Arkham Horror®
Das Kartenspiel

Das Fest von Hemlock Vale
Kampagnenleitfaden

Arkham Horror
Das Kartenspiel

Das Fest von Hemlock Vale
Kampagnenleitfaden

Gegen die Natur

„Es war eine Farbe von außerhalb allen Raumes – ein fürchterlicher Sendbote aus formlosen Bereichen der Unendlichkeit jenseits aller uns bekannten Natur. Aus Bereichen, deren bloße Existenz unseren Verstand betäubt und uns erstarren lässt unter den außerkosmischen Tiefen, die sich vor unseren entsetzten Augen auftun."

– H. P. Lovecraft, „Die Farbe aus dem All"

Das Fest von Hemlock Vale ist eine Kampagne für *Arkham Horror: Das Kartenspiel* für 1–4 Spieler. Diese Erweiterung enthält die folgenden 8 Szenarien: „In den Fels geschrieben", „Das Hemlock-Haus", „Die Stille Heide", „Die verlorene Schwester", „Das Ding in den Tiefen", „Die Verdrehte Hohl", „Die längste Nacht" und „Das Schicksal des Tals". Eine einzelne Kampagne besteht aus 6 dieser Szenarien und einer Reihe spielbarer Vorspiele. Jedes dieser Szenarien kann jeweils auch als eigenständiges Szenario gespielt werden.

Inhalt

Zusätzliche Regeln und Klarstellungen 2
Neue Schlüsselwörter 3
Kampagnenvorbereitung 3
Vorspiel: Willkommen in Hemlock Vale! 4
Vorspiele in *Das Fest von Hemlock Vale* 6
Szenario: In den Fels geschrieben 10
Szenario: Das Hemlock-Haus 14
Szenario: Die Stille Heide 19
Szenario: Die verlorene Schwester 23
Szenario: Das Ding in den Tiefen 27
Vorspiel: Der erste Abend 31
Szenario: Die Verdrehte Hohl 34
Vorspiel: Anbruch des zweiten Tages 39
Vorspiel: Der zweite Abend 43
Szenario: Die längste Nacht 46
Vorspiel: Anbruch des letzten Tages 51
Vorspiel: Der letzte Abend 55
Szenario: Das Schicksal des Tals 61
Epilog 68
Erfolge 69
Anmerkungen des Entwicklers 69
Kampagnenlogbuch 70
Schnellübersicht 72
Credits 72

Erweiterungssymbol

Die Karten aus *Das Fest von Hemlock Vale* können an diesem Symbol vor jeder Setnummer erkannt werden:

Zusätzliche Regeln und Klarstellungen

Der Kodex

In der Kampagne *Das Fest von Hemlock Vale* wird ein neues Spielkonzept eingeführt: Der Kodex. Im Laufe der Kampagne lassen euch manche Karteneffekte bestimmte Kodexeinträge lesen. Diese befinden sich in diesem Kampagnenleitfaden. Haltet ihn also beim Spielen am besten immer griffbereit.

In *Das Fest von Hemlock Vale* haben bestimmte Orte, Charaktere und Gegner Kodexeinträge, auf die mit (**X**) verwiesen wird. Um einen Kodexeintrag für einen Charakter oder einen Ort lesen zu dürfen, müssen zuerst alle Kosten jener Fähigkeit gezahlt werden. Lest dann den Kodexeintrag im entsprechenden Abschnitt des aktuellen Szenarios oder Vorspiels in diesem Kampagnenleitfaden und handelt ihn ab.

- Jeder Kodexeintrag kann nur ein Mal pro Szenario oder Vorspiel abgehandelt werden, außer es ist etwas anderes angegeben.
- Beim Abhandeln eines Kodexeintrags handelt der Spieler, der den Eintrag ausgelöst hat, alle Effekte ab *(z. B. eine Probe ablegen, Schaden zufügen, Ressourcen bezahlen)*. Falls unklar ist, wer den Kodexeintrag ausgelöst hat, handelt der Ermittlungsleiter den Eintrag ab.
- Falls ein Kodexeintrag euch anweist, einen beiseitegelegten Einwohner mit einem bestimmten Namen ins Spiel zu bringen, wird jener Charakter mit seiner Storyvorteilsseite nach oben ins Spiel gebracht, außer es ist etwas anderes angegeben.
- **Ein Einwohner, dessen Name im Kampagnenlogbuch durchgestrichen ist, kann während eines Vorspiels oder eines Szenarios nicht ins Spiel kommen.** Ist der Name eines Einwohners durchgestrichen, so gelten auch alle seine Notizen als durchgestrichen.
- Während ein Kodexeintrag für einen bestimmten Charakter abgehandelt wird, darf nur der Teilabschnitt im Eintrag gelesen werden, dessen Bedingungen zutreffen. Falls die Bedingungen des ersten Abschnitts eines Kodexeintrags nicht zutreffen, springe zum nächsten Abschnitt usw. Wenn nicht anders angegeben, bezieht sich ein Kodexeintrag stets auf die Notizen und die Beziehungsstufe dieses bestimmten Charakters. *(Beispiel: „Notiere unter River Hawthornes Notizen: River ist ein Frauenschwarm" weist dich dazu an, dies im Kampagnenlogbuch unter Rivers „Notizen" zu vermerken.)*
- Nachdem ein Kodexeintrag abgehandelt und Änderungen im Kampagnenlogbuch vorgenommen wurden, geht das Spiel normal weiter.

Drei Tage, drei Nächte

In *Das Fest von Hemlock Vale* habt ihr genau 3 Tage und 3 Nächte lang Zeit, die Geschichte dieser geheimnisvollen Insel aufzudecken. Diese Kampagne enthält zudem erstmals auch spielbare Vorspiele, in denen ihr mit den Einwohnern von Hemlock Vale interagieren, mehr über die Geheimnisse von Hemlock Isle erfahren und Vorbereitungen für das nächste Szenario treffen könnt.

Vorspiele sind weitgehend konfliktlose Spielabschnitte, die aus einer Szenarioübersichtskarte, Orten sowie Agenda- und Szenendeck bestehen. Am Ende jedes Vorspiels könnt ihr aus mehreren Optionen wählen, welches Szenario ihr als Nächstes spielen wollt. Abhängig vom Tag und der Tageszeit können manche Szenarien neue Story-Optionen oder Herausforderungen bieten. Ihr werdet während eines einzigen Durchlaufs kaum die Zeit haben, jedes einzelne Szenario zu spielen oder euch mit allen Einwohnern anzufreunden.

- Beim Spielen von Vor- und Zwischenspielen könnt ihr manchmal Erfahrungspunkte verdienen. Diese Erfahrungspunkte werden unter „Nicht ausgegebene EP“ im Kampagnenlogbuch vermerkt und dürfen nicht ausgegeben werden, bis der Kampagnenleitfaden euch dazu anweist.
- Ihr könnt den aktuellen Tag und die aktuelle Tageszeit im Abschnitt „Tag / Zeit“ auf Seite 70 in diesem Kampagnenlogbuch nachhalten.

Einwohner & Beziehungsstufen

Manchmal werdet ihr dazu angewiesen, die Beziehungsstufe eines bestimmten Einwohners zu erhöhen oder zu senken. Überprüft dazu den entsprechenden Abschnitt des Einwohners auf Seite 71 im Kampagnenlogbuch.

- Wenn auf die Beziehungsstufe eines Einwohners Bezug genommen wird, entspricht die Anzahl abgehakter Kästchen in seinem Abschnitt seiner Beziehungsstufe.
- Um die Beziehungsstufe eines Einwohners zu erhöhen, hake in seinem Abschnitt das erste freie Kästchen von links ab.
- Um die Beziehungsstufe eines Einwohners zu senken, entferne in seinem Abschnitt den Haken, der am weitesten rechts eingetragen ist.
- Wenn nicht anders angegeben, wird die Beziehungsstufe eines Einwohners immer nur um genau 1 erhöht oder gesenkt.
- Wirst du angewiesen, die Beziehungsstufe eines Einwohners auf 0 zu setzen, entferne alle Haken in den Kästchen in seinem Abschnitt.
- **Ein Einwohner, dessen Name im Kampagnenlogbuch durchgestrichen ist, kann während eines Vorspiels oder eines Szenarios nicht ins Spiel kommen.**

Benachbarte Orte in dieser Kampagne

In den meisten Szenarien dieser Kampagne werden die Orte rasterartig angeordnet. **Während dieser Szenarien ist jeder Ort zusätzlich zu seinen Verbindungssymbolen mit jedem zu ihm 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.
- Sobald du angewiesen wirst, einen Ort ins Spiel zu bringen, platziere ihn an einer benachbarten leeren Stelle links, rechts, oberhalb oder unterhalb von deinem Ort.
- Du kannst keinen Ort ins Spiel bringen, wo sich bereits ein Ort befindet. Bei der Auswahl, wohin du den neuen Ort platzierst, musst du eine Stelle wählen, an der sich noch kein Ort befindet, falls möglich. Falls du dies nicht kannst, wird kein neuer Ort ins Spiel gebracht.
- Anmerkung: Während der Vorspiele und Szenarien, die das Begegnungsset *Das Tal* verwenden, sind Orte **nur durch ihre Verbindungssymbole** miteinander verbunden.

Neue Schlüsselwörter

Alarmiert

Alarmiert ist eine Schlüsselwortfähigkeit, die auf manchen Gegnern in dieser Kampagne zu finden ist. Immer wenn einem Ermittler eine Fertigkeitsprobe misslingt, während er versucht, einem Gegner mit dem Schlüsselwort Alarmiert zu entkommen, führt dieser Gegner nach der Anwendung aller Ergebnisse jener Fertigkeitsprobe 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.

Schwer zu fassen

Schwer zu fassen ist eine Schlüsselwortfähigkeit, die auf manchen Gegnern in dieser Kampagne zu finden ist. Schwer zu fassende Gegner sind solche Gegner, die den Kontakt zu Ermittlern vermeiden wollen, um ihre eigenen Ziele zu verfolgen oder um einfach zu überleben.

Falls ein spielbereiter Gegner mit dem Schlüsselwort Schwer zu fassen angreift oder angegriffen wird, löst sich jener Gegner nach der Abhandlung des Angriffs sofort von allen Ermittlern, bewegt sich an einen verbundenen Ort (falls möglich an einen Ort ohne Ermittler) und wird erschöpft. Dieser Effekt geschieht unabhängig davon, ob der Gegner mit dem angreifenden oder angegriffenen Ermittler in einen Kampf verwickelt ist oder nicht.

Tag ☼ und Nacht ☾

In dieser Kampagne könnt ihr bei Vorbereitungen dazu angewiesen werden, die Zeitmarker-Karte ins Spiel zu bringen. Finde dazu diejenige Zeitmarker-Karte, die zum aktuellen Tag und zur aktuellen Zeit passt (in den Begegnungssets *Der erste Tag*, *Der zweite Tag* oder *Der letzte Tag*), und platziere sie neben dem Agendadeck.

Manche Karten haben unterschiedliche Effekte, abhängig davon, ob das Szenario am Tag oder bei Nacht stattfindet. Texte nach dem Schlüsselwort (**Tag** ☼) oder (**Nacht** ☾) sind nur dann aktiv, wenn das Szenario oder Vorspiel am Tag bzw. bei Nacht stattfindet. Jede andere Fähigkeit, die nicht von diesen Schlüsselwörtern eingeleitet wird, ist unabhängig von der Tageszeit stets aktiv.

Vorbereitungen können besondere Anweisungen enthalten, abhängig vom aktuellen Tag und der aktuellen Zeit. *(Beispiel:* „Falls es **Tag 2** ist, bringe River Hawthorne auf dem Dorfplatz ins Spiel.“ *wird nur angewendet, falls das Szenario an* **Tag 2** *stattfindet, nicht in der* **Nacht 2**.*)*

Kampagnenvorbereitung

Um die Kampagne *Das Fest von Hemlock Vale* vorzubereiten, werden folgende Schritte in der angegebenen Reihenfolge durchgeführt.

1. **Ermittler wählen.**
2. **Ermittlerdecks der Spieler zusammenstellen.**
3. **Schwierigkeitsgrad wählen.**
4. **Chaosbeutel für die Kampagne zusammenstellen.** *(Achtung: Im Chaosbeutel befindet sich zu Beginn der Kampagne kein* ❷*-Marker.)*
   - **Einfach (*Ich möchte einfach tanzen!*):** +1, +1, 0, 0, 0, –1, –1, –1, –2, –2, –3, 💀, 💀, ✶.
   - **Normal (*Ich möchte ein wahres Fest erleben!*):** +1, 0, 0, –1, –1, –1, –2, –2, –3, –3, –4, 💀, 💀, ✶.
   - **Schwer (*Ich möchte den Wandel miterleben!*):** 0, 0, 0, –1, –1, –2, –2, –3, –3, –5, –5, –7, 💀, 💀, ✶.
   - **Experte (*Ich möchte in den Abgrund!*):** 0, –1, –1,–2, –2, –3, –3,–4, –5, –5, –6, –6, –8, 💀, 💀, ✶.

Die Ermittler können nun mit dem **Vorspiel** *(Seite 4)* beginnen.

Vorspiel: Willkommen in Hemlock Vale!

Einführung 1: *Juni 1926*

Miskatonic-Feldforschung, Juni 1926. Mitglieder: Marquez, Musgrave et al.

Nach drei unabhängigen Prüfungen durch das Präsidium und den Vergabeausschuss der Miskatonic Universität haben wir Hemlock Isle endlich erreicht. Unser Fahrer brachte uns über die nur bei Ebbe überquerbare natürliche Landbrücke – den sogenannten „Damm" – zu einem kleinen Fischerdorf namens Akwan. Bertie zeigte den Einheimischen ein paar Skizzen und Fotografien von der Alkali-Blüte, aber sie wollten nichts davon wissen. Oder vielleicht nichts von ihm wissen. Bertie ist überaus fröhlich und gut gelaunt.

Das Feldforschungsteam besteht aus mir, meinem Assistenten Bertie Musgrave und ein paar Bekannten von Dr. Armitage. Er bestand so sehr darauf, dass sie mich begleiten, dass dies sogar als Bedingung zum Erhalt der Fördergelder festgeschrieben wurde. Ich hoffe ja nur, dass sie uns nicht im Weg sind. Die Insel ist Privatgelände und es war Außenstehenden lange Zeit nicht möglich, sie zu besuchen – bis jetzt. Die Einheimischen haben in ganz New England Werbung für ein Festival gemacht – sogar im südlichen Boston und in Arkham hat man davon erfahren.

In Akwan selbst gibt es keine Unterkünfte und Campen auf der Insel soll eine gefährliche Angelegenheit sein, wenn man den einheimischen Gerüchten Glauben schenkt. Deutlicher wollten die Einwohner aber nicht werden, auch nicht nach mehrmaligem Nachfragen. Wenigstens stellten sie uns eine Karte von der Insel und ein paar einfache Vorräte zur Verfügung. Wir hatten uns schon fast damit abgefunden, unser Zelt westlich von Akwan aufzuschlagen, doch dann trafen wir auf einen jungen Mann namens Theo, der uns Unterkunft in einem Dorf namens ‚Hemlock Vale' anbot.

Dr. Rosa Marquez

„Wirklich, Sie werden es hier mögen", ruft Theo aus dem Fenster seines Lastwagens nach hinten. Dr. Marquez – eine athletische, sonnengebräunte Frau um die Vierzig – schließt ihr Forschungstagebuch und blickt auf der Ladefläche des Lasters sitzend in den Himmel. „Ich kenne niemand, der Hemlock Isle nicht mag", fährt Theo fort. „Ich weiß gar nicht, wieso wir andere Leute nicht schon viel früher hierher eingeladen haben! Ich nehme an, Sie sind für das Fest gekommen."

„Ist dieses Fest eine lokale Tradition hier?", fragt Bertie mit klarem britischen Akzent. Die Brise weht durch das dichte Haar des rundlichen Mannes, als er sich interessiert zur Fahrerkabine nach vorne beugt.

„Das ist das erste Mal überhaupt! Alle im Tal haben sämtliche Hebel in Bewegung gesetzt, damit sich all die Gäste willkommen fühlen. Wir sind so aufgeregt, Besucher zu haben!" Der junge Mann lacht, als der Lastwagen die Kuppe des Hügels erreicht und einen Blick über die Insel freigibt, die sich in jede Richtung ausbreitet.

Im Süden glitzern vereinzelte schwarze Seen in einem wild überwucherten Sumpfgebiet, das sich bis zur Küste erstreckt. Im Norden gruppieren sich weiße Hügel um hervorspringende Obsidianfelsen, die an eine riesige freiliegende Wirbelsäule erinnern. Hinter einer Hügelkette wächst im Westen ein dichter Wald bis an die felsigen Hänge am Rande der Insel heran. Und noch weiter nördlich – hinter den weißen Hügeln – liegt eine kahle Felsenküste am Rande des schiefergrau funkelnden Atlantiks.

Die Straße führt an üppigem Ackerland vorbei in ein Dorf, das sich in die Hügel schmiegt. Prächtige Blumenarrangements und leuchtende Bänder hängen von Dächern und Zaunpfählen. Ein prismatischer Regenbogen schimmert am wolkenlosen Himmel und verleiht der Szene ein idyllisches Flair. Als der Lastwagen an einer Kreuzung zum Stehen kommt, versammeln sich Einheimische und Kinder in weiß-goldenen Umhängen und hölzernen Tiermasken um euch und grinsen euch von einem Ohr zum anderen an.

„Willkommen!" Eine imposante Frau mit stahlgrauem Haar, gleichsam in einen weiß-goldenen Umhang gehüllt, tritt aus der Menge hervor. „Willkommen in Hemlock Vale. Ich bin Mutter Rachel und das sind die Meinigen. Was führt Sie zu uns?"

Die Ermittler müssen entscheiden *(wähle eins)*:

- *„Wir sind von der Miskatonic Universität, um hier Untersuchungen durchzuführen."* Fahre mit **Einführung 2** fort.
- *„Wir sind für das Fest hier."* Fahre mit **Einführung 3** fort.

Einführung 2: *Du stellst dich und die Mitglieder des Feldforschungsteams namentlich vor und erwähnst ebenso die Unterstützung durch die Miskatonic Universität. Dr. Marquez stützt sich schwer auf ihren Stock, während sie Mutter Rachel eine Hand zur Begrüßung ausstreckt.*

- Füge dem Chaosbeutel für den Rest der Kampagne 1 -Marker hinzu.
- Fahre mit **Einführung 4** fort.

Einführung 3: *Die Oberin lächelt gütig. „Und wir sind hocherfreut, Sie hier zu haben. Gerne teilen wir Essen und Unterkunft mit Ihnen. Das Fest findet in drei Tagen statt. Wir verlangen nur eine einzige Sache von Ihnen: Dass Sie Ihr Herz und Ihren Verstand dafür öffnen, wie wir leben."*

Dr. Marquez wirft dir einen ernsten Blick zu. Sie stützt sich schwer auf ihren Stock und ergänzt: „Eigentlich sind wir von der Miskatonic Universität, um hier Untersuchungen durchzuführen."

- Füge dem Chaosbeutel für den Rest der Kampagne 1 -Marker hinzu.
- Fahre mit **Einführung 4** fort.

Einführung 4: *Mutter Rachels freundliche Miene verändert sich nur einen Augenblick, als sie eure Antwort hört. „Untersuchungen … ich verstehe. Sie sind natürlich ebenso willkommen. Beachten Sie nur Folgendes: Wir haben hier Regeln. Wenn Sie niemandem im Tal Schaden zufügen, dann wird Ihnen auch nichts geschehen. Bleiben Sie nachts im Dorf und geben Sie draußen in der Wildnis acht. Die Natur hier auf der Insel mag etwas ungezähmter sein als dort, wo Sie herkommen."*

Ein Stück weiter die Straße entlang läuft ein kleines Reh neben ein paar Kindern her, fast so, als wollte es damit die Worte der Oberin widerlegen. Bevor du ihr weitere Fragen stellen kannst, kommt eine Horde Einheimischer auf den Laster zu, begierig darauf, Neuigkeiten vom Festland zu erfahren. Nachdem ihr etliche Fragen beantwortet habt, wer welches Sportereignis oder welche Wahl gewonnen hat, schlägt Dr. Marquez vor, sich aufzuteilen, um besser mit den Einheimischen in Kontakt zu kommen. „Sammeln Sie Informationen über die Insel. Wir treffen uns in einer Stunde wieder hier."

Fahre mit der **Vorbereitung** *(Seite 6)* fort.

ARKHAM COASTAL SURVEY
Hemlock Isle
MAINE
Nanibôsad Point
HOLCOMB BAY
Chambers Hill
AKWAN-KÜSTE
DAMM ZUM FESTLAND
Akeley Point
Horner Bay
Straße zum Festland
Sheppard Isle
Pamola Isle
Siguan Isle
Akwan-Hafen
Pearl Isle
Irving Point
Sister Islands
Billington Isle
Gardner Cove
WHIPPLE LAKE
MIRROR POND
SPIRIT LAKE
CLEMENS LAKE
WISEMAN LAKE
Rose Isle
Peters Isle
Tuttle Isle
Atwood Cove
Puttyroot Point
ROMAN POND
HEMWICK LAKE
Crawford Isle
SÜDKÜSTE
Derby Isle
Gilman Isle
Mülder Isle
Schmugglerbucht
Vardeman Isle
Castaigne Isle
Thorenson Isle
Hemlock Bay
Niben Isle
Warner Isle
Phillips Point
N
W
O
S
A) HEMLOCK VALE
B) AKWAN-HAFEN
C) AKWAN
D) ATWOOD-FARM
E) WESTLICHER WALD
F) PEARL-HÜGEL
G) PEARL-PLANTAGE
H) „NORTH POINT"-HÖHLE
I) „NORTH POINT"-MINE
J) EASTWICK-MOOR
K) HEMLOCK-HAUS
L) HEMLOCK-HAFEN
M) „SOUTH POINT"-LEUCHTTURM
Meilen

Platzierung der Orte für Hemlock Vale

Vorspielvorbereitung

- Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Der erste Tag*, *Ruhetag*, *Einwohner* und *Das Tal*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:

- Die Zeitmarker-Karte **Der erste Tag** wird ins Spiel gebracht. Preiset die Sonne!
- Jeder Ort aus dem Begegnungsset *Das Tal* wird mit der (**Tag ☼**)-Seite nach oben wie in der obigen Abbildung angegeben ins Spiel gebracht.
  - Anmerkung: Während dieses Vorspiels sind die Orte nur durch ihre Verbindungssymbole miteinander verbunden.
  - Jeder Ermittler beginnt das Spiel an der Wegkreuzung.
- Jede Karte aus dem Begegnungsset *Einwohner* wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- Auf der Agenda wird so viel Verderben platziert, wie Ermittler mitspielen.
- Die Kodexeinträge dieses Vorspiels befinden sich im Kampagnenleitfaden auf den nächsten drei Seiten *(7, 8 und 9)*.
- Das Spiel kann nun beginnen.

Vorspiele in „Das Fest von Hemlock Vale“

- Die Vorspiele in dieser Kampagne werden ähnlich normaler Szenarien in *Arkham Horror: Das Kartenspiel* vorbereitet und gespielt: mit Ortskarten, Agenda- und Szenendecks.
- Hemlock Vale ist normalerweise ein sicherer Ort. In diesen Vorspielen gibt es kein Begegnungsdeck. Das bedeutet, dass die Ermittler keine Fähigkeiten verwenden können, die mit dem Begegnungsdeck auf irgendeine Weise interagieren. *(Zum Beispiel können Effekte, die das Begegnungsdeck durchsuchen, Karten vom Begegnungsdeck ziehen oder das Begegnungsdeck ansehen, nicht abgehandelt werden.)*
- Die Wünsche und Nöte der Einwohner zu verstehen und zu wissen, wo sich bestimmte Einwohner tagsüber aufhalten könnten, sind der Schlüssel, um Vertrauen bei ihnen aufzubauen. Die Beziehungen der Ermittler zu den einzelnen Einwohnern beeinflussen die Geschichte und können in späteren Vorspielen zu Belohnungen und Erfahrungspunkten führen.
- Hemlock Vale ist ein guter Ort, um neue Vorräte zu beschaffen. Am Ende eines Vorspiels behält jeder Ermittler Folgendes:
  - Karten auf der Hand, maximal bis zu seinem Starthandlimit *(Anmerkung: Bei* (**Tag ☼**)*-Szenarien können die Ermittler keinen Mulligan nehmen.)*
  - Ressourcen im Spiel, maximal bis zu seinen Startressourcen
  - Genau 1 Vorteilskarte in seiner Spielzone, die sich normalerweise zu Spielbeginn nicht im Spiel befindet
  - Alle Hinweise, die er kontrolliert
- Für weitere Informationen über Vorspiele und Beziehungsstufen siehe Zusätzliche Regeln und Klarstellungen auf Seite 2 dieses Kampagnenleitfadens.

Kodex: Willkommen in Hemlock Vale!

Lies die folgenden Einträge auf Seite 7–9 nur, solange du das Vorspiel **Willkommen in Hemlock Vale!** spielst und dazu angewiesen wirst.

Kodex 1: Mutter Rachel

„Was sind die Kinder der Sterne?“, wiederholt Mutter Rachel deine Frage gedankenverloren. Staub wirbelt im hellen Licht, das durch die Buntglasfenster bricht. „Wenn ich es so einfach wie möglich beschreiben müsste: Das sind wir alle. ‚Durch Licht geschaffen‘, wie ich oft sage. Wie himmlische Körper, so haben wir einen Platz im Leben, eine Bestimmung. Es gibt jene, deren Platz es ist zu verstehen. Und andere, deren Platz es ist zu beobachten.“ Die ältere Frau lächelt leicht, als ein paar Kinder in Reih und Glied in die Kapelle kommen, um sich mit überkreuzten Beinen vor den Altar zu setzen. „Und jetzt ist es mein Platz, mit dem Geschichtenerzählen zu beginnen.“

Du darfst 1 ***Glücksbringer***- oder ***Zauber***-Vorteilskarte von deiner Hand spielen und dabei ihre Kosten ignorieren.

Kodex 2: Leah Atwood

Die rotbäckige, ältere Frau stellt sich als Leah Atwood vor, Mutter Rachels Schwester. „Ich bin für alles verantwortlich, womit sich die Menschen hier den Bauch vollschlagen. Und ja, das bedeutet, ich bin verantwortlich für das Festessen. Meine Schwester war sehr deutlich mit allem, was ich dafür vorzubereiten habe.“ Du fragst sie nach interessanten Orten auf Hemlock Isle, die du untersuchen könntest.

Sie wischt sich mit einem Handschuh über die Schläfe. „Man muss gar nicht weit raus aus dem Tal, um auf etwas Seltsames zu stoßen“, antwortet sie und stemmt eine Hand in die Hüfte. „Ich habe vor, heute zum Pearl-Hügel zu gehen. Irgendetwas da draußen hat die Bäume in Glas verwandelt. Ich bin mir nicht sicher, ob es das ist, was Sie suchen, aber das halte ich definitiv für interessant.“

Du darfst 1 ***Werkzeug***-Karte von deiner Hand spielen und dabei ihre Kosten ignorieren.

Erhöhe Leah Atwoods Beziehungsstufe.

Kodex 3: Simeon Atwood

„Alle Mann in Deckung!“, ruft eine Stimme, gefolgt von einem Funkenschauer einiger Knallfrösche. Ein weißer Hund jagt durch den Rauch auf dich zu und überfällt dich mit einer freundlichen Schleckattacke. Erst jetzt kannst du einen molligen jungen Mann mit Sommersprossen und einem hellroten Haarschopf erkennen, der ebenfalls auf dich zukommt.

„Ah, Mist. Ich dachte, Sie wären Theo. Aus jetzt, Digby!“, ruft er dem Hund zu, dann geht er auf die Knie und sammelt die Überreste der Böller auf. „’Tschuldigung. Ich bin Simeon. Meine Ma ist ständig damit beschäftigt, für Tantchen Rachel zu kochen“, sagt er und kratzt sich an einer roten, verhärteten Hautstelle in seinem Nacken. „Tantchen Rachel hat gesagt, dass wir 5 Hiebe bekommen, wenn wir im Tal Müll hinterlassen.“ Du fragst ihn nach interessanten Orten auf Hemlock Isle. „Sie dürfen nicht die Mine beim Pearl-Hügel betreten. Die habe ich reserviert für meine Geheimgesellschaft!“, antwortet der junge Mann.

Durchsuche die obersten 9 Karten deines Decks nach 1 ***Taktik***- oder ***Trick***-Karte und füge sie deiner Hand hinzu *(mische dein Deck)*.

Erhöhe Simeon Atwoods Beziehungsstufe.

Kodex 4: William Hemlock

Vor dem Schulhaus des Tals begrüßt du einen Mann, der sich als William Hemlock vorstellt. „Ich hörte, dass wir Besucher haben. Ich dacht nur nicht, sie so bald zu treffen. Und ja, ich bin der letzte noch lebende Erbe der Hemlock-Familie“, sprudelt es aus ihm heraus, obwohl du gar nicht danach gefragt hast. „Oh, vielleicht nicht ganz der letzte, wenn es nach diesem ungebetenen Gast River geht“, schnaubt er. Unter seinem Arm erkennst du eine abgenutzte Ausgabe von Walden. *Du fragst ihn nach irgendwelchen interessanten Orten in der Nähe. „Ich weiß, dass das recht unkonventionell ist, aber das alte Haus meiner Familie leidet unter einem … ungewöhnlichen Befall“, bringt er fast widerwillig hervor. „Falls Sie den Befall lieber* ausrotten *könnten, anstatt ihn zu untersuchen, dann stünden wir alle in Ihrer Schuld.“*

Durchsuche die obersten 9 Karten deines Decks nach 1 ***Buch***- oder ***Talent***-Karte und füge sie deiner Hand hinzu *(mische dein Deck)*.

Erhöhe William Hemlocks Beziehungsstufe.

Kodex 5: River Hawthorne

„Ich bin mit dem ‚Great Profile‘ befreundet. Sie mögen ihn vielleicht besser als John Barrymore kennen. Wir lernten uns auf einer Piazza in Rom kennen. Durch puren Zufall …“, sprudelt es aus River bei einer Unterhaltung mit Bertie geradezu heraus. „Obwohl mein Nachname Hawthorne ist, müssen Sie wissen, dass ich durch und durch Hemlock bin. Mir steht das Hemlock-Vermögen zu – wenn das der liebe William nur endlich mal einsehen würde“, ergänzt River säuerlich. Bertie gibt sich Mühe, Rivers neugierige Fragen über aktuelle Geschehnisse in der High Society von New York zu beantworten – von denen er keine Ahnung hat –, bevor er River nach interessanten Orten auf der Insel fragt. „Ich habe gehört, dass es in der ‚North Point‘-Mine faszinierende Kristalle geben soll“, antwortet River nachdenklich.

Erhalte 3 Ressourcen.

Erhöhe River Hawthornes Beziehungsstufe.

Kodex 6: Gideon Mizrah

„Du bist zu nichts gut, Martha Jean“, murmelt der alte Mann vor sich hin. Er betrachtet dich misstrauisch, bis du erwähnst, dass du aus Arkham kommst. „Mhm, lass es dreißig Jahre her sein, da bin ich an einem seltsamen Licht unterhalb vom Miskatonic vorbeigesegelt …“ Die Geschichte des alten Seemanns geht schnell in fünf weitere, weniger interessante Geschichten über, aber du hörst sie dir bis zum Ende an. Als du ihn nach den örtlichen Sehenswürdigkeiten fragst, antwortet er: „Gib acht! Du wirst keine fünf Schritte aus dem Tal herauskommen, bevor dich etwas beißt.“

Ziehe 3 Karten.

Erhöhe Gideon Mizrahs Beziehungsstufe.

Kodex 7: Judith Park

Du näherst dich einer gedrungenen Frau in einer schicken Jagdjacke, die dich wie ein Falke mustert. Du stellst dich und eure Forschung vor, während sie die Asche von der Spitze ihrer Zigarre schnippt. „Ich heiße Judith. Judith Park. Ich bin hier die Frau fürs Grobe. Das bedeutet meist, wildgewordene Tiere zu erschießen. Am Tag sehen sie alle nett und freundlich aus, aber nachts werden sie eigenartig. Manche von ihnen sehen auch schon ein wenig seltsam aus. Manchmal verirrt sich eines von ihnen ins Dorf. Dann mache ich es mit dem Alten Jomo bekannt.“ Sie hebt ein Jagdgewehr in die Höhe, das fast so lang ist wie sie selbst. Beeindruckt fragst du, ob man sie anheuern kann. Die junge Frau mustert dich. „Ihre Freundin Marquez hat mich bereits angeheuert, sie heute zum Eastwick-Moor zu begleiten. Bereiten Sie sich gut vor, wenn Sie mitkommen wollen.“

Du darfst 1 ***Waffe***-Karte von deiner Hand spielen und dabei ihre Kosten ignorieren.

