann gerade erst kennengelernt und du bist dir nicht sicher, was du glauben sollst. Wenn die Ereignisse so schlimm sind, wie er sagt, bist du bereits ein großes Risiko eingegangen, indem du direkt mit ihm gesprochen hast. Anstatt von Boston aus abzureisen, nimmst du einen Ozeandampfer nach Plymouth und fährst dann mit dem Bus nach London. Die Reise dauert zwar etwas länger, aber wenigstens kannst du dir sicher sein, dass dich niemand verfolgt hat – weder Flint noch ein Handlanger des Mannes mit den roten Handschuhen.

☉ Täuschung gebiert Unsicherheit. Entferne 1 🍀-Marker aus dem Chaosbeutel und füge ihm 1 🍀-Marker hinzu. (Dieser Marker kann später entfernt werden, wenn du dich vertrauensvoll verhältst. Du könntest aber auch stärker werden, wenn du zu deinen Überzeugungen stehst.)

☉ Lies die Regeln für „Zeit nachhalten“ weiter unten. Streiche im Kampagnenlogbuch 2 **Zeit** ab. Fahre dann mit der **Vorbereitung** fort.

Zeit nachhalten

Während dieser Kampagne ist es sehr wichtig, die verstrichene Zeit im Auge zu behalten. Je mehr Zeit verstreicht, desto gefährlicher werden die paranormalen Ereignisse, mit denen die Ermittler konfrontiert werden, und geheime Machenschaften werden vorangetrieben. Zudem können den Ermittlern manche Möglichkeiten nur in ganz bestimmten Zeitfenstern offenstehen. Sobald die Ermittler angewiesen werden, im Kampagnenlogbuch 1 oder mehr **Zeit** abzustreichen, werden entsprechend viele Felder der Reihe nach unter „Verstrichene Zeit“ markiert. Wird ein Feld mit einem Symbol (in Form eines griechischen Buchstabens) abgestrichen, wird der entsprechende Statusbericht auf Seite 69 gelesen.

Vorbereitung

☉ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Rätsel im Regen*, *Purpurrote Verschwörung*, *Dunkler Schleier*, *Außenseiter*, *Zweifelhaft*, *Seltsame Begebenheiten*, *Grabeskälte*, *Verschlossene Türen* und *Die Mitternachtsmasken*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Beim Heraussuchen des Begegnungssets *Die Mitternachtsmasken* werden nur die 5 Verratskarten (2x Falsche Fährte und 3x Hetzender Schatten) herausgesucht. Die Orte, Agenden, Szenen und die Szenarioübersichtskarte dieses Sets werden nicht herausgesucht.

☉ Die Begegnungssets *Purpurrote Verschwörung* und *Außenseiter* werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.

☉ Der Ort Verregnete Straßen von London wird ins Spiel gebracht.

✦ Jeder Ermittler beginnt das Spiel in den Verregneten Straßen von London.

✦ Jeder andere Ort wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.

☉ Der Gegner Der Mann mit den roten Handschuhen und der Schlüssel Das Rabenauge werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.

☉ Es werden alle Mini-Karten Köder und folgende Mini-Karten herausgesucht und als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: Der Mann mit den roten Handschuhen und Agentin der Coterie (A, B und C).

☉ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

☉ Das Spiel kann nun beginnen.

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben aufgegeben oder wurden besiegt): Je länger die Nacht andauert, desto stärker wird das Gefühl, dass du beobachtet – und gejagt – wirst. Als du dich wieder an die Fotografien erinnerst, die dir Inspector Flint von verschwundenen und vergessenen Menschen auf der ganzen Welt gezeigt hat, beschließt du, dass es vielleicht besser wäre, vorsichtig zu sein. Du gehst zu deinem Treffpunkt am Trafalgar Square zurück und verhältst dich ab jetzt unauffällig. Du hast Inspector Flint nicht viel zu berichten, aber das ist besser als die Alternative.

☉ Fahre mit **Auflösung 4** fort.

Auflösung 1: Du suchst den Mann mit den roten Handschuhen in allen möglichen Verstecken und in allen schattigen Gängen, aber er ist wirklich und wahrhaftig verschwunden. Es ist, als hätte er sich in Luft aufgelöst. Einen Moment lang fragst du dich, ob seine Existenz irgendwie ausstrahlt wurde, wie die anderen Verschwundenen. Aber das kannst du einfach nicht glauben. Es gibt keine Spuren. Keine ektooplasmatischen Überreste. Er war da, und dann war er es nicht mehr.

Du gibst die Suche nach ihm auf und untersuchst stattdessen den Gegenstand, der während des Handgemenges auf den Boden gefallen ist. Es ist eine kleine Rubinmurmelt, nicht größer als ein Auge. Als du die Krypta untersuchst, die der Mann durchwühlt hat, stellt sich tatsächlich heraus, dass sie einen alten, vergessenen Leichnam enthält. Die Größe der Murmel passt perfekt zu seinen Augenhöhlen. Sie muss mit ihm begraben worden sein, was bedeutet, dass der Mann mit den roten Handschuhen vielleicht die ganze Zeit hinter der Murmel her war ... aber warum nur?

Als du das Grab weiter untersuchst, findest du nirgendwo einen Namen oder ein Epitaph, das den hier begrabenen Leichnam identifizieren würde. Allerdings fallen dir die folgenden Zeilen auf, die in den Sargdeckel eingeritzt worden sind:

Wir sind dem Rot verbunden.
Durch das Rot sind wir eins.

In Rot begraben wir Sippe und unseren Horizont.
Ruhe in Frieden, bis erneut du gerufen wirst.

Bevor du überhaupt Zeit hast, darüber nachzudenken, was das bedeuten könnte, hörst du das verräterische Rumpeln des Geheimgangs, der sich wieder auftut, und das Stampfen schwerer Schritte, die die Treppe herunterkommen. Du ziehst deine Waffe und bereitest dich auf einen Kampf vor. Zu deiner Überraschung ist es Inspector Flint, der dich gequält grüßt, während dicht hinter ihm eine Frau in einem schwarzen Anzug und einem breitkrempigen Hut folgt, die ihm eine Waffe in den Rücken drückt. Sie hat ebenholzfarbene Haut, kalte Augen, die von schweren Tränensäcken unterstrichen werden, und kurzes, lockiges Haar. Sie wird von zwei weiteren Anzugträgern begleitet, die stumm wie Statuen dastehen. Die Frau hält ein nicht identifizierbares silbernes Abzeichen hoch und weist dich an, stehen zu bleiben. „Wo ist der Mann mit den roten Handschuhen hin?“, fragt sie. „Und wer sind Sie?“

„Kann ich meine Hände jetzt wieder runternehmen?“, fragt Inspector Flint.

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

☉ Wähle einen Ermittler, der zum Träger des Schlüssels Das Rabenaugen wird, und aktualisiere das Kampagnenlogbuch. Von nun an gilt: Immer wenn ein Charakter zum Träger eines Schlüssels wird, sollte der Schlüssel für den Rest der Kampagne griffbereit gehalten werden, da er an jenen Charakter angehängt das Spiel beginnt. (In zukünftigen Szenarien beginnt Das Rabenaugen das Spiel angehängt an den Ermittler, an den es gebunden ist.)

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Du hast den Mann mit den roten Handschuhen nicht zum letzten Mal gesehen.

☉ Streiche im Kampagnenlogbuch 1 **Zeit** ab.

☉ Fahre mit **Zwischenspiel: Die Foundation** (Seite 9) fort.

Auflösung 2: Du tust so, als würdest du dich langsam und friedlich nähern. Egal, wo du auch stehst, du scheinst keinen Winkel zu finden, in dem das Licht auf das Gesicht des Mannes scheint. „Ich nehme an – Sie wollen wissen – warum ich hier bin?“, fragt der Mann. Jedes Wort spricht er in einem unheimlichen, knirschenden Tonfall aus, betont die falschen Silben und macht nach Worten lange Pausen. Du nickst. Er deutet auf eine Krypta am anderen Ende des Raums. „Neugier“, sagt er drohend, „ist nur der erste Schritt – der erste Fluch – in einer langen Kette von Flüchen.“

Unbehaglich näherst du dich dem Sarg in der Krypta. Ist das eine Falle? Du findest nirgendwo einen Namen oder ein Epitaph, das den hier begrabenen Leichnam identifizieren würde. Allerdings fallen dir die folgenden Zeilen auf, die in den Sargdeckel eingeritzt worden sind:

Wir sind dem Rot verbunden.
Durch das Rot sind wir eins.

In Rot begraben wir Sippe und unseren Horizont.
Ruhe in Frieden, bis erneut du gerufen wirst.

Du fragst den Mann mit den roten Handschuhen, was das zu bedeuten hat. „Er wird – noch einmal – gebraucht“, antwortet er mit krächzender Stimme. Langsam hebst du den Sargdeckel an. Darin findest du einen alten, vergessenen Leichnam, der wahrscheinlich schon Hunderte von Jahren alt ist. Im schwachen Kerzenlicht schimmert ein falsches Rubinauge und starrt dich an. „Ein – Geschenk“, sagt der Mann hinter dir leise. Du wendest deinen Blick angewidert ab, während du in den Sarg greifst und die Murmel aus der Augenhöhle des Leichnams holst. Als du dich zu dem Mann umdrehst, um ihn zu fragen, was das für ein Gegenstand ist, ist er verschwunden; in Luft aufgelöst wie die Vermissten zuvor. Nur gibt es keine Spuren. Keine ektooplasmatischen Überreste. Er war da, und dann war er es nicht mehr.

Bevor du überhaupt Zeit hast, darüber nachzudenken, was das bedeuten könnte, hörst du das verräterische Rumpeln des Geheimgangs, der sich wieder auftut, und das Stampfen schwerer Schritte, die die Treppe herunterkommen. Du ziehst deine Waffe und bereitest dich auf einen Kampf vor. Zu deiner Überraschung ist es Inspector Flint, der dich gequält grüßt, während dicht hinter ihm eine Frau in einem schwarzen Anzug und einem breitkrempigen Hut folgt, die ihm eine Waffe in den Rücken drückt. Sie hat ebenholzfarbene Haut, kalte Augen, die von schweren Tränensäcken unterstrichen werden, und kurzes, lockiges Haar. Sie wird von zwei weiteren Anzugträgern begleitet, die stumm wie Statuen dastehen. Die Frau hält ein nicht identifizierbares silbernes Abzeichen hoch und weist dich an, stehen zu bleiben. „Wo ist der Mann mit den roten Handschuhen hin?“, fragt sie. „Und wer sind Sie?“

„Kann ich meine Hände jetzt wieder runternehmen?“, fragt Inspector Flint.

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

☉ Wähle einen Ermittler, der zum Träger des Schlüssels Das Rabenaugen wird, und aktualisiere das Kampagnenlogbuch. Von nun an gilt: Immer wenn ein Charakter zum Träger eines Schlüssels wird, sollte der Schlüssel für den Rest der Kampagne griffbereit gehalten werden, da er an jenen Charakter angehängt das Spiel beginnt. (In zukünftigen Szenarien beginnt Das Rabenaugen das Spiel angehängt an den Ermittler, an den es gebunden ist.)

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Du hast den Mann mit den roten Handschuhen nicht zum letzten Mal gesehen.

☉ Streiche im Kampagnenlogbuch 1 **Zeit** ab.

☉ Fahre mit **Zwischenspiel: Die Foundation** (Seite 9) fort.

Auflösung 3: Du suchst den Mann mit den roten Handschuhen in allen möglichen Verstecken und in allen schattigen Gängen, aber er ist wirklich und wahrhaftig verschwunden. Es ist, als hätte er sich in Luft aufgelöst. Einen Moment lang fragst du dich, ob seine Existenz irgendwie ausstrahlte, wie die anderen Verschwundenen. Aber das kannst du einfach nicht glauben. Es gibt keine Spuren. Keine ekto-plasmatischen Überreste. Er war da, und dann war er es nicht mehr.

Du gibst die Suche nach ihm auf und untersuchst stattdessen die Krypta, die der Mann durchwühlt hat. Darin findest du einen alten, vergessenen Leichnam, der wahrscheinlich schon Hunderte von Jahren alt ist. Du hast die Rubinmurmur zwar nicht hier, um einen perfekten Größenvergleich anzustellen, aber du bist dir ziemlich sicher, dass das Objekt, das der Mann mit den roten Handschuhen vor seinem Verschwinden gestohlen hat, in eine der Augenhöhlen des Leichnams gepasst hätte. Als du den Leichnam genauer untersuchst, stellst du tatsächlich fest, dass eine der Augenhöhlen mit Spinnweben bedeckt und von Fäulnis befallen ist, während die andere im Inneren seltsam glatt erscheint. Was auch immer diese Murre ist, sie muss das gewesen sein, hinter dem der Mann mit den roten Handschuhen die ganze Zeit her war ... aber warum nur?

Als du das Grab weiter untersuchst, findest du nirgendwo einen Namen oder ein Epitaph, das den hier begrabenen Leichnam identifizieren würde. Allerdings fallen dir die folgenden Zeilen auf, die in den Sargdeckel eingeritzt worden sind:

Wir sind dem Rot verbunden.

Durch das Rot sind wir eins.

In Rot begraben wir Sippe und unseren Horizont.

Ruhe in Frieden, bis erneut du gerufen wirst.

Bevor du überhaupt Zeit hast, darüber nachzudenken, was das bedeuten könnte, hörst du das verräterische Rumpeln des Geheimgangs, der sich wieder auftut, und das Stampfen schwerer Schritte, die die Treppe herunterkommen. Du ziehst deine Waffe und bereitest dich auf einen Kampf vor. Zu deiner Überraschung ist es Inspector Flint, der dich gequält grüßt, während dicht hinter ihm eine Frau in einem schwarzen Anzug und einem breitrempigen Hut folgt, die ihm eine Waffe in den Rücken drückt. Sie hat ebenezfarbene Haut, kalte Augen, die von schweren Tränensäcken unterstrichen werden, und kurzes, lockiges Haar. Sie wird von zwei weiteren Anzugträgern begleitet, die stumm wie Statuen dastehen. Die Frau hält ein nicht identifizierbares silbernes Abzeichen hoch und weist dich an, stehen zu bleiben. „Wo ist der Mann mit den roten Handschuhen hin?“, fragt sie. „Und wer sind Sie?“

„Kann ich meine Hände jetzt wieder runternehmen?“, fragt Inspector Flint.

- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktetapel.
- ☉ Der Mann mit den roten Handschuhen ist Träger des Schlüssels Das Rabenaugenauge. Aktualisiere das Kampagnenlogbuch. Von nun an gilt: Immer wenn ein Charakter zum Träger eines Schlüssels wird, sollte der Schlüssel für den Rest der Kampagne griffbereit gehalten werden, da er an jenen Charakter angehängt das Spiel beginnt. (Falls Der Mann mit den roten Handschuhen in zukünftigen Szenarien ins Spiel kommt, kommt Das Rabenaugenauge an Der Mann mit den roten Handschuhen ebenfalls ins Spiel.)
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Du hast den Mann mit den roten Handschuhen nicht zum letzten Mal gesehen.
- ☉ Streiche im Kampagnenlogbuch 1 Zeit ab.
- ☉ Fahre mit **Zwischenspiel: Die Foundation** (Seite 9) fort.

Auflösung 4: Du wartest ungeduldig darauf, dass Inspector Flint endlich kommt. Deine Nerven liegen blank. Irgendetwas muss mit ihm passiert sein. Aber du kannst dich noch an ihn erinnern – das ist gut. Du tippst nervös mit dem Fuß auf dem Boden auf und versuchst, dich an sein Gesicht, den Klang seiner Stimme und die Ereignisse, die dich hierhergeführt haben, zu erinnern. Tapp, tapp, tapp. Vielleicht solltest du nach ihm suchen gehen. Was, wenn er in Schwierigkeiten steckt? Tapp, tapp, tapp. Vielleicht ist es schon zu spät für ihn. Vielleicht Erinnerst du dich nur noch an ihn. Und was ist mit dem Mann mit den roten Handschuhen? Tapp, tapp, tapp. Du wartest. Und wartest. Und wartest.

Du bemerkst kaum, dass der Stuhl gegenüber von dir verrückt wird, bis Flint darauf Platz genommen hat. Zu deiner Erleichterung ist er unversehrt, obwohl du vermutest, dass er seit einiger Zeit nicht mehr geschlafen hat. Seine Stirn ist von Sorgenfalten durchfurcht, seine Augen sind blutunterlaufen und vor Angst geweitet. Du kannst es ihm nachfühlen.

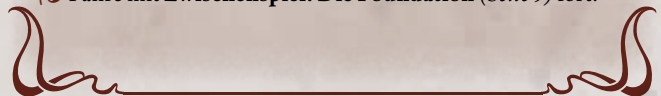
Um die angespannte Atmosphäre mit einem Witz aufzulockern, teilst du Inspector Flint trocken mit, dass er zu spät ist. Er lacht in sich hinein und nickt. „Entschuldigung. Ein weiterer ICPC-Detective wird ... vermisst“, erklärt er mit Erschöpfung und Schmerz in der Stimme. „Bitte sagen Sie mir, dass Sie was für mich haben.“

Du seufzt und gibst deinen Bericht ab. Flint knetet unbewusst seine Finger und reibt sie nervös gegeneinander, während du ihm erklärst, was du erfahren hast. „Das beweist, dass der Mann mit den roten Handschuhen nicht allein arbeitet“, stellt er fest.

In diesem Moment unterbricht eine Frauenstimme von der anderen Seite des Raumes euer Gespräch. „Das ist eine Untertreibung“, sagt sie mit kalter und trockener Stimme. Die Frau trägt einen schwarzen Anzug und einen breitrempigen Hut. Mit der einen Hand hält sie ein nicht identifizierbares silbernes Abzeichen hoch und richtet mit der anderen den Lauf einer Pistole auf euch. Sie hat ebenezfarbene Haut, kalte Augen, die von schweren Tränensäcken unterstrichen werden, und kurzes, lockiges Haar. Sie wird von zwei weiteren Anzugträgern begleitet, die stumm wie Statuen dastehen, während sie spricht. Beide haben ihre Hände an Pistolen, die sie in Holstern unter den Jacken ihrer Anzüge tragen. Mit plötzlichem Schrecken stellst du fest, dass sich sämtliche anderen Menschen aus der gerade noch so belebten Teestube verzogen haben. Neben dir reckt Flint seine Hände in die Höhe. Schnell tust du es ihm gleich. „Wo ist der Mann mit den roten Handschuhen hin?“, fragt die Frau. „Und wer sind Sie?“

Flint und du tauscht einen besorgten Blick aus. Worauf genau habt ihr euch da eingelassen?

- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktetapel.
- ☉ Der Mann mit den roten Handschuhen ist Träger des Schlüssels Das Rabenaugenauge. Aktualisiere das Kampagnenlogbuch. Von nun an gilt: Immer wenn ein Charakter zum Träger eines Schlüssels wird, sollte der Schlüssel für den Rest der Kampagne griffbereit gehalten werden, da er an jenen Charakter angehängt das Spiel beginnt. (Falls Der Mann mit den roten Handschuhen in zukünftigen Szenarien ins Spiel kommt, kommt Das Rabenaugenauge an Der Mann mit den roten Handschuhen ebenfalls ins Spiel.)
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Du hast den Mann mit den roten Handschuhen nicht zum letzten Mal gesehen.
- ☉ Streiche im Kampagnenlogbuch 2 Zeit ab.
- ☉ Fahre mit **Zwischenspiel: Die Foundation** (Seite 9) fort.



Zwischenspiel: Die Foundation

Die Foundation 1: „Reden Sie“, befiehlt die Frau.

„Ich bin ein ICPC-Detective“, antwortet Flint barsch. „Flint, Li Flint. Und Sie werden in großen Schwierigkeiten sein, sobald die ICPC hiervon erfährt.“

„Ich versichere Ihnen, das werde ich nicht sein. Und was ist mit Ihnen?“, fragt sie und schaut in deine Richtung. Du erklärst, dass du ein freier Ermittler bist, der für Flint arbeitet. Sie mustert dich intensiv – offensichtlich will sie herausfinden, ob du sie anlügst. Sie scheint – wie Flint – nicht von der vertrauensseligen Sorte zu sein. Nach einem langen, angespannten Moment steckt sie endlich ihre Waffe ins Holster und Flint nimmt die Hände herunter. Du hattest die ganze Zeit unbewusst die Luft angehalten und atmest erleichtert aus.

„Wir verfolgen den Mann mit den roten Handschuhen schon eine ganze Weile. Das war das erste Mal, dass wir so nah an ihn herankommen konnten. Er scheint ein Händchen dafür zu haben, in letzter Sekunde zu entwischen.“ Sie nickt den beiden Anzugträgern zu, die sie begleiten – eine große, athletische Frau mit blasser Haut und ein verschlagen aussehender, glattrasierter Mann –, und deutet in Richtung der Wände. Beide behalten eine Hand am Holster, während sie den Raum absuchen. „Und wer genau steckt hinter ‚wir?‘“, will Inspector Flint wissen. Dieselbe Frage hast du dir auch gestellt. Die Frau, die euch verhört, hat einen britischen Akzent, aber sie scheint keiner lokalen Organisation anzugehören, die du kennst.

Sie wartet auf die Bestätigung ihrer beiden Untergebenen, bevor sie fortfährt. „Alles sauber, Ma'am“, sagt der Mann. Sie seufzt und verschränkt die Arme. „Also gut. Was ich Ihnen jetzt sagen werde, darf unter keinen Umständen diesen Raum verlassen. Habe ich mich klar ausgedrückt?“

Flint zuckt mit den Schultern. „Unter Androhung welcher Strafe genau?“ „Sofortige Exekution“, sagt sie, ohne zu zögern. Deine Kehle schnürt sich zu. Auch Flint zuckt für einen Moment zusammen.

„Nun denn. Dann nehme ich an, haben wir keine große Wahl, oder?“ Er blickt dich an, du nickst. Soll sie doch sagen, was sie zu sagen hat.

„Ich bin Commissioner Taylor und das sind Agent Hudson und Agent Antonova. Wir gehören zur **FOUNDATION**, einer internationalen Behörde, die sich der Entdeckung, Erforschung und Eindämmung von Objekten mit paradimensionalen Eigenschaften widmet.“

„Was für ein Blödsinn ist das denn?!“ Flint muss sich beherrschen, nicht laut loszulachen. Aber die Frau, die sich Taylor nennt, zeigt keinerlei Anzeichen von Humor.

„Nach dem Großen Krieg wurden viele Verträge und Abkommen unterzeichnet. Paris. Versailles. Aber die Erhaltung des Friedens war nicht das einzige Ziel. Da gab es ... Sonderbarkeiten, müssen Sie wissen. Während des Krieges. Dinge, die keinen Sinn ergaben. Die Foundation hat die Aufgabe, diese ‚Ungereimtheiten‘ aufzuspüren und dafür zu sorgen, dass sie nie wieder für solche Zwecke verwendet werden können.“

„Das ist ja eine tolle Geschichte, die ihr Anzugsfuzzis euch da ausgedacht habt“, sagt Flint, aber der dunkle Unterton in seiner Stimme verrät, dass er sich unsicher ist. Und du bist dir ebenfalls nicht sicher – die Tatsache, dass Commissioner Taylor überhaupt von dem Mann mit den roten Handschuhen weiß, beweist, dass sie über Insiderinformationen verfügt.

Du beschließt, dass es wahrscheinlicher ist, dass sie die Wahrheit sagt, und fragst, was sie nun mit euch vorhat.

Lange geht sie schweigend auf und ab, bevor sie schließlich tief ausatmet und das unangenehme Schweigen bricht. „Nun, ich kann nicht zulassen, dass Sie Ermittlungen parallel zu meinen eigenen anstellen. Und Sie könnten über Informationen verfügen, die für unsere Arbeit von Bedeutung sein könnten. Also schlage ich vor, dass wir zusammenarbeiten.“

„Zusammenarbeiten? Oder für Sie arbeiten?“, fragt Flint spitzfindig, während sich seine Augen verengen.

Taylor erlaubt sich ein Lächeln. „Sie sind ein kluger Mann, das muss ich Ihnen lassen.“ Sie nickt Agent Hudson zu, der mehrere Abzeichen hervorholt und sie euch überreicht. „Sie werden eine eigene Zelle der Foundation sein, die unter unserer Aufsicht steht, aber unabhängig arbeitet. Sie müssen nur zustimmen, uns über Ihre Erkenntnisse Bericht zu erstatten.“ Sie blickt Flint abschätzend an. „Und Sie werden unsere Kontaktperson sein.“

Du hakst nach und fragst Taylor, was ihr von dieser Vereinbarung habt, abgesehen von der aufgehobenen Bedrohung für euer Leben. „Wir werden Informationen an Sie weiterleiten, die wir über die Organisation haben, für die der Mann mit den roten Handschuhen arbeitet. Sie erhalten Reisepapiere, mit denen Sie zu beliebigen Zielen überall auf der Welt gelangen können, ohne lästige Fragen und ohne Kosten.“

Flint beäugt das Abzeichen wie Sprengstoff und dreht es in seinen Händen hin und her. „Vor zwei Minuten haben Sie noch eine Waffe auf mich gerichtet, und jetzt bieten Sie mir einen Job an?“

„Ja. Und? Sind Sie dabei?“

Du ziehst Flint zur Seite, um mit ihm unter vier Augen zu sprechen. Das Gespräch ist kurz und leise, voller Mutmaßungen und paranoider Theorien über diese „Foundation“ und ihre wahren Motive. Am Ende beschließt ihr einvernehmlich, Taylors Angebot anzunehmen. Wenn es euch hilft, der Sache auf den Grund zu gehen, ist das die einzig richtige Entscheidung.

„Nun gut“, erklärt Taylor. „Der Mann mit den roten Handschuhen ist nur ein Agent in seiner Organisation. Oder vielleicht auch ihr Anführer – das konnten wir noch nicht herausfinden. Sie nennen sich die **ROTE COTERIE**, nach den roten Kleidungsstücken, die sie tragen. Sie sind hinter Artefakten her, die über die ganze Welt verstreut sind und paradimensionale Eigenschaften besitzen – genau dieselbe Art von Objekten, die wir zu finden und einzudämmen versuchen. Wir nennen sie Schlüssel.“

Du willst von Commissioner Taylor wissen, was sie mit dem Begriff „paradimensional“ meint. „Stellen Sie sich eine Torte mit vielen Schichten vor“, erklärt sie. „Alles, was wir sehen und fühlen, existiert auf einer der Schichten. Aber es gibt noch viele weitere Schichten über und unter unserer. Etwas, das paradimensional ist, existiert auf einer Schicht, bezieht aber Energie aus anderen, parallelen Schichten. Das hat zur Folge, dass diese Schlüssel außerhalb der Gesetze unserer Dimension funktionieren. Ursache und Wirkung. Wenn sie unkontrolliert bleiben, können sie verwendet werden, um der Welt schrecklichen Schaden zuzufügen. Unsere Aufgabe – Ihre neue Aufgabe – ist es, sie dem Zugriff der Coterie zu entziehen und sie in der Obhut der Foundation in Sicherheit zu bringen.“

Wenn diese Schlüssel so mächtig sind, wie die Foundation glaubt, dann bist du ebenfalls der Überzeugung, dass sie in sicheren Händen verwahrt werden sollten. Aber du kannst nicht umhin, dich zu fragen, was all das mit dem Verschwinden der Objekte und Lebewesen zu tun hat, das du eigentlich untersuchst. Flint sieht dich an und schüttelt kaum wahrnehmbar den Kopf. Er hat nicht die Absicht, euer Wissen mit der Foundation zu teilen.

Die Ermittler müssen entscheiden (wähle eins):

☉ Erzähle Taylor von den Vermisstenfällen.
Fahre mit **Die Foundation 2** fort.

☉ Erzähle Taylor nichts von den Vermisstenfällen.
Fahre mit **Die Foundation 3** fort.

Die Foundation 2: Du beschließt, dass es das Beste ist, Commissioner Taylor zu erzählen, warum du den Fall des Mannes mit den roten Handschuhen überhaupt untersuchst. Flint stößt einen hörbaren Seufzer aus. Sie überlegt einige Augenblicke und schüttelt dann den Kopf. „Das ist etwas, dem nachgegangen werden sollte. Aber Ihr Hauptziel ist es, die Schlüssel zu beschaffen, nach denen die Coterie sucht – koste es, was es wolle. Habe ich mich klar ausgedrückt?“ Taylor erklärt weiter, dass sie alle relevanten Informationen an Flints Büro weiterleiten werde, wobei natürlich einige „sensible Details“ ausgelassen werden müssten. Auch werde sie dem ICPC die erforderlichen Unterlagen über Flints neue „Position“ zukommen lassen.

„Oh, und Agent Flint“, erwähnt sie beiläufig auf dem Weg nach draußen, wobei sie ihn mit seinem neuen Titel anspricht. „Ihre Zelle mag die Unabhängigkeit haben, auf eigene Faust zu ermitteln, aber vergessen Sie nicht, dass Sie direkt an mich berichten. Ich erwarte, dass Sie dies ohne Vorbehalt tun, sollten Sie etwas Wichtiges entdecken.“

Flint nickt, jedoch einen Augenblick zu zögerlich.

☉ Entferne 1 🗡-Marker aus dem Chaosbeutel. Füge dem Chaosbeutel 1 🗡-Marker hinzu (falls sich bereits 4 im Chaosbeutel befinden, verdient jeder Ermittler stattdessen 1 Erfahrungspunkt).

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Zelle hat Taylor die Wahrheit gesagt. Fahre mit **Die Foundation 4** fort.

Die Foundation 3: Du hältst deinen Mund. Was Taylor nicht weiß, kann sie nicht gegen euch verwenden. Commissioner Taylor erklärt Flint, dass sie alle relevanten Informationen an sein Büro weiterleiten werde, wobei natürlich einige „sensible Details“ ausgelassen werden müssten. Auch werde sie dem ICPC die erforderlichen Unterlagen über Flints neue „Position“ zukommen lassen.

„Oh, und Agent Flint“, erwähnt sie beiläufig auf dem Weg nach draußen, wobei sie ihn mit seinem neuen Titel anspricht. „Ihre Zelle mag die Unabhängigkeit haben, auf eigene Faust zu ermitteln, aber vergessen Sie nicht, dass Sie direkt an mich berichten. Ich erwarte, dass Sie dies ohne Vorbehalt tun, sollten Sie etwas Wichtiges entdecken.“

Er nickt. Da du ihr aber nicht alles erzählt hast, erwartest du, dass auch er bei seinen Berichten einige „sensible Details“ aussparen wird.

- ☉ Entferne 1 -Marker aus dem Chaosbeutel. Füge dem Chaosbeutel 1 -Marker hinzu (falls sich bereits 4 im Chaosbeutel befinden, verdient jeder Ermittler stattdessen 1 Erfahrungspunkt).
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Zelle hat Taylor die Wahrheit verschwiegen. Fahre mit **Die Foundation 4** fort.

Die Foundation 4: Am nächsten Morgen trifft sich eure „Zelle“ in der Teestube in der Nähe des Trafalgar Square. Gemeinsam geht ihr die Unterlagen durch, die Flint von dieser „Foundation“ erhalten hat.

„Wenn ich ehrlich bin, fällt es mir schwer, das alles zu glauben“, sagt Flint, „aber alles scheint zu stimmen. Die Reiseunterlagen, meine Versetzung, einfach alles. Nicht einmal mein Chef hat es auch nur einen Moment lang angezweifelt. Ich schätze, wir sind jetzt Geheimagenten, was?“

Du stimmst ihm zu. So unglaublich es auch erscheinen mag, es ist nicht weniger seltsam als die Dinge, die du bereits untersucht hast. Flint fährt fort: „Also gut. Ich denke, es wäre das Beste, wenn wir uns aufteilen.“

Ich bin in Shanghai aufgewachsen. Ich habe dort Verbindungen, die ich nutzen kann. Also werde ich zuerst dorthin gehen. Wo Sie als Nächstes Nachforschungen anstellen wollen, bleibt Ihnen überlassen. Wir treffen uns später wieder. Dann können wir uns überlegen, wie es weitergeht.“

Die Foundation hat mehrere Spuren, die zu Aufenthaltsorten der Roten Coterie führen könnten.

- ☉ Eine Spur führt in Inspector Flints Heimatstadt **SHANGHAI**, wo es Gerüchte über die Existenz eines Geheimbundes gibt, der von einer mysteriösen Frau mit einem roten Sonnenschirm angeführt wird.
- ☉ In **ALEXANDRIA** ist es zu einer Reihe von bestialischen Morden gekommen. Die Foundation hat Grund zu der Annahme, dass ein Mitglied der Coterie darin verwickelt ist.
- ☉ Eine Serie von aufsehenerregenden Einbrüchen in **BUENOS AIRES** hat die Foundation zu der Annahme veranlasst, dass ein Mitglied der Coterie dafür verantwortlich ist. Vermutlich ist ein Schlüssel das Hauptziel der Einbrüche.
- ☉ Ein Mitglied der Coterie besitzt ein Gebäude in **NAIROBI**, das als Heiligtum genutzt wird. Vielleicht kannst du dort etwas über ihre Pläne herausfinden.
- ☉ Die Foundation ist an das Tagebuch eines Goldsuchers gelangt, der kürzlich in **ANCHORAGE** gearbeitet hat und Seltsames berichtet. Vielleicht ist ein Schlüssel in der Mine versteckt?
- ☉ Ein Coterie-Mitglied aus **KONSTANTINOPEL** hat den direkten Kontakt zur Foundation gesucht. Vielleicht ein Überläufer? Oder möglicherweise eine Falle.
- ☉ Einheimische aus **KATHMANDU** haben von „Geister“-Sichtungen berichtet, die auf die Beschreibung eines Coterie-Mitglieds passen.
- ☉ Ein äußerst gefährliches Mitglied der Coterie ist in **MARRAKESCH** gesichtet worden. Berichte über Grabräubereien und seltsames Pflanzenwachstum machen die örtlichen Foundation-Mitarbeiter nervös.
- ☉ Ein Mitglied der Coterie hat sich in **HAVANNA** einen Namen gemacht, von wo aus Rum und andere illegale Waren in die Vereinigten Staaten geschmuggelt werden.

Lies die Regeln für „Sich auf die Reise begeben“ und „Die Dossiers der Foundation“ in der rechten Spalte. Sobald du bereit bist fortzufahren, **begib** dich von London aus **auf die Reise** zu einem neuen Ort.

Sich auf die Reise begeben

Immer wenn ihr euch **auf die Reise begeben**, dürft ihr an einen Ort eurer Wahl auf der Weltkarte aus der Kampagne *Die scharlachroten Schlüssel* reisen. Jedes Feld auf der Weltkarte ist mit 1 oder mehr Feldern über Wege verbunden. Sobald ihr euch auf die Reise begeben, müsst ihr über diese Wege bis zum Zielort eurer Wahl reisen (Gruppenentscheidung). Für jeden verwendeten Weg müsst ihr im Kampagnenlogbuch 1 **Zeit** abstreichen (Minimum: 1 Weg).



Auf jedem Feld der Weltkarte ist eine Kombination aus Zahlen und Buchstaben angegeben, welche auf die entsprechende Seite im Kampagnenleitfaden verweist. Ihr müsst nicht auf jedem Feld anhalten, über das ihr reist. Allerdings dürft ihr auf einem Feld eurer Reise anhalten und den Text auf der entsprechenden Seite des Kampagnenleitfadens lesen und die Geschichte dort erleben. (Alternativ könnt ihr die Inhaltsangabe auf Seite 2 verwenden, um die entsprechende Seite zu finden.) Dadurch kann ein Zwischenspiel ausgelöst werden oder ihr findet ein neues Szenario. Es gibt keinen perfekten Weg, folgt also eurem Bauchgefühl ... Achtet aber stets auf die verstrichene Zeit (siehe „Zeit nachhalten“ auf Seite 6).

Beispiel: Sabrina möchte von Alexandria nach Marrakesch reisen. Sie streicht zuerst 1 **Zeit** ab, um den Weg nach Rom zu nehmen. Sie entscheidet sich, dort nicht anzuhalten und streicht 1 weitere **Zeit** ab, um nach Marrakesch zu reisen, wo sie schließlich anhält. Bei Marrakesch ist „11-B“ angegeben. Also schlägt sie den Kampagnenleitfaden auf Seite 11 auf und liest dort Akte #11-B: Tödliche Hitze.

- ☉ Manche Orte weisen ein rotes Symbol und keine Zahlen-Buchstaben-Kombination auf. An solchen Orten darf nur angehalten werden, wenn dies ein Eintrag im Kampagnenleitfaden erlaubt.
- ☉ Manche Orte weisen ein grünes Symbol auf und sind Orte mit einer möglichen Nebengeschichte (*erhältlich als eigenständige Szenarien für Arkham Horror: Das Kartenspiel*). Wenn ihr eine solche Nebengeschichte in eure Kampagne integrieren wollt, dann reist zu dem entsprechenden Ort auf der Weltkarte und gebt zusätzliche Zeit in Höhe der normalen Erfahrungspunkte aus, die für das Spielen der Nebengeschichte angegeben sind (anstatt die geforderten Erfahrungspunkte auszugeben).
 - ❖ Solltet ihr hier nicht anhalten wollen, um eine Nebengeschichte zu beginnen, reist einfach weiter den Weg entlang. Falls ihr das so macht, zählt der Weg als ein zusammenhängender Weg, nicht als 2 getrennte Wege.
- ☉ Habt ihr an einem Ort einmal angehalten, dürft ihr dort für den Rest der Kampagne **nicht** mehr anhalten, außer es ist etwas anderes angegeben.

Die Dossiers der Foundation

Im ganzen Kampagnenleitfaden sind eine Reihe von Dossiers der Foundation zu finden, wie das Beispiel unten. Ihr dürft jederzeit das Dossier eines Ortes auf der Weltkarte lesen. Verwendet diese Dossiers, um eure Route zu planen. Ihr dürft euch auf den jeweiligen Seiten aber nur diese Dossiers ansehen. Alle anderen Texte auf einer solchen Seite dürft ihr erst lesen, wenn ihr zu dem entsprechenden Ort gereist seid und dort angehalten habt.

Dieses Dossier darf jederzeit gelesen werden

Akte #11-B
 Subjekt-Klasse: Rot
 Wohnort: Marrakesch, Marokko



Dieses Dossier darf jederzeit gelesen werden

Akte #11-B
 Subjekt-Klasse: Rot
 Wahre Identität: Unbekannt
 Letzter bekannter Aufenthaltsort: Marrakesch, Marokko

Beschreibung: Subjekt #11-B (nachstehend „Amaranth“) ist eine Frau europäischer Herkunft; wirkt wie Anfang zwanzig. Trägt gewöhnlich eine große rote Blume, die teilweise ihr Gesicht verdeckt.

Paradimensionale Fähigkeiten: Die Macht, [redacted] und [redacted], Fokussiert [redacted] durch [redacted] um [redacted] und [redacted] aus [redacted]. Keine bekannten Grenzen für diesen [redacted]; Datenlage beschränkt sich auf kleinere Vorkommnisse. Subjekt [redacted] durch Berührungen, was das [redacted] des [redacted]. Mögliche [redacted] Konsequenzen.

Sichtung 1: 23. November 1923: Arkham, MA. Agenten waren Zeuge, wie Subjekt Wunden eines [redacted] geheilt hat, wobei nahe gelegene Bäume [redacted]. Berichte von erhöhter [redacted] Aktivität in den folgenden Monaten.

Sichtung 2: 11. Januar 1924: Lissabon, Portugal. Einheimische Zelle setzte Subjekt fest. [redacted] Kontakt bestätigt. 1 Mitglied der Zelle sofort verstorben; 2. Opfer in katatonischem Zustand. Subjekt entzog sich Befragung.

Sichtung 3: Unbestätigte Sichtung in Marrakesch. Weitere Informationen benötigt. Sofortige Unterstützung angefordert.

Annäherungsprotokoll: Subjekt ist extrem gefährlich. Zugriff nur mit äußerster Vorsicht. Körperlicher Kontakt verboten. Mehr Information im Büro in San Francisco erhältlich (Akte #26-G2).

Einführung 1: Du wirst durch das Geräusch quietschender Räder wachgerüttelt, als dein Zug zum Stehen kommt. Obwohl es gerade erst Vormittag ist, lässt die Hitze der Sonne die Luft in flimmernden Wellen von den Straßen aufsteigen und Marrakesch in einem unwirklichen Schimmer erscheinen. Dein Kopf schmerzt. Die Stadt verschwimmt wie eine Fata Morgana inmitten der marokkanischen Wüste.

Überprüfe im Kampagnenlogbuch, wie viel Zeit verstrichen ist.

- ☉ Falls weniger als 15 Zeit verstrichen ist, fahre mit **Einführung 2** fort.
- ☉ Falls 15–24 Zeit verstrichen ist, fahre mit **Einführung 3** fort.
- ☉ Falls 25 Zeit oder mehr verstrichen ist, fahre mit **Einführung 4** fort.

Einführung 2: Du triffst deinen Kontakt auf der Dachterrasse eines kleinen Cafés nicht weit vom Bahnhof entfernt. Die jugendliche Statur des Mannes wird durch einen gepflegten grauen Bart kontrastiert. „Sie müssen zur Foundation gehören“, begrüßt er dich und streckt die Hand aus. „Ich bin Latif. Bitte, setzen Sie sich. Sie müssen hungrig sein.“

Auf dem Tisch stehen Schüsseln und Teller mit Eiern, Oliven und Ziegenkäse, dazu gibt es Fladenbrot und heißen Atay-Minztee. Beim Essen breitet Latif einen Stapel Zeitungen zwischen euch auf dem Tisch aus. „Ich will Ihnen nicht den Appetit verderben, mein Freund, aber in dieser Stadt ist etwas Böses am Werk.“ Er zeigt auf drei verschiedene Schlagzeilen:

**MYSTERIÖSER GRABRAUB
 PLÖTZLICHE SEUCHE VERNICHTET OLIVENHAIN
 DUTZENDE VERMISSTE IN MEDINA**

Eine heiße, stechende Brise weht über dich hinweg und lässt die Zeitung rascheln. Latif flüstert verschwörerisch: „Ich nehme an, dass Sie mit dem Dossier vertraut sind. Diejenige, die sich Amaranth nennt, wurde hier gesichtet, und ich glaube, sie ist für die Vorfälle verantwortlich.“ Latif blickt verstohlen über die Schulter und zeigt dir dann eine gestochen scharfe Fotografie einer schönen Frau Anfang zwanzig in einem schwarzen Kleid und mit passenden Handschuhen, die sich eine auffällige Blüte hinter das Ohr gesteckt hat.

„Erst gestern Abend habe ich meinen Kontaktmann losgeschickt, um Informationen über ihren Aufenthaltsort zu sammeln. Er ist noch nicht zurück. Ich befürchte das Schlimmste“, sagt Latif und sieht niedergeschlagen aus. „Aber deshalb sind Sie ja wohl hier! Commissioner Taylor schickt immer solche ...“, er sieht dich an, als würde er über seine Worte nachdenken, „... besonderen Leute.“

Du versicherst Latif, dass du zwar neu bei der Foundation bist, dich aber durchaus in der Lage siehst, mit dem Problem fertigzuwerden.

„Das hoffe ich wirklich“, sagt Latif und nimmt einen großen Schluck aus seiner Tasse mit heißem Minztee. „Hier geht etwas Seltsames vor sich. Mein Bruder ... er hat mir erzählt, er habe unseren verstorbenen Großvater in seinem Leichentuch auf der Straße herumlaufen sehen. Ich habe geantwortet, dass er wohl geträumt haben muss. Aber ich habe noch mehr solcher Geschichten gehört. Es ist nicht mehr sicher, nachts durch die Straßen zu gehen. Ich glaube, dass hier eine schreckliche Hexerei am Werk ist. Ein unnatürliche Kraft. Wenn die Foundation nur nicht ständig ihre eigenen Mitteilungen schwärzen würde!“

Den Rest des Vormittags verbringt ihr damit, das Bündel aus Zeitungen und Notizen durchzusehen, das Latif mitgebracht hat. Der erste gemeldete „Grabraub“ in der jüngsten Reihe von Ereignissen betraf die Ruhestätte von Razin Farhi, einem Philosophen und Mathematiker aus dem 16. Jahrhundert. „Man munkelt, er wäre eines der Gründungsmitglieder der Roten Coterie gewesen“, erzählt Latif. Dein Verstand rast, während du versuchst, die Informationsbruchstücke zusammensetzen: Ist Amaranth hinter einem weiteren Schlüssel her?

„Was auch immer vor sich geht, wir können es uns nicht leisten, untätig zu bleiben“, sagt Latif.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einführung 3: Vor dem Bahnhof gibt es keine Taxis und so gehst du zu Fuß, um deinen Kontakt auf der Dachterrasse eines fast leeren Cafés zu treffen. Der Mann im mittleren Alter, der dich begrüßt, hat eine jugendliche Statur und einen gepflegten Bart. Doch er lächelt nicht. „Sie sind spät dran“, sagt er ernst. „Ich habe ein Telegramm an die Foundation geschickt und um Hilfe gebeten. Wir befinden uns in einer Notlage.“

Du entschuldigst dich und sagst ihm, dass du dein Bestes getan hast, woraufhin er sich besorgt die Stirn reibt. „Es tut mir leid. Es ist gut, dass Sie hier sind, aber ich fürchte, dass bereits schlimme Dinge in Gang gesetzt wurden. Und wir haben weder die Zeit noch die Macht, sie aufzuhalten.“ Er deutet auf einen freien Sitzplatz. „Ich bin Latif. Bitte. Für das, was ich erzähle, sollten Sie sich besser setzen.“

Auf dem Tisch befindet sich eine Auswahl verlockender lokaler Köstlichkeiten, aber nach den wenigen Resten zu urteilen, hat Latif das Meiste davon vor lauter Nervosität bereits selbst gegessen. Er zeigt dir nacheinander mehrere Zeitungen mit Schlagzeilen über entweihte Gräber, Ernteauffälle und zahlreiche Vermissemeldungen. Während er dir diese schockierenden Ereignisse schildert, nimmst du den Geruch von etwas Verdorbenem im Wind wahr. Als du deinen Blick über die Stadt schweifen

lässt, erkennst du ein Muster aus tintenschwarzen Ranken, die sich an den Häuserfassaden hochwinden. Aus der Ferne sehen sie aus wie die hervortretenden Adern bei einem sterbenden Körper.

„Mein Freund?“ Latifs Stimme durchbricht deinen Tagtraum. Du entschuldigst dich und fragst ihn nach den Ranken. Dein Gegenüber seufzt. „Ein weiteres Rätsel, wie es scheint. Letzte Nacht gab es einen großen Aufruhr vor dem Bahia-Palast. Zorniges Geschrei und Drohgebärden. Ich schickte einen meiner Informanten los, um der Sache nachzugehen, doch er ist nicht zurückgekehrt. Kurz darauf tauchten die seltsamen schwarzen Blüten auf, die an allen Wänden und Oberflächen wachsen. Sie stinken nach Fäulnis und haben furchtbare, scharfe Dornen. Man sollte sie auf keinen Fall berühren!

Bevor diese seltsame Sache begann, hat mein Bruder ... er hat mir erzählt, er habe unseren verstorbenen Großvater in seinem Leichentuch auf der Straße herumlaufen sehen. Ich hätte es als Halluzination abgetan, aber es gab Dutzende von ähnlichen Geschichten. Jetzt schlurfen Scharen von schweigenden Menschen durch die Straßen. Ihre Augen sind leer, aber ihre Bäuche sind es nicht“, sagt Latif bitter und leert den Rest seiner Teetasse.

„Ich glaube, dass diejenige, die sich Amaranth nennt, dafür verantwortlich ist. Sie kennen sie vielleicht aus dem Dossier der Foundation. Es ist wenig hilfreich, dass sie in ihren eigenen Mitteilungen die wichtigsten Details schwärzen!“ Latif zeigt dir eine gestochen scharfe Fotografie einer schönen Frau Anfang zwanzig in einem schwarzen Kleid und mit passenden Handschuhen, die sich eine auffällige Blüte hinter das Ohr gesteckt hat.

„Ein anderer meiner Informanten sagte, er habe diese ‚Amaranth‘ im Garten des Bahia-Palasts gesehen. Irgendetwas Seltsames ist im Gange und sie ist der Mittelpunkt von allem. Ich schlage vor, dass wir zum Palast gehen und ihre schrecklichen Pläne durchkreuzen. Aber seien Sie auf alles gefasst!“

Du nimmst den vertrauten Geruch von Fäulnis im Wind wahr und schaut an der Fassade des Dachcafés hinunter. Eine einzelne schwarze Ranke ist an der Hauswand des Gebäudes hochgeklettert. Am Ende der Ranke hat sich ein knolliger, schwarzer Fruchtkörper gebildet. Du bist dir nicht sicher, ob es ein Trick der späten Morgensonne ist oder ob ein anderer seltsamer Prozess dafür verantwortlich ist, aber du könntest schwören, dass du einen phosphoreszierenden grünen Schimmer entlang der Ranke hast aufblitzen sehen – und sie scheint sich zu bewegen, obwohl es keinen Wind gibt.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einführung 4: Ein Geruch von Rauch und Verwesung empfängt dich, als du aus dem Zug steigst. Du bist einer von nur wenigen Menschen, die den leeren Bahnsteig des Bahnhofs betreten. Schwarze, verdorrte Ranken sind an den Seiten der umliegenden Gebäude emporgeklettert und haben an ihren Enden wuchernde rote Blüten ausgebildet. Über allem liegt eine unheimliche Stille.

Auf dem Weg zu deinem Kontakt kommst du an ein paar Personen vorbei, deren Gang stockend und unbeholfen wirkt. Einige von ihnen strecken dir ihre vertrockneten gelben Hände entgegen. Schnell machst du einen großen Bogen um sie, während sie dich mit hohlem, leeren Blick anstarren. Um sie herum schwirrt eine Wolke von Fliegen, die unaufhörlich summt. Es überrascht dich kaum, dass die Tür des Cafés, in dem du einen gewissen „Latif“ treffen wolltest, mit Brettern vernagelt ist.

Der teerartige Tod blüht an den Wänden und Schaufenstern, die alle eilig verbarrikiert wurden. Ängstliche Augen blicken dich zwischen den Brettern hindurch an. In Marrakesch herrscht völliges Chaos. Nachdem du dich ein wenig weiter in der Stadt umgesehen hast, stößt du auf das Epizentrum der seltsamen schwarzen Ranken: die Überreste des Bahia-Palastes. In den überwucherten Gärten findest du die Überbleibsel eines seltsamen Rituals, jedoch keine Spur von denen, die es durchgeführt haben.

Fahre mit **Auflösung 5** (Seite 13) fort.

Vorbereitung

- Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Tödliche Hitze*, *Scharlachrote Zauberei*, *Verbreitung der Verderbnis*, *Ghule* und *Lähmende Angst*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- Alle 5 **Marrakesch**-Orte ohne das Merkmal **Verlassen** werden ins Spiel gebracht. Die **Verlassen**-Versionen der Orte werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.

- Jeder Ermittler beginnt das Spiel am Bahnhof von Marrakesch.

- Auf jedem Ort im Spiel werden Ressourcen in Höhe der Ermittleranzahl plus 1 als Zivilisten platziert (siehe „Zivilisten“ weiter unten). Überprüfe dann das Kampagnenlogbuch:

- Falls 10 **Zeit** oder weniger verstrichen ist, ändert sich nichts.

- Falls 11–17 **Zeit** verstrichen ist, wähle unter allen Orten im Spiel so gleichmäßig wie möglich 1 Zivilisten. Diese werden getötet.

- Falls 18–24 **Zeit** verstrichen ist, wähle unter allen Orten im Spiel so gleichmäßig wie möglich 2 Zivilisten. Diese werden getötet.

- Die folgenden Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: der doppelseitige Gegner Amaranth, der Gegner Razin Farhi, der Gegner Khalid, beide Kopien des Gegners Uralter Plünderer, der Schlüssel Die Letzte Blüte und die doppelseitige Handlungskarte „Rettet die Zivilisten / Ein neuer Morgen“.

- Überprüfe das Kampagnenlogbuch und passe das Szenen- und/oder Agendadeck entsprechend an.

- Falls weniger als 15 **Zeit** verstrichen ist, ändert sich nichts.

- Falls 15–24 **Zeit** verstrichen ist, wird Szene 1 aus dem Spiel entfernt. Das Spiel beginnt mit Szene 2a. Es wird Verderben in Höhe der Ermittleranzahl auf Agenda 1 platziert. Amaranth (*Lauernde Verderbnis*) erscheint im Garten des Bahia-Palasts, mit dem Schlüssel Die Letzte Blüte an sie angehängt. Die beiseitegelegte Handlungskarte *Rettet die Zivilisten* wird ins Spiel gebracht. Der beiseitegelegte Gegner Khalid wird ins Begegnungsdeck gemischt.

- Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

- Das Spiel kann nun beginnen.

Zivilisten

In diesen Szenario stellen Ressourcen auf Orten unschuldige Zivilisten von Marrakesch dar, die sich in großer Gefahr befinden.

- Bei der Durchführung von gegnerischen Bewegungen und Angriffen werden Zivilisten behandelt, als ob sie Ermittler wären. (Gegner verwickeln Zivilisten nicht in einen Kampf, können Zivilisten an ihrem Ort aber angreifen, als ob sie mit ihnen in einen Kampf verwickelt wären.) Falls ein Zivilist angegriffen wird, wird er automatisch getötet.

- Wird ein Ort mit Zivilisten enthüllt, verbleiben sie an jenem Ort

- Sobald ein Zivilist getötet wird, wird er auf der Szenarioübersichtskarte platziert, um nachzuhalten, wie viele Zivilisten getötet wurden.

Einen zufälligen Ort bestimmen

Im Verlauf dieses Szenarios werden die Ermittler häufiger angewiesen, einen zufälligen Ort zu bestimmen. Dafür werden die 5 Orte, die sich aktuell nicht im Spiel befinden (die Versionen der Orte im Spiel, die derzeit nicht verwendet werden), gemischt und 1 zufällige Karte gezogen.

Orte ersetzen

Im Verlauf dieses Szenarios können die Ermittler angewiesen werden, beiseitegelegte Orte mit bestehenden auszutauschen. Sobald ein Ort mit einem im Spiel befindlichen Ort ausgetauscht wird, nimmt er dessen Platz ein. Alle Marker, Verstärkungen, Ermittler, Gegner und sonstige Karten, die sich an jenem Ort befunden haben, gelten nun als an dem neuen Ort befindlich. (So bleiben zum Beispiel angehängte Karten weiterhin angehängt.) Bei einem solchen Austausch wird kein Spielelement behandelt, als ob es sich bewegt hätte.

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben aufgegeben oder wurden besiegt): Du musst entsetzt mitansehen, wie die Reste der Stadt von den heimtückischen Ranken überwuchert werden. Die verbliebenen Zivilisten werden von Amaranths Dienern verschlungen. Während du die Verwüstung beobachtest, wünschst du dir, du hättest mehr tun können.

- ☞ Jeder Zivilist, der sich noch im Spiel befindet, wird getötet. Falls Szene 1 aktuell ist, ziehe die beiseitegelegte Handlungskarte Rettet die Zivilisten und handle die „Ein neuer Morgen“-Seite ab.
- ☞ Überprüfe, welcher Gegner sich im Spiel befindet.
 - ❖ Falls sich Razin Farhi im Spiel befindet, fahre mit **Auflösung 1** fort.
 - ❖ Falls dies nicht zutrifft, fahre mit **Auflösung 2** fort.

Auflösung 1: Als du erkennst, in welcher Gefahr du dich befindest, machst du dich auf den Weg zum Stadtrand, wo du an jeder Tür klopfst, die du siehst. Du flehst um dein Leben, bietest Geld und deine ganzen Habseligkeiten an, aber du wirst überall abgewiesen. Schließlich erbarmt sich eine alte, von vielen Falten gezeichnete Frau deiner und lässt dich in ihr Haus. Die Nacht verbringst du zitternd in Angst und Schrecken. Als du am Morgen wieder vor die Tür gehst, liegt die Stadt in Trümmern. Schreckliche schwarze Ranken überwuchern alles. Diese Verwüstung war offenbar der Preis, der für wahre Liebe gezahlt werden musste.

- ☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☞ Amaranth ist Träger des Schlüssels Die Letzte Blüte. Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.
- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Liebenden sind wiedervereint.
- ☞ Streiche im Kampagnenlogbuch 1 **Zeit** ab. Du darfst dich **auf die Reise begeben**.

Auflösung 2: Als du erkennst, in welcher Gefahr du dich befindest, machst du dich auf den Weg zum Stadtrand, wo du an jeder Tür klopfst, die du siehst. Du flehst um dein Leben, bietest Geld und deine ganzen Habseligkeiten an, aber du wirst überall abgewiesen. Schließlich erbarmt sich eine alte, von vielen Falten gezeichnete Frau deiner und lässt dich in ihr Haus. Die Nacht verbringst du zitternd in Angst und Schrecken. Als du am Morgen wieder vor die Tür gehst, liegt die Stadt in Trümmern. Schreckliche schwarze Ranken überwuchern alles. Du fragst dich, was für Amaranth so wichtig war, dass sie eine solche Verwüstung verursachen würde.

- ☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☞ Amaranth ist Träger des Schlüssels Die Letzte Blüte. Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.
- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Du hast Amaranth nicht zum letzten Mal gesehen.
- ☞ Streiche im Kampagnenlogbuch 1 **Zeit** ab. Du darfst dich **auf die Reise begeben**.

Auflösung 3: Du schaust auf die Frau herab, die sich selbst Amaranth nennt, und sprichst sie mit ihrem wahren Namen an. „Eryn ... Cochwyn?“ Sie wird plötzlich rot und hält eine Hand an die Wange. Du siehst, wie sich ihre Augen weiten, während sie sich an ihr früheres Leben zu erinnern scheint. Als ihr Blick über die Letzte Blüte schweift, die sich in deiner Hand windet, stößt sie einen Schrei des Entsetzens aus. „Ich hatte einen schrecklichen Traum“, sagt sie. „Ich träumte, ich wäre eine große und schreck-

liche Königin, die über ein Königreich voller stummer Untertanen herrschte.“ Als Eryn erkennt, was sie getan hat, kann sie sich nicht mehr halten und bricht zusammen. Die Frau, die so herzlos und grausam erschien, liegt nun schluchzend vor dir.

Dir ist jetzt klar, dass Eryns Handlungen nicht ihre eigenen waren. Du tröstest sie und bringst sie zusammen mit den anderen Überlebenden in Sicherheit. Du versprichst ihr, die Blüte in Sicherheit zu bringen und dafür zu sorgen, dass „Amaranth“ nie wieder einen anderen Wirt übernimmt. „Nie wieder“, wiederholt sie deine Worte. „Nie wieder.“ Als du gehst, schließt sich die Blüte und öffnet sich wieder, als ob sie nach einem neuen Wirt suche.

- ☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☞ Wähle einen Ermittler, der zum Träger des Schlüssels Die Letzte Blüte wird. Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.
- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Amaranth hat die Coterie verlassen.
- ☞ Streiche im Kampagnenlogbuch 2 **Zeit** ab. Du darfst dich **auf die Reise begeben**.

Auflösung 4: Als du die Letzte Blüte in der Hand hältst, zuckt Amaranth vor dir auf dem Boden zusammen. Die schöne junge Frau spuckt schwarzen Schleim und schlägt wie ein verängstigtes Tier nach dir. Dann stürmt sie plötzlich in eine schmale StraÙe davon. Du versuchst ihr noch zu folgen, verlierst aber schließlich ihre Spur in dem Durcheinander fliehender Zivilisten und verwelkender Ranken.

- ☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☞ Wähle einen Ermittler, der zum Träger des Schlüssels Die Letzte Blüte wird. Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.
- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Du hast Amaranth nicht zum letzten Mal gesehen.
- ☞ Streiche im Kampagnenlogbuch 1 **Zeit** ab. Du darfst dich **auf die Reise begeben**.

Auflösung 5: Unter den zahllosen Toten, welche die Stadt zu beklagen hat, findest du viele „Latifs“. Es hat keinen Sinn, weiter nach deinem Kontaktmann zu suchen, also ziehst du Bilanz und gehst noch einmal das Dossier durch. Du hast kaum Zweifel daran, dass all dies das Werk der Coterie war. Was Amaranth hier getan hat, hat Tausende von Menschenleben gekostet und eine so schreckliche Verwüstung angerichtet, die du niemals hättest vorhersehen können. Was auch immer ihre Gründe hierfür waren, sie hat offenbar die Fähigkeit, Unheil in apokalyptischem Ausmaß anzurichten.

Während die Überlebenden von Marrakesch die Opfer zählen, nutzt du die Zeit, die du erübrigen kannst, um den Zivilisten beim Wiederaufbau zu helfen. Im Laufe vieler Tage verdorren die schrecklichen Ranken und vergehen zu Asche. Die Toten werden gereinigt und für die Bestattung eingewickelt. Trotz der allgegenwärtigen Verwüstung besteht die Hoffnung, dass die Stadt wieder zu dem werden kann, was sie einmal war, vielleicht sogar zu etwas Besserem. Schweren Herzens bereitest du dich auf die Abreise vor.

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Du hast Amaranth nicht zum letzten Mal gesehen.
- ☞ Jeder Ermittler erleidet 1 seelisches Trauma, da er die Ruinen von Marrakesch erkundet hat.
- ☞ Jeder Ermittler verdient 3 Bonus-Erfahrungspunkte, da er den Überlebenden beim Wiederaufbau geholfen hat.
- ☞ Amaranth ist Träger des Schlüssels Die Letzte Blüte. Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.
- ☞ Streiche im Kampagnenlogbuch 1 **Zeit** ab. Du darfst dich **auf die Reise begeben**.

Bestimme, ob dies der Standort deiner gestohlenen Schlüssel ist, indem du die folgenden Schritte durchführst:

- 🕒 Suche 1 getarnte Mini-Karte eines Gegners (*egal welcher*) und 3 Köder heraus.
 - ❖ Falls im Kampagnenlogbuch *Falsche Spuren* notiert ist, suche für jeden notierten Zählstrich dahinter 1 Köder weniger heraus.
 - ❖ Falls hinter *Falsche Spuren* 3 Zählstriche notiert sind, überspringe diesen Prozess und fahre sofort mit **Listige Wiederbeschaffung 2** fort.
- 🕒 Drehe die herausgesuchten getarnten Karten auf ihre verdeckte Seite um und mische sie. Bestimme davon zufällig 1 Karte.
 - ❖ Falls es ein Köder ist, fahre mit **Listige Wiederbeschaffung 1** fort.
 - ❖ Falls es die getarnte Mini-Karte des Gegners ist, fahre mit **Listige Wiederbeschaffung 2** fort.

Listige Wiederbeschaffung 1: Du durchsuchst jedes bekannte Heiligtum und jeden Unterschlupf der Coterie in dieser Region, um den Schurken zu finden, der deine wertvolle Fracht gestohlen hat. Doch du findest nichts. Entweder ist die Coterie nicht hier oder sie ist so gut versteckt, dass weiteres Suchen Zeitverschwendung wäre. Resigniert planst du deinen nächsten Schritt.

🕒 Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Falsche Spuren*. Notiere dahinter 1 Zählstrich. (Falls *Falsche Spuren* bereits im Kampagnenlogbuch notiert ist, füge 1 Zählstrich hinzu.)

🕒 Du darfst dich **auf die Reise begeben**.

Listige Wiederbeschaffung 2: Schließlich schaffst du es, deinem Ziel näher zu kommen und findest einen Unterschlupf der Coterie. Bevor du hineinstürmst, hältst du dich bedeckt und wartest auf den richtigen Zeitpunkt, um zuzuschlagen. Mit dem Überraschungsmoment auf deiner Seite passt du dein Vorgehen an deinen Gegner an ...

Streiche im Kampagnenlogbuch 1 **Zeit** ab. Lies nur den folgenden Abschnitt, der zu deiner Situation passt. Dann darfst du dich **auf die Reise begeben**.

Falls Der Mann mit den roten Handschuhen

den/die Schlüssel gestohlen hat: Bei einem so rätselhaften und möglicherweise gefährlichen Feind wie dem Mann mit den roten Handschuhen wäre es vielleicht am besten, eine Konfrontation ganz zu vermeiden. Du wartest, bis er das Heiligtum verlässt. Du nährst dich dem Eingang und willst gerade damit beginnen, das Schloss zu knacken ... doch zu deiner Überraschung ist es unverschlossen. Du kannst dir bildlich vorstellen, wie er dich mit seinem leeren Blick aus den Schatten heraus verhöhnt. Weißt er, dass du hier bist? Warum bestiehlt er dich, nur um dir die gestohlenen Gegenstände auf dem Silbertablett zu servieren? Du beschließt, dass es das Beste ist, einem geschenkten Gaul nicht ins Maul zu schauen – schließlich willst du dir diese Gelegenheit nicht entgehen lassen. Du schnappst dir dein gestohlenen Eigentum und machst dich auf den Weg nach draußen, wobei du dich die ganze Zeit über die wahren Beweggründe des mysteriösen Mannes wunderst.

Aktualisiere den Abschnitt „Schlüssel“ im Kampagnenlogbuch, sodass die gestohlenen Schlüssel zu ihren ursprünglichen Trägern zurückkehren.

Jeder Ermittler verdient 1 Erfahrungspunkt plus 1 Bonus-Erfahrungspunkt für jeden Zählstrich hinter *Falsche Spuren*.

Streiche bei jedem verbliebenen Ort im Kampagnenlogbuch „14-C“ durch.

Falls Der Weinrote Ritter den/die Schlüssel

gestohlen hat: Wie du den Ritter aus Alexandria einschätzt, bezweifelst du, dass er sich persönlich die Hände schmutzig machen würde – er muss seine Vollstrecker geschickt haben, die die Drecksarbeit für ihn erledigen. Wahrscheinlich hat er auch im Unterschlupf Wachen aufgestellt. Schleichen kommt wahrscheinlich nicht infrage, also entscheidest du dich für eine schnelle, direkte Vorgehensweise: Du überumpelst die Wachen, schnappst dir deine Sachen und verschwindest, bevor sie überhaupt reagieren können. Der Plan verläuft wie geschmiert und ist in wenigen Momenten erledigt. Die Vollstrecker des Ritters sind dir sicher auf den Fersen, also fliehst du mit deiner Beute, so schnell du kannst, aus der Stadt.