Erhöhe Judith Parks Beziehungsstufe.

Kodex 8: Theo Peters

„Gut draufdrücken!“, sagt Theo zu einer Arbeiterin, die sich ein kaltes Tuch auf die Stirn presst. Nach einem weiteren schmerzerfüllten Lacher wird sie ohnmächtig. Du fragst Theo, was passiert sei. „Eine Art Hitzeschock. Oder eher so was wie … äh … wie wenn man sich in gute Stimmung bringen will und dann …“ Er seufzt. „Nun, ich weiß nicht wirklich, was es ist. Manchmal werden die Leute einfach krank.“

Ein paar der Einheimischen bringen die Arbeiterin in eine nahe gelegene Hütte. Nach etwas Geplauder fragst du Theo nach guten Stellen auf der Insel, wo man Wildtiere beobachten kann. Breit grinsend antwortet er: „Meine Schwestern und ich haben an der Akwan-Küste einen riesigen Pfeilschwanzkrebs gesehen. Ich weiß zwar nicht, ob er noch da ist, aber ich schwöre, der war so groß wie ein Einspanner. Ich habe heute ein paar Familienangelegenheiten in Akwan zu erledigen. Wollen Sie mitkommen?“

Du darfst dich sofort an einen beliebigen Ort bewegen.

Erhöhe Theo Peters' Beziehungsstufe.

Kodex 9: Pension

Von jeder Dachtraufe der Pension hängen blühende Girlanden. Aus der Eingangstür strömt ein würziger Geruch nach Fleischpasteten und Bier nach draußen. Die Inhaberin stellt sich als Ms. Olmstead vor und bietet dir ein Zimmer an. „Ich behalte das Geschehen im Dorf im Auge. Wenn Sie wissen wollen, was die Leute im Tal so treiben, helfe ich Ihnen gern.“ Als du nach dem Bier fragst, macht sie eine wegwerfende Geste. „Machen Sie sich nicht die Mühe, mich bei den Prohibitionisten zu melden. Wir haben unsere eigenen Regeln auf Hemlock Isle.“ Sie wirft einen Seitenblick auf die Veranda und zieht eine Augenbraue hoch. „Das heißt, solange nicht eine gewisse Person *ihren Willen durchgesetzt bekommt.“*

Du schaust auf die Veranda und siehst eine wunderschöne Gestalt mit bernsteinfarbener Haut. Sie trägt ein modisches Kleid mit dem weiß-goldenen Mantel des Tals, den sie lässig über die Schultern geworfen trägt, während sie ein Blumenmuster auf einen kleinen, runden Rahmen stickt. Bertie stellt ihr schüchtern ein paar Fragen und zeigt ihr ein paar Fotografien und Skizzen der Probe, deretwegen das Feldforschungsteam hier ist.

Du darfst entweder 1 Karte ziehen oder 1 Ressource erhalten.

Durchsuche das beiseitegelegte Begegnungsset *Einwohner* nach der Karte River Hawthorne und bringe sie in der Pension mit der Vorteilsseite nach oben ins Spiel.

Kodex 10: Die Wegkreuzung

Dutzende von Arbeitern wuseln um den Stamm eines großen Baumes in der Mitte der zentralen Wegkreuzung des Dorfes herum. Die vielen Gesichter in der Rinde des Baumes blicken mit unzähligen Gesichtsausdrücken auf dich herab: Einige lachen, andere sind voller Kummer oder Schrecken. Jeder Ausdruck wirkt grotesk übertrieben. Als du einen Zimmermann in der Nähe nach dem Baum fragst, hält er inne und überlegt genau, bevor er antwortet: „Dieser Baum ist das Bildnis. Ein Abbild von … nun ja, vielleicht ist es am besten, es als einen himmlischen Geist zu betrachten. Derselbe Geist, der in jedem von uns lebt.“

Der Vorarbeiter der Handwerker erzählt dir, dass sie die Nacht hindurch arbeiten müssen, da morgen Regen erwartet wird. Als du ihnen bei der Arbeit zusiehst, bemerkst du, wie eine Handwerkerin stolpert und zu Boden stürzt. Theo rennt von seinem Lastwagen zu ihr hinüber und hilft ihr auf. Dabei hält sie sich die Augen zu und lacht hysterisch.

Du darfst entweder 1 Karte ziehen oder 1 Ressource erhalten.

Durchsuche das beiseitegelegte Begegnungsset *Einwohner* nach der Karte Theo Peters und bringe sie an der Wegkreuzung mit der Vorteilsseite nach oben ins Spiel.

Kodex 11: Hemlock-Kapelle

Die kleine Kapelle auf dem nördlichen Hügel des Tals strahlt eine gewisse Ruhe und Feierlichkeit aus. Kleine Knospen wurden auf den Außenbrettern in einer Art angebracht, als würde das Gebäude selbst blühen. Während du das auffällige Erscheinungsbild bewunderst, nähern sich zwei Frauen in weiß-goldenen Umhängen. Du fragst höflich, ob sie dir mehr über die Kapelle und ihren Glauben erzählen könnten, woraufhin sie dich hineinführen. Eine stilisierte Steppdecke im hinteren Bereich zeigt ein verzerrtes, vielarmiges mythologisches Wesen mit zahlreichen Augen und Flügeln. „Wir haben diese Kapelle vor etwa zwanzig Jahren erbaut, aber sie wurde bis zu unserer Wiedererweckung nicht viel genutzt. Mutter Rachel hat uns immer ‚Kinder der Sterne' genannt. Ich denke, das auf der Steppdecke ist ein solcher Stern.“

Die zwei Frauen schweigen abrupt, als Mutter Rachel die Kapelle betritt.

Du darfst entweder 1 Karte ziehen oder 1 Ressource erhalten.

Durchsuche das beiseitegelegte Begegnungsset *Einwohner* nach der Karte Mutter Rachel und bringe sie in der Hemlock-Kapelle mit der Vorteilsseite nach oben ins Spiel.

Kodex 12: Die Alte Mühle

Dr. Marquez stützt sich unsicher auf ihren Stock, während sie Proben von verschiedenen Wildblumen in der Umgebung der Mühle nimmt. „Schauen Sie sich das an.“ Die Professorin hält eine Probe in die Höhe, die wie eine Mischung aus leuchtenden Veilchen-, Lilien- und Lupinenblüten aussieht, die am Stiel miteinander verbunden sind. „Sie ähnelt der seltsamen Blüte, die der Anlass für diese Expedition war. Monopodial mit Dutzenden von verschiedenen Ausprägungen. Aber kein Hinweis auf künstliche Veredelung. Sie ist natürlich gewachsen.“ Du fragst, wie das möglich sei. Die Professorin grinst. „Ist es nicht. Und genau deshalb wird diese Forschungsreise das große Sprungbrett für meine Karriere sein.“

Du überlässt Dr. Marquez dem Sammeln ihrer Pflanzenproben. Ein Stück weiter siehst du eine kräftige Frau in einem Overall auf dem Feld arbeiten.

Du darfst entweder 1 Karte ziehen oder 1 Ressource erhalten.

Durchsuche das beiseitegelegte Begegnungsset *Einwohner* nach der Karte Leah Atwood und bringe sie an der Alten Mühle mit der Vorteilsseite nach oben ins Spiel.

Kodex 13: Das Atwood-Haus

Das alte Herrenhaus im Empire-Stil sieht aus der Ferne recht stattlich aus, wirkt aus der Nähe aber eher vergilbt und etwas heruntergekommen. Eine alte Frau mit rauchbrauner Haut und aschfahlem Teint sitzt in einem Rollstuhl am Eingang. Ihre Hände zittern, als sie schwach hustet. „Es ist Zeit, Sylvia“, sagt ein älterer Mann, der aus dem Haus tritt und aufschreckt, als er dich sieht. „Oh, wir haben schon Besuch! Sie können mich Bruder David nennen, und das ist Schwester Sylvia. Ich bin der Ehemann von Mutter Rachel. Wir freuen uns sehr, dass Sie hier sind.“ Während er Sylvia ins Haus schiebt, hörst du um das Haus herum das Rascheln von Ästen.

Du darfst entweder 1 Karte ziehen oder 1 Ressource erhalten.

Durchsuche das beiseitegelegte Begegnungsset *Einwohner* nach der Karte Simeon Atwood und bringe sie beim Atwood-Haus mit der Vorteilsseite nach oben ins Spiel.

Kodex 14: Tads Gemischtwarenladen

Der rustikale Gemischtwarenladen dient auch als Apotheke. Ein glatzköpfiger Mann mittleren Alters steht mit bandagierten Armen hinter dem Tresen und stellt sich als Tad vor. „Wir sind so froh, dass wir Besucher im Tal haben. Ich weiß, dass Mutter Rachel ganz aus dem Häuschen ist, so viele neue Gesichter zu sehen. Und es ist auch gut für das Geschäft. Ich gebe Ihnen heute einen Besucherrabatt, wenn Sie etwas kaufen. Und natürlich sind Sie alle zum gemeinschaftlichen Mahl heute Abend eingeladen."

Du darfst 1 Ressource ausgeben, um dein Deck nach 1 ***Gegenstand***-Karte zu durchsuchen und sie zu spielen (ignoriere dabei ihre Kosten). Jeder Ermittler, der diesen Effekt noch nicht abgehandelt hat, darf diesen Kodexeintrag erneut auslösen.

Durchsuche das beiseitegelegte Begegnungsset *Einwohner* nach der Karte Judith Park und bringe sie in Tads Gemischtwarenladen mit der Vorteilsseite nach oben ins Spiel.

Kodex 15: Schulhaus des Tals

Als du dich dem Schulhaus näherst, läutet die Glocke auf dem Dach dreimal und kurz darauf erscheinen Kinder mit Tiermasken. Ein junges, rothaariges Mädchen mit einer Kaninchenmaske stolpert und fällt auf dem Weg hinein. Du hilfst ihr auf. Eine hagere, streng dreinblickende Lehrerin bittet dich herein. Auf deine Fragen zum Dorf hin deutet sie auf zwei Bücherregale an der Rückwand: die spärliche Gemeindebibliothek des Tals. Ein stattlicher Mann mittleren Alters mit nussbrauner Haut und einem grauen Bart stöbert durch eines der Regale, während du das andere studierst: ein paar ramponierte Ausgaben von Geschichten aus Nimmermehr, *ein Überlebenshandbuch und ein handgeschriebener Stapel alter Rezepte.*

„Aber wo ist Edie?", fragt eines der Kinder die Lehrerin. Sie antwortet mit gesungener Stimme: „Mutter Rachel hat mir gesagt, dass Edie ihren Platz gefunden hat und dass wir uns keine Sorgen um sie machen sollen. Und was sagen wir immer?"

„Mutter Rachel weiß es am besten", sagt die Klasse einstimmig.

Du darfst entweder 1 Karte ziehen oder 1 Ressource erhalten.

Durchsuche das beiseitegelegte Begegnungsset *Einwohner* nach der Karte William Hemlock und bringe sie im Schulhaus des Tals mit der Vorteilsseite nach oben ins Spiel.

Kodex 16: Versammlungshalle

„Willkommen im Tal!" Eine junge Frau mit Bobfrisur begrüßt dich, als du durch das doppelte Scheunentor eintrittst. „Es ist so lange her, dass wir Besuch hatten. Hier sind Sie genau richtig. Sie müssen wissen, im Tal findet fast alles in dieser Versammlungshalle statt. Ich weiß, dass Schwester Leah für morgen einen gemeinschaftlichen Tanzabend plant."

„Hey! Gideon. Drinnen wird nicht geraucht!", bellt die Frau einen alten Mann in einem langen, blauen Matrosenmantel in der Ecke an. Er steht auf und humpelt grummelnd nach draußen. Du bemerkst, dass an einem Korkbrett an der hinteren Wand Kinderzeichnungen von Pflanzen und Vögeln hängen. Sie alle weisen zusätzliche Zähne, Augen und Gliedmaßen auf. Die Frau unterbricht deine Gedanken. „Wenn Sie mal jemanden auf dem Festland anrufen oder jemandem im Dorf eine kleine Aufmerksamkeit schicken wollen, geben Sie mir einfach Bescheid. Sie können mich Martha Jean nennen."

Durchsuche die obersten 9 Karten deines Decks nach 1 ***Verbündeter***-Karte und füge sie deiner Hand hinzu *(mische dein Deck)*.

Durchsuche das beiseitegelegte Begegnungsset *Einwohner* nach der Karte Gideon Mizrah und bringe sie in der Versammlungshalle mit der Vorteilsseite nach oben ins Spiel.

Achtung!

Nicht vor Ende des Vorspiels weiterlesen.

Auflösung 1: *Du triffst Dr. Marquez und Bertie an der Wegkreuzung wieder. Nachdem ihr euch über mögliche Orte für die Expedition ausgetauscht habt, breitet die Professorin die Karte von Hemlock Isle vor euch aus. „Ich hätte nicht erwartet, dass das Dorf so religiös ist", bemerkt Dr. Marquez. Bertie schaltet sich munter ein: „Sie scheinen nach einem transzendentalen Ideal zu leben. Ich weiß nicht, woran sie im Speziellen glauben. Sie wirken aber sehr freundlich auf mich."*

„Freundlich ist ein *Wort dafür", murmelt Dr. Marquez und lächelt grimmig. „Wir haben noch gut drei Tage Zeit, bevor die Insel von Touristen überrannt wird. Ich hasse Touristen."*

„Sie wirken angesichts der Feierlichkeiten ziemlich schlecht gelaunt!", wagt sich Bertie etwas enttäuscht vor. Dr. Marquez wirft ihm einen vernichtenden Blick zu. „Was ich damit sagen will, ist, dass die Touristen die lokalen Habitate stören werden. Unsere Zeit ist also begrenzt. Wir könnten uns aufteilen, um mehr Gebiet zu erforschen, oder wir brechen gemeinsam auf. Theo hat sich bereit erklärt, uns dorthin zu fahren, wo wir hinwollen. Und er hat sogar zugestimmt, dass wir auch nachts seinen Lastwagen nutzen können – unter der Bedingung, dass wir Mutter Rachel nichts davon erzählen. Angesichts der Geschichten über tödliche Wildtiere habe ich Judith angeheuert, mich ins Eastwick-Moor zu begleiten. Sie können sich gerne anschließen. Oder auf eigene Faust losziehen. Seien Sie einfach bei Sonnenuntergang wieder zurück."

„Ich habe vor, einen Spaziergang in die Westlichen Wälder zu machen", sagt Bertie. „Allein, wenn es Ihnen nichts ausmacht. Wenn man Ms. Olmsteads Beschreibungen Glauben schenkt, sollen die Wälder wirklich atemberaubend sein." Du denkst über deine Optionen nach.

- Jeder Ermittler bereitet sich auf den ersten Forschungstrip vor:
  - Wähle 1 Vorteilskarte in deiner Spielzone, die sich normalerweise nicht zu Spielbeginn im Spiel befindet. Du behältst sie für das nächste Szenario. Lege jede andere Vorteilskarte und Verstärkung in deiner Spielzone ab, außer die Karten, die sich normalerweise zu Spielbeginn im Spiel befinden.
  - Lege Karten ab, bis du dein Starthandlimit erreicht hast. Mische deinen Ablagestapel in dein Deck. *(Deine aktuelle Hand ist deine Starthand für das nächste Szenario. Du ziehst für das Szenario keine neue Starthand und kannst auch keinen Mulligan nehmen.)*
  - Lege Ressourcen ab, die über deine Startressourcen hinausgehen.
- Die Erforschung der Insel ist angeblich gefährlich. Füge dem Chaosbeutel für den Rest der Kampagne 1 -Marker hinzu.
- Bei der Vorbereitung des nächsten Szenarios werden die Schritte 1–8 der „Spielvorbereitung" auf Seite 27 im Referenzhandbuch übersprungen.

Die Ermittler müssen sich entscheiden, welches Gebiet auf der Insel sie heute erforschen wollen! Im Laufe der Kampagne können mehrere Forschungstrips in unterschiedliche Gebiete unternommen werden.

- Im Norden liegt die verlassene „North Point"-Mine, in der sich seltsame Wildtiere eingenistet haben sollen. Um dich den Gefahren dort zu stellen, lies bei **In den Fels geschrieben** auf Seite 10 weiter.
- Im Süden liegt das alte Hemlock-Haus, über das gesagt wird, es werde von einem ungewöhnlichen Befall geplagt. Um **Das Hemlock-Haus** zu untersuchen, lies auf Seite 14 weiter.
- Der verwüstete Pearl-Hügel im Nordwesten ist von einer dicken Schicht weißer Asche bedeckt. Um **Die Stille Heide** zu erforschen, lies auf Seite 19 weiter.
- Im Nordosten, an der trostlosen Küste, liegt die kleine Siedlung Akwan, in der nur noch wenige Abenaki und Seeleute leben. Um **Die verlorene Schwester** zu retten, lies auf Seite 23 weiter.
- Dr. Marquez glaubt, dass das Eastwick-Moor im Südosten die Quelle der Probe sei, die euch hierher geführt hat. Um **Das Ding in den Tiefen** zu entdecken, lies auf Seite 27 weiter.

Szenario: In den Fels geschrieben

Einführung: *Der Weg zur „North Point"-Mine führt durch eine enge Schlucht im Herzen der Pearl-Hügel. Du hast dich im Tal umgehört, um mehr über die Mine zu erfahren, aber alles, was du herausfinden konntest, waren sich widersprechende Berichte: In der Mine sollen in letzter Zeit Menschen verschwunden sein, obwohl der Bergbaubetrieb angeblich eingestellt wurde. Die Flechten und Moose, die darin wachsen, seien angeblich nahrhaft, aber einige auch tödlich? Auch hat niemand erklärt, warum die Mine überhaupt stillgelegt wurde.*

Der Weg endet am Eingang einer gähnenden Höhle. Du folgst einem alten Gleis ins Innere und stößt schon bald auf Haufen von zurückgelassenen Geräten, auf denen leuchtend gelbe Pilze wachsen. Die Pilze sehen alles andere als essbar aus und verströmen einen fauligen Gestank. Schließlich öffnet sich der Tunnel zu einer riesigen Höhle, die mit hoch aufragenden Kristallgebilden gefüllt ist. Auch hier wachsen leuchtende Pilze. Ein leichtes Beben lässt den Boden erzittern, dann folgt plötzlich ein an den Wänden widerhallender Schrei aus der Tiefe der Mine. Du machst dich auf das Schlimmste gefasst und gehst tiefer in die Höhle hinein. Womöglich kannst du für Dr. Marquez sogar Proben des seltsamen Pilzbewuchses beschaffen.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Szenariovorbereitung

- Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *In den Fels geschrieben, Schrecken im Felsen, Brechungen, Grabeskälte* und *Ghule*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:

- Zusätzlich wird das Kampagnenlogbuch nach dem aktuellen Tag überprüft und das entsprechende Begegnungsset für *Der erste Tag, Der zweite Tag* oder *Der letzte Tag* herausgesucht. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:

- Im Kampagnenlogbuch wird der aktuelle Tag und die aktuelle Zeit geprüft. Die passende Zeitmarker-Karte wird mit der entsprechenden Seite (**Tag** ☼) oder (**Nacht** ☾) ins Spiel gebracht.
- Von den 6 ***Höhle***-Orten werden 2 zufällig aus dem Spiel entfernt. Die übrigen Orte werden wie bei der Platzierung der Orte auf Seite 11 angegeben ins Spiel gebracht. *(Siehe dazu auch* **Benachbarte Orte in der Kampagne** *auf Seite 3.)*
- Von den Orten im Begegnungsset *In den Fels geschrieben* wird die Gleisstation wie angegeben ins Spiel gebracht. Die übrigen 15 ***Bahngleis***-Orte werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- Auf jeden Ort wird 1 Ressource als Material platziert. *(Tipp: In Szene 1 gesammeltes Material wird den Ermittlern in Szene 2 helfen.)*
  - Jeder Ermittler beginnt das Spiel am Ort ganz links.
- Falls es (**Tag** ☼) ist, wird jede Storyvorteilskarte aus dem Begegnungsset *Einwohner* herausgesucht. Dieses Set ist an folgendem Symbol zu erkennen:

  - Falls es **Tag 1** ist, platziere River Hawthorne am Ort in Spalte 3.
  - Falls es **Tag 1** oder **Tag 2** ist, wird Simeon Atwood als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
  - Falls es **Tag 3** ist, wird Leah Atwood als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
  - Die übrigen Karten des Begegnungssets *Einwohner* werden aus dem Spiel entfernt.
- Falls es (**Tag** ☼) ist, wird der Gegner Unterirdische Bestie aus dem Spiel entfernt.
- Die Szenarioübersichtskarte wird mit ihrer „Szene 1"-Seite ins Spiel gebracht.
- Beide Gegner Kristall-Parasit und alle anderen Karten aus dem Begegnungsset *In den Fels geschrieben* werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- Die übrigen Karten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- Das Spiel kann nun beginnen.

Szenario-Zwischenspiel: Der Einsturz

Der Einsturz 1: *Als das Rumpeln nachlässt, blickst du auf den eingestürzten Tunnel hinter dir. Es gibt nun keinen Weg mehr zurück. Da du keine andere Möglichkeit hast, folgst du den alten Gleisen in die Dunkelheit. Nach einiger Zeit stößt du auf einen hell erleuchteten Schuppen. Daneben befindet sich eine alte Minenlore auf einer Gleisstrecke, die noch tiefer führt.*

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

- Falls es (**Tag** ☼) ist, fahre mit **Der Einsturz 2** fort.
- Ansonsten fahre mit **Der Einsturz 3** fort.

Der Einsturz 2: *Der Schuppen ist die ehemalige Gleisstation, die nun zu einer Art „Klubhaus" zweckentfremdet wurde. Handgezeichnete Karten und Diagramme bedecken die Decke und die Wände; der Handschrift nach zu urteilen, war der Autor dieser Werke noch sehr jung. Falls hier tatsächlich vor Kurzem noch jemand war, ist diese Person mit dir zusammen in der Mine gefangen.*

Fahre mit **Der Einsturz 4** fort.

Der Einsturz 3: *Ein hohes Trillern hallt durch die Höhle, gefolgt von einem geräuschvollen Klicken. Aus einem Verbindungstunnel kommt ein düsterer Schlund auf dich zu, der von unzähligen, sich windenden Auswüchsen umgeben ist. Dein Herz bleibt fast stehen, als die Monstrosität ein weiteres schrilles, abgehacktes Geräusch von sich gibt und auf dich zustürmt.*

Fahre mit **Der Einsturz 4** fort.

Der Einsturz 4: *Da der Eingang verschüttet ist, gibt es nur noch einen Ausweg: durch die Mine hindurch. Mit all deiner verbliebenen Kraft schiebst du die Minenlore an und springst hinein. Du kannst nur hoffen, dass die rostigen Gleise halten werden.*

- Suche alle 15 beiseitegelegten ***Bahngleis***-Orte heraus.
  - Platziere den Ort Gleisende und die 7 Gleistunnel-Orte wie bei der Platzierung der Orte auf Seite 11 angegeben.
  - Mische die übrigen ***Bahngleis***-Orte und platziere je 1 an einer mit einem „?" versehenen Stelle, wie auf der Abbildung angegeben.
- Platziere 1 Ressource als Schalter auf der Szenarioübersichtskarte.
- Platziere die beiseitegelegte Vorteilskarte Minenlore auf der Gleisstation und wähle, in welche Richtung sie zeigt *(siehe* **Orte verschieben und vertauschen** *und* **Die Minenlore** *auf Seite 11).*
  - Platziere jede kleine Ermittlerkarte auf der Minenlore.
  - Falls entweder die Karte von Simeon Atwood oder Leah Atwood beiseitegelegt ist, platziere sie am obersten Ort in Spalte 2.
  - Platziere die beiseitegelegte Vorteilskarte Prismatisches Bruchstück am untersten Ort in Spalte 4.
- Falls es (**Nacht** ☾) ist, platziere den beiseitegelegten Gegner Unterirdische Bestie erschöpft an der Gleisstation.
- Mische die übrigen beiseitegelegten Begegnungskarten des Begegnungssets *In den Fels geschrieben* sowie den Begegnungsablagestapel in das Begegnungsdeck.
- Setze das Szenario fort.

Gleisstrecke und benachbarte Orte in Szene 2

Auf jedem ***Bahngleis***-Ort sind 1 oder mehr Gleis-Symbole aufgedruckt. Diese geben die Strecke an, welche die Minenlore befahren kann.

- Sobald ein Gleis-Symbol auf einem Ort auf ein Gleis-Symbol eines benachbarten Ortes zeigt, sind die Gleis-Symbole miteinander **vernetzt**.
- Benachbarte Orte mit vernetzten Gleis-Symbolen sind miteinander verbunden und bilden eine Gleisstrecke. Benachbarte Orte ohne vernetzte Gleis-Symbole sind nicht miteinander verbunden.

Orte verschieben und vertauschen

Durch das Verschieben und Vertauschen von Orten könnt ihr einen Weg zum Gleisende bilden, indem ihr die Gleisstrecken miteinander vernetzt.

Um einen Ort zu verschieben, wähle 1 Ort, der benachbart zu einer leeren Stelle ist. Bewege diesen Ort (und alle Karten darauf) an die leere Stelle.

Um 2 Orte miteinander zu vertauschen, bewege beide Orte (und alle Karten darauf) gleichzeitig an die Stelle des jeweils anderen Ortes.

- **Orte mit Storyvorteilskarten darauf können nicht verschoben oder vertauscht werden.**

Die Minenlore

Jede kleine Ermittlerkarte wird auf der Minenlore platziert.

- Ein Ermittler in der Minenlore befindet sich auch am Ort der Minenlore. Ermittler können sich nicht unabhängig von der Minenlore bewegen. Sobald sich die Minenlore bewegt, bewegt sich jeder Ermittler mit ihr.
- Die Storyvorteilskarte Minenlore hat ein Gleis-Symbol auf ihrer rechten Seite, das ihre Fahrtrichtung angibt. Das Gleis-Symbol der Minenlore muss immer genauso ausgerichtet sein, wie eines der Gleis-Symbole ihres Ortes.
- Sobald sich die Minenlore bewegt, kann sie sich nur entlang einer Gleisstrecke an einen verbundenen Ort bewegen.
- Sobald die Minenlore einen Ort betritt, dürft ihr ihre Fahrtrichtung um 90 Grad nach rechts oder links drehen. Danach muss sie weiterhin die gleiche Ausrichtung haben wie ein Gleis-Symbol auf ihrem Ort.
- Die Minenlore kann sich nur in die Richtung bewegen, in die ihr Gleis-Symbol zeigt. Falls sie sich an einen Ort bewegen müsste, der keine vernetzte Gleisstrecke mit ihrem aktuellen Ort bildet, springt die Minenlore von den Schienen und jeder Ermittler ist besiegt!

Platzierung der Orte in Szene 1 von „In den Fels geschrieben“

Spalten

1 2 3 4 5

Platzierung der Orte in Szene 2 von „In den Fels geschrieben“

*Beispiel: Die Minenlore zeigt auf den benachbarten Ort rechts neben der Gleisstation. Sobald sie sich durch ihren **Erzwungen**-Effekt bewegt, bewegt sie sich an jenen Ort, falls die Gleis-Symbole miteinander vernetzt sind. Falls nicht, springt die Minenlore von den Schienen und jeder Ermittler ist besiegt!*

Dies ist ein Gleis-Symbol, welches Gleisstrecken miteinander verbindet.

Kodex: In den Fels geschrieben

Lies die folgenden Einträge auf dieser Seite nur, solange du das Szenario **In den Fels geschrieben** spielst und dazu angewiesen wirst.

Kodex 2: Leah Atwood

Falls sich Leah Atwood nicht unter der Kontrolle eines Ermittlers befindet:

Du findest Leah, die in eine Lache aus milchig-glühender Flüssigkeit starrt. Sie wischt sich die Tränen aus den Augen, als du dich näherst. Behutsam forderst du sie auf zu gehen, doch sie weigert sich. „Ich bin genau hier, wo ich sein möchte", sagt sie. Du erzählst ihr vom Einsturz am Eingang und der gegenwärtigen Gefahr. „Das ist alles egal", sagt sie mit steinerner Miene, gibt aber schließlich nach. Als du sie zur Lore führst, drehst du dich um und kannst kurz eine runde, menschenähnliche Gestalt erkennen, die sich gegen das weißglühende Wasser abzeichnet. Sie huscht schnell hinter einen Felsen.

Wähle einen Ermittler, der die Kontrolle über Leah Atwood übernimmt. Ein Ermittler darf diesen Kodexeintrag erneut auslösen.

Ansonsten:

Leah bricht ihr Schweigen und greift nach dem abgebrochenen Hebel der Lore. „Nicht links! Nach rechts!" Die Lore wackelt auf den Schienen hin und her, dann fängt sie sich endlich wieder. Du wirfst der Köchin des Tals einen erleichterten Blick zu, als die Lore vorwärts rollt.

Platziere 1 Ressource als Schalter auf der Szenarioübersichtskarte.

Kodex 3: Simeon Atwood

Falls sich Simeon Atwood nicht unter der Kontrolle eines Ermittlers befindet:

Als die Minenlore über eine wacklige Brücke ruckelt, bemerkst du eine kleine Gestalt, die am Rande eines Abgrunds baumelt. Instinktiv beugst du dich über die Vorderkante der Lore und packst die Gestalt fest am Unterarm, während du an ihr vorbeifährst. Als du sie mit aller Kraft in den Wagen ziehst, erkennst du Simeon, den großen Unruhestifter des Tals. Er schwitzt stark und wischt sich den Staub ab, durch den seine Wangen weiß wie Papier aussehen. „Ich habe doch nur nach meinem Geheimvorrat gesucht. Alles Teil des Pl…" Simeon bricht keuchend ab und knickt ein: „Danke, dass Sie mich gerettet haben. Ich wüsste nicht, was ich ohne Sie getan hätte."

Wähle einen Ermittler, der die Kontrolle über Simeon Atwell übernimmt. Ein Ermittler darf diesen Kodexeintrag erneut auslösen.

Ansonsten:

„Nein, nein, so geht das nicht." Simeon zieht am Hebel der Lore. „Wie kommt es, dass Sie noch leben? Ich bin überrascht, dass Sie mich überhaupt gefunden haben." Er drückt schnell einen Schalter an der Seite des Tunnels und grinst verschmitzt. „So wird's gemacht."

Platziere 2 Ressourcen als Schalter auf der Szenarioübersichtskarte.

Kodex 5: River Hawthorne

„Schön, Sie hier zu sehen", sagt River, als du dich näherst. River hält einen geflochtenen Korb, der bis zum Rand mit phosphoreszierenden Pilzen und blutroten Flechten gefüllt ist. „Ich habe einen ziemlich anspruchsvollen Gaumen, das kann ich Ihnen sagen. Eugénie Brazier selbst sagte, ich sei der anspruchsvollste Gast, der je an einem ihrer Tische saß. Die hier sind exquisit." River riecht genießerisch am Korb und zeigt dann auf den düsteren Tunnel. „Was wir nicht alles aus Liebe tun." Du bietest an, River bei der Suche zu helfen, schließlich ist auch Dr. Marquez an Proben der ungewöhnlichen Gewächse interessiert.

Übernimm die Kontrolle über River Hawthorne. Falls die Ermittler das Szenario sowohl mit River Hawthorne als auch mit 2 Hinweisen unter ihrer Kontrolle beenden, merke dir, dass „du River geholfen hast".

Kodex Θ: Dr. Rosa Marquez

Falls Szene 1 aktuell ist:

„Ich frage mich, wo Simeon ist. Leah schien gestern Abend so besorgt", murmelt Dr. Marquez abwesend, während sie die Probe eines weiß-blauen Kristalls hochhält. „Diese Formationen sind nicht natürlich. Ich bin keine Geologin, aber diese hier zum Beispiel ist irgendwie … verzerrt. Ihr scheint die grundlegende Symmetrie zu fehlen."

Platziere 1 Ressource als Material auf der Szenarioübersichtskarte. Ein Ermittler darf diesen Kodexeintrag während einer anderen Szene erneut auslösen.

Falls Szene 2 aktuell ist:

„Ich werde zu alt für so etwas!", ruft Dr. Marquez, während sie ihren Hut festhält. Verrottende Balken rasen über euren Köpfen vorbei, während die Minenlore vorwärts rast. Geistesgegenwärtig schlägt die Professorin mit ihrem Stock gegen einen Schalter neben dem Gleis. Irgendwo tiefer in der Mine hat sich etwas bewegt.

Vertausche 2 benachbarte Orte miteinander.

Einzelspielszenario

Falls ein Einzelspielszenario gespielt wird und keine anderen Vorbereitungs- und Auflösungs-Anweisungen verwendet werden sollen, können die unten stehenden Informationen bei der Vorbereitung und während des Spiels dieses Szenarios verwendet werden:

- Die Zeitmarker-Karten werden gemischt. 1 davon wird zufällig gezogen, die den aktuellen Tag angibt.
- Durch Münzwurf wird bestimmt, ob es (**Tag** ☼) oder (**Nacht** ☾) ist, sobald die aktuelle Zeit bestimmt wird.
- Der Chaosbeutel wird aus folgenden Markern zusammengestellt: +1, 0, 0, –1, –1, –2, –2, –3, –3, –5, , , , , , .
  - Falls es **Tag/Nacht 2** ist, werden dem Chaosbeutel 1 - und 1 -Marker hinzugefügt.
  - Falls es **Tag 3** ist, werden dem Chaosbeutel 2 - und 2 -Marker hinzugefügt.
- 2 Ressourcen werden als Schalter auf der Szenarioübersichtskarte platziert.
- Agenda 1, Szene 1 und der Ort Gleisende werden aus dem Spiel entfernt. Das Szenario beginnt mit Agenda 2 und Szene 2 mit den Vorbereitungsanweisungen für das **Szenario-Zwischenspiel: Der Einsturz**.
- Für den Rest des Szenarios erhält Agenda 2 den folgenden Text: „**Erzwungen** – Sobald die Runde endet: Drehe jeden enthüllten leeren ***Bahngleis***-Ort auf seine verhüllte Seite um. (Lege alle Marker ab.)"
- Dieses Einzelspielszenario kann **nicht gewonnen** werden. Das Ziel ist es, so lange wie möglich zu überleben. Sobald jeder Ermittler besiegt ist, bestimmt die Menge an Verderben auf der Agenda, wie erfolgreich die Ermittler waren.

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler wurden besiegt): *Das Letzte, an das du dich erinnern kannst, bevor du bewusstlos wirst, ist die Lore, wie sie auf eine Schlucht voller Licht zurast … Als du umgeben von glühenden, blauen Pilzen und ungewöhnlichen Kristallformationen wieder aufwachst, hast du pochende Kopfschmerzen. Du entdeckst einen felsigen Weg nach oben. Allein zu dem Gleistunnel zurück wirst du Stunden benötigen. Du stößt einen erschöpften Seufzer aus und watest durch den unterirdischen Fluss.*

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

- Falls es **Nacht 1** oder **Nacht 2** ist, streiche Simeon Atwoods Namen durch und fahre mit **Auflösung 6** fort.
- Falls es **Tag 1** oder **Tag 2** ist, fahre mit **Auflösung 3** fort.
- Falls es **Tag 3** ist, fahre mit **Auflösung 4** fort.

Auflösung 1: *Simeon springt etwas benommen aus der Minenlore. „Was für eine Fahrt!", ruft er dennoch erschreckend unbeeindruckt. „Auf jeden Fall werden Sie dadurch in die Ruhmeshalle vom Bergarbeiter-Geheimbund des Schabernacks aufgenommen! Sie befinden sich in guter Gesellschaft mit George Washington Carver und meiner Mutter." Als die Gleise endlich nach oben führen und ihr ein Stück vom Himmel erkennen könnt, stolpert er aufgeregt über seine eigenen Füße. Du hilfst ihm wieder auf und geleitest ihn nach draußen an die frische Luft.*

- Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.
  - Notiere unter Simeon Atwoods Notizen: *Simeon hat überlebt.*
  - Erhöhe Simeon Atwoods Beziehungsstufe um 2. Jeder Ermittler verdient 2 Bonus-Erfahrungspunkte.
- Fahre mit **Auflösung 6** fort.

Auflösung 2: *Als ihr aussteigt, hält sich Leah einen Moment lang an der Minenlore fest. Sie beißt sich auf die Lippen und versucht verzweifelt, ihre Tränen zurückzuhalten. Du führst sie durch die Tunnel nach oben, während ihr Schluchzen durch die Gänge hallt. Endlich schafft ihr es nach draußen an die frische Luft. Du nimmst deinen Mut zusammen und fragst Leah, was sie gesehen hat.*

„Er ist verloren. Simeon ist verloren", antwortet sie.

- Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.
  - Notiere unter Leah Atwoods Notizen: *Leah hat etwas in der Mine gesehen.*
  - Erhöhe Leah Atwoods Beziehungsstufe. Jeder Ermittler verdient 2 Bonus-Erfahrungspunkte.
- Fahre mit **Auflösung 6** fort.

Auflösung 3: *Du könntest schwören, Simeon Atwoods Stimme durch die leeren Tunnel rufen zu hören, als du aussteigst. Du machst kehrt und läufst den Tunnel zurück, in der Hoffnung, den jungen Mann hier irgendwo zu finden. Nach einiger Zeit kommst du an einen Abgrund, der mit leuchtenden Kristallen gefüllt ist. Eine dunkle, humanoide Gestalt hockt vor dem Kadaver eines kleinen Tieres. Als du nach ihr rufst, huscht sie in die Dunkelheit davon. Immer wieder rufst du Simeons Namen, bis deine Stimme heiser wird. Schließlich gibst du auf und verlässt mit einem dicken Kloß im Hals die Mine.*

- Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.
  - Notiere unter Simeon Atwoods Notizen: *Simeon ist verschwunden.*
  - Streiche Simeon Atwoods Namen durch.
- Fahre mit **Auflösung 6** fort.

Auflösung 4: *Du könntest schwören, Leah Atwoods Stimme durch die leeren Tunnel rufen zu hören, als du aussteigst. Du machst kehrt und läufst den Tunnel zurück, in der Hoffnung, die Köchin des Tals hier irgendwo zu finden. Nach einiger Zeit kommst du an einen Abgrund, der mit leuchtenden Kristallen gefüllt ist. Geschockt entdeckst du die Leiche von Leah und eine dunkle, humanoide Gestalt, die sich über sie beugt. Als du nach unten rufst, huscht die Gestalt in die Dunkelheit davon. Du wirfst einen letzten Blick auf Leahs leblosen Körper, bevor du die Mine mit einem dicken Kloß im Hals verlässt.*

- Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.
  - Notiere unter Leah Atwoods Notizen: *Leah und Simeon wurden wiedervereint.*
  - Streiche Leah Atwoods Namen durch.
- Fahre mit **Auflösung 6** fort.

Auflösung 5: *Als du aussteigst, hörst du wieder das vertraute abgehackte Geräusch, dann steigt dir fauliger Gestank in die Nase. Immer mehr Geheul und Rufe hallen durch die verwinkelten Höhlen und du rennst so schnell, wie du nur kannst, in Richtung Ausgang. Als du es endlich nach draußen schaffst, atmest du die klare Nachtluft tief ein. Du blickst ein letztes Mal zurück und fragst dich, welche Schrecken noch unter der Insel in den Fels geschrieben sind.*

- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler haben die Schrecken im Felsen überlebt.*
- Fahre mit **Auflösung 6** fort.

Auflösung 6: *„Miskatonic-Feldforschung, Juni 1926. Mitglieder: Marquez, Musgrave et al. – Wir hatten Glück, lebendig aus der ‚North Point'-Mine zu entkommen. Extreme Instabilität und seismische Beben. Beobachtungen: Asymmetrische Kristallformationen, ungewöhnlich große Nagetiere sowie ungewöhnlich aggressive Insektenpopulation."*

- Falls sich die Storyvorteilskarte Prismatisches Bruchstück am Ende des Szenarios unter der Kontrolle eines Ermittlers befunden hat, wähle 1 Ermittler, der sie seinem Deck hinzufügt. Sie zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.
- Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.
  - Falls „du River geholfen hast", erhöhe River Hawthornes Beziehungsstufe. Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.
  - Falls ein Ermittler River Hawthorne kontrolliert und der obige Punkt nicht zutrifft: Senke River Hawthornes Beziehungsstufe.
- Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel. **Jeder Ermittler darf jetzt seine Erfahrungspunkte ausgeben, die im Kampagnenlogbuch unter „Nicht ausgegebene EP" notiert sind.**
- Hake im Abschnitt „Untersuchte Gebiete" im Kampagnenlogbuch die *„North Point"-Mine* ab.
- Überprüfe das Kampagnenlogbuch.
  - Falls es **Tag 1** ist, fahre mit **Vorspiel: Der erste Abend** *(Seite 31)* fort.
  - Falls es **Nacht 1** ist, fahre mit **Vorspiel: Anbruch des zweiten Tages** *(Seite 39)* fort.
  - Falls es **Tag 2** ist, fahre mit **Vorspiel: Der zweite Abend** *(Seite 43)* fort.
  - Falls es **Nacht 2** ist, fahre mit **Vorspiel: Anbruch des letzten Tages** *(Seite 51)* fort.
  - Falls es **Tag 3** ist, fahre mit **Vorspiel: Der letzte Abend** *(Seite 55)* fort.

Szenario: Das Hemlock-Haus

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

Falls es **Nacht 1** oder **Nacht 2** ist, fahre mit **Einführung 4** fort. Ansonsten:

- Falls es **Tag 1** ist, fahre mit **Einführung 1** fort.
- Falls es **Tag 2** ist, fahre mit **Einführung 2** fort.
- Falls es **Tag 3** ist, fahre mit **Einführung 3** fort.

Einführung 1: *„Oh, bitte, hier spukt es doch nicht." Theo lächelt nonchalant, als er seinen Lastwagen vor dem hoch aufragenden, schindelgedeckten Herrenhaus zum Stehen bringt. „Der alte Gideon sagt eine Menge Dinge über diesen Ort. Er glaubt aber auch an Unterwasserkönigreiche voller Fischmenschen", sagt er lachend. „Aber* irgendwas *stimmt mit dem Haus nicht, das muss ich zugeben. Man munkelt, dass es da drin eine Art Plage gibt. Wahrscheinlich Ratten. Vielleicht auch ein paar wilde Tiere, die aus dem Wald hier Zuflucht gesucht haben. Es ist ein altes Haus, wissen Sie? Da gibt's viele Ecken und Winkel in den Wänden, wo sie sich verstecken können. Bruder William hat Ms. Park gebeten, das Haus zu reparieren, den Grund des Befalls zu finden und alles zu beseitigen, was sich in den Wänden versteckt. Sie ist aber noch nicht dazu gekommen. Ich habe noch einiges an Material auf dem Laster. Das könnten wir schon mal ausladen, wenn Sie mir kurz helfen wollen."*

Du lädst mehrere Holzbretter, eine Kiste mit Werkzeug und einen Eimer mit einer übel riechenden Chemikalienmischung aus Theos Lastwagen aus. Als er losfährt, starrst du zu dem verfallenen Herrenhaus hinauf. Die Anordnung der Fenster und die Schräglage der Satteldächer haben etwas zutiefst Trügerisches und Beunruhigendes an sich. Dieser Ort hat der einstigen Pracht des Hauses offenbar nicht gutgetan. Vielleicht gibt es einen Riss im Fundament – oder die Gerüchte stimmen und es lebt tatsächlich etwas in seinen Mauern.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einführung 2: *Die Hinterräder von Theos Lastwagen wirbeln Schlamm auf, als er auf das Kap zusteuert, wo das schindelgedeckte Herrenhaus auf einem verfallenen Hügel thront. „Da ist es", sagt Theo und zeigt auf die Silhouette des Herrenhauses, die durch den Regen, der auf die Windschutzscheibe prasselt, kaum zu erkennen ist. „Der alte Gideon sagt eine Menge Dinge über diesen Ort. Er glaubt aber auch an Unterwasserkönigreiche voller Fischmenschen", sagt er lachend. „Aber* irgendwas *stimmt mit dem Haus nicht, das muss ich zugeben. Man munkelt, dass es da drin eine Art Plage gibt. Wahrscheinlich Ratten. Vielleicht auch ein paar wilde Tiere, die aus dem Wald hier Zuflucht gesucht haben. Es ist ein altes Haus, wissen Sie? Da gibt's viele Ecken und Winkel in den Wänden, wo sie sich verstecken können. Bei dem ganzen Regen muss es noch schlimmer sein."*

Da du aus erster Hand erfahren hast, welche Arten von Schrecken auf Hemlock Isle leben, kannst du nicht davon ausgehen, dass die anderen Bewohner des Hauses nur Ratten oder Waschbären sind. Du fragst Theo, was Mr. Hemlock mit dem Haus anstellen will, was ihm ein knappes Lachen entlockt. „Er hat Ms. Park gebeten, das Haus zu reparieren, den Grund des Befalls zu finden und alles zu beseitigen, was sich in den Wänden versteckt. Ich glaube, die beiden sind gerade da, falls Sie mithelfen oder mit ihnen reden wollen. Kaum zu glauben, dass er immer noch denkt, dass dieser Ort zu retten ist. Aber hey, ist nicht mein Haus. Wer kann's ihm verdenken?"

Theo setzt dich direkt vor dem verfallenen Herrenhaus ab, damit du nicht durch Schlamm und Regen stapfen musst. Du schauderst, als du einen Blick auf die krumme Fassade wirfst. Die Anordnung der Fenster und die Schräglage der Satteldächer haben etwas zutiefst Trügerisches und Beunruhigendes an sich. Die einstige Pracht des Hauses ist auf jeden Fall schon lange verfallen. Es ist nur noch ein Schatten seiner selbst. Und du vermutest, dass der Grund dafür noch immer in seinen Wänden haust.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einführung 3: *„Denken Sie immer noch darüber nach, was Bruder William beim Tanz gestern Abend dahergeschwätzt hat? Nun ja, vielleicht spukt es hier doch, keine Ahnung!", erzählt Theo und seufzt, als er seinen Lastwagen vor dem hoch aufragenden, schindelgedeckten Herrenhaus zum Stehen bringt. Dunkle Wolken thronen über den Satteldächern des krummen und missgestalteten Gebäudes. Der Dachstuhl ist fast bis auf das Gebälk niedergebrannt und die Außenwand ist durch starke Brandschäden den Elementen ausgesetzt. Der alte Gideon sagt eine Menge Dinge über diesen Ort. Er glaubt aber auch an Unterwasserkönigreiche voller Fischmenschen. Dennoch …", seufzt Theo und schüttelt den Kopf. „Vielleicht ist doch* irgendwas *an der Sache dran. Zuerst dachte ich, dass es da drin eine Art Plage gibt. Wahrscheinlich Ratten, wissen Sie? Vielleicht auch ein paar wilde Tiere, die aus dem Wald hier Zuflucht gesucht haben. Doch Bruder William hat geradezu panisch gewirkt, als er gestern ins Dorf zurückgekommen ist. Was weiß ich schon?"*

Du fragst Theo, was Mr. Hemlock hier gewollt hat – vielleicht kannst du dabei helfen herauszufinden, was mit dem Haus nicht stimmt. „Soweit ich weiß, hat er Ms. Park gebeten, das Haus zu reparieren, den Grund des Befalls zu finden und alles zu beseitigen, was sich in den Wänden versteckt. Das war vor ein paar Tagen. Ms. Parks ist noch immer hier. Aber nach dem, was gestern passiert ist, glaube ich nicht, dass Bruder William noch einmal diesen Ort betritt, bevor er nicht gesäubert worden ist."

Du fragst Theo nach dem Feuerschaden. Er stößt einen Pfiff aus und antwortet: „Ja, das sieht neu aus. Letzte Nacht habe ich es während des Sturms in der Nähe laut donnern hören. Würde mich nicht wundern, wenn hier der Blitz eingeschlagen ist. Zum Glück hat der Regen wohl das Feuer gelöscht." Du wunderst dich, wie das alte Herrenhaus nach so einem Ereignis überhaupt noch stehen kann und ob mehr dahintersteckt. Wie als Antwort auf deine Überlegungen nimmst du aus den Augenwinkeln eine sich schlängelnde Bewegung im freiliegenden Bereich des Dachbodens wahr. Angespannt fragst du Theo, ob er auch etwas gesehen hat, doch der zuckt nur mit den Schultern und antwortet: „Was denn? Sie haben doch nicht etwa vor, da hinaufzugehen? Seien Sie vorsichtig. Dieser Ort wirkt noch baufälliger als vor dem Sturm." Er stellt den Motor seines Lastwagens ab und kommt zu dir unter das Vordach des Eingangsbereichs. „Ich werde Sie begleiten, in Ordnung? Ich werde nicht ganz hoch mitkommen, aber ich bin da, falls etwas passieren sollte."

Du nickst ihm zu. Da du aus erster Hand erfahren hast, welche Arten von Schrecken auf Hemlock Isle leben, kannst du nicht davon ausgehen, dass die anderen Bewohner des Hauses nur Ratten oder Waschbären sind. Es wäre nicht schlecht, Theo und seinen Lastwagen für eine schnelle Flucht in Reichweite zu wissen. Du holst tief Luft und betrachtest noch einmal die krumme Fassade des Herrenhauses. Die Anordnung der Fenster und die Schräglage der Satteldächer haben etwas zutiefst Trügerisches und Beunruhigendes an sich. Die einstige Pracht des Hauses ist auf jeden Fall schon lange verfallen. Es ist nur noch ein Schatten seiner selbst. Und du vermutest, dass der Grund dafür noch immer in seinen Wänden haust.

Sofort als ihr das Haus betretet, steigst du die innere Treppe zum Dachboden hinauf und lässt Theo unten zurück. Im verfallenen Schlafzimmer – vom Feuer verwüstet und dem Wind ausgesetzt – gibt es keine Spur von der Kreatur, die du von unten zu sehen geglaubt hast. Bei jedem deiner Schritte ächzt das alte Gebäude bedrohlich. Du wirst das Gefühl nicht los, dass es sich bei dem Geräusch um das Knurren eines leeren Magens handelt …

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einführung 4: *Du bringst Theos Lastwagen vor dem hoch aufragenden, schindelgedeckten Herrenhaus langsam zum Stehen. Laut den Aussagen, die du gehört hast, ist das alte Hemlock-Haus von etwas befallen – von was genau, das wird eifrig diskutiert. Bevor dir Theo seinen Lastwagen für die Nacht geliehen hat, hatte er Ratten erwähnt, die in den Wänden leben sollen, und andere Tiere, die womöglich aus dem Wald hier Zuflucht gesucht haben. Zudem hat er noch den Sturm erwähnt, der sich am Horizont zusammenbraut. Du bist dir bei all dem nicht so sicher. Du musstest ja bereits aus erster Hand erfahren, welche Arten von Schrecken auf Hemlock Isle leben. Also kannst du nicht einfach davon ausgehen, dass das Problem nur auf Ratten oder Waschbären zurückzuführen ist.*

Als du dich dem baufälligen Herrenhaus näherst, entdeckst du neben dem Eingang einen Stapel von Vorräten: mehrere Holzbretter, eine Kiste mit Werkzeug und einen Eimer mit einer übel riechenden Chemikalienmischung. Laut Theo hat Mr. Hemlock Judith darum gebeten, den Ort auf Vordermann zu bringen, den Grund des Befalls zu finden und alles zu beseitigen, was sich in den Wänden versteckt. Wie es scheint, ist sie noch nicht weit gekommen. Du betrachtest die krumme Fassade des Herrenhauses, die sich gegen die dunklen Sturmwolken abhebt. Die Anordnung der Fenster und die Schräglage der Satteldächer haben etwas zutiefst Trügerisches und Beunruhigendes an sich. Die einstige Pracht des Hauses ist auf jeden Fall schon lange verfallen. Es ist nur noch ein Schatten seiner selbst. Und du vermutest, dass der Grund dafür noch immer in seinen Wänden haust.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Szenariovorbereitung

- Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Das Hemlock-Haus, Anhänger der Farbe, Pesthauch, Feuer!, Wandlung, Verschlossene Türen* und *Rattenschwarm*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:

- Zusätzlich wird das Kampagnenlogbuch nach dem aktuellen Tag überprüft und das entsprechende Begegnungsset für *Der erste Tag*, *Der zweite Tag* oder *Der letzte Tag* herausgesucht. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:

- Im Kampagnenlogbuch wird der aktuelle Tag und die aktuelle Zeit geprüft. Die passende Zeitmarker-Karte wird mit der entsprechenden Seite (**Tag** ☼) oder (**Nacht** ☾) ins Spiel gebracht.
  - Szene 2a – Gegen das Haus wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
  - Falls es **Tag/Nacht 1** oder **Tag 3** ist, wird Agenda 2a – Das Haus regt sich (V.II) aus dem Spiel entfernt.
  - Ansonsten wird Agenda 2a: Das Haus regt sich (V.I) aus dem Spiel entfernt.
- Von den 13 Orten werden der Ort Formloser Keller und 1 zufällige Kopie von Schlafzimmer als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt. Alle übrigen Orte werden nach den folgenden Regeln und anhand der Platzierung der Orte mit der ***Ruhend***-Seite nach oben ins Spiel gebracht.
  - Das Wohnzimmer, der Eingangsbereich und das Esszimmer werden genauso wie angegeben in einer Reihe platziert. Dies ist die 1. Etage.
  - Die übrigen Orte werden gemischt und 6 dieser Orte in zwei Reihen über der 1. Etage an zufälligen Positionen ins Spiel gebracht.
  - Das beiseitegelegte Schlafzimmer wird in der mittleren Spalte in der 4. Etage ins Spiel gebracht.
  - Die übrigen Orte werden aus dem Spiel entfernt.
  - Falls es **Tag/Nacht 1** oder **Tag/Nacht 2** ist, beginnt jeder Ermittler das Spiel im Eingangsbereich.
  - Falls es **Tag 3** ist, beginnt jeder Ermittler das Spiel im Schlafzimmer in der 4. Etage.
- Falls es (**Tag** ☼) ist, wird jede Storyvorteilskarte aus dem Begegnungsset *Einwohner* herausgesucht. Dieses Set ist an folgendem Symbol zu erkennen:

  - Falls es **Tag 1** ist, wird Gideon Mizrah im Wohnzimmer ins Spiel gebracht. Die Storyvorteilskarte Kleine Sylvie wird im Schlafzimmer in der unteren Etage ins Spiel gebracht.
  - Falls es **Tag 1** oder **Tag 2** ist, wird William Hemlock im Schlafzimmer in der 4. Etage ins Spiel gebracht.
  - Falls es **Tag 2** oder **Tag 3** ist, wird Judith Park im Wohnzimmer ins Spiel gebracht.
  - Falls es **Tag 3** ist, wird Theo Peters im Eingangsbereich ins Spiel gebracht.
  - Die übrigen Karten des Begegnungssets *Einwohner* werden aus dem Spiel entfernt.
- Die doppelseitige Handlungskarte Das räuberische Haus wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt. Diese Handlungskarte hat eine andere Szenarioübersichtskarte auf ihrer Rückseite und wird während des Szenarios ins Spiel kommen.
- Folgende Verratskarten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: 5 Feuer! sowie alle Kopien von Es kommt aus den Wänden und Hineingezogen.
- Die übrigen Karten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- Das Spiel kann nun beginnen.

Platzierung der Orte für „Das Hemlock-Haus“

Etagennummer	Spalte: Links	Mitte	Rechts
4. Etage		Schlafzimmer	
3. Etage	Schlafzimmer	Bibliothek	Schlafzimmer
2. Etage	Badezimmer	Schlafzimmer	Badezimmer
1. Etage	Wohnzimmer	Eingangsbereich	Esszimmer
Keller	*(Die Etagennummer des Kellers gilt in Bezug auf Karteneffekte als „0“.)*		

Zur Erinnerung: Während dieses Szenarios ist jeder Ort zusätzlich zu seinen Verbindungssymbolen mit jedem benachbarten Ort verbunden *(siehe* **Benachbarte Orte** *auf Seite 3).*

Hinweis zur Übersetzung: In diesem Szenario wird die in Nordamerika übliche Geschossnummerierung verwendet, bei der das Erdgeschoss der 1. Etage entspricht, das 1. Stockwerk der 2. Etage usw.

Gegner-Orte

In diesem Szenario wird ein neuer Kartentyp eingeführt: Gegner-Ort. Ein Gegner-Ort ist sowohl ein Gegner als auch ein Ort und der Gegner gilt als an dem Ort befindlich. Ermittler können gegen Gegner-Orte kämpfen, ihnen entkommen und an ihnen ermitteln.

- Gegner-Orte können nicht durch Karteneffekte bewegt werden.
- Wirst du angewiesen, einen Ort auf seine „Gegner-Ort"-Seite umzudrehen (oder umgekehrt), verbleiben alle Ermittler, Gegner, Verstärkungen und Marker an jenem Ort.
- Orte mit einem Siegel darauf gelten als „versiegelt" und können nicht durch eine Prädatorprobe auf ihre „Gegner-Ort"-Seite umgedreht werden.
  - Ein unversiegelter Ort ist ein Ort ohne Siegel darauf.
- Sobald ein Gegner-Ort besiegt wird, füge ihn dem Siegpunktestapel hinzu. Dadurch bleibt eine leere Stelle zurück. Verschiebe dann gleichzeitig jeden Ort, der sich in dieser Spalte über der leeren Stelle befindet, eine Etage nach unten, um die leere Stelle wieder zu füllen. Jeder Ermittler, Gegner und jede Storyvorteilskarte, die sich an dem gerade besiegten Gegner-Ort befunden haben, werden auf dem neuen Ort an dieser Stelle platziert.
  - Falls sich keine Orte über der leeren Stelle in der Spalte befinden, wähle 1 Ort benachbart zur leeren Stelle und platziere jeden Ermittler, Gegner und jede Storyvorteilskarte auf dem gewählten Ort.
  - Falls die gesamte mittlere Spalte entfernt wurde, verschiebe die linke Spalte eine Spalte nach rechts, sodass die zwei verbliebenen Spalten benachbart zueinander sind. (Sie bleiben jeweils die linke oder rechte Spalte. Es gibt keine mittlere Spalte mehr.)

Einzelspielszenario

Falls ein Einzelspielszenario gespielt wird und keine anderen Vorbereitungs- und Auflösungs-Anweisungen verwendet werden sollen, können die unten stehenden Informationen bei der Vorbereitung und während des Spiels dieses Szenarios verwendet werden:

- Die Zeitmarker-Karten werden gemischt. 1 davon wird zufällig gezogen, die den aktuellen Tag angibt.
- Durch Münzwurf wird bestimmt, ob es (**Tag** ☼) oder (**Nacht** ☾) ist, sobald die aktuelle Zeit bestimmt wird.
- Der Chaosbeutel wird aus folgenden Markern zusammengestellt: +1, 0, 0, –1, –1, –2, –2, –3, –3, –5, ☠, ☠, , , , .
  - Falls es **Tag/Nacht 2** ist, werden dem Chaosbeutel 1 -und 1 -Marker hinzugefügt.
  - Falls es **Tag/Nacht 3** ist, werden dem Chaosbeutel 2 -und 2 -Marker hinzugefügt.

Kodex: Das Hemlock-Haus

Lies die folgenden Einträge auf Seite 17–18 nur, solange du das Szenario **Das Hemlock-Haus** spielst und dazu angewiesen wirst.

Kodex 4: William Hemlock

Falls es Tag 1 ist und ein Ermittler die Storyvorteilskarte Kleine Sylvie kontrolliert:

„Warten Sie! Die Puppe – da ist sie ja!" William greift nach der Puppe und Tränen laufen über seine Wangen. Er starrt in die toten Augen der Puppe, sein Blick ist sanft und voller Nostalgie. „Meine Mutter hat sie immer so geliebt. Die Leute sagen, dass die Puppe so aussieht wie sie." Du fragst William, was er nun tun will, da er sie wieder hat. „Nun ja, es ist nur eine Puppe, aber … sie ist auch ein Symbol", erklärt er. „Ein Symbol meiner Herkunft. Woher ich stamme. Wenn ich Mutter nur dazu bringen könnte, sich zu erinnern … dann könnten wir alles wiederaufbauen. Unser Vermächtnis erneuern." Er schüttelt kräftig deine Hand. „Vielen Dank, dass Sie Sylvie wiedergefunden haben. Das weiß ich wahrlich zu schätzen."

Übernimm die Kontrolle über William Hemlock. Merke dir, dass du „die Kleine Sylvie gefunden hast". Erhöhe William Hemlocks Beziehungsstufe. Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

Ansonsten, falls es Tag 1 ist:

Du fragst William, ob es irgendetwas aus seinem alten Zuhause gibt, nach dem du Ausschau halten solltest. „Dieses Haus ist voll mit alten Familienstücken und einigen Wertgegenständen. Es gibt tatsächlich eine bestimmte Sache, die ich gerne wiederfinden würde: eine alte Puppe." Williams Antwort überrascht dich. Du hättest mit einem wertvollen Schmuck- oder Erbstück gerechnet, aber nicht damit. William scheint deine Gedanken lesen zu können. „Ich habe immer gerne mit Puppen gespielt. Meine Mutter hat sie aber noch mehr gemocht", erklärt er und seufzt wehmütig. „Ich erinnere mich an eine besondere Puppe, die sie immer in ihrer Nähe hatte. Ich frage mich … wenn ich ihr die Puppe zeigen könnte, ob sie sich erinnern würde. Wird sie dann wieder zu sich selbst finden können …?"

Jeder Ermittler erhält 1 Hinweis *(aus dem Markervorrat)*.

Für den Rest des Szenarios erhält die Storyvorteilskarte Kleine Sylvie: „➤➤: Übernimm die Kontrolle über Kleine Sylvie." Der Ermittler, der Kleine Sylvie kontrolliert, darf diesen Kodexeintrag erneut auslösen.

Falls es Tag 2 ist und sich sowohl William Hemlock als auch Judith Park am selben Ort befinden:

„Endlich", sagt William gereizt, als du den Raum betrittst, in dem Judith mit verschränkten Armen wartet. „Wo waren Sie denn, Park? Ich habe Sie angeheuert, weil ich Ihre Hilfe benötige, nicht damit Sie vor sich hin grübelnd in meinem Elternhaus herumtrampeln." Die beiden stehen sich feindselig gegenüber, Spannung liegt in der Luft …

Fahre mit **Kodex Σ: Der Streit** *(Seite 18)* fort.

Ansonsten, falls es Tag 2 ist:

William geht unentwegt auf und ab, wobei er bei jedem Knarren des alten Hauses zusammenzuckt. Du willst von ihm wissen, ob alles in Ordnung ist, und entlockst dem melancholischen Erben einen tiefen Seufzer. „Oh ja, alles ist bestens. Judith hat sich davongemacht und mich hier allein zurückgelassen, ich kann die Puppe meiner Mutter nirgends finden und mein Elternhaus fällt vor meinen Augen in sich zusammen", antwortet er verbittert. „Helfen Sie mir, Judith zu finden? Diese Marderbärin sollte mich eigentlich beschützen und diesen Ort auf Vordermann bringen." Er folgt dir dichtauf und sein Blick huscht von einem Schatten zum nächsten, während das Haus wütend grollt.

Übernimm die Kontrolle über William Hemlock. Du darfst diesen Kodexeintrag erneut auslösen, falls sich sowohl William Hemlock als auch Judith Park am selben Ort befinden.

Kodex 6: Gideon Mizrah

Falls „du Gideon hilfst":

Du ziehst eine alte, vergilbte Karte aus einem Buch und hältst sie Gideon vor die Nase. „Beim Klabauter!", ruft er aus, schnappt sie dir aus der Hand und studiert sie ganz genau. „Genau nach der habe ich gesucht. Danke!"