Aktualisiere den Abschnitt „Schlüssel“ im Kampagnenlogbuch, sodass die gestohlenen Schlüssel zu ihren ursprünglichen Trägern zurückkehren.

Jeder Ermittler verdient 1 Erfahrungspunkt plus 1 Bonus-Erfahrungspunkt für jeden Zählstrich hinter *Falsche Spuren*.

Streiche bei jedem verbliebenen Ort im Kampagnenlogbuch „14-C“ durch.

Falls Die Bestie in der purpurroten Kutte den/die

Schlüssel gestohlen hat: Die Bestie ist zweifellos der gewalttätigste und unberechenbarste Gegner, dem du bisher begegnet bist. Du kannst von Glück reden, dass du nicht in deinem Hotelzimmer warst, als es geplündert wurde, sonst wärest du jetzt sicher tot. Aber auf deiner Mission in Alexandria hast du gelernt, dass die Kreatur eine Schwäche hat – sie muss von Zeit zu Zeit eine Art „Winterschlaf“ halten. Muckmäuschenstill schleichst du dich unbemerkt in das Heiligtum der Bestie. Du kannst ihr rasselndes Atmen aus einer tieferen Kammer unter deinen Füßen hören. Dein Herz rast, während du durch das Gebäude schleichst, denn du weißt, dass jeder falsche Schritt deinen Untergang bedeuten könnte. In dem Moment, in dem du das gestohlene Artefakt ergreifst, beginnt sich die Bestie zu rühren und du eilst zum Ausgang. Selbst nachdem du Meilen zwischen dich und den Unterschlupf der Kreatur gebracht hast, kannst du immer noch ihr wütendes und hasserfülltes Heulen hören.

Aktualisiere den Abschnitt „Schlüssel“ im Kampagnenlogbuch, sodass die gestohlenen Schlüssel zu ihren ursprünglichen Trägern zurückkehren.

Jeder Ermittler verdient 1 Erfahrungspunkt plus 1 Bonus-Erfahrungspunkt für jeden Zählstrich hinter *Falsche Spuren*.

Streiche bei jedem verbliebenen Ort im Kampagnenlogbuch „14-C“ durch.

Falls La Chica Roja den/die Schlüssel gestohlen hat:

La Chica Roja und du spielen schon seit Wochen Katz und Maus miteinander. Du hast sie inzwischen so oft aufgespürt, dass du ihren Modus Operandi vielleicht besser kennst als jeder andere lebende Mensch. Es fängt sogar an, ein bisschen Spaß zu machen, dieses Tête-à-Tête. Du schleichst dich in ihr Heiligtum und findest das Relikt in einem Versteck, das demjenigen nicht unähnlich ist, in dem du bei deiner letzten Begegnung mit ihr ein Überbleibsel der Weinenden Dame gefunden hast. Mit einem Schmunzeln auf den Lippen tauschst du es gegen eine kleine Visitenkarte von dir aus und entkommst unbemerkt. Als du später in der Nacht die Stadt verlässt, drückt dir ein Passant einen roten Umschlag mit folgender Nachricht in die Hand: „Muy bien! Lass uns demnächst weiterspielen.“

Aktualisiere den Abschnitt „Schlüssel“ im Kampagnenlogbuch, sodass die gestohlenen Schlüssel zu ihren ursprünglichen Trägern zurückkehren.

Jeder Ermittler verdient 1 Erfahrungspunkt plus 1 Bonus-Erfahrungspunkt für jeden Zählstrich hinter *Falsche Spuren*.

Streiche bei jedem verbliebenen Ort im Kampagnenlogbuch „14-C“ durch.

Falls Der Blutrote Beobachter den/die Schlüssel

gestohlen hat: *Gesichtslose Diener mit scharlachroten Kragen und Flügeln der Dunkelheit kreisen über dem Heiligtum des Beobachters. Du bewegst dich vorsichtig im Schutze der Nacht, in der Hoffnung, nicht entdeckt zu werden. Das Heiligtum des Mannes gleicht eher einer Werkstatt, gefüllt mit Folterutensilien und seltsamen, arkanen Werkzeugen. Unter den vielen Instrumenten befindet sich auch das, was er dir gestohlen hat. Es liegt in der Mitte einer seiner Werkbänke, als wollte er es studieren. In dem Moment, in dem du es ergreifst und fliehen willst, hörst du die erschrockene Stimme des Blutroten Beobachters aus einer anderen Türöffnung. „Wer ist da?“ Zwei leere Augenhöhlen starren in deine Richtung, als du dich zu ihm umdrehst. „Wer ist das?“ Er kramt nach seiner Rubinbrille, aber du bist längst weg, bevor er sie aufsetzen kann.*

Aktualisiere den Abschnitt „Schlüssel“ im Kampagnenlogbuch, sodass die gestohlenen Schlüssel zu ihren ursprünglichen Trägern zurückkehren.

Jeder Ermittler verdient 1 Erfahrungspunkt plus 1 Bonus-Erfahrungspunkt für jeden Zählstrich hinter *Falsche Spuren*.
Streiche bei jedem verbliebenen Ort im Kampagnenlogbuch „14-C“ durch.

Falls Amaranth den/die Schlüssel gestohlen hat:

Du schleichst dich in Amaranths Heiligtum und findest das, was sie gestohlen hat, in der Ecke einer höhlenartigen Eingangshalle. Ein schwaches Brüllen durchbricht die Stille. Du kannst einen zerfledderten Löwen erkennen, der dich aus der Dunkelheit anstarrt. Dein Schock verwandelt sich in Abscheu, als du siehst, wie die arme Kreatur sich abmüht aufzustehen: Der Löwe ist zu verwest, um sich noch vernünftig bewegen zu können. „Du hast geholt, was du wolltest. Jetzt geh“, sagt eine Stimme aus den Schatten. Als du deine Augen zusammenkniffst, siehst du Amaranth, die sich über den Löwen beugt. Ihre Wangen sind von Tränen benetzt. „Khalid, bitte“, flüstert sie. Der Löwe gibt ein schwaches Knurren von sich und kippt dann auf die Seite, um seinen verrottenden Bauch zu entblößen. „Ich habe gesagt, dass du gehen sollst!“, schreit Amaranth. Deine Abscheu verwandelt sich in Mitleid, als du dich auf den Weg machst.

Aktualisiere den Abschnitt „Schlüssel“ im Kampagnenlogbuch, sodass die gestohlenen Schlüssel zu ihren ursprünglichen Trägern zurückkehren.

Jeder Ermittler verdient 1 Erfahrungspunkt plus 1 Bonus-Erfahrungspunkt für jeden Zählstrich hinter *Falsche Spuren*.
Streiche bei jedem verbliebenen Ort im Kampagnenlogbuch „14-C“ durch.

Falls Aliko Zoni Uperetria den/die Schlüssel

gestohlen hat: *Zu deiner Überraschung ist das Heiligtum leer. Mehr noch, es scheint völlig verlassen – vielleicht schon seit vielen Jahren. Du wanderst durch dunkle Gänge und staubige Kammern mit nichts als Spinnweben. Schließlich erreichst du ein altes, heruntergekommenes Schlafzimmer. Ein staubiger und von Schmutz bedeckter Ankleidespiegel ziert eine Wand. Als du ein seltsames Abbild im Spiegel siehst, wischst du den Schmutz beiseite. Zu deinem Schrecken kommt hinter dir die gespenstische Gestalt von Aliko zum Vorschein. Ihr langes, dunkles Haar verdeckt ihre Augen, während sie nach deinem Hals greift. Als du herumwirbelst, ist sie verschwunden, aber das Gefühl, dass sich etwas um deinen Hals krallt, bleibt. Du entdeckst deine gestohlenen Schlüssel auf einem nahe gelegenen Waschtisch, schnappst sie dir und rennst. Mit einem lauten Knall durchbrichst du die Tür des Heiligtums und hörst nicht auf zu rennen, bis du die Stadt hinter dir gelassen hast.*

Aktualisiere den Abschnitt „Schlüssel“ im Kampagnenlogbuch, sodass die gestohlenen Schlüssel zu ihren ursprünglichen Trägern zurückkehren.

Jeder Ermittler verdient 1 Erfahrungspunkt plus 1 Bonus-Erfahrungspunkt für jeden Zählstrich hinter *Falsche Spuren*.
Streiche bei jedem verbliebenen Ort im Kampagnenlogbuch „14-C“ durch.

Falls Thorne den/die Schlüssel gestohlen hat:

Wenn du eines über Thorne weißt, dann dass dieses Coterie-Mitglied keine Gelegenheit auslässt, um ein Geschäft zu machen. Anstatt dich hineinzuschleichen, klopfst du an die Vordertür des Heiligtums und wirst von mehreren eleganten, attraktiven Bediensteten eingelassen. Thorne sitzt am Kopfende eines langen Tisches, die Hände ineinander verschränkt. „Was für eine Freude! Ich wusste nicht, dass Sie kommen würden“, sagt Thorne mit einem strahlenden Lächeln und bittet dich mit einer Geste, Platz zu nehmen. Getränke und ein üppiges Mahl werden serviert und schließlich lenkst du das Gespräch auf die Rückgabe dessen, was dir gestohlen wurde. „Ah ja. ‚Schlüssel‘. Es geht immer nur um ‚Schlüssel‘, nicht wahr?“ Thorne schenkt dir ein weiteres Glas Wein ein. „Die Dinge haben sich geändert. Ich könnte mir durchaus vorstellen, für einen Tausch empfänglich zu sein. Aber nur, wenn es sich für mich lohnt.“ Es dauert fast eine Stunde, bis ihr euch auf eine Entschädigung einigen könnt, die Thorne zu überzeugen vermag. Schließlich verlässt du Thornes Heiligtum mit deinem gestohlenen Eigentum in der Hand ... und ein ganzes Stück ärmer.

Aktualisiere den Abschnitt „Schlüssel“ im Kampagnenlogbuch, sodass die gestohlenen Schlüssel zu ihren ursprünglichen Trägern zurückkehren.

Jeder Ermittler verdient 1 Erfahrungspunkt plus 1 Bonus-Erfahrungspunkt für jeden Zählstrich hinter *Falsche Spuren*.
Streiche bei jedem verbliebenen Ort im Kampagnenlogbuch „14-C“ durch.

Falls Desiderio Delgado Álvarez den/die Schlüssel

gestohlen hat: *Du schleichst dich in Desis Unterschlupf und stellst erstaunt fest, dass es sich hierbei nicht um ein Geheimplager oder ein Versteck der Coterie handelt, sondern um eine voll ausgestattete Bar mit ausgelassen feiernden Gästen. Ein Türsteher in einem Nadelstreifenanzug hält dich an der Tür auf. Aber bevor du protestieren oder dich wehren kannst, hörst du Desis Stimme rufen: „Hey. Ist schon in Ordnung. Lass meinen Gast rein.“ Der Türsteher macht den Weg frei. Drinnen setzt du dich an einen Tisch gegenüber von deinem Gegner. „Ich glaube, ich weiß, worum es dir geht. Ich sag dir was: Ich habe gute Laune. Trink ein oder zwei Gläser und ich spiele mit dir“, sagt er und mischt ein Kartendeck. Als er deinen Gesichtsausdruck sieht, grinst er. „Ach, entspann dich. Ich bin nicht wie diese anderen. Wir spielen eine Hand. Dann sind wir quitt und gehen getrennte Wege.“ In Anbetracht der Umstände beschließt du, dass es wohl das Beste ist mitzuspielen – im wahren Sinne des Wortes. Das Glück scheint auf deiner Seite zu sein, denn deine drei Buben sind mehr als genug, um Desis Paar zu schlagen. Kurz darauf verlässt du die Bar mit deinen Schlüsseln und ohne Blessuren. Hoffentlich sind Desi und seine Leute keine schlechten Verlierer ...*

Aktualisiere den Abschnitt „Schlüssel“ im Kampagnenlogbuch, sodass die gestohlenen Schlüssel zu ihren ursprünglichen Trägern zurückkehren.

Jeder Ermittler verdient 1 Erfahrungspunkt plus 1 Bonus-Erfahrungspunkt für jeden Zählstrich hinter *Falsche Spuren*.
Streiche bei jedem verbliebenen Ort im Kampagnenlogbuch „14-C“ durch.

Falls Tzu San Niang den/die Schlüssel gestohlen hat:

Da du weißt, wie gefährlich Tzu San Niang mit nur einem Schlüssel war, kommt eine direkte Konfrontation mit ihr für dich nicht infrage. Heimlichkeit ist bei weitem die bessere Option. Du schleichst dich nach Einbruch der Dunkelheit in eine große Fabrikanlage und entdeckst hinter einer verschlossenen Tür die Artefakte, die sie gestohlen hat. Während du das Schloss knackst, hörst du eine trällernde Stimme durch die engen Gänge hallen. Ein traditionelles Lied aus Shanghai erfüllt die leere Fabrik. In Windeseile schnappst du dir die gestohlenen Artefakte und läufst Richtung Ausgang, wobei du ständig über deine Schulter schaut. Das Lied bleibt dir noch lange nach deiner Flucht im Gedächtnis.

Aktualisiere den Abschnitt „Schlüssel“ im Kampagnenlogbuch, sodass die gestohlenen Schlüssel zu ihren ursprünglichen Trägern zurückkehren.

Jeder Ermittler verdient 1 Erfahrungspunkt plus 1 Bonus-Erfahrungspunkt für jeden Zählstrich hinter *Falsche Spuren*.
Streiche bei jedem verbliebenen Ort im Kampagnenlogbuch „14-C“ durch.



Dieses Dossier darf jederzeit gelesen werden

Akte #16-D

Subjekt-Klasse: Gelb

Wahre Identität: Unbekannt

Letzter bekannter Aufenthaltsort: Buenos Aires, Argentinien

Beschreibung: Subjekt #16-D (nachstehend „das Mädchen im karmesinroten Mantel“) ist eine Frau, vermutlich argentinischer Abstammung (Herkunft?), Anfang zwanzig, Körpergröße etwa 1,65 m. (bis jetzt) nicht bestätigt.

Coterie-Accessoires sind ein auffälliger roter Mantel und ein passender Hut mit paradigmatischen Eigenschaften (Details siehe unten). Wird von den Einheimischen „La Chica Roja“ genannt (zweifelloso wegen ihrer Kleidung, wobei unklar bleibt, ob ihr dieser Titel aus Respekt oder Furcht gegeben wurde).

Paradimensionale Fähigkeiten: Berichten lokaler Behörden zufolge ist das Mädchen im karmesinroten Mantel zu

oder

fähig. Lokale Behörden waren trotz mehrfacher Versuche nicht in der Lage, das Subjekt festzusetzen.

(Kann sie und manipulieren?)

Oder ist sie einfach so gut darin, nicht entdeckt zu werden?) Das Subjekt scheint Konflikte zu vermeiden; bis

jetzt können keine Todesfälle oder sonstige Personenschäden auf das Mädchen im karmesinroten Mantel

zurückgeführt werden. (Möglichkeit einer gewalttätigen Eskalation kann nicht ausgeschlossen werden.)

Sichtungen: Das Mädchen im karmesinroten Mantel ist für mehrere aufsehenerregende Einbrüche in Buenos Aires verantwortlich. Berichten lokaler Zeitungen

zufolge ist sie noch immer auf freiem Fuß.

Annäherungsprotokoll: Trotz ihrer offensichtlichen Assoziation mit der scheint das Mädchen im karmesinroten Mantel nicht feindselig zu sein. Sie

soll fließend Spanisch, Portugiesisch, Französisch und Englisch sprechen können. Aus den obigen Punkten

folgern wir, dass mit dem Subjekt Verhandlungen und/oder Verhöre durchgeführt werden können. Gefangen-

nahme und Befragung im Bezug auf die Motive der empfohlen.

Weitere zu beobachtende Personen: Oficial Principal

Matias Bolívar (ma-tie-as boh-li-wahr), verantwortlicher Polizeibeamter für die Festnahme des Mädchens im

karmesinroten Mantel. (Möglicher Informant?)

Einführung 1: Als du in Buenos Aires ankommst, vereinbarst du sofort einen Termin mit Oficial Bolívar in einem Café mit Blick auf den Hafen. Du kannst Möwen über den vielen Schiffen und Fischerbooten in der Ferne schreien hören. Auch nachdem Bolívar eingetroffen ist, hältst du weiterhin deine Augen offen nach möglichen anderen Mithörenden – besonders solchen, die Rot tragen. Der Beamte empfängt dich in Uniform statt in normaler Kleidung – ob aus protokollarischen Gründen oder weil er überarbeitet ist, kannst du nicht sagen. Seine Antwort auf deinen Brief schien übereifrig zu sein. Vielleicht ist er genauso hungrig nach Informationen über die Zielperson wie du? „In Ihrem Brief haben Sie angedeutet, dass wir einander vielleicht helfen können“, sagt er beiläufig, nachdem er einen Café chico bestellt hat. „Sie haben Informationen über La Chica Roja?“

Du machst ihm klar, dass du die Person bist, die Informationen von Bolívar haben möchte, nicht umgekehrt. „Eine Hand wäscht die andere“, sagt er und sein Gesichtsausdruck wird ernst. „Also, was wissen Sie?“

Die Ermittler müssen entscheiden (wähle eins):

☉ Erzähle Bolívar alles, was du über die Zielperson weißt.

Fahre mit **Einführung 2** fort.

☉ Gib Bolívar ein paar kleine Informationsschnipsel.

Fahre mit **Einführung 3** fort.

☉ Bestehe darauf, dass dir Bolívar erzählen soll, was er weiß.

Fahre mit **Einführung 4** fort.

Einführung 2: Du beschließt, dass Ehrlichkeit die beste Strategie ist. Du bezweifelst, dass er dir deine Geschichte über Außerirdische und Geheimorganisationen abnimmt, aber du kannst ihm zumindest sagen, was du über „La Chica Roja“ weißt. Er denkt über die Informationen nach, die du ihm gibst, und nimmt sich einen Moment Zeit, das alles zu verarbeiten. „Hmm ... Sie glauben also wirklich, dass La Chica Roja diese ... Fähigkeiten besitzt?“ Du antwortest, dass du dir sicher bist. Es mag für ihn schwer zu glauben sein, aber es ist wichtig, dass Bolívar den Ernst der Lage wirklich versteht. „Ich wusste es. Ich wusste es!“, sagt er und lächelt kopfschüttelnd. „Ja, natürlich! Jetzt ergibt alles einen Sinn. Die Art und Weise, wie sie sich in Luft auflöst, wie schnell sie sich bewegt ...“ Du hast nicht erwartet, dass er dir glauben würde, aber es stellt sich heraus, dass deine Informationen seinen eigenen Verdacht nur bestätigt haben. „Und wie wollen Sie uns helfen, sie dingfest zu machen?“

Du teilst Bolívar mit, dass du vorhast, sie auf eigene Faust zu fangen. Alles, was du von ihm brauchst, sind Informationen über ihre Pläne und ihren letzten bekannten Aufenthaltsort in Buenos Aires. Er holt mehrere Fotografien von Gebäuden in Buenos Aires aus einer Mappe und reicht sie dir. „La Chica Rojas Spur zieht sich durch ganz Buenos Aires – darunter schwere Diebstähle und andere Delikte. Der Schaden durch gestohlene Kunstwerke und Artefakte beläuft sich mittlerweile auf Hunderttausende von Pesos.“ Er zeigt nacheinander auf jede der Fotografien. „Casa Rosada, Palacio Errázuriz, Teatro Colón. Sie wurde zwar schon mehrmals gesichtet, aber wir konnten sie bislang nicht auf frischer Tat ertappen. Die Verantwortlichen sind, sagen wir mal ... unzufrieden ... mit der Art und Weise, wie die Situation bisher gehandhabt wurde“, stottert er, während er den Blick abwendet und sich am Handrücken kratzt. Dir ist klar, dass Bolívars Karriere auf dem Spiel steht. Aber du weißt auch, dass noch viel mehr auf dem Spiel steht. „Es ist so, als würde sie mit uns spielen. Sie verspottet uns regelrecht.“ Frustriert schlägt er auf die Tischplatte. „Sie macht ein Vermögen, während sie uns alle zum Narren hält.“

Lies dies nur, falls ein Ermittler das Merkmal Krimineller hat:

Besonders du weißt es besser, als aus so wenig Informationen auf die Absicht der Zielperson zu schließen. Hätte sie vorgehabt, die gestohlenen Relikte zu verkaufen, gäbe es Beweise für solche Verkäufe auf dem Schwarzmarkt. Sie könnte wahrscheinlich genauso viel oder mehr verdienen, wenn sie die Diebesbeute an die Besitzer zurückverkaufen würde. Außerdem bezweifelst du, dass es der Coterie um das bloße Anhäufen von Reichtum geht. Die gestohlenen Gegenstände müssen für sie einen anderen Wert haben.

Du sagst Oficial Bolívar, dass du ihm helfen wirst, das Mädchen im karmesinroten Mantel zu finden, aber nur, wenn er dir bei deinen Ermittlungen hilft. „Natürlich“, sagt er mit einem Lächeln. „Wenn es bedeutet, dass wir die Diebin endlich hinter Gitter bringen können, werde ich alles tun, was ich kann.“ Du schüttelst die Hand des Mannes und gemeinsam schmiedet ihr einen Plan.

Merke dir, dass „Matias Bolívar dir vertraut“.

☉ Entferne 1 🍀-Marker aus dem Chaosbeutel und füge ihm 1 🍀-Marker hinzu (falls sich bereits 4 im Chaosbeutel befinden, verdient jeder Ermittler stattdessen 1 Erfahrungspunkt).

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einführung 3: Aus diplomatischen Gründen beschließt du, Bolívar ein paar wenig interessante Informationen über „La Chica Roja“ zu geben, mehr aber auch nicht. Du kannst nicht riskieren, dass die Wahrheit über die Lage ans Licht kommt. Es ist besser, wenn die Polizei das Mädchen im karmesinroten Mantel nur für eine außerordentlich geschickte Diebin hält, nicht mehr. „Das ist alles, was Sie wissen?“, fragt er ungläubig. „Und ich dachte, Ihr Erscheinen hier würde bedeuten ... Na ja. Dann ist und bleibt sie wohl wirklich ein Rätsel. Und wie wollen Sie uns helfen, sie dingfest zu machen?“

Du teilst Bolívar mit, dass du vorhast, sie auf eigene Faust zu fangen. Alles, was du von ihm brauchst, sind Informationen über ihre Pläne und ihren letzten bekannten Aufenthaltsort in Buenos Aires. Er holt mehrere Fotografien von Gebäuden in Buenos Aires aus einer Mappe und reicht sie dir. „La Chica Rojas Spur zieht sich durch ganz Buenos Aires – darunter schwere Diebstähle und andere Delikte. Der Schaden durch gestohlene Kunstwerke und Artefakte beläuft sich mittlerweile auf Hunderttausende von Pesos.“ Er zeigt nacheinander auf jede der Fotografien. „Casa Rosada, Palacio Errázuriz, Teatro Colón. Sie wurde zwar schon mehrmals gesichtet, aber wir konnten sie bislang nicht auf frischer Tat ertappen. Die Verantwortlichen sind, sagen wir mal ... unzufrieden ... mit der Art und Weise, wie die Situation bisher gehandhabt wurde“, stottert er, während er den Blick abwendet und sich am Handrücken kratzt. Dir ist klar, dass Bolívars Karriere auf dem Spiel steht. Aber du weißt auch, dass noch viel mehr auf dem Spiel steht. „Es ist so, als würde sie mit uns spielen. Das wird Sie auch mit Ihnen tun. Sie wird Sie an der Nase herumführen und Sie lächerlich machen.“

Du versicherst Oficial Bolívar, dass du sie fangen wirst und dass es besser wäre, wenn sich seine Leute dabei nicht einmischen würden. „Wenn es bedeutet, dass die Diebin endlich hinter Gitter gebracht wird, lasse ich Ihnen freie Hand.“ Ihr schüttelt Hände und du schmiedest einen Plan.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einführung 4: Du schüttelst den Kopf. Dies ist keine Verhandlung – du kannst nicht zulassen, dass Oficial Bolívar und seine Ermittlungen deine eigenen in irgendeiner Weise behindern. „Und wie kommen Sie darauf, dass ich kooperiere, wenn Sie sich weigern, mir zu helfen?“, fragt Bolívar gereizt.

Du ziehst einen der Briefe heraus, die du von Commissioner Taylor erhalten hast, und reichst ihn Bolívar. Er öffnet ihn langsam und misstrauisch, wobei er dich im Auge behält. Es dauert nicht lange, bis Bolívar den Brief ganz gelesen hat. Dann zerknüllt er ihn und lässt ihn auf den Tisch fallen. „Verdammt noch mal“, sagt er. Du fragst ihn noch einmal, was er über die Pläne und den letzten bekannten Aufenthaltsort der Zielperson weiß. Er holt mehrere Fotografien von Gebäuden in Buenos Aires aus einer Mappe und wirft sie vor dir auf den Tisch. „La Chica Rojas Spur zieht sich durch ganz Buenos Aires – darunter schwere Diebstähle und andere Delikte. Der Schaden durch gestohlene Kunstwerke und Artefakte beläuft sich mittlerweile auf Hunderttausende von Pesos.“ Er zeigt nacheinander auf jede der Fotografien. „Casa Rosada, Palacio Errázuriz, Teatro Colón. Sie wurde zwar schon mehrmals gesichtet, aber wir konnten sie bislang nicht auf frischer Tat ertappen. Und jetzt kommen Sie auch noch daher und verkomplizieren die Sache weiter.“

Du betrachtest die Fotografien und ignorierst seinen finsternen Blick. Es ist offensichtlich, dass Bolívars Karriere auf dem Spiel steht. Aber du kannst die Frustration dieses Mannes nicht deine ganze Ermittlung gefährden lassen. Wenn die Polizei das Mädchen im karmesinroten Mantel vor dir erwischt, wird es für dich im besten Fall schwieriger sein, die benötigten Informationen von ihr zu bekommen. Im schlimmsten Fall bringt es alle in Gefahr. Du solltest sie also besser zuerst zur Rede stellen.

Du teilst Oficial Bolívar mit, dass er und seine Leute sich nicht in deine Ermittlungen einmischen sollen. Außerdem stellst du klar, dass die Zielperson nach ihrer Ergreifung zuerst von dir befragt wird – nicht von der Polizei. Er seufzt und schüttelt nur den Kopf. „Machen Sie doch, was Sie wollen. Dafür werde ich diesmal ganz sicher nicht den Kopf hinhalten.“ Du hast das Gefühl, dass Bolívar nicht an deinen Erfolg glaubt. Aber im Gegensatz zu ihm weißt du, gegen was du kämpfst ... aber nicht, warum du dagegen kämpfst. Du sammelst seine Dokumente ein und schmiedest einen Plan.

Merke dir, dass „Matias Bolívar dir nicht vertraut“.

- Entferne 1 -Marker aus dem Chaosbeutel. Füge dem Chaosbeutel 1 -Marker hinzu (falls sich bereits 4 im Chaosbeutel befinden, verdient jeder Ermittler stattdessen 1 Erfahrungspunkt).

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Vorbereitung

- Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Blutrote Schatten*, *Dunkler Schleier*, *Mysterien in Hülle und Fülle*, *Zweifelhaft*, *Seltene Begebenheiten*, *Verschlossene Türen* und *Dunkeldürre*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- Das Agendadeck wird nur mit der Agendakarte 1 erstellt und das Szenendeck nur mit den Szenekarten 1 und 2.
- Der Ort Avenida de Mayo wird ins Spiel gebracht.
 - Jeder Ermittler beginnt das Spiel auf der Avenida de Mayo.
- Aus den 7 verbliebenen Orten wird 1 Ort zufällig bestimmt und aus dem Spiel entfernt. Die anderen 6 Orte werden um die Avenida de Mayo herum ins Spiel gebracht. (Siehe dazu die Platzierung der Orte unten.)
- Auf jedem Ort im Spiel (außer auf der Avenida de Mayo) werden Ressourcen als Ziele platziert. (Insgesamt sind es 6 Ziele.)
 - Dies sind die möglichen Ziele, von denen du annimmst, dass La Chica Roja es auf sie abgesehen hat und weitere Diebstähle plant.
- Es werden alle Mini-Karten Köder und folgende Mini-Karten herausgesucht und als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: La Chica Roja und Ka-Stück.
- Die doppelseitige Karte La Chica Roja wird auf ihre Gegner-Seite umgedreht und ihr Schlüsselwort Getarnt abgehandelt.
- Die folgenden Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: der Gegner Der Blutrote Beobachter, der Gegner Ka-Stück, die Agenda/Szene Rotsehen und der Schlüssel Die Weinende Dame.
- Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- Das Spiel kann nun beginnen.

Platzierung der Orte in „Blutrote Schatten“



Hinweis: Einer der obigen Orte wird bei der Vorbereitung zufällig bestimmt und aus dem Spiel entfernt.

Szenario-Zwischenspiel: Im Lichtschein

Im Lichtschein 1: La Chica Roja umkreist dich langsam, als du deine Beute beanspruchen willst. „Du bist gut“, räumt sie mit einem spielerischen Grinsen ein. „Du arbeitest aber für die falschen Leute. Das ist dir doch klar, oder?“

Du forderst sie auf, aufzugeben und sich einem Verhör zu stellen. Sie tritt in die Schatten zurück und verdeckt ihr Gesicht. Dennoch bist du dir sicher, dass sie noch immer ein breites Lächeln auf den Lippen hat.

☉ Überprüfe die Ziele im Spiel und im Kampagnenlogbuch.

- ☞ Falls sich keine Ziele auf La Chica Roja befinden, fahre mit **Im Lichtschein 2** fort.
- ☞ Ansonsten fahre mit (→A1) fort.

Im Lichtschein 2: Du bereitest dich auf eine lange Verfolgungsjagd vor, bereit, die Frau um jeden Preis zur Strecke zu bringen ... aber zu deiner Überraschung streckt sie die Hand aus und legt den Schalter der Lampe neben sich um, wodurch der Raum in ein orangefarbenes Licht getaucht wird. Sie steht entblößt im Lichtschein, diesmal ohne zu fliehen oder sich in den Schatten zu verstecken. „Bien entonces, la cana. Lass uns reden, Meisterdetektiv.“

Du betonst, dass du nicht für die Polizei arbeitest. „So viel sollte klar sein, da ich nirgendwo diesen Dummkopf Bolívar sehen kann. Aber wenn das wirklich stimmt, für wen arbeitest du dann?“, fragt sie. „Weißt du was, das ist mir egal. Du scheinst zu wissen, für wen ich arbeite, stimmt's? Dann weißt du sicher auch, dass wir in Buenos Aires zu zweit sind. Warum bist du nicht hinter dem anderen Kerl her?“

Deine Verwirrung muss sich in deinem Gesicht widerspiegeln. Nach einem kurzen Augenblick grinst La Chica Roja. „Ach, so ist das also. Mein Freund, du hast veraltete Informationen.“ Du fragst sie geradeheraus, ob sie die gestohlenen Kunstwerke dazu verwenden will, einen Schlüssel zusammenzusetzen, so wie es im Dossier der Foundation vermutet wird. „Schlüssel? Ah, verstehe. So nennst du sie. Nun ja, der Teil stimmt. Aber du kennst das Warum nicht?“

Das Mädchen im karmesinroten Mantel schreitet durch den Raum, wobei sie mehrmals in den Schatten verschwindet und wieder auftaucht. „Der andere Kerl – er wird ‚Der Blutrote Beobachter‘ genannt. Niemand kennt seinen richtigen Namen.“ Sie nimmt ihren Hut ab und fährt mit dem Finger an seinem scharlachroten Hutband entlang, bevor sie ihn vor das Gesicht hält. „So wie ich, schätze ich. Namenlos. Gesichtlos.“ Dann setzt sie ihn mit einem Kichern wieder auf den Kopf. „Nur ist el observador sanguinario nicht so wie ich. Er hat bereits einige Teile in seinem Besitz. Er wird sie mit Sicherheit nur aus Grausamkeit und Bosheit nutzen. Für Menschenversuche. Zauberei. Wirklich gruseliges Zeug. Wenn er den Rest von ihnen in die Hände bekommt, wer weiß, was er dann damit anstellen wird. Meine Partner stehen auf so etwas. Aber ich nicht.“ Ihre grimmigen braunen Augen blicken in deine. Ihr Blick ist weich und stählern zugleich. „Ich bin hierhergekommen, um ihn aufzuhalten.“

Der Ermittlungsleiter muss entscheiden (wähle eins):

☉ „Ich glaube dir.“ Fahre mit **Im Lichtschein 3** fort.

☉ „Es tut mir leid. Das kaufe ich dir nicht ab.“ Fahre mit **Im Lichtschein 4** fort.

Im Lichtschein 3: „Gut. Dann lass uns diesen Bastard gemeinsam zur Strecke bringen. Hilf mir einfach und ich verspreche, dass ich danach verschwinden werde. Du kannst sogar deinen blöden ‚Schlüssel‘ behalten. Solange mein ... Kollege ... ihn nicht in die Finger bekommt.“ Die Verachtung in ihrer Stimme ist deutlich zu hören. Wer auch immer dieser Blutrote Beobachter ist, sie scheint ihn wirklich zu hassen.

Du fragst sie, wie sie ihn zu Fall bringen will. „Bevor du aufgetaucht bist? Da hätte ich keine Chance gehabt. Aber gemeinsam? Ich denke, uns wird schon was einfallen.“ Die Frau geht zum Fenster und deutet zum Himmel empor. Sie streckt die Hand aus und zieht einen Vorhang aus Schatten zurück, der vor einer scheinbar sternenlosen Nacht hing. Die Dunkelheit schält sich zurück und gibt nun den Blick auf einen scharlachroten Himmel frei. „Das ist sein Zeichen. Er hält es schon seit einer Weile verborgen, damit niemand in Panik gerät. Du musst wissen, er führt all diese Rituale durch, welche die Stadt beflecken – auch eines, das sein Leben schützt. Grausames Zeug. Er entfernt seine eigenen Organe und versteckt sie, damit man ihn nicht töten kann. Wenn wir sie finden können, rutscht ihm garantiert das Herz in die Hose ... falls er eines hat.“

☉ Falls „Matias Bolívar dir vertraut“, fahre mit **Im Lichtschein 5** fort.

☉ Falls „Matias Bolívar dir nicht vertraut“, fahre mit **Im Lichtschein 6** fort.

☉ Falls beides nicht zutrifft, fahre mit **Im Lichtschein 7** fort.

Im Lichtschein 4: Du antwortest La Chica Roja, dass ihre Geschichte wirklich sehr faszinierend klingt, du ihr aber trotzdem nicht traust. Sie stößt einen Seufzer aus, verzieht das Gesicht und legt den Schalter der nahe gelegenen Lampe wieder um, sodass es im Raum stockdunkel wird. „Dann bis zum nächsten Mal, Idiota.“ (→A1).

Im Lichtschein 5: Du nickst und machst dich zum Gehen bereit, als hinter dir plötzlich die Tür aufspringt. Oficial Bolívar, flankiert von zwei weiteren Policia, richtet eine Pistole in eure Richtung. Das Mädchen im karmesinroten Mantel ergreift deine Hand. „Sie!“, schreit Bolívar. „Ich habe Ihnen vertraut! Ich hätte es besser wissen müssen.“ Du beginnst zu erklären, aber er unterbricht dich. In seinen Augen ist echter Schmerz zu erkennen. „Das können Sie alles auf dem Revier erklären! Verhaftet sie, Jungs!“

„Das ist unser Stichwort“, flüstert dir dein ehemaliges Jagdziel mit einem Singsang in der Stimme zu. Dann springt sie aus dem Fenster und zieht dich mit sich. Ein Kugelhagel jagt euch hinterher. Dann ist da plötzlich ein Wirbel aus Schatten und Purpur um dich herum und du realisierst, dass ihr in einer feinen Wolke aus Dunkelheit anmutig zu Boden schwebt. „Schnell!“, ruft La Chica Roja. „Folge mir!“

Fahre mit **Im Lichtschein 7** fort.

Im Lichtschein 6: Du nickst und machst dich zum Gehen bereit, als hinter dir plötzlich die Tür aufspringt. Oficial Bolívar, flankiert von zwei weiteren Policia, richtet eine Pistole in eure Richtung. Das Mädchen im karmesinroten Mantel ergreift deine Hand. „Sie!“, schreit Bolívar. „Ich wusste, dass ich Ihnen nicht trauen kann. Sie waren die ganze Zeit schon auf ihrer Seite, nicht wahr?“ Du beginnst zu erklären, aber er unterbricht dich. „Als ob ich Ihnen auch nur ein Wort glauben könnte! Nichts da! Verhaftet sie, Jungs!“

„Das ist unser Stichwort“, flüstert dir dein ehemaliges Jagdziel mit einem Singsang in der Stimme zu. Dann springt sie aus dem Fenster und zieht dich mit sich. Ein Kugelhagel jagt euch hinterher. Dann ist da plötzlich ein Wirbel aus Schatten und Purpur um dich herum und du realisierst, dass ihr in einer feinen Wolke aus Dunkelheit anmutig zu Boden schwebt. „Schnell!“, ruft La Chica Roja. „Folge mir!“

Fahre mit **Im Lichtschein 7** fort.

Im Lichtschein 7: Du hast dich mit dem Mädchen im karmesinroten Mantel zusammengetan, um die wahre Bedrohung von Buenos Aires zu bekämpfen!

☉ Drehe La Chica Roja auf ihre Storyvorteilsseite um, entferne alle Marker und Verstärkungen von ihr und wähle einen Ermittler, der die Kontrolle über sie übernimmt.

☉ Entferne das Agenda- und Szenendeck aus dem Spiel. Bringe die beiseitegelegte Agenda/Szene Rotsehen ins Spiel. Sie ist gleichzeitig die aktuelle Agenda und die aktuelle Szene.

☞ Platziere 1 Verderben auf Rotsehen.

☉ Bestimme zufällig 1 Ort mit einem Ziel darauf. Der Blutrote Beobachter erscheint an jenem Ort. Entferne alle anderen Ziele auf Orten aus dem Spiel.

☉ Finde den beiseitegelegten Gegner Ka-Stück und handle sein Schlüsselwort Getarnt ab, wobei die 5 getarnten Mini-Karten so gleichmäßig wie möglich auf alle Nicht-Zentral-Orte ohne Ziel verteilt werden.

☉ Der Ablagestapel wird in das Begegnungsdeck gemischt.

☉ Das Szenario wird nun fortgesetzt.



Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben aufgegeben oder wurden besiegt) und Szene 1 oder 2 ist aktuell: Die Nacht rückt weiter vor, sodass du deine Ermittlungen nicht weiter fortsetzen kannst. Die schrecklichen geflügelten Kreaturen, die dich auf Schritt und Tritt verfolgen, und die gerissenen Tricks deiner Zielperson würden dich die Nacht nicht überstehen lassen. So bleibt dir nichts anderes übrig, als dich zurückzuziehen mit dem Wissen, dass du die Pläne von La Chica Roja nicht verhindern konntest.

☞ Fahre mit **Auflösung 3** fort.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben aufgegeben oder wurden besiegt) und die aktuelle Agenda/Szene ist „Rotsehen“: Ein Donnerschlag kündigt einen scharlachroten Sturm an, der eure Flucht deckt. Du und La Chica Roja habt euer Bestes gegeben, um den Blutroten Beobachter auszuschalten, aber sein Schutzzauber war zu mächtig und seine Schwachstellen zu gut verborgen. Ihr zieht euch in den Unterschlupf deiner neuen Verbündeten zurück, um eure Wunden zu lecken. Lange könnt ihr aber nicht bleiben. „Wir müssen aus der Stadt fliehen“, sagt sie verbittert. „Es wird nicht lange dauern, bis er uns findet. Ich kann dir versichern, dass du nicht wissen willst, was dieser herzlose Bastard uns antun würde, wenn er ...“ Es widerstrebt dir zwar, ihn gewinnen zu lassen, aber du hast keine andere Wahl. Auch ohne die Stücke, die ihr gefunden habt, hat der Blutrote Beobachter noch genug Teile, um den Schlüssel zusammensetzen. Du fragst deine neue Verbündete, was sie nun vorhat. „Oh, ich werde in der Nähe sein. Du hast mir geholfen. Mach dir keine Sorgen. Ich werde mich revanchieren“, antwortet sie und tippt zur Verabschiedung an ihren Hut. Dann wirbelt sie ihren Mantel herum und ist verschwunden.

☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler verdient 3 Bonus-Erfahrungspunkte, da er Einblicke ins Innere der Roten Coterie gewinnen konnte.

☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Tortur des Blutroten Beobachters geht weiter.

☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: La Chica Roja ist auf deiner Seite.

☞ Der Blutrote Beobachter ist Träger des Schlüssels Die Weinende Dame. Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.

☞ Streiche im Kampagnenlogbuch 2 **Zeit** ab. Du darfst dich **auf die Reise begeben**.

Auflösung 1: Du eilst herbei, um die Zielperson zu fassen, da verschwindet sie in einem Wirbel aus Schatten. Gerade so, als wäre sie nur eine Lichttäuschung gewesen – genau wie in den kaum glaubhaften Berichten von Oficial Bolívar beschrieben. Zum Glück hast du genug von den Stücken gesammelt, hinter denen sie her war. Nach einiger Zeit und ein paar Experimenten gelingt es dir schließlich, die verschiedenen Teile, die du ursprünglich für Kunst gehalten hast, zusammenzufügen. Zu deiner Überraschung ist das Ergebnis die verzierte Figur einer Frau in einem Gewand. Tränen, die als dünne Linien wie blutige Narben eingemeißelt sind, ziehen sich über ihre Wangen. Mit deiner Beute im Gepäck meldest du dich am nächsten Tag bei Oficial Bolívar. Er ist mehr als nur ein wenig verärgert, dass seine Gegenspielerin entkommen konnte, aber auch erleichtert, dass die Einbruchserie endlich ein Ende gefunden hat. „Ich habe Sie gewarnt, dass sie entkommen würde“, sagt er zwischen zwei Schlucken seines Espressos. „Was meine Vorgesetzten betrifft, so ist der Fall abgeschlossen. Es wird sich zwar nicht gut in meiner Akte machen, aber wenn sie aus der Stadt geflohen ist, wie Sie sagen, kann ich mit dem Ergebnis gut leben.“ Du bedankst dich noch einmal für seine Hilfe und bereitest dich darauf vor, Buenos Aires zu verlassen.

☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt für jedes Ziel, das sich am Ende des Szenarios auf der Szenarioübersichtskarte befunden hat.

☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Du hast La Chica Roja nicht zum letzten Mal gesehen.

☞ Wähle einen Ermittler, der zum Träger des Schlüssels Die Weinende Dame wird. Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.

☞ Streiche im Kampagnenlogbuch 1 **Zeit** ab. Du darfst dich **auf die Reise begeben**.

Auflösung 2: Deine einstige Gegnerin sieht mit grimmigem Schweigen zu, wie ihr Rivale sicher auf den Schwingen der Dunkelheit davongetragen wird. „Verdammte Viecher“, spuckt sie aus. „Sie folgen wohl dem, der am lautesten pfeift.“ Du überlegst laut, was das für euch beide bedeutet. Jetzt, da der Blutrote Beobachter aus dem Weg ist, fragst du dich, ob sie ihr Wort halten wird. Zu deiner Erleichterung grinst sie und überreicht dir die restlichen Teile des Schlüssels, um den ihr beide gekämpft habt. „Das ist es doch, was du wirklich willst, stimmt’s? Hier, nimm. Mein wahres Ziel war es nur, dass ojete en una nube de pedos die Teile nicht in die Hände bekommt. Ich vertraue sie nun dir an.“ Dann zeigt sie dir, wie man die einzelnen Teile zusammensetzt, und zu deiner Überraschung ist das Ergebnis die verzierte Figur einer Frau in einem Gewand. Tränen, die als dünne Linien wie blutige Narben eingemeißelt sind, ziehen sich über ihre Wangen. „Die Rötliche Statuette“, verrät sie dir, „auch bekannt als Die Weinende Dame.“ Du fragst, was sie nun vorhat. „Oh, ich werde in der Nähe sein. Du hast mir geholfen. Mach dir keine Sorgen. Ich werde mich revanchieren“, antwortet sie und tippt zur Verabschiedung an ihren Hut. Dann wirbelt sie ihren Mantel herum und ist verschwunden.

☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler verdient 3 Bonus-Erfahrungspunkte, da er Einblicke ins Innere der Roten Coterie gewinnen konnte.

☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Du hast den Blutroten Beobachter nicht zum letzten Mal gesehen.

☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: La Chica Roja ist auf deiner Seite.

☞ Wähle einen Ermittler, der zum Träger des Schlüssels Die Weinende Dame wird. Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.

☞ Streiche im Kampagnenlogbuch 3 **Zeit** ab. Du darfst dich **auf die Reise begeben**.

Auflösung 3: Oficial Bolívar hatte recht: Das Mädchen im karmesinroten Mantel hat dich an der Nase herumgeführt und dich lächerlich gemacht. Am nächsten Tag triffst du dich mit ihm. Du wartest nur darauf, dass er seiner Frustration endlich Luft macht. „Ich habe Sie gewarnt, oder nicht?!“, sagt er zwischen zwei Schlucken Espresso, der genauso dunkel und bitter aussieht und riecht wie seine Stimmung. „Das bringt mich in eine prekäre Lage. Soweit wir das beurteilen können, ist La Chica Roja untergetaucht. Was meine Vorgesetzten betrifft, so ist der Fall abgeschlossen. Ich kann Ihnen nicht mehr weiterhelfen.“ Er stöhnt und murmelt: „Falls ich überhaupt noch einen Job habe, wenn das alles vorbei ist.“ Du versicherst Oficial Bolívar, dass du alles in deiner Macht Stehende getan hast, um die Diebin zu fassen, aber er winkt ab. „Oh, da bin ich mir sicher. Aber ist doch jetzt egal, oder? Was geschehen ist, ist geschehen. Ich gebe auf. Sie hat gewonnen.“ Du dankst ihm dennoch für alles und bereitest dich darauf vor, Buenos Aires zu verlassen.

☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt für jedes Ziel, das sich am Ende des Szenarios auf der Szenarioübersichtskarte befunden hat.

☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Du hast La Chica Roja nicht zum letzten Mal gesehen.

☞ La Chica Roja ist Träger des Schlüssels Die Weinende Dame. Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.

☞ Streiche im Kampagnenlogbuch 1 **Zeit** ab. Du darfst dich **auf die Reise begeben**.

Das große Werk 1: Du wirst von strahlend weißen Sandstränden und azurblauem Wasser begrüßt, als du auf den Bermudas ankommst. Auf deinem Weg von einer Seite der Insel zur anderen kommst du an einer Reihe bunt gestrichener Häuser vorbei, die sich hervorragend in die atemberaubende Landschaft einfügen. Dabei befragst du die Einheimischen nach möglichen Hinweisen auf Aktivitäten der Coterie.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

☉ Falls Tuwile Masai nach Bermuda geflohen ist, fahre mit **Das große Werk 2** fort.

☉ Ansonsten fahre mit **Das große Werk 5** fort.

Das große Werk 2: Als du Tuwile Masai namentlich erwähnst, teilt man dir mit, dass er gleich hinter dem Gibbs-Hill-Leuchtturm am südlichen Ende der Insel wohnt. Die Wegbeschreibung führt dich zu einem noblen Bungalow mit einem gepflegten Garten mit Blick aufs Meer. Vorsichtig näherst du dich der Eingangstür des Hauses, die mit einem Fliegengitter versehen ist, und klopfst. Eine vertraute Gestalt in weiter Freizeithose und einem kastanienbraunen Leinenhemd öffnet die Tür.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

☉ Falls mindestens 2 der folgenden Aussagen notiert sind (Ece vertraut der Zelle nicht, du hast La Chica Roja nicht zum letzten Mal gesehen, du hast Desi nicht zum letzten Mal gesehen, du hast den Weinroten Ritter nicht zum letzten Mal gesehen, du hast Thorne nicht zum letzten Mal gesehen oder du hast Aliko nicht zum letzten Mal gesehen), fahre mit **Das große Werk 3** fort.

☉ Ansonsten fahre mit **Das große Werk 4** fort.

Das große Werk 3: „Wenn Sie gekommen sind, um mich zu beseitigen, dann machen Sie es bitte schnell“, sagt Masai kalt. Er steht auf der anderen Seite des Fliegengitters mit Schweißperlen auf seiner dunklen Haut und blickt dir in die Augen. Du versuchst dich zu erklären, so gut du kannst, aber du erkennst an Masais Körpersprache und Tonfall, dass er dir nicht freundlich gesinnt ist. Nach einem kühlen Wortwechsel tritt er auf die Veranda.

„Sie können behaupten, was Sie wollen. Ich weiß schon, dass Sie nur an einer Sache interessiert sind: Macht. Wenn Commissioner Taylor auch nur halbwegs bei Verstand wäre, würde sie Sie mit der gleichen Furcht behandeln, wie sie mich und meine Kollegen behandelt. Keiner von Ihnen versteht das. Keiner von Ihnen versteht das große Werk, das wir als Brüder und Schwestern tun müssen, um frei leben zu können. Man kann die Macht eines Schlüssels nur für eine gewisse Zeit kontrollieren, bis man von ihm selbst kontrolliert wird.“

Masai nimmt seine große rote Brille ab und sieht dich verächtlich an. „Sie sind nicht besser als die Schlimmsten von uns.“ Er folgt deinem Blick und hält die Brille hoch. „Das hier hat keine Bedeutung. Ich habe zu spät gelernt, wie gefährlich es ist, eine solche Macht selbst zu besitzen. Nun lassen Sie mich in Frieden.“

☉ Jeder Ermittler verdient 3 Erfahrungspunkte, da er Einblicke ins Innere der Roten Coterie gewinnen konnte.

☉ Du darfst dich **auf die Reise begeben**.

Das große Werk 4: „Sie sind entweder sehr hartnäckig oder sehr dumm“, lächelt Masai. Er tritt auf die Veranda und mustert dich von oben bis unten. Dann deutet er mit einem Kopfnicken an, dass du ihm folgen sollst, und macht sich auf den Weg zum weißen Sandstrand. Die Wellen branden unentwegt an der Küste an, während du neben ihm hergehst.

„Ich muss mich für meine Unhöflichkeit vorhin entschuldigen. Ich war mir über Ihre Absichten nicht im Klaren. Und es gab in letzter Zeit ein paar ... Zwischenfälle“, sagt Masai mit ernster Miene. Ein dicker Balken aus glattem Treibholz liegt vor dir im Sand vergraben. Darauf hat es sich ein Schwarm von Krabben in leuchtendem Rot und Blau bequem gemacht. Du willst mehr über diese Zwischenfälle erfahren.

„Eine Reihe von unangekündigten Besuchen. Von der Foundation natürlich. Einige Tage vor Ihrer Ankunft am Victoriasee tauchte ein anderes Mitglied meiner Organisation in unserem Lager auf, das sich sehr für den Schlüssel meiner Organisation interessiert, den wir geborgen hatten. Es war der Mann mit den roten Handschuhen.“ Der Professor hält inne und blickt auf die anbrandenden Wellen

hinaus. „Ich denke, das muss ich näher erklären. Bei meiner Untersuchung des Victoriasees habe ich eine Reihe erschütternder Entdeckungen gemacht. Auf dem Seegrund gibt es Ruinen einer prähistorischen Stadt. Wir registrierten eine alarmierende Menge an Kohlendioxid und seltsame Veränderungen in der lokalen Flora und Fauna rund um den See. Die Quelle von alledem war eine Maschine von fremdartiger Bauweise. Ihr Zweck und ihre Funktion sind immer noch ein Rätsel, aber was auch immer es ist: Die Maschine lief. Und sie läuft noch immer.“

Masai wischt seine rote Brille mit einem Taschentuch sauber. „Einige Tage vor Ihrer Ankunft fand ich also diesen Mann, wie er vor der Maschine saß und sie anstarrte. Er hatte seinen Hut abgesetzt und summte – na ja, das ist nicht ganz richtig – er kommunizierte eher mit ihr.“

Eine Wolkenformation schiebt sich vor die Sonne und taucht den Strand in gespenkelt Schatten. Masais Stimme durchbricht die Stille. „Tatsächlich war es mir egal, warum er das tat. Warum dieser Mann irgendetwas tut, war mir schon immer ein Rätsel. Aber da war noch etwas anderes an seinem Verhalten. Irgendetwas stimmte ganz und gar nicht.“ Masai atmet tief durch, als die Wolken vorbeigezogen sind und das warme Sonnenlicht den Strand wieder erhellt. „Stellen Sie sich also mein Misstrauen vor, als noch mehr unbekannte Foundation-Mitarbeiter in meinem Lager auftauchten, um mein großes Werk zu unterbrechen.“

Du fragst Masai nach diesem „großen Werk“. Er deutet zurück zum Bungalow und ihr macht euch auf den Rückweg.

„Es ist die Aufgabe eines jeden Menschen. Was bedeutet es, Mensch zu sein, wenn nicht zu leben und anderen in dieser großen und gefährlichen Welt zu helfen? Das ist schwieriger, als Sie vielleicht denken.“ Er atmet tief durch. „Wenn ich die Welt ein bisschen besser verlassen kann, als ich sie betreten habe, ist mein Werk getan. Das ist alles. Deshalb ist die Beschaffung und die Zankerei um diese Schlüssel so eine Irreführung. Man kann die Macht eines Schlüssels nur für eine gewisse Zeit kontrollieren, bis man von ihm selbst kontrolliert wird.“

Masai fährt fort: „Ich spüre aber, dass Sie ähnliche Ansichten haben. Ich werde meinen Kollegen nicht erzählen, dass wir dieses Gespräch geführt haben oder was ich mit dieser Höllenmaschine gemacht habe. Der Schlüssel gehört Ihnen, bis Sie entscheiden, dass er es nicht mehr tun soll. Halten Sie ihn um jeden Preis von dem Mann mit den roten Handschuhen fern.“

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Tuwile Masai ist auf deiner Seite.

☉ Jeder Ermittler verdient 1 Erfahrungspunkt, da er Einblicke ins Innere der Roten Coterie gewinnen konnte.

☉ Wähle einen Ermittler, der zum Träger des Schlüssels Die Maschine des Wehklagens wird. Aktualisiere das Kampagnenlogbuch. Diese Karte befindet sich im Begegnungsset *Auf Weltreise*, das an folgendem Symbol zu erkennen ist:



☉ Streiche im Kampagnenlogbuch 1 **Zeit** ab. Du darfst dich **auf die Reise begeben**.

Das große Werk 5: Du bist fast schon erleichtert, dass deine Befragung ins Leere läuft. Der Mangel an Coterie-Aktivität auf den Bermudas gibt dir eine unerwartete Chance, dich etwas auszuruhen und zu erholen. Einen Moment lang kannst du die friedliche Stille der Insel genießen.

Da noch einige Tage bis zu deiner Abreise verbleiben, folgst du der Empfehlung des Concierge in deinem Hotel und nimmst dir die Zeit, die Kristallhöhlen am nördlichen Ende der Insel zu erkunden. Deinem Fremdenführer fehlt ein Arm; mit seiner Taschenlampe zeichnet er tanzende Muster in die Dunkelheit, während er dir die Geschichte erzählt, wie die Höhlen entdeckt wurden. Du willst von ihm wissen, wie er seinen Arm verloren hat. „Ich habe im Großen Krieg gedient“, antwortet er. „Manchmal hat der Frieden einen hohen Preis.“

☉ Jeder Ermittler beginnt das nächste Szenario mit 1 zusätzlichen Karte auf seiner Starthand.

☉ Du darfst in dieser Kampagne auf die Bermudas zurückkehren, aber nur, nachdem du zuvor ein anderes Szenario gespielt hast.

☉ Du darfst dich **auf die Reise begeben**.

Dieses Dossier darf jederzeit gelesen werden

Akte #21-F

Subjekt-Klasse: Grün

Wahre Identität: Şahin, Ece (schah-hin, eh-djeh)

Letzter bekannter Aufenthaltsort: Konstantinopel, Türkei

Beschreibung: Subjekt #21-F (nachstehend „die Frau mit dem zinnberroten Kopftuch“ oder „Ece Şahin“) ist eine Frau türkischer Abstammung, 34 Jahre, Körpergröße etwa 1,61 m. Unbekannt, ob dies die wahre [REDACTED] des Subjekts, eine Verkleidung oder eine falsche Identität ist. Subjekt trägt stets einen traditionellen Hidschab in kräftigem Rot, wahrscheinlich ein [REDACTED] Objekt, das ihre Zugehörigkeit zur Coterie anzeigt.

Paradimensionale Fähigkeiten: Die Frau mit dem zinnberroten Kopftuch scheint keine derartigen Fähigkeiten zu besitzen oder hat dies bisher vor der Foundation verbergen können.

Sichtungen: Ece Şahin ist eine wohlbekannte und geschätzte Kunstsammlerin und Museumskuratorin, die im Museum für türkische und islamische Kunst in Konstantinopel arbeitet. Sie hat sich entweder [REDACTED]

[REDACTED] oder ist in jeder Hinsicht eine gewöhnliche Person. (Hinweis: Die Führung nimmt an, dass [REDACTED])

Annäherungsprotokoll: Ece Şahin hat bereits versucht, Kontakt zu Abgesandten der Foundation aufzunehmen. Umgehend Treffen organisieren, um ihre Absichten zu ermitteln.

Einführung 1: Du hörst die Mäwen schreien, als du die Galatabrücke überquerst. Die Brücke gilt für viele als Bindeglied zwischen der traditionellen Stadt Konstantinopel und den Bezirken Galata, Beyoğlu, Şişli und Harbiye, wo ein großer Teil der ausländischen Kaufleute und Diplomaten lebt und arbeitet. Da du weißt, wohin du willst, und Zeit und Geheimhaltung von entscheidender Bedeutung sind, verzichtest du auf die Dienste eines Übersetzers und begibst dich direkt zum Süleymaniye-Komplex, wo die Zielperson deiner Ermittlungen – Ms. Ece Şahin – angeblich arbeitet.

Ms. Şahin hat sich in verschiedenen akademischen Bereichen einen Namen gemacht, insbesondere auf den Gebieten der Altertumforschung und der Kunstgeschichte. Nach deinen Informationen arbeitet sie als Kuratorin im kürzlich gegründeten Museum für türkische und islamische Kunst, aber zu deiner Überraschung enthält die Akte über Ms. Şahin eine Fülle weiterer Informationen, von ihrer Schulbildung bis hin zu ihrer Kindheit. All dies lässt nur zwei Schlüsse zu: Entweder ist sie nie untergetaucht wie die anderen Mitglieder der Coterie oder sie hat sich eine umfangreiche Hintergrundgeschichte für ihre Identität ausgedacht.

Deinen Informationen zufolge hat sich Ms. Şahin bereits selbst an die Foundation gewandt und ein Angebot für ein Treffen gemacht. Es könnte eine Falle sein, aber wenn sie wirklich ein Treffen wünscht, kannst du dir eine solche Gelegenheit nicht entgehen lassen. Glücklicherweise ist ihr Büro nicht schwer zu finden, denn an der Tür stehen ihr Name sowie ihr vollständiger Titel in Türkisch und mehreren anderen Sprachen. Du klopfst an und sie bittet dich einzutreten, was du mit großer Vorsicht tust, wobei dein Blick instinktiv alle Ecken und möglichen Verstecke des Raumes absucht.

Der Raum wirkt warm und ist reich dekoriert. Die Wände sind mit wunderschönen Wandteppichen und Gemälden verschiedener Stil-

richtungen geschmückt, von modernen Werken bis hin zu solchen, die einige Hundert Jahre alt zu sein scheinen. Die Regale sind bis zum Rand mit einer Vielzahl von bunten Keramiken, Glaswaren und alten, muffigen Schriften gefüllt. „Ich grüße Sie“, sagt Ms. Şahin mit einem warmen Lächeln, das den Raum zu erhellen scheint. Sie ist eine junge Frau mit hellbrauner Haut, haselnussbraunen Augen und der schwächlichen Figur einer Person, die ihr gesamtes Leben der Wissenschaft gewidmet hat. „Was kann ich für Sie tun?“

Du teilst Ms. Şahin mit, dass du ihre „frühere Mitteilung“ erhalten hast und von ihrem drängenden Wunsch weißt, sich mit dir zu treffen, woraufhin sie einen Moment braucht, um das Gehörte zu deuten, bevor ihre Augen groß werden.

„Oh! Sie sind also ...“ Sie räuspert sich und beendet den Gedankengang nicht. „Ich verstehe. Wenn das so ist, dann setzen Sie sich bitte. Wir haben viel zu besprechen.“

Du sagst Ms. Şahin, dass sie doch damit beginnen möge, ihre Beteiligung in der Coterie zu erklären. Du bemerkst, wie sie bei der Erwähnung des Namens der Organisation unbehaglich in ihrem Sitz herumrutscht.

„Die Coterie hat mit vielen Dingen auf der ganzen Welt zu tun, wie Sie wahrscheinlich schon wissen“, sagt sie und wählt jedes Wort mit Bedacht, „aber ihre – unsere – Ziele unterscheiden sich nicht so sehr von denen, die Sie verfolgen. Ich habe viele Jahre als Forscherin für die Organisation gearbeitet, auf der Suche nach genau denselben Dingen, die Ihre Auftraggeber suchen. Gegenstände mit geheimnisvollen Kräften, die dazu dienen könnten, die Menschheit vor Bedrohungen zu schützen, die wir nicht sehen können.“

Lies dies nur, falls ein Ermittler der Träger von mindestens

1 Schlüssel ist: Du zeigst Ms. Şahin deinen Schlüssel und fragst, ob dies eines dieser Artefakte ist, von denen sie spricht. „Wie ich sehe, sind Sie bereits im Besitz eines solchen Objekts. Woher haben Sie es?“

Du erzählst Ms. Şahin, dass du an diesen Schlüssel gelangt bist, bevor einer ihrer Kollegen weiteren Schaden damit anrichten konnte.

„Schlüssel? So nennen Sie sie also? Interessant. Aber nicht überraschend. Sie wurden im Laufe der Menschheitsgeschichte mit vielen Wörtern beschrieben. Ihre Bezeichnung ist sehr treffend. Diese Artefakte sind der Schlüssel zur Erschließung der Macht anderer Reiche. Macht, die ausreicht, um die Welt zu retten oder sie zu vernichten.“

„Oder um die Menschheit zu kontrollieren“, bemerkst du.

Ms. Şahin seufzt. „Sie haben nicht unrecht. Aber ich versichere Ihnen, dass nicht alle in der Coterie sie für solche Zwecke einsetzen würden. Es gibt solche wie mich, die sie nur zum Wohle der anderen einsetzen wollen.“

Du fragst Ms. Şahin, warum du ihr vertrauen solltest, wenn man die Machenschaften der Coterie an anderen Orten der Welt bedenkt.

„Wir sind keine Organisation mit einem Anführer oder einer Hierarchie“, erklärt sie. „Wir arbeiten unabhängig voneinander, verfolgen aber ein gemeinsames Ziel. Doch manche ...“ Sie schluckt schwer und erschauert. „Manche wenden Methoden an, die ich nicht gutheiße. Methoden, die mich anwidern und, wenn ich ganz ehrlich bin, mir fürchterliche Angst machen.“

Du weißt immer noch nicht, ob Ms. Şahin die Wahrheit sagt. Es würde aber keinen Sinn ergeben, sie nicht weiter anzuhören. Du fragst sie, wie die Lage in Konstantinopel ist und warum sie sich mit der Foundation treffen wollte. „Istanbul“, korrigiert sie dich. „Die Einwohner Istanbuls nennen die Stadt nicht mehr bei diesem Namen.“ Das war dir nicht bewusst. Du machst dir

gedanklich eine Notiz, die Stadt von nun an Istanbul zu nennen. „Eines der Relikte, nach denen Sie suchen, befindet sich hier in Istanbul. Es handelt sich um einen Talisman, der an ein mächtiges Wesen gebunden ist, das manche als ‚Dschinn‘ bezeichnen würden. Oder im traditionellen Sinne: die einzige Art von nicht-menschlichem Wesen mit freiem Willen.“

Du wägst Ms. Şahins klinische Definition ab und fragst, ob sie das alles für wahr hält. „Ein Dschinn? Nein, ich glaube nicht, dass dieser Talisman an einen Dschinn gebunden ist. Ich vermute, sein Beherrscher ist etwas noch viel Mächtigeres und Unmenschlicheres. Etwas, das nicht von der Erde stammt. Und wir beide sind nicht die Einzigen, die danach suchen. Nach dem Großen Krieg und dem Zerfall des Osmanischen Reiches sind viele Aufzeichnungen in dem Chaos verloren gegangen, aber viele andere tauchten auch wieder aus der Versenkung auf, darunter Texte, die diesen Talisman betreffen. Die andere Gruppe, die nach ihm sucht ... und die Dinge, die dieser Kult auf der Suche nach diesem Wissen getan haben ...“ Ihr Gesicht verliert alle Farbe und sie hat Mühe, die Fassung zu bewahren. „Sie würden alles tun, um ihn in ihre Hände zu bekommen. Mord und Folter sind für sie nur Werkzeuge. Ich möchte mir gar nicht ausmalen, was für abscheuliche Taten diese Schurken begehen würden, wenn sie in den Besitz dieses Wissens kämen. Und das Schlimmste ist, dass sehr wahrscheinlich einer meiner Kollegen aus der Coterie derjenige ist, der die Fäden zieht. Ich bin so nah dran, den Talisman zu finden, aber wenn der Kult ihn zuerst findet ...“

Du verstehst jetzt, warum sich Ms. Şahin an dich gewandt hat – wenn ein Mitglied der Coterie hinter den Aktionen dieses Kults steckt, kann sie mit dieser Information nicht zur Coterie gehen. Dennoch plagen dich Zweifel. „Bitte“, fleht sie dich an. „Finden Sie den Talisman, bevor der Kult ihn findet. Ich möchte nicht herausfinden, welches Wesen sie anbeten. Ich werde tun, was ich kann, um Ihnen zu helfen, wenn Sie den Talisman danach in meine Obhut geben. Im Gegenzug verspreche ich, ihn niemals den anderen ... gefährlicheren Mitgliedern meiner Organisation zu überlassen. Er wird sicher verwahrt in meiner Kontrolle bleiben. Sollten Sie ihn aber selbst benutzen, kann ich für nicht garantieren. Bitte, wir sind auf der gleichen Seite, das versichere ich Ihnen.“

Die Ermittler müssen entscheiden (wähle eins):

☉ „In Ordnung. Ich werde ihn finden und ihn in Ihre Obhut übergeben.“
Fahre mit **Einführung 2** fort.