Erhöhe Gideon Mizrahs Beziehungsstufe. Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

Ansonsten:

Gideon blickt kaum von dem muffigen Buch auf, als ihr euch nähert. „Haben Sie schon mal die Geschichte von Delilah *gehört?" Du verneinst, hast aber den Verdacht, sie gleich vorgetragen zu bekommen. Er lacht. „Die* Delilah *war ein Fischerboot, das vor Jahren diese Insel kartografiert hat." Er nimmt ein weiteres Buch zur Hand und erzählt nicht nur von der* Delilah*, sondern auch recht zusammenhanglos von drei anderen Geschichten, die irgendwie mit ihr zu tun haben. Schließlich erfährst du, dass der alte Mann irgendwo im Wohnzimmer nach einer Karte sucht.*

Du darfst die nächste Prädatorprobe aufheben, die stattfinden würde. Merke dir, dass „du Gideon hilfst". Ein Ermittler darf diesen Kodexeintrag erneut auslösen.

Kodex 7: Judith Park

Falls es Tag 2 ist und sich sowohl William Hemlock als auch Judith Park am selben Ort befinden:

„Da sind Sie ja!", faucht Judith und geht energisch auf William zu, der in Gedanken versunken herumsteht. Erst als sie direkt vor ihm steht und mit einem Finger auf ihn zeigt, schreckt William aus seinem Tagtraum auf. „Sie haben behauptet, der Ort hier hätte ein Rattenproblem … aber doch nicht so was*", fährt sie ihn an und gestikuliert in alle Richtungen. Die beiden stehen sich feindselig gegenüber, Spannung liegt in der Luft …*

Fahre mit **Kodex Σ: Der Streit** *(Seite 18)* fort.

Ansonsten, falls es Tag 2 ist:

Judith rollt mit den Augen, als du sie fragst, was sie hier macht. „William war gestern hier, aber er hat sich gegruselt. Also hat er mich gebeten, heute mitzukommen und für ihn den Babysitter zu spielen. Dann ist er nach oben gerannt, um ‚über sein Erbe nachzudenken' und ‚über seine Vorfahren nachzusinnen' oder was auch immer sonst für einen Unsinn." Sie schüttelt den Kopf. „Unter uns gesagt, dieser Ort ist eine Bruchbude. Lassen Sie uns William finden. Ich werde mit ihm reden, dass er diesen Ort aufgeben soll. Sind Sie dabei?"

Übernimm die Kontrolle über Judith Park. Du darfst diesen Kodexeintrag erneut auslösen, falls sich sowohl William Hemlock als auch Judith Park am selben Ort befinden.

Falls es Tag 3 ist:

„Ratten. ‚Ratten', hat er gesagt!", spottet Judith. „Von wegen Ratten …", murrt sie und schaut dann mit ernster Miene zu dir. „Dieser Ort ist die reinste Bruchbude. Da ist etwas in den Wänden, von dem ich schwöre, dass es mich verfolgt." Jegliche Angst in ihr scheint sich in Wut verwandelt zu haben. „Kein Wunder, dass er heute nicht mit mir zurückkommen wollte. Hier gibt es kein ‚Erbe' oder ‚Vermächtnis'. Nur einen Haufen hässlicher Möbel und was auch immer das für eine Kreatur *ist, die sich hier niedergelassen hat." Du fragst sie, was getan werden sollte. „Es ist zu gefährlich, das Haus so zu belassen." Sie hat wohl recht – auch wenn es William sicherlich nicht gefallen wird. In diesem Zustand stellt das Haus nicht nur eine Gefahr für ihn, sondern für ganz Hemlock Isle dar.*

Übernimm die Kontrolle über Judith Park. Merke dir, dass „sich Judith verändert".

Kodex 8: Theo Peters

„Nein, nein, nein, nein!“ Du hörst Theos Schrei, lange bevor du den jungen Mann den Flur entlangrennen siehst. Er stößt mit dir zusammen und wirft dich fast um. „Ups! Ich dachte, Sie wären …“ Er blickt über seine Schulter zurück. Im Flur ist es totenstill. „Sie sehen aus, als könnten Sie Schutz brauchen. Nun, keine Sorge. Ich kann … äh … Sie beschützen“, sagt er mehr zu sich selbst als zu dir, während er dir auf die Beine hilft.

Übernimm die Kontrolle über Theo Peters.

Kodex Σ: Der Streit

Der Streit 1: *„Sehen Sie es ein, William, dieser Ort ist eine Bruchbude! Überall liegt Gerümpel rum. Es ist dreckig und heruntergekommen. Und was auch immer in den Wänden haust, es sind todsicher keine Ratten“, erklärt Judith aufgebracht.*

William macht ein finsteres Gesicht. „Diese ‚Bruchbude‘ ist mein Elternhaus. Das Erbe und Vermächtnis meiner fortbestehenden Familie.“

„Wenn das mein Familienerbe wäre, dann hätte ich meinen Namen geändert. Dieses Haus gehört abgerissen!“, erwidert Judith.

„Ich werde dieses Haus nicht abreißen!“, brüllt William. „Das ist absolut unerhört!“ Der Streit der beiden geht weiter, wobei er immer hitziger wird. Dir wird schnell klar, dass sich dieser Disput so nicht lösen lässt. Du gehst dazwischen und sagst deine Meinung …

Der Ermittler, der diesen Kodexeintrag abhandelt, muss entscheiden *(wähle eins)*:

- *„Judith hat recht. Hier gibt es nichts mehr zu retten.“* Fahre mit **Der Streit 2** fort.
- *„Es ist Williams Zuhause. Wir sollten seine Wünsche respektieren.“* Fahre mit **Der Streit 3** fort.

Der Streit 2: *Williams Blick zuckt zu dir. In seinen Augen versiegt ein letztes Flehen. Vielleicht hat er endlich die Wahrheit erkannt. Oder vielleicht hat er auch innerlich aufgegeben. „Also gut“, sagt er kaum hörbar. „Tun Sie, was Sie wollen. Das Vermächtnis der Hemlocks liegt in Trümmern, und niemanden scheint es zu interessieren. Warum sollte es das auch?“ Er geht mit gesenktem Kopf davon.*

Entferne William Hemlock aus dem Spiel. Jeder Ermittler darf 1 Karte ziehen. Erhöhe Judith Parks Beziehungsstufe. Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

Der Streit 3: *Judith funkelt dich an. „Wirklich? Sie auch?“ Sie reibt sich müde die Augen und flucht leise vor sich hin. „Nun gut. Dann halten Sie das Fest doch hier ab. Was kratzt mich das? Aber kommen Sie nicht angekrochen und bitten mich um Hilfe, wenn dieser Ort in sich zusammenfällt. Oder noch Schlimmeres.“ Sie sammelt ihre Sachen zusammen und stapft wütend zur Tür hinaus.*

Entferne Judith Park aus dem Spiel. Jeder Ermittler darf 1 Karte ziehen. Erhöhe William Hemlocks Beziehungsstufe. Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

Kodex Θ: Dr. Rosa Marquez

„Ich mag das hier alles nicht“, sagt Dr. Marquez und inspiziert ein Bücherregal. „Eben war ich noch in der Bibliothek, die zum Leben erwacht ist. Dort hat etwas das tote Holz fast schon … reanimiert. Ich würde das ja für unmöglich halten, aber mittlerweile scheint nichts mehr unmöglich zu sein“, murmelt sie und lacht freudlos.

Ziehe 3 Karten. Wähle 1 Gegner-Ort im Spiel und füge ihm 1 Schaden zu.

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben aufgegeben oder wurden besiegt): *Ein furchtbares Geschrei hallt durch das Haus, während die Wände zusammenbrechen und dich wie Beute zu verschlingen drohen. Verängstigt stürmst du durch die Haustür und fliehst.*

- Fahre mit **Auflösung 2** fort.

Auflösung 1: *Endlich liegen die Schrecken des Hemlock-Hauses hinter dir. Du kannst nur hoffen, dass der „Befall“ des Hauses verschwunden ist.*

- Fahre mit **Auflösung 2** fort.
- **Auflösung 2:** *„Miskatonic-Feldforschung, Juni 1926. Mitglieder: Marquez, Musgrave et al. – Untersuchung des Hemlock-Hauses ist abgeschlossen. Organismus entzieht sich Verständnis. Kolonie einer Oktopoden- und Gastropoden-Spezies hat gesamtes Haus infiziert. Kreatur(en) hat/haben sich vermutlich im Haus selbst entwickelt. Weitere Beobachtungen nötig.“*
- Entferne 1 -Marker aus dem Prädatorbeutel. Schicke alle übrigen -Marker aus dem Prädatorbeutel für den Rest der Kampagne in den Chaosbeutel zurück.
- Falls ein Ermittler „die Kleine Sylvie gefunden hat“, darf 1 Ermittler die Storyvorteilskarte Kleine Sylvie seinem Deck hinzufügen. Sie zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.
- Überprüfe den Siegpunktestapel und die Anzahl an Siegeln im Spiel, als das Szenario beendet wurde:
  - Falls sich 8 oder mehr Siegel im Spiel befinden, verdient jeder Ermittler 1 Bonus-Erfahrungspunkt. Falls sich 10 oder mehr Siegel im Spiel befinden, verdient jeder Ermittler 1 weiteren Bonus-Erfahrungspunkt.
  - Falls sich 8 oder mehr Gegner-Orte im Siegpunktestapel befinden, verdient jeder Ermittler 1 Bonus-Erfahrungspunkt. Falls sich 10 oder mehr Gegner-Orte im Siegpunktestapel befinden, verdient jeder Ermittler 1 weiteren Bonus-Erfahrungspunkt.
  - Falls sich 8 oder mehr Gegner-Orte im Siegpunktestapel befinden, Judith Park sich unter der Kontrolle eines Ermittlers befindet und „Judith sich verändert“, erhöhe Judith Parks Beziehungsstufe. Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.
- Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel. **Jeder Ermittler darf jetzt seine Erfahrungspunkte ausgeben, die im Kampagnenlogbuch unter „Nicht ausgegebene EP“ notiert sind.**
- Hake im Abschnitt „Untersuchte Gebiete“ im Kampagnenlogbuch den *Hemlock-Hafen* ab.
- Überprüfe das Kampagnenlogbuch.
  - Falls es **Tag 1** ist, fahre mit **Vorspiel: Der erste Abend** *(Seite 31)* fort.
  - Falls es **Nacht 1** ist, fahre mit **Vorspiel: Anbruch des zweiten Tages** *(Seite 39)* fort.
  - Falls es **Tag 2** ist, fahre mit **Vorspiel: Der zweite Abend** *(Seite 43)* fort.
  - Falls es **Nacht 2** ist, fahre mit **Vorspiel: Anbruch des letzten Tages** *(Seite 51)* fort.
  - Falls es **Tag 3** ist, fahre mit **Vorspiel: Der letzte Abend** *(Seite 55)* fort.

Szenario: Die Stille Heide

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

Falls es **Nacht 1** oder **Nacht 2** ist, fahre mit **Einführung 4** fort. Ansonsten:

- Falls es **Tag 1** ist, fahre mit **Einführung 1** fort.
- Falls es **Tag 2** ist, fahre mit **Einführung 2** fort.
- Falls es **Tag 3** ist, fahre mit **Einführung 3** fort.

Einführung 1: *Du steigst in Begleitung von Leah Atwood aus Theos Lastwagen aus und blickst nach oben zum höchsten Punkt von Hemlock Isle. Die schmale, kurvenreiche Straße weicht hier der weichen, sandigen Asche, mit der die Heide bedeckt ist. Die schwarzen Felsen auf dem Gipfel des Hügels sehen wie gezackte Zähne aus. Eine unheimliche Stille durchdringt alles, während du mit der Köchin des Tals den Hügel hinaufsteigst. „Es hat einen Grund, warum die Leute hier nicht mehr leben. Nehmen Sie sich hier oben in Acht. Ich weiß nicht, was in den Höhlen lebt, und ich habe nicht vor, es herauszufinden", sagt sie. Wie als Antwort wirbelt eine starke Windböe Wolken aus weißer Asche auf.*

Fahre mit **Einführung 5** fort.

Einführung 2: *Du steigst in Begleitung von Dr. Marquez bei strömendem Regen aus Theos Lastwagen aus. Die schmale, kurvenreiche Straße weicht hier der weichen, sandigen Asche, mit der die Heide bedeckt ist. Die schwarzen Felsen auf dem Gipfel des Hügels sehen wie gezackte Zähne aus. Eine unheimliche Stille durchdringt alles, während du mit der Professorin, die sich einen leuchtend hellen, blau-gelben Poncho übergeworfen hat, den Hügel hinaufsteigst. „Wenn man den Einheimischen Glauben schenken mag, dann müssen wir dort entlang." Sie zeigt den Hang des Hügels hinauf zu einem schimmernden Obsthain. Nach dem steilen Anstieg schnappt die Professorin heftig nach Luft.*

Reihen von kristallinen Bäumen schimmern im Licht. Im Süden zuckt ein Blitz aus den Wolken und bricht sich in einem wunderschönen, prismatisch glänzenden Streifen an den hängenden Äpfeln und verknoteten Stämmen aus Glas. Trotz der Schönheit dieses Anblicks spürst du einen leichten Stich der Angst: Die Bäume sind zwar wundervoll anzusehen, aber sie sind schon lange tot, eingefroren in der Zeit. Dr. Marquez beginnt, mit Hammer und Meißel einen jungen Baum zu bearbeiten. „Erkunden Sie die Ruinen. Leah hat mich gewarnt, mich von den Ameisen fernzuhalten – was auch immer das heißen mag. Treten sie also besser nicht in irgendwelche Ameisenhaufen", sagt sie schulterzuckend und ist bereits voll und ganz in ihre Arbeit vertieft.

Fahre mit **Einführung 5** fort.

Einführung 3: *Du steigst aus Theos Lastwagen aus und blickst nach oben zum höchsten Punkt von Hemlock Isle. Die schmale, kurvenreiche Straße weicht hier der weichen, sandigen Asche, mit der die Heide bedeckt ist. Die schwarzen Felsen auf dem Gipfel des Hügels sehen wie gezackte Zähne aus. Eine unheimliche Stille durchdringt alles, während du den Hügel hinaufsteigst. Du bemerkst eine in Roben gehüllte Gestalt, die auf einem hervorspringenden Felsen steht und auf Hemlock Isle hinabblickt. Als du näher kommst, erkennst du den vertrauten Umriss von Mutter Rachel. Sie nickt, als hätte sie deine Anwesenheit bemerkt. Dann breitet sie ihre Arme in einer frohlockenden Pose aus. Der Himmel über ihr schimmert mit einem Band aus seltsamen Farben.*

Fahre mit **Einführung 5** fort.

Einführung 4: *Du steigst aus Theos Lastwagen aus und blickst nach oben zum höchsten Punkt von Hemlock Isle. Im silbernen Mondschein weicht die schmale, kurvenreiche Straße hier der weichen, sandigen Asche, mit der die Heide bedeckt ist. Die schwarzen Felsen auf dem Gipfel des Hügels sehen wie gezackte Zähne aus. Als du den Hügel hinaufsteigst, übt die umgebende Stille eine seltsam beruhigende Wirkung auf dich aus. Über dir erkennst du Bänder aus leuchtenden Farben im Sternenlicht.*

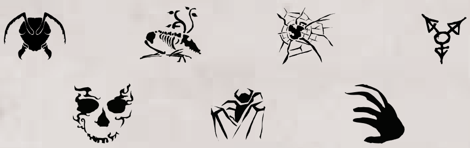
Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einführung 5: *Du erreichst das alte Pearl-Anwesen und hältst gerade noch rechtzeitig an, bevor du in den gähnenden, dunklen Abgrund stürzt, der vor dem verfallenen Gebäude klafft. Ein zertrümmertes Dach am nördlichen Ende des Anwesens zeugt von einer zerstörerischen Kraft, die hier am Werk war: Den verstreuten Brettern nach zu urteilen, ist etwas mit der Wucht einer Kanonenkugel aus dem Inneren geschossen. Während du die Ruinen betrachtest, fragst du dich, welche schreckliche Katastrophe der Pearl-Familie widerfahren ist. Aus den Augenwinkeln nimmst du einen davonlaufenden schwarzen Schatten wahr. Als du dich umdrehst, ist er bereits wieder verschwunden.*

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Szenariovorbereitung

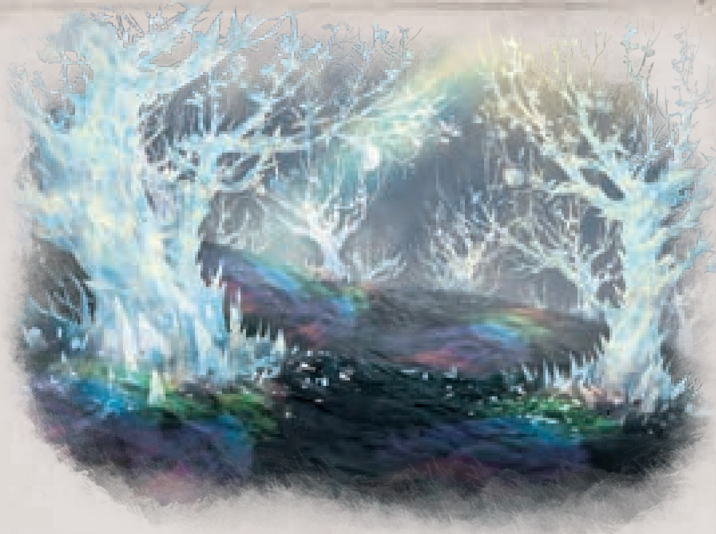
- Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Die Stille Heide, Anhänger der Farbe, Pesthauch, Schrecken im Felsen, Brechungen, Wandlung* und *Lähmende Angst*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- Zusätzlich wird das Kampagnenlogbuch nach dem aktuellen Tag überprüft und das entsprechende Begegnungsset für *Der erste Tag, Der zweite Tag* oder *Der letzte Tag* herausgesucht. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:

- Im Kampagnenlogbuch wird der aktuelle Tag und die aktuelle Zeit geprüft. Die passende Zeitmarker-Karte wird mit der entsprechenden Seite (**Tag ☼**) oder (**Nacht ☾**) ins Spiel gebracht.
  - Falls es **Tag 1** oder **Nacht 1** ist, wird Agenda 2a – Trostlosigkeit (V.II) aus dem Spiel entfernt.
  - Ansonsten wird Agenda 2a – Trostlosigkeit (V.I) aus dem Spiel entfernt.
- Die folgenden Orte werden entsprechend der Abbildung unten rechts ins Spiel gebracht: Kristalliner Hain, Ruine des Pearl-Anwesens und Aschehang *(siehe auch* **Benachbarte Orte** *auf Seite 3)*.
  - Jeder Ermittler beginnt das Spiel in der Ruine des Pearl-Anwesens.
- Die folgenden Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: der Gegner Brutkönigin, beide Gegner Kristall-Parasit sowie die einseitigen Orte Salzkammer, Larventunnel und Kristalline Brutkammer.
- Die 3 Storyvorteilskarten Kristalline Überreste werden verdeckt gemischt *(damit nicht zu erkennen ist, welche welche ist)* und als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- Aus dem Begegnungsset *Schrecken im Felsen* werden zufällig 3 Orte bestimmt und als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt, ohne ihre enthüllten Seiten anzusehen. Die übrigen Orte aus *Schrecken im Felsen* werden aus dem Spiel entfernt.
- Falls es (**Tag ☼**) ist, wird jede Storyvorteilskarte aus dem Begegnungsset *Einwohner* herausgesucht. Dieses Set ist an folgendem Symbol zu erkennen:

  - Falls es **Tag 1** ist, wird Leah Atwood in der Ruine des Pearl-Anwesens platziert.
  - Falls es **Tag 2** ist, wird Dr. Rosa Marquez auf dem Kristallinen Hain platziert.
  - Falls es **Tag 3** ist, wird Mutter Rachel auf dem Aschehang platziert.
  - Die übrigen Karten des Begegnungssets *Einwohner* werden aus dem Spiel entfernt.
- Die übrigen Karten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- Das Spiel kann nun beginnen.



Einzelspielszenario

Falls ein Einzelspielszenario gespielt wird und keine anderen Vorbereitungs- und Auflösungs-Anweisungen verwendet werden sollen, können die unten stehenden Informationen bei der Vorbereitung und während des Spiels dieses Szenarios verwendet werden:

- Die Zeitmarker-Karten werden gemischt. 1 davon wird zufällig gezogen, die den aktuellen Tag angibt.
- Durch Münzwurf wird bestimmt, ob es (**Tag ☼**) oder (**Nacht ☾**) ist, sobald die aktuelle Zeit bestimmt wird.
- Der Chaosbeutel wird aus folgenden Markern zusammengestellt: +1, 0, 0, –1, –1, –2, –2, –3, –3, –5, [Schädel], [Schädel], [Tafel], [Kultist], [Ältere Sache], [Älteres Zeichen].
  - Falls es **Tag/Nacht 2** ist, werden dem Chaosbeutel 1 [Tafel]- und 1 [Kultist]-Marker hinzugefügt.
  - Falls es **Tag/Nacht 3** ist, werden dem Chaosbeutel 2 [Tafel]- und 2 [Kultist]-Marker hinzugefügt.

Platzierung der Orte in „Die Stille Heide"

Neue Orte platzieren

Sobald ein neuer Ort platziert wird, platziere ihn benachbart zu deinem Ort.
Anmerkung: Die Startorte sind auch über die Verbindungssymbole miteinander verbunden *(siehe* **Benachbarte Orte** *auf Seite 3)*.

Kodex: Die Stille Heide

Lies die folgenden Einträge auf dieser Seite nur, solange du das Szenario **Die Stille Heide** spielst und dazu angewiesen wirst.

Kodex 1: Mutter Rachel

„Wir suchen uns unseren Weg nicht aus. Das gilt für die Einfältigen, die Weisen und die Narren, die sich für weise halten. Es gilt für alle im gleichen Maße: Die Entscheidungen werden für uns getroffen. Das Beste für uns ist, wenn wir unseren Platz akzeptieren", sagt die Oberin und kniet nieder. Sie blickt an dir vorbei zu dem zerstörten Haus. „Auch Sie werden Ihren Platz bald kennen. So wie die Menschen des Tals."

Erhöhe Mutter Rachels Beziehungsstufe.
Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

Kodex 2: Leah Atwood

„Früher war dies so ziemlich der einzige Ort auf der Insel, an dem man etwas zum Wachsen bringen konnte. Was hier wuchs, hörte gar nicht auf *zu wachsen. Die Pearl-Familie hatte hier einen florierenden Betrieb: Obstgärten und Weinberge, ganz zu schweigen vom Bergbau und Walfang. Dann, vor zwanzig Jahren, fast auf den Tag genau, ist etwas vorgefallen. Können Sie sich vorstellen, dass meine Schwester davon spricht, als wäre eine Art Wunder geschehen?", spottet sie.*

Notiere unter Leah Atwoods Notizen:
Leah hat die Pearl-Ruine durchsucht.

Jeder Ermittler erhält 1 Hinweis *(aus dem Markervorrat)*.

Kodex Θ: Dr. Rosa Marquez

Falls Szene 1 aktuell ist:

Dr. Marquez hält ein rundes Stück Glas gegen das Licht. Es ist der Querschnitt eines versteinerten Baumstammes, durchzogen von hauchdünnen Mustern. Die Professorin steckt die Probe ein. „Die Apfelplantage wurde nicht versteinert: Die Struktur des Holzes selbst hat sich verändert. Dieser Querschnitt besteht aus einem Dutzend verschiedener Bäume, jeder mit seiner eigenen Geschichte und seinen eigenen Ringen. Sie alle sind kristallisiert."

Ziehe 3 Karten. Ein Ermittler darf diesen Kodexeintrag während einer anderen Szene erneut auslösen.

Falls Szene 2 aktuell ist:

Die Professorin hebt einen ausgetrockneten Unterkiefer von der Größe ihres Unterarms hoch. „Diese Kreaturen weisen Merkmale von Termiten, Wespen und verschiedenen anderen Insekten auf. Das ist zwar nicht mein Fachgebiet – Dr. Christopher würde durchdrehen, wenn er all das hier sehen würde –, aber ich konnte in den Tunneln einige interessante Funde machen. Sehen Sie sich das an."

Wähle 1 Ort im Spiel. Enthülle alle Karten unter dem gewählten Ort. Lege jede enthüllte Verratskarte ab und lege die übrigen Karten in beliebiger Reihenfolge zurück.

Kodex Ψ: Larventunnel

Ein galliger Gestank weht aus einem Tunnel, in dem es von weichen, weißen Insekten wimmelt. Monströse Larven starren mit milchig-weißen Augen blind aus der Dunkelheit. Die Insektenkolonie hält ihre Jungen in diesem Tunnel, um sie heranreifen zu lassen. Den blutigen und verdorbenen Überresten auf dem Boden nach zu urteilen, füttern die älteren Brutsoldaten die Larven fortlaufend mit Wildtieren sowie jedem, der töricht genug ist, sich in ihre Höhlen zu wagen.

Mische 1 der beiseitegelegten Karten Kristalline Überreste mit den 2 obersten Karten des Begegnungsdecks zusammen und lege sie als Stapel unter den Larventunnel.

Kodex Ω: Salzkammer

Ein schmaler Spalt an der Seite eines Tunnels führt in eine geräumige Höhle. Salzformationen bilden zarte, spinnenartige Muster, die von der Decke hängen und vom Boden aufsteigen. In der Luft liegt ein beißender, bitterer Gestank nach Alkali, vermischt mit einem widerlichen Moschusgeruch. Auf dem Boden liegen mehrere ausgetrocknete Leichen – einige von ihnen menschlich –, die von Salz überzogen sind. Womöglich verwenden die einheimischen Kreaturen das Salz in dieser Kammer als natürliches Konservierungsmittel. Wie bei einer Speisekammer …

Mische 1 der beiseitegelegten Karten Kristalline Überreste mit den 2 obersten Karten des Begegnungsdecks zusammen und lege sie als Stapel unter die Salzkammer.

Kodex Φ: Kristalline Brutkammer

Du betrittst eine riesige Höhle von der Größe eines Amphitheaters, die mit milchig-weißen Kristallen angefüllt ist. Unzählige Insekten hängen an den Wänden oder sonnen sich auf dem Boden im schwachen, fahlen Licht, das durch ein Loch in der Decke hereinfällt. Du erkennst, dass es sich bei der Öffnung um den gewaltigen Abgrund handelt, der sich vor dem Pearl-Anwesen aufgetan hat. Ein tiefes, unterschwelliges Summen durchdringt den Raum. Du fühlst dich, als hättest du einen heiligen Ort betreten.

Mische 1 der beiseitegelegten Karten Kristalline Überreste mit den 2 obersten Karten des Begegnungsdecks zusammen und lege sie als Stapel unter die Kristalline Brutkammer.

Kodex Σ: Brutkönigin

Die riesige, korpulente Gestalt eines Insekts krabbelt aus einem dunklen Tunnel hervor. Die bedrohlich großen Fühler der Brutkönigin schwingen in der Dunkelheit und senden beunruhigende Vibrationen aus. In wenigen Augenblicken ist die Höhle mit ihrer Brut gefüllt, die allesamt in einem schwachen blauen Licht leuchten.

Die Brutkönigin erscheint am Ort, der zu den meisten Ermittlern nächstgelegen ist (an einem ***Höhle***-Ort, falls möglich). Entferne alle ***Insekt***-Gegner aus dem Siegpunktestapel. Sie erscheinen am Ort der Brutkönigin.

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben aufgegeben oder wurden besiegt): *Während du völlig erschöpft den Hang hinabsteigst, hörst du das Geräusch Hunderter schlagender Flügel. Bleiche, durchscheinende Insekten bedecken die schwarzen Felsen auf dem Hügel und surren unaufhörlich. Was teilen sie sich einander in ihrer eigenartigen, fremden Sprache mit? Wissen sie von der Welt jenseits der Heide? Du schauderst, als du dich fragst, wie viele von ihnen noch in den Höhlen unter dir lauern.*

- Falls sich genau 3 Kristalline Überreste im Siegpunktestapel befinden, fahre mit **Auflösung 1** fort.
- Falls sich genau 1 oder 2 Kristalline Überreste im Siegpunktestapel befinden, fahre mit **Auflösung 2** fort.
- Ansonsten fahre mit **Auflösung 4** fort.

Auflösung 1: *Du legst die drei ausgetrockneten Leichen vorsichtig auf die Ladefläche des Lastwagens. Die vielen Mineralienschichten machen sie gleichzeitig schwer und unglaublich spröde. Der Bauch des Sohnes ist durch die Kristalle zu der Größe eines Basketballs angeschwollen. Die Haut der Mutter ist vom Salz lederartig geworden. Du weißt nicht, was die Körper der Pearl-Familie so missgestaltet hat, aber es ging sicher nicht schnell vonstatten; sie müssen schrecklich gelitten haben, bevor sie starben. Du dokumentierst die Überreste und ein paar Proben der Kristallwucherungen. Die Pearl-Familie hat dieses Schicksal nicht verdient. Mit einer Schaufel aus Theos Lastwagen machst du dich daran, für die drei Leichname ein ordentliches Grab auszuheben.*

- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler haben die Pearl-Familie zur letzten Ruhe gebettet.*
- Fahre mit **Auflösung 3** fort.

Auflösung 2: *Du legst die Überreste, die du bergen konntest, vorsichtig auf die Ladefläche von Theos himmelblauem Lastwagen. Die vielen Mineralienschichten machen sie gleichzeitig schwer und unglaublich spröde. Du weißt nicht, was die Körper der Pearl-Familie so missgestaltet hat, aber es ging sicher nicht schnell vonstatten; sie müssen schrecklich gelitten haben, bevor sie starben. Du dokumentierst die Überreste und ein paar Proben der Kristallwucherungen. Anschließend begräbst du die Überreste in einem flachen Grab am Fuße des Pearl-Hügels.*

- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Überreste wurden teilweise wiederbeschafft.*
- Fahre mit **Auflösung 3** fort.

Auflösung 3: *Nachdem du die Pearl-Hügel hinter dir gelassen hast, studierst du Susan Pearls Tagebuch. Es beschreibt die Anfänge sowie das Ende von Susan Pearls Investitionen in die Landwirtschaft und den Bergbau auf Hemlock Isle über eine Dekade hinweg bis zum verhängnisvollen Jahr 1906. Außer geschäftlichen Einträgen stehen im Tagebuch auch immer wieder niedergeschriebene Gebete, Abbildungen von Vögeln sowie gelegentliche Beschreibungen des seltsamen „Kaninchenbaus" unter dem Pearl-Hügel. In anderen Einträgen ist die Rede von sich ausbreitenden Krankheiten unter den Plantagenarbeitern und der Familie Pearl, sowie von wiederholten Schwierigkeiten beim Bergbau. Der letzte Eintrag, geschrieben in einem langen, fahrig wirkenden Gekritzel, erregt deine Aufmerksamkeit:*

Ich bin mir bis heute nicht sicher, ob das, was ich erlebt habe, ein Traum oder eine Vision war. Um Mitternacht wachte ich mit dem unheimlichen Gefühl auf, beobachtet zu werden, und als ich die Augen öffnete, sah ich in der Ecke meines Zimmers eine blasse Kugel aus flirrendem Licht, die tanzte – wie etwas aus einem Märchen. Direkt als ich sie erblickte, flog das Ding aus dem Fenster, und ich folgte ihm in die Obstplantage hinaus. Was ich dort sah, kann ich nur als ein Wunder bezeichnen: Hundert weitere Feenlichter tanzten zwischen den Bäumen. Als ich die Lichter weiter beobachtete, wurden sie immer heller, und ich hatte fast das Gefühl zu fliegen. Ein berauschendes Glücksgefühl überkam meinen Verstand, und ich fühlte mich irgendwie anders. *Als gäbe es da ein anderes Ich – fünf andere Ichs –, die in meiner Brust schlugen. Und als ich zu den Bäumen schaute, sah ich mich selbst in ihnen. In all dem hier. Stark und dick mit verknoteter Rinde und Ästen als Arme. Ich sah mich selbst, meinen Platz, in der ganzen Schöpfung. Und all meine Ängste – um Ezra, um die Mine, um unsere Gesundheit – schmolzen dahin. Ich kannte nur noch Freude. Solche Freude!*

Ich bin die Augen. Alle Augen, die sehen. Ich bin die Brillanz.

Susan Pearl, 22. Juni 1906

- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Madame Pearls Tagebuch wurde wiederbeschafft.*
- Fahre mit **Auflösung 4** fort.

Auflösung 4: *„Miskatonic-Feldforschung, Juni 1926. Mitglieder: Marquez, Musgrave et al. – Pearl-Hügel untersucht. Nördliche Hügel wurden von unbekanntem Ereignis verwüstet. Andauerende Verunreinigung führte zu Mineralisation und Kristallisation von organischem Leben. Hiesige Höhlen von einer Kolonie riesiger Insekten überrannt. Insekten weisen Verhaltensweisen und Physiologie sowohl von Wespen als auch Termiten auf. Weitere Untersuchungen nötig."*

- Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel. **Jeder Ermittler darf jetzt seine Erfahrungspunkte ausgeben, die im Kampagnenlogbuch unter „Nicht ausgegebene EP" notiert sind.**
- Hake im Abschnitt „Untersuchte Gebiete" im Kampagnenlogbuch die *Pearl-Hügel* ab.
- Überprüfe das Kampagnenlogbuch.
  - Falls es **Tag 1** ist, fahre mit **Vorspiel: Der erste Abend** *(Seite 31)* fort.
  - Falls es **Nacht 1** ist, fahre mit **Vorspiel: Anbruch des zweiten Tages** *(Seite 39)* fort.
  - Falls es **Tag 2** ist, fahre mit **Vorspiel: Der zweite Abend** *(Seite 43)* fort.
  - Falls es **Nacht 2** ist, fahre mit **Vorspiel: Anbruch des letzten Tages** *(Seite 51)* fort.
  - Falls es **Tag 3** ist, fahre mit **Vorspiel: Der letzte Abend** *(Seite 55)* fort.

Szenario: Die verlorene Schwester

Einführung 1: *Du sitzt in der kleinen Küche im Haus der Familie Peters in Akwan, das an der nördlichen Küste von Hemlock Isle liegt. Das kalte Meerwasser des Atlantiks umspült die Stützpfähle unter dem Haus. Helen Peters stellt ihre dampfende Teetasse auf dem Tisch ab. „Die Höhlen an der Nordküste sind eine Todesfalle", sagt sie bestimmt. „Ich glaube nicht, dass Sie wissen, worauf Sie sich da einlassen."*

Du versicherst ihr, dass du dir der Gefahr wohl bewusst bist. Laut den örtlichen Gerüchten sind in letzter Zeit ein paar Leute verschwunden. Der jüngste Vermisstenfall ist die Schwester von Helen Peters, also hast du den Peters einen Besuch abgestattet und ihnen deine Hilfe angeboten.

Helen mustert dich lange, dann nickt sie und sagt: „Also gut. Sie sind entweder sehr mutig oder sehr dumm. Oder beides, wie mein kleiner Bruder." Sie reibt sich frustriert die Schläfe. „Das letzte Mal habe ich Lizzie – Elizabeth – gesehen, wie sie mit unserem Hund Bruce am Küstenufer spazieren war. Ich habe ihr gesagt, sie soll sich von den Höhlen fernhalten, aber sie hört ja nie, was man ihr sagt. Man kann sich dort leicht verirren und da drin hausen Dinge, die einen in Albträumen heimsuchen." Sie stellt eine Taschenlampe auf den Tisch. „Aber dort werden wir mit der Suche beginnen müssen."

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

Falls es **Nacht 1** oder **Nacht 2** ist, fahre mit **Einführung 5** fort. Ansonsten:

- Falls es **Tag 1** ist, fahre mit **Einführung 2** fort.
- Falls es **Tag 2** ist, fahre mit **Einführung 3** fort.
- Falls es **Tag 3** ist, fahre mit **Einführung 4** fort.

Einführung 2: *Du folgst Helen nach draußen auf die knarzenden Planken von Akwan. Das Dorf liegt in einer kleinen, felsigen Bucht an der Nordküste der Insel. Hier leben seit Generationen Abenaki und ehemalige Walfänger zusammen. Der stetige Wellengang und das Brechen des Meerwassers am steinigen Ufer verleihen der Szene eine unheimliche Unruhe. Helen schnappt sich aus einer Walfängerhütte eine Harpune und führt dich zum Strand.*

Ein bekannter alter Lastwagen kommt neben euch zum Stehen. Theo springt heraus und begrüßt dich mit breitem Lächeln. „Ich bin wieder da! Ich musste noch mal für etwas ins Tal zurück", sagt er und deutet in die Richtung, aus der er kam. Als er Helen bemerkt, gefriert sein Lächeln.

„Ich bin überrascht, dass du gekommen bist", sagt Helen kalt.

Theo wirkt enttäuscht. „Natürlich bin ich gekommen, Schwesterherz. Wie könnte ich auch nicht?"

Seine Schwester antwortet nicht und geht an euch vorbei zum trüben Ufer. Eine Welle schlägt gegen den Steg und unterbricht den frostigen Moment. Du fragst Theo nach dem Grund für die kühle Reaktion seiner Schwester. Er schaut einen Moment lang abwesend in die Ferne.

„Wissen Sie, manchmal entfernen sich Menschen einfach voneinander. Wie zwei Äste. Sie werden immer miteinander verbunden sein, aber sie …" Die ausgedehnte Metapher wird von Helens Rufen unterbrochen, die dich zum Eingang einer Höhle winkt.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einführung 3: *Als du und Helen Vorbereitungen zum Aufbruch trefft, durchbricht das Geprassel von Regen die Stille. Theo kommt durch die Vordertür herein und wischt sich Wasser aus Haar und Gesicht. Er und Helen blicken sich an. „Also ist sie immer noch nicht zurück", sagt er ernüchtert. Von Theos Kleidung tropft Wasser auf den verwitterten Fußboden. Helen wirft ihm einen grimmigen Blick zu. „Ich bin überrascht, dass du gekommen bist, kleiner Bruder. Lieber spät als gar nicht, was? Hol das Seil." Sie wirft sich eine Harpune über die Schulter und stapft in den stürmischen Regen hinaus. Während Theo ein Seil und eine zweite Taschenlampe einpackt, fragst du ihn, was hier los ist.*

„Unsere Schwester wird vermisst. Ich habe Helen gesagt, sie würde zurückkommen. Doch jetzt sind schon zwei Tage vergangen. Das ist … äh … hier los."

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einführung 4: *Du folgst Helen nach draußen auf die knarzenden Planken von Akwan. Das Dorf liegt in einer kleinen, felsigen Bucht an der Nordküste der Insel. Hier leben seit Generationen Abenaki und ehemalige Walfänger zusammen. „Hemlock Isle ist nicht mehr sicher. Ich habe geglaubt, es könnte zu unserem Zuhause werden, aber es ist wohl nur ein weiterer Zwischenstopp auf unserem Weg", erklärt Helen wehmütig. Im Dorf ist niemand zu sehen, bis auf einen alten Seemann in einem marineblauen Mantel. Er lässt fast seine Angelrute fallen, als ihr euch nähert.*

„Gideon! Schon was geangelt?", fragt Helen mit einem schiefen Grinsen.

Der alte Seemann hält seinen Fang hoch. „Nur 'nen hässlichen Kabeljau. Und 'nen noch hässlicheren Schellfisch." Die geangelten Fische haben zu viele Flossen und stachelige, seepockenartige Wucherungen. „Und wie geht's dir, Helen?", fragt Gideon.

Helen berichtet dem alten Seemann von ihrer vermissten Schwester. Gideon sieht besorgt aus. „Die kleine Lizzie ist ein wahrer Schatz. Ich helfe beim Suchen, wenn du mich brauchst."

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einführung 5: *Du folgst Helen nach draußen auf die knarzenden Planken von Akwan. Der Nachthimmel ist düster und bedeckt, bis auf einen beunruhigenden Schimmer, der über dem südlichen Horizont hängt: ein fernes, zwischen Blau- und Grüntönen wechselndes Leuchten jenseits der Baumkronen. Das Licht formt vertraute Muster: eine Löwentatze, eine Frühlingsblüte, ein Langschiff und schließlich den vagen Umriss eines Menschen. Du wendest dich vom Himmel ab und siehst Helen in einer tiefschwarzen Höhle verschwinden.*

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Szenariovorbereitung

- Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Die verlorene Schwester, Pesthauch, Schrecken im Felsen, Mutationen* und *Mykoniden.* Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:
- Zusätzlich wird das Kampagnenlogbuch nach dem aktuellen Tag überprüft und das entsprechende Begegnungsset für *Der erste Tag, Der zweite Tag* oder *Der letzte Tag* herausgesucht. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:
- Im Kampagnenlogbuch wird der aktuelle Tag und die aktuelle Zeit geprüft. Die passende Zeitmarker-Karte wird mit der entsprechenden Seite (**Tag ☼**) oder (**Nacht ☾**) ins Spiel gebracht.
- Der Ort Akwan wird ins Spiel gebracht.
  - Jeder Ermittler beginnt das Spiel in Akwan.
- Das „Höhlendeck“ wird wie folgt erstellt:
  - Es werden alle Orte aus den Begegnungssets *Die verlorene Schwester* und *Schrecken im Felsen* herausgesucht.
  - Die Pilzhöhle wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
  - 2 zufällige ***Höhle***-Orte aus dem Begegnungsset *Schrecken im Felsen* werden aus dem Spiel entfernt.
  - Die übrigen Orte werden zum Höhlendeck zusammengemischt, das neben der Szenarioübersichtskarte platziert wird.
  - Die obersten 3 Karten des Höhlendecks werden verhüllt links, rechts und unterhalb von Akwan ins Spiel gebracht *(siehe* **Benachbarte Orte** *auf Seite 3).*
- Falls es (**Tag ☼**) ist, wird jede Storyvorteilskarte aus dem Begegnungsset *Einwohner* herausgesucht. Dieses Set ist an folgendem Symbol zu erkennen:
  - Helen Peters wird unter der Kontrolle eines Ermittlers ins Spiel gebracht. Sie benötigt für dieses Szenario keinen Verbündeter-Slot.
  - Falls es **Tag 1** oder **Tag 2** ist, wird Theo Peters unter der Kontrolle eines Ermittlers ins Spiel gebracht.
  - Falls es **Tag 2** oder **Tag 3** ist, wird Gideon Mizrah unter der Kontrolle eines Spielers ins Spiel gebracht.
  - Falls es **Tag 3** ist, wird William Hemlock in Akwan ins Spiel gebracht.
  - Die übrigen Karten des Begegnungssets *Einwohner* werden aus dem Spiel entfernt.
- Falls es (**Nacht ☾**) ist, wird jede Storyvorteilskarte aus dem Begegnungsset *Einwohner* herausgesucht. Dieses Set ist an folgendem Symbol zu erkennen:
  - Helen Peters wird unter der Kontrolle eines Ermittlers ins Spiel gebracht. Sie benötigt für dieses Szenario keinen Verbündeter-Slot.
  - Die übrigen Karten des Begegnungssets *Einwohner* werden aus dem Spiel entfernt.
- Die folgenden Gegner werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: Pfeilschwanz-Hybrid, beide Kopien von Kristall-Parasit und beide Kopien von Krustentier-Hybrid.
- Die übrigen Karten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- Das Spiel kann nun beginnen.

Dunkle Orte

Tag- und Nacht-Effekte funktionieren im Szenario *Die verlorene Schwester* etwas anders: Karten an ***Dunkel***-Orten *(einschließlich der Orte selbst)* verwenden nur (**Nacht ☾**)-Effekte. Karten an allen anderen Orten *(einschließlich der Orte selbst)* verwenden nur (**Tag ☼**)-Effekte. Diese Regel gilt unabhängig davon, ob das Szenario am (**Tag ☼**) oder in der (**Nacht ☾**) gespielt wird.

- An diesem Abend ist das Mondlicht so hell wie die Sonne selbst. Anders als in den anderen Szenarien dieser Kampagne hat die Zeitmarker-Karte während des Szenarios *Die verlorene Schwester* keinen spielrelevanten Effekt.

Doppelseitige Gegner

Im Begegnungsset *Die verlorene Schwester* befinden sich 3 doppelseitige Gegner. Jeder dieser Gegner hat eine (**Tag ☼**)- und eine (**Nacht ☾**)-Seite, und gilt unabhängig von seiner Seite als der gleiche Gegner. Falls sich ein solcher Gegner an einem ***Dunkel***-Ort befindet, wird er auf seine (**Nacht ☾**)-Seite umgedreht. Gleichermaßen wird er auf seine (**Tag ☼**)-Seite umgedreht, falls er sich an einem Ort ohne das Merkmal ***Dunkel*** befindet.

Das Umdrehen von der einen auf die andere Seite ist ein sofortiger Effekt, der nicht unterbrochen werden kann. Wird ein doppelseitiger Gegner umgedreht, behält er alle Marker und Verstärkungen. *(Achtung: Manche Gegner haben* ***Erzwungen****-Effekte, die ausgelöst werden, nachdem sie umgedreht worden sind.)*

Einzelspielszenario

Falls ein Einzelspielszenario gespielt wird und keine anderen Vorbereitungs- und Auflösungs-Anweisungen verwendet werden sollen, können die unten stehenden Informationen bei der Vorbereitung und während des Spiels dieses Szenarios verwendet werden:

- Die Zeitmarker-Karten werden gemischt. 1 davon wird zufällig gezogen, die den aktuellen Tag angibt.
- Durch Münzwurf wird bestimmt, ob es (**Tag ☼**) oder (**Nacht ☾**) ist, sobald die aktuelle Zeit bestimmt wird.
- Der Chaosbeutel wird aus folgenden Markern zusammengestellt: +1, 0, 0, –1, –1, –2, –2, –3, –3, –5, , , , , , .
  - Falls es **Tag/Nacht 2** ist, werden dem Chaosbeutel 1 - und 1 -Marker hinzugefügt.
  - Falls es **Tag/Nacht 3** ist, werden dem Chaosbeutel 2 - und 2 -Marker hinzugefügt.

Kodex: Die verlorene Schwester

Lies die folgenden Einträge auf dieser Seite nur, solange du das Szenario **Die verlorene Schwester** spielst und dazu angewiesen wirst.

Kodex 4: William Hemlock

William steht am felsigen Ufer und blickt auf die anrollende Brandung und die ferne Küste von Maine hinaus. „Diese vergiftete Insel ist alles, was vom Namen Hemlock übrig ist. Das Vermächtnis meiner Familie wird mit mir enden", sagt er verbittert. Helen macht mit wütendem Gesichtsausdruck ein paar Schritte auf ihn zu. „Diese Insel gehört niemandem; Ihr Vermächtnis ist tot. Die Insel war wildes Land, lange bevor Ihre Familie sie der Natur entrissen hat, und jetzt wird die Wildnis sie sich zurückholen."

Williams Lippen zittern, als er zu dem Schimmer hinaufstarrt. Ein regenbogenfarbenes Band aus schillernden Farben überzieht den Himmel. „Alle guten Dinge sind wild und frei", zitiert er ehrfurchtsvoll. „Vielleicht ist es an der Zeit, dies zu akzeptieren."

Erhöhe William Hemlocks Beziehungsstufe.
Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

Kodex 6: Gideon Mizrah

Gideon beugt sich vor und betrachtet eine Formation aus schwarzem Sand und Felsen. „Hier war es nicht immer so seltsam. Hemlock Isle hat sich im Laufe der Jahre ziemlich verändert, wissen Sie? Aber wenn ich so drüber nachdenke, dann …" Der alte Mann schweift in Gedanken versunken ab. Nach einiger Zeit steht er wacklig auf. „Ich habe hier so was wie ein altes Erbstück verloren. Nun ja, ich habe es nicht verloren, ich habe es nur vergraben und vergessen, wo." Er erzählt noch plappernd drei andere Geschichten, die nichts miteinander zu tun haben, bevor er den Faden wieder aufnimmt. „Ich war nicht so dumm, es im Sand zu vergraben. Aber da war ein großer schwarzer Felsen, der ein bisschen wie ein Wal aussah. Dort habe ich es vergraben. Wenn Sie mir bei der Suche helfen würden, wäre ich Ihnen sehr dankbar."

Merke dir, dass „Gideon nach einem Erbstück sucht". *(Tipp: Falls die Ermittler am Ende des Szenarios mindestens 2 Hinweise kontrollieren, kannst du Gideon dabei helfen zu finden, wonach er sucht!)*

Kodex Σ: Die Hummerosität

***Falls sich Theo mit Helen versöhnt hat*:**

Ein Gestank nach verfaultem Fisch und Schimmel durchströmt die Höhle. Theo sieht seinen Schwestern nach, die aus der Höhle fliehen, und wirkt hin- und hergerissen. Dann wendet er sich ab und nickt dir grimmig zu. Er steht an deiner Seite, als die monströse Kreatur ein gurgelndes Brüllen ausstößt. „Das muss die Bestie sein, die Lizzies Hund gefressen hat", sagt er und zieht ein Messer. „Das ist für Bruce!"

Bewege 1 Schaden von Theo Peters auf den Gegner Pfeilschwanz-Hybrid.

Ansonsten:

Theo sieht seinen Schwestern nach, die aus der Höhle fliehen, und wirkt hin- und hergerissen. Die moosbewachsene Höhle riecht nach Schimmel und Verwesung. Der junge Mann weicht zurück, als die monströse Kreatur ein gurgelndes Brüllen ausstößt. „Ich habe etwas in meinem Laster vergessen. Ich bin gleich wieder da", ruft er, dreht sich um und flieht.

Entferne Theo Peters aus dem Spiel.

Kodex 8: Theo Peters

Falls „Theo einen Streit mit Helen hat" und sich sowohl Theo Peters als auch Helen Peters am selben Ort befinden:

Die Luft ist aufgeladen, als sich Theo und Helen Gehässigkeiten an den Kopf werfen.

Wähle 1 Ermittler an Theo Peters' Ort, der eine -Probe (4) ablegen muss. Falls die Probe gelingt, lies weiter. Ansonsten darf ein Ermittler diesen Kodexeintrag erneut auslösen.

„Mir egal, was du denkst! Das Tal ist für mich mehr Familie, als du es je sein wirst!", schreit Theo. Du gehst dazwischen und versuchst, die beiden zu beruhigen. Helen blickt ihrem Bruder sichtlich verletzt in die Augen. „Bitte sag so etwas nicht. Sag das niemals. Du und Lizzie seid die Einzigen, die ich habe. Ihr seid mein Zuhause. Nicht dieses Dorf. Nicht Hemlock Isle. Und schon gar nicht Vermont. Ich will nur, dass wir eine Familie sind." Ihre harte Schale bricht, als sie zu weinen beginnt. Einen Moment lang sieht Theo seine Schwester mit bebenden Lippen an, dann umarmt er sie wortlos.

Notiere unter Theo Peters' Notizen:
Theo hat sich mit Helen versöhnt.

Erhöhe Theo Peters' Beziehungsstufe.
Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

Ansonsten:

Als Theo und du Helen durch einen weiteren schleimigen Tunnel folgt, gelangt ihr in einen großen Raum von der Größe eines Amphitheaters. Unzählige Korallenarten und riesige Krustentiere säumen die nassen, dunklen Felsen um euch herum. Einen Moment lang haltet ihr gemeinsam den Atem an, während ihr die unglaubliche Szenerie bestaunt. „Lasst uns weitergehen", sagt Helen plötzlich unwirsch. Sie lässt dich und Theo schnell hinter sich und du nutzt den Moment, um den jungen Mann nach dem eisigen Verhalten seiner Schwester zu fragen.

„Sie gibt dem Tal die Schuld an … an, nun ja, allem. Vor einem Jahr kamen wir in Akwan kaum über die Runden. Sie hat versucht, mich dazu zu bringen, mit dem Fischen anzufangen, wie mein Vater es tat, und …" Er scheint sich an seinen Worten zu verschlucken. „Es ist nicht so, dass ich jemals eine Hilfe gewesen wäre. Aber als ich das Tal besuchte, hatte ich das Gefühl, einen Platz zu haben. Irgendwo, wo ich hingehörte. Mutter Rachel sagt …"

„Halt die Klappe!", mischt sich Helen in euer Gespräch ein. „Es ist schon schlimm genug, dass Lizzie gehört hat, in welchen hohen Tönen du über diese Verrückte geredet hast, als du zu Hause warst. Wenn du ihr Schoßhündchen sein willst, nur zu. Wenn du uns den Rücken kehren willst, nur zu. Aber rede in meiner Gegenwart nicht so einen Blödsinn."

Theos Wangen erröten, als seine Schwester offensichtlich in einer alten Wunde herumstochert.

Merke dir, dass „Theo einen Streit mit Helen hat". Ein Ermittler darf diesen Kodexeintrag erneut auslösen, falls sich sowohl Theo Peters als auch Helen Peters am selben Ort befinden.

Kodex Θ: Dr. Rosa Marquez

Dr. Marquez kniet sich hin, um die abgetrennte Gliedmaße eines Krustentiers zu untersuchen, die von einem leuchtend gelben Pilz überwuchert ist. „Hier stimmt etwas ganz und gar nicht. Was auch immer diese Mutationen verursacht, hat auch Einfluss auf die hiesigen Meereslebewesen. Dieser Panzer ist nicht nur einfach von Pilzen überwuchert …", erklärt sie und reißt ihn auf, wobei pulverförmige gelbe Sporen freigesetzt werden, „… es ist eher so, als ob die Grundgesetze der Natur verrücktspielen."

Sieh dir die oberste Karte des Höhlendecks an. Du darfst jenen Ort entweder benachbart zum nächstgelegenen ***Höhle***-Ort ins Spiel bringen oder ihn unter das Höhlendeck legen.

Achtung!
Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben aufgegeben oder wurden besiegt): *Du stößt mit deinen Bemühungen an deine Grenzen. Der unnatürliche Pilz und die aggressiven Lebewesen sind einfach zu viel für dich. Dir bleibt nichts anderes übrig, als die Suche aufzugeben.*

- Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt, da er die Schrecken in den Küstenhöhlen mit eigenen Augen gesehen hat.
- Fahre mit **Auflösung 4** fort.

Auflösung 1: *Du machst dich mit Helen und Lizzie auf den Weg nach Akwan. Die jüngere Schwester dankt dir, während sie noch einmal zu den Höhlen zurückblickt. Helen nimmt ihr die abgerissene Hundeleine ab. „Bruce war ein guter Hund", sagt sie. Der Ozeanwind weht der Jüngsten der Familie Peters die dunkelbraunen Haare ins runde Gesicht. Helen legt Lizzie einen Arm um die Schulter. Du fragst, was ihre weiteren Pläne sind.*

„Wir können hier nicht bleiben", antwortet Helen, mehr an Elizabeth gerichtet als an dich. Bevor ihre Schwester protestieren kann, fährt Helen fort: „Erinnerst du dich an die Geschichte, die Nokemes uns erzählt hat? Die über Gluskab, der einen Mann in einen Baum verwandelt hat? Alles auf dieser Insel ist falsch. Sie hat sich in etwas Tödliches verwandelt. Vielleicht sollten wir Onkel George in Portland einen Besuch abstatten, was meinst du?"

- Überprüfe das Kampagnenlogbuch.
  - Falls unter Theo Peters' Notizen vermerkt ist, dass *sich Theo mit Helen versöhnt hat*, fahre mit **Auflösung 2** fort.
  - Ansonsten fahre mit **Auflösung 3** fort.

Auflösung 2: *Nachdem Theo von seinem Lastwagen zurückgekehrt ist, fragt er seine Schwester, warum sie in die Höhlen gelaufen ist. Lizzie wischt sich die Tränen aus den Augen und zeigt auf die Hundeleine, die Helen ihr abgenommen hat. „Bruce wollte noch einmal Gassi gehen. Wie wir es sonst immer getan haben." Theo blickt niedergeschlagen drein, während seine beiden Schwestern auf das Meer hinausschauen mit seinen rollenden Wellen und den silbernen Wolken. Theo zögert und weiß nicht so recht, was er sagen soll.*

„Theo, komm zu uns", ruft Helen und winkt ihn zu sich. Dann stehen die drei Geschwister zusammen und schauen schweigend aufs Meer hinaus.

- Jeder Ermittler verdient 2 Bonus-Erfahrungspunkte, da er Helen geholfen hat, ihre Schwester zu retten.
- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Familie Peters ist wiedervereint.*
- Fahre mit **Auflösung 4** fort.

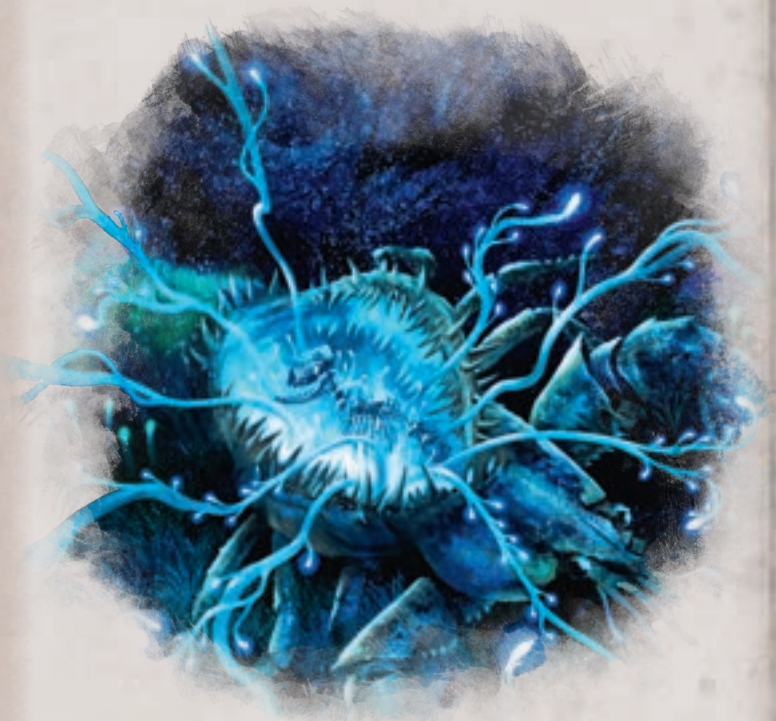
Auflösung 3: *„Ich beginne sofort mit den Vorbereitungen, dann können wir hoffentlich in ein paar Tagen die Insel verlassen", erklärt dir Helen. „Ich rate Ihnen, auch bald zu gehen." Du entgegnest ihr, dass die Untersuchungen noch lange nicht abgeschlossen sind und du noch viel zu tun hast. „Wie Ihre eigene Beerdigung vorbereiten?", fragt sie spöttisch. Nach kurzem Schweigen blickt sie dich bedauernd an. „Entschuldigung. Ich weiß nicht, warum ich das gesagt habe. Vielen Dank für Ihre Hilfe. Niemand aus dem Tal hätte mir geholfen." Sie blickt den schwarzen Sandstrand hinunter in Richtung Akwan. „Gideon hat hier früher oft geangelt, aber jetzt nicht mehr. Die aus dem Tal haben ihn uns weggenommen. Jetzt haben sie sich auch noch Theo geholt."*

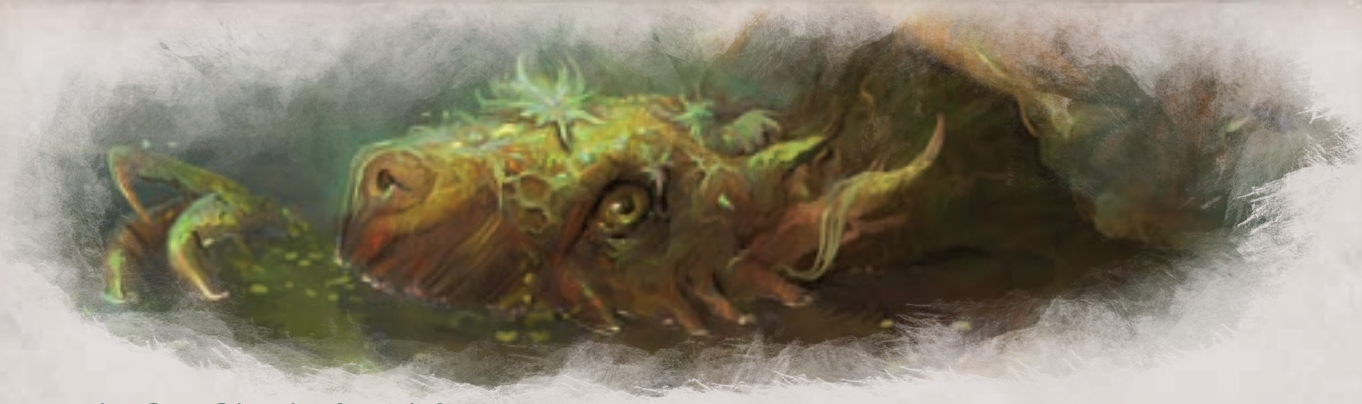
Sie schaut dich wieder an. „Ich muss Sie um einen weiteren Gefallen bitten. Ich flehe Sie an: Passen Sie auf Theo auf. Er meint es gut, auch wenn er zu viel Stroh im Kopf hat. Bitte helfen Sie ihm. Egal, was er für wirre Sachen glaubt, er gehört immer noch zur Familie."

- Jeder Ermittler verdient 2 Bonus-Erfahrungspunkte, da er Helen geholfen hat, ihre Schwester zu retten.
- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Elizabeth Peters wurde gerettet.*
- Fahre mit **Auflösung 4** fort.

Auflösung 4: *„Miskatonic-Feldforschung, Juni 1926. Mitglieder: Marquez, Musgrave et al. – Nordküste und Küstenhöhlen extrem gefährlich. Dutzende bis dato noch nicht dokumentiere Spezies von biolumineszierenden Pilzen identifiziert. Äußerst feindseliges Ökosystem mit extremer Lichtempfindlichkeit. ~~Weitere Analysen und Beobachtungen angeraten. Empfehlung für zukünftige Expeditionen: gute Vorbereitung mit entsprechender Ausrüstung. Äußerste Vorsicht ist geboten!~~ Die Akwan-Höhlen so gut wie möglich meiden!"*

- Aktualisiere das Kampagnenlogbuch. Falls „Gideon nach einem Erbstück sucht" und die Ermittler 2 Hinweise haben: Erhöhe Gideon Mizrahs Beziehungsstufe. Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt. Notiere unter Gideon Mizrahs Notizen: *Gideon hat seinen Schatz gefunden.*
- Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel. **Jeder Ermittler darf jetzt seine Erfahrungspunkte ausgeben, die im Kampagnenlogbuch unter „Nicht ausgegebene EP" notiert sind.**
- Hake im Abschnitt „Untersuchte Gebiete" im Kampagnenlogbuch die *Akwan-Küste* ab.
- Überprüfe das Kampagnenlogbuch.
  - Falls es **Tag 1** ist, fahre mit **Vorspiel: Der erste Abend** *(Seite 31)* fort.
  - Falls es **Nacht 1** ist, fahre mit **Vorspiel: Anbruch des zweiten Tages** *(Seite 39)* fort.
  - Falls es **Tag 2** ist, fahre mit **Vorspiel: Der zweite Abend** *(Seite 43)* fort.
  - Falls es **Nacht 2** ist, fahre mit **Vorspiel: Anbruch des letzten Tages** *(Seite 51)* fort.
  - Falls es **Tag 3** ist, fahre mit **Vorspiel: Der letzte Abend** *(Seite 55)* fort.





Szenario: Das Ding in den Tiefen

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

- Falls es **Nacht 1** oder **Nacht 2** ist, fahre mit **Einführung 8** fort. Ansonsten:
  - Falls es **Tag 1** ist, fahre mit **Einführung 1** fort.
  - Falls es **Tag 2** ist, fahre mit **Einführung 4** fort.
  - Falls es **Tag 3** ist, fahre mit **Einführung 7** fort.

Einführung 1: *Auf dem Weg von Hemlock Vale nach Akwan zweigt die Straße zum Eastwick-Moor scharf nach rechts ab. Die Landschaft wirkt hier unglaublich lebendig, fast schon tropisch, mit regenbogenfarbenen Baumstümpfen, die wie Wachen rund um schwarz spiegelnde Tümpel postiert stehen. Dr. Marquez und Judith liefern sich auf der Ladefläche des Lastwagens einen kleinen verbalen Schlagabtausch, wobei sie gelegentlich lästige Mücken verscheuchen, die nun immer häufiger erscheinen. Nach einer Weile wird die Unterhaltung gereizter und droht zu kippen. Du versuchst die Stimmung aufzulockern, indem du Judith nach einer Jagdgeschichte fragst.*

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

- Falls Judith Parks Beziehungsstufe 1 oder höher ist, fahre mit **Einführung 2** fort.
- Ansonsten fahre mit **Einführung 3** fort.