☉ „In Ordnung. Ich werde ihn finden und ihn in Ihre Obhut übergeben.“
(Du lügst.) Fahre mit **Einführung 3** fort.

☉ „Ich werde den Talisman finden und ihn in meiner Obhut belassen.“
Fahre mit **Einführung 4** fort.

Einführung 2: Ece atmet tief durch und ist sichtlich erleichtert. „Ich danke Ihnen. Ich gebe zu, ich war mir nicht sicher, ob ich Ihnen vertrauen kann. Es ist eine Erleichterung zu wissen, dass unsere beiden Organisationen zusammenarbeiten können, wenn Leben auf dem Spiel stehen. Schließlich haben wir das gleiche Ziel.“ Sie erhebt sich und schüttelt deine Hand.

Du fragst Ms. Şahin, wo du mit der Suche beginnen sollst. „Der letzte schriftliche Bericht über die Existenz des Talismans stammt aus der Zeit der Eroberung der Stadt im 15. Jahrhundert. Wahrscheinlich wurde er versteckt, um zu verhindern, dass die angreifenden Osmanen ihn finden. Danach blieb er viele Jahre lang verschollen. Er war nichts weiter als ein Märchen, über das nur flüsternd gesprochen wurde. Aber aufgrund der jüngsten Ereignisse ... nun, es würde mich nicht wundern, wenn die kürzliche Besetzung der Stadt durch die Alliierten etwas mit diesem plötzlichen Interesse am Talisman zu tun hätte. Aber wir sollten uns nicht in Mutmaßungen verlieren. Ich würde an Orten suchen, die nicht von der Eroberungsarmee geplündert wurden. Auch die Universität könnte eine nützliche Quelle für Sie sein. Was mich betrifft, so wäre ich in einem Kampf nicht besonders nützlich, falls es dazu kommen sollte. Aber ich kann Ihnen auf meine Art helfen.“

Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Zelle arbeitet mit Ece zusammen.

☉ Entferne 1 🗡-Marker aus dem Chaosbeutel. Füge dem Chaosbeutel 1 🗡-Marker hinzu (falls sich bereits 4 im Chaosbeutel befinden, verdient jeder Ermittler stattdessen 1 Erfahrungspunkt).

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einführung 3: Ece atmet tief durch und ist sichtlich erleichtert. „Ich danke Ihnen. Ich gebe zu, ich war mir nicht sicher, ob ich Ihnen vertrauen kann. Es ist eine Erleichterung zu wissen, dass unsere beiden Organisationen zusammenarbeiten können, wenn Leben auf dem Spiel stehen. Schließlich haben wir das gleiche Ziel.“ Sie erhebt sich und schüttelt deine Hand. Du fühlst dich ein wenig schuldig, weil du sie getäuscht hast. Du kannst aber nicht zulassen, dass der Schlüssel in die Hände von jemand anderem fällt. Ms. Şahin könnte ein Wolf im Schafspelz sein.

Du fragst Ms. Şahin, wo du mit der Suche beginnen sollst. „Der letzte schriftliche Bericht über die Existenz des Talismans stammt aus der Zeit der Eroberung der Stadt im 15. Jahrhundert. Wahrscheinlich wurde er versteckt, um zu verhindern, dass die angreifenden Osmanen ihn finden. Danach blieb er viele Jahre lang verschollen. Er war nichts weiter als ein Märchen, über das nur flüsternd gesprochen wurde. Aber aufgrund der jüngsten Ereignisse ... nun, es würde mich nicht wundern, wenn die kürzliche Besetzung der Stadt durch die Alliierten etwas mit diesem plötzlichen Interesse am Talisman zu tun hätte. Aber wir sollten uns nicht in Mutmaßungen verlieren. Ich würde an Orten suchen, die nicht von der Eroberungsarmee geplündert wurden. Auch die Universität könnte eine nützliche Quelle für Sie sein. Was mich betrifft, so wäre ich in einem Kampf nicht besonders nützlich, falls es dazu kommen sollte. Aber ich kann Ihnen auf meine Art helfen.“

Du nickst und spürst, dass ihr Blick dich fixiert. Vermutet sie deine wahren Absichten? Ist das der Grund, warum sie bei der Sache dabei sein will? Es spielt keine Rolle – du hast deine Entscheidung getroffen. Wichtig ist jetzt nur, den Schlüssel zu finden.

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Zelle täuscht Ece.

☉ Entferne 1 🗡-Marker aus dem Chaosbeutel. Füge dem Chaosbeutel 1 🗡-Marker hinzu (falls sich bereits 4 im Chaosbeutel befinden, verdient jeder Ermittler stattdessen 1 Erfahrungspunkt).

☉ Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einführung 4: „Ich verstehe“, antwortet sie niedergeschlagen. „Ich hatte wirklich gehofft, unsere beiden Organisationen könnten zusammenarbeiten. Immerhin haben wir das gleiche Ziel. Aber ...“, seufzt sie. „Ich weiß Ihre Ehrlichkeit dennoch zu schätzen. Nach all den Intrigen und Verschwörungen ist mir das lieber als die Alternative.“

Du fragst, was das für euch beide bedeutet, in der Hoffnung, dass du nicht an zwei Fronten kämpfen musst. „Sehen Sie, ich habe Ihnen die Wahrheit gesagt. Ich will nur verhindern, dass der Talisman in die Hände von Leuten fällt, die ihn zum Schaden der Menschheit einsetzen wollen. Ich hoffe, dass ich mein Vertrauen in die richtigen Leute gesetzt habe. Aber wenn Sie nicht bereit sind, ihn in meine schützende Obhut zu geben ...“ Sie spielt mit einem Stift zwischen den Fingern herum. „Soweit ich weiß, sind Sie aus denselben Gründen hier wie die anderen. Ich werde mich Ihnen nicht in den Weg stellen, aber ... ich kann Ihnen nicht guten Gewissens helfen, wenn Sie den Schlüssel ohne Aufsicht behalten wollen.“

Du willst protestieren, aber du kannst keine guten Gründe finden. Du hast dich entschieden, ihr nicht zu vertrauen, also ist ihre Entscheidung, dir nicht zu vertrauen, ebenso gültig. Natürlich würdest du die Schlüssel nur zum Schutz der Menschheit einsetzen ... aber mehr als ein Versprechen kannst du ihr nicht geben. „Am besten beginnen Sie Ihre Suche an Orten, die nicht geplündert wurden, nachdem die Osmanen die Stadt im 15. Jahrhundert erobert hatten. Auch die Universität könnte eine nützliche Quelle für Sie sein.“

Sie steht auf und begleitet dich zur Tür, wobei sie dir Glück wünscht. Ohne ein weiteres Wort schließt sie die Tür hinter dir.

Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Zelle hat Eces Angebot abgelehnt.
Fahre mit der **Vorbereitung** fort.



Vorbereitung

- Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Dunkle Machenschaften*, *Anhänger von Yuggoth*, *Dunkler Schleier*, *Böses aus uralter Zeit*, *Dunkler Kult*, *Verschlossene Türen* 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 Orte, Agenden, Szenen und die Szenarioübersichtskarte dieses Sets werden nicht herausgesucht.

- Die doppelseitige Handlungskarte „Die Entschleierung / Die Entsigelung“ wird neben der Szenarioübersichtskarte mit der „Die Entschleierung“-Seite nach oben ins Spiel gebracht.
- Überprüfe im Kampagnenlogbuch, wie viel **Zeit** verstrichen ist.
 - Falls 10 **Zeit** oder weniger verstrichen ist, ändert sich nichts.
 - Falls 11–17 **Zeit** verstrichen ist, werden Hinweise in Höhe der halben Ermittleranzahl (aufgerundet) auf „Die Entschleierung“ platziert.
 - Falls 18–24 **Zeit** verstrichen ist, werden Hinweise in Höhe der Ermittleranzahl auf „Die Entschleierung“ platziert.
 - Falls 25 **Zeit** oder mehr verstrichen ist, werden Hinweise in Höhe der doppelten Ermittleranzahl auf „Die Entschleierung“ platziert.
- Die folgenden Orte werden ins Spiel gebracht: Hagia Sophia, Universität Istanbul, Obelisk des Theodosius und Galata. Hagia Sophia muss sich auf der rechten Seite der Spielzone befinden. (Siehe dazu die Platzierung der Orte auf der rechten Seite.)
 - Jeder Ermittler beginnt das Spiel bei der Hagia Sophia.
- Überprüfe das Kampagnenlogbuch.
 - Falls die Zelle mit Ece zusammenarbeitet oder falls die Zelle Ece täuscht, wird die Storyvorteilskarte Ece Şahin unter der Kontrolle eines beliebigen Ermittlers ins Spiel gebracht.
 - Falls die Zelle Eces Angebot abgelehnt hat, entferne die Storyvorteilskarte Ece Şahin aus dem Spiel.
- Die folgenden Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: die 7 Orte Großer Basar, der Gegner Schattenhafter Vorbote, der Gegner Sendbote von Yuggoth, der Ort Hafen von Galata, der Schlüssel Das Verdrehte Antiprisma und die Agenda/Szenekarte Die Verfolgung.
- Es werden alle Mini-Karten Köder und folgende Mini-Karten herausgesucht und als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: 3x Akolyth (beliebig), Hexenmeister des Ordens, Verschlagener Aspirant (A, B und C) und Sendbote von Yuggoth.
- Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- In Spielerreihenfolge legt jeder Spieler Karten oben vom Begegnungsdeck ab, bis er einen **Kultist**-Gegner abgelegt hat. Jeder Ermittler zieht den Gegner, den er abgelegt hat, und handelt das Schlüsselwort Getarnt ab (gewährt durch Agenda 1a). Nachdem alle Ermittler diesen Schritt durchgeführt haben, wird jede andere abgelegte Karte zurück ins Begegnungsdeck gemischt.
- Das Spiel kann nun beginnen.

Platzierung der Orte in „Dunkle Machenschaften“



Benachbarte Orte im Großen Basar

Dieses Szenario beginnt mit 4 Orten (wie oben gezeigt). Diese Orte sind durch ihre Verbindungssymbole miteinander verbunden. Im Verlauf dieses Szenarios werdet ihr dazu angewiesen, „Großer Basar“-Orte ins Spiel zu bringen. **Jeder „Großer Basar“-Ort ist mit jedem benachbarten „Großer Basar“-Ort verbunden.**

- Orte, die sich an den Seiten berühren (links, rechts, oben oder unten), sind benachbart. Orte, die sich nur an den Ecken berühren, sind nicht benachbart.

Getarnte Mini-Karten der Akolythen

Die erste Agenda dieses Szenarios führt dazu, dass jeder **Kultist**-Gegner (einschließlich derjenigen aus dem Grundspiel) das Schlüsselwort Getarnt erhält. Da die 3 Akolythen aus dem Grundspiel nicht die Bezeichnung A, B und C haben, verwende eine beliebige Mini-Karte „Akolyth (beliebiger)“ zusammen mit den entsprechenden Köder-Karten, sobald du ihr Schlüsselwort Getarnt abhandelt. Entsprechend darfst du, sobald du eine beliebige Mini-Karte „Akolyth (beliebiger)“ enttarnt, einen beliebigen Akolythen in den Schatten wählen, um ihn mit dir in einen Kampf zu verwickeln.



Vorbereitung für Szene 2

Sobald die Ermittler in Szene 1b angewiesen werden, die Spielzone für Szene 2 vorzubereiten, werden folgende Schritte durchgeführt:

- 1. Die aktuellen Orte werden beiseitegelegt, ohne Karten und Marker auf jenen Orten abzulegen. Jene Orte (zusammen mit allen Karten und Markern auf jenen Orten) gelten in Szene 2 als nicht im Spiel befindlich, werden später aber im gleichen Zustand ins Spiel zurückgebracht. (Dadurch werden Ermittler nicht besiegt.)
- 2. Die 7 „Großer Basar“-Orte werden gemischt und 1 davon zufällig aus dem Spiel entfernt, ohne ihn anzusehen.
- 3. Es wird 1 zufälliger Marker aus dem Chaosbeutel enthüllt und die Abbildung auf dieser Seite gesucht, die zu dem enthüllten Marker passt (falls keiner passt, wiederhole diesen Schritt, bis er passt).
- 4. Die verbliebenen 6 „Großer Basar“-Orte werden entsprechend der Anordnung in der zufällig bestimmten Abbildung in Reihen und Spalten ins Spiel gebracht. Einer dieser Orte ist der „Eingang“, während ein anderer das „Osttor“ darstellt.
- 5. Die Ermittler werden zu dem „Großer Basar“-Ort bewegt, der in der entsprechenden Abbildung mit „Eingang“ bezeichnet wird.
- 6. Die getarnten Mini-Karten auf den 4 Orten aus Szene 1 werden zusammengemischt und so gleichmäßig wie möglich auf die „Großer Basar“-Orte im Spiel verteilt.
- 7. Das Spiel wird nun mit Szene 2 fortgesetzt.



Eingang



Osttor



Eingang



Osttor



Eingang



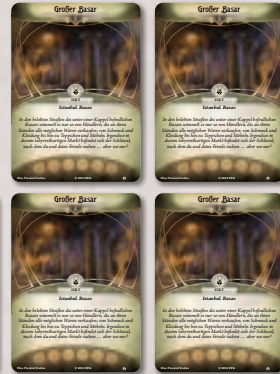
Osttor



Eingang



Osttor



Eingang



Osttor



Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler wurden besiegt) und Szene 1 oder 2 aktuell ist: Es erwies sich als wesentlich schwieriger – und tödlicher –, den Ort des Talismans zu finden, als du dachtest. Ece hatte recht: Diese Kultisten werden vor nichts zurückschrecken, um den Schlüssel in die Hände zu bekommen. Du befürchtest aber, dass du nichts tun kannst, um sie aufzuhalten. Hoffentlich wird die Foundation eines Tages in der Lage sein, den Talisman zu finden und zu verhindern, dass das Wesen, das von ihm gebunden wird, zu viel Schaden anrichtet, doch bis dahin ... Du erschauerst und schiebst diesen Gedanken erst einmal beiseite. Wenn Ece recht hatte und einer ihrer Verbündeten hinter den Machenschaften des Kults steckt, wirst du diesem Talisman sicher noch einmal begegnen.

- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel.
- ☉ Der Mann mit den roten Handschuhen ist Träger des Schlüssels Das Verdrehte Antiprisma. Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.
- ☉ Streiche im Kampagnenlogbuch 1 **Zeit** ab. Du darfst dich **auf die Reise begeben**.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben aufgegeben oder wurden besiegt) und Szene 3 aktuell ist: Es erwies sich als wesentlich schwieriger – und tödlicher –, den Ort des Talismans zu finden, als du dachtest. Ece hatte recht: Diese Kultisten werden vor nichts zurückschrecken, um den Schlüssel in die Hände zu bekommen. Du befürchtest aber, dass du nichts tun kannst, um sie aufzuhalten ...

- ☉ Fahre mit **Auflösung 6** fort.

Auflösung 1: Sobald du und Ece aus der Stadt entkommen und endlich in Sicherheit seid, verschließt du den Talisman wieder in seine Schatulle und sprichst die rechten Worte, um seine Macht zu bannen. In diesem Moment endet auch die unheimliche Finsternis, die sich über der Stadt abzeichnet hat.

- ☉ Überprüfe das Kampagnenlogbuch.
 - ☞ Falls die Zelle Eces Angebot abgelehnt hat, fahre mit **Auflösung 2** fort.
 - ☞ Falls die Zelle mit Ece zusammenarbeitet oder falls die Zelle Ece täuscht, fahre mit **Auflösung 3** fort.

Auflösung 2: Du nimmst dir einen Moment Zeit, um über das Meer zu blicken und die Schönheit der sanften Wellen zu genießen, die in der Reflexion der nun wieder scheinenden Sonne schimmern. Als du Istanbul den Rücken kehrst, bist du etwas hoffnungsvoller gestimmt. Vielleicht hättest du Ece mehr vertrauen sollen, aber ... du schüttelst den Kopf mit grimmiger Entschlossenheit. Nein – dieses Relikt musst du selbst schützen. Jemand anderes könnte es für böse Zwecke verwenden. In deinen Händen weißt du wenigstens, dass es sicher ist.

- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel.
- ☉ Wähle einen Ermittler, der zum Träger des Schlüssels Das Verdrehte Antiprisma wird. Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.
- ☉ Streiche im Kampagnenlogbuch 2 **Zeit** ab. Du darfst dich **auf die Reise begeben**.

Auflösung 3: Ece stößt einen Seufzer aus, doch ihre Miene ist immer noch sorgenvoll. „Nur für den Fall, dass unsere Widersacher mich gesehen haben, sollte ich Istanbul wohl besser für eine Zeit lang verlassen. Ich werde mich vom Museum beurlauben lassen müssen. In der Zwischenzeit ...“ Sie dreht sich mit hochgezogenen Augenbrauen zu dir um. „Was unsere Vereinbarung angeht ...?“

- ☉ Überprüfe das Kampagnenlogbuch.
 - ☞ Falls die Zelle mit Ece zusammenarbeitet, fahre mit **Auflösung 4** fort.
 - ☞ Falls die Zelle Ece täuscht, fahre mit **Auflösung 5** fort.

Auflösung 4: Du übergibst Ece den Talisman und vertraust darauf, dass sie ihn wie versprochen sicher aufbewahren wird. Sie atmet erleichtert auf, als sie ihn sicher in ihrem Rucksack verstaut hat. „Ich danke Ihnen, dass Sie mir vertrauen“, sagt sie. „Ich werde ihn immer bei mir tragen.“ Du nimmst dir einen Moment Zeit, um über das Meer zu blicken und die Schönheit der sanften Wellen zu genießen, die in der Reflexion der nun wieder scheinenden Sonne schimmern. Schließlich fragst du Ece, wohin sie jetzt gehen wird, da ihre Identität in Istanbul kompromittiert ist. „Es gibt da einen Ort, an dem sich die Coterie heimlich trifft. Um ... wichtige Ereignisse zu besprechen. Wir treffen uns dort nicht oft, aber ich glaube, diese Ereignisse rechtfertigen eine Zusammenkunft. Ich muss die anderen zusammenrufen.“ Sie wirft einen verstohlenen Blick in deine Richtung. „Vielleicht sehen wir uns wieder, wenn es so weit ist.“ Als du Istanbul den Rücken kehrst, bist du etwas hoffnungsvoller gestimmt.

- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Ece vertraut der Zelle.
- ☉ Ece Şahin ist Träger des Schlüssels Das Verdrehte Antiprisma. Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.
- ☉ Streiche im Kampagnenlogbuch 3 **Zeit** ab. Du darfst dich **auf die Reise begeben**.

Auflösung 5: Du schaust Ece in die Augen, entschuldigst dich und erklärst ihr, dass du ihr den Talisman nicht geben kannst. Vor allem nicht, nachdem du gesehen hast, welche Verwüstung er anrichten kann, wenn er freigesetzt wird. Ihr Gesichtsausdruck verfinstert sich schlagartig. „Ich verstehe“, sagt sie kalt und starrt dich zornig an. „Sie hatten niemals die Absicht, ihn mir zu geben“, vermutet sie richtig. Du versuchst dich zu rechtfertigen, aber sie unterbricht dich. „Nein, ich verstehe schon. Wirklich, das tue ich.“ Sie macht einen Schritt zurück, ihre Haltung ist abwehrend. „Sie sind genau wie die anderen. Sie würden alles tun, um die Schlüssel in Ihre Hände zu bekommen, nicht wahr?“ Du protestierst – es geht nicht darum, dass du sie für dich haben willst, sondern darum, dass du sie beschützen musst. In deinem Besitz werden sie sicher sein und nur zum Schutz der Menschheit eingesetzt. „Und was meinen Sie, was all die anderen sagen?“, blafft sie dich an. „Tzu? Amaranth? Álvarez? Alle behaupten sie dasselbe: ‚Es ist zum Wohle der Menschheit‘, sagen sie, ‚und dafür sind alle Mittel recht‘.“ Sie dreht sich um und entfernt sich, wobei ihre letzten Worte in deinem Kopf nachhallen: „Sie würden gut in die Coterie passen.“ Während du Istanbul den Rücken kehrst, denkst du über deine Entscheidung nach und drehst die versiegelte Schatulle dabei wieder und wieder in deinen Händen. Du bist sicher, dass es die richtige Entscheidung war, aber Eces Worte verfolgen dich immer noch. Vielleicht kannst du dich irgendwann einmal mit ihr versöhnen ... falls sie dir überhaupt eine Chance dazu gibt.

- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Ece vertraut der Zelle nicht.
- ☉ Wähle einen Ermittler, der zum Träger des Schlüssels Das Verdrehte Antiprisma wird. Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.
- ☉ Streiche im Kampagnenlogbuch 3 **Zeit** ab. Du darfst dich **auf die Reise begeben**.

Auflösung 6: Es ist dir zwar gelungen, den Ort des Talismans zu finden, aber der Kult konnte ihn vor dir bergen. Ehe du etwas tun konntest, waren sie bereits aus der Stadt verschwunden – mit dem entfesselten Wesen. Wer weiß, welche Schrecken sie auf die Welt losgelassen haben. Du befürchtest aber, dass du nichts tun kannst, um sie aufzuhalten. Hoffentlich wird die Foundation eines Tages in der Lage sein, den Talisman zu finden und zu verhindern, dass das Wesen, das von ihm gebunden wird, zu viel Schaden anrichtet, doch bis dahin ... Du erschauerst und schiebst diesen Gedanken erst einmal beiseite. Wenn Ece recht hatte und einer ihrer Verbündeten hinter den Machenschaften des Kults steckt, wirst du diesem Talisman sicher noch einmal begegnen.

- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel.
- ☉ Der Mann mit den roten Handschuhen ist Träger des Schlüssels Das Verdrehte Antiprisma. Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.
- ☉ Streiche im Kampagnenlogbuch 2 **Zeit** ab. Du darfst dich **auf die Reise begeben**.



Überprüfe, wo du dich auf der Weltkarte befindest.

☉ Falls du dich in San Francisco befindest, fahre mit **Quid Pro Quo 1** fort.

☉ Falls du dich in Moskau befindest, fahre mit **Quid Pro Quo 2** fort.

Quid Pro Quo 1: Eine Reihe obskurer und viel zu komplexer Anweisungen führt dich zu einem tristen zweistöckigen Steingebäude am Rande von San Franciscos Chinatown. Drinnen hockt ein gelangweilter Bediensteter hinter einem Schreibtisch neben einem Messingaufzug. Nach Eingabe eines bestimmten Codes fährt der Aufzug tief unter die Erde – weiter, als du es dir hättest vorstellen können. Bei –14F steigst du aus und wirst von einem imposanten Mann in einem perfekt sitzenden Anzug und mit schwarzem Filzhut begrüßt. „Archibald Hudson. Wir sind uns in London begegnet“, erinnert er dich. „Ihre Zelle ist in unserem Büro in aller Munde.“ Der Agent führt dich einen scheinbar endlosen Gang entlang, der in regelmäßigen Abständen von Nischen gesäumt ist, in denen wunderliche Dinge ausgestellt sind: das Modell einer hohlen Erde, ein Kristallschädel, eine Karte mit Ley-Linien und anderen unbekanntenen Markierungen... Du hältst inne und betrachtest einen halb aufgegessenen, noch dampfenden Maiskolben.

„Nach dem, was ich gehört habe, wurde dieser Mais in den letzten zwei Jahrzehnten perfekt gekocht. Genau wie die Dame, die ihn gegessen hat“, berichtet Agent Hudson mit grimmiger Miene. Diese paradimensionalen Relikte anzusehen, bereitet dir Kopfschmerzen. Deine Augen haben Mühe, sich auf sie zu fokussieren: Die Relikte scheinen gleichzeitig da zu sein und auch nicht. Hudson führt dich durch einen Seitenflur in einen quadratischen Raum voller Aktenschränke aus Metall und setzt sich an einen schweren Holzschreibtisch. Er spricht in ein Mikrofon: „Akte #26–G2. Interview durchgeführt von Hudson, Archibald, Kennung 42a6-951. Für Sie bin ich Agent Hudson“, sagt er und sieht dich durchdringend an. In den nächsten Stunden beantwortest du eine Reihe zermürbender Fragen über deine bisherigen Erfahrungen, angefangen vom gestrigen Tag bis hin zu deinen Erlebnissen in London. Als er fertig ist, lehnt sich Agent Hudson zurück und zündet sich eine Zigarette an. „Ich gebe zu, dass ich Ihnen gegenüber von Anfang an skeptisch war. Aber Commissioner Taylor hat einen guten Instinkt, und ich habe noch nicht erlebt, dass er sie in die Irre geführt hat“, sagt er. „Sie haben bisher gute Arbeit geleistet. Wir haben einige Informationen und Ressourcen, die für Sie nützlich sein könnten. Sagen Sie mir, was die Foundation für Sie tun kann.“

Die Ermittler müssen entscheiden (wähle eins):

☉ „Ich muss schneller vorankommen.“ Der Ermittlungsleiter fügt seinem Deck 1 Kopie der Vorteilskarte Express-Fahrschein hinzu. Du darfst dich **auf die Reise begeben**.

☉ „Ich brauche noch ein paar Vorräte.“ Jeder Ermittler verdient 1 Erfahrungspunkt. Du darfst dich **auf die Reise begeben**.

☉ „Ich brauche mehr Informationen über Subjekt #11–B.“ Fahre mit **Quid Pro Quo 3** fort. Du kannst diese Option nur wählen, falls du Marrakesch noch nicht besucht hast.

Quid Pro Quo 2: In Moskau hat die Foundation ihren Sitz nur fünf Gehminuten von der Basilius-Kathedrale entfernt. Du stehst vor einer unscheinbaren Tür eines modernen konstruktivistischen Gebäudes mit Blick auf eine gepflasterte Straße. Der Korridor im Inneren führt zu einem engen Treppenhaus, das tiefer hinabführt, als du es erwartet hättest. Es endet an einer roten Tür in einer weiß getünchten Wand, von der die Farbe abblättert. Nachdem du dich ausgewiesen hast, wirst du durch einen langen, hell erleuchteten Flur mit verschwenderischen Teppichen geführt.

„Sie scheinen Anweisungen gut befolgen zu können“, sagt eine Stimme. Du drehst dich um und siehst eine große, athletische Frau in einem perfekt sitzenden Anzug. „Valeriya Antonova. Wir haben uns schon einmal getroffen. Nennen Sie mich Lera. Bitte folgen Sie mir.“ Agent Antonova führt dich durch ein Labyrinth aus Gängen, vorbei an einer Reihe von Doppeltüren, in einen weiß gekachelten Raum, der mit Schmutz und rotem Rost übersät ist – wenigstens hoffst du, dass es Rost ist. Auf einem Operationstisch in der Mitte liegt etwas, das wie ein Mensch aussieht und mit engen Lederriemen festgeschnallt ist. Beim Anblick der humanoiden Gestalt wird dir schwindelig: Die Gesichtszüge sind verschwommen, als wären sie in ständiger Bewegung, wie ein Kolibri im Flug. Du erkennst nur flüchtige Merkmale: ein starrer Blick, zusammengebissene Zähne, nervöse Zuckungen.

Dieses Dossier darf jederzeit gelesen werden

Akte #26-G1-6

Heiligtum-Klasse: Grün

Heiligtum-Orte: ██████████, ██████████, ██████████; San Francisco, Kalifornien; ██████████, ██████████; Moskau, Sowjetunion; ██████████, ██████████, ██████████, ██████████

Beschreibung: Die Heiligtümer #26-G1 bis G6 sind Foundation-Büros und -Lagerhäuser für paradimensionale Artefakte. Diese Orte dürfen Personen, die kein Personal der Foundation sind, unter keinen Umständen mitgeteilt werden. Strafen bei Missachtung: ██████████

Annäherungsprotokoll: Verantwortlicher Agent des Heiligtums wird sich bei ihrer Ankunft mit Ihnen treffen. Anweisungen zum Eintritt sind beigefügt.

„Lera“, unterbricht ein anderer Agent. „Der Kommissar verlangt nach dir.“ Agent Antonova wirft dir einen strengen Blick zu. „Dies ist ein paradimensionales Wesen. Also halten Sie Abstand. Ich bin gleich wieder bei Ihnen.“ Die Agentin geht. Während du die messerscharfen Geräte an der Wand des Labors betrachtest, fragst du dich, welche Experimente das Wesen wohl durchgemacht haben muss. Nach dem perfekt sitzenden schwarzen Anzug des Subjekts auf dem Tisch zu urteilen, kommt dir der Gedanke, ob es womöglich ein Agent der Foundation war. Nach einer Minute des Schweigens beginnt es plötzlich, sich auf dem Tisch zu winden, wobei sich sein „Mund“ zu einem großen, dunklen O öffnet und wieder schließt. Dabei hat es die ganze Zeit den Blick auf dich gerichtet. Du hältst Abstand und versuchst, nicht hinzusehen.

„Ich bitte um Entschuldigung“, sagt Agent Antonova, nachdem sie den Raum wieder betreten hat. Das Wesen auf dem Tisch hört auf zu zappeln. „Es gibt noch eine andere Angelegenheit, um die ich mich kümmern muss. Leider haben wir gerade nicht die Zeit, Sie durch unsere Einrichtungen zu führen. Daher muss ich Sie nun bitten, wieder zu gehen. Die Foundation möchte Sie aber in jedem Fall unterstützen. Bitte sagen Sie uns, was wir für Sie tun können.“

Die Ermittler müssen entscheiden (wähle eins):

☉ „Ich muss schneller vorankommen.“ Der Ermittlungsleiter fügt seinem Deck 1 Kopie der Vorteilskarte Express-Fahrschein hinzu. Du darfst dich **auf die Reise begeben**.

☉ „Ich brauche noch ein paar Vorräte.“ Jeder Ermittler verdient 1 Erfahrungspunkt. Du darfst dich **auf die Reise begeben**.

☉ „Ich brauche mehr Informationen über Subjekt #28–I.“ Fahre mit **Quid Pro Quo 4** fort. Du kannst diese Option nur wählen, falls du Havanna noch nicht besucht hast.

Quid Pro Quo 3: Agent Hudson blättert in einigen Akten und holt ein umfangreiches Dossier heraus, das dem in deinem Besitz ähnelt, aber viel dicker ist. „Subjekt #11–B, nennt sich selbst ‚Amaranth‘. Aber dies ist nicht die erste Amaranth, der die Foundation begegnet ist. Sie taucht alle paar Jahrzehnte wieder auf und sieht jedes Mal völlig anders aus. Diese Version hat eine verblüffende Ähnlichkeit mit einer ehemaligen Studentin der Miskatonic Universität in Massachusetts. ‚Eryn Cochwyn‘ war ihr Name. Sie wird seit einiger Zeit vermisst.“ Du fragst dich laut, ob das ein Zufall sein könnte. „In unserem Berufsfeld gibt es keine Zufälle“, murmelt Hudson.

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Zelle kennt Amaranths wahren Namen.

☉ Du darfst dich **auf die Reise begeben**.

Quid Pro Quo 4: Agent Antonova wählt in alten Akten und zieht ein Dossier mit Informationen über einen Mann namens Desiderio Delgado Álvarez hervor. „Soweit wir wissen, lebte Subjekt #28–I ein ganz normales Leben in Havanna – bis zu seinem 19. Lebensjahr. In der Zeit wurde die Coterie auf ihn aufmerksam, da er Kontakt zum organisierten Verbrechen hatte.“ Du fragst dich laut, ob er ein Rumschmuggler ist, aber sie schüttelt mit ernster Miene den Kopf. „Das Gegenteil ist der Fall. Desiderios Bruder war derjenige, der in solche Dinge verwickelt war, bevor er von einer rivalisierenden Bande ermordet wurde. Es scheint, als wäre Desiderio danach an einen Schlüssel gelangt, mit dem er Rache für seinen Bruder nahm. Daher die Einmischung der Coterie. Nachdem sie sein Talent erkannt hatten, beschlossen sie, ihn bei sich aufzunehmen.“

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Zelle kennt Desis Vergangenheit.

☉ Du darfst dich **auf die Reise begeben**.

Tot und begraben 1: Du kommst in London an und folgst den Anweisungen von Agent Quinn, um in die Stadt Amesbury zu gelangen. Nachdem du vor Ort in ein Hotel eingekcheckt hast, überreicht dir der Concierge wortlos einen Zettel mit einer Adresse am Rande eines Parks im Westen der historischen Stadt. Du machst dich sofort auf den Weg dorthin und findest Agent Ari Quinn schließlich auf dem Fahrersitz eines Bentley. Sie liest eine Zeitung und scheint dich nicht zu beachten. Um so wenig Verdacht wie möglich zu erregen, kletterst du schnell auf den Beifahrersitz. „Endlich. Ich warte hier schon den ganzen Tag.“ Du bist dir nicht sicher, woher Quinn wusste, dass du in der Stadt angekommen bist.

Die Foundation muss überall in den Häfen und an den Grenzkontrollpunkten Augen und Ohren haben. Du fragst, was sie vorhat und was sie dir zeigen will, woraufhin sie den Motor des Bentley startet und die Straße in Richtung Westen entlangfährt. „Sie werden schon sehen.“ Nach einer kurzen Fahrt erreicht ihr einen vertrauten Ort. Du hättest es wissen müssen – Quinn hat dich nach Stonehenge geführt. Ein Ring stehender Steine markiert die geheimnisvolle, prähistorische Stätte, innerhalb derer sich ein weiterer Ring kleinerer Blausteine befindet, die keinem besonderen Zweck zu dienen scheinen. Ein paar Touristen bestaunen das Monument, aber ansonsten ist es ruhig. Du folgst Agent Quinn dichtauf und fragst, warum sie dich gebeten hat, den ganzen Weg hierherzukommen. „Ein seltsamer Ort, nicht wahr?“, fragt sie. Eine rhetorische Frage – Historiker haben lange über die mögliche Bedeutung des Wahrzeichens debattiert, aber niemand kennt sie mit Sicherheit. Als du näher kommst, zeigt sie auf die verschiedenen stehenden Steine und den konzentrischen Ring aus kleineren Steinen im Inneren. „Es scheint fast so, als würde etwas fehlen.“

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

☉ Falls Agent Quinn der Zelle nicht vertraut, fahre mit **Tot und begraben 2** fort.

☉ Ansonsten fahre mit **Tot und begraben 5** fort.

Tot und begraben 2: Quinns Verhalten ändert sich, als sie deinen Gesichtsausdruck sieht. „Hm, Sie wirken nicht sonderlich überrascht. Haben Sie immer noch vor, mir nichts zu sagen?“ Sie geht in die Mitte des Blausteinrings und holt eine kleine Vorrichtung mit einer Reihe von Lichtern heraus. Das Gerät gibt mehrere Pieptöne von sich, deren Frequenz zunimmt, als ihr das Zentrum der Stätte erreicht. „Ja, das bestätigt meinen Verdacht ... aber ich weiß immer noch nicht, warum. Klären Sie mich auf, denn Sie scheinen mehr darüber zu wissen als ich: Wie zum Teufel konnte ein Teil eines Bauwerks nicht nur physisch verschwinden, sondern auch aus der Geschichte der Menschheit?“

Die Ermittler müssen entscheiden (wähle eins):

☉ Erzähle Agent Quinn die Wahrheit. Fahre mit **Tot und begraben 3** fort.

☉ Behalte deine Geheimnisse für dich. Fahre mit **Tot und begraben 4** fort.

Tot und begraben 3: Du erzählst Quinn alles – von den Wesen, denen du in London auf der Spur warst, von ihrer vermuteten Verbindung zur Roten Coterie, einfach alles. Sie hört dir aufmerksam zu, verfolgt jedes Wort. „Also diese Dinger, diese ... nennen wir sie mal ‚Außerirdische‘ ... wenn sie etwas nehmen, verschwindet es vollständig? Verstehen Sie, was das bedeutet?“ Du hast dir bereits über viele mögliche Schlussfolgerungen aus den Ereignissen den Kopf zerbrochen und ermutigst sie, ihre Sicht der Dinge vorzubringen. „Alles, was wir wissen, alles, was wir sehen können, ist nur das, was übrig geblieben ist. Sehen Sie sich Stonehenge an. Wir haben keinen blassen Schimmer, was diese Stätte ist. Vielleicht liegt das daran, dass sie unvollständig ist. An der Stelle, an der wir stehen, könnten Dutzende von anderen Bauwerken errichtet worden sein und die Menschheit würde es nie erfahren.“ Sie geht aufgeregt auf und ab. „Dies ist mein Lebenswerk. Ich habe diese Art von Ereignissen über ein Jahrzehnt lang untersucht. Paranormales Auflösen. Untergegangene Zivilisationen. Verdammst noch mal, ich spreche fließend ein Dutzend toter Sprachen. Ich habe immer angenommen, dass diese Ereignisse ein kleines Stück vom Kuchen sind, das dem großen Ganzen fehlt. Aber was, wenn wir nur das sehen, was übrig ist – das winzige Stück Kuchen, das diese Kreaturen nicht gestohlen haben?“

☉ Streiche im Kampagnenlogbuch durch: Agent Quinn vertraut der Zelle nicht.

☉ Entferne 1 🗡-Marker aus dem Chaosbeutel. Füge dem Chaosbeutel 1 🗡-Marker hinzu (falls sich bereits 4 im Chaosbeutel befinden, verdient jeder Ermittler stattdessen 1 Erfahrungspunkt).

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

☞ Falls die Zelle im Besitz einer mysteriösen Pfeife ist und 30 Zeit oder weniger verstrichen ist, fahre mit **Tot und begraben 6** fort.

☞ Ansonsten fahre mit **Tot und begraben 7** fort.

Tot und begraben 4: Quinn seufzt und wendet sich von dir ab. „Dann tut es mir leid, Ihre Zeit verschwendet zu haben. Sie können den Bentley zurück nach London nehmen. Es sind nur ein paar Meilen zurück nach Amesbury. Ich werde eine andere Mitfahrgelegenheit finden.“ Du versuchst sie umzustimmen, aber sie zuckt nur mit den Schultern. „Wenn Sie mir nichts zu sagen haben, habe ich Ihnen ebenfalls nichts zu sagen. Gehen Sie nun bitte, damit ich in Ruhe meine Forschungen weiterführen kann.“

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Du lässt die Foundation im Dunkeln.

☉ Entferne 1 🗡-Marker aus dem Chaosbeutel. Füge dem Chaosbeutel 1 🗡-Marker hinzu (falls sich bereits 4 im Chaosbeutel befinden, verdient jeder Ermittler stattdessen 1 Erfahrungspunkt).

☉ Du darfst dich auf die Reise begeben.

Tot und begraben 5: Quinn geht zur Mitte des Blausteinrings und holt eine kleine Vorrichtung mit einer Reihe von Lichtern heraus. Das Gerät gibt mehrere Pieptöne von sich, deren Frequenz zunimmt, als ihr das Zentrum der Stätte erreicht. „Das bestätigt meinen Verdacht“, sagt sie leise, dann zeigt sie dir ihre Messanzeige. „Ich habe solche Messwerte auch an anderen Orten auf der Welt gefunden. Auf Roanoke Island. In Angkor. Und an etlichen anderen.“ Quinn klopft mit dem Gerät nachdenklich in ihre Handfläche, während sie den Blick über die Steinringe schweifen lässt. „Diese Dinger, die Sie in Ihrem Bericht erwähnt haben, diese ... nennen wir sie mal ‚Außerirdische‘ ... wenn sie etwas nehmen, verschwindet es vollständig? Verstehen Sie, was das bedeutet? Alles, was wir wissen, alles, was wir sehen können, ist nur das, was übrig geblieben ist. Sehen Sie sich Stonehenge an. Wir haben keinen blassen Schimmer, was diese Stätte ist. Vielleicht liegt das daran, dass sie unvollständig ist. An der Stelle, an der wir stehen, könnten Dutzende von anderen Bauwerken errichtet worden sein, und die Menschheit würde es nie erfahren.“ Sie geht aufgeregt auf und ab. „Dies ist mein Lebenswerk. Ich habe diese Art von Ereignissen über ein Jahrzehnt lang untersucht. Paranormales Auflösen. Untergegangene Zivilisationen. Verdammst noch mal, ich spreche fließend ein Dutzend toter Sprachen. Ich habe immer angenommen, dass diese Ereignisse ein kleines Stück vom Kuchen sind, das dem großen Ganzen fehlt. Aber was, wenn wir nur das sehen, was übrig ist – das winzige Stück Kuchen, das diese Kreaturen nicht gestohlen haben?“

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

☞ Falls die Zelle im Besitz einer mysteriösen Pfeife ist und 30 Zeit oder weniger verstrichen ist, fahre mit **Tot und begraben 6** fort.

☉ Ansonsten fahre mit **Tot und begraben 7** fort.

Tot und begraben 6: Plötzlich wirst du durch das, was Agent Quinn gerade gesagt hat, hellhörig. Sie ist eine Expertin für längst untergegangene Sprachen und alte Zivilisationen. Du fragst Quinn, ob sie bereit wäre, dir in einer ähnlichen Angelegenheit weit weg von Amesbury zu helfen. „Wenn es mir dabei hilft, dieser ganzen Sache auf den Grund zu gehen, dann gerne“, antwortet sie eifrig. „Was kann ich für Sie tun?“ Du sagst vorsichtig, dass es notwendig sein könnte, dass sie der Foundation nichts über ihren nächsten Aufenthaltsort verrät. Sie denkt einen Moment darüber nach, dann nickt sie entschlossen. Du reichst ihr die Pfeife, die Alikei dir gegeben hat, und erklärst, dass sie einem Coterie-Mitglied gehörte, das anscheinend nur Latein, Altgriechisch und andere Sprachen kannte, die du nicht entziffern konntest. Quinn betrachtet die Pfeife eingehend und dreht sie in der Hand hin und her. „Ein weißer Rabe“, murmelt sie vor sich hin. „In griechischen Mythen heißt es, dass Raben die Boten der Götter waren, besonders von Apollo. Einst sollen alle Raben weiß gewesen sein, aber als Apollo einen aussandte, um seine Geliebte Koronis auszuspionieren, erfuhr er von ihrer Untreue und verkohlte dem Raben aus Zorn die Flügel, bis sie schwarz wurden.“ Du fragst Quinn, ob es einen Ort auf der Welt gibt, den man mit Apollo oder seinem Raben in Verbindung bringen könnte. „Es gibt Tempel in Rom, die dem Gott Apollo gewidmet sind“, sagt sie nachdenklich. „Apollo Sosianus und Apollo Palatinus. Sagen Sie mir Bescheid, wenn Sie dorthin reisen. Ich treffe Sie dann dort.“

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Zelle befindet sich auf einer Mission auf Abwegen.

☉ Jeder Ermittler verdient 1 Erfahrungspunkt, da er Einblicke in die seltsamen Geschehnisse der Welt erhalten hat.

☉ Streiche im Kampagnenlogbuch 1 Zeit ab. Du darfst dich auf die Reise begeben.

Tot und begraben 7: Du erforschst zusammen mit Agent Quinn eine Zeit lang die Ruinen, wobei ihr weitere Theorien und Ideen diskutiert. Schlussendlich findet ihr aber keine weiteren Spuren.

☉ Jeder Ermittler verdient 2 Erfahrungspunkte, da er Einblicke in die seltsamen Geschehnisse der Welt erhalten hat.

☉ Streiche im Kampagnenlogbuch 1 Zeit ab. Du darfst dich auf die Reise begeben.



Dieses Dossier darf jederzeit gelesen werden

Akte #28-I

Subjekt-Klasse: Gelb

Wahre Identität: Delgado Álvarez, Desiderio

(del-gah-doh al-vah-ress, deh-ssih-deh-rih-oh)

Letzter bekannter Aufenthaltsort: Havanna, Kuba

Beschreibung: Subjekt #28-I (nachstehend der „Mann im blutgetränkten Anzug“ oder „Desiderio Delgado Álvarez“) ist ein Mann kubanischer Abstammung, circa 42 Jahre, Körpergröße etwa 1,92m.

Trägt typischerweise einen schwarzen Anzug mit Coterie-Accessoires, darunter eine Krawatte und ein Hut in roten Farben.

Paradimensionale Fähigkeiten: Der Mann im blutdurchtränkten Anzug scheint keine außergewöhnlichen Kräfte zu besitzen, abgesehen von einer hohen körperlichen Leistungsfähigkeit sowie einer ungewöhnlich hohen Geschicklichkeit im Umgang mit Schusswaffen und einer hohen Zielgenauigkeit.

(verstärkt ?) Nur mit äußerster Vorsicht nähern.

Sichtungen: Mr. Álvarez ist ein langjähriger Einwohner Havannas. Es gibt jedoch keine Aufzeichnungen über die Kindheit oder das frühe Leben des Subjekts. (Wahrscheinlich bei seiner Aufnahme in die Coterie vernichtet, aber es besteht immer noch die Möglichkeit der in jedem Falle könnte seine Identität Tarnung sein.) Über Mr. Álvarez ist bekannt, dass er häufig in einem Nachtclub namens Café Luna verkehrt.

Hinweis: Die Foundation hat keinen Hinweis auf einen Schlüssel in Havanna, aber Mr. Álvarez wird wahrscheinlich wissen, wo sich andere Schlüssel befinden.

Annäherungsprotokoll: Offene Verhandlungen mit dem Subjekt, um die Koordinaten von geheimen Lagern und/oder Verstecken der Coterie zu erfahren. Falls das Subjekt nicht kooperiert, festnehmen und verhören. Weitere Informationen befinden sich im Büro von Moskau (Akte #26-G4).

Einführung 1: Die Suche nach der Roten Coterie, die von Havanna aus operiert, stellt sich als der einfachste Teil deiner Reise nach Kuba heraus. Deinen Informationen zufolge verbringt Mr. Álvarez seine Nächte oft im Café Luna – einem beliebten Treffpunkt für Einheimische und amerikanische Touristen, die den eisernen Klauen der Prohibition entkommen wollen. Die Bar, die fast rund um die Uhr geöffnet ist und eine Vielzahl von Spirituosen anbietet, die selbst die Augen des erfahrensten Schmugglers zum Leuchten bringen würden, ist zu einer der beliebtesten in ganz Havanna geworden.

Du hast vor, zur Stoßzeit in die Bar zu gehen, und hoffst, dich unbemerkt unter die Menge mischen zu können. Soweit du weißt, könnte Mr. Álvarez über deine Ankunft informiert worden sein. Als du dort ankommst, wirst du draußen von einer Reihe greller Lichter und einer dichten Menschenmenge empfangen, an der du dich kaum vorbeiquetschen kannst. Aus dem Inneren des Clubs ertönt Live-Jazz und viele Menschen tanzen und feiern – manche schon, bevor sie überhaupt drinnen sind. Ein Türsteher in einem schwarzen Nadelstreifenanzug begrüßt dich an der Tür, mustert dich, macht aber keinerlei Anstalten, dich abzutasten, nach einem Passwort zu fragen oder dich anderweitig aufzuhalten, wie du es von den geheimen Flüsterkneipen in den Staaten gewohnt bist.

Nachdem du es schließlich reingeschafft hast, gehst du direkt auf den Barkeeper zu und versuchst, seine Aufmerksamkeit zu erregen. Als Tarnung bestellst du einen Drink, aber sein Gesichtsausdruck ändert sich in dem Moment, als du sagst, dass du einen Mr. Desiderio Álvarez suchst. Seine Augen verengen sich misstrauisch, dann nickt er in Richtung eines Gangs in der hinteren Ecke des Raums, der mit einer Kordel abgesperrt ist und von zwei weiteren Anzugträgern bewacht wird. Als du dich dem Gang näherst, flankieren dich die beiden Wächter und führen dich in einen Bereich, von dem du annimmst, dass es sich um den VIP-Bereich des Clubs handelt. In einem schummrigen, verrauchten Hinterzimmer sitzt kein Geringerer als „der Mann im blutgetränkten Anzug“. Den Namen hat er offenbar wegen der roten Accessoires, die seinen schwarzen Anzug zieren – oder vielleicht ist es auch einfach eine Metapher. Er zieht langsam an einer Zigarette, die locker zwischen seinen Lippen hängt, während er dich mustert. Ihm gegenüber sitzen zwei weitere Personen; ein älterer kubanischer Herr, der eine rote Weste trägt und an einer dicken Zigarre pafft, und eine gefährlich wirkende Frau in einem roten Kleid, die an einem Martiniglas nippt. Alle drei haben Mordlust in den Augen.

„Wer ist dieser Idiot?“, fährt Mr. Álvarez einen der Wachmänner an, der dich begleitet.

„Jemand, der um ein Gespräch mit dir bittet, Desi“, stammelt der Mann.

„Ist das so? Nun, dann schenk unserem Gast doch etwas Hartes ein, ja? Steh nicht einfach so da.“ Nach einem kurzen Nicken verlässt deine Eskorte den Raum und lässt dich mit den drei mutmaßlichen Agenten der Coterie alleine. „Komm, setz dich.“ Du lehnst höflich eine Auswahl an Zigaretten ab und setzt dich an den Tisch. „Du hast also nach mir gesucht?“

Du nickst und teilst Mr. Álvarez mit, dass er für deine Ermittlungen von besonderem Interesse ist und du erfahren hast, dass er sich oft in dieser Bar aufhält. Du versicherst ihm, dass du ihm nur ein paar Fragen stellen willst. Ohne zu zögern, zieht die Frau in Rot wie aus dem Nichts ein langes Messer. Doch der Mann im Anzug hält eine Hand hoch, woraufhin sie die Klinge wieder zurück in ihren Strumpfgürtel schiebt und mit dem Stoff ihres Kleides verdeckt.

Lies dies nur, falls ein Ermittler das Merkmal Polizei oder Detective hat: Der Mann schenkt dir ein entwaffnendes Lächeln.

„Du musst meiner Freundin hier verzeihen. Sie neigt dazu, in der Nähe von Policia ein wenig ... nervös zu sein. Ich bin sicher, du kannst es ihr nachsehen.“ Du erklärst ihm, dass du trotz des Anscheins nicht hier bist, um irgendwelche illegalen Geschäfte aufzudecken. Zumindest dieses Mal nicht. „Ja, das ist ziemlich offensichtlich“, sagt er. „Nein, ich glaube, ich weiß, warum du wirklich hier bist ...“

„Erstens: Du kannst mich einfach Desi nennen. Das tun hier alle. Ich bin kein großer Fan von Formalitäten.“ Er winkt mit der Hand, als wolle er die Spannung im Raum vertreiben. „Zweitens: Ich halte mich nicht nur oft im Café Luna auf, ich besitze es sogar. Vor ein paar Monaten gab es einen ... Wechsel in der Geschäftsleitung. Ich schätze, deine Informationen sind ein bisschen veraltet, was?“ Er kichert, drückt den Stummel seiner Zigarette in einem Aschenbecher aus und zündet sich sofort eine neue an. „Also, warum erzählst du mir nicht einfach von deinen Ermittlungen?“

Du folgst seiner Aufforderung, wobei du betonst, dass du nur hinter dem Aufenthaltsort der Schlüssel her bist und nicht hinter irgendeiner Operation, die Desi hier am Laufen hat.

Er strafft sich und sein Blick wird kalt. „Aha. Um ‚Schlüssel‘ geht’s also. Ist das alles? Also gut. Vielleicht können wir uns ja gegenseitig helfen ...“

Überprüfe im Kampagnenlogbuch, wie viel Zeit verstrichen ist.

☉ Falls weniger als 20 Zeit verstrichen ist, fahre mit **Einführung 2** fort.

☉ Falls 20 Zeit oder mehr verstrichen ist, fahre mit **Einführung 3** fort.

Einführung 2: Desi seufzt und öffnet sich dir, sehr zum Ärger seiner beiden Begleiter, die ihn überrascht ansehen. „Irgendetwas hat es auf meine Leute in Havanna abgesehen. Es fing mit ein paar Neuen an, die plötzlich verschwanden. Dann ein paar meiner erfahrensten Leute. Sie waren einfach weg“, sagt er mit einem Fingerschnippen. „Zuerst dachte ich, es handelt sich nur um ein paar dreiste Rivalen, die ihr Revier erweitern wollen. Dummköpfe, die nicht wissen, wer ich wirklich bin. Die Art von Abschaum, die diese Stadt in den Ruin getrieben hat.“ Er klopft seine Zigarette ab und starrt in die Asche, als gäbe es darin einen tieferen Sinn zu erforschen. „Das Seltsame ist, dass ich mich nicht an ihre Namen erinnere. Niemand tut das. Klingt komisch, oder? Ich vergesse nie einen Namen. Niemals.“ Sein kalter Blick trifft deinen. „Langsam fange ich an, daran zu glauben, dass etwas Schlimmeres dahintersteckt. Etwas, womit sich deine Leute beschäftigen.“

Du fragst dich laut, ob dies die Art von Dingen ist, mit denen sich auch seine Leute beschäftigen sollten.

„Schmeiß mich nicht mit den anderen in einen Topf“, schimpft Desi. „Ich koche mein eigenes Süppchen. Pass auf, du hast jetzt zwei Möglichkeiten. Entweder du hilfst mir bei meinem kleinen Problem, oder ich und meine Kumpel hier schmeißen dich auf die Straße. Was soll es sein?“

Nach kurzem Überlegen antwortest du, dass du ihm helfen wirst, wenn er dir den Aufenthaltsort aller bekannten Schlüssel verrät und alle Schlüssel aushändigt, die er in seinem Besitz hat. Die beiden anderen Agenten der Coterie schauen Desi beschwörend an, aber er hat sich bereits entschieden.

Er streckt seine Hand aus. „Abgemacht. Aber ich will mit dabei sein. Wir werden das gemeinsam machen. Niemand legt sich mit meinen Leuten an und kommt ungeschoren davon. Komm morgen Abend wieder hierher – gleiche Zeit, gleicher Ort.“ Du nickst und verabschiedest dich. Du buchst dir ein Zimmer im Plaza Hotel in Alt-Havanna und ruhst dich vor den morgigen Ermittlungen etwas aus.

Im Kampagnenlogbuch wird notiert:
Die Zelle hat mit Desi einen Deal vereinbart.
Fahre mit **Vorbereitung (V. I)** fort.

Einführung 3: Desi erhebt sich und geht auf und ab, wobei er besorgt dreinblickt. „Irgendetwas ist meinen Leuten passiert.“ Sein älterer Begleiter schaut mit kaltem Blick zu und ist beunruhigend still, aber die Frau hat einen besorgten Gesichtsausdruck, ähnlich zu Desi. „Am Anfang sind nur ein paar von ihnen verschwunden. Wir dachten, sie wären von örtlichen Banden oder anderem Gesindel kaltgemacht worden. Die Art von Abschaum, die diese Stadt in den Ruin getrieben hat. Aber jetzt ...“ Er schüttelt den Kopf, die Stirn in Sorgenfalten gelegt. „Ich weiß nicht mehr, wer sie waren. Niemand weiß es. Und es werden von Tag zu Tag mehr. Und jedes Mal, zack“, er schnippt mit den Fingern, „einfach weg, keine Erinnerung mehr an ihre Existenz. Nur ein vages Gefühl, dass sie hier waren und es jetzt nicht mehr sind.“ Er kneift die Augen zusammen und blickt dich an. „Kommt dir das bekannt vor?“

Du nickst. Das kommt dir alles furchtbar bekannt vor. Du sagst Desi, dass du ihm dabei helfen wirst herauszufinden, was hier vor sich geht, wenn er den Aufenthaltsort aller bekannten Schlüssel verrät und alle Schlüssel aushändigt, die er in seinem Besitz hat. Die Frau beißt sich auf die Lippe und beobachtet angespannt, wie Desi auf dieses Angebot reagiert.

Der ältere Mann bleibt weiterhin unheimlich still und sieht mit kalten, trüben Augen zu.

Desi schüttelt deine Hand und nickt. „Abgemacht. Aber ich will mit dabei sein. Wir werden das gemeinsam machen. Niemand legt sich mit meinen Leuten an und kommt ungeschoren davon. Komm morgen Abend wieder hierher – gleiche Zeit, gleicher Ort.“ Du nickst und verabschiedest dich. Du buchst dir ein Zimmer im Plaza Hotel in Alt-Havanna und ruhst dich vor den morgigen Ermittlungen etwas aus.

Fahre mit **Einführung 4** fort.

Einführung 4: Am nächsten Abend machst du dich wieder auf den Weg zum Café Luna und stellst dich schon mal darauf ein, dich erneut durch die erdrückende Menge zu drängeln, um Desi im VIP-Bereich zu treffen. Doch als du dort ankommst, ist der Club geschlossen. Desi muss den Club für die Nacht dicht gemacht haben, damit du mit seinen Leuten ungestört die weiteren Ermittlungen planen kannst. Du drückst die Türklinke herunter und behältst recht. Die Tür lässt sich problemlos öffnen und du gehst hinein.

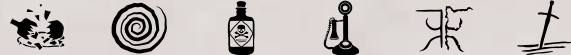
In der Bar ist es unheimlich still und schummrig, während du dich auf den Weg zum Hinterzimmer machst. Nachdem du erlebt hast, wie es hier an einem normalen Abend zugeht, voller Live-Musik und feiernder Touristen, ist die Stille heute beunruhigend. Deine Schritte hallen leise über die Tanzfläche gegenüber der Bar. Ein Hocker in der Nähe knarrt. Es ist zu still.

Du hast keine Zeit zu überlegen, ob du in Gefahr bist. In dem Moment, in dem dir der Gedanke kommt, hagelt es bereits Schüsse um dich herum. Ein Hinterhalt! Instinktiv lässt du dich auf den Boden fallen, schützt dein Gesicht und hältst dir die Ohren zu. Das Getöse ist dennoch ohrenbetäubend. Die Fenster an der Vorderseite des Gebäudes zerbersten. Unzählige scharfe Glasscherben prasseln auf die Tanzfläche. Die Kugeln durchschlagen die Bar, Trennwände und Hocker; jedes Möbelstück wird zerfetzt. Dir bleiben nur Sekunden, um zu reagieren.

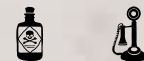
Im Kampagnenlogbuch wird notiert:
Die Zelle gerät in einen Hinterhalt!
Fahre mit **Vorbereitung (V. II)** fort.

Vorbereitung (V. I)

- Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Wilder Tanz*, *Anhänger des Äußeren*, *Die Putzkolonnie*, *Purpurrote Verschwörung*, *Verborgener Krieg* und *Zweifelhaft*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- Das Szenendeck wird nur mit den Szenekarten 1–2 (V. I) und der Szenekarte 3 erstellt. Die Szenekarten 1–2 (V. II) werden aus dem Spiel entfernt.
- Der Ort Café Luna wird mit der Seite (*Bastion der Erinnerung*) nach oben ins Spiel gebracht.
 - Jeder Ermittler beginnt das Spiel im Café Luna (*Bastion der Erinnerung*).
- Alle 6 verbliebenen Orte werden ins Spiel gebracht. (Siehe dazu die Platzierung der Orte auf der nächsten Seite.)
- Beide Kopien der Gegners Desiderio Delgado Álvarez werden herausgesucht. Auf der Rückseite des einen Gegners befindet sich ein Storyvorteil und auf der Rückseite des anderen ist die normale Rückseite von Begegnungskarten.
 - Der Gegner mit der Begegnungskarten-Rückseite wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
 - Der andere Gegner wird auf die Seite mit dem Storyvorteil umgedreht.
- Es wird ein Ermittler gewählt, der die Kontrolle über die Storyvorteilskarte Desiderio Delgado Álvarez übernimmt.
- Die Begegnungssets *Die Putzkolonnie* und *Purpurrote Verschwörung* werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- Es werden alle Mini-Karten Köder und folgende Mini-Karten herausgesucht und als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: Desiderio Delgado Álvarez, Agentin der Coterie (A, B und C), Attentäterin der Coterie (A und B) und Vollstrecker der Coterie (A und B).
- Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- Das Spiel kann nun beginnen.

Vorbereitung (V. II)

Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Wilder Tanz*, *Anhänger des Äußeren*, *Die Putzkolonne*, *Purpurrote Verschwörung*, *Verborgener Krieg* und *Zweifelhaft*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Das Szenendeck wird nur mit den Szenekarten 1–2 (V. II) und der Szenekarte 3 erstellt. Die Szenekarten 1–2 (V. I) werden aus dem Spiel entfernt.

Der Ort Café Luna wird mit der Seite (*Treffpunkt der Coterie*) nach oben ins Spiel gebracht.

- ✦ Jeder Ermittler beginnt das Spiel im Café Luna (*Treffpunkt der Coterie*).
- ✦ Jeder andere Ort wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.

Beide Kopien der Gegners Desiderio Delgado Álvarez werden herausgesucht und als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt. Auf der Rückseite des einen Gegners befindet sich ein Storyvorteil und auf der Rückseite des anderen ist die normale Rückseite von Begegnungskarten.

Alle 4 **Außenseiter**-Gegner werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt (2x Nachahmung aus der Anderswelt und 2x Paradigmen-Tilger).

Es werden alle Mini-Karten Köder und folgende Mini-Karten herausgesucht und als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: Desiderio Delgado Álvarez, Agentin der Coterie (A, B und C), Attentäterin der Coterie (A und B) und Vollstrecker der Coterie (A und B).

Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

In den Schatten erscheinen Gegner wie folgt:

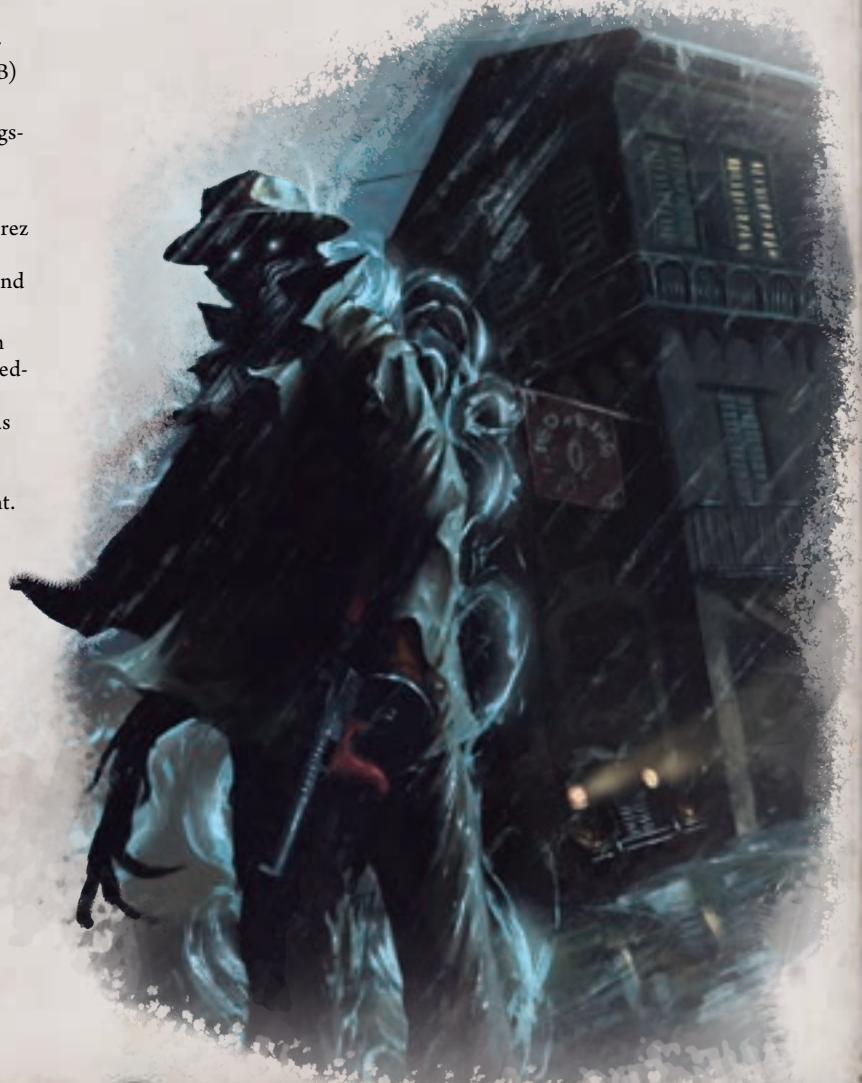
- ✦ Der beiseitegelegte Gegner Desiderio Delgado Álvarez mit der Begegnungskarten-Rückseite wird herausgesucht. Der Ermittlungsleiter zieht jenen Gegner und handelt das Schlüsselwort Getarnt ab.
- ✦ In Spielerreihenfolge legt jeder andere Spieler Karten oben vom Begegnungsdeck ab, bis er einen unterschiedlichen **Coterie**-Gegner abgelegt hat. Jeder Ermittler zieht den Gegner, den er abgelegt hat, und handelt das Schlüsselwort Getarnt ab. Nachdem alle Ermittler diesen Schritt durchgeführt haben, wird jede andere abgelegte Karte zurück ins Begegnungsdeck gemischt.

Das Spiel kann nun beginnen.

Platzierung der Orte in „Wilder Tanz“



Hinweis: Falls ihr Version II dieses Szenarios spielt, ist in Szene 1 nur Café Luna im Spiel (mit einer anderen Version, als in der Abbildung angegeben).



Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben aufgegeben oder wurden besiegt): Deal hin oder her, du kannst nicht länger in Havanna bleiben. Deine Flucht aus der Stadt wird begleitet von wildem Kugelhagel und Verzerrungen im Raum, von strömendem Regen und stürmischen Wolken, von Nachahmern in der Haut anderer und Augen an jeder Straßenecke. Irgendwie schaffst du es schließlich, die Straßen zu verlassen, im Hafen von Havanna ein vertäutes Boot zu stehlen und dich darin davonzumachen.

Als sich dein Herzschlag wieder verlangsamt und dein Verstand die Dinge, die du gesehen hast, zu verarbeiten beginnt, machst du dir Sorgen, dass deine Flucht, so nötig sie auch war, Konsequenzen für dich hat. Dazu hast du keine neuen Schlüssel oder Spuren vorzuweisen. Zumindest hast du trotz der knappen Niederlage überlebt und man erinnert sich an dich – das muss doch auch etwas wert sein.

- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Zelle hat in Havanna nicht die Wahrheit aufdecken können.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Du hast Desi nicht zum letzten Mal gesehen.
- ☉ Desiderio Delgado Álvarez ist Träger des Schlüssels Die Spiegelnde Klinge. Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.
- ☉ Streiche im Kampagnenlogbuch 1 Zeit ab. Du darfst dich auf die Reise begeben.