Einführung 2: *Judith zögert keine Sekunde und berichtet: „Sehen Sie diese Narbe? Die habe ich mir bei einer Schlägerei in einer Kneipe geholt. Irgendein reiches Bürschchen hat mich mit einer zerbrochenen Flasche geschnitten. Nichts weiter als eine kleine Rauferei. Seine Familie stammte aus dieser Gegend und war wirklich sehr reich, und die hatten solche Angst vor einem Skandal, dass sie mir einen Job anboten. Nicht dass ich ihren Goldjungen verpfiffen hätte."*

„Ich weiß nicht, was ich von einer Leibwächterin zu hören erwartet hätte, aber das sicher nicht", antwortet Dr. Marquez etwas genervt. Eine stechende Brise, die gleichzeitig süßlich und nach Tod riecht, weht über das Moor und beendet das Gespräch. Der Lastwagen kommt zum Stehen. Judith rollt mit den Augen, zieht ein Paar alte Watstiefel über und geht mit ihrem treuen Gewehr über der Schulter hinaus ins Moor.

„Glauben Sie mir oder auch nicht: Ich bin nur wegen des Geldes hier."

- Erhöhe Judith Parks Beziehungsstufe. Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einführung 3: *Die stählerne Miene der jungen Frau entspannt sich. „Etwas Großes lebt im Eastwick-Moor. Ein Raubtier an der Spitze der Nahrungskette von der Größe eines Killerwals, mit rasiermesserscharfen Zähnen und viel zu vielen Augen. Es riecht wie verfaulter Seetang." Es klingt, als hätte sie persönliche Erfahrungen mit dieser Kreatur gemacht, und auf deine Nachfrage hin nickt sie. „Ich schulde der Bestie noch was. Oder vielmehr schuldet sie mir etwas. Sehen Sie das?" Sie zeigt auf die böse Narbe auf ihrer Wange. „Das Ding hat mir fast das Auge genommen. Ich habe vor, die Rechnung zu begleichen." Dr. Marquez ist sichtlich irritiert. „Sie denken wohl, dass eine Akademikerin Ihnen jede wilde Geschichte abkauft, aber so etwas können Sie nicht ernsthaft …" Eine stechende Brise, die gleichzeitig süßlich und nach Tod riecht, weht über das Moor und unterbindet Judiths Entgegnung. Der Lastwagen kommt zum Stehen. Judith bindet sich ein Tuch um Nase und Mund, zieht ein Paar alte Watstiefel über und geht mit ihrem treuen Gewehr über der Schulter hinaus ins Moor.*

„Vielleicht ändern Sie ja Ihre Meinung, wenn Sie der Bestie begegnen."

- Notiere unter Judith Parks Notizen: *Judith hegt einen Groll.*

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einführung 4: *„Ich weiß wirklich nicht, was jeder an* Die Reise zum Mittelpunkt der Erde *so toll findet. Eine Hohlerde? Das ist doch verrückt", plappert Theo vor sich hin, während der Regen gegen die Windschutzscheibe des Lastwagens prasselt. Die Landschaft wirkt hier unglaublich lebendig, fast schon tropisch, mit regenbogenfarbenen Baumstümpfen, die wie Wachen rund um schwarz spiegelnde Tümpel postiert stehen. Der Lastwagen bleibt plötzlich in einer tiefen Schlammpfütze stecken und kommt nicht mehr weiter. „Ich glaube, ich brauche hier Hilfe", meint Theo seufzend.*

Die Ermittler müssen entscheiden *(wähle eins)*:

- *„Lasst uns schieben!"* Fahre mit **Einführung 5** fort.
- *„Lassen Sie mich ans Lenkrad!"* Fahre mit **Einführung 6** fort.

Einführung 5: *Nach einigen Mühen gelingt es dir, den Lastwagen aus dem Schlammloch herauszuschieben. Du leitest Theo an einer Reihe weiterer Schlammlöcher vorbei und eine felsige Böschung hinauf. Dabei fallen mehrere Säcke mit Vorräten von der Ladefläche. Theo macht eine wegwerfende Handbewegung. „Die kann ich auf dem Rückweg holen. Ich muss mich in Akwan sowieso noch um ein paar Familienangelegenheiten kümmern." Theo bringt euch bis zum Rande des in Nebel gehüllten Moores und kehrt dann um. Ihr blickt ihm im Regen stehend nach.*

- Jeder Ermittler beginnt das nächste Szenario mit 2 Ressourcen weniger.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einführung 6: *Theo drückt seine Schulter gegen die Rückseite seines Lastwagens, während du Gas gibst. Das Fahrzeug macht einen Sprung nach vorne, nur um mit einem Vorderrad im nächsten Schlammloch stecken zu bleiben. Theo springt in den Lastwagen neben dich und seufzt verzweifelt. „Ich glaube, Sie müssen von hier aus zu Fuß weitergehen. Es ist nicht mehr weit."*

- Jeder Ermittler beginnt das nächste Szenario mit 1 Aktion weniger.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einführung 7: *Die Straße zum Eastwick-Moor ist mit großen Schlammlöchern übersät, in denen sich der Himmel prismatisch schillernd spiegelt. Theo hält den Lastwagen an, als die Straße immer tückischer wird. „Es tut mir leid, aber das alte Mädchen schafft die Fahrt durch den Schlamm nicht", sagt Theo. Du steigst von der Ladefläche ab, verabschiedest dich von ihm und gehst die schlammige Straße hinunter, vorbei an einem üppigen Dickicht, dessen Bäume in den Sonnenstrahlen besonders farbenfroh leuchten.*

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einführung 8: *Das Mondlicht beleuchtet die trostlose Landschaft, die direkt aus einem von Grimms Märchen zu stammen scheint, als wäre es helllichter Tag. Eine stechende Brise, die gleichzeitig süßlich und nach Tod riecht, weht über das Moor, als der Lastwagen am Ufer zum Stehen kommt. Du schaust zum Mond hinauf, der von aufziehenden Wolken verhüllt wird. Ein Stück entfernt zeichnet sich ein einzelner dürrer Baum als Silhouette gegen das Mondlicht ab, ähnlich einer in die Höhe gestreckten Hand. Du hievst deine Vorräte aus dem Lastwagen und blickst noch einmal zurück. Der dürre Baum ist verschwunden und hinterlässt eine dunkle Leere, die sich wellenartig auszubreiten scheint.*

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Szenariovorbereitung

- Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Das Ding in den Tiefen, Pesthauch, Der Wald* und *Mutationen*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:
- Zusätzlich wird das Kampagnenlogbuch nach dem aktuellen Tag überprüft und das entsprechende Begegnungsset für *Der erste Tag, Der zweite Tag* oder *Der letzte Tag* herausgesucht. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:
- Im Kampagnenlogbuch wird der aktuelle Tag und die aktuelle Zeit geprüft. Die passende Zeitmarker-Karte wird mit der entsprechenden Seite (**Tag ☼**) oder (**Nacht ☾**) ins Spiel gebracht.
  - Falls es **Tag 2** oder **Nacht 2** ist, wird 1 Verderben auf der Agenda platziert.
  - Falls es **Tag 3** ist, wird 2 Verderben auf der Agenda platziert.
- Die 10 doppelseitigen Orte werden herausgesucht und gemischt. 1 zufälliger dieser Orte wird aus dem Spiel entfernt und die 9 übrigen Orte werden in einem 3x3-Raster wie unten abgebildet mit ihrer ***Moor***-Seite nach oben ins Spiel gebracht *(siehe* **Benachbarte Orte** *auf Seite 3).*
  - Jeder Ermittler beginnt das Spiel am „Startort".
- Falls es (**Tag ☼**) ist, wird jede Storyvorteilskarte aus dem Begegnungsset *Einwohner* herausgesucht. Dieses Set ist an folgendem Symbol zu erkennen:
  - Falls es **Tag 1** ist, wird Judith Park auf dem Ort am Nordufer platziert. Dr. Rosa Marquez wird unter der Kontrolle eines Spielers ins Spiel gebracht. Sie benötigt für dieses Szenario keinen Verbündeter-Slot.
  - Falls es **Tag 2** oder **Tag 3** ist, wird River Hawthorne auf dem Ort am Nordufer platziert.
  - Die übrigen Karten des Begegnungssets *Einwohner* werden aus dem Spiel entfernt.
- Die folgenden Gegner-Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: Das Ding in den Tiefen, Schnappschildkröten-Hybrid und alle 5 Kopien von Greifende Ranke.
- Die übrigen Karten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- Das Spiel kann nun beginnen.

Versinkende Orte

In diesem Szenario werden Schadensmarker als Sumpflöcher auf Orte platziert, um das Absinken des Moores darzustellen. Sobald ein Ort 3 oder mehr Sumpflöcher auf sich hat, wird er durch den **Erzwungen**-Effekt der Agenda umgedreht.

- Sobald du angewiesen wirst, einen Ort umzudrehen, lege alle Schadensmarker auf jenem Ort ab *(aber nicht von Ermittlern oder Gegnern an jenem Ort)*. Dann drehe ihn um, wobei alle Ermittler, Gegner, angehängte Verratskarten und Hinweise an jenem Ort verbleiben. Lege alle Spielerkarten-Verstärkungen an jenem Ort ab.

Platzierung der Orte für „Das Ding in den Tiefen"

Einzelspielszenario

Falls ein Einzelspielszenario gespielt wird und keine anderen Vorbereitungs- und Auflösungs-Anweisungen verwendet werden sollen, können die unten stehenden Informationen bei der Vorbereitung und während des Spiels dieses Szenarios verwendet werden:

- Die Zeitmarker-Karten werden gemischt. 1 davon wird zufällig gezogen, die den aktuellen Tag angibt.
- Durch Münzwurf wird bestimmt, ob es (**Tag ☼**) oder (**Nacht ☾**) ist, sobald die aktuelle Zeit bestimmt wird.
- Der Chaosbeutel wird aus folgenden Markern zusammengestellt: +1, 0, 0, –1, –1, –2, –2, –3, –3, –5, 💀, 💀, ▯, ✹, ⛧, ✶.
  - Falls es **Tag/Nacht 2** ist, werden dem Chaosbeutel 1 ▯- und 1 ✹-Marker hinzugefügt.
  - Falls es **Tag/Nacht 3** ist, werden dem Chaosbeutel 2 ▯- und 2 ✹-Marker hinzugefügt.

Kodex: Das Ding in den Tiefen

Lies die folgenden Einträge auf dieser Seite nur, solange du das Szenario **Das Ding in den Tiefen** spielst und dazu angewiesen wirst.

Kodex 5: River Hawthorne

Falls du River Hawthorne nicht kontrollierst:

„Ich hasse dieses Moor. Würde mich nicht wundern, wenn die Vermissten aus dem Tal hierhergeschickt wurden. Hier ist es so gefährlich. Dennoch hat mir Mutter Rachel aufgetragen herzukommen. Ich wünschte, ich wäre zurück in New York", sagt River und wirkt in den übergroßen Watstiefeln ziemlich verloren. River drückt dir einen Korb in die Hand. „Finden Sie ein paar Cranberrys und beeilen Sie sich."

Merke dir, dass „dich River um Hilfe ‚gebeten' hat".

Übernimm die Kontrolle über River Hawthorne. Du darfst diesen Kodexeintrag am Ort im Cranberry-Moor erneut auslösen *(siehe dazu die Platzierung der Orte auf Seite 28)*.

Falls du River Hawthorne kontrollierst und du dich im Cranberry-Moor befindest *(siehe dazu die Platzierung der Orte auf Seite 28)*:

*„Vielen Dank. Ich hätte das zwar auch allein geschafft, aber ich weiß Ihre Geste zu schätzen", sagt River und pflückt dabei ein paar Cranberry-Blüten. „Wer braucht schon Cranberry-*Blüten*? Mutter Rachel. Würde mich nicht wundern, wenn sie Leute, die sie nicht mag, herschickt und hofft, dass die dabei ‚verschwinden'. Ich habe mich so sehr um die Gunst der alten Nervensäge bemüht. Wenn ich diese Insel von den Atwoods zurückbekommen habe, wird sie die Erste sein, die geht."*

Erhöhe River Hawthornes Beziehungsstufe.
Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

Entferne River Hawthorne aus dem Spiel.

Kodex 7: Judith Park

***Falls Judith einen Groll hegt*:**

„Runter!", ruft dir Judith zu. Du duckst dich, während die kompakte Frau ihr Gewehr hebt und dorthin feuert, wo gerade eben noch dein Kopf war. Dann hörst du ein Kreischen, gefolgt von einem lauten Platschen. Judith hilft dir mit einem grimmigen Lächeln auf die Beine. „Sie sollten mir besser helfen, dieses Ding in den Tiefen zu töten. Und zwar heute noch."

Wähle 1 Nicht-***Elite***-Gegner im Spiel und besiege ihn.

Übernimm die Kontrolle über Judith Park.

Ansonsten:

Judith hält sich am Ast eines Baumes fest, um festen Stand zu bekommen. „Das ganze Moor versinkt. So schlimm war es noch nie. Fühlt sich so an, als hätte sich in den Tiefen darunter etwas geregt. Etwas Großes. Ich schlage vor, wir sollten zusammenbleiben. Damit ich Sie vielleicht noch beschützen kann", sagt sie mit einem Grinsen.

Übernimm die Kontrolle über Judith Park.

Kodex Θ: Dr. Rosa Marquez

„Sehen Sie sich das mal an", ruft Dr. Marquez und winkt dich zu einem gestreiften Baumstamm. „Das ist unmöglich. Fünf verschiedene Spezies in einem. Ich kann mir auch keine Veredelungsmethode vorstellen, die so etwas bewerkstelligen könnte." Sie klopft mit ihrem Stock gegen den Stamm, greift dann nach etwas am Boden und zieht ein dickes, buntes Wurzelbündel heraus, das wie Engelshaar aussieht. „Sehr robust. Die Wurzeln ähneln dem Myzeliennetzwerk einer Pilzkolonie, sind aber viel dicker. Halten Sie sich nahe der Bäume, dann sinken Sie nicht."

Wähle einen beliebigen Ort im Spiel. Falls es ein ***Moor***-Ort ist, entferne alle Sumpflöcher von ihm. Falls es ein ***Versunken***-Ort ist, drehe ihn um, wobei er alle Marker und Verstärkungen behält.

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler wurden besiegt): *Du erwachst auf einer Lichtung in der Nähe des Moorufers. Theo sitzt in deiner Nähe. Als du etwas sagen willst, unterbricht dich der junge Mann mit einem vor den Mund gehaltenen Finger und zeigt auf eine Lücke in den Bäumen. Ein prächtiger Hirsch zeichnet sich in einem Lichtschimmer ab. Sein langes, verschlungenes Geweih ist mit Moosen und Pilzen bewachsen und leuchtet in einem fahlen Schein. Theo grinst. „Ist er nicht wunderschön? Ich meine, ich bin mir sicher, er würde uns umbringen, wenn er uns sehen würde. Aber, nun ja", er winkt ab. „Ich bin froh, dass ich Sie gefunden habe. Unten am Ufer hat sich was Seltsames bewegt, aber ich habe nicht mehr nachgesehen. Ich bin nur froh, dass es Ihnen gut geht."*

- Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt, da er Einblicke in das einzigartige Ökosystem von Hemlock Isle erhalten hat.
- Fahre mit **Auflösung 5** fort.

Auflösung 1: *In dem Moment, in dem du mit der Schere den Stiel durchschneidest, merkst du, dass etwas nicht stimmt. Das Reptil stöhnt auf, als du die leuchtend graue Blüte von seinem Rücken abtrennst, dann öffnet es sein Maul und entblößt Reihen gezackter Zähne, während es nach dir schnappt. Aus dem hohlen Stiel spritzt eine weißliche Flüssigkeit und du wirst mit einem stinkenden Sekret überzogen, das auf deiner Haut brennt. Du lässt die Blüte beinahe fallen, als du rückwärts stolperst und erkennst, dass du einen Fehler gemacht hast. Die Dämpfe der Flüssigkeit machen dich schwindelig und lassen den Wald in einem grellen fluoreszierenden Licht erscheinen. Die arme Reptilienkreatur windet sich vor Schmerzen und versinkt, wobei sie Strudel aus milchigem Blut auf der Oberfläche zurücklässt. Ein plötzlicher stechender Schmerz zwingt dich, die Alkali-Blüte loszulassen. In deiner Handfläche zeichnet sich ein langer Schnitt ab. Die Form der Wunde deutet darauf hin, dass der Stiel begonnen hat, in dein Fleisch einzudringen. Du beißt die Zähne zusammen, verstaust die Probe in einem Glasbehälter und machst dich auf den Weg zum Südufer.*

- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Der Schnappschildkröten-Hybrid ist ums Leben gekommen.*
- Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt, da er einen Teil der einzigartigen Flora und Fauna im Eastwick-Moor untersuchen konnte.
- Fahre mit **Auflösung 5** fort.

Auflösung 2: *Hinter dir hörst du, wie ein Gewehr entsichert wird. „Bleiben Sie zurück", ruft Judith, die aus dem Unterholz auftaucht. Sie zielt auf den Reptilien-Hybriden. „Gehen Sie weg von dem Ding."*

Dr. Marquez stellt sich zwischen Judith und die Kreatur. „Bei allem Respekt, dieses ‚Ding' ist völlig harmlos." Wie um ihren Standpunkt zu unterstreichen, kaut die Kreatur auf einem blühenden Zweig herum.

„Nichts auf dieser Insel ist harmlos", erwidert Judith. „Alle Tiere, sogar die süßen Schildkröten und die niedlichen Rehe und die verdammten *Kaninchen, sind tödlich. Ich weiß nicht, warum die Dorfbewohner nicht mehr Angst haben. Ich kann Ihnen garantieren, dass dieses Schildkröten...ding nicht nur Blumen frisst."*

„Wenn Sie es erschießen und meine Forschungen zunichtemachen, werden Sie nicht bezahlt", sagt Dr. Marquez kalt. Die Professorin holt ein Notizbuch hervor und beginnt, eine Skizze der Kreatur anzufertigen. Schweigen legt sich über die Gruppe, während zwei Frösche vor der Kreatur durch den Teich schwimmen. Urplötzlich reißt der Schnappschildkröten-Hybrid das Maul auf, entblößt vier separate Zahnreihen, die den kompletten hinteren Teil seines Rachens ausfüllen, und schnappt beide Frösche.

Dr. Marquez legt ihr Skizzenbuch zur Seite. „Was zum Teufel ..."

- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Der Schnappschildkröten-Hybrid hat überlebt.*
- Jeder Ermittler verdient 3 Bonus-Erfahrungspunkte, da er Zeuge der einzigartigen Flora und Fauna im Eastwick-Moor wurde.
- Fahre mit **Auflösung 5** fort.

Auflösung 3: *Du entdeckst das mit Blüten überwachsene Reptil in einem schwarz spiegelnden Teich. Bevor du dich auch nur bewegen kannst, reißt ein stacheliger Tentakel den Hybriden in die Höhe und lässt ihn über einem grässlichen Schlund baumeln. Das Reptil stößt einen letzten kläglichen Schrei aus, als es in das mit Reißzähnen versehene Maul fällt. Dein Magen dreht sich um, als du hörst, wie sein Panzer zwischen den mächtigen Kiefern der Abscheulichkeit zerbricht. Ein tiefes, zufriedenes Grummeln folgt, als das Ding wieder in den Tiefen des Sumpfs versinkt.*

- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Der Schnappschildkröten-Hybrid wurde verschlungen.*
- Jeder Ermittler erleidet 1 seelisches Trauma.
- Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt, da er Einblicke in das einzigartige Ökosystem von Hemlock Isle erhalten hat.
- Fahre mit **Auflösung 5** fort.

Auflösung 4: *Das Ding brüllt vor Schmerz, während es mit seinen vielen Gliedmaßen um sich schlägt. Schockwellen durchzucken den weichen, nassen Boden und verwandeln ganze Baumgruppen zu Kleinholz. Du rappelst dich auf, als zwei scharfe Knallgeräusche die Luft durchdringen. Die monströse Kreatur beginnt zu gurgeln, als ihre entleerten Luftblasen es nicht mehr schaffen, sie an der Oberfläche zu halten. Das letzte verzweifelte Brüllen geht zusammen mit dem Ding in den Tiefen des fauligen Sumpfs unter.*

- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Das Ding in den Tiefen wurde besiegt.*
- Fahre mit **Auflösung 5** fort.

Auflösung 5: *„Miskatonic-Feldforschung, Juni 1926. Mitglieder: Marquez, Musgrave et al. – Untersuchtes Gebiet: Eastwick-Moor. Zahlreiche abnorm große Pflanzen, darunter parasitäre Arten, die ihren Wirt kontrollieren können. Üppiges, repressives Ökosystem. Aggressive Wasserlebewesen. Mehr Dschungel als Wald. Kein gewöhnliches Moor. Rückkehr mit mehr Fördermitteln geplant."*

- Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.
  - Falls „dich River um Hilfe ‚gebeten' hat" und ein Ermittler River Hawthorne kontrolliert hat, als der Ermittler besiegt oder das Szenario beendet wurde: Senke River Hawthornes Beziehungsstufe.
  - Falls unter Judith Parks Notizen vermerkt ist, dass *Judith einen Groll hegt,* und sich der Gegner Das Ding in den Tiefen im Siegpunktestapel befindet: Erhöhe Judith Parks Beziehungsstufe. Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.
- Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel. **Jeder Ermittler darf jetzt seine Erfahrungspunkte ausgeben, die im Kampagnenlogbuch unter „Nicht ausgegebene EP" notiert sind.**
- Hake im Abschnitt „Untersuchte Gebiete" im Kampagnenlogbuch das *Eastwick-Moor* ab.
- Überprüfe das Kampagnenlogbuch.
  - Falls es **Tag 1** ist, fahre mit **Vorspiel: Der erste Abend** *(Seite 31)* fort.
  - Falls es **Nacht 1** ist, fahre mit **Vorspiel: Anbruch des zweiten Tages** *(Seite 39)* fort.
  - Falls es **Tag 2** ist, fahre mit **Vorspiel: Der zweite Abend** *(Seite 43)* fort.
  - Falls es **Nacht 2** ist, fahre mit **Vorspiel: Anbruch des letzten Tages** *(Seite 51)* fort.
  - Falls es **Tag 3** ist, fahre mit **Vorspiel: Der letzte Abend** *(Seite 55)* fort.

Vorspiel: Der erste Abend

Einführung: *Als du nach Hemlock Vale zurückkehrst, begrüßt dich ein junges, rothaariges Mädchen mit einer Kaninchenmaske, das sich als Rebecca vorstellt, Mutter Rachels Tochter. Sie nimmt deine Hand und führt dich zum Abendessen in die Versammlungshalle. Die großen Scheunentore des lang gestreckten Gebäudes stehen offen und lassen den reichhaltigen Duft von gebratenem Gemüse und schmackhaftem Fleisch nach draußen. Die Bewohner des Tals sitzen beisammen und essen, wobei sie sich lebhaft unterhalten. Sie alle tragen die vertrauten weiß-goldenen Umhänge. Am Kopfende der Halle steht Mutter Rachel auf und bittet um Aufmerksamkeit. Rebecca führt dich zu dem bereits fast zur Gänze geplünderten Tisch, während es im Raum still wird.*

„Meine lieben Freunde. Welch ein Segen, dass wir alle uns hier eingefunden haben, an der Schwelle zur Unendlichkeit. Und ist es nicht ein noch größerer Segen, dass Pilger zu uns gefunden haben, so voller Licht und Neugierde?" Mutter Rachel deutet auf Dr. Marquez zu ihrer Rechten und zu dir. „Wir haben auf den rechten Moment gewartet, um unsere Gemeinschaft zu öffnen. Unsere Gemeinschaft, die wahrlich das ‚Heiligtum des Wandels' ist, von dem wir lange geträumt haben. Denn jeder von uns sehnt sich danach, neu erschaffen zu werden, während wir darauf warten, unser eigenes Licht mit dem des Kosmos zu vereinen."

Im Raum bricht Beifall aus, als Leah Atwood und weitere Einheimische Tabletts mit Honigkuchen und kräftigen, roten Früchten in die Mitte jedes Tisches stellen. Dein Magen knurrt, als du einen Bissen von welkem Grünzeug zu dir nimmst. Es hat einen leicht bitteren Geschmack und einen beißenden Geruch.

- Jeder Ermittler muss nacheinander für sich selbst entscheiden:
  - *Weiteressen.* Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *[Name des Ermittlers] hat aufgegessen.*
  - *Nicht mehr weiteressen.*
- Bei wem willst du bei diesem gemeinsamen Mahl sitzen? Jeder Ermittler darf nacheinander einen anderen der folgenden Kodexeinträge wählen (falls es nur 1 Ermittler gibt, darfst du stattdessen 2 Kodexeinträge zum Abhandeln wählen). Nachdem du die entsprechende Anzahl Einträge gelesen hast, fahre mit **Auflösung 1** *(Seite 33)* fort.
  - Dr. Marquez, Mutter Rachel und William sitzen am Kopfende des Raumes an einem großen, runden Tisch. Wenn du dich zu ihnen setzen willst, **(🕮 Θ)** *(Seite 31)*.
  - Judiths Gesicht ist vor Ärger verzerrt, während sie sich mit River unterhält. Wenn du dich zu ihnen am äußeren Rand der Versammlungshalle setzen willst, **(🕮 Δ)** *(Seite 32)*.
  - Leah beobachtet den Raum, während Gideon auf sie einredet. Wenn du dich zu ihnen im Zentrum der Versammlungshalle setzen willst, **(🕮 Σ)** *(Seite 32)*.
  - Theo lehnt sich gegen den Türpfosten und blickt nach draußen. Wenn du dich beim Eingang der Versammlungshalle zu ihm gesellen willst, **(🕮 Ω)** *(Seite 32)*.
  - Ein paar Kinder mit Tiermasken essen in einer Ecke des Raumes Honigkuchen. Wenn du bei der Jugend des Tals sitzen willst, **(🕮 Γ)** *(Seite 33)*.
  - Wenn du allein sitzen willst, **(🕮 Π)** *(Seite 33)*. (Falls es nur 1 Ermittler gibt, kann dies nicht als erste Option gewählt werden.)

Kodex: Der erste Abend

Lies die folgenden Einträge auf Seite 31–33 nur, solange du das Vorspiel **Der erste Abend** spielst und dazu angewiesen wirst.

🕮 Kodex Θ: Das Hemlock-Vermächtnis

Das Hemlock-Vermächtnis 1: *Als du dich gegenüber von William und Mutter Rachel setzt, starrt dich eine dünne, ältere Frau mit bronzefarbener Haut mürrisch an. „Mutter, bitte", seufzt William, der vergeblich versucht, der älteren Dame Suppe mit einem Löffel anzureichen. Sie mustert dich jedoch nur mit geschürzten Lippen. Rachel und Dr. Marquez schlürfen derweil bräunlichen Tee. „Uns interessiert die Geschichte dieses Ortes", sagt die Professorin zu Mutter Rachel und bedeutet dir, Fragen zu stellen.*

Du musst entscheiden, was du sagst *(wähle eins)*:

- *„Wer sind die Atwoods?"*
  Fahre mit **Das Hemlock-Vermächtnis 2** fort.
- *„Wer sind die Kinder der Sterne?"*
  Fahre mit **Das Hemlock-Vermächtnis 3** fort.
- *„Wer sind die Hemlocks?"*
  Fahre mit **Das Hemlock-Vermächtnis 4** fort.

Das Hemlock-Vermächtnis 2: *Mutter Rachel strahlt. „Wir Atwoods sind schon fast so lange hier wie die Hemlocks. Unsere Familie half beim Bau des Hemlock-Hafens. Wir haben die Hälfte der Pearl-Plantage bewirtschaftet und wir haben unser Leben für Wilbur Hemlock und sein zum Scheitern verurteiltes Walfangunternehmen aufs Spiel gesetzt. Und als die Zeit des Walfangs vorbei war, waren wir da, um die Scherben aufzusammeln", sagt Mutter Rachel süffisant. Du bemerkst, wie William das Gesicht verzieht, als die Oberin fortfährt.*

„Man kann sagen, wir sind jetzt die Verwalter des Vermächtnisses der Hemlock-Familie."

Erhöhe Mutter Rachels Beziehungsstufe.
Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

Das Hemlock-Vermächtnis 3: *Mutter Rachel lächelt großmütig. „Wir sind einfach ruhige Menschen mit standhaftem Glauben. Ich wurde auf Hemlock Isle geboren, danach habe ich viele Jahre im Ausland studiert. Ich besuchte Séancen mit Sarah Winchester, studierte Mesmerismus in Frankreich und wurde Mitglied des Ghost Club in London. Überall, wo ich studierte, lernte ich mehr und mehr über unsere Verbundenheit. Unser vielschichtiges Einssein. Und so brachte ich mein Wissen nach Hause, zu meiner Familie, wo es immer hingehörte."*

Erhöhe Mutter Rachels Beziehungsstufe.
Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

Das Hemlock-Vermächtnis 4: *„Die Hemlock-Familie ist die Lebensader von Hemlock Isle", brüstet sich William. „In unserer Blütezeit war der Hemlock-Hafen ein belebter Knotenpunkt für Seeleute aus nah und fern. Mein Großvater Wilbur hatte das Kommando über Dutzende von Walfangschiffen. Aber sein ganzer Stolz war die* Annabelle Lee. *" William blickt seine alte Mutter wehmütig an. „Natürlich ist sie gesunken. Und mit ihr die Gewinne aus dem Walfang. Mein Großvater hat das alles auf irgendeinen Fluch geschoben. Er glaubte so fest daran, dass er meine arme Mutter wochenlang auf dem Dachboden unseres Familienhauses einsperrte."*

William drückt die Hand seiner Mutter. „Ich glaube nicht, dass sie sich je davon erholt hat."

Erhöhe William Hemlocks Beziehungsstufe.
Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

Notiere unter William Hemlocks Notizen:
William hat dir sein Vermächtnis offenbart.

Kodex Δ: Beste „Freunde“

Beste „Freunde“ 1: *Die Stimmung ist ausgesprochen eisig, als du dich gegenüber von Judith und River an den Tisch setzt. „Das habe ich so nicht gesagt“, schimpft Judith und blickt River finster an. „Ich habe gesagt, dass sich mir bei Jazz der Kopf dreht.“ River nimmt einen Zug von einer Nelkenzigarette und zwinkert Judith zu. „Schätzchen, nach einem Abend im Cotton Club in Harlem werden sich bei dir noch ganz andere Dinge drehen.“*

Du musst entscheiden, was du sagst *(wähle eins)*:

- *„River, Jazz ist herrlich.“* Fahre mit **Beste „Freunde“ 2** fort.
- *„Jazz ist die Hölle, Judith.“* Fahre mit **Beste „Freunde“ 3** fort.

Beste „Freunde“ 2: *Du lässt dich auf ein spielerisches Geplänkel mit River ein. River zählt einige Jazzgrößen aus Harlem auf und kommt regelrecht ins Schwärmen. Als Judith merkt, dass ihr nicht so bald das Thema wechseln werdet, geht sie genervt weg. River grinst. „Sobald ich diese Müllhalde von einer Insel aufgeräumt habe, wird es keine so rückständigen Feste mehr geben. Ich werde die Insel zu einem Rückzugsort für Künstler machen. Für Visionäre. Und Sie können darauf wetten, dass hier auch Jazz gespielt wird.“*

Erhöhe River Hawthornes Beziehungsstufe.
Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

Notiere unter River Hawthornes Notizen: *Du kennst Rivers Ziele.*

Beste „Freunde“ 3: *„Ich habe Sie nicht nach Ihrer Meinung gefragt“, sagt River und geht angesäuert weg. Judith knabbert an einem ungewöhnlich großen Hühnerschenkel herum. „Das letzte Mal, als ich in einem Club war, habe ich gearbeitet. Zwei Leute gerieten in eine Schlägerei. Ein Typ wurde angeschossen. Die verdammte Band hat die ganze Zeit weitergespielt. Und ja, es war Jazz“, sagt sie und zieht eine Augenbraue hoch.*

Erhöhe Judith Parks Beziehungsstufe.
Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

Kodex Σ: Altes Blut

Altes Blut 1: *Eine Fliege schwirrt träge um den zentralen Tisch herum. Leah sitzt auf der Kante ihres Stuhls und schaut sich im Raum um, während Gideon eifrig die Bratensoße von seinem Teller löffelt. Als du dich zu ihnen setzt, schauen sie dich fragend an.*

Du musst entscheiden, was du sagst *(wähle eins)*:

- *„Ich habe gehört, dass Sie Seemann sind, Gideon.“* Fahre mit **Altes Blut 2** fort.
- *„Leah, erzählen Sie doch ein wenig von Ihrer Arbeit.“* Fahre mit **Altes Blut 3** fort.

Altes Blut 2: *„Aye, aye, ich kenne viele Geschichten aus der Zeit, als ich mit Captain Hemlock gesegelt bin. Das war Williams Großvater.“ Er beginnt eine ausufernde Geschichte über ein Wrack im Südatlantik, verliert aber schon bald den Faden und erklärt dir nun die Kommunikation mit Signalflaggen.*

Erhöhe Gideon Mizrahs Beziehungsstufe.
Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

Notiere unter Gideon Mizrahs Notizen: *Gideon hat dir von Captain Hemlock erzählt.*

Altes Blut 3: *„Wann arbeite ich eigentlich mal nicht?“, seufzt Leah. „In Hemlock Vale müssen fünfzig Mäuler gestopft werden. Und dann sagt mir Rachel, dass zum Fest Hunderte mehr kommen werden. Wenn uns das Essen nicht schon beim Fest selbst ausgeht, dann haben wir spätestens danach nichts mehr übrig. Und wenn ich Rachel dazu frage, sagt sie nur: ‚Leah, hab Vertrauen in den Plan.‘“*

Erhöhe Leah Atwoods Beziehungsstufe.
Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

Falls unter Leah Atwoods Notizen notiert ist, dass *Leah die Pearl-Ruine durchsucht hat*, fahre mit **Altes Blut 4** fort. Ansonsten lies nicht weiter.

Altes Blut 4: *„Morgen bin ich den lieben langen Tag an der Wegkreuzung, bei Regen oder Sonnenschein. Meine Schwester wird mich immer wieder zu Tads Laden und zurück schicken, als wäre ich ein Arbeitsgaul“, seufzt die ältere Frau.*

Notiere unter Leah Atwoods Notizen: *Leah hat ihren Frust mit dir geteilt.*

Kodex Ω: Familienangelegenheiten

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls *die Familie Peters wiedervereint ist:*

„Die riesigen Muscheln, die wir am Strand gesehen haben, erinnerten mich an etwas aus 20.000 Meilen unter dem Meer. *Ich frage mich, ob Mr. Verne jemals Hemlock Isle besucht hat“, sagt Theo verträumt. „Das hätte ich aber bestimmt mitbekommen. Dann hätte ich ihn auf jeden Fall nach einem Autogramm gefragt.“ Du beschließt, dem jungen Mann nicht zu sagen, dass Jules Verne bereits verstorben ist und höchstwahrscheinlich nie einen Fuß auf Hemlock Isle gesetzt hat. Als er Helen auf euch zukommen sieht, begrüßt Theo sie mit einer herzlichen Umarmung. „Ich dachte, du wolltest abreisen!“*

Helen antwortet, dass sie und Lizzie morgen früh abreisen werden. Theo wirkt besorgt. „Nicht zurück nach Vermont, oder?“

Helen lächelt kopfschüttelnd. „Onkel George hat ein Boot, Theo. Also, nein, nicht nach Vermont. Du kennst ja Onkel Georges Adresse in Portland. Du kannst jederzeit bei uns vorbeikommen.“ Sie küsst ihren Bruder auf die Wange und umarmt ihn ein letztes Mal. Theo reibt sich mit dem Ärmel über die Augen und geht dann zurück in die Versammlungshalle.

Als er weg ist, sieht Helen dir in die Augen. „Lassen sie mich bei Ihren Nachforschungen helfen. Lizzie wird in Portland in Sicherheit sein. Vielleicht können Sie und ich zusammen Theo überzeugen, auch zu gehen.“

Erhöhe Theo Peters' Beziehungsstufe.
Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Helen Peters beteiligt sich an den Nachforschungen.* Ein Ermittler darf wählen, die Storyvorteilskarte Helen Peters seinem Deck hinzuzufügen. Sie zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers. Diese Karte befindet sich im Begegnungsset *Einwohner*, das an folgendem Symbol zu erkennen ist:

Ansonsten:

Du gehst zu Theo am Eingang der Versammlungshalle. Die Sonne geht gerade gleißend hell hinter dem idyllischen Dorf unter. „Wissen Sie was? Manchmal denke ich, die Sonne ist ein Auge. Das Auge des Himmels. Sie beobachtet uns immerzu. Aber dann denke ich daran, wo das andere Auge ist“, sagt Theo und deutet zum dunkler werdenden Horizont und dem schwachen Mond. „Verzwickt, nicht wahr? Bei diesem Himmel weiß man nie.“ Er kneift die Augen zusammen und zeigt auf den Mond. „Aber ich habe dich durchschaut, Mond.“ Eine Frau in Flanelljacke und abgewetzter Jagdausrüstung kommt auf ihn zu und lenkt ihn von seiner Tagträumerei ab. „Hey, Schwesterherz, ich habe dir doch gesagt …“

Wütend fällt sie ihm ins Wort: „Du hast es mir gesagt, ja. Ich weiß, dass du dich entschieden hast. Aber Lizzie muss es von dir hören – komm einfach zurück nach Akwan. Ist das wirklich so schwer?“ Während sich die beiden streiten, entschuldigst du dich und ziehst dich zurück. Einige Minuten später findet dich Theo drinnen wieder. „Tut mir leid, dass Sie das mitansehen mussten. Familiendrama.“

Erhöhe Theo Peters' Beziehungsstufe.
Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

Kodex Γ: Das Kaninchen

Falls Simeon Atwoods Name durchgestrichen ist:

Rebecca hat ihre Maske nach hinten geschoben. Du blickst in ihr sommersprossiges Gesicht, während sie langsam an einer Schüssel mit dicker Fleischsuppe nippt. Du kannst mehrere narbenartige Wucherungen an ihrem Hals und ihren Wangen erkennen. „Mama mag dich sehr gern. Sie sagt, du bist sehr wichtig. Fast so wichtig wie Mama." Du schaust quer durch den Raum zu Mutter Rachel, die die Versammlung mit einem wohlwollenden Lächeln beobachtet. „Manchmal, wenn ich nicht will, dass mich jemand sieht, setze ich meine Maske auf", sagt Rebecca, während sie die Kaninchenmaske wieder herunterzieht, um ihre langen, roten Narben zu verbergen. Ihr dichtes, rotes Haar quillt an den Rändern der Maske hervor, als sie den Kopf zur Seite neigt.

„Mama hat gesagt, dass wir dich die ganze Zeit beobachten."

Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

Ansonsten:

Rebecca hat ihre Maske nach hinten geschoben. Du blickst in ihr sommersprossiges Gesicht, während sie langsam an einer Schüssel mit dicker Fleischsuppe nippt. Du kannst mehrere narbenartige Wucherungen an ihrem Hals und ihren Wangen erkennen. Als sie gerade den Mund öffnet, um etwas zu sagen, taucht Simeon Atwood plötzlich unterm Tisch auf.

„Willkommen beim Bergarbeiter-Geheimbund des Schabernacks", verkündet Simeon, zieht ein liniertes Notizbuch hervor und beginnt mit dem Protokollieren. „Unser Ziel ist es, Tantchen Rachels Pläne zu durchkreuzen. Sie hat nämlich gesagt, dass es auf dem Fest kein Feuerwerk geben wird. Und sie denkt auch wirklich, dass es keins geben wird", sagt er mit verschwörerischer Stimme. „Aber wir werden die beste Show veranstalten, die diese Insel je gesehen hat! Und Sie werden mir dabei helfen. Das heißt, wenn Sie ein offizielles Mitglied werden wollen." Er nickt grinsend, als würde er seinem eigenen verrückten Plan zustimmen. „Wir treffen uns morgen früh hinter der Alten Mühle."

Erhöhe Simeon Atwoods Beziehungsstufe.
Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

Notiere unter Simeon Atwoods Notizen:
Simeon hat einen Plan geschmiedet.

Kodex Π: Freundliche Fremde

Du gehst nach draußen, um etwas frische Luft zu schnappen. In der Nähe der Versammlungshalle sitzen einige Einheimische um ein kleines Feuer, lachen und trinken Kaffee. Sie tragen alltägliche Arbeitskleidung – jedoch keine Umhänge – und werfen dir immer wieder neugierige Blicke zu, bis du erklärst, dass du wegen einer Expedition hier bist. Ein Mann mit einem freundlichen Lächeln und einer langen Narbe auf der Wange fragt: „Sie sind hier, um … die Tierwelt zu studieren?" Du bejahst. Er und seine Freunde brechen in Gelächter aus. „Wir arbeiten an den Docks in Akwan. Wir sind nur hier, um das kostenlose Essen zu ‚studieren'." Er lädt dich ein, Platz zu nehmen. Du lachst mit ihnen über Geschichten von gigantischen Schalentieren und riesigen Fischfängen. Als sie sich zum Aufbruch rüsten, drückt dir der Mann mit der langen Narbe einen schönen, gemusterten Flussstein in die Hand. „Nehmen Sie", sagt er. „Er wird Sie beschützen."

Durchsuche das Begegnungsset *Erbstücke* nach der Storyvorteilskarte Sorgenstein und füge sie deinem Deck hinzu. Sie zählt nicht gegen deine Deckgröße. Das Begegnungsset ist an folgendem Symbol zu erkennen:

Achtung!

Nicht vor Ende des Vorspiels weiterlesen.

Auflösung 1: *Das abendliche Geplauder verstummt allmählich, als die Einwohner aus der Versammlungshalle strömen. Du stellst fest, dass Dr. Marquez einen für sie untypischen federnden Gang hat, als du sie vor der Halle wiedertriffst. Der Sonnenuntergang färbt den Himmel in Ocker-, Flieder- und Violetttönen. Die Professorin knackt eine Handvoll Walnüsse, während du deine Eindrücke von Hemlock Isle schilderst.*

„Diese Insel weist die Vielfalt und Populationsdichte eines Dschungels auf. Doch sie ist viel gefährlicher als jeder Dschungel. Ich habe keine Ahnung, warum jemand in einer so gefährlichen Umgebung eine Dorfgemeinde gründen würde, aber soweit ich weiß, war es nicht immer so tödlich hier. Irgendetwas wurde eingeschleppt und hat das lokale Ökosystem grundlegend verändert", sinniert Dr. Marquez.

Du erwähnst die ungewöhnlich gute Stimmung, die alle im Dorf teilen, und die Professorin stimmt dir zu: „Den meisten scheint ihre Glückseligkeit den Verstand vernebelt zu haben. Als würde man eine Opiumhöhle betreten. Aber soweit ich das beurteilen kann, wurde das Essen nicht mit irgendetwas versetzt. Obwohl ich den Brotpudding nicht probiert habe. Brot mochte ich noch nie, und Pudding habe ich zuletzt in Oxford gegessen."

Der Verweis der Professorin auf die renommierte Universität lässt dich an Bertie Musgrave denken. Du fragst Dr. Marquez, wo er eigentlich steckt.

„Sie haben ihn nicht gesehen? Ich nahm an, er sei zurück in die Pension gegangen, um sich auszuruhen", antwortet sie stirnrunzelnd. „Theo hat angeboten, uns seinen Wagen für den Abend zu leihen. Ich wollte vorschlagen, diese Nacht die Pflanzen- und Tierwelt in der Gegend zu beobachten, doch ich denke, wir sollten zunächst Bertie finden."

Eine starke Brise bewegt die Bäume und das Gras um euch herum. Es riecht nach Zedern und Kiefern. Dr. Marquez ergreift ihren Stock. „Wenn Sie lieber den Wagen nehmen und die Untersuchungen fortsetzen wollen, kann ich Bertie auch allein suchen."

- Jeder Ermittler verdient die Bonus-Erfahrungspunkte aus diesem Vorspiel. Die Bonus-Erfahrungspunkte werden im Kampagnenlogbuch unter „Nicht ausgegebene EP" notiert, **können aber nicht vor dem Ende des nächsten Szenarios ausgegeben werden**.
- Die Ermittler müssen entscheiden *(wähle eins)*:
  - *Suche mit Dr. Marquez nach Bertie Musgrave.* Fahre mit **Die Verdrehte Hohl** auf Seite 34 fort.
  - *Sammle in der Nacht mehr Informationen über das einzigartige Ökosystem von Hemlock Isle.* Überprüfe den Abschnitt „Untersuchte Gebiete" im Kampagnenlogbuch und wähle ein Szenario, das noch nicht abgehakt ist. **Falls du dies tust, füge dem Chaosbeutel für den Rest der Kampagne 1 -Marker und 1 -Marker hinzu.**

Szenario: Die Verdrehte Hohl

Einführung 1: *„Ich hätte es besser wissen müssen, als diesen kleinen Dussel allein losziehen zu lassen. Er wird sich noch den Tod holen. Ich schwöre: Wenn ich diesen Burschen dabei erwische, wie er Veilchen pflückt und Gedichte rezitiert, werde ich ihn von der Universität verweisen lassen!“ Dr. Marquez spuckt die Worte förmlich aus, während sie dich zu einem Vorratsschuppen führt. Die Durchsuchung des Dorfes ist erfolglos geblieben: Mehr als einen Stapel Bücher und Berties Ledertasche in seinem Zimmer in der Pension konntet ihr nicht finden. Niemand scheint ihn seit dem Morgen gesehen zu haben.*

Die Professorin öffnet den klapprigen Schuppen und nimmt eine alte Stalllaterne von einem Eisenhaken. „Suchen Sie nach Öl“, sagt sie unwirsch. Du erwähnst die Warnung der Einheimischen, nachts nicht nach draußen zu gehen. Die Professorin klopft mit ihrem Stock auf einen leeren Ölkanister und erwidert: „Ein Grund mehr, nach Bertie zu suchen.“

Ein langer Schatten fällt über euch. Als du dich umdrehst, erkennst du Mutter Rachel, deren Silhouette sich gegen den Sonnenuntergang abzeichnet. „Sie sind nach dem Essen alle so schnell gegangen. Gibt es etwas, bei dem ich Ihnen helfen kann?“

Die Ermittler müssen entscheiden *(wähle eins)*:

- *Sage die Wahrheit.* Fahre mit **Einführung 2** fort.
- *Lüge sie an.* Fahre mit **Einführung 3** fort.

Einführung 2: *Die ältere Frau nickt ernst, als du ihr von der misslichen Lage berichtest. „Wie ich schon bei Ihrer Ankunft im Tal sagte, wagen wir uns nachts nicht hinaus. Aber Ihr Freund wird auf sich allein gestellt die Nacht wahrscheinlich nicht überleben.“ Sie betrachtet die alte Laterne in Dr. Marquez' Hand. „Bitte, nehmen Sie meine Laterne. Bleiben Sie im Licht, dann wird ihr Weg viel sicherer sein.“ Sie führt euch an den Waldrand, während die Sonne endgültig untergeht. Die Waldluft ist unnatürlich schwer und drückt beim Atmen auf deine Brust, dennoch folgst du der Oberin weiter. Schließlich führt euch Mutter Rachel auf ein weites, offenes Feld und deutet mit einer Geste auf die düsteren Schatten. „Von hier an müssen Sie Ihr Leben selbst in die Hand nehmen. Die Bewohner des Tals werden für Ihre sichere Rückkehr beten.“*

Trübe Lichter tanzen über den Schafgarben und Astern der Wiese. Mutter Rachel deutet in die Finsternis hinein. „Wenn etwas schiefgeht, dann folgen Sie den Glühwürmchen.“

- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Mutter Rachel hat dir den Weg gewiesen.*
- Füge dem Chaosbeutel für den Rest der Kampagne 1 ✪-Marker hinzu.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einführung 3: *Mutter Rachel nickt, während sie sich deine dünne Geschichte anhört. „Nun gut. Denken Sie daran, dass das Tal hier ist, um Ihnen zu helfen. Ich wünsche Ihnen viel Erfolg bei Ihren Untersuchungen.“ Nach dem kurzen Austausch weiterer Höflichkeiten lässt die Oberin dich und Dr. Marquez allein zurück, sodass ihr weiter den Schuppen durchsuchen könnt. Schließlich findest du ein zerbrochenes Einmachglas, das zu einem Fünftel mit Öl gefüllt ist. „Wir können es schaffen, wenn wir uns jeden Tropfen einteilen“, sagt die Professorin. Ihr folgt dem schwachen Laternenlicht in den Schlund aus knorrigen Bäumen zu einem stillen Bach, dann geht es bergauf und weiter in die Dunkelheit hinein.*

Schließlich erreicht ihr eine eingestürzte Brücke und die Ruinen eines alten Dorfes mit überwuchertem Kopfsteinpflaster. Die Bäume über euch rascheln. „Da ist etwas“, bemerkt Dr. Marquez und hebt ihre Laterne. Ein Paar glänzender Augen reflektiert das Licht, verschwindet aber sofort wieder in der Dunkelheit.

„Seien Sie vorsichtig und bleiben Sie in der Nähe. Wir wissen nicht, was sich hier draußen rumtreibt.“

- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler haben den Weg aus den Augen verloren.*
- Füge dem Chaosbeutel für den Rest der Kampagne 1 ✸-Marker hinzu.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Szenariovorbereitung

- Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Der erste Tag, Die Verdrehte Hohl, Der Wald* und *Mykoniden.* Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:
- Die Zeitmarker-Karte **Die erste Nacht** wird ins Spiel gebracht. Finde deinen eigenen Weg!
- Überprüfe das Kampagnenlogbuch.
  - *Falls dir Mutter Rachel den Weg gewiesen hat*: Die Storyvorteilskarte Tal-Laterne **mit** dem Merkmal ***Segen*** wird unter der Kontrolle eines Ermittlers mit der ***Angezündet***-Seite nach oben ins Spiel gebracht. Die andere Tal-Laterne wird aus dem Spiel entfernt. Falls es nur 1 Ermittler gibt, benötigt die Tal-Laterne in diesem Szenario keinen Handslot.
  - *Falls die Ermittler den Weg aus den Augen verloren haben*: Die Storyvorteilskarte Tal-Laterne **ohne** das Merkmal ***Segen*** wird unter der Kontrolle eines Ermittlers mit der ***Angezündet***-Seite nach oben ins Spiel gebracht. Die andere Tal-Laterne wird aus dem Spiel entfernt. Falls es nur 1 Ermittler gibt, benötigt die Tal-Laterne in diesem Szenario keinen Handslot.
- Die Orte Die Verdrehte Hohl und Schimmernde Wiese werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt (beide befinden sich auf einer enthüllten Seite von Westliche Wälder). Dann werden von den übrigen herausgesuchten Orten Westliche Wälder zufällige aus dem Spiel entfernt, abhängig von der Ermittleranzahl:
  - Bei 1 oder 2 Ermittlern werden 2 Orte aus dem Spiel entfernt.
  - Bei 3 oder 4 Ermittlern wird 1 Ort aus dem Spiel entfernt.
- Überprüfe das Kampagnenlogbuch.
  - *Falls dir Mutter Rachel den Weg gewiesen hat*: Der Ort Schimmernde Wiese wird ins Spiel gebracht. Jeder Ermittler beginnt das Spiel auf der Schimmernden Wiese.
  - *Falls die Ermittler den Weg aus den Augen verloren haben*: Ein zufälliger Ort Westliche Wälder, der nicht beiseitegelegt ist, wird ins Spiel gebracht, wobei **Erzwungen**-Effekte ignoriert werden. Jeder Ermittler beginnt das Spiel an jenem Ort.
- Falls sich der Ort Schimmernde Wiese nicht bereits im Spiel befindet, wird er mit den übrigen Orten Westliche Wälder zum „Walddeck“ zusammengemischt. Die obersten 4 Karten des Walddecks werden gezogen und links, rechts, oberhalb und unterhalb vom Startort ins Spiel gebracht.
- Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Jede Storyvorteilskarte aus dem Begegnungsset *Einwohner* wird herausgesucht. Dieses Set ist an folgendem Symbol zu erkennen:
  - Falls Theo Peters’ Beziehungsstufe 2 oder höher ist, wird er als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
  - Falls Judith Parks Beziehungsstufe 2 oder höher ist, wird sie als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
  - Dr. Rosa Marquez wird unter der Kontrolle eines Spielers ins Spiel gebracht. Sie benötigt für dieses Szenario keinen Verbündeter-Slot.
  - Bertie Musgrave wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
  - Die übrigen Karten des Begegnungssets *Einwohner* werden aus dem Spiel entfernt.
- Die Spezial-Agenda „Zurück ins Tal!“ wird beiseitegelegt.
- Die übrigen Karten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- 1 Ressource wird unter „Dunkelheitsstufe“ auf der Szenarioübersichtskarte platziert. Für den Rest des Szenarios geben die Ressourcen unter „Dunkelheitsstufe“ das Verstreichen der Zeit an.
- Das Spiel kann nun beginnen.

Einzelspielszenario

Falls ein Einzelspielszenario gespielt wird und keine anderen Vorbereitungs- und Auflösungs-Anweisungen verwendet werden sollen, können die unten stehenden Informationen bei der Vorbereitung und während des Spiels dieses Szenarios verwendet werden:

- Der Chaosbeutel wird aus folgenden Markern zusammengestellt: +1, 0, 0, –1, –1, –2, –2, –3, –3, –5, , , , , , , .
- Während der Vorbereitung:
  - *Die Ermittler haben den Weg aus den Augen verloren.*
  - Beim Erstellen des Walddecks wird **nur** der Ort Schimmernde Wiese entfernt. Es werden keine weiteren Orte abhängig von der Ermittleranzahl entfernt.
  - Das Spiel beginnt in Szene 2 mit dem verfolgenden Gegner Bären-Hybrid (auf der Rückseite von Szene 1a).
  - Das Ermittlungsziel auf Szene 2a wird ignoriert. Es gibt kein Entkommen!
- Dieses Einzelspielszenario kann **nicht gewonnen** werden. Das Ziel ist es, so viele Hinweise wie möglich zu sammeln. Sobald jeder Ermittler besiegt ist, bestimmt die Summe aus aktueller Dunkelheitsstufe und der Anzahl an Hinweisen, wie erfolgreich die Ermittler waren.

Dunkelheitsstufe

In diesem Szenario zeigt die Anzahl der Ressourcen unter „Dunkelheitsstufe“ auf der Szenarioübersichtskarte an, wie weit die Dunkelheit der Nacht aktuell vorangeschritten ist. Wenn Zeit verstreicht, werden der aktuellen Dunkelheitsstufe Ressourcen hinzugefügt, und das Spiel geht weiter, bis die Ermittler eine bestimmte Stufe erreicht haben oder besiegt werden. Je dunkler der Wald, desto tödlicher sind seine Gefahren. Die aktuelle Dunkelheitsstufe hat keinen eigenen Spieleffekt, aber einige Begegnungskarteneffekte können sich abhängig von der Dunkelheitsstufe verändern oder stärker werden.

Benachbarte Orte in „Die Verdrehte Hohl“

In diesem Szenario werden die Orte nach einem bestimmten Schema ausgelegt. Neue Orte aus dem Walddeck tauchen mit der verhüllten Seite nach oben benachbart zu bereits existierenden Orten auf. In diesem Szenario sind benachbarte Orte miteinander verbunden.

- Falls ein Ort einmal keine Seite eines anderen Ortes berührt, wird er horizontal oder vertikal verschoben, bis er benachbart zum nächstgelegenen Ort ist.

Verfolgung

Einige Karten in diesem Szenario beziehen sich auf eine Zone namens „Die Verfolgungszone“. Diese Zone befindet sich außerhalb des Spiels, direkt neben dem Agenda- und Szenendeck. Gegner können diese Zone durch Karteneffekte betreten und wieder verlassen. Normalerweise werden Gegner im Spiel in die Verfolgungszone bewegt, sobald die Nacht voranschreitet. **Obwohl sich die Verfolgungszone nicht im Spiel befindet, behalten Gegner, die in die bzw. aus der Verfolgungszone bewegt werden, alle Marker und Verstärkungen.**

Gegner in der Verfolgungszone gelten als „verfolgend“. Verfolgende Gegner gelten als außerhalb des Spiels befindlich und können nicht von Spielerkarteneffekten oder Ermittleraktionen betroffen werden. Verfolgende Gegner können aber durch eine Reihe von Kartenfähigkeiten wieder ins Spiel zurückkehren.

*(Solange Gegner verfolgend sind, werden alle **Erzwungen**-Effekte auf ihnen ignoriert. Verderben auf verfolgenden Gegnern ist nicht im Spiel und zählt nicht gegen den Verderbensschwellenwert.)*

Platzierung der Orte für die Spezial-Agenda „Zurück ins Tal!“

(Falls mit genau 1 oder 2 Ermittlern gespielt wird, gibt es im Walddeck 1 Ort weniger. Bei der Platzierung der Orte wird dann diese Stelle frei gelassen.)

Kodex: Die Verdrehte Hohl

Lies die folgenden Einträge auf dieser Seite nur, solange du das Szenario **Die Verdrehte Hohl** spielst und dazu angewiesen wirst.

Kodex 7: Judith Park

„Friss das, du Mistkerl!" Eine vertraute Stimme ertönt aus der Dunkelheit. Mehrere Schüsse treffen den weichen, haarenden Körper des Bären. Der Bär blickt nach rechts, da trifft eine weitere Kugel seinen Schädel. Vor Schmerz aufkreischend stürmt er ins Unterholz auf das Geräusch zu. Weitere Schüsse folgen. Nach einer gefühlten Ewigkeit taucht Judith Park aus dem Wald auf und hält sich einen blutenden Arm. Du eilst zu ihr, um die Wunde zu verbinden, aber sie winkt ab. „Mir geht's gut. Ich bin nur froh, dass Sie okay sind." Judith grinst übermütig. „Mutter Rachel meinte, Sie könnten Hilfe gebrauchen. Sie hat mir sogar einen Zwanziger gezahlt, damit ich zu Ihnen rauskomme."

Füge Judith Park 2 Schaden zu.

Notiere unter Judith Parks Notizen: *Judith hat dir den Arsch gerettet.*

Fahre mit **Kodex Σ: Der Bär 3** *(auf dieser Seite)* fort.

Kodex 8: Theo Peters

Mehrere Feuerwerkskörper fliegen aus der Dunkelheit. „Aufpassen!", ruft eine vertraute Stimme. Der Bär taumelt auf seinen Hinterbeinen zurück, als weitere Feuerwerkskörper folgen. Theo taucht aus dem Unterholz auf, ergreift deine Hand und zieht dich von hier weg. Irgendwo in der Dunkelheit hörst du den Bären brüllen. „Mutter Rachel meinte, Sie würden Billy in den Westlichen Wäldern suchen", sagt Theo atemlos. „Und na ja, ich konnte Sie ja nicht allein gehen lassen. Also habe ich mir ein paar von Simeons Feuerwerkskörpern geborgt." Du bist viel zu erleichtert, um ihm zu sagen, dass es um „Bertie" geht, nicht um einen „Billy".

Füge Theo Peters 2 Horror zu.

Notiere unter Theo Peters' Notizen: *Theo hat den Bären abgelenkt.*

Fahre mit **Kodex Σ: Der Bär 3** *(auf dieser Seite)* fort.

Kodex Ω: Bertie Musgrave

„Was für ein Dilemma", murmelt Bertie leise. Der junge Mann blättert hektisch in seinem Taschenbuch und beginnt zu zeichnen. Als du ihm sagst, dass dies weder die Zeit noch der Ort für naturkundliche Studien sei, nickt er. „Oh nein, Entschuldigung. Es ist eine Karte. Keine gute, wohlgemerkt …" Seine Hand zittert, während er eine letzte Linie zieht. „Ich war schon einmal hier. Das ist der Weg", sagt er und deutet durch die Bäume.

Entweder *(wähle eins)*: Jeder Ermittler erhält 1 Hinweis *(aus dem Markervorrat)* oder mache die Vorteilskarte Tal-Laterne spielbereit.

Kodex Θ: Dr. Rosa Marquez

Dr. Marquez stützt sich auf ihren Stock, während sie eine Balsamtanne mit spiralförmigen Ästen studiert. Flackernde Lichter in den Bäumen spenden euch schwache Beleuchtung. Als du nach oben schaust, siehst du leuchtende, blaue Sprossknoten. „Ich habe noch nie etwas so Wunderschönes gesehen", sagt die Professorin verträumt und kann ihr Staunen nicht unterdrücken. Einen Moment später sieht sie dich ernst an. „Sagen Sie Bertie bloß nicht, dass ich das gesagt habe, sonst muss ich Armitage leider mitteilen, dass Sie bei der Untersuchung ums Leben gekommen sind."

Wähle 1 beliebigen Ort im Spiel. Du darfst jenen Ort enthüllen und dabei seinen **Erzwungen**-Effekt ignorieren.

Kodex Σ: Der Bär

Wähle den mutigsten Ermittler und lies Folgendes:

Der Bär 1: *Du findest ein abgerissenes Stück Tweed-Stoff, das sich an einem Ast verfangen hat und unverkennbar zu Berties Kleidung gehörte. Hinter dir ertönt ein klägliches, keuchendes Schnaufen, begleitet von einem Fäulnisgeruch. Du wirbelst herum. Ein riesiger Bär leuchtet wie in Geisterfeuer gehüllt in der Dunkelheit. Eine Kolonie schimmernder Pilze auf dem Rücken der Kreatur lässt die Umgebung in einem unheimlichen Licht erscheinen. Der Bär brüllt, dann stürmt er auf dich zu.*

Überprüfe die beiseitegelegten Karten.

- Falls entweder die Karte Judith Park oder Theo Peters beiseitegelegt ist, wähle 1 davon, bringe sie unter deiner Kontrolle ins Spiel und handle sofort ihren Kodexeintrag ab *(auf dieser Seite)*.
- Ansonsten fahre mit **Der Bär 2** fort.

Der Bär 2: *Bevor du reagieren kannst, stürzt sich der Bär mit messerscharfen Klauen auf dich. Sein ranziger, keuchender Atem vernebelt dir die Sinne, als er dir seine riesige Pranke auf die Brust drückt. Deine Sicht trübt sich, als das Gewicht der Bestie deinen Brustkorb zu zerquetschen droht.*

Du musst entweder *(wähle eins)* und lies dann weiter:

- Erleide 1 körperliches Trauma und nimm 1 direkten Schaden.
- Erleide 1 seelisches Trauma und nimm 1 direkten Horror.

Plötzlich ertönt ein Schuss. Eine Kugel trifft den ungeschützten Schädel des Bären und er gerät ins Taumeln. Er wimmert vor Schmerz, als zwei weitere Schüsse seinen weichen, haarenden Körper treffen. Das Ding stößt ein klägliches Grunzen aus und verschwindet dann in den Schatten. Du hörst Mutter Rachels Stimme von irgendwo in der Nähe: „Fort von hier!"

Notiere unter Mutter Rachels Notizen: *Mutter Rachel ist eingeschritten.*

Fahre mit **Der Bär 3** fort.

Der Bär 3: *Du fliehst in ein Wäldchen mit absterbenden Bäumen und hältst die Laterne hoch, in der Erwartung, die schaurigen blauen Augen des Bären in der Dunkelheit aufblitzen zu sehen. Du versuchst dich in dem totenstillen Wald zu orientieren.*

- Bewege jeden nicht in einen Kampf verwickelten Gegner in die Verfolgungszone.
- Der Gegner Bären-Hybrid erscheint erschöpft an deinem Ort. Füge ihm 1 Schaden zu.
- Falls sich die Tal-Laterne nicht unter der Kontrolle eines Ermittlers befindet, wähle 1 Ermittler, der die Kontrolle über sie übernimmt.
- Lege jeden leeren ***Dunkel***-Ort beiseite und erstelle das Walddeck neu, indem du folgende Schritte durchführst:
  - Mische den beiseitegelegten Ort Die Verdrehte Hohl und 3 zufällige Orte Westliche Wälder zusammen. Diese Karten bilden, mit der Seite Westliche Wälder nach oben, die untersten 4 Karten des Walddecks.
  - Lege dann alle anderen Orte Westliche Wälder in zufälliger Reihenfolge auf das Walddeck. Alle Karten in diesem Deck sollten ausschließlich die Seite Westliche Wälder zeigen, sodass die Ermittler nicht wissen, welche Karte welche ist.
- Bringe Orte vom Walddeck oberhalb, unterhalb, links und rechts vom Ort der Ermittler ins Spiel.

Fahre mit dem Szenario fort.