Auflösung 1: Du rekapitulierst die Ereignisse der Nacht in deinem Kopf, während Desi eine spontane Besprechung mit dem Rest seiner Leute einberuft. „Ich muss das erst einmal verarbeiten“, raunt er dir frustriert zu. „Die Tatsache, dass jeder von ihnen ... du weißt schon ... so was ein könnte. Das relativiert die Dinge. Keine Ahnung, wem ich trauen kann.“ Er scheint wieder ganz der Alte zu sein. Du musst die richtige Wahl getroffen haben. Andererseits ... Deine Gedanken wandern zu der Version von Desi, die dich durch die verregneten Straßen Havannas verfolgt hat, zu Schüssen und Verzerrungen am Himmel. Du kannst nicht anders, als in Desis Augen nach Anzeichen zu suchen – nach Anzeichen dafür, dass er nicht der ist, der er zu sein vorgibt. Du findest keines. Oder weiß der Nachahmer vielleicht einfach, wie er sich zu verhalten hat, nachdem er schon so lange in Desis Haut gesteckt hat? „Nun“, unterbricht er deine Gedanken, „ich denke, ich schulde dir meinen Teil der Abmachung: „Blackbird Solitaire.“

Du blinzelst verwirrt. „Blackbird Solitaire“, wiederholt er. „Das ist eines der Passwörter für mein Versteck in Ybor City. Wir wechseln die Passwörter, wenn ich jemandem von meinen Leuten Zugang gewähre, was ... selten ist. Nicht einmal der Rest der Coterie weiß, wie man reinkommt. Sie denken sowieso, dass es nur eine Fassade ist.

Ich glaube, die meisten von ihnen verstehen nicht, was ich in den meisten Nächten wirklich treibe.“ Als hätte er deine nächste Frage geahnt, schleicht sich ein Lächeln auf seine Lippen. „Die Stadt aufräumen, natürlich.“ Er schnippt seine Zigarette in eine Pfütze, wobei er die Ironie seines Handelns nicht zu bemerken scheint. „Wie auch immer – 7th Avenue. Eine alte, abbruchreife Zigarrenfabrik. Kann man nicht verfehlen. Dort ist mindestens eines der Dinge gelagert, nach denen du suchst. Warte am besten ein bis zwei Wochen ab, bis sie dort die Nachricht über das neue Passwort erhalten haben. Dann gehört sie ganz dir.“ Desi lädt ein neues Magazin in seine Thompson und wendet sich an seine Leute. „Wenn du mich jetzt entschuldigen würdest, ich muss ein paar Nachahmer aufspüren.“ Du beschließt zu gehen, bevor du ungewollt Zeuge wirst, wie genau er das zu tun gedenkt.

- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Desi steht in deiner Schuld.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Du kennst das Passwort.
- ☉ Schreibe im Kampagnenlogbuch unter „Verstrichene Zeit“ ein „☉“ in das Feld, das derzeit 6 Felder entfernt ist. (Sobald du dieses Feld auf der Zeitleiste erreichst, fahre mit Statusbericht Theta ☉ im Abschnitt Statusberichte auf Seite 69 fort.) Falls weniger als 6 Zeit unter „Verstrichene Zeit“ übrig ist, schreibe das „☉“ stattdessen in das letzte Feld.
- ☉ **Achte darauf, nicht auf die andere Seite von Desiderio Delgado Álvarez zu sehen, wenn du das Spiel aufräumst.**
- ☉ Streiche im Kampagnenlogbuch 2 Zeit ab. Du darfst dich auf die Reise begeben.

Auflösung 2: Obwohl die Gefahr vorüber zu sein scheint, wächst deine Sorge mit jeder Minute und jeder verlorenen Erinnerung. Mit wem bist du hierhergekommen? Wen hast du getroffen? In deinem Kopf scheint alles zu verschwimmen. Du erinnerst dich an genug, um zu wissen, welches Schicksal die Vermissten ereilt haben muss. Nein, nicht nur die Menschen – die verzerrte Wolke, die dich durch die Stadt gejagt hat – die atmenden Wände, das sich bewegende Pflaster, die Augen in den Lichtern, die Ohren in der Musik ...

Du schnappst nach Luft, als würde die Nacht dich zu ersticken drohen. Es hört sich unglaublich an, aber es muss dennoch so sein: Sie haben alles mitgenommen. Sie haben die Mauern gestohlen, den Himmel, die Stadt selbst. Wie von Sinnen fliehst du durch die regnerischen Straßen, als würden dich unvorstellbare Schrecken verfolgen. Du drängst dich auf das erstbeste Boot, das den Hafen verlässt, und schaut nicht mehr zurück. Du atmest erst wieder durch, als du sicher bist, dass der Himmel selbst dich nicht zu verschlingen droht.

- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Zelle hat in Havanna nicht die Wahrheit aufdecken können.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Du hast Desi nicht zum letzten Mal gesehen.
- ☉ Desiderio Delgado Álvarez ist Träger des Schlüssels Die Spiegelnde Klinge. Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.
- ☉ Streiche im Kampagnenlogbuch 1 Zeit ab. Du darfst dich auf die Reise begeben.



Dieses Dossier darf jederzeit gelesen werden

Akte #32-J

Name des Mitarbeiters: Flint, Li

Einsatzgebiet: Shanghai, China

Profil: Kürzlich angeworbener Agent; leitet eine verdeckte Zelle, die direkt an Commissioner Taylor berichtet.

Derzeitiger Auftrag: Jüngsten Berichten zufolge hat sich der Mitarbeiter vom Rest der Zelle getrennt und befindet sich derzeit in Shanghai, um den Verbleib von Subjekt #46-Q zu untersuchen.

Hinweis: Die Loyalität des Mitarbeiters der Foundation gegenüber ist zweifelhaft. Äußerste Wachsamkeit empfohlen.

Die gewundene Schlange 1: Du schickst Agent Flint eine Nachricht, in der du einen Treffpunkt und eine Uhrzeit festlegst: Jing'an-Tempel um 12 Uhr. Sofort nach deiner Ankunft in der Stadt begibst du dich dorthin und betrittst den großen Steinhof am Eingang des Tempels. Nach kurzer Zeit kommt ein Tourist auf dich zu und fragt dich auf Englisch: „Sind Sie sicher, dass Sie allein sind?“ Es dauert einen Moment, bis du begriffst, dass es sich um niemand anderes als Agent Flint handelt, der auf subtile, aber überzeugende Weise verkleidet ist. Er kneift seine Augen zusammen und starrt dich an. „Antworten Sie mir“, sagt er und beobachtet die Umgebung.

Du versicherst ihm, dass du nicht verfolgt wurdest. „Man kann nicht vorsichtig genug sein. Überall gibt es Augen. Ich habe eine Spur zu einem Coterie-Mitglied hier in Shanghai, genau wie es in den Berichten der Foundation stand. Sie wird, Subjekt #46-Q genannt, alias ‚die Dame mit dem roten Sonnenschirm‘. Und natürlich nimmt sie diesen Sonnenschirm überallhin mit. Was Coterie-Accessoires angeht, hat sie nicht gerade das subtilste.“ Während er flüstert, holt er eine große Kamera und ein Stativ aus einem Seesack und bereitet akribisch eine Aufnahme des Tempels vor.

Du fragst dich laut, was in aller Welt Flint vorhat. „Hören Sie auf, so zu starren“, zischt er leise. Dann entdeckst du andere Touristen, die ebenfalls Fotografien machen, und dir wird klar, dass Flint besser darin ist, sich unauffällig zu verhalten, als du. „Das letzte Mal, als ich die Dame mit dem Sonnenschirm gesehen habe, verließ sie ein Treffen zwischen mehreren wohlhabenden britischen und chinesischen Geschäftsleuten – Eisenbahn-Baronen“, sagt er leise, den Kopfhörer noch gesenkt. „Frauen sind bei solchen Treffen normalerweise nicht zugelassen. Normale Bürger auch nicht. Um zu einem solchen Geschäftstreffen eingeladen zu werden, muss man die Aufmerksamkeit dieser mächtigen Männer gewinnen. Das heißt, man muss entweder selbst sehr mächtig oder unverschämte reich sein.“ Flint macht ein paar Fotografien, geht dann zu einer anderen Stelle und beginnt den mühsamen Prozess der Kamerafokussierung von neuem. „Innerhalb von zwei Wochen nach diesem Treffen kündigten die Geschäftsleute einen lukrativen neuen Vertrag an. Es scheint, dass alle ihre Konkurrenten aus dem einen oder anderen Grund überzeugt wurden, von dem Projekt Abstand zu nehmen, sodass sie die Konditionen diktieren und sich den Preis selbst aussuchen konnten.“ Langsam überprüft Flint erneut den Hof, wobei er darauf achtet, nur seine Augen und nicht den Kopf zu bewegen. „Es könnte sein, dass die Dame ein Druckmittel gegen sie hat. Oder vielleicht ist sie einfach nur furchtbar charmant. Aber ich bin bereit, mein Geld darauf zu setzen, dass es der Einfluss eines Schlüssels ist. Wenn das stimmt, dürfen wir auf keinen Fall entdeckt werden.“ Flints Paranoia ist ansteckend.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

☉ Falls die Zelle Taylor die Wahrheit gesagt hat, fahre mit **Die gewundene Schlange 2** fort.

☉ Falls die Zelle Taylor die Wahrheit verschwiegen hat, fahre mit **Die gewundene Schlange 3** fort.

Die gewundene Schlange 2: „Ich würde Ihnen ja mehr erzählen und Sie vielleicht sogar helfen lassen, aber Sie haben ziemlich deutlich gezeigt, dass Sie ein bisschen zu redselig sind. Ich kann mir nicht leisten, dass die Coterie herausfindet, dass ich ihnen auf der Spur bin. Also, wie wäre es, wenn wir uns aufteilen? Machen Sie so weiter wie bisher und ich melde mich, wenn ich eine gute Spur habe.“ Ohne dass du widersprechen kannst, packt Flint seine Kamera ein und geht.

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Flint arbeitet allein.

☉ Schreibe im Kampagnenlogbuch unter „Verstrichene Zeit“ ein „ψ“ in das Feld, das derzeit 6 Felder entfernt ist. (Sobald du dieses Feld auf der Zeitleiste erreichst, fahre mit Statusbericht Psi ψ im Abschnitt Statusberichte auf Seite 69 fort.)

☉ Du darfst dich auf die Reise begeben.



Die gewundene Schlange 3: „Es wird einige Zeit dauern, mehr über die Dame zu erfahren und die richtige Gelegenheit zu finden, sie festzunehmen“, sagt Flint leise. „Ich habe gesehen, wie Sie sich gegenüber Taylor verhalten haben. Ich vertraue darauf, dass Sie diskret sind. Ich melde mich, wenn ich eine gute Spur habe. Sie könnten aber auch hier bleiben und mir bei meinen Ermittlungen helfen.“

Die Ermittler müssen entscheiden (wähle eins):

☉ „Ermitteln Sie weiter und melden Sie sich, wenn Sie etwas Konkretes haben.“ Fahre mit **Die gewundene Schlange 4** fort.

☉ „Ich bleibe und helfe Ihnen.“ Fahre mit **Die gewundene Schlange 5** fort.

☉ „Vergessen Sie die Frau. Ich brauche Ihre Hilfe.“ Fahre mit **Die gewundene Schlange 6** fort.

Die gewundene Schlange 4: „Dann wünsche ich Ihnen eine gute Jagd“, sagt Flint mit einem Nicken. Er überreicht dir einen Zettel, auf dem sein Hotel, seine Zimmernummer und sein Deckname notiert sind. „Für den Fall, dass Sie sich melden müssen. Ich werde Ihnen ein Telegramm schicken, sobald ich mehr weiß. Wenigstens werden Ihre Reisekosten von der Regierung bezahlt, nicht wahr?“

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Flint arbeitet allein.

☉ Schreibe im Kampagnenlogbuch unter „Verstrichene Zeit“ ein „ψ“ in das Feld, das derzeit 6 Felder entfernt ist. (Sobald du dieses Feld auf der Zeitleiste erreichst, fahre mit Statusbericht Psi ψ im Abschnitt Statusberichte auf Seite 69 fort.) Falls weniger als 6 Zeit unter „Verstrichene Zeit“ übrig ist, schreibe das „ψ“ stattdessen in das letzte Feld.

☉ Du darfst dich auf die Reise begeben.

Die gewundene Schlange 5: Im Laufe einiger Wochen gelingt es dir, Kontakte zu einigen Geschäftspartnern deiner Zielperson zu knüpfen – allesamt Industrie-Titanen aus den Bereichen Bergbau und Schienenbau. Du lässt dir Zeit, um weiter ihr Vertrauen zu gewinnen. Und bald darauf fällt bei einem Treffen der Name der Dame mit dem roten Sonnenschirm, die Tzu San Niang genannt wird. Ihre Eloquenz und ihr Verhandlungsgeschick sind offenbar legendär. Mit einem dreckigen Lachen erzählt dir ein Geschäftspartner von ihrer Fähigkeit, die Gewerkschaften dazu zu bringen, miserable Arbeitsbedingungen zu tolerieren, und die lokalen Regierungen davon zu überzeugen, ohne mit der Wimper zu zucken den Abbau von Bodenschätzen zu genehmigen. Unter dem Vorwand, ihre Hilfe für ein Projekt zu benötigen, erkundigst du dich, wie du sie kontaktieren kannst. Deine Kontakte teilen dir mit, dass sie gerade ein Geschäft in Hongkong an Land gezogen hat und bereits auf dem Weg dorthin ist.

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Zelle hat Flint bei seinen Ermittlungen geholfen.

☉ Jeder Ermittler verdient 1 Erfahrungspunkt, da er Einblicke ins Innere der Roten Coterie gewinnen konnte.

☉ Schreibe im Kampagnenlogbuch unter dem Abschnitt „Südostasien“ Folgendes in das Feld „Hongkong“: „S0-S“. Du darfst von nun an nach Hongkong reisen, wenn du dich auf die Reise begibst.

☉ Streiche im Kampagnenlogbuch 3 Zeit ab. Du darfst dich auf die Reise begeben.

Die gewundene Schlange 6: Flint wirft dir einen frustrierten Blick zu. „Wirklich? Nach all der Arbeit?“ Du erklärst, dass es sicher klüger wäre, sich um andere, dringendere Fälle zu kümmern, wenn die Dame mit dem roten Sonnenschirm so schwer zu fassen und so gefährlich ist, wie es den Anschein hat. „Das ist wohl richtig, aber was für eine Verschwendung! Ich werde mich auf jeden Fall bei Commissioner Taylor melden, damit sie weiß, was hier vor sich geht. Vielleicht können sie jemand anderen schicken, um ...“, er stockt und schüttelt dann resigniert den Kopf. „Nein. Die würden es nur vermasseln.“

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Flint hat seine Suche aufgegeben. 1 beliebiger Ermittler darf wählen, die Storyvorteilskarte Inspector Flint seinem Deck hinzuzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers und befindet sich im Begegnungsset Auf Weltreise, das an folgendem Symbol zu erkennen ist:



☉ Du darfst dich auf die Reise begeben.



Dieses Dossier darf jederzeit gelesen werden

Akte #33-K

Subjekt-Klasse: Gelb

Wahre Identität: Unbekannt.

Letzter bekannter Aufenthaltsort: Anchorage, Alaska.

Beschreibung: Subjekt #33-K (nachstehend „Thorne“) ist eine hochgewachsene, hagere Person mit androgynen Zügen und hellem Teint. Bevorzugt praktische, lockere Kleidung. Subjekt scheint [REDACTED] zu sein und ist vermutlich viel älter, als es den Anschein hat (eine kollaborierende Quelle geht von einem Geburtsdatum im Jahr [REDACTED] aus). Subjekt trägt ein auffälliges rotes Halstuch, das oft sein Gesicht verdeckt.

Paradimensionale Fähigkeiten: Subjekt besitzt eine hohe Sensibilität für [REDACTED]. Die Coterie nutzt diese Fähigkeiten, um Artefakte aus [REDACTED] aufzuspüren und die Bewegungen aus [REDACTED] zu verfolgen.

Sichtungen: Zahlreiche Sichtungen rund um den Globus. Gilt als eines der mobilsten Mitglieder der Coterie. Trotz notorischer Geheimniskrämerei ist Thorne dafür bekannt, [REDACTED] zu begutachten und zu erwerben. Analysen deuten darauf hin, dass das Subjekt für einen geschäftlichen Austausch empfänglich sein könnte und gerne feilscht. Jüngste Aktivitäten lassen vermuten, dass die Coterie [REDACTED] betreibt.

Annäherungsprotokoll: Ihre Zelle hat wahrscheinlich ähnliche Ziele wie Thorne. Äußerste Vorsicht ist geboten. Thorne ist womöglich verhandlungsbereit, aber nur zu eigenen Bedingungen.

Einführung: Du hast gerade erst dein Zimmer in einer Lodge in Anchorage bezogen, als du ein Paket ohne Absender erhältst:

Agenten,

Wir haben in den letzten Wochen zu mehreren Mitarbeitern im Zentrum von Alaska den Kontakt verloren, wahrscheinlich durch Aktivitäten der Coterie. Einer dieser Mitarbeiter verfolgte eine mögliche Spur: eine Linse mit scheinbar paradimensionalen Fähigkeiten. Beigefügt befindet sich das Tagebuch eines Goldsuchers namens Rhett Landry, der zurzeit im Morningside-Sanatorium in Oregon untergebracht ist.

Falls die Linse ein Schlüssel ist, müssen Sie ihn um jeden Preis sicherstellen.

-Q. Taylor

Du verbringst einen ganzen Tag damit, das Tagebuch des Goldsuchers zu studieren, das hauptsächlich aus Skizzen von Wildtieren und Notizen zum Bergbau besteht. Der letzte Eintrag ist jedoch erschreckend:

„4. Oktober 1923:

Heute vergrabe ich die verfluchte Linse dort, wo ich sie gefunden habe. Ich habe mich nicht getraut, meine Gedanken zu Papier zu bringen, als ich sie gefunden hatte, aber jetzt habe ich nichts mehr zu verlieren. Als ich den neuen Schacht in der Mine untersuchte, fand ich eine seltsame Linse, die im Felsen vergraben war. Sie war undurchsichtig und strahlte ein verführerisches Licht aus. Als ich sie in der Hand hielt, fühlte ich

mich besonders. Als ob ich auserwählt worden wäre. Als ich durch die Linse blickte, sah ich unglaubliche Pflanzen, Kreaturen, Menschen und Bauwerke in einer seltsamen, unwirklichen Landschaft. Eine Welt jenseits unserer eigenen. Eine Welt, die existieren sollte. Ein dunkles Spiegelbild unserer eigenen: ein Zufluchtsort für verlorene Gegenstände, verlorene Erinnerungen. Die Linse – das Schwarze Glas – ist der Spiegel, der die Wahrheit dieser anderen Welt zeigt.

Wie töricht war ich bloß zu glauben, ich könnte die Linse zu meinem eigenen Vorteil nutzen! Je mehr ich die andere Welt betrachtete, desto mehr blickte die andere Welt zurück. Indem ich durch das Glas schaute, musste ich etwas herbeirufen haben – eine schreckliche, namenlose Kreatur. Mehr und mehr Goldsucher verschwanden in den Wäldern und wurden aus meinen Erinnerungen gelöscht. Meine Gefährten, meine Besitztümer, mein Zuhause: Alles wurde von der seltsamen Kreatur verschluckt, die ich im Schwarzen Glas erblickte. Und wenn ich jetzt durch das Glas schaue, kann ich sie alle sehen – dort, an diesem anderen Ort.

Die Kreatur, die durch den Wald streift, besteht aus nichts, und doch ist sie vieles: sie ist ständig in Bewegung, immer im Wandel. Sie hat das Aussehen vieler Tiere, wie eine Chimäre aus alten Mythen. Ich habe versucht, sie mithilfe des Schwarzen Glases zu jagen, aber bei ihrem Anblick wurde mir schwindelig. Nachdem ich das Gebiet erkundet hatte, stellte ich eine Falle auf und glaubte, eine ihrer Formen getötet zu haben: ein großes wolfsähnliches Ding, das aufheulte und sich dann in nichts auflöste. Doch als ich am nächsten Tag ins Lager zurückkehrte, hatte es die anderen bereits heimgesucht. Meine Gefährten sind spurlos aus dem Gedächtnis und aus dem Diesseits verschwunden.

Die Behörden sagen, ich solle weggesperrt werden. Meine einzige Hoffnung ist, die Dinge wieder in Ordnung zu bringen und das Schwarze Glas dorthin zurückzubringen, wo ich es gefunden habe. Vielleicht wird dann alles wieder gut ...“

Neben dem Tagebucheintrag ist eine Reihe von dunklen Kratzern zu sehen, die du zuerst für nervöses Gekritzel gehalten hast. In Anbetracht von Landrys Bericht fragst du dich aber, ob es womöglich ein Versuch von ihm war, die Kreatur zu skizzieren. Am nächsten Tag machst du dich auf die Suche nach Aufzeichnungen über Mr. Landrys Goldmine und begibst dich zuerst zum Rathaus von Anchorage und dann zur örtlichen Bibliothek, um nach Schürfrechten zu forschen. Doch am Ende des Tages, nach etlichen Stunden erfolgloser Recherchearbeit, ist es dir nicht gelungen, irgendeine offizielle Genehmigung oder Aufzeichnung über eine Mine zu finden, mit der Rhett Landry in Verbindung steht. Als du am Abend zur Lodge zurückkehrst, erblickst du in der Nähe des Eingangs eine große, schlanke Gestalt mit einem markanten roten Halstuch, die neben einem vollbepackten Schlitten steht.

„Guten Tag“, begrüßt dich die Gestalt mit einem selbstzufriedenen Lächeln. „Sie müssen der Unruhstifter sein, von dem jeder spricht. Freut mich, Ihre Bekanntschaft zu machen. Ich bin Thorne.“ Die androgyn wirkende Person streckt dir zur Begrüßung selbstsicher die Hand entgegen. „Da Sie hier sind, kann ich nur vermuten, dass wir aus demselben Grund hierhergereist sind. Halten Sie die Augen offen: Es soll in der Nähe von Fairbanks ziemlich kalt sein! Möge der Beste gewinnen.“ Thorne zwinkert dir zu und besteigt dann den Schlitten.

Du fragst dich, ob Thornes Verweis auf Fairbanks ein freundlicher Hinweis oder eine clevere Irreführung war. Nachdem du dich in der Lodge umgehört hast, erzählt dir ein Angestellter von Thornes Vorbereitungen: „Ich war zuerst verwirrt, bis mir klar wurde, dass der Gast nach einem Ort fragte, der sich auf Stammesgebiet befindet. Um dort zu schürfen, braucht man keine Genehmigung.“ Nach ein paar weiteren Antworten weißt du recht genau, in welche Richtung Thorne aufgebrochen ist und wo sich die Mine befinden muss.

Lies dies nur, falls ein Ermittler das Merkmal Wanderer hat: Wohin du auch gehst, du solltest dem Fluss folgen. Goldminen werden in der Regel in einem Umkreis von 100 Metern um einen Fluss errichtet und sind oft durch einen Kanal mit ihm verbunden, um Zugriff auf frisches Wasser und Schlamm zum Goldsieben zu haben.

Bevor du aufbrichst, fragst du ein Mitglied des Stammes, dem das Gebiet gehört, in dem du die Mine vermutest, nach dem Weg. Der Mann ist misstrauisch gegenüber weiteren Einmischungen von Außenstehenden und ist wegen der aktuellen Vorkommnisse rund um die Goldschürfer in ihrem Land auch um deine Sicherheit besorgt. Du erklärst ihm, dass du nicht an Gold interessiert bist, sondern den seltsamen Fall von Mr. Landry untersuchen willst. Zur Sicherheit zeigst du ihm das Tagebuch des Goldsuchers und die seltsame Kritzelei darin. Dadurch scheinst du dir etwas Vertrauen verdient zu haben und er gibt dir einige Hinweise.

„Seien Sie besonders vorsichtig, wenn Sie zu dieser Jahreszeit die Flüsse überqueren“, warnt dich der Mann. „Es ist leicht, sich dort zu verirren und noch leichter, durch das Eis zu brechen. Wenn Sie nicht aufpassen, holen Sie sich da draußen den Tod.“

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Vorbereitung

Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: Auf dünnem Eis, Anhänger des Äußerer, Anhänger von Yuggoth, Purpurrote Verschwörung, Dunkler Schleier, Außenseiter, Räumliche Anomalie und Grabeskälte. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- Die Orte Anchorage und Fairbanks werden ins Spiel gebracht. Jeder Ermittler beginnt das Spiel in Anchorage.
- Die 3 Orte Wildnis von Alaska (Gebirgsbach, Abgelegene Straße und Zufrorener See) werden verdeckt gemischt und benachbart zu Fairbanks ins Spiel gebracht. Die 3 Orte Äußere Wildnis werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- Die folgenden Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: der Schlüssel Das Schwarze Glas, die doppelseitige Karte Thorne (Gegner/Storyvorteil) und jede Kopie des Gegners Chimäre der Leere.
- Es werden alle Mini-Karten Köder und folgende Mini-Karten herausgesucht: Sendbote von Yuggoth und Agentin der Coterie (A, B und C). Außerdem werden die Mini-Karte Chimäre der Leere und die 4 besonderen Köder für Chimäre der Leere herausgesucht und als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- Überprüfe im Kampagnenlogbuch, wie viel **Zeit** verstrichen ist. Für je 5 **Zeit**, die verstrichen ist, wird 1 Verderben auf Agenda 1 platziert.
- Das Spiel kann nun beginnen.

Szenario-Zwischenspiel: Schlechtes Geschäft

Überprüfe die aktuelle Agenda.

- Falls Agenda 1 aktuell ist, fahre mit **Schlechtes Geschäft 1** fort.
- Falls Agenda 2 oder 3 aktuell ist, fahre mit **Schlechtes Geschäft 2** fort.

Schlechtes Geschäft 1: „Was für ein Wiedersehen!“, ruft Thorne aus. „Es scheint, als hätten Sie mich in diesem kleinen Tête-à-Tête fair und anständig besiegt. Ich bin ziemlich beeindruckt. Diese Kompetenz bin ich von der Foundation gar nicht gewohnt. Nun, ich glaube, wir haben etwas Geschäftliches zu besprechen. Bitte, nehmen Sie Platz“, sagt Thorne und schnippt mit den Fingern. Mehrere Coterie-Mitglieder bringen dich zu einem überdachten Vorzelt mit einem Feuer und einigen Stühlen. Nachdem du Platz genommen hast, räuspert sich Thorne. „Nun denn. Wir wissen beide, dass Sie etwas haben, das ich will. Etwas, das ein unermessliches Vermögen wert ist. Obwohl ich stark bezweifle, dass Sie an Geld interessiert sind. Aber was, wenn ich Ihnen von einer größeren Bedrohung erzähle?“, fragt Thorne in scherzhaftem Ton, aber mit ernster Miene. Du verlangst eine Erklärung. „Sicherlich ist Ihnen das mittlerweile klar: Ich bin hier nicht die Bedrohung. Es gibt etwas Schreckliches, das in diesen Wäldern umherstreift: das ultimative Raubtier. In dem Moment, in dem Sie das Schwarze Glas in die Hand genommen haben, haben Sie Ihr Leben verwirkt. Die Kreatur wird Sie jagen und jeden Teil von Ihnen verzehren, bis nichts mehr übrig ist – so wie es schon so vielen anderen zugestoßen ist.“ Du nickst

langsam, während du über Thornes Worte nachdenkst. „Zu Ihrem Glück ist diese Kreatur ein alter Feind von mir. Ich habe viel Erfahrung darin, ihre Bewegungen zu verfolgen und sie hervorzulocken.“ Thorne beugt sich bedächtig vor. „Alles, was ich für meine Dienste verlange, ist das Schwarze Glas. Glauben Sie mir, Sie werden jemanden brauchen, der weiß, wie man das Ding richtig verwendet.“ Thorne streckt dir auffordernd die Hand entgegen. „Also, was sagen Sie? Sind wir im Geschäft?“

Die Ermittler müssen entscheiden (wähle eins):

- „Fürs Erste arbeite ich mit Ihnen zusammen.“ Fahre mit **Schlechtes Geschäft 3** fort.
- „Nein. Ich habe die Linse zuerst gefunden.“ Fahre mit **Schlechtes Geschäft 4** fort.

Schlechtes Geschäft 2: „Ach du meine Güte“, sagt Thorne, als er aus der Mine kommt. „Runter mit den Waffen, ihr Trottel! So behandelt man keinen Gast“, schnauzt er die Wachen an, die daraufhin ihre Waffen senken. „Sie kommen zu spät, fürchte ich. Oder besser gesagt, gerade rechtzeitig, je nach Sichtweise.“ Thorne hält grinsend eine obsidianfarbene Linse hoch. Du erinnerst dich an das Dossier der Foundation und fragst schnell, ob es irgendetwas gibt, das du Thorne im Austausch für den Schlüssel anbieten könntest. Die Antwort ist ein einfaches Kopfschütteln. „Ich fürchte nicht, Kätzchen. Ein Schlüssel in der Hand ist, nun ja, ein Vermögen wert. Nicht dass ich ihn für irgendetwas in der Welt verkaufen würde.“ Thorne umklammert das Schwarze Glas in einer Hand, während ein kalter Wind aufzieht. „Aber es ist immer noch Zeit, ein Geschäft zu machen. Wenn Sie nicht völlig beschränkt wären, hätten Sie bemerkt, dass diese ganze Gegend in großer Gefahr schwebt. Etwas wirklich Schreckliches treibt sich in diesen Wäldern herum: das ultimative Raubtier. Es weiß sogar schon, dass wir hier sind.“ Thorne sieht dich an. „So wie ich das sehe, können Sie entweder weiter schmollen, weil Sie die Linse nicht bekommen haben, oder Sie können mir helfen, meine Beute zu finden. Wenn Sie das für mich tun, schulde ich Ihnen für die Zukunft einen Gefallen. Sind wir im Geschäft?“

Die Ermittler müssen entscheiden (wähle eins):

- „Fürs Erste arbeite ich mit Ihnen zusammen.“ Fahre mit **Schlechtes Geschäft 3** fort.
- „Ich kann nicht zulassen, dass die Coterie den Schlüssel bekommt!“ Fahre mit **Schlechtes Geschäft 5** fort.

Schlechtes Geschäft 3: „Großartig! Wenn das alles vorbei ist, sollten wir eine Flasche Champagner köpfen.“ Thorne schnippt mit den Fingern und ruft die Untergebenen zusammen. „Auf geht’s, wir haben noch Arbeit vor uns.“

- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Zelle hat mit Thorne einen Deal vereinbart.
- Entferne 1 -Marker aus dem Chaosbeutel. Füge dem Chaosbeutel 1 -Marker hinzu (falls sich bereits 4 im Chaosbeutel befinden, verdient jeder Ermittler stattdessen 1 Erfahrungspunkt).
- Bringe die Storyvorteilskarte Thorne unter der Kontrolle des Ermittlungsleiters ins Spiel und hänge den Schlüssel Das Schwarze Glas mit der **Stabil**-Seite nach oben an Thorne an.
- Durchsuche das Begegnungsdeck, den Ablagestapel und alle Spielzonen nach Karten aus dem Begegnungsset **Purpurrote Verschwörung** und entferne sie aus dem Spiel.

Schlechtes Geschäft 4: Thornes Gesichtsausdruck verfinstert sich, als du den Handschlag verweigert. Schließlich räuspert Thorne sich und rückt das Halstuch zurecht. „Bedauerlich. Ich hatte auf mehr Entgegenkommen gehofft. Tja. Viele Wege führen nach Rom.“ Dann, ohne ein weiteres Wort, verlässt Thorne die Mine.

- Entferne 1 -Marker aus dem Chaosbeutel. Füge dem Chaosbeutel 1 -Marker hinzu (falls sich bereits 4 im Chaosbeutel befinden, verdient jeder Ermittler stattdessen 1 Erfahrungspunkt).
- Bringe den Schlüssel Das Schwarze Glas unter der Kontrolle des Ermittlungsleiters ins Spiel.
- Der Gegner Thorne erscheint am Gebirgsbach.

Schlechtes Geschäft 5: Thorne zuckt mit den Schultern und fährt mit dem Finger über den Rand der dunklen, gebogenen Linse in der Hand. „Ihr Pech. Wir hätten zusammenarbeiten können. Dann muss ich mich wohl mit dem begnügen, was ich habe. Nun gut.“ Thorne geht mit der Beute in der Hand auf den Minausgang zu und schnippt mit den Fingern, um anzuzeigen, dass die Untergebenen folgen sollen.

- Entferne 1 -Marker aus dem Chaosbeutel. Füge dem Chaosbeutel 1 -Marker hinzu (falls sich bereits 4 im Chaosbeutel befinden, verdient jeder Ermittler stattdessen 1 Erfahrungspunkt).
- Der Gegner Thorne erscheint am Gebirgsbach. Hänge den Schlüssel Das Schwarze Glas mit der **Instabil**-Seite nach oben an Thorne an.

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben aufgegeben oder wurden besiegt): Die Begegnung mit der paradiemalen Bedrohung lässt dich erschöpft und entmutigt zurück. Aber wenigstens bist du noch am Leben. Als du Vorbereitungen triffst, Alaska zu verlassen, findest du das Tagebuch des Goldsuchers unter deinen Habseligkeiten wieder. Seufzend verstaust du es im Nachttisch deines Zimmers für den nächsten Gast. Vielleicht wird er schaffen, was du nicht tun konntest.

- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Chimäre der Leere ist entkommen.*
- ☉ Aktualisiere den Abschnitt Schlüssel im Kampagnenlogbuch wie folgt:
 - ❖ Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls die Zelle mit Thorne einen Deal vereinbart hat oder kein Ermittler den Schlüssel Das Schwarze Glas kontrolliert, ist Thorne Träger des Schlüssels Das Schwarze Glas.
 - ❖ Falls ein Ermittler den Schlüssel Das Schwarze Glas kontrolliert, ist jener Ermittler der Träger des Schlüssels Das Schwarze Glas. Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Du hast Thorne nicht zum letzten Mal gesehen.*
- ☉ Streiche im Kampagnenlogbuch 1 **Zeit** ab. Du darfst dich **auf die Reise begeben.**

Auflösung 1: Ein Hauch von Ozon zischt aus dem sich schließenden Realitätsriss, als du zurück in deiner vertrauten Umgebung bist. Du bist wieder in Alaska, wo dich das chimärenhafte Wesen in sein Versteck gezogen hat. Als du aufstehst, zieht Thorne ein Taschentuch hervor, um das glitschige außerdimensionale Blut vom Ärmel abzuwischen. Du schaust Thorne fragend an. „Vielleicht habe ich mich in euch Foundation-Typen getäuscht. Zumindest wissen Sie, wie man sich in einem Kampf behauptet. Ich würde Ihnen allerdings empfehlen, Ihre Haltung gegenüber mir und meinen Coterie-Geschwistern zu überdenken. Ich bin sicher nicht das einzige Mitglied der Coterie, das bereit ist, kleinliche Differenzen beizulegen im Angesicht einer solchen ...“, sagt Thorne und hält inne. In diesem Moment spürst du das Alter und die Ernsthaftigkeit deines Gegenübers, „... einer solchen monumentalen Krise.“ Dann setzt Thorne ein Lächeln auf und wendet sich schnell auf dem Absatz um. „Es war mir ein Vergnügen, mit Ihnen Geschäfte zu machen. Und seien Sie versichert, dass ich unseren Deal nicht vergessen werde.“ Thorne tätschelt das Schwarze Glas in der Brusttasche und geht dann Richtung Wildnis davon.

- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Thorne ist Träger des Schlüssels Das Schwarze Glas. Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.
- ☉ Streiche im Kampagnenlogbuch 3 **Zeit** ab. Du darfst dich **auf die Reise begeben.**

Auflösung 2: Ein Hauch von Ozon zischt aus dem sich schließenden Realitätsriss, als du zurück in deiner vertrauten Umgebung bist. Du bist wieder in Alaska, wo dich das chimärenhafte Wesen in sein Versteck gezogen hat. Während du dich abmühst aufzustehen, kommt Thorne herbei und hilft dir auf die Beine. „Da Sie, nun ja, noch am Leben sind, gehe ich davon aus, dass Sie der Bestie den Garaus gemacht haben. Gut gekämpft!“ Thorne grinst und zwinkert dir zu. Instinktiv legst du deine Hand auf das Schwarze Glas. „Pah, halten Sie mich nicht für einen Flegel“, sagt Thorne. „Sie haben sich den Schlüssel fair verdient. Das Spiel ist vorbei. Ich bin niemand, der einen ordentlichen Sieg anzweifelt. Um ehrlich zu sein, wären Sie kooperativer gewesen, hätte ich für Sie ein Wort bei der Coterie eingelegt und Sie angeworben.“ Du seufzt und in diesem Moment spürst du Thornes Alter und Ernsthaftigkeit. „Wohlgemerkt, nicht alle von uns sind so gutmütig wie ich. Doch sollte Gutmütigkeit nicht mit Schwäche verwechselt werden, Kätzchen. Eine schlechte Wendung führt zur nächsten.“ Thorne zwinkert dir zu und geht dann Richtung Wildnis davon.

- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Du hast Thorne nicht zum letzten Mal gesehen.*
- ☉ Der Ermittler, der den Schlüssel Das Schwarze Glas kontrolliert, ist sein Träger.
- ☉ Streiche im Kampagnenlogbuch 3 **Zeit** ab. Du darfst dich **auf die Reise begeben.**

Auflösung 3: Ein Hauch von Ozon zischt aus dem sich schließenden Realitätsriss, als du zurück in deiner vertrauten Umgebung bist. Du bist wieder in Alaska, wo dich das chimärenhafte Wesen in sein Versteck gezogen hat. Der Wald um dich herum ist ohrenbetäubend still, bis auf das Rauschen eines nahen Gebirgsbaches. Da weder eine Leiche noch eine Spur zurückgeblieben ist, fragst du dich, ob du die paradiemal Bestie wirklich endgültig besiegt oder nur eine ihrer unzähligen Formen erschlagen hast. Das grelle Sonnenlicht, das vom Schnee reflektiert wird, blendet dich, während du dir einen Weg durch die Wildnis zurück in die Sicherheit der Zivilisation bahnst. Nachdem du einen Hügel erklimmen hast, wirfst du einen Blick zurück und siehst eine Gestalt, die stumm dasteht und sich gegen den weiten blauen Himmel abhebt. Als du die Augen zusammenkneifst, erkennst du ein markantes rotes Halstuch, platinblondes Haar und eine flatternde Jacke: Thorne schaut mit einem breiten Lächeln in deine Richtung.

Deine Nackenhaare stellen sich auf und dein Kopf beginnt zu pochen, während du die Gestalt beobachtest. Thorne steht einfach nur stumm und regungslos da. Du hebst eine Hand zum Gruß. In einer spiegelbildlichen Bewegung grüßt Thorne zurück und senkt in einer abrupten Bewegung die Hand, als du deine senkst. Die Art, wie Thorne dich anstarrt, erfüllt dich mit einer düsteren Vorahnung. Du tust dein Bestes, um auf andere Gedanken zu kommen, wendest dich von Thorne ab und setzt deinen Weg nach Hause fort. Als du auf dem Kamm des nächsten Hügels stehst und zurückblickst, siehst du die Gestalt noch immer regungslos dastehen.

- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Thorne ist verschwunden.*
- ☉ Aktualisiere den Abschnitt Schlüssel im Kampagnenlogbuch wie folgt:
 - ❖ Falls ein Ermittler den Schlüssel Das Schwarze Glas kontrolliert, ist jener Ermittler sein Träger.
 - ❖ Falls kein Ermittler den Schlüssel Das Schwarze Glas kontrolliert, ist Thorne Träger des Schlüssels.
- ☉ Streiche im Kampagnenlogbuch 3 **Zeit** ab. Du darfst dich **auf die Reise begeben.**

Auflösung 4: Du erwachst in deinem Zimmer in der Lodge in Anchorage. Du hattest wohl einen Albtraum, obwohl du dich nur schwer an Einzelheiten erinnern kannst. Während du durch die Stadt gehst, kannst du dich nicht einmal mehr daran erinnern, warum du hierhergekommen bist. Als du dies der Foundation per Telegramm mitteilst, erhältst du eine eindringliche Warnung, keine Foundation-Ressourcen zu verschwenden. Dennoch wirst du das Gefühl nicht los, dass du bei deinen Ermittlungen etwas übersehen hast.

- ☉ Das Szenario „Auf dünnem Eis“ hat nie stattgefunden.
 - ❖ Es wird keine **Zeit** im Kampagnenlogbuch abgestrichen.
 - ❖ Es werden keine verdienten Erfahrungspunkte und keine erlittenen Traumata aus diesem Szenario notiert.
 - ❖ Der Abschnitt Schlüssel im Kampagnenlogbuch wird nicht aktualisiert.
 - ❖ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *In Anchorage gibt es nichts Bemerkenswertes.* Für den Rest der Kampagne darf hier nicht mehr angehalten werden.

☉ Du darfst dich von Anchorage aus **auf die Reise begeben.**

Akte #36-I: Seltsame Architektur

Überprüfe, wo du dich auf der Weltkarte befindest.

☉ Falls du dich in Bombay befindest, fahre mit **Seltsame Architektur 1** fort.

☉ Falls du dich in Stockholm befindest, fahre mit **Seltsame Architektur 4** fort.

Seltsame Architektur 1: Die Luft ist herrlich warm, als du im Süden Bombays auf eine Straßenbahn wartest. Da es noch einige Tage bis zur nächsten Etappe deiner Reise hin ist, lässt du dich von den berausenden Farben und dem Licht der Stadt in den Bann ziehen. Am ersten Tag besuchst du im Schnelldurchgang verschiedene Tempel, Kuriositätenläden und Basare. Orangefarbene Blumen hängen an Schnüren von Bambusgestellen herab, während du durch einen Basar in Richtung Colaba Causeway gehst, wo das Gateway of India auf das Hafenviertel blickt. Als der Tag in den Abend übergeht, erkundest du die vielen Gassen und Seitenstraßen, die von fein gearbeiteten Bronzelampen beleuchtet werden. Du tauchst tiefer in die sinnebenebelnde Atmosphäre der alten Stadt ein, wo die Luft von unbekanntem Gerüchen erfüllt ist. Auf dem Weg zu deinem Hotel überquerst du eine breite Durchgangsstraße in das Viertel Kala Ghoda und schlenderst durch die alten, gewundenen Straßen.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

☉ Falls die Zelle die Architektur bewundert hat, fahre mit **Seltsame Architektur 2** fort.

☉ Ansonsten fahre mit **Seltsame Architektur 3** fort.

Seltsame Architektur 2: Als du durch das labyrinthartige Künstlerviertel gehst, kommst du an einem dir vertrauten Anblick vorbei. Als du näher hinsiehst, erkennst du ein schmales Gebäude mit einer Schieferfassade, breiten schwarzen Fenstern und beunruhigenden Farben. Du hast das Gefühl, dass du schon einmal hier warst. Du bleibst einen Moment lang stehen, woraufhin sich andere Fußgänger auf der schmalen Straße an dir vorbeidrängeln müssen. Dann erinnerst du dich plötzlich an dasselbe Gebäude in Stockholm. Ohne die schwarzen Fenster und die markanten Linien wäre dir das Gebäude sicher nicht im Gedächtnis geblieben. Als du die Fassade genauer betrachtest, fällt dir der Fries über der Tür ins Auge. Wo damals verschiedene Figuren zu erkennen waren, siehst du nun seltsame, schlaksige Nachbildungen von Körpern. Ihre Gesichtszüge wirken künstlich, das Lächeln ist zu breit und die Augen scheinen sich vorzuwölben. Neben der Tür ist die Zahl 13 eingemeißelt, die gleiche wie in Stockholm. Von Neugierde gepackt trittst du vor und drehst den Türknauf, aber er rührt sich nicht. Als du an die Tür klopfst, scheint es praktisch kein hörbares Geräusch zu verursachen. Obwohl sie wie eine Holztür aussieht, fühlt sie sich fest wie Beton an. Du hältst einen Passanten an und fragst, wie lange das Gebäude schon hier steht. „Dies ist ein uralter Ort. Diese Gebäude stehen schon sehr lange hier“, erhältst du als Antwort. Du fragst dich, ob das Original, das du in Stockholm gesehen hast, überhaupt das Original war: Wie viele andere Häuser in anderen Städten sehen genauso aus wie dieses? Das Gebäude wirkt immer unheimlicher, je länger du es betrachtest. Ein Schauer läuft dir über den Rücken und du beschließt, dich von dem Gebäude abzuwenden.

☉ Streiche im Kampagnenlogbuch durch: Die Zelle hat die Architektur bewundert. Jeder Ermittler verdient 2 Erfahrungspunkte, da er Einblicke in die seltsamen Geschehnisse der Welt erhalten hat.

☉ Streiche im Kampagnenlogbuch 1 **Zeit** ab. Du darfst dich **auf die Reise begeben**.

Seltsame Architektur 3: Als du durch das labyrinthartige Künstlerviertel gehst, fällt dir eine Fassade besonders ins Auge. Ein schmales Gebäude mit schöner Brüstung und kunstvollem Mauerwerk ist zwischen zwei älteren Gebäuden eingezwängt. Neben einer schlichten Holztür ist die Zahl 13 eingemeißelt. Über der Tür befindet sich ein Schieferfries, auf dem eine Reihe mythologischer Figuren abgebildet ist: Einige kennst du, andere nicht. Das Gebäude selbst wirkt inmitten der verwinkelten Architektur der Umgebung deplatziert. Je länger du das Gebäude betrachtest, desto unbehaglicher fühlst du dich. Der gesamte Stil hat etwas Kühles, Scharfes an sich, was durch die zackigen Eckpfeiler und die markanten Winkel noch verstärkt wird. Die großen, schwarzen Fenster und das dunkle Innere erinnern an die Leere eines Totenschädels. Die abendliche Dunkelheit verstärkt das unheimliche Gefühl nur noch mehr und dir fällt auf, dass sich kaum ein Mensch in der Umgebung des Gebäudes aufhält.

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Zelle hat die Architektur bewundert.

☉ Du darfst dich **auf die Reise begeben**.

Seltsame Architektur 4: Bei deiner Ankunft in Stockholm herrscht an den Docks rege Betriebsamkeit. Hochgewachsene Hafenarbeiter verladen riesige Kisten mit silbrigen, sich noch windenden Fischen auf Lastwagen, während



das morgendliche Glockengeläut die kühle, klare Luft durchdringt. Da es noch einige Tage bis zur nächsten Etappe deiner Reise hin ist, nutzt du die Gelegenheit, um die vielseitige Kultur der Stadt kennenzulernen. Die Gassen und Haltestellen rund um Stockholms größtes Theater sind mit Werbung für eine Theateraufführung namens „Ödestimmen“ beklebt. Du folgst den kopfsteingepflasterten Straßen in die Stockholmer Altstadt, die von den Einheimischen „die Stadt zwischen den Brücken“ genannt wird. Die verschlungenen, schmalen Wege kreuzen sich in seltsamen Winkeln und bilden ein Labyrinth aus verfallenen Gassen und verwitterten senfgelben Fassaden. Du kommst an ein paar auffällig bemalten Reihenhäusern vorbei, die am Marktplatz stehen. Als du dich hinsetzt, um das Kommen und Gehen der Einheimischen zu beobachten, spürst du, wie eine große Last von dir abfällt – wenn auch nur für einen kurzen Moment. Der weite blaue Himmel über dir ist klar und wolkenlos und der Trubel um dich herum wirkt seltsam beruhigend.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

☉ Falls die Zelle die Architektur bewundert hat, fahre mit **Seltsame Architektur 5** fort.

☉ Ansonsten fahre mit **Seltsame Architektur 6** fort.

Seltsame Architektur 5: Als du die Skomakargatan, die Straße der Schuhmacher, entlanggehst, kommst du an einem dir vertrauten Anblick vorbei. Als du näher hinsiehst, erkennst du ein schmales Gebäude mit einer Schieferfassade, breiten schwarzen Fenstern und beunruhigenden Farben. Du hast das Gefühl, dass du schon einmal hier warst. Du bleibst einen Moment lang stehen, woraufhin sich andere Fußgänger auf der schmalen Straße an dir vorbeidrängeln müssen. Dann erinnerst du dich plötzlich an dasselbe Gebäude in Bombay. Ohne die schwarzen Fenster und die markanten Linien wäre dir das Gebäude sicher nicht im Gedächtnis geblieben. Als du die Fassade genauer betrachtest, fällt dir der Fries über der Tür ins Auge. Wo damals verschiedene Figuren zu erkennen waren, siehst du nun seltsame, schlaksige Nachbildungen von Körpern. Ihre Gesichtszüge wirken künstlich, das Lächeln ist zu breit und die Augen scheinen sich vorzuwölben. Neben der Tür ist die Zahl 13 eingemeißelt, die gleiche wie in Bombay. Von Neugierde gepackt trittst du vor und drehst den Türknauf, aber er rührt sich nicht. Als du an die Tür klopfst, scheint es praktisch kein hörbares Geräusch zu verursachen. Obwohl sie wie eine Holztür aussieht, fühlt sie sich fest wie Beton an. Du hältst einen Passanten an und fragst, wie lange das Gebäude schon hier steht. „Was meinen Sie? Dies ist eine sehr alte Stadt. Diese Gebäude stehen schon ewig hier“, erhältst du als Antwort. Du fragst dich, ob das Original, das du in Bombay gesehen hast, überhaupt das Original war: Wie viele andere Häuser in anderen Städten sehen genauso aus wie dieses? Das Gebäude wirkt immer unheimlicher, je länger du es betrachtest. Ein Schauer läuft dir über den Rücken und du beschließt, dich von dem Gebäude abzuwenden.

☉ Streiche im Kampagnenlogbuch durch: Die Zelle hat die Architektur bewundert. Jeder Ermittler verdient 2 Erfahrungspunkte, da er Einblicke in die seltsamen Geschehnisse der Welt erhalten hat.

☉ Streiche im Kampagnenlogbuch 1 **Zeit** ab. Du darfst dich **auf die Reise begeben**.

Seltsame Architektur 6: Als du die Skomakargatan, die Straße der Schuhmacher, entlanggehst, fällt dir eine Fassade besonders ins Auge. Ein schmales Gebäude mit schöner Brüstung und kunstvollem Mauerwerk ist zwischen zwei älteren Gebäuden eingezwängt. Neben einer schlichten Holztür ist die Zahl 13 eingemeißelt. Über der Tür befindet sich ein Schieferfries, auf dem eine Reihe mythologischer Figuren abgebildet ist: Einige kennst du, andere nicht. Das Gebäude selbst wirkt inmitten der verwinkelten Architektur der Umgebung deplatziert. Je länger du das Gebäude betrachtest, desto unbehaglicher fühlst du dich. Der gesamte Stil hat etwas Kühles, Scharfes an sich, was durch die zackigen Eckpfeiler und die markanten Winkel noch verstärkt wird. Die großen, schwarzen Fenster und das dunkle Innere erinnern an die Leere eines Totenschädels. Auch in der Gasse um dich herum ist es seltsam still: Passanten scheinen sich hier nicht aufhalten zu wollen.

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Zelle hat die Architektur bewundert.

☉ Du darfst dich **auf die Reise begeben**.

Akte #37-M: Sonderlieferung



Überprüfe das Kampagnenlogbuch und wo du dich auf der Weltkarte befindest.

🕒 Falls die Zelle Geheiminformationen überbringt...

- 👉 ... und du dich in Tokio befindest, fahre mit **Sonderlieferung 2** fort.
- 👉 ... und du dich in Lagos befindest, fahre mit **Sonderlieferung 4** fort.

🕒 Falls der obige Eintrag **nicht** notiert ist ...

- 👉 ... und du dich in Tokio befindest, fahre mit **Sonderlieferung 1** fort.
- 👉 ... und du dich in Lagos befindest, fahre mit **Sonderlieferung 3** fort.


Sonderlieferung 1: Kurz nach deiner Ankunft in Tokio schlenderst du im Regen durch die verwinkelten Gassen der Stadt, bevor du dich vor einer Imbissbude auf einen Hocker setzt. Ehe du etwas bestellen kannst, setzt sich eine Gestalt im Trenchcoat und mit breitkrempigem Hut neben dich und flüstert einen Satz mit klarem britischen Akzent: „Sechs Löwen jagen in der Abenddämmerung.“

Einen kurzen Moment später dämmert dir die Bedeutung des Satzes und du sagst eilig den Antwortsatz auf, den die Foundation-Mitarbeiter dir beigebracht haben: „Das Rudel frisst in der Dunkelheit.“ Die Person neben dir senkt den breiten Kragen ihres Mantels und gibt sich als Commissioner Taylor zu erkennen. Sie bestellt Ramen für euch beide und wendet ihren Blick ab. „Bevor Sie fragen: Nein, das ist kein Zufall, und nein, ich werde Ihnen nicht sagen, woher ich wusste, dass Sie hier sein würden. Es ist mein Job, mehr zu wissen als Sie.“

Du sagst ihr, dass sie so brüsk wie immer ist, worauf ein schwaches Lächeln ihre Lippen umspielt. „Vertrautheit macht angreifbar, also lassen Sie uns professionell bleiben. Erzählen Sie mir, was Sie bis jetzt herausgefunden haben.“ Du wirfst einen besorgten Blick in die Menge um euch herum. Commissioner Taylor schüttelt den Kopf. „Ich habe dafür gesorgt, dass Sie nicht verfolgt werden. Reden Sie“, befiehlt sie dir. Dein Blick wandert zu der Pistole an ihrem Gürtel, und du fragst dich, was sie alles unternommen hat, damit ihr euch in diesem Moment ungestört unterhalten könnt.

Du machst dich über die dampfende Schüssel mit Ramen her und erzählst, was du bisher herausgefunden hast. Der Regen prasselt lautstark auf den Boden und sein Geruch vermischt sich mit dem von gegrilltem Fleisch und süßen Gewürzen. Da siehst du etwas Rotes in der Menge aufblitzen, doch als du genauer hinschaust, erkennst du nur die Reflexion auf einem blutroten Fächer. Commissioner Taylor schnippt mit den Fingern vor deinem Gesicht und du fährst fort. Sobald du deinen Bericht beendet hast, bezahlt Taylor das Essen und steht auf.

„Es klingt, als ob Ihre Bemühungen – wie soll ich sagen? – angemessen sind“, sagt sie formell. „Die Foundation hat jedoch eine Bitte. Wir möchten, dass Sie ein Paket an unser Heiligtum in Lagos liefern. Bitte sorgen Sie dafür, dass es sicher zugestellt wird.“ Sie überreicht dir ein Bündel mit Dokumenten, die mit einer Kordel zusammengebunden sind.

🕒 Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Zelle überbringt Geheiminformationen. Jeder Ermittler muss seinem Deck 1 Kopie der Schwäche Foundation-Information hinzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers und befindet sich im Begegnungsset *Auf Weltreise*, das an folgendem Symbol zu erkennen ist: 

🕒 Streiche im Kampagnenlogbuch 1 **Zeit** ab. Du darfst dich **auf die Reise begeben**.

Sonderlieferung 2: Du bahnst dir deinen Weg durch die überfüllten Straßen und triffst in einer Seitengasse auf eine verhüllte Gestalt. Du flüsterst ihr den Satz zu, der in deinen Anweisungen steht: „Sechs Löwen jagen in der Abenddämmerung.“ Die Gestalt senkt die Krempe ihres Hutes und antwortet: „Das Rudel frisst in der Dunkelheit.“ Du entspannst dich und überreichst dem Foundation-Mitarbeiter die Dokumente, woraufhin er sich wieder in die Schatten zurückzieht.

🕒 Streiche im Kampagnenlogbuch durch: Die Zelle überbringt Geheiminformationen. Jeder Ermittler entfernt 1 Kopie der Schwäche Foundation-Information aus seinem Deck. Wähle einen beliebigen Marker mit Zahlenwert aus dem Chaosbeutel und ersetze ihn durch einen Marker, dessen Wert 1 höher ist. (Beispiel: Ein „0“-Marker darf durch einen „+1“-Marker ersetzt werden oder ein „-3“-Marker durch einen „-2“-Marker).

🕒 Du darfst dich **auf die Reise begeben**.


Dieses Dossier darf jederzeit gelesen werden


Akte #37-M

Name der Mitarbeiterin: Taylor, Qiana

Einsatzgebiet: Siehe Angabe unter Derzeitiger Auftrag.

Profil: 


Derzeitiger Auftrag: 

Tokio, Japan;  Lagos, Nigeria.

Sonderlieferung 3: Mithilfe einer verschlüsselten Wegbeschreibung der Foundation folgst du einer belebten Straße zu einem kleinen Café im Herzen von Lagos. Commissioner Taylor sitzt auf einer Veranda mit Blick auf einen belebten Markt und nippt an einem Glas mit einer tiefroten Flüssigkeit. Als du dich ihr näherst, mischt sie mit einer Hand einen Satz Spielkarten und blickt zu dir auf.

„Sie scheinen Anweisungen gut befolgen zu können“, sagt sie bedeutet dir, ihr gegenüber Platz zu nehmen. „Aber wissen Sie auch, wie man Whist zu zweit spielt?“ Eine warme Brise weht dir ins Gesicht, als du dich setzt. Taylor teilt jedem von euch dreizehn Karten aus und deckt dann die oberste Karte vom Stapel auf: einen einäugigen Buben. „Und jetzt reden Sie“, befiehlt sie dir. Während ihr spielt, stellt dir Commissioner Taylor Fragen zu deinen Entdeckungen rund um den Globus. Als die letzte Trumpfkarte aufgedeckt wird, schaut Taylor dir direkt in die Augen.

„Wir haben bisher dreizehn Mitglieder der Coterie identifiziert, aber es gibt Hinweise darauf, dass es noch mehr gibt. Viel mehr. Selbst wenn wir eines ihrer Mitglieder erwischen, wird die Organisation weitermachen. Ganz zu schweigen von ihren zahlreichen Agenten und Untergebenen. Es wäre so, als würde man versuchen, einen Ameisenhaufen zu beseitigen, indem man einzelne Ameisen fängt.“ Du fragst, worauf sie hinaus will, und sie legt mit einem Grinsen ihre letzte Karte auf den Tisch. „Der Weg, sie zu Fall zu bringen, ist, sie von ihrer Quelle abzuschneiden.“ Du spielst deine letzte Karte aus: knapp verloren. Taylor sammelt die Karten ein. „Diesmal habe ich gewonnen, aber ich freue mich schon auf eine Revanche“, sagt sie und nippt an ihrem Getränk. „Vergessen Sie nicht, was ich gesagt habe. Finden Sie heraus, wo sich die Coterie versammelt.“ Während sie spricht, nähert sich ein hochgewachsener Anzugträger von der Seite des Gebäudes und flüstert etwas in ihr Ohr. „Entschuldigen Sie, wenn ich mich kurz fasse, aber es warten noch Angelegenheiten in Monaco auf mich, die nicht warten können. Leider habe ich daher keine Zeit, diese Dokumente abzuliefern – sorgen Sie dafür, dass unsere Mitarbeiter in Tokio diese sicher erhalten.“

🕒 Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Zelle überbringt Geheiminformationen. Jeder Ermittler muss seinem Deck 1 Kopie der Schwäche Foundation-Information hinzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers und befindet sich im Begegnungsset *Auf Weltreise*, das an folgendem Symbol zu erkennen ist: 

🕒 Streiche im Kampagnenlogbuch 1 **Zeit** ab. Du darfst dich **auf die Reise begeben**.

Sonderlieferung 4: Nachdem du im Hafen angekommen bist, folgst du den Anweisungen der Foundation und suchst das Lagerhaus mit der Nummer 39-0 und dem Logo eines roten Löwen auf. Dort übergibst du die Dokumente von Commissioner Taylor an einen Mitarbeiter mit stählernem Blick, der sich bei dir bedankt und sich daraufhin wieder in die Schatten zurückzieht.

🕒 Streiche im Kampagnenlogbuch durch: Die Zelle überbringt Geheiminformationen. Jeder Ermittler entfernt 1 Kopie der Schwäche Foundation-Information aus seinem Deck. Wähle einen beliebigen Marker mit Zahlenwert aus dem Chaosbeutel und ersetze ihn durch einen Marker, dessen Wert 1 höher ist. (Beispiel: Ein „0“-Marker darf durch einen „+1“-Marker ersetzt werden oder ein „-3“-Marker durch einen „-2“-Marker).

🕒 Du darfst dich **auf die Reise begeben**.



Dieses Dossier darf jederzeit gelesen werden

Akte #38-N
 Subjekt-Klasse: Rot
 Wahre Identität: Unbekannt
 Letzter bekannter Aufenthaltsort: Alexandria, Ägypten
 Beschreibung: Subjekt #38-N (nachstehend „die Bestie in der purpurroten Kutte“) ist von annähernd menschlicher Gestalt, Körpergröße etwa 1,83 m, mit einem roten Umhang bekleidet. Die Kapuze des Unhangs verbirgt die eigentliche Gestalt dieser Identität (sehr wahrscheinlich [redacted] Herkunft). Einzige bisher beobachtete Gliedmaßen sind ein Paar [redacted] Klauen, [redacted] [redacted], woher der Name stammt. [redacted] scheint wahrscheinlich.

Paradimensionale Fähigkeiten: Die Bestie in der purpurroten Kutte scheint eine starke Neigung zu körperlichen Auseinandersetzungen zu haben. Frühere Begegnungen haben zum [redacted] Die Opfer wurden [redacted] und [redacted] oder [redacted] [redacted]. Äußerste Vorsicht ist geboten.

Sichtungen: Die Bestie in der purpurroten Kutte ist Hauptverdächtiger in einigen grausamen Mordfällen in ganz Alexandria.

Hinweis: In Alexandria scheint es ein paradimensionales Utensil (alias „Schlüssel“) zu geben. Das Coterie-Mitglied könnte den Schlüssel nutzen, um [redacted].

Annäherungsprotokoll: Das Subjekt muss mit äußersten Mitteln überwältigt werden, um das paradimensionale Utensil zur weiteren Untersuchung zu beschaffen.

Einführung 1: Ab dem Moment, als du in Alexandria aus dem Zug steigst, stellen sich dir die Nackenhaare auf. Dunkle Wolken ziehen sich über der Stadt zusammen und hohe Wellen schlagen bedrohlich gegen die Mittelmeerküste. Aber nicht der sich zusammenbrauende Sturm beunruhigt dich – sondern deine Verfolger.

Es begann mit ein paar wenigen, vermutlich lokale Ordnungsbehörden. Zumindest scheint das ihre Tarnung zu sein. Es könnten aber auch Agenten der Foundation sein, die dich im Auge behalten, um sicherzugehen, dass du dich an deine Aufgaben hältst. Oder es sind Mitarbeiter der Coterie, die eine potenzielle Bedrohung ausschalten wollen. Du bahnst dir einen Weg durch die Straßen in Richtung Windsor Hotel, wo du ein Zimmer für die Nacht gebucht hast. Aber überall, wo du hinkommst, entdeckst du mehr von ihnen. Du beginnst, dir einen Plan für den Fall der Fälle zurechtzulegen. Vielleicht könntest du einen deiner Verfolger überraschen, ihn verhören und herausfinden, was sie wollen ... aber deine Überlegungen werden unterbrochen, als eine Gruppe von ihnen dir zuvorkommt.

„Willkommen in Alexandria, Agent. Ja, wir wissen, wer Sie sind“, sagt einer von ihnen, aber zu deiner Überraschung hebt er die Hände und zeigt, dass er keine Waffen trägt. Jetzt, wo du näher dran bist, kannst du die verräterischen scharlachroten Kleidungsstücke an den Personen erkennen – Krawatten, Manschettenknöpfe und dergleichen. „Keine Sorge, wir kommen in Frieden. Jemand aus unserem Kreis möchte sich mit Ihnen unterhalten. Wir haben da ein kleines Problem in Alexandria, bei dem Sie uns behilflich sein könnten.“

Du schnaubst spöttisch. So eine dreiste Bitte! Du hast keineswegs vor, in die Falle der Bestie zu tappen. „Ich verstehe, warum Sie misstrauisch sind“, sagt der Agent ruhig, „aber ich denke, der Vorschlag wird Ihnen zusagen. Wenn Sie auf der Suche nach der Bestie sind – nun, da haben wir dasselbe Ziel, ob Sie es glauben oder nicht. Diese Einladung kommt von jemandem, der viel weiser und weit weniger gefährlich ist, das versichere ich Ihnen. Kommen Sie. Wir haben viel zu besprechen.“

Du wägst deine Optionen ab, doch egal ob Falle oder nicht, du kannst dir die Gelegenheit nicht entgehen lassen, mit einem hochrangigen Mitglied der Coterie zu sprechen. Informationen sind im Moment deine beste Waffe, und was auch passiert, dies ist eine hervorragende Chance, mehr über die Ereignisse hier zu erfahren. Du erklärst dich bereit zu folgen, behältst aber stets ein Auge auf deine Begleiter.

Zu deiner Überraschung begleiten dich die Agenten in einer Pferdekutsche zur Börse, dem Handelsgebäude im Herzen der Stadt. Du folgst deinen Begleitern durch eine belebte Menschenmenge, allesamt in feinsten Kleidern. Es geht mehrere Treppenabsätze hinauf und durch eine verschlossene Bürotür im obersten Stockwerk des Gebäudes. Sofort wird dir klar, dass es sich hier nicht um eine gewöhnliche Börse handelt, sondern um eine Art Versteck der Coterie. Das Büro ist eine riesige Suite, die mit einer Vielzahl antiker Relikte und europäischer Kunst geschmückt ist, darunter ein ziemlich großes Porträt eines Ritters in scharlachroter Rüstung.

Überprüfe im Kampagnenlogbuch, wie viel **Zeit** verstrichen ist.

- ☉ Falls weniger als 20 **Zeit** verstrichen ist, fahre mit **Einführung 2** fort.
- ☉ Falls 20 **Zeit** oder mehr verstrichen ist, fahre mit **Einführung 3** fort.

Einführung 2: Beim Eintreten wirst du von deinem Gastgeber begrüßt, einem älteren Gentleman, der einen eleganten braunen Mantel über einer altmodischen roten Abendgarderobe trägt. „Ah, da sind sie ja.“ Er bittet dich, Platz zu nehmen. Der Mann scheint zu deiner Überraschung eindeutig europäischer Abstammung zu sein, vielleicht Engländer oder Franzose. Obwohl sein Haar ergraut und schütter ist und sein Gesicht von langen Sorgenfalten gezeichnet, wirkt er mit seiner großen Statur erstaunlich rüstig. Er stützt seine Hand auf einen polierten silbernen Stock, scheint ihn aber nicht als Gehhilfe zu brauchen. Auf dich wirkt er viel jünger, als er tatsächlich zu sein scheint.

Lies dies nur, falls ein Ermittler das Merkmal Miskatonik oder Gelehrter hat: Du richtest deine Aufmerksamkeit auf das riesige Gemälde des scharlachroten Ritters, das die Rückwand des Raumes beherrscht. Dem Stil nach zu urteilen, würdest du die Person im Porträt als Engländer oder Franzosen einordnen, möglicherweise aus der Zeit des Angevinischen Reiches, Ende des 12. Jahrhunderts. In der Tat sehr interessant ...

„Ich nehme an, Sie haben viele Fragen. Zunächst möchte ich mich vorstellen. Ich habe im Laufe meiner langen Amtszeit etliche Namen gehabt, aber Sie können mich schlicht ‚Weinroter Ritter‘ nennen, wie man es gemeinhin tut. Ich weiß, warum Sie hier sind. Dies ist ihr Begehren, nicht wahr?“ Er schließt einen Schrank auf und als sich die Türen öffnen, wird der Raum plötzlich von einem strahlenden Lichtblitz erhellt. Im Inneren befindet sich eine Kristallphiole mit einer schimmernden saphirfarbenen Substanz. Es ist zweifellos der Schlüssel, den du in Alexandria zu finden gehofft hast! Deine Gedanken überschlagen sich – fieberhaft wägst du deine Möglichkeiten ab, den Schlüssel hier und jetzt sicherzustellen. Aber mit so vielen Agenten des Ritters in deinem Rücken beschließt du, dein bestes Verhalten an den Tag zu legen ... für den Moment zumindest.

„Wir haben dieses Artefakt – das Licht von Pharos – viele Jahre lang bewacht. Wir haben es vor jenen geschützt, die es zu nutzen gedenken, um der Menschheit zu schaden, anstatt sie zu führen. Nur wir haben die Fähigkeit, dies zu tun. Wir bewahren solche Kräfte vor den Händen von Schurken und Unruhestiftern. Nun plagt uns jedoch eine Angelegenheit von höchst problematischer Natur: Es gibt noch einen anderen, der das Licht von Pharos begehrt, einen, der weit weniger gütig ist.“

„Die Bestie“, vermutest du laut. „In der Tat“, bestätigt der Ritter. „Und bevor Sie fragen – ja, diese Kreatur gehört zu den Mitgliedern unserer geschätzten Organisation.“ Du fragst ihn, warum sich zwei Mitglieder der Coterie streiten, anstatt zusammenzuarbeiten. „Nun ja, die Aufnahmebedingungen sind in den letzten Jahren recht lax geworden“, antwortet er mit einem Schmunzeln. „Die Wahrheit ist, ich hege keinerlei freundschaftliche Gefühle für diese Bestie. Ihre Methoden sind widerwärtig. Sie zieht zu viel unerwünschte Aufmerksamkeit auf uns.“ Er blickt dich an, mit Augen so tief und blau wie der dunkle Ozean, um seinen Standpunkt zu unterstreichen.

Du erinnerst deinen Gastgeber daran, dass die Zeit drängt, und fragst, was er von dir verlangt. „Natürlich“, antwortet er. „Wie ich schon sagte, haben wir dieses Artefakt über unzählige Generationen hinweg gehütet. Es wäre eine Schande, wenn es in die Hände von Unwürdigen oder Grobschlächtigen fallen würde, nicht wahr? Aber die Bestie kommt näher. Auf dem Weg hierher vergießt sie das Blut von Freunden, Feinden und Unbeteiligten. Sie will zu uns. Sie ist hinter dem Licht her. Und als Beschützer des Lichts muss ich alles in meiner Macht Stehende tun, um sie aufzuhalten. Deshalb habe ich Sie herbestellen lassen, um einen Handel zu schließen.“ Er nickt einem seiner Agenten zu, der den Schrank verschließt und versiegelt. Es gibt einen Luftzug und der Druck im Raum steigt an, als sich die Tür schließt. Die schmerzhaft Druckänderung lässt es in deinen Ohren knacken.

„Dies hier ist ein Fokuspunkt, ein Ort der Macht. Einer von mehreren, die über die Stadt verteilt sind. Wir haben sie eingerichtet, um ungebetene Gäste vom Eindringen abzuhalten. Ohne Eskorte wären Sie auf dem Weg hierher vielleicht zu Asche verbrannt. Doch ein jeder dieser Orte kann zerstört werden, und dann würde die Bestie über uns herfallen wie ein hungriger Wolf. Wir können nicht überall gleichzeitig sein. Helfen Sie uns, diese Orte zu verteidigen, damit wir das Licht von Pharos weiterhin bewahren können. Als Gegenleistung biete ich Ihnen Antworten auf Ihre Fragen zu unserer Organisation. Noch dazu hätten Sie verhindert, dass es in dieser schönen Stadt, die schon mehr als genug Unheil erlebt hat, zu einer Katastrophe kommt. Was sagen Sie zu meinem Angebot? Können wir uns darauf verlassen, dass Sie die richtige Wahl treffen?“

Die Ermittler müssen entscheiden (wähle eins):

☞ „Nun gut, ich akzeptiere.“ Fahre mit **Einführung 4** fort.

☞ Du lehnt ab. Fahre mit **Einführung 5** fort.

Einführung 3: Beim Eintreten wirst du von deinem Gastgeber begrüßt, einem älteren Gentleman, der einen eleganten braunen Mantel über einer altmodischen roten Abendgarderobe trägt. „Endlich sind Sie hier.“ Er bittet dich, Platz zu nehmen. Obwohl sein Haar ergraut und schütter ist und sein Gesicht von langen Sorgenfalten gezeichnet, wirkt er mit seiner großen Statur erstaunlich rüstig. Er stützt seine Hand auf einen polierten silbernen Stock, scheint ihn aber nicht als Gehhilfe zu brauchen. Auf dich wirkt er viel jünger, als er tatsächlich zu sein scheint.

„Ich nehme an, Sie haben viele Fragen. Zunächst möchte ich mich vorstellen. Ich habe im Laufe meiner langen Amtszeit etliche Namen gehabt, aber Sie können mich schlicht ‚Weinroter Ritter‘ nennen, wie man es gemeinhin tut. Ich weiß, warum Sie hier sind. Sie kommen für das, was wir seit vielen Jahrhunderten geschützt haben. Doch selbst wenn ich damit einverstanden wäre, es Ihnen zu überlassen – was ich nicht bin –, sind Sie zu spät.“ Er gestikuliert in Richtung eines Schranks hinter sich, der in Stücke geschlagen wurde. Eine Tür baumelt an den Angeln. Das Innere des Schranks ist dunkel und leer.

„Das Licht von Pharos befand sich seit unzähligen Jahren in unserer Obhut hier in Alexandria. Wir haben es vor jenen geschützt, die es zu nutzen gedenken, um der Menschheit zu schaden, anstatt sie zu führen. Doch nun ist es uns gestohlen worden. Und solange wir es nicht zurückerlangen können, befinden wir uns im Krieg.“

„Die Bestie“, vermutest du laut. „In der Tat“, bestätigt der Ritter. „Und bevor Sie fragen – ja, diese Kreatur gehört zu den Mitgliedern unserer geschätzten

Organisation.“ Du fragst ihn, warum sich zwei Mitglieder der Coterie streiten, anstatt zusammenzuarbeiten. „Nun ja, ich habe mich mit Zähnen und Klauen gegen seine Aufnahme in unsere Reihen gewehrt. Verzeihen Sie mein Wortspiel“, antwortet er düster. „Die Wahrheit ist, dass ich diese Bestie verabscheue. Ihre Methoden sind widerwärtig. Sie zieht zu viel unerwünschte Aufmerksamkeit auf uns.“ Er blickt dich an, mit Augen so tief und blau wie der dunkle Ozean, um seinen Standpunkt zu unterstreichen.

Du erinnerst deinen Gastgeber daran, dass die Zeit drängt, was er von dir verlangt. „Natürlich“, antwortet er. „Sicher werden Sie mir zustimmen, dass wir dieses Artefakt nicht in den Händen dieses Monsters lassen können. Hier wäre es – fest verschlossen – viel sicherer aufgehoben, so wie es über unzählige Generationen hinweg der Fall war. Als sein Beschützer muss ich alles in meiner Macht Stehende tun, es wiederzubeschaffen. Deshalb habe ich Sie herbestellen lassen, um einen Handel zu schließen.“ Er nickt einem seiner Agenten zu, der vor dir eine Karte der Stadt ausbreitet. Darauf sind mehrere Gebäude mit roten Kreisen markiert.

„Dies hier sind Fokuspunkte, Orte der Macht, die wir eingerichtet haben, um ungebetene Gäste vom Eindringen in bestimmte Gebäude abzuhalten. Sie waren einst mit diesem Ort hier verbunden, doch nun hat sich das Biest ebendiese Macht zu eigen gemacht. Das Licht von Pharos befindet sich irgendwo in der Stadt, geschützt von unserer eigenen Magie. Wenn es uns gelingt, jeden Fokuspunkt zu zerstören und in den Unterschlupf der Bestie zu gelangen, können wir das Artefakt zurückholen und es hier aufbewahren, wo es hingehört. Als Gegenleistung biete ich Ihnen Antworten auf Ihre Fragen zu unserer Organisation. Noch dazu hätten Sie verhindert, dass es in dieser schönen Stadt, die schon mehr als genug Unheil erlebt hat, zu einer Katastrophe kommt. Was sagen Sie zu meinem Angebot? Können wir uns darauf verlassen, dass Sie die richtige Wahl treffen?“



Die Ermittler müssen entscheiden (wähle eins):

☞ „Nun gut, ich akzeptiere.“ Fahre mit **Einführung 6** fort.

☞ Du lehnt ab. Fahre mit **Einführung 7** fort.

Einführung 4: Du stimmst zu, bei der Verteidigung des Lichts von Pharos zu helfen.

☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Zelle hat einen Deal mit dem Weinroten Ritter vereinbart.

☞ Entferne 1 -Marker aus dem Chaosbeutel und füge ihm 1 -Marker hinzu (falls sich bereits 4 im Chaosbeutel befinden, verdient jeder Ermittler stattdessen 1 Erfahrungspunkt).

☞ Fahre mit **Vorbereitung (V. 1)** fort.

Einführung 5: „Zutiefst bedauerlich“, sagt der Ritter sagt der Ritter mit kalter Stimme. „Nun gut. Wir werden uns selbst um diese Bedrohung kümmern müssen, und ich fürchte, ich muss Sie bitten, die Stadt sofort zu verlassen.“ Du protestierst, aber die Agenten des Ritters kreisen dich ein. Der Ritter richtet sich zu seiner vollen Körpergröße auf und ist nun bedeutend größer, als du den alten Mann eingeschätzt hättest. Als er spricht, ist seine Stimme von einer Autorität erfüllt, wie man sie nur aus alten Mythen kennt. „Sie sind in meiner Stadt nicht länger willkommen. Wir werden keinen Krieg an zwei Fronten dulden. Verlassen Sie Alexandria sofort oder tragen Sie die Konsequenzen.“

Auch wenn es dich schmerzt, nun so kurz vor deinem Ziel abbrechen zu müssen, so hast du doch keine andere Wahl. Wenn es stimmt, was der Ritter gesagt hat, so müsstest du die verschiedenen Fokuspunkte rund um die Stadt brechen, um an deine Beute zu gelangen. Gleichzeitig bist du umzingelt und in der Unterzahl. Du beschließt, dass es das Beste ist, den Hort der Coterie zu verlassen und dich zu sammeln, bevor du die Suche nach dem Schlüssel erneut angehst.

Aber wie so oft hat das Schicksal andere Pläne. In dem Moment, in dem du die Börse verlässt, wirst du von einem Mann in einem Nadelstreifenanzug und mit einem roten Fez angesprochen. Zu deiner Überraschung zeigt er dir ein Foundation-Abzeichen und fordert dich auf, ihm in eine nahe gelegene Gasse zu folgen. Du vergewisserst dich, dass du nicht mehr beobachtet wirst, und folgst dann in die Gasse, wo der Mann dich auf Englisch begrüßt. „Hossam Sirry, zu Ihren Diensten. Commissioner Taylor sagte mir, dass Sie kommen würden. Erinnern Sie sich an die Akte im Dossier? Ich habe diese Informationen selbst zusammengestellt.“ Du musterst das Gesicht des Mannes einen Moment lang. Anders als der sogenannte Weinrote Ritter und sein Coterie-Gefolge in der Börse sieht er wie ein Einheimischer aus, mit brauner Haut,

dunkelbraunen Augen und einem markanten, stoppeligen Kinn. Dennoch kannst du deine Augen nicht von dem roten Kleidungsstück abwenden, das er auf dem Kopf trägt. Er rollt mit den Augen und kichert leicht. „Machen Sie sich keine Sorgen. Ich gehöre nicht zu denen. Es ist nicht einfach, diese Art von Kopfbedeckung in einer anderen Farbe zu finden.“ Du stößt einen Seufzer der Erleichterung aus. „So wie Sie hinausbegleitet wurden, nehme ich an, dass Sie deren Angebot nicht angenommen haben?“

Du erzählst Agent Sirry, was sich in der Börse zugetragen hat. „Sie haben die richtige Entscheidung getroffen“, sagt er. „Diese Coterie-Hunde haben sich in Alexandria verschanzt, solange man denken kann. Sie glauben, die Stadt gehöre ihnen, aber das tut sie nicht. Sie gehört den Menschen. Sie gehört uns.“ Seine Verachtung ist unüberhörbar. Sie gilt nicht nur der Coterie, sondern auch den Menschen, die denjenigen die Kontrolle über die Stadt entreißen wollen, die hier zu Hause sind. „Sie kommen aus der Ferne her und tun so, als ob ihre Herrschaft, ihre Besetzung, eine Art Geschenk für uns wäre.“

Agent Sirry legt dir eine Hand auf die Schulter. „Wir sollten uns gegenseitig helfen. Ihr Ziel ist es, den Schlüssel des Ritters zu beanspruchen, ja? Das wird auch die Kontrolle der Coterie über diese Stadt schwächen. Diesen Ausgang würde ich sehr begrüßen.“ Du nickst zustimmend. Dieser Konflikt mag für dich nicht so persönlich sein wie für Sirry, aber du wirst nichts unversucht lassen, um zu helfen.

- ☉ Entferne 1 🐾-Marker aus dem Chaosbeutel und füge ihm 1 🐾-Marker hinzu (falls sich bereits 4 im Chaosbeutel befinden, verdient jeder Ermittler stattdessen 1 Erfahrungspunkt).
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Zelle assistiert Agent Sirry.
- ☉ Fahre mit **Vorbereitung (V. II)** fort.

Einführung 6: Du stimmst zu, bei der Wiederbeschaffung des Lichts von Pharos zu helfen.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Zelle hat einen Deal mit dem Weinroten Ritter vereinbart.
- ☉ Entferne 1 🐾-Marker aus dem Chaosbeutel und füge ihm 1 🐾-Marker hinzu (falls sich bereits 4 im Chaosbeutel befinden, verdient jeder Ermittler stattdessen 1 Erfahrungspunkt).
- ☉ Fahre mit **Vorbereitung (V. III)** fort.

Einführung 7: „Was für eine törichte Entscheidung“, sagt der Ritter mit kalter Stimme. „Nun gut. Wir werden uns selbst um diese Bedrohung kümmern müssen, und ich fürchte, ich muss Sie bitten, die Stadt sofort zu verlassen.“ Du protestierst, aber die Agenten des Ritters kreisen dich ein. Der Ritter richtet sich zu seiner vollen Körpergröße auf und ist nun bedeutend größer, als du den alten Mann eingeschätzt hättest. Als er spricht, ist seine Stimme von einer Autorität erfüllt, wie man sie nur aus alten Mythen kennt. „Sie sind in meiner Stadt nicht länger willkommen. Wir werden keinen Krieg an zwei Fronten dulden. Verlassen Sie Alexandria sofort oder tragen Sie die Konsequenzen.“

Da du seine Bitte um Hilfe ausgeschlagen hast, kannst du die Reaktion des Ritters verstehen. Zumindest ist es dir gelungen, einige Informationen über den Verbleib des Schlüssels zu erhalten. Du beschließt, dass es das Beste ist, den Hort der Coterie zu verlassen und einen Plan zu schmieden, um die Bestie auszuschalten, bevor der Ritter und seine Leute es tun.

Aber wie so oft hat das Schicksal andere Pläne. In dem Moment, in dem du die Börse verlässt, wirst du von einem Mann in einem Nadelstreifenanzug und mit einem roten Fez angesprochen. Zu deiner Überraschung zeigt er dir ein Foundation-Abzeichen und fordert dich auf, ihm in eine nahe gelegene Gasse zu folgen. Du vergewisserst dich, dass du nicht mehr beobachtet wirst, und folgst dann in die Gasse, wo der Mann dich auf Englisch begrüßt. „Hossam Sirry, zu Ihren Diensten. Commissioner Taylor sagte mir, dass Sie kommen würden. Erinnern Sie sich an die Akte im Dossier? Ich habe diese Informationen selbst zusammengestellt.“ Du musterst das Gesicht des Mannes einen Moment lang. Anders als der sogenannte Weinrote Ritter und sein Coterie-Gefolge in der Börse sieht er wie ein Einheimischer aus, mit brauner Haut, dunkelbraunen Augen und einem markanten, stoppeligen Kinn. Dennoch kannst du deine Augen nicht von dem roten Kleidungsstück abwenden, das er auf dem Kopf trägt. Er rollt mit den Augen und kichert leicht. „Machen Sie sich keine Sorgen. Ich gehöre nicht zu denen. Es ist nicht einfach, diese Art von Kopfbedeckung in einer anderen Farbe zu finden.“ Du stößt einen Seufzer der Erleichterung aus. „So wie Sie hinausbegleitet wurden, nehme ich an, dass Sie deren Angebot nicht angenommen haben?“

Du erzählst Agent Sirry, was sich in der Börse zugetragen hat. „Sie haben die richtige Entscheidung getroffen“, sagt er. „Diese Coterie-Hunde haben sich in Alexandria verschanzt, solange man denken kann. Sie glauben, die Stadt gehöre ihnen, aber das tut sie nicht. Sie gehört den Menschen. Sie gehört uns.“ Seine Verachtung ist unüberhörbar. Sie gilt nicht nur der Coterie, sondern auch den Menschen, die denjenigen die Kontrolle über die Stadt entreißen wollen, die hier zu Hause sind. „Sie kommen aus der Ferne her und tun so, als ob ihre Herrschaft, ihre Besetzung, eine Art Geschenk für uns wäre. Hätten Sie denen geholfen, den Schlüssel zurückzubekommen, hätten sie ihre Kontrolle über die Stadt bloß wieder gefestigt.“

Agent Sirry legt dir eine Hand auf die Schulter. „Wir sollten uns gegenseitig helfen. Ihr Ziel ist es, den Schlüssel der Bestie zu entreißen, bevor es der Weinrote Ritter tut, ja? Wir können nicht zulassen, dass einer von beiden das Licht von Pharos für sich behält. Es ist zu wichtig. Kommen Sie mit mir. Ich habe Ressourcen, die Ihnen helfen können.“ Du nickst zustimmend. Dieser Konflikt mag für dich nicht so persönlich sein wie für Sirry, aber du wirst nichts unversucht lassen, um zu helfen.

- ☉ Entferne 1 🐾-Marker aus dem Chaosbeutel und füge ihm 1 🐾-Marker hinzu (falls sich bereits 4 im Chaosbeutel befinden, verdient jeder Ermittler stattdessen 1 Erfahrungspunkt).
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Zelle assistiert Agent Sirry.
- ☉ Fahre mit **Vorbereitung (V. III)** fort.

Vorbereitung (V. I)

- ☉ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Hunde des Krieges*, *Scharlachrote Zauberei*, *Räumliche Anomalie*, *Verbreitung der Verderbnis* und *Dunkler Kult*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- ☉ Die folgenden Orte werden ins Spiel gebracht: Windsor Palace Hotel, Victoria College, Qaitbay-Zitadelle, Corniche und Zan'et el Settat.
 - ✦ Jeder Ermittler beginnt das Spiel in der Qaitbay-Zitadelle.
- ☉ Das Agendadeck besteht nur aus „Anbahnende Katastrophe (V. I)“. Die restlichen Agendakarten werden aus dem Spiel entfernt.
- ☉ Das Szenendeck besteht nur aus „Kaninchen auf der Flucht (V. I)“. Die restlichen Szenekarten werden aus dem Spiel entfernt.
- ☉ An jedem der 4 **Fokuspunkt**-Orte wird 1 Storyvorteilskarte Schlüsselfokus mit der Seite (*Letzte Bastion*) nach oben ins Spiel gebracht.
 - ✦ Platziere auf jedem dieser Orte 1 Verderben.
- ☉ Die Orte Die Börse (*Schutz des Fokuspunkts*) und Katakomben von Kom El Shoqafa (*Blutiger Nexus*) werden ins Spiel gebracht. Die anderen Versionen dieser Orte werden aus dem Spiel entfernt.
- ☉ Die Karte Der Weinrote Ritter wird mit ihrer Storyvorteilsseite nach oben am Ort Die Börse ins Spiel gebracht. Der Schlüssel Das Licht von Pharos wird an Der Weinrote Ritter angehängt. Sowohl Der Weinrote Ritter als auch Das Licht von Pharos werden von allen Ermittlern kontrolliert.
- ☉ Der Ermittlungsleiter lässt den Gegner Die Bestie in der purpurroten Kutte mit der Seite (*Der Verwüster in Rot*) nach oben in den Katakomben von Kom El Shoqafa erscheinen.
- ☉ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- ☉ Das Spiel kann nun beginnen.

Vorbereitung (V. II)

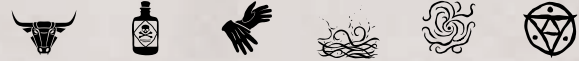
- Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Hunde des Krieges*, *Die Putzkolonne*, *Scharlachrote Zauberei*, *Räumliche Anomalie* und *Verbreitung der Verderbnis*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- Die folgenden Orte werden ins Spiel gebracht: Windsor Palace Hotel, Victoria College, Qaitbay-Zitadelle, Corniche und Zan'et el Settat.
 - Jeder Ermittler beginnt das Spiel in der Qaitbay-Zitadelle.
- Das Agendadeck besteht nur aus „Anbahnende Katastrophe (V. II)“. Die restlichen Agendakarten werden aus dem Spiel entfernt.
- Das Szenendeck besteht nur aus „Kaninchen auf der Flucht (V. II)“. Die restlichen Szenekarten werden aus dem Spiel entfernt.
- An jedem der 4 **Fokuspunkt**-Orte wird 1 Storyvorteilskarte Schlüsselfokus mit der Seite (*Verteidigungsbarriere*) nach oben ins Spiel gebracht.
- Die Orte Die Börse (*Stützpunkt der Coterie*) und Katakomben von Kom El Shoqafa (*Uraltes Grab*) werden ins Spiel gebracht. Die anderen Versionen dieser Orte werden aus dem Spiel entfernt.
- Die Karte Der Weinrote Ritter wird mit ihrer Gegner-Seite nach oben am Ort Die Börse ins Spiel gebracht. Der Schlüssel Das Licht von Pharos wird an Der Weinrote Ritter unter seiner Kontrolle angehängt.
- Der doppelseitige Gegner Die Bestie in der purpurroten Kutte wird aus dem Spiel entfernt.
- Es werden alle Mini-Karten Köder und folgende Mini-Karten herausgesucht und als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: Attentäterin der Coterie (A und B) und Vollstrecker der Coterie (A und B).
- Der Ermittlungsleiter durchsucht die herausgesuchten Karten nach dem Gegner Attentäterin der Coterie (A), zieht sie und handelt das Schlüsselwort Getarnt mit 1 zusätzlichen Köder pro Ermittler im Spiel ab.
- Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- Das Spiel kann nun beginnen.

Vorbereitung (V. III)

- Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Hunde des Krieges*, *Die Putzkolonne*, *Scharlachrote Zauberei*, *Räumliche Anomalie*, *Verbreitung der Verderbnis* und *Dunkler Kult*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- Die folgenden Orte werden ins Spiel gebracht: Windsor Palace Hotel, Victoria College, Qaitbay-Zitadelle, Corniche und Zan'et el Settat.
 - Jeder Ermittler beginnt das Spiel in der Qaitbay-Zitadelle.
- Das Agendadeck besteht nur aus „Anbahnende Katastrophe (V. III)“. Die restlichen Agendakarten werden aus dem Spiel entfernt.
- Das Szenendeck besteht nur aus „Kaninchen auf der Flucht (V. III)“. Die restlichen Szenekarten werden aus dem Spiel entfernt.
- An jedem der 4 **Fokuspunkt**-Orte wird 1 Storyvorteilskarte Schlüsselfokus mit der Seite (*Verteidigungsbarriere*) nach oben ins Spiel gebracht.
- Die Orte Die Börse (*Handelszentrum*) und Katakomben von Kom El Shoqafa (*Die Höhle der Bestie*) werden ins Spiel gebracht. Die anderen Versionen dieser Orte werden aus dem Spiel entfernt.
- Der Gegner Die Bestie in der purpurroten Kutte erscheint mit der Seite (*Der Wolf im Schafspelz*) nach oben in den Katakomben von Kom El Shoqafa. Der Schlüssel Das Licht von Pharos wird an Die Bestie in der purpurroten Kutte unter ihrer Kontrolle angehängt.
- Die doppelseitige Karte Der Weinrote Ritter wird aus dem Spiel entfernt.
- Es werden alle Mini-Karten Köder und folgende Mini-Karten herausgesucht und als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: Attentäterin der Coterie (A und B) und Vollstrecker der Coterie (A und B).
- Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- Das Spiel kann nun beginnen.

Platzierung der Orte in „Hunde des Krieges“



Hinweis: Abhängig davon, welche Version von „Hunde des Krieges“ gespielt wird, können sich die Versionen der abgebildeten Orte von Die Börse und Katakomben von Kom El Shoqafa unterscheiden.

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler wurden besiegt) und es wurde Version (V. I) gespielt: Fahre mit **Auflösung 3** fort.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben aufgegeben oder wurden besiegt) und es wurde Version (V. II) gespielt: Fahre mit **Auflösung 4** fort.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben aufgegeben oder wurden besiegt) und es wurde Version (V. III) gespielt: Fahre mit **Auflösung 7** fort.

Auflösung 1: Der Weinrote Ritter räuspert sich und gewinnt seine Fassung zurück. Wenn du es nicht besser wusstest, könnte man meinen, er wäre nie auch nur besorgt gewesen. Aber du erinnerst dich an den Ausdruck von Anspannung und Angst auf seinem Gesicht, als er – wie du – glaubte, alles sei verloren. „Wieder einmal haben sich Mächte verschworen, um uns von unserem rechtmäßigen Platz zu verdrängen. Aber erneut haben wir den Sieg davongetragen“, erklärt er. Jeglicher Anschein von Furcht ist derselben ruhigen Entschlossenheit gewichen, die er bei deiner Ankunft ausgestrahlt hat. Da der Schlüssel immer noch sicher in seinem Tresor verwahrt ist, wendet er sich an dich, schüttelt deine Hand und deutet auf seinen Schreibtisch. „Kommen Sie, setzen Sie sich. Sie haben Ihren Teil getan, nun lassen Sie mich den meinen tun. Ich habe Antworten versprochen und Antworten sollen Sie bekommen.“

☞ Fahre mit **Auflösung 8** fort.

Auflösung 2: Du versteckst dich ein paar Tage lang in einem von Agent Sirrys Verstecken außerhalb der Stadt. Später in der Woche triffst du dich mit deiner Beute im Gepäck erneut mit ihm. Er hat sich etwas herausgeputzt, seit du ihn das letzte Mal getroffen hast, und in seinem Blick und seinem Lächeln liegt ein Glanz, der vorher nicht da war. Freudig fasst er zusammen, was seit deinem Untertauchen geschehen ist. „Der Ritter und sein Gefolge scheinen Alexandria verlassen zu haben“, erklärt er mit einem zufriedenen Grinsen. „Trotz all ihres Geredes über ‚die Führung der Menschheit‘ und ‚die rechtmäßige Herrschaft‘ scheint es, als hätten sie in dem Moment, in dem sie das Relikt aus der Hand gegeben haben, auch den Einfluss über die Stadt verloren. Und diese andere Kreatur scheint ebenfalls geflohen zu sein. Dennoch ...“ Seine Augen wandern zu dem Gefäß, das den Schlüssel enthält, und zu dem darin eingeschlossenen Licht. „Ich bezweifle, dass Sie den Ritter und die Bestie zum letzten Mal gesehen haben. Ich würde sogar darauf wetten, dass einer oder sogar beide sich an Ihre Fersen heften werden. Seien Sie vorsichtig.“

Du fragst, was Hossam nun tun wird, da er sein persönliches Ziel in Alexandria erreicht hat. „Ich habe einen neuen Auftrag“, antwortet er. „Commissioner Taylor hat mir das Dossier erst gestern geschickt. Ich werde meine geliebte Stadt zum ersten Mal verlassen, seit ich der Foundation beigetreten bin.“ Er seufzt wehmütig. „Nun, vielleicht können wir uns ja mal wieder treffen.“ Er steht auf und schüttelt deine Hand. „Es war mir eine wahre Freude, mit Ihnen zusammenzuarbeiten.“

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

☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Du hast den Weinroten Ritter nicht zum letzten Mal gesehen.*

☞ Wähle einen Ermittler, der zum Träger des Schlüssels Das Licht von Pharos wird. Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.

☞ Streiche im Kampagnenlogbuch 2 **Zeit** ab. Du darfst dich **auf die Reise begeben.**

Auflösung 3: Du befürchtest das Schlimmste und ziehst dich als letzte Verteidigungslinie ins Büro zurück, aber du kommst zu spät. Die Kammer ist Schauplatz eines Massakers geworden. Frisches Blut tropft von den Wänden und ist in chaotischen Spritzmustern im ganzen Raum verteilt. Der Tod hat hier reichlich Ernte eingefahren. Den grauisigen Anblick der halb verschlungenen Toten wirst du nie wieder vergessen können.

Da du keine anderen Anhaltspunkte hast und dich die Angst nicht loslässt, dasselbe entsetzliche Schicksal zu erleiden, beschließt du, Schadensbegrenzung zu betreiben und aus der Stadt zu fliehen. Dir ist aber aufgefallen, dass der alte Ritter nicht unter den Toten war. Vielleicht konnte auch er entkommen. Wenn dem so ist, hast du ihn und auch die Bestie wahrscheinlich nicht zum letzten Mal gesehen ...

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

☞ Jeder Ermittler, der nicht besiegt wurde, erleidet 1 seelisches Trauma.

☞ Im Kampagnenlogbuch wird Folgendes notiert:

❖ Die Zelle konnte die Bestie nicht abwehren.

❖ Du hast die Bestie in der purpurroten Kutte nicht zum letzten Mal gesehen.

☞ Die Bestie in der purpurroten Kutte ist Träger des Schlüssels Das Licht von Pharos. Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.

☞ Streiche im Kampagnenlogbuch 1 **Zeit** ab. Du darfst dich **auf die Reise begeben.**

Auflösung 4: Du versteckst dich ein paar Tage lang in einem von Agent Sirrys Verstecken außerhalb der Stadt. Später in der Woche triffst du dich erneut mit ihm. Er hat schwere Tränensäcke unter den Augen und sein Bart sieht ungepflegt aus. Sein Blick huscht misstrauisch zu dir, als du eintrittst. Er fasst düster zusammen, was seit deinem Untertauchen geschehen ist. „Der Ritter und sein Gefolge sind immer noch in Alexandria verschanziert. Er und diese abscheuliche Kreatur bekriegen sich jetzt untereinander in einer verheerenden Schlacht. Natürlich sind meine Leute die Leidtragenden davon.“ Wütend schlägt er mit der Faust auf den Tisch. „So ist es immer mit diesen Bastarden. Sie tun alles, um an der Macht zu bleiben, ohne Rücksicht auf Unschuldige. Ich weiß ehrlich gesagt nicht einmal, welche Seite schlimmer ist.“

Du entschuldigst dich, dass du nicht mehr tun konntest, aber er schüttelt den Kopf. „Nein, Sie brauchen sich nicht zu entschuldigen. Sie haben getan, was Sie konnten. Was werden Sie jetzt tun?“ Deine Chance, in Alexandria etwas zu erreichen, ist vorbei, also antwortest du Agent Sirry, dass du den nächsten Zug nehmen wirst, um woanders nach weiteren Schlüsseln zu suchen. Du fragst ihn, ob er dich vielleicht begleiten will. „Ich habe bereits einen neuen Auftrag, aber ...“, er kratzt sich nachdenklich am Bart. „Ich habe Angst davor, was mit meiner geliebten Stadt passieren könnte, wenn diese Fehde weitergeht. Vielleicht bleibe ich doch. Befehle hin oder her.“ Er steht auf und schüttelt dir die Hand – vielleicht zum letzten Mal. „Ich hoffe, wir sehen uns irgendwann wieder. Bis dahin ... die Arbeit ruft.“

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

☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Du hast den Weinroten Ritter nicht zum letzten Mal gesehen.*

☞ Der Weinrote Ritter ist Träger des Schlüssels Das Licht von Pharos. Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.

☞ Streiche im Kampagnenlogbuch 1 **Zeit** ab. Du darfst dich **auf die Reise begeben.**

Auflösung 5: Du wirst von Agenten in Rot zurück in das Büro deines Auftraggebers in der Börse eskortiert. Der Ort wurde seit deinem letzten Besuch gründlich aufgeräumt und neben dem großen Gemälde des bekannten Weinroten Ritters befindet sich ein brandneuer Tresor. Du übergibst wie vereinbart den Schlüssel. Sogleich wird er in den Tresor zurückgelegt und versiegelt. Es gibt einen Luftzug und der Druck im Raum steigt an, als sich die Tür schließt. Die schmerzhaft Druckänderung lässt es in deinen Ohren knacken – zweifellos das Werk ihrer sogenannten „Fokuspunkte“.

Der Weinrote Ritter sieht mit Stolz zu, wie seine Agenten das alte Relikt handhaben. „Wieder einmal haben sich Mächte verschworen, um uns von unserem rechtmäßigen Platz zu verdrängen. Aber erneut haben wir den Sieg davongetragen“, erklärt er. Falls es jemals auch nur den Anschein von Angst oder Sorge auf seinem Gesicht gab, so ist dieser der ruhigen Entschlossenheit eines Mannes gewichen, der bereits vielen schrecklichen Feinden die Stirn geboten hat. Nachdem der Schlüssel nun sicher im Tresor verwahrt ist, wendet er sich an dich, schüttelt deine Hand und deutet auf seinen Schreibtisch. „Kommen Sie, setzen Sie sich. Sie haben Ihren Teil getan, nun lassen Sie mich den meinen tun. Ich habe Antworten versprochen und Antworten sollen Sie bekommen.“

☞ Fahre mit **Auflösung 8** fort.

Auflösung 6: Du versteckst dich ein paar Tage lang in einem von Agent Sirrys Verstecken außerhalb der Stadt. Später in der Woche triffst du dich mit deiner Beute im Gepäck erneut mit ihm. Er hat sich etwas herausgeputzt, seit du ihn das letzte Mal getroffen hast, und in seinem Blick und seinem Lächeln liegt ein Glanz, der vorher nicht da war. Freudig fasst er zusammen, was seit deinem Untertauchen geschehen ist. „Die Bestie und ihre Anhänger sind untergetaucht, und wie es scheint, ist auch der Rest der Coterie verschwunden“, erklärt er mit einem zufriedenen Grinsen. „Trotz all ihres Geredes über ‚die Führung der Menschheit‘ und ‚die rechtmäßige Herrschaft‘ scheint es, als hätten sie in dem Moment, in dem sie das Relikt aus der Hand gegeben haben, auch den Einfluss über die Stadt verloren. Dennoch ...“ Seine Augen wandern zu dem Gefäß, das den Schlüssel enthält, und zu dem darin eingeschlossenen Licht. „Ich bezweifle, dass Sie den Ritter und die Bestie zum letzten Mal gesehen haben. Ich würde sogar darauf wetten, dass einer oder sogar beide sich an Ihre Fersen heften werden. Seien Sie vorsichtig.“

Du fragst, was Hossam nun tun wird, da er sein persönliches Ziel in Alexandria erreicht hat. „Ich habe einen neuen Auftrag“, antwortet er. „Commissioner Taylor hat mir das Dossier erst gestern geschickt. Ich werde meine geliebte Stadt zum ersten Mal verlassen, seit ich der Foundation beigetreten bin.“ Er seufzt wehmütig. „Nun, vielleicht können wir uns ja mal wieder treffen.“ Er steht auf und schüttelt deine Hand. „Es war mir eine wahre Freude, mit Ihnen zusammenzuarbeiten.“

- ☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Du hast die Bestie in der purpurroten Kutte nicht zum letzten Mal gesehen.
- ☞ Wähle einen Ermittler, der zum Träger des Schlüssels Das Licht von Pharos wird. Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.
- ☞ Streiche im Kampagnenlogbuch 2 **Zeit** ab. Du darfst dich **auf die Reise begeben**.

Auflösung 7: Angesichts der furchterregenden Kreaturen und der Agenten in Rot, die in einen totalen Krieg verwickelt sind, ist es für dich viel zu gefährlich geworden, weiterhin in Alexandria zu verweilen. Dir ist nicht wohl dabei, der Stadt in einer so brisanten Situation den Rücken zu kehren, aber dir bleibt keine andere Wahl. Es hat schon eine gewisse Ironie, dass die Coterie, die behauptet, nur die Menschheit beschützen zu wollen, die Einwohner von Alexandria in eine solche Gefahr bringt. Es gibt offenbar eine große Bandbreite verschiedener Persönlichkeiten innerhalb der Organisation. Vielleicht lassen sich einige sogar auf deine Seite ziehen. Aber im Moment scheint du sie mit vernünftigen Argumenten nicht erreichen zu können. In trübsinniger Stimmung verlässt du die Stadt und hoffst, dass dein nächster Auftrag erfolgreicher verläuft.

- ☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Hunde sind im Krieg.
- ☞ Streiche im Kampagnenlogbuch 1 **Zeit** ab. Du darfst dich **auf die Reise begeben**.

Auflösung 8: Du fragst den Ritter, worum es der Roten Coterie wirklich geht. Bisher hast du erlebt, dass ihre Mitglieder sowohl brutal als auch vernünftig auftreten. Und warum die ganze Geheimniskrämerei? „Ich habe Sie nicht belogen. Unser Ziel ist einzig und allein, die Menschheit zu schützen.“ Er deutet auf den Tresor, in dem das Licht von Pharos sicher verschlossen ist. „Diese Artefakte sind zu mächtig, um von irgendjemandem verwendet zu werden, und gleichzeitig zu wertvoll, um keine Aufmerksamkeit zu erregen. Ich bin sicher, Sie haben inzwischen den Einfluss anderer Wesen auf unsere Welt bemerkt. Wir nennen sie die Außenseiter. Diese Relikte sind die einzige Verteidigungslinie gegen solche Wesen. Die Coterie bewahrt sie sicher auf, damit sie nur im Kampf gegen die Außenseiter eingesetzt werden. Deshalb konnte ich nicht zulassen, dass dieses Artefakt in die Hände dieser Bestie fällt. Aliki ist diejenige unter uns, welche die Außenseiter am meisten studiert. Wenn Sie mehr Wissen erlangen wollen, sollten Sie Aliki aufsuchen. Ihr letzter bekannter Aufenthaltsort war in der Nähe von Kathmandu, wenn ich mich nicht irre. Aber Sie werden die Dienste eines Übersetzers benötigen, wenn Sie mit ihr sprechen wollen. Sie ist sehr kryptisch und äußerst schwer zu verstehen.“ Er wirft einen Blick auf das Porträt des Ritters in der weinroten Rüstung, das hinter ihm aufragt. „Was das ganze Rot betrifft ... so ist der Umgang mit Relikten aus der Anderswelt sowohl gefährlich als auch Aufsehen erregend. Deshalb haben wir sie an ein oder mehrere Kleidungsstücke gebunden, um uns besser in die Gesellschaft einzufügen. Dieser Prozess färbt sie aus irgendeinem Grund rot. Natürlich gibt es auch noch andere Vorteile. Betrachten Sie es als einen ... geheimen Händedruck, wenn Sie so wollen.“ Er hebt eine Augenbraue, während er dich mustert. „Wir haben in der Vergangenheit neue Mitglieder in unsere Reihen aufgenommen, wenn sie sich als vertrauenswürdig und fähig erwiesen haben, so wie Sie. Vielleicht werden auch Sie eines Tages die Farbe Rot tragen. Nun, ich glaube, ich habe meinen Teil der Abmachung erfüllt. Ich danke Ihnen noch einmal für Ihre Hilfe. Meine Leute werden Ihnen die Kosten ihrer Reise erstatten.“ Damit beendet er freundlich, wenn auch abrupt, euer Gespräch.

- ☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird Folgendes notiert:
 - ◆ Die Zelle hat dem Ritter geholfen.
 - ◆ Du hast die Bestie in der purpurroten Kutte nicht zum letzten Mal gesehen.
- ☞ Der Weinrote Ritter ist Träger des Schlüssels Das Licht von Pharos. Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.
- ☞ Streiche im Kampagnenlogbuch 3 **Zeit** ab. Du darfst dich **auf die Reise begeben**.

Dieses Dossier darf jederzeit gelesen werden

Akte #44-O/55-X

Name des Mitarbeiters: Irawan, Dewi

Einsatzgebiet: Südliche Hemisphäre

Profil: Die prominente Zoologin hat mehrere Studien über das Verschwinden von Wildtieren veröffentlicht. Sie behauptet, dass ganze Arten und sogar die Erinnerung an ihre Existenz ausgelöscht werden. Mögliche [REDACTED] Störung.

Auslöschungstheorie 1: Als dein Schiff in den Hafen von Rio de Janeiro einläuft, kannst du auf dem Corcovado, dem Berg, der die Stadt überragt, eine riesige hohle Statue erkennen, die sich gerade im Bau befindet. Die Statue hat vage humanoide Züge und breitet ihre Arme zur Begrüßung aus ... oder vielleicht doch eher als Warnung?

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

- ☉ Falls die Zelle Dr. Irawan getroffen hat und weniger als 25 Zeit verstrichen ist, fahre mit **Auslöschungstheorie 2** fort.
- ☉ Falls die Zelle Dr. Irawan getroffen hat und 25 Zeit oder mehr verstrichen ist, fahre mit **Auslöschungstheorie 3** fort.
- ☉ Ansonsten fahre mit **Auslöschungstheorie 4** fort.

Auslöschungstheorie 2: Nach einigem Suchen findest du Dr. Irawan im Belmond Copacabana Palace, wo sie an einem Tisch sitzt, der mit Skizzen und allerlei akademischen Schriften bedeckt ist. „Ich bin eigentlich froh, dass Sie meine Vorlesung verpasst haben“, sagt sie. „Es war eine absolute Katastrophe. Ich wurde quasi aus dem Hörsaal gelacht, als ich versuchte, meinen Vortrag zu halten. Jemand nannte mich sogar eine ‚Kryptozoologin‘.“

Dr. Irawan rückt ihre große, runde Brille zurecht, während sie sich einer wunderschön detaillierten Skizze eines Vogels zuwendet, der sich auf einer Palme niedergelassen hat. „Ich habe die sogenannte Auslöschungstheorie vorgestellt. Ein Prozess, bei dem ein ganzes Ökosystem durch das Verschlingen wird, was Sie als ‚paranatürliche Selektion‘ bezeichnet haben. Und nicht nur das Ökosystem selbst, auch die Erinnerung daran. Die Erinnerung an seine Existenz.“

„Keine Sorge, ich werde Sie für Ihren wissenschaftlichen Beitrag zitieren“, sagt sie und nimmt einen Schluck von ihrem starken, dunklen Kaffee. „Aber nach meiner jüngsten Untersuchung des Amazonas befürchte ich, dass sich dieser Prozess beschleunigt. Ein Dutzend Ara-Arten sind verschwunden und meine Kollegen haben keine Erinnerung mehr an sie. Auch die Skizzen sind weg. Von denen, die wir dokumentiert haben, ist nur noch der Arakanga übrig geblieben, ein Ara mit scharlachrotem Gefieder.“

Während Dr. Irawan gedankenverloren in ihrem Skizzenbuch blättert, bleibt ihr Blick an einer bestimmten Seite hängen und sie wird blass im Gesicht. „Das kann nicht sein.“

Du fragst sie, was los ist, und sie zeigt auf die Seite. „Noch gestern war diese Seite nicht leer. Der Phalanger septimus. Ein Kuskus aus der Familie der Kletterbeutel, der im westlichen Neuguinea lebt.“



Dr. Irawan beginnt, ihre Sachen zusammenzusuchen. „Ich habe diese Tierart schon vor Monaten skizziert. Vielleicht gibt es in Manokwari noch eine Spur von ihr – oder von der Kraft, die hinter all dem steckt.“ Sie schiebt sich eine Haarsträhne hinter das Ohr und lächelt dich an. „Vielen Dank, dass Sie zugehört haben. Vielleicht werden wir uns noch wiedersehen.“

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Dr. Irawan ist nach Neuguinea gereist.
- ☉ Jeder Ermittler verdient 1 Erfahrungspunkt, da er Einblicke in die seltsamen Geschehnisse der Welt erhalten hat.
- ☉ Schreibe im Kampagnenlogbuch unter „Verstrichene Zeit“ ein „δ“ (Delta) in das aktuelle Feld. (Für dieses Symbol gibt es keinen Statusbericht. Es ist nur eine Zeitmarkierung.)
- ☉ Schreibe im Kampagnenlogbuch unter dem Abschnitt „Südostasien“ Folgendes in das Feld „Manokwari“: „45-P“. Du darfst von nun an nach Manokwari reisen, wenn du dich auf die Reise begibst.
- ☉ Du darfst dich **auf die Reise begeben**.

Auslöschungstheorie 3: Nach deiner Ankunft in der Stadt suchst du im Belmond Copacabana Palace nach Dr. Irawan. Du erwähnst gegenüber der Concierge Dr. Irawans Vortrag und sie überprüft die Reservierungen auf den Namen, kann jedoch keinen Eintrag finden. Du holst die Visitenkarte hervor, die sie dir gegeben hat, aber beide Seiten sind leer. Es ist, als ob sie völlig verschwunden wäre ...

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Dr. Irawans Existenz wurde ausgelöscht.
- ☉ Du darfst dich **auf die Reise begeben**.

Auslöschungstheorie 4: Nach einiger Recherche findest du Dr. Irawan im Belmond Copacabana Palace, wo sie an einem Tisch sitzt, der mit Skizzen und allerlei akademischen Schriften bedeckt ist. Nachdem du dich vorgestellt hast, fragst du Sie nach ihrer Forschung.

„Oh, ich verstehe. Sie sind hier, um sich über mich lustig zu machen“, sagt sie genervt und klappt ein abgenutztes Forschungstagebuch zu. Du betueuerst, dass dies nicht der Fall sei, und nach einigem guten Zureden öffnet sie sich dir. „Ich bin eigentlich froh, dass Sie meine Vorlesung verpasst haben“, sagt sie. „Es war eine absolute Katastrophe. Ich wurde quasi aus dem Hörsaal gelacht, als ich versuchte, meinen Vortrag zu halten. Jemand nannte mich sogar eine ‚Kryptozoologin‘.“

Du versicherst ihr, dass es schlimmere Beleidigungen gibt. „Das mag zwar sein“, sagt Dr. Irawan und rückt ihre große, runde Brille zurecht, „aber für meine Karriere ist es das Todesurteil.“ Sie wendet sich einer wunderschön detaillierten Skizze eines Vogels zu, der sich auf einer Palme niedergelassen hat. „Ich habe meine sogenannte Auslöschungstheorie vorgestellt. Die Welt, die sich selbst verschlingt. Nicht nur sich selbst, sondern auch die Erinnerung an sie. Die Erinnerung an ihre Existenz.“

Sie nimmt einen Schluck von ihrem starken, dunklen Kaffee. „Vor einigen Jahren habe ich mit einem halben Dutzend anderer bekannter Wissenschaftler den Amazonas erforscht. Wir beobachteten Dutzende von verschiedenen Ara-Arten und benannten jede nach einem Stein: Türkis, Amethyst, Obsidian und so weiter. Aber jetzt ...“, sie blättert durch mehrere leere Seiten. „Es gibt keine Spur oder Aufzeichnung von irgendeiner dieser Arten. Meine Kollegen behaupten, dass ich den Türkis-Ara und die anderen erfunden hätte. Auch in ihrem Habitat gibt es keine Spur mehr von ihnen. Und die Skizzen sind auch verschwunden.“

Du versicherst Dr. Irawan, dass sie nicht verrückt ist, und erzählst ihr, was du über das seltsame Verschwinden weißt.

„Ich danke Ihnen“, sagt Dr. Irawan. „Ich bin froh, dass wir uns getroffen haben. Ich dachte schon, ich bilde mir das alles nur ein.“ Sie gibt dir ihre Visitenkarte, auf deren Rückseite die Adresse einer Universität in Australien steht. „Ich werde in Perth sein, um dort meine Studien fortzusetzen und meine nächste Vorlesung zu halten. Vielleicht sehen wir uns dort.“

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Zelle hat Dr. Irawan getroffen.
- ☉ Jeder Ermittler verdient 1 Erfahrungspunkt, da er Einblicke in die seltsamen Geschehnisse der Welt erhalten hat.
- ☉ Du darfst dich **auf die Reise begeben**.

Metamorphose 1: Es ist früher Abend, als dein Schiff in den Hafen von Manokwari einläuft. Hoch aufragende, mit sattem Grün bedeckte Berge reichen bis an das strahlend blaue Wasser heran. Bei Einbruch der Dunkelheit tanzen schillernde Lichter unter der Wasseroberfläche. Sind das biolumineszierende Pflanzen oder doch etwas anderes?

Überprüfe im Kampagnenlogbuch, wie viel Zeit seit „8“ (Delta) verstrichen ist.

☉ Falls 10 **Zeit** oder weniger seit „8“ (Delta) verstrichen ist, fahre mit **Metamorphose 2** fort.

☉ Falls 11 **Zeit** oder mehr seit „8“ (Delta) verstrichen ist, fahre mit **Metamorphose 3** fort.

Metamorphose 2: Zunächst bist du beunruhigt, dass niemand Dr. Irawans Namen kennt. Aber nach hartnäckigem Nachfragen bietet dir ein Einheimischer zögernd an, dich zu ihr zu führen. Ihr geht durch das dichte Unterholz und folgt einem steilen Pfad auf einen nahe gelegenen Berg hinauf, bis ihr eine dunkle Senke erreicht. An den Stamm eines Eisenholzbaums gelehnt, entdeckst du die Zoologin, die aufmerksam in die Schatten blickt.

„Ich hätte nicht erwartet, dass Sie mir hierher folgen“, flüstert Dr. Irawan. Du setzt dich neben sie und gemeinsam starrt ihr in die Dunkelheit. Die Luft um euch herum ist schwer und feucht. „Meine Theorie war ... inkorrekt. Oder zumindest teilweise inkorrekt.“ Von deinem Blickwinkel aus kannst du in eine flache Senke sehen, in die ein Wasserfall stürzt. Der Mond schimmert auf der sich leicht kräuselnden Oberfläche eines schmalen Baches. Dr. Irawan fährt fort: „Alle Spuren dieses speziellen Kuskus sind verschwunden, so viel steht fest. Die Einheimischen haben keine Erinnerung mehr an dieses Tier. Aber etwas ist bei seinem Verschwinden anders. Irgendetwas ist zurückgeblieben.“

Ein tiefer, klagender Schrei von irgendwo zwischen den Bäumen lässt dich aufschrecken. Dr. Irawan hält ein Fernglas in die Höhe und zeigt auf eine Gruppe von Eisenholzstämmen auf der anderen Seite der Senke. Als du hindurchschaust, entdeckst du drei katzen große Beuteltiere mit gelben Augen, die sich an einen Ast klammern. Während die Tiere etwas fressen, bewegen sich ihre langen, am Ende eingerollten Schwänze seltsam in der Dunkelheit. Allein von ihrem Anblick wird dir schwindlig – irgendwie sind sie gleichzeitig da und auch nicht da und deine Augen werden ständig gezwungen, sich neu zu fokussieren. Auch die Bewegungen der Tiere sind irgendwie steif und wirken ungelent. Sie bewegen sich gleichzeitig zu schnell und zu langsam. Du wendest deinen Blick ab.

„Können Sie sie sehen?“, fragt Dr. Irawan. Du nickst und schaust wieder hin: Die drei Kuskus sind dabei, einen grünen Python zu verschlingen. „Es ist faszinierend. Eine grundlegende Veränderung. Die Beute ist zum Raubtier geworden. Die wenigen, die ich beobachtet habe, haben ihr Verhalten komplett geändert. Sie wenden sich gegen Artgenossen und jagen ihre eigenen natürlichen Feinde, zu denen auch der grüne Python gehört. Ihr ganzes Wesen scheint sich verändert zu haben!“ Dr. Irawan stottert aufgeregt. „Aber was noch wichtiger ist: Sie sind nicht verschwunden. Ich meine, für einige sind sie verschwunden und niemand erinnert sich mehr an sie. Aber trotzdem gibt es sie noch.“

Du richtest dein Fernglas wieder auf die Kuskus und stellst fest, dass sie wie erstarrt sind und dich mit ihren hellen gelben Augen direkt anblicken. Überrascht lässt du das Fernglas sinken. Als du wieder hinsiehst, sind die Kuskus verschwunden. Du wirst plötzlich nervös und sagst Dr. Irawan, dass es wohl das Beste wäre aufzubrechen, doch sie schüttelt energisch den Kopf. „Ich stehe kurz vor der größten Entdeckung des Jahrhunderts! Ein ganzes Feld der parazoologischen Forschung tut sich auf. Ich kann jetzt nicht gehen.“

Du überlässt Dr. Irawan sich selbst, während du dich auf den Weg zurück in die Stadt machst. Der Dschungel um dich herum ist gespenstisch still. Als du eine mondbeschienene Lichtung überquerst, kannst du dich des Gefühls nicht erwehren, beobachtet zu werden.

In den nächsten Tagen hast du nur noch spärlichen Kontakt mit der Zoologin. Und an dem Tag, an dem dein Schiff Manokwari verlassen soll, ist Dr. Irawan verdächtigerweise gar nicht im Gästehaus anwesend. Das Personal sagt dir, dass sie am Abend zuvor nicht zurückgekehrt sei. Aus Sorge um ihre Sicherheit kehrst du zur Senke zurück, in der du sie zuvor getroffen hast. Der Dschungel ist immer noch beunruhigend still, während du den Berg hinaufwanderst.

Auf einem Felsen in der dunklen Senke liegen mehrere zerrissene Skizzenbücher und ein zerbrochenes Fernglas, aber es gibt keine Spur von Dr. Irawan.

Als du das dunkle Wäldchen absuchst, erblickst du einen Lichtschimmer und die Batikweste der Zoologin am Fuße des Wasserfalls. Vorsichtig hangelst du dich den schlammigen Weg hinunter zum Ufer eines schmalen Baches, wo die Zoologin mit seltsam verwinkelten Armen daliegt. Drei Kuskus mit gelben Augen rennen davon, als du dich näherst. Vorsichtig drehst du Dr. Irawan um und bist erleichtert, dass sie noch atmet. In ihrer linken Hand hält sie einen seltsamen schwarzen Gegenstand, den sie an ihre Brust presst.

Ein klagender Schrei über dir durchdringt die Stille. Dr. Irawan ist erstaunlich leicht, als du sie in deine Arme nimmst. Dutzende von gelben Augen starren von den Eisenholzstämmen auf dich herab, während du die Zoologin flussabwärts trägst, weg von der Senke. Flirrende, schimmernde Formen huschen über dir hin und her wie stumme Warnungen.

Als du die Stadt erreichst, bringst du die bewusstlose Zoologin in eine Klinik. Das Schiff, das du gebucht hattest, ist bereits abgefahren, aber angesichts der seltsamen Umstände, unter denen du Dr. Irawan gefunden hast, beschließt du, bei ihr zu bleiben. Es vergehen einige Tage, die von beunruhigendem Schweigen geprägt sind, bis sie endlich aufwacht und zu dir spricht.

„Ich habe bemerkt, dass sich mehrere Kuskus um das hier versammelt hatten“, sagt sie und zeigt mit dem Daumen auf die hohle Glocke in ihrer gesunden Hand. „Mir war bewusst, dass ich mich nicht einmischen sollte. Aber sie schienen so sehr auf das Ding fixiert zu sein. So wie Elstern oder Krähen, die von bestimmten Gegenständen angezogen werden. So seltsam. Ich beobachtete, wie sie es in der Biegung eines Astes versteckten. Also kletterte ich hinauf, um es mir genauer anzusehen, und – tja, da bin ich gestürzt“, erzählt die Zoologin.

Du hältst die seltsame Glocke in deinen Händen, schätzt ihr Gewicht und musterst ihre Form. Die Art der Verzerrungen ist euch beiden vollkommen fremd. Das Metall fühlt sich kühl an und ist doch seltsam elektrisierend. Aus einer Laune heraus hältst du die Glocke hoch und schwingst sie einmal, obwohl sie keinen Klöppel hat. Eine spürbare Schallwelle breitet sich um dich herum in der Luft aus. Von den Bäumen hörst du den vertrauten, klagenden Schrei.

„Das ist mehr als eine einfache wissenschaftliche Untersuchung“, flüstert Dr. Irawan. „Was auch immer aus diesen Kreaturen geworden ist, sie sind nicht mehr Phalanger septimus. Etwas hat sich verändert.“ Die Zoologin hält inne und denkt einen Moment über ihre Worte nach, dann lächelt sie dich an. „Was auch immer gerade passiert, ich ... ich würde nur ungern alleine weiter daran arbeiten. Vielleicht könnte ich meine Forschung mit Ihrer Hilfe fortsetzen?“

Du sagst Dr. Irawan, dass du es genauso siehst, und versprichst, bei ihr zu bleiben, während sie sich erholt. Die Zoologin vertraut dir die seltsame Glocke an.

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Dr. Irawan hat sich der Zelle angeschlossen. 1 beliebiger Ermittler darf wählen, die Storyvorteilskarte Dr. Dewi Irawan seinem Deck hinzuzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.

☉ Wähle einen Ermittler, der zum Träger des Schlüssels Die Glocke der Verderbnis wird. Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.

☉ Beide Karten befinden sich im Begegnungsset Auf Weltreise, das an folgendem Symbol zu erkennen ist:



☉ Streiche im Kampagnenlogbuch 1 **Zeit** ab. Du darfst dich **auf die Reise begeben**.

Metamorphose 3: Als du dich in der Stadt nach Dr. Irawan umhörst, erntest du bei der Erwähnung ihres Namens nur fragende Blicke. Du machst sogar die markante große Brille der Zoologin nach, aber niemand erkennt ihren Namen oder hat eine Person gesehen, auf die deine Beschreibung passt. Nach ein paar Tagen gibst du deine erfolglose Suche auf. Als du aus dem örtlichen Gästehaus auscheckst, bemerkst du auf einem Korb Tisch ein leeres Skizzenbuch. Als du es in die Hand nimmst, kribbelt deine Haut und du hast das Gefühl, beobachtet zu werden. Doch als du dich umsiehst, bist du ganz allein.

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Dr. Irawans Existenz wurde ausgelöscht.

☉ Jeder Ermittler verdient 2 Erfahrungspunkte, da er Einblicke in die seltsamen Geschehnisse der Welt erhalten hat.

☉ Streiche im Kampagnenlogbuch 1 **Zeit** ab. Du darfst dich **auf die Reise begeben**.



Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

- ☉ Falls Flint nach Kuala Lumpur gereist ist, fahre mit **Einführung 1** fort.
- ☉ Falls Agent Flint vermisst wird, fahre mit **Einführung 2** fort.

Einführung 1: Du triffst dich mit Flint im Royal Selangor Club, einem spitzwinkligen Gebäudekomplex, der am Rande einer sorgfältig gepflegten Rasenfläche liegt. Während du dich mit ihm über die Beweggründe der Coterie und die möglichen Ziele von Tzu San Niang unterhältst, findet auf dem Rasen ein Cricket-Match für die Clubmitglieder statt. Flint will gerade einen Schluck seines Drinks nehmen, da hält er mitten in der Bewegung inne. „Warten Sie einen Moment“, sagt er und starrt zu einer Gruppe von wohlhabenden Firmengesandten. Du folgst seinem Blick und beobachtest die Menschen in der Umgebung. Eine Frau mit blassem Teint und tiefschwarzem Haar wendet sich von dir ab und dreht dabei einen knallroten Sonnenschirm in ihrer Hand.

„Na, das war ja einfach“, lacht Flint. Er steht langsam auf und hinterlässt ein großzügiges Trinkgeld für das Personal. „Dann wollen wir mal sehen, was sie vorhat, nicht wahr?“ In seiner Stimme schwingt ein scharfer, kalter Unterton mit.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Flint hat sich wieder der Zelle angeschlossen. 1 beliebiger Ermittler darf wählen, die Storyvorteilskarte Inspector Flint seinem Deck hinzuzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers und befindet sich im Begegnungsset *Auf Weltreise*, das an folgendem Symbol zu erkennen ist:



- ☉ Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einführung 2: Du erreichst Kuala Lumpur mit einer quälenden, schrecklichen Angst. Als du den Fahrpreis zum Bahnhof aushandelst, wird das ungute Gefühl noch größer. Die Luft ist voll von berausenden, überwältigenden Gerüchen: von saftigem Grillfleisch, zerkleinerter Betelnuss und einem Hauch von Weihrauch. All dies erfüllt deine Sinne und erinnert dich daran, wie weit du von zu Hause entfernt bist. Nachdem dich dein Fahrer am belebten Bahnhof abgesetzt hat, gehst du die Bahnsteige und Bahnschalter ab, aber all deine Fragen stoßen nur auf blankes Desinteresse.

Inmitten des dichten Dampfes eines abfahrenden Zuges machst du einen roten Sonnenschirm aus, den eine wunderschöne Frau mit tiefschwarzem Haar in der Hand hält. Du hast kaum Zeit zu reagieren, bevor sie im Gewühl der Menge verschwindet. Ist das purer Zufall oder eine Falle der Coterie? Wie dem auch sei, es ist die einzige Spur, die du hast ...

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.



Vorbereitung

- ☉ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Schattierungen des Leidens*, *Dunkler Schleier*, *Mysterien in Hülle und Fülle*, *Scharlachrote Zauberei*, *Verbreitung der Verderbnis* und *Lähmende Angst*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- ☉ Die folgenden Orte werden ins Spiel gebracht: Bahnhof von Kuala Lumpur (*Ostflügel*), Bahnhof von Kuala Lumpur (*Westflügel*), Selangor Club und Spielfeld des Selangor Clubs.
 - ✦ Jeder andere Ort (Melatis Laden, Zinnmine und Wayang-Kult-Theater) wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.

- ☉ Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

- ✦ Falls sich Flint wieder der Zelle angeschlossen hat, beginnt jeder Ermittler das Spiel im Selangor Club. Falls ein Ermittler die Storyvorteilskarte Inspector Flint in sein Deck aufgenommen hat, darf er sein Deck nach Inspector Flint durchsuchen, ihn unter seiner Kontrolle ins Spiel bringen und dann sein Deck mischen. Für den Rest des Szenarios benötigt Inspector Flint keinen Verbündeter-Slot.
- ✦ Falls Agent Flint vermisst wird, beginnt jeder Ermittler das Spiel am Bahnhof von Kuala Lumpur (*Westflügel*).

- ☉ Es wird zufällig 1 Kopie jedes **Spuk**-Gegners (Unheimlicher Schatten, Verschütteter Minenarbeiter und Erschlagener Vorarbeiter) bestimmt und als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt. Die anderen Kopien jener **Spuk**-Gegner werden aus dem Spiel entfernt. Diese Karten sind doppelseitig und haben Handlungskarten auf ihrer Rückseite. Für ein optimales Spielerlebnis sollten diese Handlungskarten erst gelesen werden, wenn die Ermittler dazu angewiesen werden.

- ☉ Der Gegner Tzu San Niang erscheint mit der Seite (*Die Dame mit dem roten Sonnenschirm*) nach oben in den Schatten. Der Schlüssel Der Schattenschnitt wird mit der **Instabil**-Seite nach oben an sie angehängt. Ihr Schlüsselwort Getarnt wird abgehandelt, wobei die getarnten Mini-Karten auf alle Orte verteilt werden (außer auf dem Startort).

- ☉ Überprüfe im Kampagnenlogbuch, wie viel **Zeit** verstrichen ist.

- ✦ Falls 11 **Zeit** oder weniger verstrichen ist, ändert sich nichts.
- ✦ Falls 12–18 **Zeit** verstrichen ist, werden 3 Ressourcen als Ladungen auf Der Schattenschnitt platziert.
- ✦ Falls 19–26 **Zeit** verstrichen ist, werden 6 Ressourcen als Ladungen auf Der Schattenschnitt platziert.
- ✦ Falls 27 **Zeit** oder mehr verstrichen ist, werden 9 Ressourcen als Ladungen auf Der Schattenschnitt platziert und 1 Verderben wird auf der Agenda platziert.

- ☉ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

- ☉ Das Spiel kann nun beginnen.

Szenario-Zwischenspiel: Die Bomoh

Die Bomoh 1: Noch bevor du den Laden überhaupt betreten hast, wirst du von dem intensiven, aber angenehmen Aroma von getrockneten Blumen und Kräutern begrüßt, die in Bündeln von der niedrigen Decke hängen. Der Duft ist berauschend. Während sich deine Augen an das schwach beleuchtete Innere gewöhnen, erhebt sich eine kleine malaiische Frau mittleren Alters in einem verzierten Kleid von ihrem Hocker in der Ecke und heißt dich willkommen.

„Sie sind ein wenig spät dran, aber immerhin besser, als wenn Sie zu früh gekommen wären“, sagt sie nüchtern. Du fragst sie, was sie damit meint, aber sie schüttelt den Kopf. „Ich bin Melati. Unser Treffen wurde vorhergesagt.“ Sie erklärt, dass sie eine Bomoh ist, eine Schamanin, und das sie von den Geistern vor eurem Treffen gewarnt wurde. Du fragst sie nach der Dame mit dem roten Sonnenschirm.

„Ja, deshalb war ich froh, dass Sie nicht zu früh gekommen sind“, antwortet sie und verzieht das Gesicht. Sie zündet ein Bündel aromatischer Kräuter an und du spürst, wie dich ein leichter Schwindel überkommt, gefolgt von einer wohlthuenden Ruhe. Melati fährt fort: „Das war Tzu San Niang. Sie ist der Grund, warum ich meinen Laden reinigen muss. Ihr hängt eine verdorbene Essenz an. Vielleicht verbirgt sie ihren unreinen Geist deshalb unter dem Deckmantel der Höflichkeit.“ Während Melati spricht, wirkt sie einen Moment lang etwas verwirrt, als hätte sie den Faden verloren. Du fragst sie, was Ms. Tzu von ihr wollte.

„Ich kann mich wirklich nicht mehr daran erinnern.“

Lies dies nur, falls ein Ermittler das Merkmal Zauberer oder Hellsichtig hat: Du studierst Melatis Aura und spürst, dass sie unter dem Einfluss von etwas Mächtigem steht, möglicherweise einem Zauber, der Einzelheiten des Gesprächs aus ihrem Gedächtnis gelöscht hat. Die Wirkung scheint nicht von Dauer zu sein, aber du fragst dich, was die Dame mit dem roten Sonnenschirm verbergen wollte.

Die Bomoh rezitiert einen leisen, gemurmelten Gesang, während sie das Reinigungsritual vollendet, und hält sich eine Hand an die Schläfe. Sie runzelt die Stirn und fällt dann plötzlich vor Schmerz auf die Knie. Sofort hilfst du ihr auf. Sie stützt sich mit einer Hand auf dem niedrigen Holztisch ab und lässt sich auf den Hocker fallen. Sie gibt dir ein Zeichen, dich ihr gegenüber hinzusetzen.

„Jetzt verstehe ich, warum mir vorhergesagt wurde, dass Sie kommen würden“, lächelt sie tapfer. Die Falten in ihrem Gesicht werden im schummrigen Licht des Ladens zu tiefen Schatten. Die Bomoh reicht dir eine Tasse und schenkt euch beiden heißen, dampfenden Tee ein. „Die Geister sind unruhig. Irgendetwas hat einen tief verwurzelten Schmerz zum Vorschein gebracht, während die Stadt versucht, mit der Veränderung Schritt zu halten. Menschen kommen und gehen. In all dem spüre ich eine dunkle Aura: eine Wolke des Unglücks. Und in ihrem Zentrum schwebt die Dame mit dem roten Sonnenschirm. Sie ist so etwas wie eine Vorbotin. Sie fügt Schmerz und Elend zu, während sie gleichzeitig die Früchte ihres Handelns erntet.“

Die Stimme der Bomoh ist fest und klar, auch wenn ihre Hände zittern, in denen sie ihre Teetasse hält. Du nippst an dem aromareichen, erdigen Gebräu, während du versuchst, deine Gedanken zu ordnen. Tzu San Niang plant etwas Größeres, aber was nur? Du fragst Melati, ob die Geister ihr noch etwas gesagt haben. Sie schüttelt den Kopf.

„Ich spüre nur ihren großen Schmerz. Und dass ihr großer Schmerz in irgendeiner Weise mit der Dame mit dem roten Sonnenschirm zusammenhängt. Es ist fast so, als würde sie sich von dem Schmerz ernähren und ihn regelrecht verschlingen.“

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

☉ Falls sich Flint wieder der Zelle angeschlossen hat, fahre mit **Die Bomoh 2** fort.

☉ Falls Agent Flint vermisst wird, fahre mit **Die Bomoh 3** fort.

Die Bomoh 2: Melati bricht erneut zusammen und hält sich eine Hand an die Brust. Du hilfst ihr, während Inspector Flint einen kleinen Verbandskasten hervorholt, um ihr erste Hilfe zu leisten. Die Bomoh schüttelt den Kopf.

„Machen Sie sich keine Sorgen um mich. Ich bin stärker als jeder Geist, auch wenn ich spüre, dass sie so tiefe, furchtbare Schmerzen erleiden. Die Stadt ist voll mit Schmerz und Leid.“ Sie seufzt und richtet sich langsam wieder auf. „Wie ich bereits sagte, war unsere Begegnung kein Zufall. Wenn wir mit den Geistern sprechen und sie zur Ruhe bringen können, mag es uns gelingen, Ms. Tzus größeren Plan zu verstehen und ihn zu vereiteln. Werden Sie mir helfen?“

Flint sieht zu dir, dann zu der Bomoh und lächelt. „Natürlich werden wir Ihnen helfen, der Sache auf den Grund zu gehen.“

Fahre mit **Die Bomoh 4** fort.

Die Bomoh 3: Melati bricht erneut zusammen und hält sich eine Hand an die Brust. Du kommst ihr schnell zu Hilfe. Ihr Puls rast und ihre Augen sind in den Kopf zurückgerollt. Aber der Anfall geht schnell wieder vorbei und sie stößt einen schweren Seufzer aus. „Ihr Freund hat mit mir gesprochen. Li. Li Flint.“ Als sie den Namen ausspricht, stockt dir das Blut in den Adern. Die Augen der Bomoh funkeln im Halbdunkel, während sie eine Kerze anzündet.

„Es tut mir leid, Ihnen so schlimme Neuigkeiten mitteilen zu müssen, aber sein Geist schreit vor Schmerzen. Er sprach von Ms. Tzu und ihrer Grausamkeit. Sie labt sich noch immer an seiner Verzweiflung und ernährt sich regelrecht davon, wie Sie und ich von normaler Nahrung. Ich glaube, ich verstehe jetzt.“ Sie hält inne, nimmt einen Schluck Tee und sieht dich mit ernster Miene an. „Ms. Tzu verzehrt den Schmerz von Verstorbenen und labt sich an ihm. Die Stadt ist voll mit Schmerz und Leid. Ich weiß, dass wir uns eben erst kennengelernt haben, aber werden Sie mir helfen?“

Du nickst langsam, aber mit Entschlossenheit und Zorn in deinem Herzen.

☉ Streiche im Kampagnenlogbuch durch: Agent Flint wird vermisst. Notiere an derselben Stelle: Agent Flint ist tot.

☉ Platziere 2 Ladungen auf Der Schattenschnitter.

☉ Fahre mit **Die Bomoh 4** fort.

Die Bomoh 4: Bevor du Melatis Laden verlässt, erzählt sie dir von drei Orten – den Epizentren der spirituellen Unruhen in der Stadt.

☉ Bringe die Orte Zinnmine und Wayang-Kulit-Theater ins Spiel.

☉ Die 3 beiseitegelegten **Spuk**-Gegner erscheinen wie folgt:

- ☞ Der Gegner Erschlagener Vorarbeiter erscheint am Bahnhof von Kuala Lumpur (Ostflügel).
- ☞ Der Gegner Unheimlicher Schatten erscheint im Wayang-Kulit-Theater.
- ☞ Der Gegner Verschütteter Minenarbeiter erscheint in der Zinnmine.

☉ Schicke Tzu San Niang (Die Dame mit dem roten Sonnenschirm) in die Schatten zurück und handle ihr Schlüsselwort Getarnt ab, wobei die getarnten Mini-Karten auf Orte mit **Spuk**-Gegnern verteilt werden.

☉ Entferne sämtliches Verderben von jeder Karte im Spiel (außer von Tzu San Niang). Falls Agenda 1a aktuell ist, rücke direkt zu Agenda 2a vor. (Handle Agenda 1b nicht ab.)



Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben aufgegeben oder wurden besiegt): Überwältigt fiehst du aus Kuala Lumpur. Die Macht, die Tzu San Niang über die Stadt ausübte, beginnt deinen Geist zu infizieren und dringt bis in deine Träume ein. In den folgenden Nächten wachst du schweißgebadet auf und stellst dir vor, wie du dich vor ihr verbeugst und dabei voll und ganz auf ihren geheimnisvollen roten Sonnenschirm fixiert bist. In untätigen Momenten ertappst du dich dabei, wie du das sanfte, beschwingte Lied summt, das sie sang, als sie dir in Kuala Lumpur folgte. Du fragst dich, ob du sie jemals wirklich aus deinem Kopf bekommen wirst ...

- ☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Du hast Tzu San Niang nicht zum letzten Mal gesehen.*
- ☞ Tzu San Niang ist Träger des Schlüssels Der Schattenschnitter. Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.
- ☞ Streiche im Kampagnenlogbuch 1 **Zeit** ab.
- ☞ Du darfst dich **auf die Reise begeben.**

Auflösung 1: Ein Energiestoß lässt die Luft zwischen dir und ihr kräuseln. Eine Macht – eine schreckliche, berauschte Macht – fließt durch deinen Arm. Tzu San Niang stöhnt auf, als sie zu Boden sinkt und sich vor Schmerz windet.

„Geh“, sagst du mit einer Stimme, die nicht ganz deine ist. „Geh weit weg und komm nie mehr zurück.“

Du blickst auf sie herab, während sich die schreckliche Energie verflüchtigt. Tzu San Niangs Gesicht ist tränenüberströmt und ihre Hände zittern, als sie aufsteht. Sie wirft dir einen flüchtigen, unheilvollen Blick zu, dann dreht sie sich um und geht in den Nebel davon.

- ☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☞ Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt, da er den Schattenschnitter gemeistert hat. Jeder Ermittler erleidet außerdem 1 körperliches Trauma, da der Schattenschnitter die Essenz seiner Seele angezapft hat.
- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Tzu San Niang steht unter deinem Einfluss.*
- ☞ Wähle einen Ermittler, der zum Träger des Schlüssels Der Schattenschnitter wird. Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.
- ☞ Streiche im Kampagnenlogbuch 1 **Zeit** ab.
- ☞ Du darfst dich **auf die Reise begeben.**

Auflösung 2: Du schwingst den Schattenschnitter gegen Tzu San Niang, auch dann noch, als du spürst, wie dein Griff um den Sonnenschirm schwächer wird. „Geh“, befiehlst du ihr mit Nachdruck. „Geh weit weg und komm nie mehr zurück.“ Aber deine Stimme wird von ihrem höhnischen Lachen übertönt.

„Wie erbärmlich“, spuckt sie dir entgegen und wendet ihren Blick dann dem Sonnenschirm zu. „Mach dir keine Sorgen. Ich komme wieder und hole dich“, trällert sie mit einem Singsang in der Stimme. Erst als sie fortgeht, erkennst du, dass sie nicht mit dir geredet hat. In deinen Händen pulsiert der Schattenschnitter voller Macht. Du fragst dich, wie viel Schmerz und Elend in ihm gespeichert ist und wie viele Seelen anderswo noch gequält werden ...

- ☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Du hast Tzu San Niang nicht zum letzten Mal gesehen.*

- ☞ Wähle einen Ermittler, der zum Träger des Schlüssels Der Schattenschnitter wird. Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.
- ☞ Streiche im Kampagnenlogbuch 1 **Zeit** ab.
- ☞ Du darfst dich **auf die Reise begeben.**

Auflösung 3: Du wachst in einem düsteren Raum auf. Die von Räucherwerk geschwängerte Luft hängt schwer im Raum und nur ein paar Regale sind im Kerzenschein zu sehen. Für einen kurzen Moment fragst du dich, ob der intensive Schmerz, den dir Tzu San Niang zugefügt hat, ein Traum war. Doch dann siehst du sie auf einem Stuhl am anderen Ende des Raumes sitzen, mit einem grausamen Lächeln auf den Lippen.

„Steh auf“, sagt sie. Gehorsam stehst du auf.

„Komm“, sagt sie und winkt dich heran. Von einer schrecklichen, unerbittlichen Kraft gezwungen, gehst du durch die Düsternis auf sie zu und bleibst vor ihr stehen.

„Knie nieder.“ Du tust, was deine Herrin dir befiehlt. Aus den Augenwinkeln siehst du Melati, die ebenfalls unter ihrem Einfluss steht. Sie beobachtet die schreckliche Szene mit einem konzentrierten, angespannten Gesichtsausdruck.

„Manchmal machen wir Fehler“, sagt Tzu San Niang. Sie beugt sich vor und tätschelt dich sanft. „Und du hast einen schweren Fehler gemacht. Du hast mich verletzt. Du hast mir etwas genommen, das ich brauche. Aber du hast mir damit auch deinen Wert für mich unter Beweis gestellt. Ich kann deine Hingabe spüren. Bist du mir denn treu ergeben?“ Dein Mund formt das Wort, aber dein Geist sträubt sich, als du es sagst: „Ja.“ Tzu San Niang nickt und lächelt. „Dies ist der Beginn einer wunderbaren Partnerschaft, denke ich.“

Plötzlich siehst du, wie Melati mit einem Zeremonienmesser vorsticht. Als sie auf die Dame mit dem roten Sonnenschirm einsticht, spürst du, wie Tzu San Niangs Einfluss auf deinen Geist schwächer wird. „Los! Rennen Sie weg!“, schreit die Bomoh. Während die beiden miteinander kämpfen, fiehst du um dein Leben.

Während du wie benebelt durch die Straßen von Kuala Lumpur läufst, spürst du einen tiefen, pochenden Schmerz. Auch als du wieder in deinem Hotel bist, fragst du dich, ob du dieses seltsame Verlangen, der Dame mit dem roten Sonnenschirm zu dienen, jemals wieder loswerden wirst. Du hoffst, dass du ihr nie wieder begegnest.

- ☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Du stehst unter Tzu San Niangs Einfluss.*
- ☞ Tzu San Niang ist Träger des Schlüssels Der Schattenschnitter. Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.
- ☞ Streiche im Kampagnenlogbuch 1 **Zeit** ab.
- ☞ Du darfst dich **auf die Reise begeben.**

Dieses Dossier darf jederzeit gelesen werden

Akte #49-R

Name der Mitarbeiterin: Quinn, Ari
Einsatzgebiet: Sydney, Australien

Profil: Feldforscherin, mit **paradimensionaler Analyse** beauftragt. Trotz jüngster Ereignisse hat Mitarbeiterin noch keine Versetzung beantragt. Fortsetzung der psychiatrischen Beurteilung empfohlen.

Derzeitiger Auftrag: Agent Quinn führt derzeit **unabhängige Studien** bezüglich jüngster **paradimensionaler Störungen** durch.

Überprüfe im Kampagnenlogbuch, wie viel **Zeit** verstrichen ist.

☉ Falls weniger als 20 **Zeit** verstrichen ist, fahre mit **Hohler Klang 1** fort.

☉ Falls 20 **Zeit** oder mehr verstrichen ist, fahre mit **Hohler Klang 4** fort.

Hohler Klang 1: Du kommst in Sydney an und machst dich sofort auf die Suche nach der Agentin, die in Taylors Dossier beschrieben ist. Du findest ihren Unterschlupf in einem alten, abbruchreifen Lagerhaus an der Botany Bay im Osten der Stadt. Sie hat eine ganze Wand voller Aktenschränke, die jahrelange Recherchen enthalten, und ihr Tisch ist mit einem Durcheinander von Karten und Fotografien bedeckt. „Ah, die neue Zelle“, begrüßt sie dich und schaltet eine Leuchtstoffröhre ein, die den Raum kalt ausleuchtet. „Mein Name ist Quinn. Commissioner Taylor sagte mir, dass Sie vielleicht vorbeikommen.“

Du fragst sie, welche Informationen sie hat, die dir bei deinen Ermittlungen helfen könnten, was sie zum Schmunzeln bringt. „Die Frage ist eher, welche ich nicht habe? Nun, lassen Sie mich Ihnen zeigen, mit was ich mich gerade beschäftige ...“

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

☉ Falls die Zelle Taylor die Wahrheit gesagt hat, fahre mit **Hohler Klang 2** fort.

☉ Falls die Zelle Taylor die Wahrheit verschwiegen hat, fahre mit **Hohler Klang 3** fort.

Hohler Klang 2: „Ich habe mich mit den verschwundenen Objekten beschäftigt, die Sie Taylor gegenüber erwähnt haben. Sie ist wegen dieser Ereignisse zwar besorgt, aber vielleicht nicht so sehr, wie sie es sein sollte.“ Sie reicht dir eine Akte von ihrem Tisch und lehnt sich zurück, während du die Papiere durchsiehst. Darin befindet sich eine Fülle von Informationen über Gebäude, Stätten, in einigen Fällen sogar ganze Dörfer, die alle auf mysteriöse Weise und ohne Erklärung verschwunden sind. „Kommt Ihnen das bekannt vor?“

Du nickst und erklärst Quinn, dass dies genau die Art von Dingen ist, die du untersucht hast, bevor du von der Foundation rekrutiert wurdest. Du nimmst dir die Zeit, Quinn alles zu erzählen, was du über die seltsamen Wesen weißt, die du auf deinen Reisen immer wieder gesehen hast, und was ihre Anwesenheit mit Gegenständen und Menschen gleichermaßen anstellt.

„Das deckt sich mit meinen Nachforschungen“, sagt sie und deutet auf den überladenen Tisch. „Aber wenn das stimmt, dann sind diese Dinger schon seit Hunderten ... Tausenden von Jahren aktiv. Und wir haben alle zusammen alles vergessen, was ausgelöscht wurde, bis auf einige wenige, die sich verzweifelt an der Erinnerung festklammern. Verstehen Sie, was das bedeutet?“

Abgesehen vom Offensichtlichen – dass die Menschheit tatsächlich kurz davor steht, von der Geschichte vergessen zu werden – bist du dir nicht sicher, worauf sie hinaus will.

„Ich habe eine Vermutung, von hier aus kann ich sie nicht überprüfen. Sieht so aus, als müsste ich zurück nach Großbritannien. Ich weiß, dass Sie einen eigenen Auftrag haben, aber wenn Sie Zeit erübrigen können, dann treffen Sie mich in Amesbury, ja? Das liegt gleich westlich von London.“ Mit angespanntem, aber entschlossenem Gesichtsausdruck sammelt Quinn einige persönliche Dinge ein und lässt dich mit mehr Fragen als Antworten zurück.

☉ Schreibe im Kampagnenlogbuch unter dem Abschnitt „Nordatlantik“ Folgendes in das Feld „London“: „27-H“. Du darfst von nun an wieder zu diesem Ort reisen, wenn du dich auf die Reise begibst.

☉ Du darfst dich **auf die Reise begeben**.



Hohler Klang 3: „Das ist zwar inoffiziell, aber ich habe ein paar ziemlich seltsame Ereignisse untersucht. Sehen Sie es sich an.“ Sie reicht dir eine Akte von ihrem Tisch und lehnt sich zurück, während du die Papiere durchsiehst. Darin befindet sich eine Fülle von Informationen über Gebäude, Stätten, in einigen Fällen sogar ganze Dörfer, die alle auf mysteriöse Weise und ohne Erklärung verschwunden sind. Du tust dein Bestes, dir nicht anmerken zu lassen, dass dir diese Art von Ereignissen nur allzu vertraut ist. „Sagen Ihnen diese Ereignisse irgendetwas?“

Du lügst nicht gerne, aber wenn du jetzt die Wahrheit sagst, würde Taylor deine frühere Täuschung durchschauen. Du schüttelst den Kopf und sagst Quinn, dass dies neu für dich sei. „Verstehe. Sehen Sie, das ist es, was an der ganzen Sache so verdächtig ist. In ihren Händen halten sie die einzigen noch vorhandenen Aufzeichnungen von all diesen Orten. Es ist, als wären sie alle vollständig aus der Geschichte getilgt worden. Und wenn das wahr ist, wie kann dann sagen, dass uns das Gleiche nicht auch passieren könnte?“ Sie schaudert. „Der Gedanke, so in Vergessenheit zu geraten ... sogar bei denen, die einem am nächsten stehen ... das ist meine größte Angst.“

Du sagst Quinn, dass du dich ähnlich fühlst und dir wünschst, du könntest ihr mehr Informationen geben. Sie mustert dich misstrauisch.

„Das kaufe ich Ihnen nicht ab. Taylor mag Ihnen ja vertrauen oder vielleicht will sie sich einfach nicht die Hände schmutzig machen. Aber ich merke, wenn mir jemand ins Gesicht lügt.“ Ein grimmiges Schweigen liegt in der Luft. Schließlich atmet sie tief aus. „Gut. Machen Sie doch, was Sie wollen. Wenn Sie endlich bereit sind auszupacken, finden Sie mich in Amesbury, westlich von London“, sagt sie und packt einige Akten und persönliche Dinge in einen kleinen Seesack. Neugierig hakst du nach, warum sie nach Amesbury möchte.

„Dort gibt es etwas, das ich mir ansehen möchte“, antwortet sie knapp. Ihre Reaktion ist wohl nachvollziehbar, wenn du bedenkst, dass du ihr gegenüber so gut wie nichts preisgegeben hast. Sie wirft dir noch einen kalten Blick zu, als sie geht, und du fragst dich, ob du sie vielleicht hättest warnen sollen. Aber was sie nicht weiß, macht sie nicht heiß ... oder?

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Agent Quinn vertraut der Zelle nicht.

☉ Schreibe im Kampagnenlogbuch unter dem Abschnitt „Nordatlantik“ Folgendes in das Feld „London“: „27-H“. Du darfst von nun an wieder zu diesem Ort reisen, wenn du dich auf die Reise begibst.

☉ Du darfst dich **auf die Reise begeben**.

Hohler Klang 4: Du kommst in Sydney an und machst dich sofort auf die Suche nach der Agentin, die in Taylors Dossier beschrieben ist, doch an den Orten, wo du sie vermutest, scheint es keine Spur von ihr zu geben und auch die Einheimischen erinnern sich nicht an sie. Besorgt verdoppelst du deine Anstrengungen und kannst ihre Spur schließlich bis in ein altes, abbruchreifes Lagerhaus an der Bucht im Osten der Stadt nachverfolgen. Darin befindet sich eine ganze Wand voller Aktenschränke mit jahrelangen Recherchen und ein Tisch mit einem Durcheinander von Karten und Fotografien. Doch von Agent Quinn fehlt jede Spur.

Nach ihren jüngsten Notizen zu urteilen, scheint sie dieselbe Art von paranormalen Ereignissen untersucht zu haben wie du, bevor du von der Foundation rekrutiert wurdest – Gebäude, Stätten, in einigen Fällen sogar ganze Dörfer, die alle auf mysteriöse Weise und ohne Erklärung verschwunden sind. Du kannst aber keine Hinweise darauf finden, ob sie zu irgendwelchen Schlussfolgerungen gelangt ist.

Da du keine weiteren Spuren finden kannst, machst du dich auf den Weg, um Commissioner Taylor über Quinns Verschwinden Bericht zu erstatten. Du hoffst, dass sie sich einfach irgendwo versteckt hält, aber dein Instinkt sagt dir etwas anderes.

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Agent Quinns Existenz wurde ausgelöscht.

☉ Du darfst dich **auf die Reise begeben**.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

- ☉ Falls die Zelle Flint bei seinen Ermittlungen geholfen hat, fahre mit **Blut, Schweiß und Tee 1** fort.
- ☉ Falls Flint allein arbeitet und 10 **Zeit** oder weniger seit „Ψ“ (Psi) verstrichen ist, fahre mit **Blut, Schweiß und Tee 2** fort.
- ☉ Falls Flint allein arbeitet und 11 **Zeit** oder mehr seit „Ψ“ (Psi) verstrichen ist, fahre mit **Blut, Schweiß und Tee 3** fort.

Blut, Schweiß und Tee 1: Im Zug nach Hongkong berichtet dir Agent Flint von seiner aktuellen Spur. „Tzu San Niang trifft sich heute Nachmittag mit ihren neuen Geschäftspartnern in einem örtlichen Teehaus. Soweit ich weiß, handelt es sich bei denen um die reinsten Dreckskerle. Die Art, die ihr Vermögen damit macht, ihre Arbeiter zu Tode schufteten zu lassen. Sie fühlt sich so sehr zu diesen Typen hingezogen, dass ich eine Theorie habe. Sie nimmt diese Aufträge nicht nur an, weil sie gut bezahlt werden. Immer wieder lässt sie sich auf solche Geschäfte ein, bei denen sie den Briten helfen kann ... auf Kosten des einfachen Volkes. Es ist fast so, als ob sie ... von dem Leid, das sie verursacht, regelrecht angezogen wird. Oder Schlimmeres.“

Bevor du dich weiter mit Flint über seine Theorie unterhalten kannst, kommt der Zug an eurem Ziel an. Schnell verlässt du mit Flint den Bahnhof und eilst zum Teehaus. Aber du kommst zu spät: Ein verräterischer roter Sonnenschirm bahnt sich seinen Weg durch die Menschenmenge auf der Straße und entfernt sich schnell. Du schaffst es, den Sonnenschirm im Blick zu behalten, und siehst, wie seine Trägerin zusammen mit ihren Begleitern in eine nahe gelegene Gasse abbiegt. Flint flüstert dir zu, dass du zurückbleiben sollst, aber das kannst du nicht, solange deine Beute so nah ist.

In dem Moment, in dem du die Gasse betrittst, dreht sich Tzu San Niang um und sieht dir in die Augen. „Ich bin Aufmerksamkeit gewohnt“, trällert sie, „aber mir ist zu Ohren gekommen, dass Sie sich ein bisschen zu sehr für mich interessieren.“ Sie klopf mit der Spitze ihres Sonnenschirms auf die Straße, woraufhin eine silbrige Energiewelle über den Boden auf dich zuschießt und auf deinen Körper überspringt. Deine Haut wird plötzlich taub und du sinkst zu Boden. Ein unangenehmes Gefühl, ähnlich wie das von einem eingeschlafenen Bein, breitet sich in deinem ganzen Körper aus. Tzu San Niang lächelt, legt ihren Sonnenschirm über die Schulter und geht davon. Nach ein paar Metern sagt sie zu ihrem Gefolge, offenbar in dem Glauben, dass sie nicht mehr in Hörweite ist: „Wir sind hier fertig. Die Foundation ist uns auf den Fersen. Eliminiert sie und macht weiter mit der Ernte im Selangor Club.“

Du hörst Schritte auf dich zukommen, aber bevor es zu einer Konfrontation kommt, stemmt Flint dich hoch und zieht dich zurück auf die belebte Straße, wo die Menschenmenge und das helle Tageslicht dich hoffentlich vor weiterem Schaden bewahren ... wenigstens vorerst. Als du deine Glieder wieder spüren kannst, denkt Flint laut nach. „Der Royal Selangor Club – das ist ein Gesellschaftsclub in Kuala Lumpur. Kommen Sie, wir haben keine Zeit zu verlieren.“ Er hilft dir auf die Beine, aber du hast dich noch immer nicht ganz von dem Energiestoß erholt, der deinen Körper und deinen Geist durcheinander gebracht hat. Der Sonnenschirm ist nicht nur ein Erkennungszeichen der Coterie – er ist ein Schlüssel!

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Flint ist nach Kuala Lumpur gereist.
- ☉ Schreibe im Kampagnenlogbuch unter dem Abschnitt „Südostasien“ Folgendes in das Feld „Kuala Lumpur“: „46-Q“. Du darfst von nun an nach Kuala Lumpur reisen, wenn du dich auf die Reise begibst.
- ☉ Du darfst dich **auf die Reise begeben**.

Blut, Schweiß und Tee 2: Du triffst Agent Flint im Zoologisch-Botanischen Garten von Hongkong. Er schüttelt dir die Hand und beugt sich dicht zu dir vor. „Würden Sie verfolgt?“ fragt er. Du versicherst ihm, dass dem nicht so ist. Du warst sehr vorsichtig.

Er bringt dich auf den neuesten Stand der Dinge, während ihr beide durch die Gärten schlendert und dabei für Außenstehende wie normale Touristen wirkt. Er erklärt, dass die Dame mit dem roten Sonnenschirm den Namen Tzu San Niang trägt und dass sie ein internationales Geschäft daraus gemacht hat, den Briten bei der Ausdehnung ihres Reiches zu helfen, wobei sie oft die brutalsten Methoden anwendet. Ihre Eloquenz und ihr Verhandlungsgeschick sind offenbar legendär: Sie kann Gewerkschaften davon überzeugen, miserable Arbeitsbedingungen zu tolerieren, und die lokalen Regierungen davon überzeugen, ohne mit der Wimper zu zucken den Abbau von Bodenschätzen zu genehmigen. Und Schlimmeres.

„Wir können nicht vorsichtig genug sein“, warnt Flint. „Mit Ms. Tzu allein ist schon nicht zu spaßen. Aber dieser Sonnenschirm ist der wahre Schlüssel ihrer Macht, wenn Sie mir das Wortspiel verzeihen. Ich glaube, er verleiht ihr tatsächlich die Fähigkeit, die Gemüter zu beeinflussen.“

Du stimmst ihm zu – die Beweise sprechen dafür. Flints erste Vermutung war richtig. „Noch schlimmer ist, dass sie bereits ahnt, dass wir ihr auf der Spur sind. Erst Anfang der Woche hat mich ein Coterie-Mitarbeiter aufgespürt. Zum Glück konnte ich die Oberhand behalten. Ich habe seinen Unterschlupf gefunden, bevor er meinen entdeckt hat. Und das Beste daran?“ Er grinst dich verschmitzt an. „Er hatte eine Reiseroute bei sich. Der nächste Halt ist der Royal Selangor Club, ein Gesellschaftsclub in Kuala Lumpur für die reiche Elite. Wollen Sie mich begleiten?“

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Flint ist nach Kuala Lumpur gereist.
- ☉ Schreibe im Kampagnenlogbuch unter dem Abschnitt „Südostasien“ Folgendes in das Feld „Kuala Lumpur“: „46-Q“. Du darfst von nun an nach Kuala Lumpur reisen, wenn du dich auf die Reise begibst.
- ☉ Du darfst dich **auf die Reise begeben**.

Blut, Schweiß und Tee 3: Du antwortest auf das Telegramm von Agent Flint, doch du erhältst keine weitere Nachricht von ihm. Du fährst zu Flints letztem bekanntem Hotel, um dich persönlich zu erkundigen, aber dort teilt man dir mit, dass er dein Telegramm nie erhalten habe. Laut dem Concierge ist er bereits seit mehreren Tagen nicht mehr zurückgekommen. Du bist dir sehr sicher, dass die Coterie hinter diesem Verschwinden stecken muss und dass deine beste Chance, Flint zu finden, im Aufspüren der Dame mit dem roten Sonnenschirm besteht.

Tagelang suchst du nach Spuren der Coterie, findest aber nichts. Du kannst das Vertrauen einiger Geschäftskontakte der Dame mit dem roten Sonnenschirm gewinnen und erkundigst dich bei ihnen vorsichtig nach ihr. Die meisten tun so, als wüssten sie nicht, von wem du sprichst, aber schließlich erfährst du von einer Eisenbahnlinie, die in Malaysia gebaut wird. Da sich der Bau verzögert, hat man eine Unterhändlerin geschickt, zu der „niemand Nein sagen kann“, um eine Einigung zu erzielen. Vielleicht ist Flint von sich aus nach Kuala Lumpur gefahren, um auf eigene Faust Nachforschungen anzustellen, aber ...

- ☉ Ein Kloß bildet sich in deinem Hals und du befürchtest das Schlimmste.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Agent Flint wird vermisst.
- ☉ Schreibe im Kampagnenlogbuch unter dem Abschnitt „Südostasien“ Folgendes in das Feld „Kuala Lumpur“: „46-Q“. Du darfst von nun an nach Kuala Lumpur reisen, wenn du dich auf die Reise begibst.
- ☉ Du darfst dich **auf die Reise begeben**.





Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

☉ Falls sich die Zelle auf einer Mission auf Abwegen befindet, fahre mit **Romulus und Remus 1** fort.

☉ Ansonsten fahre mit **Romulus und Remus 2** fort.

Romulus und Remus 1: „Das ist ... wahrscheinlich eine der schlechtesten Ideen, die ich je hatte“, bemerkt Agent Quinn, als ihr beide euch dem Palatin-Hügel nähert. Die Ruinen zahlreicher Tempel liegen in der Gegend verstreut, einst Wunderwerke aus leuchtend weißem Marmor, verziert mit komplizierten Reliefs aus Elfenbein und kunstvoll geschnitzten Statuen; jetzt sind sie nichts weiter als zerbrochene Überreste und halb im Hügel vergrabene Fundamente aus Stein. Du versuchst dein Bestes, um Quinn zu beruhigen, aber sie hat recht – das Ganze könnte sich als Zeitverschwendung oder gar als Falle herausstellen. Commissioner Taylor wäre sicher nicht erfreut, wenn sie wüsste, dass ihre Agenten versuchen, mit einem Mitglied der Roten Coterie zu verhandeln. Aber du glaubst, dass Aliki mehr über das seltsame Verschwinden von Personen und Objekten auf der ganzen Welt weiß als du. Und das ist vielleicht wichtiger als der Auftrag, den Taylor dir erteilt hat. Quinn seufzt und nickt zustimmend. „Ich weiß. Deshalb bin ich ja hier. Aber trotzdem ...“ Sie bleibt stehen, als sie in der Ferne etwas entdeckt, und beginnt darauf zuzugehen. „Dort ... das sind die Ruinen des Palastes von Cäsar Augustus, der in der Nähe den Apollotempel erbaut haben soll. Die meisten Gelehrten glauben, dass diese nahe gelegenen Ruinen zum Tempel des Jupiter Victor gehören, aber ich wette, dass sie in Wirklichkeit Apollos Tempel sind.“

Du seufzt und holst die weiße Rabenpfeife hervor, die Aliki dir gegeben hat. Warum solltest du noch damit warten, sie auszuprobieren? Im schlimmsten Fall hast du nur deine und Quinns Zeit vergeudet. Du setzt die Pfeife an deine Lippen und bläst hinein. Es ertönt ein paradoxerweise weit entferntes Geräusch, ein Trillern, das dem schrillen Ton ähnelt, der dich seit Kathmandu verfolgt. Plötzlich zieht ein kühler Wind auf. Quinn zieht sich mit einem Schaudern den Mantel über die Schultern. Und dann entdeckst du sie, als sie ebenso plötzlich wie der Wind auftaucht.

Aliki Zoni Uperetria steht direkt über den alten Tempelruinen. Ihre rote Schärpe weht in der rauen Brise und verleiht dem Anblick ein paar bunte Farbtupfer. Als der Wind und das unharmonische Pfeifen verstummen, fällt ihr Haar über ihr Gesicht und verdeckt es. „Ich hoffe, Sie wissen, was Sie tun“, murmelt Quinn leise, während sie sich der gespenstischen Gestalt mit großer Beklommenheit nähert. Das Mädchen mit der scharlachroten Schärpe spricht ein einziges Wort auf Altägyptisch und lässt Quinn innehalten. Die Agentin antwortet in gleicher Weise, woraufhin Aliki ihren Kopf neugierig zur Seite neigt. Langsam, ein Wort nach dem anderen, beginnen die beiden sich zu unterhalten, wobei sie nach einzelnen Sätzen immer wieder die Sprache wechseln – wie zwei Schüler, die gegenseitig ihr Wissen auf die Probe stellen. Du beobachtest ehrfürchtig, mit welcher Selbstverständlichkeit die beiden mit den alten Sprachen jonglieren, als wäre es für sie so selbstverständlich wie das Atmen.

Schließlich wendet sich Quinn dir zu. „Sie hatten recht. Sie ist auf der Suche nach einem Ort, an dem ...“ Aliki spricht wieder, und Quinn übersetzt: „Die Wesen, denen Sie begegnet sind. Sie glaubt, dass die Dinge, die sie entführen – nein, verschlingen – sie glaubt, dass sie irgendwo anders landen. Sie sucht nach dem Ort, zu dem sie verschwinden.“ Du fragst Quinn, ob ihr ein Ort auf der Erde einfällt, der für solche Vorkommnisse infrage käme. „Es gibt da einen, der mir einfällt“, antwortet sie. „Das Bermudadreieck im Atlantik, auch bekannt als Teufelsdreieck. Wir haben unser Bestes getan, um es unter Verschluss zu halten, aber viele Schiffe und sogar einige Flugzeuge sind in diesem Gebiet verschwunden. Ein paar dieser Vorfälle stehen auch auf meiner Liste der Anomalien verlorener Erinnerungen. Es könnte eine Art ... Tor sein.“

Du bittest sie, Aliki zu fragen, warum sie nach diesem Ort sucht, und die beiden beginnen wieder zu reden. „Sie denkt, dass einige der Coterie ...“ Sie hält einen Moment inne, offenbar fällt ihr die folgende Übersetzung schwer. „... entführt wurden? Aber wie kann das sein? Unsere Aufzeichnungen haben sie alle erfasst. Zumindest die, von denen wir wissen.“ Du denkst über alles nach, was du erlebt hast, und ein mulmiges Gefühl überkommt dich. Ist es möglich, dass beides wahr ist? Ist es möglich, dass einige Mitglieder in der Coterie nicht das sind, was sie zu sein scheinen?

Du gehst auf Aliki zu und fragst sie, ob sie mit dir zu diesem Tor reisen möchte, falls es denn existiert. Quinn übersetzt zögernd deine Bitte und die geheimnisvolle Gestalt nickt. Plötzlich wirst du von einer seltsamen heftigen Entschlossenheit durchdrungen – wie ein gleißender Lichtschein im tiefschwarzen Abgrund. Du hebst die Rabenpfeife in die Höhe und sagst, dass du sie herbeirufen wirst, wenn du dazu bereit bist. Diesmal nickt Aliki, ohne auch nur auf Quinns Übersetzung zu warten. Du erhaschst einen flüchtigen Blick aufstehend rote Augen, unrahmt von einem langen Pony, als der Wind wieder auffrischt und ihr Haar durcheinander wirbelt. Du schließt deinen Mantel, um dich vor der bitteren Kälte zu schützen, und nur einen Augenblick später ist Aliki Uperetria verschwunden, als wäre sie mit dem Wind selbst fortgeweht worden.

Du fragst Quinn, ob sie noch ein wenig weiter mit dir reisen wird. „Um ehrlich zu sein, macht mir das Angst“, sagt sie mit leiser Stimme, „aber ich glaube, wir sind hier an etwas Großem dran. Ja. Ich werde das mit Ihnen bis zum Ende durchziehen. Ich hoffe nur ...“, sie zittert und wendet ihren Blick von dir ab. „Ich hoffe nur, dass man sich noch an mich erinnert, wenn das hier vorbei ist.“

☉ Schreibe im Kampagnenlogbuch unter dem Abschnitt „Amerika“ Folgendes in das Bermudadreieck (das Dreieck besteht aus den Verbindungen zwischen Ybor City, San Juan und Bermuda): „S6–Y“. Du darfst von nun an in das Bermudadreieck reisen, wenn du dich auf die Reise begibst. Für 1 **Zeit** darfst du das von Ybor City, San Juan oder Bermuda aus tun. (Sobald du das tust, fahre mit Akte S6–Y im Kampagnenleitfaden fort.)

☉ Du darfst dich **auf die Reise begeben**.

Romulus und Remus 2: Nach mehreren Tagen erfolgloser Spurensuche in Rom verschlägt es dich zum Palazzo dei Conservatori auf dem Kapitol. Inmitten von Dutzenden antiken Statuen befindet sich eine Bronzeskulptur der Lupa Capitolina – eine Darstellung zweier Zwillingssbabys, die von einer Wolfsmutter gesäugt werden. Dein Fremdenführer erklärt dir, dass es sich bei den Zwillingen um Romulus und Remus handelt, den beiden angeblichen Gründern Roms. „Der Legende nach befahl der König, der um seinen Thronanspruch fürchtete, die beiden möglichen Thronerben im Tiber zu ertränken. Die Zwillinge wurden von den Göttern beschützt und von einer Wölfin aufgenommen, die sie wie ihre eigenen Kinder aufzog und ernährte. Sie lebten in einer Höhle, bis sie gefunden und in Sicherheit gebracht wurden.“

Der Fremdenführer führt die Touristengruppe an einer weiteren Galerie mit leeren Sockeln vorbei. Du fragst ihn, was hier zuvor ausgestellt war. „Nichts“, sagt er schmunzelnd. Du erwähnst die vielen leeren Räume und Ausstellungs-bereiche, woraufhin der Führer herablassend lacht. „Vieles ist im Laufe der Jahre verloren gegangen“, sagt er. Als du die Silhouette der Stadt betrachtest, mit ihren vielen merkwürdigen Aussparungen und Lücken, fragst du dich, ob Rom selbst dabei ist, zu verschwinden.

☉ Jeder Ermittler darf das nächste Szenario mit 1 zusätzlichen Ressource in seinem Ressourcenvorrat beginnen.

☉ Du darfst in dieser Kampagne nach Rom zurückkehren, aber nur, nachdem du zuvor ein anderes Szenario gespielt hast.

☉ Du darfst dich **auf die Reise begeben**.

Dieses Dossier darf jederzeit gelesen werden

Akte #52-U
 Heiligtum-Klasse: Gelb
 Heiligtum-Ort: Ybor City, Florida
 Beschreibung: Heiligtum #52-U ist eine verlassene Zigarrenfabrik in Ybor City, nördlich der McKay Bay.
 Sichtungungen: Subjekt #28-I ist dafür bekannt, dieses Heiligtum zu besuchen. Wachsamkeit ist angeraten.
 Annäherungsprotokoll: Vorsichtiges Eindringen und Suche nach Anzeichen paradimensionaler Utensilien. Sämtliche Beweise (falls vorhanden) sind der Foundation unverzüglich zur Verwahrung zu übergeben.

Das Safehouse 1: Zum Glück sind die Einheimischen hier sehr gastfreundlich und es scheint ihnen nichts auszumachen, dass du umständlich nach dem Weg fragst, denn „verlassene Zigarrenfabrik“ scheint hier nicht gerade eine zielführende Ortsangabe zu sein. Der geschäftige Stadtteil Ybor City in der Nähe von Tampa beherbergt viele solcher Fabriken, die von Tausenden von Einwanderern aus aller Welt gebaut und betrieben wurden. Wenn du jede einzelne Fabrik überprüfen müsstest, würdest du die ganze Woche hier verbringen. Zum Glück hast du mit „nördlich der McKay Bay“ einen Anhaltspunkt: ein ruhiges, heruntergekommenes Gebäude mit einem angrenzenden, mit Brettern vernagelten Lagerhaus. Wenn du es nicht besser wüsstest, würdest du das Gelände für eine veraltete Fabrik aus den 80er Jahren halten, in der es wahrscheinlich nur Staub und Ratten gibt. Aber wenn du auf deinen Reisen etwas gelernt hast, dann, dass du niemals nur deinen Augen trauen solltest.

Vorsichtig näherst du dich dem Haupteingang und versuchst, ihn zu öffnen. Wie du vermutet hast, rührt er sich nicht. Wenn dies wirklich ein Heiligtum der Coterie ist, wirst du nicht einfach hineinspazieren können. Durch die Fenster im dritten Stock in das Gebäude zu gelangen stellt sich als zu schwierig heraus, also gehst du um das Lagerhauses herum und entdeckst eine große Metalltür, die vermutlich zum Be- und Entladen von Waren oder Vorräten diente. Da an der Tür kein Griff oder Hebel zu sehen ist, klopfst du an. Einen Moment später antwortet eine schroffe Stimme von der anderen Seite: „Passwort?“

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

- ☉ Falls du das Passwort kennst und sich die aktuelle Zeit auf oder nach dem „Θ“ (Theta) befindet, fahre mit **Das Safehouse 2** fort.
- ☉ Ansonsten fahre mit **Das Safehouse 3** fort.

Das Safehouse 2: Du beugst dich vor und sprichst die Worte, die Desi dir mitgeteilt hat – „Blackbird Solitaire“ – und die Tür schwingt auf. Auf der anderen Seite grinst dich ein muskulöser Mann mit einem dicken Schnurrbart an. Seine Hand, die über dem Griff eines Revolvers im Holster schwebt, lässt dich erstarren. Aber nach einem Moment tritt er zur Seite, um dich hereinzulassen. „Der Boss sagte, du würdest vielleicht vorbeikommen“, sagt der Türsteher. „Er sagte, du könntest dich hier umsehen und mitnehmen, was du brauchen kannst.“


Du trittst ein und musterst den Mann genau. Das Letzte, was du jetzt gebrauchen kannst, ist eine Kugel in deinem Rücken, sobald du deine Suche beginnst. Er scheint deine Besorgnis zu spüren, nimmt langsam seine Waffe aus dem Holster und entleert den Zylinder. „Hör zu, mein Freund. Ich weiß, was du für Desi getan hast. Jeder Freund von ihm ist auch ein Freund von mir“, sagt er und blickt dir trotz deines misstrauischen Blicks direkt in die Augen. „Was immer du suchst, es gehört dir.“

Es dauert nicht lange, bis du den Schlüssel findest, den Desi hier versteckt hat. Er ist an einer entfernten Wand des Lagerhauses angebracht, inmitten einer Ansammlung von Vorräten und Munition, und sein fremdartiger Glanz spiegelt das verzerrte Abbild deines erstaunten Gesichtsausdrucks wider. Es handelt sich um eine zweischneidige Klinge von beträchtlicher Länge, die allerdings keinen Griff hat, mit dem sie geführt werden könnte. Es mag eine Waffe sein, aber keine tödliche, das steht fest.

„Das alte Ding?“, fragt der Mann schroff, als du die Klinge vorsichtig aus ihrer Halterung nimmst. „Ein sehr seltsames, altes Metall Ding ist das. Ich dachte, Desi hätte es nur zum Spaß hier aufbewahrt. Ist mir verdammt unheimlich.“ Als du die Klinge in beiden Händen hältst, zuckt ein sanfter Energieimpuls von einem Ende zum anderen. Also doch nicht bloß Dekoration – die Klinge ist echt.

Da du schon mal hier bist, blätterst du auch in einigen von Desis Aufzeichnungen und Akten herum. Du findest nicht viel, was du nicht schon weißt, aber es sieht so aus, als hätte er ein paar seiner Kollegen überwachen lassen. Du findest ein paar heimlich aufgenommene Fotografien von einer Frau, die einen roten Sonnenschirm über der Schulter trägt. Auf dem schärfsten Bild blickt die Frau mit einem wissenden Grinsen in die Kamera. Sie wusste also, dass Desi ihr auf der Spur war. Auf der Rückseite steht in krakeliger Handschrift mit schwarzer Tinte: „Diesmal bist du zu weit gegangen, Tzu.“

Du stöberst noch ein bisschen weiter, aber viel mehr wirst du hier nicht finden. Wie es scheint, weicht Desis Handeln von den erklärten Zielen der Coterie erheblich ab. Vielleicht steckt mehr dahinter, als die Foundation zu glauben scheint. Oder es ist nur eine weitere Fassade. Es spielt keine Rolle. Du hast, wofür du gekommen bist.

- ☉ Wähle einen Ermittler, der zum Träger des Schlüssels Die Spiegelnde Klinge wird. Aktualisiere das Kampagnenlogbuch. Diese Karte befindet sich im Begegnungsset Auf Weltreise, das an folgendem Symbol zu erkennen ist: 
- ☉ Jeder Ermittler verdient 2 Erfahrungspunkte, da er Einblicke ins Innere der Roten Coterie gewinnen konnte.
- ☉ Streiche im Kampagnenlogbuch 1 Zeit ab. Du darfst dich **auf die Reise begeben**.

Das Safehouse 3: Ganz gleich, was du auch sagst, die Stimme auf der anderen Seite der Tür bleibt stumm. Dann hörst du, gedämpft, aber deutlich, das verräterische Geräusch eines Revolvers, der langsam geladen wird. Du beschließt, schnell zu verschwinden. Du wirst später wiederkommen müssen, wenn du weißt, wie du hier reinkommst ...

- ☉ Du darfst in dieser Kampagne an diesen Ort zurückkehren. Du darfst dich **auf die Reise begeben**.



Dieses Dossier darf jederzeit gelesen werden

Akte #53-V

Subjekt-Klasse: Unbestimmt

Wahre Identität: Uperetria, Aliko Zoni (uh-peh-reh-trih-ah, a-lih-kih zoh-nih)

Letzter bekannter Aufenthaltsort: Kathmandu, Nepal

Beschreibung: Subjekt #53-V (nachstehend „die Maid mit der scharlachroten Schärpe“) erscheint als ein Mädchen (unter 18) unbekannter Abstammung; trägt ein weißes Kleid mit roter Schärpe. [REDACTED]

Paradimensionale Fähigkeiten: [REDACTED]

Sichtungen: Einheimische in der Region berichten, einen „Geist“ gesehen zu haben, dessen Beschreibung mit dem Subjekt übereinstimmt und der sich durch einen hohen Pfeifton ankündigt. Es ist unklar, [REDACTED]

Annäherungsprotokoll: Risiko-Klasse des Subjekts unbestätigt. Keine Annäherung einleiten!

Pfeifen im Wind 1: Eine kühle Brise weht durch die Straßen von Kathmandu, begleitet von einem schwachen, schrillen Heulen aus der Ferne. Im Norden erhebt sich der Himalaja über der Stadt, dessen Gipfel von der im Westen stehenden Sonne beleuchtet werden. Du könntest den atemberaubenden Anblick des in leuchtend rosa und violette Farben getauchten Himmels ewig bewundern ... aber du hast eine Aufgabe zu erledigen. Der Abend ist ruhig und friedlich, trotz des nicht enden wollenden leisen, scharfen Pfeiftons, der sich wie ein schmerzendes Gefühl der Angst in deinem Hinterkopf eingenistet hat. Im Laufe des Abends wird das Pfeifen immer lauter, aber du scheinst der Einzige zu sein, der das seltsame Geräusch hören kann. Es fühlt sich so an, als ob es dich direkt ansprechen würde. Als ob es dich auch hören würde. Als ob es dich kennt. Aus einer Laune heraus schließt du die Augen und konzentrierst dich, um genauer hinzuhören. Schwer zu sagen, wo genau das Geräusch herkommt. Es scheint überall um dich herum zu sein und in den Straßen widerzuhallen. Es scheint jedoch lauter zu werden, als du um die nächste Ecke biegest und nach Norden gehst. Und daher machst du dich nach Norden auf.

Schließlich erreichst du eine Kunstgalerie, die sich zwischen mehreren uralten Gebäuden befindet. Das Pfeifen ist hier auf unangenehme Weise drängend, wie ein kochender Teekessel. Obwohl die Galerie zu dieser späten Stunde geschlossen ist, findest du problemlos einen offenen Seiteneingang. Du holst tief Luft und betrittst die Galerie, in der Dutzende von nepalesischen Gemälden und Skulpturen ausgestellt sind – viele sind aus Holz oder Stein gefertigt, andere aus Ashtadhatu, einem Gemisch aus acht verschiedenen Metallen, und wieder andere aus Terrakotta. Plötzlich hört das Pfeifen auf, als du den hintersten Teil der Galerie erreichst, wo der einzige Ausstellungsplatz merkwürdigerweise leer ist. Es gibt keine Spur von dem, was sich dort befinden haben könnte, nur einen leeren Raum, in dem offensichtlich etwas Historisches und Wertvolles ausgestellt sein sollte. Dann durchbricht eine einsame Stimme die plötzliche Stille und spricht in einer Sprache, die du nicht verstehst.

Du drehst dich mit angespanntem Körper auf dem Absatz um. Am anderen Ende des Flurs steht ein in Weiß gekleidetes Mädchen, dessen Gestalt in den schwachen Strahlen des schwindenden Sonnenlichts, das durch das Gebäude dringt, geradezu ätherisch erscheint. Ihr langes schwarzes Haar ist über ihr Gesicht drapiert und verdeckt es vollständig. Eine lange scharlachrote Schärpe, die um ihre Taille gewickelt ist, flattert hinter ihr, obwohl kein Wind weht.

Du erstarrst. Das Mädchen bewegt sich nicht von der Stelle, aber ihr Haar und ihre Schärpe flattern unentwegt durch die Stille. Dann spricht sie noch einmal. Wieder verstehst du kein einziges Wort, obwohl du merkst, dass sie die Sprache gewechselt hat. Als du einige Wortstämme erkennst, wird dir klar, dass es Latein ist. Sie spricht wieder, diesmal klingt es wie Altgriechisch. Wenn sie mit dir zu kommunizieren versucht, ist es vielleicht ratsam, mitzuspielen.

Du fragst sie, was sie hier macht; warum sie dich hierhergeführt hat. Sie antwortet in einer anderen Sprache, die du nicht verstehen kannst und die sich wie eine Mischung aus Ägyptisch und Griechisch anhört.

Lies dies nur, falls ein Ermittler das Merkmal Herumtreiber hat (außer Wendy Adams):

Auf deinen Reisen bist du schon an vielen Orten gewesen und hast dabei ein paar Fremdsprachen aufgeschnappt. Du versuchst es mit ein paar von ihnen, aber jedes Mal wirst du mit Schweigen bestraft. Und doch scheint sie sich mit dir verständigen zu wollen und wechselt selbst immer wieder die Sprache, leider ohne eine zu treffen, die du verstehst. Ist sie vielleicht nur in der Lage, in längst ausgestorbenen Sprachen zu sprechen?

Aufgrund der Sprachbarriere ist es schwierig, ein Gefühl dafür zu bekommen, was sie von dir will. Während du versuchst, ihre Absichten zu entschlüsseln, nähert sie sich langsam. Ihre Schritte machen dabei keinerlei Geräusche auf dem Holzboden. Sie deutet mit einer Geste auf den leeren Platz neben dir und pfeift leise, als ob das Geräusch eine Bedeutung hätte. Du fragst dich, ob es hier vielleicht einmal etwas gegeben hat, und dann wird dir klar: Es ist weg, spurlos aus der Geschichte verschwunden. Du erinnerst dich an den Namen des Mädchens aus dem Dossier der Foundation und nennst ihn laut. Dann fragst du, ob sie auch auf der Spur der Wesen ist, die für diese verschwundenen Personen und Dinge verantwortlich sind. Aliko Uperetria scheint dich nicht zu verstehen, aber sie neigt beim Klang ihres eigenen Namens anerkennend den Kopf. Dann nimmt sie etwas, das um ihren Hals hängt, ab und streckt es dir in einer geschlossenen Faust entgegen.

Der Ermittlungsleiter muss entscheiden (wähle eins):

- ☞ Akzeptiere, was sie dir anbietet. Fahre mit **Pfeifen im Wind 2** fort.
- ☞ Lehne ihr Angebot ab. Fahre mit **Pfeifen im Wind 3** fort.

Pfeifen im Wind 2: Du streckst deine Hand aus und ein kleiner Gegenstand an einer silbernen Kette fällt in deine Handfläche. Es ist eine Pfeife, die aus Knochen geschnitzt ist und wie der Kopf und der Schnabel eines weißen Raben aussieht. Als du wieder zu Aliko schaust, deutet sie auf die Tafel neben dem leeren Platz in der Ausstellung und sagt noch einmal etwas, das für dich wie Latein klingt. Du fragst sie, was sie will und was die Pfeife zu bedeuten hat, aber sie bleibt kryptisch still. Auch als du die Pfeife in deiner Hand umdrehst, findest du keine Markierungen oder Hinweise auf ihren Zweck. Du blickst wieder zu Aliko, um ihr weitere Fragen zu stellen, doch sie ist plötzlich verschwunden. Zurück bleibt nur noch der kalte Wind, der durch deine Kleidung fährt. Dann kehrt das Pfeifen zurück, das nur du hören kannst, seelenerfetzend und ohrenbetäubend. Es hört nicht auf, solange du die Pfeife in deinem Besitz hast.

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Zelle ist im Besitz einer mysteriösen Pfeife.
- ☞ Jeder Ermittler erleidet 1 seelisches oder 1 körperliches Trauma, da ihm das schrille Geräusch überallhin folgt.
- ☞ Entferne 1 🗡-Marker aus dem Chaosbeutel und füge ihm 1 🗡-Marker hinzu (falls sich bereits 4 im Chaosbeutel befinden, verdient jeder Ermittler stattdessen 1 Erfahrungspunkt).
- ☞ Du darfst dich **auf die Reise begeben**.

Pfeifen im Wind 3: Du lässt lieber Vorsicht walten. Wenn ein Mitglied der Coterie – noch dazu ein so kryptisches und potenziell gefährliches wie Aliko – dir etwas anbietet, kann das nichts Gutes bedeuten. Außerdem ist es deine Aufgabe, dafür zu sorgen, dass die Coterie keine weiteren Schlüssel sammelt, und nicht, mit ihr zusammenzuarbeiten ... oder etwa doch? Alikos Hand senkt sich, ebenso wie die Temperatur im Raum. Sie scheint dein Misstrauen zu spüren und erwidert es gefühlt um ein Zehnfaches. Sie spricht kein einziges Wort mehr. Augenblicke später kehrt der kalte Wind zurück und zu deiner Überraschung ist sie verschwunden.

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Zelle hat Alikos Angebot abgelehnt.
- ☞ Jeder Ermittler verdient 1 Erfahrungspunkt, da er Einblicke ins Innere der Roten Coterie gewinnen konnte.
- ☞ Entferne 1 🗡-Marker aus dem Chaosbeutel und füge ihm 1 🗡-Marker hinzu (falls sich bereits 4 im Chaosbeutel befinden, verdient jeder Ermittler stattdessen 1 Erfahrungspunkt).
- ☞ Du darfst dich **auf die Reise begeben**.

Dieses Dossier darf jederzeit gelesen werden

Akte #54-W

Subjekt-Klasse: Grün

Wahre Identität: Masai, Tuwile (muh-sah-ih, t-weil)

Letzter bekannter Aufenthaltsort: Nairobi, Kenia

Beschreibung: Subjekt #54-W (nachstehend „Tuwile Masai“) ist ein schlanker Mann kenianischer Abstammung mittleren Alters, Körpergröße 1,76 m. Coterie-Accessoire ist eine große rote Brille.

_____ über _____ mit Coterie-Mitarbeitern. Subjekt hat unter seinem Namen zahlreiche Arbeiten verfasst und in geologischen und archäologischen Fachzeitschriften veröffentlicht.

Paradimensionale Fähigkeiten: Keine Berichte bekannt. Subjekt scheint keine solcher Fähigkeiten zu besitzen oder hat _____

_____ von der Überwachung der Foundation erfolgreich verbergen können.

Sichtungen: Tuwile Masai lehrt mit einem Stipendium an der Universität Oxford und hat zahlreiche Studien über Arbeiten am und um den Victoriasee veröffentlicht.

Annäherungsprotokoll: Masai hat bisher jeden Kontakt zur Foundation abgelehnt. Mitarbeiter dürfen sich ihm annähern, aber nur wenn Masai Grund hat, ihnen zu vertrauen.

Die Höllenmaschine 1: Ein dicker, grauer Nebel hängt über dem Victoriasee, als dein Doppeldecker auf einer staubigen Landebahn aufsetzt. Alle Spuren von Tuwali Masai, die du in Nairobi finden konntest, führen zum Ufer des Victoriasees, wohin das Coterie-Mitglied mehrere Tonnen Vermessungsausrüstung hat transportiert lassen. Ein schwacher, aber beißender Geruch nach Alkali liegt in der Luft, während du zum See läufst, wo mehrere große Boote mit schweren Maschinen am Ufer liegen. Unten am Pier wirst du von Sonnenlicht geblendet, das vom Glas einer dick umrandeten Brille reflektiert wird.

„Professor Masai?“, rufst du einem drahtigen Mann zu, der vor einem Boot steht. Masai schaut nervös an dir vorbei, während er sich die Brille abwischt.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

☉ Falls mindestens 3 der folgenden Aussagen notiert sind (La Chica Roja ist auf deiner Seite, die Zelle hat dem Ritter geholfen, Aliko ist auf deiner Seite, Desi ist auf deiner Seite, die Zelle hat mit Thorne einen Deal vereinbart oder Ece vertraut der Zelle), fahre mit **Die Höllenmaschine 2** fort.

☉ Ansonsten fahre mit **Die Höllenmaschine 3** fort.

Die Höllenmaschine 2: „Ihr Ruf eilt Ihnen voraus. Genau wie der Lärm Ihres Flugzeugs“, lächelt Masai, obwohl du eine gewisse Nervosität in seinem Auftreten erkennen kannst. „Sie haben mich genau zum richtigen Zeitpunkt erwischt. Würden Sie mich auf den See hinaus begleiten?“

Du nimmst dankend an und der Professor führt dich an Bord des Bootes, wo du am Heck Platz nimmst. Ein halbes Dutzend Besatzungsmitglieder steigt ein und der Motor dröhnt vor sich hin, während ihr über die spiegelglatte Oberfläche des Sees fährt. Nachdem er den Kurs festgelegt hat, beugt sich der Professor in seinem Sitz vor und mustert dich durch seine dicke Brille mit rotem Rahmen. „Um ehrlich zu sein, bin ich überrascht, dass Sie mich überhaupt aufgesucht haben. Ich bin kaum noch die treibende Kraft, die ich einst in der Coterie war. Jetzt erscheinen ihre Belange trivial im Vergleich zum großen Werk, das getan werden muss.“

Auf die Frage nach seinem großen Werk lächelt der Professor. „Es ist die Aufgabe eines jeden Menschen. Was bedeutet es, Mensch zu sein, wenn nicht zu leben und anderen in dieser großen und gefährlichen Welt zu helfen? Das ist schwieriger, als Sie vielleicht denken.“ Er blättert in mehreren Papieren und hält sie fest in der Hand, während der Wind vom Victoriasee aus auffrischt. Masai zeigt dir mehrere komplizierte Diagramme und Tabellen.

„Das Seebett hier ist mit den Ruinen einer versunkenen Stadt bedeckt, die vor langer Zeit erbaut wurde. Ich bin darauf gestoßen, als ich den Säuregehalt und die chemischen Werte überwachte. Irgendetwas hat den Kohlendioxidgehalt des Sees erhöht. Hinzu kamen einige seltsame Mutationen in der örtlichen Flora und Fauna. Nach mehrmonatiger Suche konnten wir die Quelle des Ausstoßes ausfindig machen.“ Der Professor deutet auf ein rotes X auf einer großen Karte des Victoriasees. Du fragst, ob das Boot jetzt dorthin fährt, aber der Professor lacht nur. „Nein, das ist bereits geschehen. Die Quelle der ungewöhnlichen Produktion war ein Objekt der Macht. Ein Schlüssel. Wir haben ihn erst letzte Woche ausgegraben.“

Deine Nackenhaare stellen sich auf, als die Besatzung den Motor abstellt. Keiner von ihnen scheint bewaffnet zu sein, aber du bist dir plötzlich deiner verwundbaren Position voll bewusst.


„Fürchten Sie nicht um Ihr Leben, mein Freund“, sagt Masai und reibt seine Brille mit einem Tuch ab. „Ich bin nicht Ihr Feind. Allerdings mache ich mir Sorgen um die Coterie selbst. Irgendetwas Seltsames ist unter ihren Mitgliedern im Gange. Besonders beim Mann mit den Handschuhen. Er hat schon zu lange geschwiegen.“ Der Professor seufzt und lehnt sich in seinem Sitz zurück. Um dich herum kräuselt sich das ruhige Wasser des Victoriasees wie im Traum, während ein aufziehender Sturm die Wolken über dir aufwirbelt.

„Es gehört natürlich Ihnen“, sagt Masai mit geschlossenen Augen, während er in den Himmel blickt. „Das Artefakt, das wir gefunden haben, ist eine Höllenmaschine, die selbst jetzt noch auf dem Grund des Sees in Betrieb ist. Ich frage mich, wer sie in Gang gesetzt hat, und wann? Und was wird passieren, wenn sie jemals aufhört zu laufen? Wie auch immer, wenn man Ihrer Erfolgsbilanz mit meinen Kollegen Glauben schenken darf, ist sie in Ihren Händen sicherer als in meinen.“ Er öffnet die Augen und starrt auf die Oberfläche des Sees, während die Mannschaft den Motor wieder anwirft.

„Vielleicht haben Sie Erfolg, wo ich versagt habe.“

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Tuwile Masai ist auf deiner Seite.

☉ Jeder Ermittler verdient 1 Erfahrungspunkt, da er Einblicke ins Innere der Roten Coterie gewinnen konnte.

☉ Wähle einen Ermittler, der zum Träger des Schlüssels Die Maschine des Wehklagens wird. Aktualisiere das Kampagnenlogbuch. Diese Karte befindet sich im Begegnungsset Auf Weltreise, das an folgendem Symbol zu erkennen ist: 

☉ Streiche im Kampagnenlogbuch 1 Zeit ab. Du darfst dich **auf die Reise begeben**.

Die Höllenmaschine 3: „Es tut mir schrecklich leid, aber ich habe keine Zeit zum Plaudern“, antwortet Masai, während er leichtfüßig an dir vorbeigeht. Du folgst ihm und bittest ihn um Hilfe oder Einblicke – um irgendetwas, das dir in deinem Kampf gegen die Rote Coterie helfen könnte. „Ich hatte ja keine Ahnung, dass ich es mit der Foundation zu tun habe. Sie müssen neu sein.“ Masai betrachtet dich in einem neuen Licht, dann führt er dich zu einem behelfsmäßigen Lager. „Nun gut. Bitte warten Sie hier. Ich werde Ihnen so schnell wie möglich helfen.“

Du nimmst auf einem lächerlich kleinen Campingstuhl unter einer Sonnenüberdachung Platz, während der Professor aus deinem Blickfeld verschwindet. Die Minuten ziehen sich zäh dahin. Über dir reißen die Wolken auf und ein heftiger Regen geht nieder. Nachdem du einige Zeit gewartet hast, stehst du auf und blickst zum Ufer hinaus – die Boote sind weg. Als du die Einheimischen nach dem Verbleib des Professors fragst, sagen sie dir, dass er seine Forschung beendet und für die Überfahrt über den See bezahlt hat.

Nach deiner Rückkehr nach Nairobi erkundigst du dich beim britischen Konsulat und erfährst, dass Masais Reisekosten von seinem Stipendium in Oxford getragen wurden. In seinem Reiseantrag ist eine obskure Adresse aus den Bermudas angegeben. Du steckst die Information ein und setzt deine Reise fort.

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Tuwile Masai ist nach Bermuda geflohen.

☉ Du darfst dich **auf die Reise begeben**.

Dieses Dossier darf jederzeit gelesen werden

Akte #44-0/55-X

Name des Mitarbeiters: Irawan, Dewi

Einsatzgebiet: Südliche Hemisphäre

Profil: Die prominente Zoologin hat mehrere Studien über das Verschwinden von Wildtieren veröffentlicht. Sie behauptet, dass ganze Arten und sogar die Erinnerung an ihre Existenz ausgelöscht werden. Mögliche Störung.

Paranatürliche Selektion 1: Eine kühle Brise empfängt dich bei deiner Ankunft in Perth. Die Hauptstadt von Westaustralien liegt in der Biegung des Swan River und hat trotz – oder vielleicht gerade wegen – des Goldrauchs in der Nähe den rauen Charme einer an die Wildnis angrenzenden Stadt. In der Luft liegt der Geruch von etwas sehr Süßlichem, möglicherweise auch etwas Verdorbenem.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

- ☉ Falls die Zelle Dr. Irawan getroffen hat und weniger als 25 Zeit verstrichen ist, fahre mit **Paranatürliche Selektion 2** fort.
- ☉ Falls die Zelle Dr. Irawan getroffen hat und 25 Zeit oder mehr verstrichen ist, fahre mit **Paranatürliche Selektion 3** fort.
- ☉ Ansonsten fahre mit **Paranatürliche Selektion 4** fort.

Paranatürliche Selektion 2: Du findest Dr. Irawan an der örtlichen Universität, als sie gerade einen Vorlesungssaal aufräumt. An der Tafel befindet sich eine präzise Kreidezeichnung eines stämmigen Beuteltiers, das ein Büschel Seggenras umklammert.

„Ich habe nicht erwartet, Sie hier zu sehen“, sagt die Zoologin und beginnt die Tafel abzuwischen. Du fragst nach der Skizze. „Es handelt sich um eine seltene Art von Quokka, einem Kurzschwanzkänguru. Dieses Rotschwanz-Quokka wurde erstmals durch niederländische Entdecker im 17. Jahrhundert im Westen bekannt. Und heute weiß niemand mehr, was es ist – nicht einmal der Cambridge-Professor, der mir den Namen beigebracht hat.“

„Ich weiß nicht, wie viel Sie sich mit natürlicher Selektion beschäftigen haben, aber was wir hier erleben, fühlt sich sehr nach der Einführung eines neuen Spitzenraubtiers an, bei dem sich das Ökosystem nicht schnell genug angepasst hat, um der Veränderung standzuhalten“, erklärt die Zoologin. „Allerdings scheint sich dieses Raubtier nicht nur vom Körper, sondern auch von der eigentlichen Existenz seiner Beute zu ernähren. Obwohl das natürlich undenkbar ist“, lacht sie. „Aber ich kann mich des Eindrucks nicht erwehren, dass wir seine Beute sind. Und der Prozess beschleunigt sich noch weiter.“ Dr. Irawan setzt sich und beginnt, gedankenverloren durch ein Skizzenbuch zu blättern.

Als du an die von der Foundation verwendeten Begriffe denkst, schlägst du ihr vor, das Phänomen „Paranatürliche Selektion“ zu nennen. Sie schaut dich beunruhigt an, dann lächelt sie.

„Ich werde Sie für Ihren wissenschaftlichen Beitrag zitieren“, sagt sie. Dann wird sie plötzlich blass im Gesicht. „Das kann nicht sein.“

Du fragst, was los ist, und sie zeigt auf die Seite. „Noch gestern war diese Seite nicht leer. Der Phalanger septimus. Ein Kuskus aus der Familie der Kletterbeutler, der im westlichen Neuguinea lebt.“

Dr. Irawan beginnt, ihre Sachen zusammensuchen. „Ich habe diese Tierart schon vor Monaten skizziert. Vielleicht gibt es in Manokwari noch eine Spur von ihr – oder von der Kraft, die hinter all dem steckt.“ Sie schiebt sich eine Haarsträhne hinter das Ohr und lächelt dich an. „Vielen Dank, dass Sie zugehört haben. Vielleicht werden wir uns noch wiedersehen.“

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Dr. Irawan ist nach Neuguinea gereist.
- ☉ Jeder Ermittler verdient 1 Erfahrungspunkt, da er Einblicke in die seltsamen Geschehnisse der Welt erhalten hat.

☉ Schreibe im Kampagnenlogbuch unter „Verstrichene Zeit“ ein „8“ (Delta) in das aktuelle Feld. (Für dieses Symbol gibt es keinen Statusbericht. Es ist nur eine Zeitmarkierung.)

☉ Schreibe im Kampagnenlogbuch unter dem Abschnitt „Südostasien“ Folgendes in das Feld „Manokwari“: „45-P“. Du darfst von nun an nach Manokwari reisen, wenn du dich auf die Reise begibst.

☉ Du darfst dich **auf die Reise begeben**.

Paranatürliche Selektion 3: In der Stadt angekommen, suchst du in der örtlichen Universität nach Dr. Irawan. Als du ihren Vortrag erwähnst, durchforstet ein hilfsbereiter Professor für dich den akademischen Stundenplan, kann aber nichts finden. Du holst die Visitenkarte hervor, die sie dir gegeben hat, aber beide Seiten sind leer. Es ist, als ob sie völlig verschwunden wäre ...

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Dr. Irawans Existenz wurde ausgelöscht.

☉ Du darfst dich **auf die Reise begeben**.

Paranatürliche Selektion 4: Du erwischst Dr. Irawan, als sie aus einer Vorlesung an der örtlichen Universität kommt, und lädst sie in ein nahe gelegenes Café ein, um mit ihr über ihre Forschung zu sprechen. Auf einer sonnenbeschienenen Veranda legt sie mehrere naturgetreue Skizzen auf den Tisch zwischen euch. „Haben Sie schon einmal vom Rotschwanz-Quokka gehört?“, fragt sie. Du schüttelst den Kopf. „Es wurde erstmals durch niederländische Entdecker im 17. Jahrhundert im Westen bekannt und ist seitdem in den Standardwerken der Taxonomie zu finden. Ich habe sie in Cambridge studiert.“

Dr. Irawan blättert in einem Skizzenbuch zu einer leeren Seite. „Bei einer Feldforschung vor fünf Jahren habe ich mehrere Skizzen in freier Wildbahn angefertigt. Aber als ich kürzlich meine Bücher öffnete, waren die Skizzen verschwunden, als wären sie nie gezeichnet worden. Außerdem sind alle Fußnoten und Verweise auf die Quokkas in der Wissenschaft verschwunden. Ich fragte meinen Professor in Cambridge – den Mann, der mir beigebracht hatte, was Rotschwanz-Quokkas sind – und er sah mich an, als sei ich verrückt geworden.“ Die Zoologin rückt ihre große Brille zurecht.

Du versicherst Dr. Irawan, dass sie nicht verrückt ist, und erzählst ihr, was du über das seltsame Verschwinden weißt.

„Ich weiß nicht, wie viel Sie sich mit natürlicher Selektion beschäftigen haben, aber was wir hier erleben, fühlt sich sehr nach der Einführung eines neuen Spitzenraubtiers an, bei dem sich das Ökosystem nicht schnell genug angepasst hat, um der Veränderung standzuhalten“, erklärt die Zoologin. „Allerdings scheint sich dieses Raubtier nicht nur vom Körper, sondern auch von der eigentlichen Existenz seiner Beute zu ernähren. Obwohl das natürlich undenkbar ist“, lacht sie. „Aber ich kann mich des Eindrucks nicht erwehren, dass wir seine Beute sind.“

Als du an die von der Foundation verwendeten Begriffe denkst, schlägst du ihr vor, das Phänomen „Paranatürliche Selektion“ zu nennen. Sie schaut dich beunruhigt an, dann lächelt sie.

„Vielleicht werde ich diesen Begriff verwenden – mit Ihrer Erlaubnis natürlich“, sagt Dr. Irawan. „Ich bin froh, dass wir uns getroffen haben. Ich dachte schon, ich bilde mir das alles nur ein.“ Sie gibt dir ihre Visitenkarte, auf deren Rückseite die Adresse eines Hotels in Brasilien steht. „Ich werde in Rio de Janeiro sein, um dort meine Studien fortzusetzen und meine nächste Vorlesung zu halten. Vielleicht sehen wir uns dort.“

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Zelle hat Dr. Irawan getroffen.

☉ Jeder Ermittler verdient 1 Erfahrungspunkt, da er Einblicke in die seltsamen Geschehnisse der Welt erhalten hat.

☉ Du darfst dich **auf die Reise begeben**.

Einführung 1: Selbst mit den Ressourcen der Foundation, die dir zur Verfügung stehen, ist es nicht einfach, ein Schiff zu ergattern, mit dem du durch das Teufelsdreieck reisen kannst, zumal du keine Ladung mitbringst und dich weigerst, andere Passagiere mit an Bord zu lassen, um ihre Sicherheit nicht zu gefährden. Denn wenn deine Theorie stimmt, ist der Zielort des Schiffes auf keiner Karte verzeichnet, und nach allem, was du weißt, könnte es sich um eine Reise ohne Wiederkehr handeln. Agent Quinn hat einen ihrer Kollegen überredet, das Schiff zu steuern, um keinen Zivilisten zu gefährden, und gemeinsam macht ihr euch mit klopfenden Herzen auf den Weg in die Mitte des Dreiecks.

„Commissioner Taylor wird inzwischen Bescheid wissen“, sagt Quinn, als sie mit dir am Steuer des Schiffes steht. „Ich würde darauf wetten, dass dies das Ende meiner Karriere ist.“ Sie starrt auf den Horizont, während die Sonne gerade hinter den Wellen untergeht. Trotz ihrer Worte ist ihr Blick unerschütterlich, ohne auch nur einen Hauch von Bedauern. „Ich hoffe nur, dass wir Antworten finden.“ Du gibst zögernd zu, dass du fast hoffst, gar keine zu finden. Die Vorstellung, genauso zu enden wie die Menschen, die entführt wurden, lässt dich bis ins Mark erschauern. „Nun denn, jetzt gibt es kein Zurück mehr. Ich überlasse Ihnen die Ehre“, sagt sie und deutet auf die weiße Rabenpfeife, die an einer Schnur um deinen Hals hängt. Du nimmst sie ab und hältst sie in der Hand, während du über deine Möglichkeiten nachdenkst.

Der Ermittlungsleiter muss entscheiden (wähle eins):

- ☉ Blase in die Pfeife und rufe Aliki an deine Seite.
Fahre mit **Einführung 2** fort.
- ☉ Entledge dich der Pfeife und mache allein weiter.
Fahre mit **Einführung 3** fort.

Einführung 2: Zögernd setzt du das Instrument an die Lippen und lässt ein schrilles Pfeifen aus einer anderen Welt über den Ozean und womöglich noch weit darüber hinaus erschallen. Ein Schauer läuft dir über den Rücken, als der Wind auffrischt. Innerhalb weniger Augenblicke erscheint das Mädchen mit der roten Schärpe wie aus dem Nichts. Es steht auf dem Deck des Schiffes, als wäre es schon immer da gewesen. Sie spricht euch auf Koptisch an, während ihre Worte vom pfeifenden Wind gedämpft werden. „Sie dankt Ihnen“, übersetzt Quinn, „dass Sie Ihr Vertrauen.“ Von Vertrauen würdest du noch nicht sprechen, aber sie scheint mehr darüber zu wissen, wohin du gehst, als du selbst. Du kannst jedes bisschen Hilfe gebrauchen, das du bekommen kannst, wenn du überleben willst. Dann, gerade als der Wind nachzulassen beginnt, dreht sich Aliki Uperetria um und zeigt über den Bug des Schiffes hinweg – auf scheinbar nichts als die dunkle, bewegte See und den düsteren Abendhorizont.

Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Zelle hat in die Pfeife geblasen.
Fahre mit **Einführung 4** fort.

Einführung 3: Nach kurzer Überlegung wirfst du die Pfeife in die dunklen Wellen des Atlantischen Ozeans. Quinn sieht entsetzt zu, wie das Instrument vom Meer verschluckt wird. „Warum haben Sie das getan?! Sie hätte uns doch nützlich sein können!“ Du erklärst Quinn, dass man der Coterie nicht trauen könne und dass Taylor ihr vielleicht erlaubt, ihren Posten zu behalten, da die Beweise für ihre Zusammenarbeit mit der Coterie beseitigt seien. „Das haben Sie ... für mich getan?“, fragt sie verwundert. „Nun ... ich hoffe für uns, dass Sie wissen, was Sie tun. Wo wir hinwollen, werden wir jede Hilfe brauchen, die wir bekommen können.“ Sie wirft einen Blick über den Bug des Schiffes, während du dich fragst, ob du wirklich in ein anderes Reich fährst oder nur zum Horizont und darüber hinaus.

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Agent Quinn stärkt dir den Rücken. 1 beliebiger Ermittler darf wählen, die Storyvorteilskarte Agent Ari Quinn seinem Deck hinzuzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers und befindet sich im Begegnungsset *Auf Weltreise*, das an folgendem Symbol zu erkennen ist:



- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Zelle hat die Pfeife gewegeworfen.
- ☉ Fahre mit **Einführung 4** fort.

Einführung 4: Die Wolken hängen noch immer über dem Atlantik, aber der Ozean ist plötzlich ruhiger, als du je zuvor erlebt hast. „Sehen Sie sich das an“, sagt Quinn und deutet auf die Wasseroberfläche. „Kein Fisch, kein Wellengang, nicht einmal die Gischt durch das Schiff.“ Mit einem unguuten Gefühl eilst du zum Bug des Schiffes und schaust in die Ferne hinaus. Etwas in der Luft flimmert dort – eine leichte Verzerrung, nichts weiter, nur ein Trugbild – und dann, ohne einen Moment der Vorwarnung, wird das Schiff

komplett verschluckt. Die Wolken brechen auf. Licht und Farbe und Glanz übermannen dich, ein kosmisches Strahlen, eingehüllt in transzendentalen Nebel. Der Anblick ist wunderbar und schrecklich, hypnotisierend und gespenstisch zugleich. Du schließt die Augen, aber es prasseln immer noch weitere Farben auf deine Netzhaut ein. Dann endlich, nach einer gefühlten Ewigkeit, spürst du ein Klopfen auf deiner Schulter und öffnest die Augen. Der Anblick, der sich dir bietet, ist anders als alles, was du je zuvor gesehen hast.

Aliki hatte recht – die Dinge, die verschwunden sind, sind letztendlich hier gelandet: in einer unfassbar verworrenen Stadt mit verdrehter Architektur und Technologie, die dir sowohl fremd als auch vertraut erscheint, in einem unheimlichem Sammelbecken für alles, was jemals vergessen und aufgegeben wurde. Ein Himmel in blassen Violettönen spannt sich über die Stadt mit den verwinkelten Türmen und Bildnissen, zwischen denen sich wirbelnde, schimmernde Gebilde aus Dampf und farblosem Glanz schlängeln.

Wie betäubt starrst du auf den entsetzlichen, furchtinfloßenden Horizont vor dir, ohne Meer, ohne Menschen, ohne Leben. Dies ist die ungeschönte Wahrheit, zu der dich deine Ermittlungen geführt hat: Das Außenseitige.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Vorbereitung

☉ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Spurlos*, *Anhänger des Äußeren*, *Jenseits des Jenseitigen*, *Außenseiter*, *Verborgener Krieg* und *Verbreitung der Verderbnis*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Der Ort Hof der Außenseiter wird ins Spiel gebracht.

☉ Jeder Ermittler beginnt das Spiel im Hof der Außenseiter.

☉ Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls die Zelle in die Pfeife geblasen hat, wähle 1 Ermittler, der die Kontrolle über die Storyvorteilskarte Aliki Zoni Uperetria übernimmt. Ansonsten wird sie aus dem Spiel entfernt.

☉ Die folgenden Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: die Storyvorteilskarte Der Mann mit den roten Handschuhen, der Gegner Mimetische Nemesis, der Gegner Protoplasmatischer Zusammensetzer und der Gegner Apokalyptische Vorahnung.

☉ Das Anderswelt-Deck wird wie folgt zusammengestellt:

- ☉ Der Ort Unterschlupf der Außenseiter und beide Kopien des Ortes Klippen des Irrsinns werden mit ihrer verhüllten Seite nach oben zusammengemischt und bilden zusammen das Anderswelt-Deck.

- ☉ Die 7 verbliebenen Orte Stadt der Überreste werden mit ihrer verhüllten Seite nach oben gemischt. Bei genau 2 Ermittlern im Spiel wird 1 jener Orte zufällig bestimmt und aus dem Spiel entfernt, ohne ihn anzusehen. Falls nur 1 Ermittler im Spiel ist, werden 2 jener Orte zufällig bestimmt und aus dem Spiel entfernt, ohne sie anzusehen. Der Rest jener Orte wird auf das Anderswelt-Deck gelegt.

- ☉ Das Anderswelt-Deck wird neben der Szenarioübersichtskarte platziert.

☉ Die obersten 3 Orte des Anderswelt-Decks werden in einer geraden Linie von links nach rechts in den Schatten platziert (ohne die Rückseiten anzusehen).

☉ Es werden alle Mini-Karten Köder und die 3 Mini-Karten Stadt der Überreste (L, M und R) herausgesucht und als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.

☉ Die 3 Mini-Karten Stadt der Überreste (L, M und R) und 1 Mini-Karte Köder werden verdeckt gemischt und wie folgt um den Hof der Außenseiter herum platziert: 1 Mini-Karte jeweils an eine Stelle links, rechts, oberhalb und unterhalb des Ortes. (Siehe dazu die Platzierung der Orte auf der nächsten Seite.)

☉ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

☉ Das Spiel kann nun beginnen.

Benachbarte Orte im Reich der Außenseiter

Im Verlauf dieses Szenarios werden Orte zusammen mit getarnten Mini-Karten in Reihen und Spalten angeordnet (siehe „Orte in den Schatten“ weiter unten). **Jeder Ort ist mit jedem benachbarten Ort verbunden.**

- Orte, die sich an den Seiten berühren (links, rechts, oben oder unten), sind benachbart. Orte, die sich nur an den Ecken berühren, sind nicht benachbart.
- In diesem Szenario werden auch getarnte Mini-Karten benachbart zu Orten platziert (wie oben beschrieben), anstatt sie wie üblich an Orten zu platzieren (siehe „Orte in den Schatten“ weiter unten).

Orte in den Schatten

Im Verlauf dieses Szenarios müssen sich die Ermittler durch die labyrinthische und illusorische Heimatwelt der Außenseiter bewegen. Um die schwierige Erkundung dieser fremdartigen Dimension darzustellen, befinden sich immer 3 „Stadt der Überreste“-Orte (aus dem Anderswelt-Deck) in den Schatten und getarnte Mini-Karten werden um die Orte herum angeordnet, anstatt sie an Orten zu platzieren. Das Aufdecken dieser getarnten Mini-Karten ist besonders wichtig, um einen Weg durch das Reich der Anderswelt zu finden.

- Getarnte Mini-Karten, die benachbart zu einem Ort sind, gelten in Bezug auf Kartenfähigkeiten und Spielregeln als an jenem Ort befindlich. Sobald ein Ermittler versucht, eine benachbarte getarnte Mini-Karte zu enttarnen, wird der Schleierwert seines aktuellen Ortes verwendet.
- Sobald eine „Stadt der Überreste“-Mini-Karte enttarnt wird, wird sie beiseitegelegt und der „Stadt der Überreste“-Ort in den Schatten bestimmt, dessen Position mit der enttarnten Mini-Karte übereinstimmt (L steht für Links, M für Mitte und R für Rechts). Jener Ort wird mit der verhüllten Seite nach oben an der Stelle platziert, an der sich die enttarnte Mini-Karte befunden hat.
 - Falls sich an der gleichen Position weitere getarnte Mini-Karten befinden, werden diese so gleichmäßig wie möglich an leeren benachbarten Stellen um den neu platzierten „Stadt der Überreste“-Ort herum angeordnet.
- Nachdem ein „Stadt der Überreste“-Ort die Schatten verlassen hat, wird die oberste Karte des Anderswelt-Decks an der gleichen Position in den Schatten platziert, wo sich der gerade enttarnte „Stadt der Überreste“-Ort befunden hat (ohne die Rückseite anzusehen). Dann wird sein Schlüsselwort getarnt abgehandelt, indem die getarnten Mini-Karten so gleichmäßig wie möglich an leeren benachbarten Stellen um den gerade enttarnten „Stadt der Überreste“-Ort herum angeordnet werden.
 - Falls möglich müssen sich immer 3 „Stadt der Überreste“-Orte in den Schatten befinden.
- Es dürfen sich mehr als 1 getarnte Mini-Karte an der gleichen Stelle befinden, aber es darf sich keine getarnte Mini-Karte an einer Stelle befinden, wo sich auch ein Ort befindet.

Platzierung der Orte in „Spurlos“



Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde, weil alle Ermittler besiegt wurden: „So, das war der Letzte“, sagt Agent Hudson, während er seinen Stempel auf die Spesenabrechnung drückt. „Ich verstehe die Notwendigkeit der Geheimhaltung, aber ich muss noch einmal darum bitten, dass wir für diese Sekretariatsarbeit Assistenten einstellen, Commissioner.“ Er übergibt das Bündel von Dokumenten an Taylor, die mit ernster Miene hinter ihrem schwarzen Schreibtisch sitzt.

„Mehr Augen bedeuten mehr undichte Stellen. Es gibt einen Grund, warum wir dieses Team so klein wie möglich halten, Hudson. Verlieren Sie nicht aus den Augen, was wichtig ist.“ Sie blättert einen Moment durch die Dokumente und runzelt die Stirn. „Wo ist der Bericht über die Zelle von Mitarbeiter 32-J?“

„32-J?“ Der Mann zieht ein kleines Notizbuch aus seiner Geschäftstasche und blättert zu einer Seite in der Mitte. „Eine solche Bezeichnung gibt es nicht.“

Taylor verzieht das Gesicht. „Nein, das kann nicht stimmen. Wir ... wir haben sie in London getroffen. Sie waren auch dort ...“ Nach einem Moment schüttelt sie völlig verwirrt den Kopf. „Hm. Seltsam. Ich kann mich nicht erinnern, wer sie waren.“

„Sie arbeiten zu viel“, antwortet der Agent mit dem Anflug eines Grinsens. „Nehmen Sie sich eine Auszeit, Commissioner. Wir kommen bestimmt eine Woche oder so ohne Sie klar.“

Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Zelle wurde ausgehöhlt.

Die Ermittler verlieren die Kampagne.

Auflösung 1: Du wachst auf dem Schiffsdeck auf. Traumartige Erinnerungen und Visionen aus der Anderswelt schwirren in deinem Kopf umher. Das einzige Anzeichen dafür, dass das, was du gesehen hast, real war und nicht nur ein Albtraum, ist der Griff eines Mannes mit roten Handschuhen, der dich auf die Beine zieht und dir Staub von deinen Schultern klopft. In der Nähe sieht Aliko stumm und mit ausdrucksloser Miene zu. Auch Agent Quinn erhebt sich langsam auf ihre Füße. Die Welt schwankt noch, als sich deine Sicht auf eine neue Dimension einstellt. „Bleiben Sie bei uns“, sagt der Mann. Seine Stimme ist sanfter und natürlicher als in deiner Erinnerung.

Du verlangst Antworten: Was hat er in London gemacht, was war dieser höllische Ort und warum war er dort? „London?“, antwortet er spöttisch. „Ich war schon lange nicht mehr in London. Ich weiß nicht einmal, wer Sie sind.“ Du kommst ins Zweifeln. Das ist doch derselbe Mann, den du in London gesehen hast – oder etwa nicht? „Was jenen Ort angeht, so habe ich nur eine vage Ahnung, aber ich weiß nicht, was mich dorthin gebracht hat oder wie lange ich schon weg bin. Dieses Ding ...“ Er hebt die Krempe seines Filzhutes und fasst sich so fest an die Stirn, dass seine Hände zittern. „Es hat ... herumgeschnüffelt. Hat etwas gesucht. Und hat gelernt.“

Schließlich spricht Aliko, wieder mit Quinn als Übersetzerin. „Sie sagt, dass die Kreaturen nicht nur Dinge stehlen, sondern sie ... wie heißt das richtige Wort dafür ...?“ Sie ringt um Fassung, während Aliko wieder einmal die Sprache wechselt. „Sie ... adaptieren. Sie nachahmen.“

Ein kalter Schauer läuft dir den Rücken hinunter. Das ist es, wovor Aliko Angst hatte – warum sie dich um Hilfe gebeten hat. Der Mann, den du in London gesehen hast, war nicht derselbe wie der Mann, der jetzt vor dir steht. Er war ein Nachahmer. Es war einer von ihnen. „Wie es scheint, stehe ich in Ihrer Schuld“, sagt der Mann und streckt eine Hand mit rotem Handschuh aus. „Aber leider habe ich nun viel zu tun. Wenn diese Kreaturen die Coterie infiltriert haben, kann man keinem von ihnen trauen, besonders mir nicht. Wenn Sie mich wiedersehen, gehen Sie davon aus, dass das nicht ich bin. In der Zwischenzeit werde ich der Sache auf den Grund gehen und die anderen mit meinen Erkenntnissen konfrontieren, wenn die Zeit reif ist.“ Du nickst und schüttelst seine Hand. Hier steht mehr auf dem Spiel, als dir je bewusst war, und du kannst all das nur aufklären, wenn ihr zusammenarbeitet.

- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Jeder Ermittler verdient 1 Erfahrungspunkt, da er Einblicke in die seltsamen Geschehnisse der Welt erhalten hat.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird Folgendes notiert:
 - ◊ Die Zelle kennt die wahre Natur der Coterie.
 - ◊ Aliko ist auf deiner Seite.
- ☉ Streiche im Kampagnenlogbuch 3 Zeit ab.
- ☉ Du darfst dich **auf die Reise begeben** (von Bermuda, Ybor City oder San Juan aus).

Auflösung 2: Du wachst auf dem Schiffsdeck auf. Traumartige Erinnerungen und Visionen aus der Anderswelt schwirren in deinem Kopf umher. Das einzige Anzeichen dafür, dass das, was du gesehen hast, real war und nicht nur ein Albtraum, ist der Griff eines Mannes mit roten Handschuhen, der dich auf die Beine zieht und dir den Staub von den Schultern. Auch Agent Quinn erhebt sich langsam auf ihre Füße. Die Welt schwankt noch, als sich deine Sicht auf eine neue Dimension einstellt. „Bleiben Sie bei uns“, sagt der Mann. Seine Stimme ist sanfter und natürlicher als in deiner Erinnerung.

Du verlangst Antworten: Was hat er in London gemacht, was war dieser höllische Ort, und warum war er dort? „London?“, antwortet er spöttisch. „Ich war schon lange nicht mehr in London. Ich weiß nicht einmal, wer Sie sind.“ Du kommst ins Zweifeln. Das ist doch derselbe Mann, den du in London gesehen hast – oder etwa nicht? „Was jenen Ort angeht, so habe ich nur eine vage Ahnung, aber ich weiß nicht, was mich dorthin gebracht hat oder wie lange ich schon weg bin. Dieses Ding ...“ Er hebt die Krempe seines Filzhutes und fasst sich so fest an die Stirn, dass seine Hände zittern. „Es hat ... herumgeschnüffelt. Hat etwas gesucht. Und hat gelernt.“

Ist das überhaupt derselbe Mann, den du in London gesehen hast? Du fragst dich, welchen Zweck das Wesen mit seiner Entführung verfolgt hat. Nach welcher Art von Informationen hat es gesucht? „Auf jeden Fall stehe ich in Ihrer Schuld“, sagt der Mann und streckt eine Hand mit rotem Handschuh aus. „Aber leider habe ich nun viel zu tun. Wenn Sie behaupten, mich in London gesehen zu haben, dann muss es sich um einen Nachahmer handeln. Wenn Sie mich wiedersuchen, gehen Sie davon aus, dass das nicht ich bin. In der Zwischenzeit werde ich der Sache auf den Grund gehen und die anderen mit meinen Erkenntnissen konfrontieren, wenn die Zeit reif ist.“ Du nickst und schüttelst seine Hand. „Übrigens ... ich bin neugierig. Woher wussten Sie, wo Sie mich finden können?“

„Von einem Ihrer eigenen Leute“, antwortet Agent Quinn. „Uperetria. Sie hatte so eine Vermutung. Anscheinend hatte sie recht.“

„Ich verstehe“, sagt er mit einem finsternen Blick. „Nun denn ... es scheint, als würde ich zwei Gefallen schulden. Seien Sie versichert, dass ich meine Schulden immer bezahle.“

- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Jeder Ermittler verdient 1 Erfahrungspunkt, da er Einblicke in die seltsamen Geschehnisse der Welt erhalten hat.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird Folgendes notiert:
 - ◊ Die Zelle kennt die wahre Natur der Coterie.
 - ◊ Du hast Aliko nicht zum letzten Mal gesehen.
- ☉ Streiche im Kampagnenlogbuch 2 Zeit ab.
- ☉ Du darfst dich **auf die Reise begeben** (von Bermuda, Ybor City oder San Juan aus).

Auflösung 3: Du wachst auf dem Schiffsdeck auf. Traumartige Erinnerungen und Visionen aus der Anderswelt schwirren in deinem Kopf umher. Das einzige Anzeichen dafür, dass das, was du gesehen hast, real war und nicht nur ein Albtraum, ist der Griff von Aliko, die dich mit ausdrucksloser Miene auf die Beine zieht. Die Welt schwankt noch, als sich deine Sicht auf eine neue Dimension einstellt. Agent Quinn erhebt sich ebenfalls und hämmert ihre Faust gegen die Tür der Kabine. „Verdammt! Wir waren so nah dran!“, ruft sie aus.

Vergeblich versuchst du zu begreifen, was du in dieser anderen Welt erlebt hast. Du magst zwar keine Antworten gefunden haben, aber du bist erleichtert, wieder an einem dir vertrauten Ort zu sein. „Dieser andere Ort ... ist genau so, wie du es dir vorgestellt hast“, sagt Quinn zu Aliko, wobei sich Quinns Augen vor Ehrfurcht und Entsetzen weiten. „Alles, was verschwunden ist. Alles, was vergessen ist. Es ist alles da. Ist es das, was diese Wesen tun? Stehlen sie unsere Welt?“

Schließlich spricht Aliko, wieder mit Quinn als Übersetzerin. „Sie sagt, dass die Kreaturen nicht nur Dinge stehlen, sondern sie ... wie heißt das richtige Wort dafür ...“, sie ringt um Fassung, während Aliko wieder einmal die Sprache wechselt. „... adaptieren. Sie ahmen die Dinge und Lebewesen nach.“

Während die Nacht über dem Atlantik hereinbricht, denkst du in aller Stille darüber nach, was das alles bedeuten könnte. Das ist es, wovor Aliko Angst hatte – warum sie dich um Hilfe gebeten hat. Aber du bist dir immer noch nicht sicher, was die Wesen aus jener Realität wirklich mit deiner Vorhaben und was das für die Rote Coterie bedeuten könnte. „Sie dankt uns dafür, dass wir ihr geholfen haben, auch wenn wir nicht in der Lage waren, die Wahrheit herauszufinden“, übersetzt Quinn, als Aliko noch einmal das Wort ergreift. „Und sie sagt, dass sie uns diesen Gefallen zurückzahlen wird, wenn die Zeit gekommen ist.“

- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Aliko ist auf deiner Seite.
- ☉ Streiche im Kampagnenlogbuch 2 Zeit ab.
- ☉ Du darfst dich **auf die Reise begeben** (von Bermuda, Ybor City oder San Juan aus).

Auflösung 4: Du wachst auf dem Schiffsdeck auf. Traumartige Erinnerungen und Visionen aus der Anderswelt schwirren in deinem Kopf umher. Das einzige Anzeichen dafür, dass das, was du gesehen hast, real war und nicht nur ein Albtraum, ist das schmerzhaft Stöhnen von Agent Quinn, die sich langsam erhebt und dir hochhilft. Die Welt schwankt noch, als sich deine Sicht auf eine neue Dimension einstellt.

„Was zur Hölle!“, sagt Quinn leise. „Was zur Hölle!“ Vergeblich versuchst du zu begreifen, was du in dieser anderen Welt erlebt hast. Du magst zwar keine Antworten gefunden haben, aber du bist erleichtert, wieder an einem dir vertrauten Ort zu sein. „Dieser andere Ort ... ist genau so, wie Aliko ihn sich vorgestellt hat“, sagt Quinn, wobei sich ihre Augen vor Ehrfurcht und Entsetzen weiten. „Alles, was verschwunden ist. Alles, was vergessen ist. Es ist alles da. Ist es das, was diese Wesen tun? Stehlen sie unsere Welt?“

Während die Nacht über dem Atlantik hereinbricht, denkst du in aller Stille darüber nach, was das alles bedeuten könnte. Das ist es, wovor Aliko Angst hatte – warum sie dich um Hilfe gebeten hat. Aber du bist dir immer noch nicht sicher, was die Wesen aus jener Realität wirklich mit deiner Vorhaben und was das für die Rote Coterie bedeuten könnte. „Was sollen wir jetzt tun? Ich weiß nicht einmal, wie ich das Commissioner Taylor melden soll. Selbst für unsere Verhältnisse wirkt das alles viel zu weit hergeholt, um es zu glauben. Und wir haben nichts vorzuweisen ...“

Du schüttelst den Kopf und blickst zum Horizont. Wie viel von der Leere um dich herum ist wohl auf den Kontakt dieser Kreaturen mit der Erde zurückzuführen? Wie viel wird übrig bleiben, wenn ihr geheimer Krieg nicht gestoppt wird? Wenigstens kennst du jetzt das wahre Ausmaß der Bedrohung ...

- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Du hast Aliko nicht zum letzten Mal gesehen.
- ☉ Streiche im Kampagnenlogbuch 1 Zeit ab.
- ☉ Du darfst dich **auf die Reise begeben** (von Bermuda, Ybor City oder San Juan aus).

Abhängig davon, auf welche Weise du hierhergekommen bist, fahre wie folgt fort:

- ☉ Falls du dieses Finale durch einen Statusbericht erreicht hast (weil die Zeit abgelaufen ist), fahre mit **Einführung 1** fort.
- ☉ Falls du selbstständig nach Tunguska gereist bist, fahre mit **Einführung 2** fort.

Einführung 1: Du erwachst in Dunkelheit. Als dir ein Sack vom Kopf gezogen wird, kneift man dir in die Wange und du wirst ein- oder zweimal geschlagen. „Aufwachen“, befiehlt eine unheimliche Stimme. Du blinzelst die Benommenheit weg und stellst mit einer gewissen Panik fest, dass deine Kollegen und du an Stühle gefesselt seid. Ein Knebel hindert dich daran, mehr als gedämpfte Schreie von dir zu geben.

Als sich deine Augen an das schwache Licht gewöhnt haben, wird dir klar, dass du dich unter der Erde befinden musst. Der große, fensterlose Saal besteht aus sauber bearbeiteten Steinen und wird von Quecksilberdampflampen schwach beleuchtet. Scharlachrote Wandteppiche säumen die Wände, zusammen mit mehreren Glasvitrinen und Regalen, die alte Relikte und historische Artefakte enthalten. Der Raum wird von einem riesigen zentralen Tisch beherrscht, in dessen Oberfläche ein kunstvolles Muster aus Linien und Ringen eingeritzt ist. Um diese zentrale Tafel herum stehen mehrere Personen, von denen du einige wiedererkennst, andere jedoch nicht. Alle sind sie in Rot gekleidet. Dein Herz schlägt dir bis zum Hals. „Sie wurden hierhergebracht, um Sie für Ihre Verbrechen gegen die Coterie zur Verantwortung zu ziehen“, sagt die Stimme. „Diese Zusammenkunft wird darüber entscheiden, ob sie verurteilt oder verschont werden – je nachdem, wie die Zusammenkunft sich entscheidet. Jeder der hier Anwesenden ist dazu eingeladen, für oder gegen Sie zu sprechen.“

Fahre mit **Der Prozess 1** fort.

Einführung 2: Ohne die Informationen, die Commissioner Taylor dir hat zukommen lassen, hättest du das Geheimversteck der Roten Coterie niemals gefunden. Die Anlage liegt tief unter der Erde im Herzen Sibiriens, nicht weit von dem mysteriösen Krater entfernt, der den Ort des berüchtigten Tunguska-Ereignisses markiert – eine Explosion oder vielleicht ein Einschlag, dessen wahre Natur seit mehr als einem Jahrzehnt im Dunkeln liegt. Ob es einen Zusammenhang zwischen diesem seltsamen Ereignis und der Anwesenheit der Coterie gibt? Angesichts der gefährlichen Artefakte, welche die Coterie besitzt, kann es daran gar keinen Zweifel geben. Die Frage ist nur: Was war zuerst da?

Der Eingang der Anlage wird durch den schweren Schnee in dieser abgelegenen Wildnis verdeckt, aber schließlich findest du ihn – eine Stahltür ohne jegliche Beschriftung, die in die Seite eines verschneiten Hügels eingelassen und aus der Ferne kaum zu erkennen ist. Du bist überrascht, dass die Tür unverschlossen ist ... aber kaum bist du eingetreten, wirst du von Wachen der Coterie in gewohnter roter Kleidung aufgegriffen. „Wir haben Sie schon erwartet“, sagt einer von ihnen mit einem bösen Grinsen. „Kommen Sie. Die Zusammenkunft fängt gleich an.“

Du hast keine andere Wahl, als ihnen zu folgen. Die Wachen führen dich immer tiefer in den Komplex hinein, über steile, schmale Treppen aus bearbeiteten Steinen und durch dunkle, triste Gänge, bis du schließlich einen großen, fensterlosen Saal erreichst, der von Quecksilberdampflampen schwach beleuchtet wird. Scharlachrote Wandteppiche säumen die Wände, zusammen mit mehreren Glasvitrinen und Regalen, die alte Relikte und historische Artefakte enthalten. Der Raum wird von einem riesigen zentralen Tisch beherrscht, in dessen Oberfläche ein kunstvolles Muster aus Linien und Ringen eingeritzt ist. Um diese zentrale Tafel herum stehen mehrere Personen, von denen du einige wiedererkennst, andere jedoch nicht. Alle sind sie in Rot gekleidet. Die Tür, die in den Saal führt, fällt hinter dir zu, und dein Herz schlägt dir bis zum Hals. „Ihr Timing ist perfekt“, sagt eine Stimme aus den Reihen der versammelten Coterie-Mitglieder. „Wir wollten gerade mit der Abstimmung beginnen.“

Du erkundigst dich nach der Art dieser Abstimmung, dein Mund ist plötzlich trocken. Du wirst das Gefühl nicht los, dass du nur hierhergekommen bist, um deinem eigenen Untergang ins Auge zu blicken. „Es wurde eine Versammlung einberufen, um Sie für Ihre Verbrechen gegen die Coterie zur Verantwortung zu ziehen“, sagt die Stimme. „Diese Zusammenkunft wird darüber entscheiden, ob sie verurteilt oder verschont werden – je nachdem, wie die Zusammenkunft sich entscheidet. Jeder der hier Anwesenden ist dazu eingeladen, für oder gegen Sie zu sprechen.“ Plötzlich wirst du von hinten gefesselt. Dann wird dir ein Knebel in den Mund gestopft. „Eine reine Formalität, sonst nichts“, sagt der Wachmann grinsend.

Fahre mit **Der Prozess 1** fort.

Der Prozess 1: Die Coterie stimmt nun über dein Schicksal ab.

Lies die passenden Abschnitte in der angegebenen Reihenfolge und zähle alle abgegebenen Stimmen zusammen. Jede „Ja“-Stimme steht für ein Coterie-Mitglied, das dich loswerden will. Jede „Nein“-Stimme steht für ein Coterie-Mitglied, das dich schützen will. Eine Enthaltung oder ein Schweigen gilt weder als „Ja“ noch als „Nein“.

Falls die Zelle dem Ritter geholfen hat: Der ältere „Ritter“ aus Alexandria tritt vor und zieht die Aufmerksamkeit des gesamten Saales auf sich. „Meine geschätzten Kollegen. Die hier vor uns versammelten Personen sind in der Tat trotz ihrer ... unglücklichen Zugehörigkeit ... unseres Respekts und unserer Anerkennung würdig. Ohne ihre Hilfe wäre unser Heiligtum in Alexandria womöglich gefallen. An einen der Unseren, möchte ich hinzufügen. Ich bin der Überzeugung, dies beweist ihren Wert.“ Einige der anderen nicken zustimmend. Die versammelten Mitglieder schauen sich nach einem Einwand um, doch es kommt keiner. Vielleicht leckt die Bestie noch ihre Wunden.

Der Weinrote Ritter stimmt mit „Nein“. Die Bestie in der purpurroten Kutte enthält sich automatisch.

Falls die Zelle die Bestie nicht abwehren konnte: Die grollende Stimme der Bestie in der purpurroten Kutte ertönt unter dem Stoff. „Blut“, sagt sie schlicht. Du zuckst bei diesem fast tierischen Laut zusammen und ein Schauer läuft dir über den Rücken. „Blut muss fließen.“ Du schaust dich nach dem älteren Ritter aus Alexandria um, in der Hoffnung, er könnte die anderen zur Vernunft bringen ... doch er ist nicht anwesend.

Der Weinrote Ritter enthält sich automatisch. Die Bestie in der purpurroten Kutte stimmt mit „Ja“.

Falls du den Weinroten Ritter nicht zum letzten Mal gesehen hast: „Die Vorgehensweise ist klar“, erklärt der ältere, vornehm gekleidete „Ritter“ aus Alexandria. „Sie sind nicht vertrauenswürdig und versuchen, uns die Kontrolle zu entreißen. Sie müssen beseitigt werden.“ Am anderen Ende des Tisches knurrt die in Purpurrot gehüllte Gestalt seines Feindes. „Ausnahmsweise sind wir uns einig“, grollt sie mit wilder, tierischer Stimme. Die Augen des Ritters verengen sich. „Lass es dir nicht zu Kopfe steigen“, warnt er.

Der Weinrote Ritter stimmt mit „Ja“. Die Bestie in der purpurroten Kutte stimmt mit „Ja“.

Falls die Hunde im Krieg sind: Ein Moment lang herrscht Stille, während du und die versammelten Coterie-Mitglieder in den Reihen nach den beiden Personen Ausschau halten, die in Alexandria operieren. „Es scheint, dass zwei von uns beschlossen haben, nicht teilzunehmen“, sagt ein Mitglied. Du fragst dich, ob einer der beiden überhaupt noch am Leben ist. Vielleicht haben sie sich in ihrem Krieg gegenseitig vernichtet. Dich schaudert es, als du an die Situation in Alexandria denkst.

Der Weinrote Ritter enthält sich automatisch. Die Bestie in der purpurroten Kutte enthält sich automatisch.

Falls nichts davon zutrifft: „Ich habe keine Freude an Gewalt“, sagt ein älterer, vornehm gekleideter Mann in Rot. „Ich glaube, dass die vor uns Stehenden uns wertvolle Dienste leisten könnten.“ Am anderen Ende des Tisches grummelt eine Gestalt in einer purpurroten Kutte: „Deshalb bist du schwach.“ Ihr schattenumhülltes Gesicht wendet sich dir zu. Im schwachen Licht siehst du nur ein Paar schrecklicher, geifernder Reißzähne. „Blut muss fließen.“

Der Weinrote Ritter stimmt mit „Nein“. Die Bestie in der purpurroten Kutte stimmt mit „Ja“.

Wirf eine Münze und aktualisiere den Abschnitt „Schlüssel“ im Kampagnenlogbuch wie folgt: Bei „Kopf“ ist Der Weinrote Ritter Träger des Schlüssels Das Licht von Pharos, bei „Zahl“ ist Die Bestie in der purpurroten Kutte Träger des Schlüssels.

Falls Ece der Zelle vertraut: Ece tritt vor und räuspert sich. „Ich habe mich an die Foundation gewandt, weil die Gefahr bestand, dass das Verdrehte Antiprisma, das in Istanbul versteckt war, von einer dritten Gruppierung gefunden werden könnte. Das hier sind die Agenten, die sich auf mein Hilfesuch gemeldet haben. Anstatt das Artefakt selbst an sich zu nehmen, haben sie sich entschieden, es in meine Obhut zu übergeben. Ich halte sie für vertrauenswürdig und – im Gegensatz zu einigen unserer Mitglieder – für moralisch aufrechte Individuen.“

Ece Şahin stimmt mit „Nein“.

Falls Ece der Zelle nicht vertraut: Eces Blick ist nach unten gerichtet, als sich der Rest des Tisches ihr zuwendet. „Ich ...“, beginnt sie stotternd. „Ich verabscheue Gewalt und weigere mich daher, mich an solch abscheulichen Handlungen zu beteiligen, an denen sich einige unserer Mitglieder zu erfreuen scheinen“, sagt sie mit Nachdruck und verärgert damit ein paar der anderen Mitglieder. Doch dann richtet sich ihr Blick auf dich. Traurigkeit und Entschlossenheit verhärten ihre Gesichtszüge. „Aber den Individuen vor uns kann man nicht trauen. Und so sehe ich mich nicht in der Lage, ihre Taten zu entschuldigen.“ Dann fährt sie leise fort: „Es tut mir leid.“

Ece Şahin enthält sich.

Falls beides nicht zutrifft: „Wenn wir den Anspruch erheben, eine moralisch aufrechte Organisation zu sein“, erklärt die Frau mit dem zinnoberroten Kopftuch höflich, „können wir nicht alles zerstören, was uns im Wege steht. Fortschritt erfordert Verständnis und Zusammenarbeit. Und ich verabscheue Gewalt. Wir sollten mit diesen Individuen zusammenarbeiten, nicht gegen sie.“

Ece Şahin stimmt mit „Nein“.

Falls du Amaranth nicht zum letzten Mal gesehen hast: Amaranth grinst verrückt, als ihr Blick auf dich fällt. „Oh, auf diesen Moment habe ich gewartet“, sagt sie gedehnt und ihre Augen blitzen auf. „Aufdringliche Narren. Dachtet ihr, eure Einmischung in unsere Pläne würde ungestraft bleiben?“

Amaranth stimmt enthusiastisch mit „Ja“.

Falls die Liebenden wiedervereint sind: Amaranth und die wiederbelebte, konservierte Leiche von Razin Farhi stehen beieinander und werfen sich anbetende Blicke zu. „Was denkst du, liebster Razin? Verschonen wir die Narren, die sich uns in den Weg gestellt haben?“, fragt Amaranth. „Oder erteilen wir ihnen eine Lektion?“ Razin krächzt als Antwort: „Meine Liebste. Niemand konnte sich uns in den Weg stellen. Und wenn diese hier nicht mehr sind, wird es auch niemand jemals mehr tun.“

Amaranth stimmt mit „Ja“.

Razin Farhi stimmt mit „Ja“.

Falls Amaranth die Coterie verlassen hat: „Wo ist Amaranth?“, fragt eines der Mitglieder laut, woraufhin ein Raunen durch die Coterie geht. „Sie hat noch nie ein Treffen verpasst.“ Hinter deinem Knebel erlaubst du dir ein Lächeln. Wenigstens konnte sich Eryn endlich aus den Fängen der Coterie befreien und ihre wahre Identität annehmen.

Amaranth enthält sich automatisch.

Falls nichts davon zutrifft: Als Nächste spricht eine schöne, bleiche Frau in einem schwarzen Kleid. Die blühende rote Blume, die ihr Haar schmückt, ist der einzige Farbtupfer an ihrer Kleidung. „Wir arbeiten aus gutem Grund im Verborgenen, nicht wahr?“ Ihre Schönheit kann nicht über ihren boshaften Ton hinwegtäuschen. „Sie wissen zu viel. Lasst sie uns töten und die Sache hinter uns bringen.“

Amaranth stimmt mit „Ja“.

Amaranth ist Träger des Schlüssels Die Letzte Blüte.
Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.

Falls du Thorne nicht zum letzten Mal gesehen hast:

Die Person, die als Thorne bekannt ist, rückt die Manschetten ihres Hemdes unter dem langen Mantel zurecht. „Die Foundation hat sich unser Misstrauen wahrlich verdient, indem sie sich in unsere Pläne eingemischt hat. Wir sollten diese Zelle eliminieren und mit dem Sammeln weitermachen.“ Thorne sieht dir in die Augen und hält deinem Blick unerschütterlich stand. „Ich habe Sie gewarnt, uns nicht in die Quere zu kommen, nicht wahr?“

Thorne stimmt mit „Ja“.

Falls die Zelle mit Thorne einen Deal vereinbart hat: Die Person, die als Thorne bekannt ist, tritt vor. „Unsere umfangreichen Operationen erfordern, dass wir mit vielen Partnern auf der ganzen Welt zusammenarbeiten. Mit Forschern. Lokalen Behörden. Kriminellen. Und auch mit solchen, die gerade vor uns stehen. Und sie haben sich als sehr nützlich erwiesen. Sie halfen uns bei unseren Bemühungen in Anchorage und hatten sogar die Weisheit, den Schlüssel dort sicher in unserer Obhut zu belassen.“

Thorne stimmt mit „Nein“.

Falls Thorne verschwunden ist: Du bist überrascht, dass Thorne zu den hier Versammelten gehört. Bei eurem letzten Aufeinandertreffen nördlich von Anchorage ist Thorne einfach verschwunden. Und doch ist Thorne nun hier, bleibt jedoch völlig stumm – trotz allem, was ihr beide durchgemacht habt.

Thorne bleibt auf unheimliche Weise stumm.

Falls nichts davon zutrifft: Die Person mit dem roten Halstuch und dem platinblonden Haar, das zu ihrer blütenweißen Haut passt, spricht als Nächstes. „Ich habe mit diesen Leuten noch nie etwas zu tun gehabt“, sagt Thorne und deutet auf dich. „Es wäre töricht von mir, für die eine oder andere Seite zu stimmen, ohne ihre Fähigkeiten und ihre Wahrhaftigkeit aus erster Hand zu kennen. Daher werde ich mich nicht an der Abstimmung beteiligen.“

Thorne enthält sich.

Thorne ist Träger des Schlüssels Das Schwarze Glas.
Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.

Falls Aliki auf deiner Seite ist: Mit ätherischer Anmut tritt Aliki Zoni Uperetria aus den Schatten hervor, eine goldfarbene Klinge auf den Rücken geschwungen. Ihre scharlachrote Schärpe weht in einem lauen Wind. Sie flüstert etwas Sanftes und Leises in ihrem üblichen Repertoire vergessener Sprachen. Eines der versammelten Coterie-Mitglieder übersetzt: „Uperetria erklärt, dass ...“, sie zieht überrascht die Augenbrauen hoch, „... dass die vor uns Versammelten wahrhaft loyale Diener der Sache sind, genau wie wir.“ Ein Raunen geht durch die Reihen.

Aliki stimmt mit „Nein“.

Falls du Aliki nicht zum letzten Mal gesehen hast: „Wir sollten Uperetrias Stimme nicht vergessen“, murmelt eine Gestalt. „Ist sie hier?“, fragt eine andere. „Wir versuchen schon seit Wochen, sie zu erreichen.“ Zu deiner Überraschung wenden sich die versammelten Mitglieder tatsächlich dem geisterhaften Mädchen zu, das abseits der anderen in der Ecke des Raumes steht. Eine unheimliche Stille durchdringt den Raum. Man könnte meinen, sie sei eine Statue, wäre da nicht ihre Schärpe, die träge in der Stille weht.

Aliki bleibt auf unheimliche Weise stumm.

Falls beides nicht zutrifft: Aus den Schatten taucht eine zarte, in Weiß gekleidete Gestalt mit einem Schleier aus rabenschwarzem Haar über ihren Augen auf. Auf ihrem Rücken trägt sie eine goldfarbene Klinge. Ihre scharlachrote Schärpe weht in einem lauen Wind. Ihre Worte werden durch ein schrilles, gedämpftes Pfeifen angekündigt und sie spricht in einer Sprache, die du noch nie gehört hast. Eines der Coterie-Mitglieder, das sie zu verstehen scheint, wertet dies als eine Stimme gegen dich.

Aliki stimmt mit „Ja“.

Bevor du eine der unteren Optionen abhandelst und nur falls Desi in deiner Schuld steht: Finde die Kopie von Desiderio Delgado Álvarez, die du an einem sicheren Platz verwahrt hast, und sieh dir die andere Seite an. Fahre dann fort.

Falls die andere Seite von Desiderio Delgado Álvarez seine Storyvorteilskarte ist: Plötzlich flackert ein Streichholz auf und Desi zündet sich eine Zigarette an. „Die hier sind in Ordnung“, sagt er. „Hier ist größere Scheiße im Gange. Damals in Havanna wurde ich fast von – ihr wisst schon von was – geschnappt. Sie haben mir geholfen – nicht, dass ich es nötig gehabt hätte oder so. Der Punkt ist, sie haben mir den Rücken freigehalten.“

Desiderio Delgado Álvarez stimmt mit „Nein“.

Falls du Desi nicht zum letzten Mal gesehen hast oder falls die andere Seite von Desiderio Delgado Álvarez eine Begegnungskarten-Rückseite hat: Du schaust zu Desi hinüber, in der Hoffnung, dass er für dich spricht. Aber er zündet sich nur eine Zigarette an und starrt an die Wand hinter dir.

Desiderio Delgado Álvarez bleibt auf unheimliche Weise stumm.

Falls nichts davon zutrifft: „Sollte ich wissen, wer zum Teufel diese Leute sind?“, fragt ein Mann im Anzug mit roter Krawatte, zündet sich eine Zigarette an und nimmt einen langen Zug. Der Rauch weht in die Dunkelheit über den Tisch. „Das ist Zeitverschwendung. Redet ihr nicht alle immer davon, ‚unbekannte Faktoren‘ auszuschalten? Werdet sie los, damit wir uns auf das konzentrieren können, was wirklich wichtig ist.“

Desiderio Delgado Álvarez stimmt mit „Ja“.

Desiderio Delgado Álvarez ist Träger des Schlüssels Die Spiegelnde Klinge. Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.

Falls sich die Zelle in die Angelegenheiten von Abarran eingemischt hat: Plötzlich schlägt die große, imposante Gestalt von Abarran Arrigorriagakoa mit der Faust auf den Zeremonientisch in der Mitte des Saals. „Diese Eindringlinge! Sie haben versucht, mich zu ruinieren! Sie wollten mir mein Glück nehmen, mein Auserwähltes!“ Sein Gesicht ist gerötet und zittert vor Wut, seine Fingerknöchel sind weiß. „Ich werde sie selbst bestrafen! Ich werde sie in Stücke reißen! Ich werde ...“ Der Mann schimpft noch eine Weile weiter, bis seine Wut zu Entrüstung abschwilt.

Abarran Arrigorriagakoa stimmt mit „Ja“.

Falls dies nicht zutrifft: Als Nächstes spricht ein Mann, den du nicht erkennst. Seine große, imposante Gestalt wird nur vom Glanz des riesigen Rubinrings an seinem linken Zeigefinger in den Schatten gestellt. „Als Auserwählte des Glücks wurde uns einmal mehr ein großer, glanzvoller Segen zuteil“, erklärt er mit donnernder Stimme, die die Aufmerksamkeit aller auf sich zieht. „Unsere Feinde, gefesselt und zu unseren Füßen liegend! Warum sollten wir uns eines solchen Geschenks entledigen? Welch bessere Chance könnte es geben, unser großes Werk fortzusetzen, als Antworten aus ihnen herauszukitzeln? Vielleicht können wir sie sogar als Druckmittel einsetzen ... ja genau, als Druckmittel ...“ Er schweift mit einem finsternen Grinsen im Gesicht ab. Fast würdest du dir wünschen, er hätte für deinen Tod gestimmt.

Abarran Arrigorriagakoa enthält sich.

Lies dies auf jeden Fall: Du kannst das Gesicht des Mannes mit den roten Handschuhen nirgendwo sehen, aber du stellst dir sein breites, schreckliches Grinsen vor.

Der Mann mit den roten Handschuhen bleibt auf unheimliche Weise stumm.

Falls die Zelle die wahre Natur der Coterie kennt, fahre sofort mit **Der Prozess 6** fort, ohne weitere Stimmen zu zählen.

Ansonsten, falls 3 oder mehr Coterie-Mitglieder auf unheimliche Weise stumm geblieben sind, fahre sofort mit **Der Prozess 7** fort, ohne weitere Stimmen zu zählen.

Falls nichts davon zutrifft, fahre normal fort.

Falls du La Chica Roja nicht zum letzten Mal gesehen hast: Fast hättest du La Chica Roja gar nicht bemerkt, da sie zwischen zwei anderen Coterie-Mitgliedern steht, eingehüllt in Dunkelheit. Sie schiebt den Rand ihres Hutes über die Augen und ein Grinsen umspielt ihre Lippen. „Sie haben geglaubt, mich fangen zu können. Genau wie die Bullen und die Geheimdienste.“ Eine Stimme von der gegenüberliegenden Seite des Tisches, die zu einem Mann mit ansetzender Glatze und einer kleinen roten Brille gehört, erhebt sich, um ihr zu entgegnen. „Sie haben sich in die Angelegenheiten der Coterie eingemischt“, knurrt er. „Nein“, erwidert sie ihm, „sie haben sich in einen persönlichen Konflikt eingemischt. Wenn du ein Problem mit mir hast, Rotauge, dann wende dich an mich, nicht an sie.“

La Chica Roja enthält sich.
Der Blutrote Beobachter stimmt mit „Ja“.

Falls du den Blutroten Beobachter nicht zum letzten Mal gesehen hast: Plötzlich fliegt ein breitkremziger Hut mit einem scharlachroten Band auf den Tisch, und La Chica Roja tritt aus den Schatten hervor. „Die Foundation ist nicht unser größter Feind. Dieser Titel gehört einigen von uns. Diese Agenten tragen vielleicht kein Rot, aber ich garantiere euch, dass sie aufrichtiger sind, als die Hälfte von uns vorgibt zu sein.“ Der Blutrote Beobachter erhebt sich an der gegenüberliegenden Seite des Tisches, nimmt seine Rubinbrille ab und reinigt sie mit einem blutroten Tuch. Dahinter wirken seine Augenhöhlen grauenhaft leer. „Törichtes Mädchen“, sagt er und seine Worte triefen nur so vor Gift. „Ein letztes Spiel um Aufmerksamkeit?“ Sie blickt ihn finster an und packt ihren Hut so fest, dass er zwischen ihren Fingern zerknittert. „Hat irgendjemand von euch überhaupt eine Ahnung, was dieser kranke Bastardo alles angestellt hat? Interessiert das überhaupt jemanden von euch?“

La Chica Roja stimmt mit „Nein“.
Der Blutrote Beobachter stimmt mit „Ja“.

Falls die Tortur des Blutroten Beobachters weitergeht: Aus einer dunklen Ecke des Raumes tritt La Chica Roja hervor. Ihr breitkremziger Hut verdeckt ihre Augen, während sie spricht. „Ich hatte es in Buenos Aires mit einem der Unseren zu tun. Mit jemandem, der eindeutig gegen unsere Interessen gehandelt hat“, erklärt sie. „Diese Agenten hier erkannten die wahre Gefahr und versuchten, mir zu helfen. Sie tragen vielleicht kein Rot, aber ich garantiere euch, dass sie aufrichtiger sind, als die Hälfte von uns vorgibt zu sein.“ Eine andere Stimme aus den Reihen der Anwesenden fragt, von wem unter ihnen die Frau spricht. „Unser ‚Freund‘ ohne Augen“, sagt sie mit finsternerem Blick. „Er quält immer noch Buenos Aires, nehme ich an. Aber interessiert das überhaupt jemanden von euch?“

La Chica Roja stimmt mit „Nein“.
Der Blutrote Beobachter enthält sich automatisch.

Falls nichts davon zutrifft: Ein Mann mit ansetzender Glatze und kleiner Rubinbrille ergreift als Nächster das Wort und zeigt mit seinem drahtigen, gekrümmten Finger auf ein anderes Mitglied der versammelten Coterie. „Warum stehen diese Leute hier vor Gericht, wenn sie es ist, die gegen uns gehandelt hat?“, schreit er. Die Frau tritt vor und verbirgt ihr Gesicht hinter der breiten Krempe eines Hutes mit scharlachrotem Band. „Gegen uns gehandelt, sagst du? Falsch.“ Sie schiebt die Krempe ihres Hutes nach oben, sodass jeder ihre dunkelbraunen Augen sehen kann, die den bebrillten Mann direkt anstarren. „Das tust nur du. Du und die anderen, die sich hier versammelt haben und das Rot nur als Vorwand tragen, um Chaos zu stiften.“ Die beiden starren sich eine Zeit lang hasserfüllt an, was die Aufmerksamkeit von dir ablenkt, bevor der Prozess fortgesetzt wird. Keiner von beiden scheint dich weiter zu beachten.

La Chica Roja enthält sich.
Der Blutrote Beobachter enthält sich.

Der Blutrote Beobachter ist Träger des Schlüssels Die Weinende Dame. Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.

Falls du Tzu San Niang nicht zum letzten Mal

gesehen hast: Es überrascht dich nicht, dass Tzu San Niang zu den Versammelten gehört. Jemand, der Angst verspürt, würde vielleicht die Gelegenheit nutzen, sich nach der eigenen Flucht zu verstecken, aber nicht jemand wie sie. „Ah ja, die lästigen Insekten.“ Ihre melodische Stimme ist trotz der Bosheit, die hinter ihren Worten steckt, aufreizend charmant. „Sie haben sich in meine Geschäfte eingemischt. Für diese Übertretungen kann keine Strafe hart genug sein.“

Tzu San Niang stimmt enthusiastisch mit „Ja“.

Falls du unter Tzu San Niangs Einfluss stehst: Dein Herz schlägt dir bis zum Hals, als Tzu San Niang sich dir nähert und dich mit jedem Atemzug in ihren Bann zieht. Der Zwang, ihr zu helfen, ihr zu dienen, wird wieder stärker in dir. „Ah, meine Schoftiere.“ Sie klopft mit ihrem Sonnenschirm auf den Boden und kniet sich vor euch hin. „Ihr mögt vor mir geflohen sein, aber ihr werdet mir nie entkommen. Das wisst ihr doch, nicht wahr?“ Du nickst mit dem Kopf, ohne es zu wollen. Du beißt in deinen Knebel und der Zwang wird überwältigend. Tzu grinst. „Warum sagst du nicht allen, was wir mit euch machen sollen?“, gurrst sie und nimmt dir den Knebel aus dem Mund. Du kämpfst darum zu schweigen, keuchst, schwitzt, weigerst dich, aber die Worte kriechen dennoch über deine Lippen. Nachdem du gegen dich selbst gestimmt hast, steckt sie dir den Knebel wieder in den Mund und fährt dir zärtlich mit den Fingern durchs Haar, bevor sie sich wieder an ihren Platz in der Coterie begibt. Du erschauerst vor Abscheu.

Der Ermittlungsleiter stimmt anstelle von Tzu San Niang mit „Ja“.

Falls Tzu San Niang unter deinem Einfluss steht: Es entsteht eine unangenehme Pause, während sich die Coterie berät. „Hat jemand Tzu San Niang gesehen?“, fragt jemand. Du fühlst einen Stich der Schuld in deiner Brust, gefolgt von warmer Genugtuung. Sie war nie hier.

Tzu San Niang enthält sich automatisch.

Falls nichts davon zutrifft: Als Nächstes spricht eine Frau mit einem roten Sonnenschirm über dem Kopf und einer charmanten, verführerischen Stimme. „Es tut mir leid“, beginnt sie, und ihre Anmut zieht das gesamte Publikum in ihren Bann, „aber warum verschwenden wir unsere Zeit mit einer so unbedeutenden Angelegenheit?“ In deinem Herzen steigt die Hoffnung auf, dass sie Vernunft walten lässt. „Setzt ihnen ein Ende. Lasst es uns hinter uns bringen“, sagt sie, ohne einen Blick in deine Richtung zu werfen. Und damit zerschlägt sich deine Hoffnung.

Tzu San Niang stimmt mit „Ja“.

Tzu San Niang ist Träger des Schlüssels Der Schattenschnittler. Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.

Falls Tuwile Masai auf deiner Seite ist:

Professor Masai tritt aus den Schatten hervor. Seine dicke rote Brille reflektiert das Licht. Er mustert dich von oben bis unten, als würde er dich zum ersten Mal sehen. „Ich kenne sie nur vom Hörensagen. Und was ich gehört habe, legt nahe, dass sie uns ein gewisses Maß an Gnade und Verständnis entgegengebracht haben. Ich empfehle, dass wir das Gleiche tun.“

Tuwile Masai stimmt mit „Nein“.

Falls dies nicht zutrifft: Ein schlanker, gepflegt auftretender Herr mit dunkler Haut und einer markanten roten Brille tritt aus dem Schatten. „Auch wenn dieses ganze Ritual nach Internatspielchen riecht, bin ich der Meinung, dass jede Bedrohung gegen die Coterie kurz und schmerzlos beantwortet werden sollte. Sie sind zu gefährlich, um sie gehen zu lassen.“

Tuwile Masai stimmt mit „Ja“.

Abhängig davon, wie die Abstimmung ausgegangen ist, fahre wie folgt fort:

☉ Bei Gleichstand oder falls die „Ja“-Stimmen überwiegen, wurdest du als eine Belastung und ein Risiko für die Coterie eingestuft. Fahre mit **Der Prozess 2** fort.

☉ Falls die „Nein“-Stimmen überwiegen ...

✦ ... und La Chica Roja, Ece Şahin und Desiderio Delgado Álvarez alle mit „Nein“ gestimmt haben, kannst du versuchen, sie davon zu überzeugen, einen Umsturz in der Coterie herbeizuführen. Falls du dies tust, fahre mit **Der Prozess 3** fort.

✦ ... und Thorne, Tuwile Masai und Der Weinrote Ritter alle mit „Nein“ gestimmt haben, kannst du versuchen, der Coterie beizutreten. Falls du dies tust, fahre mit **Der Prozess 4** fort.

✦ Ansonsten hat man dich als nützlich für die Coterie eingestuft. Fahre mit **Der Prozess 5** fort.

Der Prozess 2: Nachdem die Abstimmung vollzogen ist, wirst du zu Boden gestoßen. Du wehrst dich gegen deine Fesseln, bist aber nicht in der Lage, dich zu befreien. Außerdem bist du zahlenmäßig weit unterlegen. Es gibt keine Hoffnung auf Flucht. Eine kalte Klinge wird an deinen Hals gelegt. „Sie, die Sie versucht haben, unserer edlen Sache zu schaden, wurden angeklagt und zahlreicher Verbrechen gegen die Coterie für schuldig befunden“, sagt eine Stimme mit furchtbarem Ernst. Die Klinge beißt in deine Haut. Eine Blutspur rinnt deinen Hals hinunter. „Die Strafe ist der Tod. Möge der karmesinrote Schandfleck Ihres Vermächtnisses weggewaschen werden.“ Du schließt die Augen und bereitest dich auf das Schlimmste vor.

Und dann: ein Krachen. Schreie und Kampfgeräusche dringen durch den Raum, ein Sturm aus klirrendem Stahl und Schüssen. Du gerätst ins Taumeln, als dein potenzieller Henker von einem unsichtbaren Feind angegriffen wird. Du versuchst erneut, dich zu befreien, aber es gelingt dir wieder nicht ... bis du kurz darauf aus dem Saal gezerrt wirst. Deine Fesseln werden durchtrennt und dir hilft niemand anderes als die Frau mit dem zinnoberroten Kopftuch auf. Ece führt dich den Gang entlang und flüstert über das Chaos des Kampfes hinweg: „Wir müssen hier raus.“ Einige der anderen Rotgekleideten folgen dir, während du immer wieder über die Schulter zurückschaust.

Du fragst, was los ist, als ein weiteres Rumpeln durch die Hallen grollt. „Der Mann mit den roten Handschuhen, er ...“, sie bricht ab. Ihre Hand zittert, während sie deinen Arm festhält. „Er ist nicht der, für den wir ihn gehalten haben. Dieser Mann war mir schon immer unheimlich, aber wie wie hätten wir ahnen ... wie hätten wir wissen sollen ...?“

Du bittest sie, noch einmal von vorn anzufangen, ganz langsam. „Er hat uns angegriffen“, sagt sie und begegnet deinem Blick, nachdem ihr in einen ruhigen Saal mit scharlachroten Wandteppichen geflüchtet seid. „Die anderen haben ihn abgewehrt, aber ... irgendetwas war seltsam an ihm. Er war nicht menschlich. Er war etwas ganz anderes. Dieses Etwas stahl so viele Schlüssel, wie es konnte, und ist mit ihnen entkommen. Es war wie ...“, sie erschauert, „... wie eine dieser Kreaturen, die wir vernichten wollen.“

Unaufgefordert schießen dir alle möglichen Gedanken durch den Kopf. Wenn der Mann mit den roten Handschuhen – oder was auch immer er wirklich ist – hinter den verbliebenen Schlüsseln her ist, musst du ihn aufhalten, koste es, was es wolle. Du reißt dich von Ece los und beginnst zurückzugehen. „Was machen Sie da?“, ruft sie. „Sie wissen doch, die anderen werden keine Gnade walten lassen.“ Aber du lässt dich von deinem Vorhaben nicht abbringen.

„Wenn Sie dieses Ding verfolgen“, sagt einer der anderen zu dir, „dann kommen wir auch mit.“

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Zelle konnte der Roten Coterie entkommen.

☉ Fahre mit **Vorbereitung (V. 1)** fort.

Der Prozess 3: Innerhalb der Zusammenkunft kommt es zu Gemurmel und Diskussionen. Der Knebel wird dir aus dem Mund genommen und deine Fesseln werden durchtrennt. Mit einigem Widerwillen wirst du vor den Zeremonientisch geführt und erhältst die Möglichkeit, für dich zu sprechen. Deine Augen suchen nach den Mitgliedern der Coterie, von denen du weißt, dass sie wahrhaftig Gutes wollen. Als es im Raum still wird, appellierst du an ihren Gerechtigkeitsinn. „Zu lange hat die Rote Coterie seinen Mitgliedern erlaubt, Chaos und Elend unter den Menschen zu verbreiten, nur um ihre

eigenen Ziele zu erreichen. Viel zu lange haben sie ihre gesammelte Macht nicht zum Schutz der Menschheit eingesetzt, sondern um den Menschen Leid zuzufügen.“ Während du sprichst, nicken einige der Mitglieder, die du getroffen hast. „Sie haben recht“, verkündet das Mädchen im roten Mantel und gestikuliert herausfordernd in Richtung einiger anderer, die missbilligend dreinschauen. „Ihr sagt alle, dass ihr der Menschheit verpflichtet seid, und doch duldet ihr die Anwesenheit jener, die anderen nur schaden wollen. Wenn das die Art von Organisation ist, die ihr wirklich seid, möchte ich nicht länger Teil davon sein.“

Ece nickt vehement. „Ich stimme zu. Dies ist keine aufrichtige Organisation mehr.“ Sie stellt sich an die Seite von La Chica Roja, zusammen mit einigen anderen. Unter ihnen ist auch Desi, der nur die Krempe seines Hutes antippt und dir dezent zuzwinkert.

„Die Straßen von Abschaum zu säubern, ist mein Lebenswerk“, erklärt er und verengt die Augen. „Vielleicht ist es an der Zeit, dass ich auch hier aufräume.“ Im Saal herrscht mit einem Mal eine angespannte Stille, während sich die beiden Seiten gegenseitig anstarren, aber es ist klar, dass deine Seite in der Überzahl ist. Für einen Moment befürchtest du, dass du das nun hereinbrechende Chaos nicht überleben wirst.

Glücklicherweise bricht kein solcher Streit aus. Als deine Gegner erkennen, dass es das Vernünftigste ist, sich kampflös zurückzuziehen, verlassen sie einer nach dem anderen den Saal und flüstern, murmeln und zischen vor Wut. „Ihr mögt vielleicht Rot tragen“, spuckt einer von ihnen, „aber ihr werdet ohne uns niemals stark genug sein, um das aufzuhalten, was kommt. Ihr seid zu schwach. Ihr werdet unser aller Untergang sein.“

Ece stellt sich vor die anderen und schüttelt den Kopf. „Nein. Ihr seid es, die schwach sind. Und indem wir euch aus unseren Reihen entfernen, werden wir nur noch stärker.“

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Zelle hat einen Umsturz in der Roten Coterie herbeigeführt.

☉ Fahre mit **Der Prozess 8** fort.

Der Prozess 4: Innerhalb der Zusammenkunft kommt es zu Gemurmel und Diskussionen. Der Knebel wird dir aus dem Mund genommen und deine Fesseln werden durchtrennt. Mit einigem Widerwillen wirst du vor den Zeremonientisch geführt und erhältst die Möglichkeit, für dich zu sprechen. Deine Augen suchen die Mitglieder der Coterie, die dein Potenzial mit eigenen Augen erlebt haben. Als es im Raum still wird, appellierst du an den Verstand und die Vernunft der Anwesenden. Du bist für die Rote Coterie eine wertvolle Bereicherung. Darüber hinaus hast du viele Erfahrungen mit der Foundation gesammelt und stellst die Möglichkeit einer strategischen Kooperation beider Organisationen in den Raum. Du verfolgst dieselben Ziele wie sie, und da sich eure gemeinsamen Feinde aus der Anderswelt versammeln, um die Menschheit auszulöschen, kann diese Bedrohung nur durch eure Zusammenarbeit aufgehalten werden. Während du sprichst, nicken einige der Mitglieder, die du getroffen hast. „Sie haben natürlich recht“, spricht Professor Masai in deinem Namen. „Wir haben uns zu lange von unbedeutenden Begierden und Wünschen leiten lassen, während die Gefahr der Vernichtung über uns schwebt.“

Einige der anderen sehen empört in die Runde, während sich weitere zu Wort melden. „Wir haben schon viel Schlimmere in unsere Reihen aufgenommen“, sagt der Ritter mit den vielen Namen. „Diese vor uns haben sich in mehr als einer Hinsicht bewährt und wir brauchen jeden Verbündeten, den wir bekommen können.“

„Einverstanden“, sagt Thorne, wie immer mit ruhiger Stimme. „Ich würde die Angeklagten eher als ‚vertrauenswürdige Partner‘ bezeichnen denn als Feinde.“ Thornes Blick trifft deinen. Ein dezentes Lächeln verbirgt die teuflische Natur, die dem Coterie-Mitglied zu eigen ist, wie du leider weißt. Die Person mit dem roten Halstuch würde alles tun, um das zu bekommen, was sie will, und im Moment bist du es, hinter dem Thorne her ist.

Die Mitglieder der Coterie, denen du Unrecht getan hast, schreien und fluchen in bitterem Protest, aber sie sind eindeutig in der Unterzahl. Im Saal herrscht mit einem Mal eine angespannte Stille, während sich die beiden Seiten gegenseitig anstarren. Für einen Moment befürchtest du, dass es zu Gewalt kommen könnte. „Sie mögen das Rot tragen wollen“, spuckt einer von ihnen, „aber Sie werden nie zu uns gehören.“

„Wenn ihr nicht länger Teil dieser Organisation sein wollt“, sagt Professor Masai, „wisst ihr ja, wo die Tür ist.“ Deine Gegner verharren in hasserfülltem Schweigen, während der Prozess fortgesetzt wird. Der Ritter winkt dich nach

vorne und nimmt dich in einem langen Ritual in ihren Orden auf. „Wir sind dem Rot verbunden“, rezitiert er mit feierlicher Ernsthaftigkeit, „durch das Rot sind wir eins. So umarmen wir in Rot Sippe und unseren Horizont.“ Du wirst aufgefordert, dein altes Leben hinter dir zu lassen, um ein neues zu beginnen – zum Wohle und zur Führung der gesamten Menschheit. Du denkst über dein Leben nach, über die Ereignisse, die dich an diesen Ort geführt haben, über diejenigen, die dir lieb und teuer sind, und über die vielen Dinge, die du zurücklassen wirst. Dann willigst du ein.

☉ Jeder Ermittler wählt ein Kleidungsstück, das auf dem Bild seiner Ermittlerkarte abgebildet ist. Die Schlüssel der Ermittler sind durch okkulte Esoterik an diese weltlichen Gegenstände gebunden. Die gewählten Kleidungsstücke werden bis ans Ende aller Zeiten scharlachrot sein.

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Zelle ist der Roten Coterie beigetreten.

☉ Fahre mit **Der Prozess 8** fort.

Der Prozess 5: Innerhalb der Zusammenkunft kommt es zu Gemurmel und Diskussionen. Der Knebel wird dir aus dem Mund genommen und deine Fesseln werden durchtrennt. Mit einigem Widerwillen wirst du vor den Zeremonientisch geführt. Die Zusammenkunft teilt dir mit, dass du verschont wirst, solange du schwörst, die Coterie fortan zu unterstützen und nie wieder eine ihrer Missionen zu behindern. Angesichts der Alternative hast du keine andere Wahl, als zuzustimmen. Die Mitglieder der Coterie, denen du Unrecht getan hast, protestieren, aber es ist klar, dass sie in der Minderheit sind.

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Rote Coterie hat die Zelle verschont.

☉ Fahre mit **Der Prozess 8** fort.

Der Prozess 6: Noch bevor das nächste Mitglied zu Wort kommt, taucht eine Gestalt hinter dem Mann mit den roten Handschuhen auf, die etwas Kleines und Dunkles gegen seinen Schädel drückt. Es klingelt in deinen Ohren, als ein Schuss durch den Saal hallt. Das Gesicht des Mannes explodiert – nicht etwa in einer Fontäne aus Blut und Knochen, sondern in einer Wolke aus verzerrtem Nebel, der sich über dem ausgehöhlten Körper des Mannes auftürmt und neu formiert. Der Nebel nimmt die vage Form einer viellarmigen Spirale an, wie eine Sternengalaxie, welche die gesamte Realität um ihre andersweltliche Form herum verzerrt. Die Kleidung, die der Mann mit den roten Handschuhen zuvor getragen hat, fällt leer zu Boden.

Der Rest der versammelten Coterie-Mitglieder zieht ihre Waffen und greift das Wesen an, aber es flieht schnell aus dem Saal und baut auf dem Weg nach draußen seine ektoplasmatische Form vor deinen Augen wieder auf. Noch mehr dieser Wesen erscheinen, als die Kleidung ihrer früheren Wirte schlaff und leer zu Boden fällt. Aus den Schatten tritt die wahre Gestalt des Mannes mit den roten Handschuhen hervor. „Sie sind hier“, sagt er mit überraschender Lässigkeit und lädt seine Pistole nach. „Unter uns. Vielleicht hättet ihr anderen es auch bemerkt, wenn ihr euren Blick auf unsere Mission gerichtet hättet.“ Er wirft dir einen wissenden Blick zu und zeigt den Anflug eines schelmischen Lächelns. „Diese ‚Angeklagten‘ sind der Grund für meine Rückkehr in dieses Reich. Ohne sie wärt ihr vielleicht alle tot. Dieser Prozess ist vorbei.“ Es gibt keinerlei Diskussion.

Der Knebel wird dir aus dem Mund genommen und deine Fesseln werden durchtrennt. Du wirst vor den Zeremonientisch geführt und stehst neben dem Mann. „Was wollen die Wesen? Wo bist du gewesen?“, fragt eines der Coterie-Mitglieder.

„Sie sind hinter unserer Welt her. Vielleicht hinter jeder einzelnen Welt“, antwortet er und zieht seine scharlachroten Handschuhe straff. „Aber jetzt ist unsere Chance zurückzuschlagen. Wir können ihnen in ihre Heimat folgen und diese Bedrohung ein für alle Mal beenden.“ Nicken und zustimmendes Gemurmel machen sich in der Versammlung breit.

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Rote Coterie hat die Zelle verschont.

☉ Fahre mit **Vorbereitung (V. III)** fort.

Der Prozess 7: Noch bevor das nächste Mitglied zu Wort kommt, verlängern sich die Arme des Mannes mit den roten Handschuhen zu spindeldünnen Drähten aus Ektoplasma, die den Kopf des nächsten Redners greifen. Mit unheimlicher Kraft zerquetscht er den Schädel zwischen seinen Händen, wobei sich seine Handschuhe noch intensiver rot färben als je zuvor. Der Körper sinkt leblos zu Boden. Und dann bricht Chaos aus.

Du siehst entsetzt zu, wie sich zunächst immer mehr Mitglieder der Versammlung verrenken und umgestalten und dann die restlichen Mitglieder um dich herum in einem makabren Schauspiel anfallen. Ein Sturm aus Geschrei, klirrendem Stahl und Schüssen bricht in dem Saal aus. Jedes getötete Mitglied der Zusammenkunft wird komplett ausgelöscht. Du gerätst ins Taumeln, während auch die Mitglieder, die dich gefesselt haben, aus der Realität verschwinden. Du kriechst über den Boden, während der Kampf um dich herum weiter tobt, und findest schließlich eine Glasscherbe, mit der du deine Fesseln durchtrennen kannst. Als du deine Gefährten befreist und dich aufrichtest, sind die Wesen bereits geflohen. Das Letzte, was du siehst, sind die unförmigen, länglichen Überreste des Mannes mit den roten Handschuhen, die durch die Tür verschwinden.

Du versuchst dir ein Bild der Lage zu machen, aber überraschenderweise gibt es nicht viel zu sehen. Abgesehen von dir und ein paar weggeworfenen und vergessenen roten Kleidungsstücken ist der Saal völlig leer.

Zu deinem Entsetzen erinnerst du dich an keinen ihrer Namen. Nicht an einen einzigen.

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Rote Coterie wurde aus ihrem Inneren heraus zerstört.*

☉ Fahre mit **Vorbereitung (V. III)** fort.

Der Prozess 8: Nachdem der Prozess beendet ist, kommt die Zusammenkunft endlich zu anderen Themen. „Da ist noch die Sache mit den Außenseitern“, sagt einer von ihnen. „Wir haben unsere Kräfte gesammelt, um uns auf das Unvermeidliche vorzubereiten, aber wie können wir sicher sein, dass unsere Dimension für sie von Interesse ist? Wir brauchen erst gar nicht zu versuchen, solch widernatürliche Wesen zu verstehen.“

Du ergreifst das Wort und erzählst der Zusammenkunft, was du auf deinen Reisen und bei deinen Einsätzen für die Foundation erlebt hast: Die seltsamen Vorfälle auf der ganzen Welt traten mit der Zeit immer häufiger auf und du hast Grund zu der Annahme, dass die Wesen intelligent und bösartig sind – nicht stumpfsinnig und instinktgesteuert. Schlimmer noch, sie scheinen hinter denselben Schlüssel her zu sein wie alle anderen auch.

„Wenn sie sich rüsten und auf einen Krieg vorbereiten“, erklärt ein anderes Mitglied, „dann müssen wir das Gleiche tun. Wir haben in unserer Versammlung Träger der mächtigsten Waffen, die der Orden entdeckt hat. Lasst sie uns nutzen und diese Bedrohung ein für alle Mal ausrotten!“ Nicken und zustimmendes Gemurmel machen sich in der Versammlung breit.

„Aber wenn sie intelligente Wesen sind, wie unsere neuen Freunde behaupten, wie können sie dann so viel über das Innenleben der Coterie wissen?“, argumentiert ein anderes Mitglied. Eine furchtbare Ahnung regt sich in dir. Du musterst den Raum und bemerkst, dass eines der Mitglieder der Zusammenkunft verschwunden ist. Der Rest der Versammlung folgt deinem Blick und einige von ihnen stehen auf, um den Saal gründlicher zu durchsuchen. Einer von ihnen bestätigt deinen Verdacht und hält einen einzelnen roten Handschuh hoch, der achtlos weggeworfen und vergessen wurde, wie ein bedeutungsloses altes Kleidungsstück.

Die Frau mit dem zinnoberroten Kopftuch ist die Erste, die deinen Gedankengang versteht. „Verteilt euch“, ruft sie mit trällernder Stimme. „Findet ihn. Findet heraus, wohin er will. Und seid auf alles gefasst!“

Es dauert nicht lange, bis das Tor gefunden ist – ein schimmerndes Portal aus außerdimensionaler Energie, das von einer unheimlichen Macht durchdrungen ist. „Es schließt sich“, bemerkt einer der anderen. In der Tat scheint das Tor zu schrumpfen, während es sich immer weiter dreht. Bald schon wird nichts mehr von ihm übrig sein. „Wir haben nicht viel Zeit.“

☉ Fahre mit **Vorbereitung (V. II)** fort.



Vorbereitung (V. I)

☉ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Zusammenkunft der Schlüssel*, *Die Rote Coterie*, *Scharlachrote Zauberei*, *Räumliche Anomalie*, *Verbreitung der Verderbnis* und *Verschlossene Türen*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



☉ Die **Unterschlupf**-Versionen des Ortes Scharlachrote Flure und der 3 Orte Sanktuarium der Coterie werden ins Spiel gebracht.

- ☞ Die **Heiligtum**-Versionen jener Orte werden aus dem Spiel entfernt.
- ☞ Jeder Ermittler beginnt das Spiel in den Scharlachroten Fluren.

☉ Das Szenendeck wird mit Szene 1a – „Geheimnisse und Lügen (V. I)“ erstellt. Die anderen Versionen von Szene 1a werden aus dem Spiel entfernt.

☉ Aus dem Begegnungsset *Die Rote Coterie* wird jeder **Coterie**-Gegner herausgesucht, der mit „Ja“ gestimmt hat, sowie der Gegner *Der Mann mit den roten Handschuhen*. Dieses Set ist an folgendem Symbol zu erkennen:



- ☞ Es werden keine **Coterie**-Gegner aus dem Set herausgesucht, die mit „Nein“ gestimmt haben, sich enthalten haben oder die auf unheimliche Weise stumm geblieben (*Der Mann mit den roten Handschuhen nicht mitgezählt*).
- ☞ Der Ermittlungsleiter lässt den Gegner *Der Mann mit den roten Handschuhen* in den Schatten erscheinen und handelt sein Schlüsselwort Getarnt ab (*gewährt durch Szene 1a*).
- ☞ Die restlichen herausgesuchten **Coterie**-Gegner werden gemischt. In Spielerreihenfolge zieht jeder Ermittler (außer der Ermittlungsleiter) nacheinander 1 jener Gegner und lässt ihn normal erscheinen.
- ☞ Die restlichen **Coterie**-Gegner, die im obigen Schritt nicht gezogen wurden, werden ins Begegnungsdeck gemischt.
- ☞ Hinweis: Die folgenden Charaktere haben keine Gegnerkarten in diesem Begegnungsset: *Tuwile Masai*, *Abarran Arrigorriagakoa* und *Razin Farhi*.

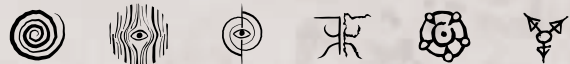
☉ Für jedes Coterie-Mitglied, das mit „Nein“ gestimmt hat, wird dessen **Verschwörer**-Storyvorteilskarte herausgesucht und unter der Kontrolle eines beliebigen Ermittlers ins Spiel gebracht. (Hinweis: Diese Storyvorteilskarten sind auf mehrere Begegnungssets verteilt und manche befinden sich auf der Rückseite von Gegnerkarten.)

- ☞ Hinweis: *Tuwile Masai* hat keine **Verschwörer**-Storyvorteilskarte.

☉ Die 3 **Anderswelt**-Orte aus dem Begegnungsset *Zusammenkunft der Schlüssel* und der Gegner *Mimetische Nemesis* werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.

☉ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

☉ Nun wird ein zweites Begegnungsdeck wie folgt zusammengestellt: Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Anhänger des Äußeren*, *Jenseits des Jenseitigen*, *Außenseiter*, *Verborgener Krieg*, *Böses aus uralter Zeit* und *Lähmende Angst*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Beim Heraussuchen des Begegnungssets *Lähmende Angst* werden nur Missklingende Stimmen (2x) und Starr vor Angst (2x) herausgesucht. (Die 3 Kopien Verrottende Überreste werden nicht herausgesucht.)

- ☞ Die 9 Orte Stadt der Überreste aus dem Begegnungsset *Jenseits des Jenseitigen* werden mit der verhüllten Seite nach oben zusammengemischt. Sie bilden das Anderswelt-Deck, das neben der Szenarioübersichtskarte platziert wird.
- ☞ Die übrigen Begegnungskarten aus diesen Sets werden zu einem zweiten Begegnungsdeck zusammengemischt und als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.

- Es werden alle Mini-Karten Köder und folgende Mini-Karten herausgesucht und als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: Stadt der Überreste (L, M und R), Mimetische Nemesis und Der Mann mit den roten Handschuhen.
- Die Regeln für „Benachbarte Orte im Reich der Außenseiter“ und „Orte in den Schatten“ befinden sich auf Seite 57. Vor dem Spielen dieses Szenarios sollten die Ermittler mit jenen Regeln vertraut sein.
- Das Spiel kann nun beginnen.

Vorbereitung (V. II)

- Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Zusammenkunft der Schlüssel, Anhänger des Äußeren, Jenseits des Jenseitigen, Außenseiter, Die Rote Coterie, Verborgener Krieg, Verbreitung der Verderbnis, Böses aus uralter Zeit und Lähmende Angst*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Beim Heraussuchen des Begegnungssets *Lähmende Angst* werden nur Missklingende Stimmen (2x) und Starr vor Angst (2x) herausgesucht. (Die 3 Kopien Verrottende Überreste werden nicht herausgesucht.)

- Die 9 Orte Stadt der Überreste aus dem Begegnungsset *Jenseits des Jenseitigen* werden mit der verhüllten Seite nach oben zusammengemischt. Sie bilden das Anderswelt-Deck, das neben der Szenario-übersichtskarte platziert wird.
- Die *Heiligtum*-Version des Ortes Scharlachrote Flure und der 3 Orte Sanktuarium der Coterie werden ins Spiel gebracht.
 - Die *Unterschlupf*-Versionen jener Orte werden aus dem Spiel entfernt.
 - Jeder Ermittler beginnt das Spiel in den Scharlachroten Fluren.
- Das Szenendeck wird mit Szene 1a – „Geheimnisse und Lügen (V. II)“ erstellt. Die anderen Versionen von Szene 1a werden aus dem Spiel entfernt.
- Aus dem Begegnungsset *Die Rote Coterie* wird jeder *Coterie*-Gegner herausgesucht, der mit „Ja“ gestimmt hat, sowie der Gegner Der Mann mit den roten Handschuhen. Jene Gegner werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt. Dieses Set ist an folgendem Symbol zu erkennen:
 - Hinweis: Die folgenden Charaktere haben keine Gegnerkarten in diesem Begegnungsset: Tuwile Masai, Abarran Arrigorriagakoa und Razin Farhi.*
- Für jedes *Coterie*-Mitglied, das mit „Nein“ gestimmt hat, wird dessen *Verschwörer*-Storyvorteilskarte herausgesucht und unter der Kontrolle eines beliebigen Ermittlers ins Spiel gebracht. (*Hinweis: Diese Storyvorteilskarten sind auf mehrere Begegnungssets verteilt und manche befinden sich auf der Rückseite von Gegnerkarten.*)
 - Hinweis: Tuwile Masai hat keine Verschwörer-Storyvorteilskarte.*
- Die 3 *Anderswelt*-Orte aus dem Begegnungsset *Zusammenkunft der Schlüssel* und der Gegner Mimetische Nemesis werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- Es werden alle Mini-Karten Köder und folgende Mini-Karten herausgesucht und als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: Stadt der Überreste (L, M und R) und Mimetische Nemesis.
- Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- Die Regeln für „Benachbarte Orte im Reich der Außenseiter“ und „Orte in den Schatten“ befinden sich auf Seite 57. Vor dem Spielen dieses Szenarios sollten die Ermittler mit jenen Regeln vertraut sein.
- Das Spiel kann nun beginnen.

Vorbereitung (V. III)

- Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Zusammenkunft der Schlüssel, Anhänger des Äußeren, Jenseits des Jenseitigen, Außenseiter, Die Rote Coterie, Verborgener Krieg, Verbreitung der Verderbnis, Böses aus uralter Zeit und Lähmende Angst*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Beim Heraussuchen des Begegnungssets *Lähmende Angst* werden nur Missklingende Stimmen (2x) und Starr vor Angst (2x) herausgesucht. (Die 3 Kopien Verrottende Überreste werden nicht herausgesucht.)

- Die 9 Orte Stadt der Überreste aus dem Begegnungsset *Jenseits des Jenseitigen* werden mit der verhüllten Seite nach oben zusammengemischt. Sie bilden das Anderswelt-Deck, das neben der Szenario-übersichtskarte platziert wird.
- Die *Heiligtum*-Version des Ortes Scharlachrote Flure und der 3 Orte Sanktuarium der Coterie werden ins Spiel gebracht.
 - Die *Unterschlupf*-Versionen jener Orte werden aus dem Spiel entfernt.
 - Jeder Ermittler beginnt das Spiel in den Scharlachroten Fluren.
- Das Szenendeck wird mit Szene 1a – „Geheimnisse und Lügen (V. III)“ erstellt. Die anderen Versionen von Szene 1a werden aus dem Spiel entfernt.
- Aus dem Begegnungsset *Die Rote Coterie* wird jeder *Coterie*-Gegner herausgesucht, der auf unheimliche Weise stumm blieb. Dieses Set ist an folgendem Symbol zu erkennen:
 - Es werden keine *Coterie*-Gegner aus dem Set herausgesucht, die mit „Ja“ oder „Nein“ gestimmt oder die sich enthalten haben.
 - Der Ermittlungsleiter lässt den Gegner Der Mann mit den roten Handschuhen in den Schatten erscheinen und handelt sein Schlüsselwort Getarnt ab (*gewährt durch Szene 1a*).
 - Die restlichen herausgesuchten *Coterie*-Gegner werden gemischt. In Spielerreihenfolge zieht jeder Ermittler (außer der Ermittlungsleiter) nacheinander 1 jener Gegner und lässt ihn normal erscheinen.
 - Die restlichen *Coterie*-Gegner, die im obigen Schritt nicht gezogen wurden, werden ins Begegnungsdeck gemischt.
- Überprüfe das Kampagnenlogbuch. *Falls die Rote Coterie die Zelle verschont hat*, werden die *Verschwörer*-Storyvorteilskarten von Der Mann mit den roten Handschuhen und allen anderen *Coterie*-Mitgliedern, die im obigen Schritt nicht herausgesucht worden sind, unter der Kontrolle beliebiger Ermittler ins Spiel gebracht. (*Hinweis: Diese Storyvorteilskarten sind auf mehrere Begegnungssets verteilt und manche befinden sich auf der Rückseite von Gegnerkarten.*)
 - Für den Rest dieses Szenarios werden die Einzigartig-Symbole auf beiden Versionen von Der Mann mit den roten Handschuhen ignoriert. (*Falls Der Mann mit den roten Handschuhen der Träger von Schlüsseln ist, werden diese an seine Gegner-Version angehängt.*)
 - Hinweis: Mögliche Verschwörer-Storyvorteilskarten sind Der Weinrote Ritter, Ece Şahin, Thorne, Alik Zoni Uperetria, Desiderio Delgado Álvarez, La Chica Roja und Der Mann mit den roten Handschuhen.*
- Die 3 *Anderswelt*-Orte aus dem Begegnungsset *Zusammenkunft der Schlüssel* und der Gegner Mimetische Nemesis werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- Es werden alle Mini-Karten Köder und folgende Mini-Karten herausgesucht und als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: Stadt der Überreste (L, M und R), Mimetische Nemesis und Der Mann mit den roten Handschuhen.
- Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- Die Regeln für „Benachbarte Orte im Reich der Außenseiter“ und „Orte in den Schatten“ befinden sich auf Seite 57. Vor dem Spielen dieses Szenarios sollten die Ermittler mit jenen Regeln vertraut sein.
- Das Spiel kann nun beginnen.

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Bevor weitere Auflösungen abgehandelt werden, falls mindestens 1 Ermittler besiegt worden ist: Besiegte Ermittler lesen zuerst **Besiegter Ermittler**.

Besiegter Ermittler: Da es für deinen Körper keine Dimension mehr gibt, in der er existieren kann, wird jede Faser deines Wesens zerrissen. Deine Erinnerungen und Gedanken versickern in endloser Vergessenheit – von jetzt an bis zum Ende aller Dinge. Aber dein Bewusstsein, dein Wahrnehmungsvermögen, bleibt. Ein unendliches, ewiges Gefängnis im Nichts.

- ☉ Alle Ermittler, die besiegt wurden, werden **wahnsinnig** und niemand wird je wieder etwas von ihnen hören oder sehen. Sämtliche Erinnerungen an sie wurden vom Angesicht der Erde getilgt.
- ☉ Falls eine andere Auflösung erreicht wurde, fahren die verbliebenen Ermittler mit jener Auflösung fort.
- ☉ Falls keine Auflösung erreicht wurde (jeder Ermittler wurde besiegt): Fahre mit **Auflösung 2** fort.

Auflösung 1 (jeder besiegte Ermittler muss zuerst die Auflösung Besiegter Ermittler lesen): Das Gefühl, durch Welten geschleudert zu werden, hört erst auf, als du auf festem Boden aufschlägst. Und obwohl dein müder Körper protestiert, richtest du dich stöhnend auf und betrachtest deine Umgebung, wobei du mit allem rechnest. Und doch ist es ein Schock für dich, als du erkennst, wo du dich befindest ...

- ☉ Legt die Weltkarte auf eine flache Oberfläche. Jeder Ermittler wirft eine Münze auf die Weltkarte. Den Ermittler hat es jeweils dorthin verschlagen, wo seine Münze gelandet ist. (Sollte sie auf Wasser gelandet sein, hat es der Ermittler zufälligerweise auf ein Boot geschafft.)

Es dauert mehrere Wochen, bis du mit den anderen Mitgliedern deiner Zelle, die den Zusammenbruch des Reiches der Außenseiter überlebt haben, Kontakt aufnehmen kannst. Für den Moment sieht es so aus, als wäre der Plan der Außenseiter gescheitert. Vielleicht wäre jetzt ein wohlverdienter Urlaub angebracht, aber vorher gibt es noch eine letzte Aufgabe zu erledigen ...

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Außenseiter wurden aufgehalten.
- ☉ Jeder Ermittler erleidet 2 körperliche Traumata und 2 seelische Traumata, da er sich womöglich nie wieder vollständig von diesem paradimensionalen Erlebnis erholen wird.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel. Jeder Ermittler verdient 5 Bonus-Erfahrungspunkte, da er seine Dimension vor einem schrecklichen Schicksal gerettet hat.
- ☉ **Die Ermittler gewinnen die Kampagne!**
- ☉ Fahre mit dem **Epilog** fort.

Auflösung 2 (jeder besiegte Ermittler muss zuerst die Auflösung Besiegter Ermittler lesen): „So, das war der Letzte“, sagt Agent Hudson, während er seinen Stempel auf die Spesenabrechnung drückt. „Ich verstehe die Notwendigkeit der Geheimhaltung, aber ich muss noch einmal darum bitten, dass wir für diese Sekretariatsarbeit Assistenten einstellen, Kommissioner.“ Er übergibt das Bündel von Dokumenten an Taylor, die mit ernster Miene hinter ihrem schwarzen Schreibtisch sitzt.

„Mehr Augen bedeuten mehr undichte Stellen. Es gibt einen Grund, warum wir dieses Team so klein wie möglich halten, Hudson. Verlieren Sie nicht aus den Augen, was wichtig ist.“ Sie blättert einen Moment durch die Dokumente und runzelt die Stirn. „Wo ist der Bericht über die Zelle von Mitarbeiter 32–J?“

„32–J?“ Der Mann zieht ein kleines Notizbuch aus seiner Gesäßtasche und blättert zu einer Seite in der Mitte. „Eine solche Bezeichnung gibt es nicht.“

Taylor verzieht das Gesicht. „Nein, das kann nicht stimmen. Wir ... wir haben sie in London getroffen. Sie waren auch dort ...“ Nach einem Moment schüttelt sie völlig verwirrt den Kopf. „Hm. Seltsam. Ich kann mich nicht erinnern, wer sie waren.“

„Sie arbeiten zu viel“, antwortet der Agent mit dem Anflug eines Grinsens. „Nehmen Sie sich eine Auszeit, Kommissioner. Wir kommen bestimmt eine Woche oder so ohne Sie klar.“

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Zelle wurde ausgehöhlt.

- ☉ **Die Ermittler verlieren die Kampagne.**



Epilog

Lies dies nur, falls die Ermittler die Kampagne gewonnen haben.

Epilog 1: „Reden Sie“, befiehlt Commissioner Taylor.

Du rutschst auf deinem unbequemen Metallstuhl hin und her und wirst vom grellen Licht einer Vernehmungslampe geblendet. Eine Wand des sterilen Verhörraums ist von einem schwarzen Spiegel bedeckt, der reflektiert, wie du und Commissioner Taylor euch an einem Schreibtisch gegenüberstzt. Das helle Licht lässt eure Gesichter ganz weiß erscheinen. Wie du die Foundation kennst, sitzen mehrere Agenten hinter dem Spiegel, beobachten jede deiner Bewegungen und zeichnen alles auf. Ein dickes Dossier liegt ungeöffnet auf dem Schreibtisch zwischen dir und Taylor.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

☉ Falls die Zelle der Roten Coterie beigetreten ist, fahre mit **Epilog 2** fort.

☉ Ansonsten fahre mit **Epilog 3** fort.

Epilog 2: Anstatt direkt zu antworten, fragst du stattdessen, was Taylor erwartet hat, als sie eine zufällig zusammengewürfelte Gruppe zu einer Zelle der Foundation ernannte. Sie scheint vollkommen überrascht zu sein, als du ihr von deiner Arbeit und deiner Rolle bei der Unterstützung der Roten Coterie erzählst und wie du ihren Mitgliedern bei der Bekämpfung der offensichtlich größten Bedrohung in der Geschichte der Menschheit geholfen hast. Taylor reißt die Augen auf, als du dich mit einer lässigen Geste scheinbar gleichgültig in deinem Sitz zurücklehnest.

„Ich ... verstehe“, antwortet sie und unterdrückt sichtlich eine Grimasse. Du siehst, wie ihr Blick auf deinem scharlachroten Kleidungsstück verweilt. „Sie wurden wegen Ihrer Neugierde, Ihres Einfallsreichtums und Ihrer Unabhängigkeit eingestellt. Eine Aussage, die – wenn ich Sie daran erinnern darf – nicht als Kompliment oder Belobigung zu verstehen ist. Das Risiko, dass Sie sich der Roten Coterie anschließen könnten, ist mir durchaus bewusst gewesen, ich hatte diese Wendung aber als höchst unwahrscheinlich, wenn nicht sogar unmöglich eingeschätzt. Das habe ich auch meinen Vorgesetzten so versichert.“

Es herrscht eine bedrückende Stille, bis Taylor dem schwarzen Spiegel zu ihrer Linken fast unmerklich zunickt und dann wieder dich ansieht.

„Dies ist also kein Briefing mehr, sondern eine Verhandlung. Ihre Arbeit bei der Foundation ist mit sofortiger Wirkung beendet. Alle Vorteile und Privilegien, die Sie bisher genossen haben, werden aufgehoben, ebenso wie Ihr früherer Rang und Ihre Vergütung.“ Du nimmst einen Hauch des Bedauerns in ihrer Stimme wahr, als sie dir in die Augen blickt.

„Betrachten wir dies stattdessen als eine Chance. Wir haben uns schon oft genug mit der Coterie angelegt. Vielleicht ist es an der Zeit, dass wir zusammenarbeiten.“

Hinter der stahlharten Professionalität von Commissioner Taylor spürst du noch etwas anderes in ihrer Stimme. Ist es Respekt? Sie wirft dir einen intensiven Blick zu.

„Die Foundation und die Coterie, als gleichberechtigte Partner. Was sagen Sie dazu? Sind Sie einverstanden?“

Im Kampagnenlogbuch wird notiert:
Die Rote Coterie und die Foundation haben sich darauf verständigt zusammenzuarbeiten.

Akte geschlossen.

Epilog 3: Du wiederholst unbehaglich Ereignisse und Namen, während du versuchst, Commissioner Taylor deine Erfahrungen zu vermitteln. Taylor bleibt die ganze Zeit über still und hört sich deine verschiedenen Geschichten und Schilderungen der Ereignisse mit Zurückhaltung an. Als du fertig bist, schiebst sie dir ein Glas Wasser über den Tisch zu. Im Augenwinkel siehst du dein schemenhaftes Spiegelbild im schwarzen Spiegel schimmern.

„Was für ein ... äußerst umfangreicher Bericht“, sagt sie sachlich. Es herrscht eine bedrückende Stille, bis Taylor dem schwarzen Spiegel zu ihrer Linken fast unmerklich zunickt und dann wieder dich ansieht.

„Die Foundation dankt Ihnen für Ihre Dienste. Seien Sie sich aber bewusst, dass alles, was Sie während Ihrer Zeit bei der Foundation getan haben, der Geheimhaltung unterliegt und dass Sie unter Androhung der Todesstrafe verpflichtet sind, diese Informationen niemals einer anderen Seele mitzuteilen, egal ob lebendig oder tot.“ Sie sieht dir in die Augen. „Haben Sie mich verstanden?“

Du nickst und Commissioner Taylor fährt fort. „Es versteht sich von selbst, aber ich muss Sie darüber informieren, dass Ihre provisorische

„Zelle“ aufgelöst wurde und alle während Ihres Dienstes bei der Foundation erworbenen Vermögenswerte für weitere Studien und Forschungen einbehalten werden. Ihr Bericht über alle Ereignisse im Zusammenhang mit parakausalen Störungen wird extrahiert und für zukünftige Analysen aufbewahrt.“

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Vertrauen in die Foundation und Täuschung durch die Zelle.

☞ Für jede der folgenden Aussagen, die im Kampagnenlogbuch notiert ist, mache 1 Zählstrich hinter Vertrauen in die Foundation: die Zelle assistiert Agent Sirry, die Zelle hat Taylor die Wahrheit gesagt, Agent Quinn stärkt dir den Rücken, die Zelle überbringt Geheiminformationen (durchgestrichen).

☞ Für jede der folgenden Aussagen, die im Kampagnenlogbuch notiert ist, mache 1 Zählstrich hinter Täuschung durch die Zelle: die Zelle hat Taylor die Wahrheit verschwiegen, die Zelle befindet sich auf einer Mission auf Abwegen, die Zelle hat dem Ritter geholfen, Ece vertraut der Zelle, die Zelle hat mit Thorne einen Deal vereinbart, Aliki ist auf deiner Seite, Desi steht in deiner Schuld, Tuwile Masai ist auf deiner Seite.

☉ Falls hinter Vertrauen in die Foundation gleich viele oder mehr Zählstriche stehen als hinter Täuschung durch die Zelle, fahre mit **Epilog 4** fort. Ansonsten fahre mit **Epilog 5** fort.

Epilog 4: Commissioner Taylor holt eine schwarze Ledermappe aus ihrer Tasche hervor, öffnet sie und schiebt dir ein Foundation-Abzeichen über den Tisch zu. „Bürokratischer Schnickschnack, natürlich. Ihre Zelle wurde aufgelöst und Sie haben die Genehmigung erhalten, der Foundation ohne Einschränkungen beizutreten, ohne Wenn und Aber. Ob Sie beitreten wollen oder nicht, ist irrelevant. Sie haben zu viel gesehen und erreicht, um ins zivile Leben zurückkehren zu können.“

Das Abzeichen schimmert im grellen Licht, als du es in der Hand drehst. Es ist überraschend schwer. Das plötzliche Gewicht all dessen, was geschehen ist, trifft dich, während dein Daumen über die Rillen und Kanten der Metalloberfläche fährt. Taylor klappt das Dossier auf dem Tisch auf und fährt fort.

„Ihr Einstellungsdatum war gestern. Keine Sorge: Sie erhalten eine Nachzahlung sowie eine beträchtliche Entschädigung für Ihre Arbeit an diesem Fall. Wir denken darüber nach, dem Fall den Titel ‚Die scharlachroten Schlüssel‘ zu geben. Das hat einen gewissen Klang, auch wenn es für meinen Geschmack ein wenig extravagant ist.“

Der leiseste Anflug eines Lächelns umspielt Taylors Lippen. „Nun, was haben Sie dazu zu sagen? Hat es Ihnen die Sprache verschlagen?“

Im Kampagnenlogbuch wird notiert:
Die Zelle erhält eine permanente Position bei der Foundation.

Akte geschlossen.

Epilog 5: Commissioner Taylor öffnet das Dossier vor ihr und schiebt dir einen Bündel Fahrscheine über den Tisch zu.

„Das sind Einweg-Fahrkarten, die Sie überall auf der Welt hinbringen, ohne dass Ihnen Fragen gestellt werden. In Anbetracht Ihrer lästigen Neugier empfehle ich Ihnen, sich an einen ruhigen Ort zu begeben, von dem man noch nie was gehört hat, sich einen Decknamen zuzulegen und einen Beruf zu ergreifen, der Ihnen nicht so viel Zeit zum Nachdenken lässt. Oh, und hören Sie auf, das zu tragen“, sagt sie und zeigt beiläufig auf eines deiner Kleidungsstücke.

Du unterbrichst sie und versuchst, dich zu erklären. Commissioner Taylor hält eine Hand hoch und bringt dich zum Schweigen.

„Um Ihnen die Wahrheit zu sagen, Sie kommen hier noch sehr glimpflich davon. Wenn es nach meinen Vorgesetzten gegangen wäre, hätte man Sie wegen Ihres rücksichtslosen Verhaltens im Laufe dieses Falles kurzerhand hingerichtet. Die Beschreibung ‚geheime Absprachen mit dem Feind‘ ging um. Hätten Sie sich an die Regeln gehalten, hätte dieser Fall Ihrer Karriere förderlich sein können. Meiner Einschätzung nach haben Sie weit mehr Ärger verursacht, als Sie verhindert haben.“

Taylor steht auf und du tust es ihr gleich. Mehrere stämmige Anzugträger treten hinter dir durch die Tür und fluten den Raum mit Licht. Commissioner Taylor gibt dir fest die Hand und blickt dich direkt an. „Die Foundation dankt Ihnen für Ihre Dienste. Mögen wir uns nie wiedersehen.“

Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Zelle wurde aufgelöst.

Akte geschlossen.

Erfolge

Die folgende Liste enthält Erfolge, welche die Ermittler im Laufe einer Kampagne von *Die scharlachroten Schlüssel* erreichen können. Sobald ein Erfolg erreicht wird, kann dies durch einen Haken im Kästchen daneben gekennzeichnet werden. Es stellt eine wahre Herausforderung dar, alle diese Erfolge zu erreichen!

- Nutze die Hinweise weise:** Gib in *Rätsel im Regen* keine Hinweise durch Verratskarten aus und verliere auch sonst keine Hinweise durch Verratskarten.
- Nimm das, Ghulät:** Stelle sicher, dass in *Tödliche Hitze* kein einziger Zivilist getötet wird.
- Was ist schon ein Name?:** Sprich Amaranth in *Tödliche Hitze* mit ihrem wahren Namen an.
- ¿Por qué mo los dos?:** Besiege in *Wilder Tanz* beide Kopien von Desi.
- Verloren und gefunden:** Übernimm in *Dunkle Machenschaften* die Kontrolle über den Schlüssel Das Verdrehte Antiprisma, ohne dass ein Hinweis im Feld „Entschleierte Hinweise“ liegt.
- Ich mag „Tower Defense“-Spiele:** Verteidige in *Hunde des Krieges (V. I)* den Weinroten Ritter, ohne dass ein Schlüsselfokus zerstört wird.
- Mit deinem Essen spielen:** Stiehl in *Hunde des Krieges (V. II oder V. III)* das Licht von Pharos entweder von dem Weinroten Ritter oder von der Bestie in der purpurroten Kutte, solange du genau 1 verbliebene Ausdauer hast.
- Wohl eher die Chimäre der „Schmach“:** Besiege in einem einzigen Durchgang von *Auf dünnem Eis* alle 5 Formen der Chimäre der Leere.
- Quis custodiet ipsos custodes?:** Schalte in *Blutrote Schatten* die geheime letzte Szene frei.
- Unter meinem Schirm:** Lass in *Schattierungen des Leidens* nicht zu, dass Tzu San Niang auch nur einen einzigen **Spuk**-Gegner verschlingt.
- Völlig ausgehöhlt:** Finde heraus, wo die Außenseiter wohnen, und reise dorthin, um das Szenario *Spurlos* freizuschalten.
- Rot steht mir gut:** Tritt der Roten Coterie in *Zusammenkunft der Schlüssel* bei.
- Blutrote Revolution:** Führe in *Zusammenkunft der Schlüssel* einen Umsturz in der Roten Coterie herbei.
- Durch eure vereinten Kräfte ...:** Wandelt 5 Schlüssel in einem einzigen Zug.
- Flottes Mundwerk:** Commissioner Taylor befiehlt dir 3 Mal in einer einzigen Kampagne „Reden Sie“.
- Kulinarische Rundreise:** Koste in einer einzigen Kampagne Speisen oder Getränke und/oder besuche Bars und/oder Cafés an folgenden Orten: Marrakesch, Havanna, Buenos Aires, Tokio und Kuala Lumpur.
- Geschwindigkeitsjunker:** Gewinne die Kampagne *Die scharlachroten Schlüssel*, bei der höchstens 17 **Zeit** verstrichen ist.
- Vertraue niemandem:** Gewinne die Kampagne *Die scharlachroten Schlüssel* mit 4 -Markern im Chaosbeutel, ohne je -Marker daraus entfernt zu haben.
- Vertraue jedem:** Gewinne die Kampagne *Die scharlachroten Schlüssel* mit 4 -Markern im Chaosbeutel, ohne je -Marker daraus entfernt zu haben.
- Hier ist Ihr Abzeichen:** Gewinne die Kampagne *Die scharlachroten Schlüssel* und verdiene dir eine permanente Position bei der Foundation.
- Der Schlüssel zu meinem Herzen:** Sammle während der Kampagne *Die scharlachroten Schlüssel* jeden der folgenden Schlüssel:
 - Das Rabenauge
 - Die Letzte Blüte
 - Das Licht von Pharos
 - Das Schwarze Glas
 - Die Weinende Dame
 - Das Verdrehte Antiprisma
 - Der Schattenschnitt
 - Die Spiegelnede Klinge
 - Die Maschine des Wehklagens
 - Die Glocke der Verderbnis
 - Der Quell des Glücks
- Spuren im ... Sand:** Gewinne die Kampagne *Die scharlachroten Schlüssel* mit mindestens 3 aktiven Ultimativen (aus anderen *Arkham Horror: Das Kartenspiel*-Produkten).
- Globaler Experte:** Gewinne die Kampagne *Die scharlachroten Schlüssel* auf dem Schwierigkeitsgrad Experte.

Anmerkungen der Entwicklerin

„Die Physik basiert auf einem Universum, dessen Mittelpunkt bis in alle Ewigkeit das Gleichheitszeichen ist.“

– Mark Z. Danielewski, *Das Haus*

Endlich, wir haben es geschafft! Ich wollte diese Kampagne schon damals erschaffen, als wir uns *Arkham Horror: Das Kartenspiel* zum ersten Mal überlegt hatten – in der Zeit, in der *Eldritch Horror* mein liebstes Arkham-Spiel war. Ich mochte einfach diesen weitwinkligen Ansatz, bei dem weltverheerende Konsequenzen drohten, was zu dem erinnerungswürdigen und dynamischen Spielerlebnis beitrug. Bisher war dieses Format in diesem Spiel nicht möglich. Aber mit der Umstellung auf das neue Format der Kampagnen-Erweiterung habe ich mich sofort drangesetzt, Ideen aufzuschreiben.

„Die Zusammenkunft der Schlüssel“ oder „die Rote Coterie“, wie sie bei uns intern genannt wurde, hatte ihren Ursprung in *Call of Cthulhu: The Card Game*, lange bevor *Arkham Horror: Das Kartenspiel* existierte. Bei ihrem ersten Auftritt wurde nicht viel Konkretes über sie bekannt, außer dass ihre Mitglieder auf sieben Kontinenten sieben Schlüssel sammelten und dass sie einer höheren Macht dienten. Ich wollte schon immer mehr mit der Roten Coterie machen, aber es hat sich nicht richtig angefühlt, sie in eine Geschichte einzubauen, die keinen direkten Bezug zu ihr hat. Also habe ich sie nur sporadisch eingesetzt – meist auf Bildern von Spielerkarten. Als die Sterne dann endlich günstig standen, waren wir bereit, unser episches, weltumspannendes Abenteuer zu erschaffen. Ich beschloss, dass es an der Zeit war, mehr über die Rote Coterie zu erfahren: Wer steckt hinter dieser Organisation und was strebt sie an?

Diese Kampagne interpretiert sie als eine Geheimgesellschaft im Stile der Illuminaten. Sie ist immer noch hinter „Schlüsseln“ her und einige ihrer Mitglieder aus der Vergangenheit stehen erneut im Rampenlicht. Dennoch haben wir beschlossen, die Geschichte in *Die scharlachroten Schlüssel* von der in *Call of Cthulhu: The Card Game* zu trennen, sodass wir mehr Freiheiten hatten, um unsere eigene Geschichte zu erzählen und die Identitäten der handelnden Charaktere besser zu erforschen. Der interessanteste Aspekt der neuen Roten Coterie ist, dass ich jedes Mitglied einzigartig und individuell gestalten wollte; jedes mit einer eigenen Persönlichkeit, ohne Anführer oder eine verbindende Macht dahinter. Das unterscheidet sie von den anderen Organisationen, denen die Ermittler bisher begegnet sind, und gibt ihnen die Möglichkeit, mit jeder Person unabhängig voneinander zu interagieren.

Anders als bei anderen Kampagnen war die „Prozess“-Szene im letzten Szenario eines der ersten Zwischenspiele, das ich zu planen und schreiben begann. Sie sollte sich wirklich wie eine Abrechnung anfühlen – die Spieler haben mit einer großen Anzahl von Charakteren interagiert und jede einzelne Handlung, welche die Ermittler für oder gegen sie durchgeführt haben, spielt bei der Abstimmung am Ende eine Rolle. Das hat sich als ein riesiges Unterfangen herausgestellt! Dadurch konnten wir sicherstellen, dass die Ermittler auch in der nichtlinearen Struktur dieser Kampagne von Szenario zu Szenario bedeutsame Entscheidungen treffen und Konsequenzen tragen müssen.

Die Idee zur Einbindung der Foundation als Gegenpart zur Roten Coterie hatte ich, als ich das Einführungsszenario der Kampagne plante. Es musste jemanden geben, der die Ermittler aus dem verschlafenen Arkham abholte und sie auf Weltreise schickte. Die bloße Existenz der Foundation beantwortet viele zugrunde liegende Fragen: Wie kommen die Ermittler an ihre Informationen? Wie können sie so einfach durch die ganze Welt reisen? Es war die perfekte Erklärung. Daraufhin wurde das Entwicklungsteam nur so überflutet mit Informationen und Anspielungen auf geheime Regierungsorganisationen und Verschwörungen in anderen Spielen, Filmen und Serien. Ich entschied mich, mich stark an dem Thema zu orientieren und so entstanden die Geheimdienst-Dossiers, das Design des Kampagnenlogbuchs und die generelle Struktur des Kampagnenleitfadens.

Viele der anderen Spielmechaniken in dieser Kampagne – vom Schlüsselwort Getarnt bis hin zur Weltkarte – haben sich ganz natürlich sowohl durch die Themen Geheimhaltung und Mysterium als auch durch den groß angelegten Maßstab der Kampagne ergeben. Aus einer Vielzahl an Gründen ist diese Kampagne außerordentlich bedeutsam und persönlich für mich.

Ich hoffe, ihr hattet genauso viel Spaß beim Spielen wie der Rest des Teams und ich Spaß daran hatten, diese Kampagne für euch zu erschaffen. Ich weiß, dass nun jemand aus dem Team eine Art Fest geplant hat. Ich frage mich nur, was auf der Speisekarte stehen wird.


– MJ Newman

Statusberichte

Wird ein Feld mit einem Symbol (in Form eines griechischen Buchstabens) im Kampagnenlogbuch unter „Verstrichene Zeit“ ausgefüllt, lies den entsprechenden Statusbericht.


Statusbericht Alpha (α):

Während du weiter auf Reisen bist, erhält die Foundation immer mehr Berichte über seltsame Fälle von verschwundenen Personen und Dingen. Mit jedem neuen Dossier, das du liest, machst du dir mehr Sorgen, dass es nur eine Frage der Zeit ist, bis nichts mehr übrig ist.

Dem Chaosbeutel wird 1 -Marker hinzugefügt.

Statusbericht Beta (β):

Du erhältst eine verschlüsselte Nachricht von Commissioner Taylor persönlich: „Agenten – vor nicht allzu langer Zeit ereignete sich eine gewaltige Explosion in der Nähe des Flusses Podkamennaya Tunguska in Sibirien. Sie wird als Meteoriteneinschlag-Ereignis eingestuft, aber das ist nur die offizielle Geschichte. Unsere neusten Informationen deuten darauf hin, dass die Coterie darin verwickelt ist. Wir haben Grund zu der Annahme, dass dies eines ihrer Heiligtümer sein könnte. Vielleicht sogar ihr wichtigstes Versteck. Sie haben die Freigabe, den Ort zu untersuchen, aber seien Sie auf alles gefasst.“


Dem Chaosbeutel wird 1 -Marker hinzugefügt.

Schreibe im Kampagnenlogbuch unter dem Abschnitt „Zentralasien“ Folgendes in das Feld „Tunguska“: „59–Z“.

Du darfst von nun an nach Tunguska reisen, wenn du dich auf die Reise begibst. (Hinweis: Dies wird die Kampagne beenden. Du darfst noch weiter ermitteln, bevor du nach Tunguska reist ... achte aber auf die Zeit.)

Statusbericht Epsilon (ε):


Während du durch die Straßen gehst, zuckst du bei jedem sich bewegenden Schatten und jedem rot gekleideten Passanten zusammen. Du wirst definitiv verfolgt, und es mangelt dir auch nicht an Feinden, die infrage kommen könnten ...

Für den Rest der Kampagne gilt: Immer wenn ein Szenario vorbereitet wird, wird Folgendes durchgeführt: Aus dem Begegnungsset *Die Rote Coterie* werden alle Gegner herausgesucht, über die im Kampagnenlogbuch steht, dass du sie „nicht zum letzten Mal gesehen hast“. 1 davon wird zufällig bestimmt und in das Begegnungsdeck für dieses Szenario gemischt. Das Begegnungsset *Die Rote Coterie* ist an folgendem Symbol zu erkennen: 

Statusbericht Gamma (γ):

Die Berichte gehen weiter. Jetzt geht es nicht mehr nur um vermisste Personen, sondern auch um Menschen, die zurückgekehrt sind und sich verändert haben. Auch Gebäude und Gegenstände – nachgebaut, aber irgendwie anders, als wären sie komplett zerlegt und dann wieder zusammengesetzt worden. Aber warum das alles?

Dem Chaosbeutel wird 1 -Marker hinzugefügt.

Jeder Ermittler muss seinem Deck 1 Kopie der Schwäche *Paradimensionales Verständnis* hinzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers und befindet sich im Begegnungsset *Auf Weltreise*, das an folgendem Symbol zu erkennen ist: 

Statusbericht Zeta (ζ):

Du kehrst nach einem langen Reise- und Erkundungstag in dein Hotel zurück, nur um dein Zimmer in völligem Chaos vorzufinden. Ein ungutes Gefühl macht sich in deinem Magen breit. Jemand hat auf der Suche nach etwas dein Zimmer auf den Kopf gestellt. Und du weißt ziemlich sicher, was das Ziel war. Du eilst zum Safe, in dem du jene *paradimensionalen Artefakte* aufbewahrst, die du nicht bei dir trägst. Zu deinem Entsetzen ist er leer, abgesehen von einer einzigen roten Karte. Du wendest dich an deine Kontakte bei der Foundation und holst Informationen ein. Die Spur des Täters scheint zu einem von vier möglichen *Coterie-Heiligtümern* zu führen. Wenn du schnell bist, kannst du deine gestohlenen Artefakte womöglich wiedererlangen.

Überprüfe den Abschnitt „Schlüssel“ im Kampagnenlogbuch und finde jeden Schlüssel, dessen Träger ein Ermittler ist. 1 davon wird zufällig bestimmt (stattdessen 2, falls die Ermittler insgesamt 5 oder mehr Schlüssel kontrollieren). Jene(r) Schlüssel wurde(n) gestohlen.

Aus dem Begegnungsset *Die Rote Coterie* werden alle Gegner herausgesucht, über die im Kampagnenlogbuch steht, dass du sie „nicht zum letzten Mal gesehen hast“, und 1 davon zufällig bestimmt. Dies ist die Identität, die die Schlüssel gestohlen hat.

Aktualisiere den Abschnitt „Schlüssel“ im Kampagnenlogbuch, sodass der Träger der gestohlenen Schlüssel der zufällig bestimmte Gegner ist.

Schreibe im Kampagnenlogbuch unter den Abschnitten „Zentralasien“, „Amerika“ und „Nordatlantik“ Folgendes in die entsprechenden Felder „Kabul“, „Quito“, „San Juan“ und „Reykjavik“: „14–C“. Du darfst von nun an zu diesen Orten reisen, wenn du dich auf die Reise begibst.

Statusbericht Theta (Θ):

Auf dem Weg zu deinem Hotelzimmer entdeckst du einen roten Umschlag, der unter deiner Tür durchgeschoben wurde. Darin befindet sich eine einfache Nachricht: „Meine Leute in Ybor City wissen von dem neuen Passwort und auch, dass du kommen wirst. Schau vorbei, wenn du die Gelegenheit hast.“ Er ist mit „Desi“ unterschrieben.

Statusbericht Psi (ψ):

Als du in dein Hotel zurückkehrst, winkt dich der Concierge zu sich und überreicht dir ein Telegramm.

SPURAUFGENOMMEN, BESCHATTUNG LÄUFT STOPP
TREFFEN IN HONGKONG; UNTERSTÜTZUNG BENÖTIGT STOPP
SONNENSCHIRM IST SCHLÜSSEL STOPP


Das muss von Inspector Flint sein. Vielleicht solltest du nach Hongkong reisen und mehr erfahren, wenn du die Zeit hast.

Schreibe im Kampagnenlogbuch unter dem Abschnitt „Südostasien“ Folgendes in das Feld „Hongkong“: „50–S“.

Du darfst von nun an nach Hongkong reisen, wenn du dich auf die Reise begibst.

Statusbericht Omega (Ω):

Die jüngsten Ereignisse lassen dich fast verzweifeln. Du ziehst dich in dein Hotelzimmer zurück und bereitest dich fieberhaft auf die nächste Etappe deiner Reise vor ... als plötzlich eine Gestalt aus einer Ecke deines Zimmers auftaucht und du von etwas Schwerem an der Schläfe getroffen wirst. Dunkelheit umfängt dich. Das Letzte, was du siehst, ist ein roter Fleck.

Dem Chaosbeutel wird 1 -Marker hinzugefügt.

Die Zeit ist abgelaufen. Reise direkt nach Tunguska und fahre mit dem **Finale: Zusammenkunft der Schlüssel** fort.

Kampagnenlogbuch: *Die scharlachroten Schlüssel*

ERMITTLER

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

Kampagnennotizen

Schlüssel

- | | |
|---|---------------|
| <u>Name des paradimensionalen Artefakts</u> | <u>Träger</u> |
| <input type="checkbox"/> Das Rabenauge | |
| <input type="checkbox"/> Die Letzte Blüte | |
| <input type="checkbox"/> Das Licht von Pharos | |
| <input type="checkbox"/> Das Schwarze Glas | |
| <input type="checkbox"/> Die Weinende Dame | |
| <input type="checkbox"/> Das Verdrehte Antiprisma | |
| <input type="checkbox"/> Der Schattenschnittler | |
| <input type="checkbox"/> Die Spiegelnde Klinge | |
| <input type="checkbox"/> Die Maschine des Wohlklagens | |
| <input type="checkbox"/> Die Glocke der Verderbnis | |
| <input type="checkbox"/> Der Quell des Glücks | |

CHAOSBEUTEL

VERSTRICHENE ZEIT

| | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 |

α

ε

β

ζ

γ

Ω



Amerika



Nordatlantik



Südostasien



Zentralasien











GETÖTETE UND WAHSINNIGE ERMITTLER



Begegnungssetsymbole

| | |
|---|--|
|  Anhänger des Äußeren |  Purpurrote Verschwörung |
|  Anhänger von Yuggoth |  Rätsel im Regen |
|  Auf dünnem Eis |  Räumliche Anomalie |
|  Auf Weltreise |  Seltsame Begebenheiten |
|  Außenseiter |  Scharlachrote Zauberei |
|  Blutrote Schatten |  Schattierungen des Leidens |
|  Die Putzkolonie |  Spurlos |
|  Die Rote Coterie |  Tödliche Hitze |
|  Dunkle Machenschaften |  Verborgener Krieg |
|  Dunkler Schleier |  Verbreitung der Verderbnis |
|  Hunde des Krieges |  Wilder Tanz |
|  Jenseits des Jenseitigen |  Zusammenkunft der Schlüssel |
|  Mysterien in Hülle und Fülle |  Zweifelhaft |

Sets aus dem Grundspiel

| | |
|---|--|
|  Böses aus uralter Zeit |  Ghule |
|  Die Mitternachtsmasken |  Grabeskälte |
|  Dunkeldürre |  Lähmende Angst |
|  Dunkler Kult |  Verschlossene Türen |



FANTASY
FLIGHT
GAMES



©2022 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, das FFG-Logo, Living Card Game, LCG und das LCG-Logo sind © von Fantasy Flight Games. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind TM/® und © von Gamegenic GmbH, Deutschland. Hergestellt von: Fantasy Flight Games, 1995 West County Road B2, ROSEVILLE, MN 55113, USA. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.

Schnellübersicht

| | |
|--|----|
| Neuer Kartentyp: Schlüssel | 3 |
| Der Mann mit den roten Handschuhen | 3 |
| Getarnt X | 3 |
| Getarnte Mini-Karten | 4 |
| Alarmiert | 4 |
| Patrouille | 4 |
| Zeit nachhalten | 6 |
| Sich auf die Reise begeben | 10 |
| Die Dossiers der Foundation | 10 |
| Zivilisten | 12 |
| Einen zufälligen Ort bestimmen (in <i>Tödliche Hitze</i>) | 12 |
| Orte ersetzen (in <i>Tödliche Hitze</i>) | 12 |
| Getarnte Mini-Karten der Akolythen | 23 |
| Orte in den Schatten | 57 |

Credits

Expansion Design and Development: Aaron Haltom, Josiah „Duke“ Harrist und MJ Newman mit Jeremy Zwirn

Producer: Molly Glover

Editing: Andrea Dell’Agnese und Julia Faeta

Proofreading: Jeremiah J. Shaw

Card Game Manager: Colin Phelps

Arkham Horror Story Review: Kara Centell-Dunk und Philip D. Henry

Cultural and Sensitivity Review: Enrique Bertran, Ingrid Cruz, Athar Fikry, Ouissal Harize, Hong Di-Anne, Cyrus McGoldrick, Kavelina Torres, Calvin Wong Tze Loon 黃子倫 und die Mitglieder des FFG Cultural Sensitivity Panel

Creative Director of Story and Setting: Katrina Ostrander

Expansion Graphic Design: Christopher Hosch, Joseph D. Olson, Caitlin Ginther und Laurence Smith

Graphic Design Manager: Mercedes Opheim

Cover Art: Jake Murray

Art Direction: Steve Hamilton, Jeff Lee Johnson und Kate Swazee

Managing Art Director: Tony Bradt

Quality Assurance Specialist: Zach Tewalthomas

Production Management: Justin Anger und Austin Litzler

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Product Strategy Director: Jim Cartwright

Executive Game Designer: Nate French

Head of Studio: Chris Gerber

Testspieler

Kayli Ammen, Avita Amoeba, John Bagley, Dalia Berkowitz, Julius Besser, Yitzchak Besser, Dane Bicott, Shannon Bicott, Michael Boggs, Shelley Danielle, Benjamin Davan, Michael Feldman, Jeremy Fredin, Matt Froese, Rod Jordan, Bob Juranek, Joe Kennedy, Nate Langreder, Cayce Lent, Jamie Lewis, Kenny Ling, Josh McCluey, Caitlyn „La Chica Verde“ McGrath, Tyler Moore, Josh Parrish, Jamie Perconti, Chad Reverman, Devin Stinchcomb, Owen Weldon und Ben Wiebracht

Asmodee Germany

Redaktion und Übersetzung: Benjamin Fischer, Marvin Pietsch und Simon Blome

Layout: Katja Miller und Max Breidenbach