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben aufgegeben oder wurden besiegt): *Lange, spindeldürre Äste strecken sich wie greifende Hände aus dem dichten Blätterdach über dir. Dir wird schwindelig, als du seltsames Geflüster aus den Tiefen der umgebenden Dunkelheit wahrnimmst. Du nimmst all deine Kraft zusammen und erreichst stolpernd den Rand eines schwarzen Sees. Der zunehmende Mond spiegelt sich perfekt auf der Wasseroberfläche, leicht verzerrt durch ölige, schillernde Flecken in einer seltsamen Farbe. Auf der anderen Seite des Sees zeichnet sich eine Gestalt im Nebel ab. Du rufst ihr zu, und sie bewegt sich langsam – über das Wasser – auf dich zu. Als sie sich nähert, ist alles, was du von ihrem Gesicht erkennen kannst, ein breites Grinsen.*

„Bitte, so wachen Sie doch endlich auf!" Dr. Marquez rüttelt dich aus deinem Albtraum wach. Ihre Sorge schlägt schnell in Verärgerung um, als du deine Augen öffnest. „Ich bin ja so froh, dass Sie endlich aufgewacht sind. Das hätte noch mehr Papierkram bedeutet, wenn ich Sie auch noch verloren hätte." Ihr befindet euch auf einem blühenden Feld am Waldrand. Als du nach Bertie fragst, streicht sie sich ein verirrtes Haar hinters Ohr und blickt in Richtung der Morgendämmerung. „Er ist fort. Ich habe ihn verloren."

- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Bertie ist im Wald verschollen.*
- Fahre mit **Auflösung 3** fort.

Auflösung 1: *Lange, spindeldürre Äste strecken sich wie greifende Hände, als du aus dem Wald auf eine Lichtung kommst, auf der leuchtende, blaue Wildblumen wachsen. Nach der langen, bedrückenden Dunkelheit raubt dir der Anblick des hellen blau-weißen Planzenteppichs fast den Atem. Vielleicht spielt dir nur dein müder Verstand einen Streich, denn das Heidekraut und die Blumen scheinen zu pulsieren. „Sehen Sie", ruft Bertie und zeigt mit zittriger Hand auf ein Dutzend strahlender Stängel, die sich wie schwebende Lampen über der Wiese in die Höhe recken und im Mondlicht glitzern. „Ich fühle mich fast so, als würden wir uns inmitten des Kosmos bewegen. Und jeder von uns ist ein kleiner Gott." Er bricht eine leuchtende Knospe von einem Stängel ab. „Und jede von diesen ein noch kleinerer Stern."*

Dr. Marquez schlägt die Blüte aus seiner Hand. „Wegen dieses poetischen Gefasels hast du dich überhaupt in den Wäldern verirrt. Wir haben Leib und Leben für dich riskiert! Du kannst von Glück reden, wenn ich diesen Vorfall nicht in den Untersuchungsbericht aufnehme." Bertie lässt beschämt den Kopf hängen, während die Professorin sein Fehlverhalten und seine Unzulänglichkeiten aufzählt. Dennoch kannst du die Besorgnis in Dr. Marquez' Stimme deutlich hören, während sie ihren Assistenten tadelt. Als ihr ins Tal zurückkehrt, verkündet der Himmel die ersten Anzeichen der Morgendämmerung.

- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Bertie wurde gerettet.*
- Fahre mit **Auflösung 3** fort.

Auflösung 2: *Unzählige Augen beobachten dich aus dem Blätterdach der Bäume heraus – du hörst das laute Schlagen von unzähligen Insektenflügeln – die Bäume kommen näher. Du stolperst auf eine kleine, mondbeschienene Lichtung und hörst ein vertrautes abgehacktes Keuchen: Der Bär taucht knurrend aus der Dunkelheit hinter dir auf. Bertie sieht dich mit großen Augen an. „Das ist alles meine Schuld. Es tut mir so schrecklich leid, dass ich Ihnen so viel Ärger bereitet habe. Sprechen Sie im Tal ein paar Worte für mich, ja?" Bevor du reagieren kannst, reißt dir Bertie die Laterne aus der Hand und schreit in die Dunkelheit: „Komm schon, du hässliches Vieh!"*

Der Bär lässt als Antwort ein Brüllen ertönen. Blau leuchtende Sporen werden in die Luft geschleudert und hüllen die Kreatur in fahlblaues Licht. Bertie stößt daraufhin einen mutigen Schrei aus und stürmt auf den Bären zu. Als dir klar wird, dass der junge Mann sich für dich opfern will, nutzt du die Ablenkung, um dich in Sicherheit zu bringen.

- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Bertie ist im Wald verschollen.*
- Fahre mit **Auflösung 3** fort.

Auflösung 3: *„Miskatonic-Feldforschung, Juni 1926. Mitglieder: Marquez, Musgrave et al. – Ungeplante nächtliche Exkursion in die Westlichen Wälder. Hiesige Flora und Fauna mit hoch spezialisierten Verhaltensmustern bei Nacht, wahrscheinlich bestimmt durch extremen Biorhythmus und aggressive Räuber-Beute-Beziehungen. Äußerst toxische Umgebung. Entdeckung einer bis dato unbekannten Symbiose mit einer neuen parasitären Pilzart. Weitere Beobachtungen nötig."*

- Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt, da er Einblicke in das einzigartige Ökosystem von Hemlock Isle erhalten hat.
  - Falls ein Ermittler mit Bertie Musgrave unter seiner Kontrolle aufgegeben hat, verdient jeder Ermittler 1 zusätzlichen Erfahrungspunkt.
- Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel. **Jeder Ermittler darf jetzt seine Erfahrungspunkte ausgeben, die im Kampagnenlogbuch unter „Nicht ausgegebene EP" notiert sind.**
- Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.
  - Falls sich der Bären-Hybrid im Siegpunktestapel befindet, wird notiert: *Der Bär wurde verwundet.*
  - Hake im Abschnitt „Untersuchte Gebiete" im Kampagnenlogbuch die *Westlichen Wälder* ab.
- Fahre mit **Vorspiel: Anbruch des zweiten Tages** *(Seite 39)* fort.

Vorspiel: Anbruch des zweiten Tages

Einführung: *Du wachst auf und fühlst dich völlig ausgelaugt. Ein leichter Regen fällt, als du nach draußen gehst, aber selbst das Wetter scheint die Stimmung im Tal nicht zu trüben: Eine Gruppe von Kindern mit Tiermasken singt eine beschwingte Melodie, während sie weiter das Dorf dekorieren.*

- Die Strapazen der langen Nacht machen dir zu schaffen. Ziehe zufällige Chaosmarker aus dem Chaosbeutel, bis du 2 Nicht-Symbol-Marker gezogen hast. Ersetze diese Marker für den Rest der Kampagne jeweils durch einen Chaosmarker, dessen Wert 1 niedriger ist. (Falls du einen Marker nicht ersetzen kannst, wiederhole den Vorgang, bis du insgesamt 2 Chaosmarker ersetzt hast.)
- Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Jeder Ermittler, der *aufgegessen hat*, muss **Der Hemlock-Fluch** lesen. Jeder andere Ermittler muss **Nagender Hunger** lesen.

Der Hemlock-Fluch: *Dein ganzer Körper scheint im Takt deines Herzschlags zu pochen, dann folgt Unbehagen, danach köstliche Euphorie, daraufhin die Empfindung, du würdest aus Luft bestehen. Die Zustände gehen vorbei. Du berührst deinen Handrücken. Du kannst es nicht genau beschreiben, aber du fühlst dich nicht* richtig. *Du fühlst dich anders.*

- Durchsuche das beiseitegelegte Begegnungsset *Regentag* nach 1 Schwäche Der Hemlock-Fluch und füge sie deinem Deck hinzu. Sie zählt nicht gegen deine Deckgröße. Dieses Set ist an folgendem Symbol zu erkennen:

- Fahre mit der **Vorspielvorbereitung** fort.

Nagender Hunger: *Dein Magen knurrt, als der Geruch von frischen Eiern und Keksen aus der Pension herüberweht. Dein Hunger hat dich eingeholt.*

- Erleide 1 körperliches Trauma. Fahre mit der **Vorspielvorbereitung** fort.

Vorspielvorbereitung

- Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Der zweite Tag*, *Regentag*, *Einwohner* und *Das Tal*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:

- Die Zeitmarker-Karte **Der zweite Tag** wird ins Spiel gebracht. Bist du immer noch hungrig?
- Jeder Ort aus dem Begegnungsset *Das Tal* wird mit der (**Tag** ☼)-Seite nach oben wie auf Seite 6 angegeben ins Spiel gebracht.
  - Jeder Ermittler beginnt das Spiel in der Pension.
- Das Begegnungsset *Einwohner* wird herausgesucht. Überprüfe das Kampagnenlogbuch.
  - Jeder Einwohner, dessen Name durchgestrichen ist, wird aus dem Spiel entfernt.
  - Judith Park wird mit der Vorteilsseite nach oben an der Wegkreuzung ins Spiel gebracht.
  - Die übrigen Karten des Begegnungssets *Einwohner* werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- Es wird Verderben in Höhe der Ermittleranzahl auf der Agenda platziert.
- Das Spiel kann nun beginnen.

Kodex: Anbruch des zweiten Tages

Lies die folgenden Einträge auf Seite 39–42 nur, solange du das Vorspiel **Anbruch des zweiten Tages** spielst und dazu angewiesen wirst.

Kodex 1: Mutter Rachel

Mutter Rachel 1: *Mutter Rachel geht an der Spitze einer Prozession. Ihre Anhänger schwingen leuchtend bunte Bänder, während sie ein beschwingtes Lied singen: „Lange Nacht, dunkler Wald / Sternenkind im Borkenkleid / Sommerregen, komme bald / Läutere all unser Leid." Die Prozession hält an, als Mutter Rachel auf dich zukommt.*

Überprüfe Mutter Rachels Notizen.

- *Falls Mutter Rachel eingeschritten ist,* fahre mit **Mutter Rachel 2** fort.
- Ansonsten fahre mit **Mutter Rachel 3** fort.

Mutter Rachel 2: *Mutter Rachels Augen füllen sich mit Freudentränen. „Ich spürte, dass die Hand des Todes über Ihnen schwebte, und so folgte ich Ihnen in den Wald. Als die Bestie auftauchte, wusste ich, dass es mein Platz war, Ihnen zu helfen. Genauso wie es Ihr Platz ist, die Wunder von Hemlock Isle in all ihrer furchterregenden und erschreckenden Pracht zu erleben." Sie überreicht dir eine kleine, handgefertigte Puppe. „Ein Geschenk meiner Tochter", sagt sie und deutet auf ein junges Mädchen mit einer Kaninchenmaske in der Mitte der Prozession. Um ihre Hände und Knöchel sind Blumengirlanden geschlungen.*

Erhöhe Mutter Rachels Beziehungsstufe.
Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

Durchsuche das Begegnungsset *Erbstücke* nach der Storyvorteilskarte Maispuppe und füge sie deinem Deck hinzu. Sie zählt nicht gegen deine Deckgröße. Das Begegnungsset ist an folgendem Symbol zu erkennen:

Mutter Rachel 3: *Mutter Rachel umfasst fest deine Hände, während sie mit einem großmütigen Lächeln auf dich herabsieht. „Es gibt so viel, was Sie noch nicht verstehen. Und doch glaube ich, dass Sie es verstehen werden, sobald das Fest erst einmal begonnen hat." Als die Oberin zur Prozession zurückkehrt, blickt ein junges Mädchen mit einer Kaninchenmaske aus der Mitte der Menge hervor. Um ihre Hände und Knöchel sind Blumengirlanden geschlungen.*

Erhöhe Mutter Rachels Beziehungsstufe.
Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

Ziehe 1 Karte. Du darfst 1 ***Glücksbringer***- oder ***Zauber***-Vorteilskarte von deiner Hand spielen und dabei ihre Kosten ignorieren.

Kodex 3: Simeon Atwood

Falls Simeon einen Plan geschmiedet hat:

„Für die geheimen Bergarbeiter!“, ruft Simeon und wirft dir einen Feuerwerkskörper vor die Füße, aber der Regen lässt die Lunte erlöschen. „Betrachten Sie das als Warnung“, lacht er. Dann öffnet der junge Mann eine Tasche voller Feuerwerkskörper, während er seinen verworrenen Plan präsentiert. „Morgen früh verstecken Sie die Feuerwerkskörper irgendwo an der Wegkreuzung, in der Kapelle, im Laden und in der Schule. Dort, wo die Leute sie nicht finden werden. In der Nacht des Festes treffen wir uns dann hinter dem Schulhaus.“ Als du ihn fragst, warum er die Feuerwerkskörper nicht selbst verstecken will, grinst er. „Ich muss mehr Schießpulver aus meinem geheimen unterirdischen Versteck holen. Aber keine Sorge, ich bin morgen wieder da.“

Notiere unter Simeon Atwoods Notizen: *Der Plan nimmt Form an.* (*Tipp: Morgen musst du 1 Feuerwerk in Hemlock Vale verstecken.*)

Ansonsten:

„Verschwinden Sie!“, ruft Simeon aus einer kleinen Höhle am Fuße der Mühle. Der junge Mann hat offensichtlich etwas zu verbergen, aber du hast keine Ahnung, was genau. Ein Feuerwerkskörper fliegt aus dem Unterholz, aber er geht nicht los.

Ziehe 1 Karte. Durchsuche die obersten 9 Karten deines Decks nach 1 ***Taktik***- oder ***Trick***-Karte und füge sie deiner Hand hinzu *(mische dein Deck).*

Kodex 4: William Hemlock

River geht verärgert davon, als du William zu Hilfe kommst. Rivers Cousin lächelt und sagt: „Vielen Dank, mein Freund. Ich habe Vieles, über das ich nachdenken muss.“

Notiere unter William Hemlocks Notizen: *William hat Mut gefasst.*

Erhöhe William Hemlocks Beziehungsstufe.
Senke River Hawthornes Beziehungsstufe.
Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

Durchsuche die obersten 9 Karten deines Decks nach 1 ***Buch***- oder ***Talent***-Karte und füge sie deiner Hand hinzu *(mische dein Deck).*

Kodex 5: River Hawthorne

„Ich weiß Ihre Hilfe zu schätzen“, sagt River grinsend, als William davonstürmt. „Mein idiotischer Cousin hat die Wertpapiere und Urkunden der Familie den Atwoods anvertraut. Ich muss nur noch herausfinden, wo die Atwoods sie versteckt haben.

Notiere unter River Hawthornes Notizen:
Das Vorhaben kommt ins Rollen.

Erhöhe River Hawthornes Beziehungsstufe um 2.
Senke William Hemlocks Beziehungsstufe.
Jeder Ermittler verdient 2 Bonus-Erfahrungspunkte.

Erhalte 4 Ressourcen.

Kodex 6: Gideon Mizrah

Gideon 1: *Gideon sitzt an einem langen Tisch. „Ich habe von einer recht merkwürdigen Sache an der Nordküste gehört. Ein Haufen aus Seegras und Schalentieren, der am Nordufer gesichtet wurde. Es heißt, dass sich diese Masse von selbst bewegen soll.“ Die Geschichte des alten Mannes driftet schon bald in eine Beschreibung der Anatomie von Walen ab.*

Überprüfe Gideon Mizrahs Notizen.

- *Falls dir Gideon von Captain Hemlock erzählt hat,* fahre mit **Gideon 2** fort.
- Ansonsten fahre mit **Gideon 3** fort.

Gideon 2: *Du spürst, dass der alte Seemann erneut mit einer völlig anderen Geschichte anfangen will, also fragst du Gideon direkt nach dem Schiffswrack, das er und Captain Hemlock im Atlantik gefunden haben. Das Gesicht des alten Mannes hellt sich bei dieser Frage auf. Er gibt einen düsteren Bericht darüber ab, wie die Besatzung seines Schiffes – die* Annabelle Lee *– nach dem Besuch des Schiffswracks schwer erkrankte. Während er die Geschichte erzählt, gesellt sich Dr. Marquez dazu , die aufmerksam zuhört. Du kannst eine tiefgründige Angst im Tonfall des alten Seemanns spüren, aber du gehst nicht weiter darauf ein.*

Notiere unter Gideon Mizrahs Notizen:
Gideon hat angefangen, die Geschichte der Annabelle Lee *zu erzählen.*

Ziehe 3 Karten. Erhöhe Gideon Mizrahs Beziehungsstufe.
Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

Gideon 3: *Die Erklärungen zur Walanatomie führen zu einem Vortrag über die richtige Entfernung von Seepocken. Als Gideon dann von einem köstlichen Seeohren-Eintopf schwärmt, den er einmal genossen hat, entschuldigst du dich höflich und gehst.*

Ziehe 3 Karten. Erhöhe Gideon Mizrahs Beziehungsstufe.
Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

Kodex 7: Judith Park

Judith 1: *Judith lehnt an der Seite des Atwood-Hauses und poliert ihr Gewehr, während sie die Passanten beobachtet. „Diese süßen, kleinen Lämmer wissen gar nicht, was ich durchmachen muss, um sie zu beschützen. Und hoffentlich werden sie das auch nie, Jomo.“ Dir wird klar, dass sie zu ihrem Gewehr spricht und nicht zu dir. Sie hält inne, als sie deine Anwesenheit bemerkt, und blickt dir fest in die Augen.*

Überprüfe Judith Parks Notizen.

- *Falls Judith dir den Arsch gerettet hat,* fahre mit **Judith 2** fort.
- Ansonsten ziehe 1 Karte. Du darfst 1 ***Waffe***-Karte von deiner Hand spielen und dabei ihre Kosten ignorieren.

Judith 2: *„Sie können darauf wetten, dass der Bär noch lebt und Ihre Fährte aufgenommen hat“, sagt Judith grimmig. „Einige der Tiere hier sind unglaublich schlau. Zu schlau. Ich garantiere Ihnen, dass das Ding heute Nacht auf Blut aus ist. Gehen Sie nicht mehr in die Nähe der Wälder.“*

Du musst entscheiden *(wähle eins)*:

- *„Ich kann selbst auf mich achtgeben.“* Fahre mit **Judith 3** fort.
- *„Danke für die Rettung!“* Fahre mit **Judith 4** fort.

Judith 3: *Judith mustert dich eingehend, dann sagt sie: „Ich dachte mir, dass bei diesen Untersuchungen jemand wie Sie dabei sein muss. Jemand, der unter Druck einen kühlen Kopf bewahrt.“ Sie stemmt die Hände in die Hüften. „Ich bin fast beeindruckt.“*

Erhöhe Judith Parks Beziehungsstufe.
Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

Judith 4: *„Sie danken mir? Dafür, dass ich Sie gerettet habe?“ Judith zieht spöttisch eine Augenbraue hoch. „Gern geschehen, sag ich mal. Ich tu nur das, wofür ich bezahlt werde.“*

Senke Judith Parks Beziehungsstufe.
Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

Kodex 8: Theo Peters

***Falls Theo den Bären abgelenkt hat*:**

Theo steht auf dem Schulhof und hält ein abgenutztes Exemplar von 20.000 Meilen unter dem Meer *in der Hand. „Schwester Miriam wurde sauer, als ich ihr das Buch abkaufen wollte. Aber ich will es nicht zurückgeben", sagt er. „Ich wollte schon immer mal den Meeresboden sehen. Hauptsache, ich sterbe dabei nicht." Während er dich durch das Tal fährt, schaut Theo nachdenklich drein. „Ich kann nicht aufhören, an den Bären zu denken. Jetzt verstehe ich, warum Mutter Rachel uns sagt, wir sollen nachts nicht rausgehen. In den letzten Monaten sind einige Leute verschwunden. Benny. Schwester Edie. Dieser eine Junge, bei dem mir der Name nie einfällt. Wir reden nicht über die, die verschwinden."*

Du darfst dich sofort an einen anderen Ort bewegen.

Erhöhe Theo Peters' Beziehungsstufe.
Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

Ansonsten:

Theo steht auf dem Schulhof und hält ein abgenutztes Exemplar von 20.000 Meilen unter dem Meer *in der Hand. „Schwester Miriam wurde sauer, als ich ihr das Buch abkaufen wollte. Aber ich will es nicht zurückgeben", sagt er. „Ich wollte schon immer mal den Meeresboden sehen. Hauptsache, ich sterbe dabei nicht."*

Du darfst dich sofort an einen anderen Ort bewegen.

Kodex 9: Pension

Ms. Olmstead beantwortet gerne deine Fragen, während sie Teller mit saftigem Obst und brutzelndem Fleisch anrichtet. „Vergessen Sie nicht, heute Abend zum Tanz zu kommen. Es werden alle da sein", sagt sie lächelnd. Beim Duft des Essens läuft dir das Wasser im Munde zusammen, aber du nimmst auch noch einen anderen, leicht beißenden Geruch wahr.

Wähle 1 der folgenden Optionen und handle sie ab. Ermittler in der Pension dürfen als Gruppe eine beliebige Anzahl Aktionen ausgeben, um so viele zusätzliche Optionen zu wählen. Ein Ermittler darf diesen Kodexeintrag erneut auslösen.

- *„Leah sollte eigentlich an der Wegkreuzung Vorbereitungen für das Fest treffen. Wenn sie dort ist, wäre sie sicherlich für jede Hilfe dankbar."* Ein Ermittler in der Pension darf sich sofort zur Wegkreuzung bewegen.
- *„Simeon versteckt sich sicherlich in den Feldern."* Durchsuche das beiseitegelegte Begegnungsset *Einwohner* nach der Karte Simeon Atwood und bringe sie in der Alten Mühle mit der Vorteilsseite nach oben ins Spiel.
- *„Gideon ist wahrscheinlich wie immer in der Versammlungshalle."* Durchsuche das beiseitegelegte Begegnungsset *Einwohner* nach der Karte Gideon Mizrah und bringe sie in der Versammlungshalle mit der Vorteilsseite nach oben ins Spiel.

Kodex 10: Die Wegkreuzung

Als der Regen einsetzt, ruft Leah einer Gruppe von Arbeitern zu, sie sollen das Bildnis mit Planen abdecken. Die Dutzenden kleinen Spiegel klingen wie Glockenspiele, während die Festdekoration vor dem Regen geschützt wird. Leah zieht sich in ein großes, weißes Zelt zurück und blickt auf, als du dich näherst. „Ah, genau zum richtigen Zeitpunkt. Bringen Sie das da drüben so schnell wie möglich zu Tad rüber. Vielen Dank." Sie nickt zu einer Kiste mit abgenutzten landwirtschaftlichen Geräten.

Ziehe 1 Karte. Merke dir, dass du „einen Botengang machst".

Kodex 11: Hemlock-Kapelle

Vor dem Eingang zur Hemlock-Kapelle stehen viele Gemeindemitglieder in weiß-goldenen Umhängen, also gehst du hinten herum. Als du die Hintertür öffnen willst, hörst du ein gedämpftes Gespräch. Du lässt die Tür einen Spalt offen und lauschst. Eine leise Stimme spricht: „Es wird so gemacht, wie du gesagt hast, Mutter. Aber ich habe mich gefragt, wozu genau du uns brauchst, um …"

„Es ist nicht euer Platz, Fragen zu stellen oder das Wort zu ergreifen. Euer Platz ist zu gehorchen." Die strenge Stimme von Mutter Rachel ist scharf wie ein Messer. „Geht jetzt zu euren Brüdern, ich muss mich der Prozession anschließen. Tut einfach, worum ich euch gebeten habe."

Durchsuche das beiseitegelegte Begegnungsset *Einwohner* nach der Karte Mutter Rachel und bringe sie in der Hemlock-Kapelle mit der Vorteilsseite nach oben ins Spiel.

Kodex 12: Die Alte Mühle

In der Alten Mühle ist es unheimlich still, während du durch das überwucherte Gebäude stöberst. Über dir ertönt Donnergrollen und ein langbeiniger Grashüpfer springt durch die Luft. Du bemerkst, dass das Insekt missgebildete schwarze Flügel hat.

Ziehe 3 Karten.

Kodex 13: Das Atwood-Haus

Du hörst, wie William und River sich streiten. „Das ist alles, was wir noch haben. Wir können unserer Vergangenheit nicht den Rücken kehren. Unserem Vermächtnis", behauptet William nachdrücklich. River wirft ihm einen vernichtenden Blick zu. „Das Hemlock-Vermächtnis ist tot. Und ich kenne mehrere Käufer in Harlem, die aus dieser sumpfigen Insel ein Paradies machen würden."

Du musst entscheiden *(wähle eins)*:

- *„William hat recht."* (Du darfst diese Option nur wählen, falls William Hemlocks Beziehungsstufe 2 oder höher ist.) Durchsuche das beiseitegelegte Begegnungsset *Einwohner* nach der Karte William Hemlock und bringe sie im Atwood-Haus mit der Vorteilsseite nach oben ins Spiel.
- *„River hat recht."* (Du darfst diese Option nur wählen, falls River Hawthornes Beziehungsstufe 2 oder höher ist.) Durchsuche das beiseitegelegte Begegnungsset *Einwohner* nach der Karte River Hawthorne und bringe sie im Atwood-Haus mit der Vorteilsseite nach oben ins Spiel.
- *Lass sie es untereinander ausfechten.* Lies weiter.

Während die beiden sich sehr persönliche Beleidigungen an den Kopf werfen, bringt ein Donnerschlag sie plötzlich zum Schweigen. William legt die Stirn in Falten, als er dich sieht; auch River dreht sich um und zieht eine Grimasse. Es folgt eine unangenehme Stille und dir wird klar, dass du gerade ein sehr heikles Gespräch belauscht hast.

Senke William Hemlocks und River Hawthornes Beziehungsstufe.

Kodex 14: Tads Gemischtwarenladen

Falls du „einen Botengang machst“:

Du lässt die Kiste mit den Werkzeugen und landwirtschaftlichen Geräten mit einem dumpfen Geräusch auf den Tresen fallen. Der Mann hinter dem Tresen lächelt, als er die Materialen verstaut. „Leah wird das sehr zu schätzen wissen. Sind Sie für das große Festmahl morgen bereit?“ Er kaut genüsslich auf einem lederartigen Streifen Dörrfleisch herum und spuckt dann in eine Flasche.

Erhöhe Leah Atwoods Beziehungsstufe.
Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

Ansonsten:

„Wollen Sie was kaufen?“, fragt der Mann hinter dem Tresen lachend. „Das hat Tad immer gesagt.“ Als du ihn fragst, wo Tad ist, ernteste du nur Schweigen.

Du darfst 3 Ressourcen ausgeben, um dein Deck nach 1 ***Gegenstand***-Vorteilskarte zu durchsuchen und sie zu spielen (ignoriere dabei ihre Kosten). Ein Ermittler darf diesen Kodexeintrag erneut auslösen, falls er „einen Botengang macht“.

Kodex 15: Schulhaus des Tals

„Das ist eine Bibliothek, kein Buchladen!“, bellt eine wütende rothaarige Lehrerin von drinnen. Theo taucht aus dem Schulhaus auf und lächelt verschmitzt, während er sich an hereinströmenden Schulkindern vorbeischiebt.

Durchsuche das beiseitegelegte Begegnungsset *Einwohner* nach der Karte Theo Peters und bringe sie im Schulhaus des Tals mit der Vorteilsseite nach oben ins Spiel.

Kodex 16: Die Versammlungshalle

„Sie möchten einem besonderen Menschen ein Geschenk machen?“ Martha Jean weist auf eine Reihe ordentlich aufgestapelter, geflochtener Geschenkschachteln, die mit bunten Bändern verschnürt sind. „Alles, was Sie zum Festland schicken wollen, muss leider bis morgen früh warten. Der Postbote wurde wohl wieder mal aufgehalten.“

Ein Ermittler darf sein Deck, seinen Ablagestapel und seine Hand nach 1 ***Gegenstand***-Storyvorteilskarte durchsuchen und sie dauerhaft aus seinem Deck entfernen. Falls er dies tut, überprüfe das Kampagnenlogbuch und wähle 1 Einwohner mit Beziehungsstufe 2 oder niedriger. Erhöhe die Beziehungsstufe des gewählten Einwohners. Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

Kodex 17: Der Fluch

Als du dich am Spiegelstapel abstützt, schaust du nach unten und siehst dein eigenes Spiegelbild zurückstarren. Deine Gesichtszüge sind gestreckt und irgendwie anders: Du siehst mager und erschöpft aus. Als du aufstehst, löst sich graue, schuppige Haut von deinem Unterarm ab.

Falls sich die Schwäche Der Hemlock-Fluch nicht bereits in deinem Deck befindet, durchsuche das beiseitegelegte Begegnungsset *Regentag* nach 1 Schwäche Der Hemlock-Fluch und füge sie deinem Deck hinzu. Sie zählt nicht gegen deine Deckgröße. Ansonsten durchsuche während der Vorbereitung des nächsten Szenarios dein Deck und deinen Ablagestapel nach der Schwäche Der Hemlock-Fluch und füge sie deiner Starthand hinzu.

Du *(und nur du)* verdienst 2 Bonus-Erfahrungspunkte.

Achtung!

Nicht vor Ende des Vorspiels weiterlesen.

Auflösung 1: *Dr. Marquez kommt mit steinerner Miene aus dem Obergeschoss der Pension. Bertie folgt ihr mit einem bandagierten Arm. Sein Gesicht ist aschfahl, als er seine Erlebnisse schildert: „Ich ging am Waldrand spazieren – ich glaube, es war um die Mittagszeit –, als ich es fühlte, es war so köstlich, so …“ Es fällt ihm schwer, die richtigen Worte zu finden. „Eine vollkommene Freude. Und ab da weiß ich nichts mehr. Als ich wieder zu mir kam, war es Nacht und ich hatte mich verirrt. Und jetzt, wo ich zurück bin, kann ich nicht anders, als über dieses atemberaubende Gefühl nachzudenken. Eine ‚Emotion aus der Ruhe heraus‘, würde man es wohl poetisch ausdrücken?“ Die Professorin rollt mit den Augen, sagt aber nichts.*

- Fahre mit **Auflösung 3** fort.

Auflösung 2: *Dr. Marquez schlägt die Fliegengittertür hinter sich zu, als sie eintritt. „Mutter Rachel hat mir erzählt, dass sie Bertie heute Morgen umherirrend gefunden hat. Ich habe ihn kurz im Atwood-Haus besucht, wo er sich gerade erholt. Es scheint ihm aber gut zu gehen. Er plappert Unsinn und liest ein paar hiesige Gedichte.“*

- Fahre mit **Auflösung 3** fort.

Auflösung 3: *Dr. Marquez schenkt sich eine Tasse mit starkem Kaffee ein. „Ich werde die Abkühlung durch den Regen nutzen und zum Pearl-Hügel fahren. Wenn Sie möchten, können Sie mich begleiten.“ Sie nimmt einen Bissen von ihren Eiern und rümpft die Nase. „Schmeckt irgendwie metallisch.“ Sie spuckt die Eier diskret in ein Taschentuch, während Ms. Olmstead mit einem Stapel Pfannkuchen aus der Küche kommt und mehrere hungrige Gäste bedient.*

- Die Sieg-X-Werte der Karten im Siegpunktestapel werden nicht notiert. Jeder Ermittler verdient die Bonus-Erfahrungspunkte aus diesem Vorspiel. Die Bonus-Erfahrungspunkte werden im Kampagnenlogbuch unter „Nicht ausgegebene EP“ notiert, **können aber nicht vor dem Ende des nächsten Szenarios ausgegeben werden**.
- Jeder Ermittler bereitet sich auf den nächsten Forschungstrip vor:
  - Wähle 1 Vorteilskarte in deiner Spielzone, die sich normalerweise nicht zu Spielbeginn im Spiel befindet. Du behältst sie für das nächste Szenario. Lege jede andere Vorteilskarte und Verstärkung in deiner Spielzone ab, außer die Karten, die sich normalerweise zu Spielbeginn im Spiel befinden.
  - Lege Karten ab, bis du dein Starthandlimit erreicht hast. Mische deinen Ablagestapel in dein Deck. *(Deine aktuelle Hand ist deine Starthand für das nächste Szenario. Du ziehst für das Szenario keine neue Starthand und kannst auch keinen Mulligan nehmen.)*
  - Lege Ressourcen ab, die über deine Startressourcen hinausgehen.
- Bei der Vorbereitung des nächsten Szenarios werden die Schritte 1–8 der „Spielvorbereitung“ auf Seite 27 im Referenzhandbuch übersprungen.

Überprüfe den Abschnitt „Untersuchte Gebiete“ im Kampagnenlogbuch und wähle ein Szenario, das noch nicht abgehakt ist.

- Um dich den Gefahren in der verfallenen „North Point“-Mine zu stellen, lies bei **In den Fels geschrieben** auf Seite 10 weiter.
- Um **Das Hemlock-Haus** zu untersuchen, das seit langer Zeit leer steht, lies auf Seite 14 weiter.
- Um den unheimlich stillen Pearl-Hügel zu erforschen, lies bei **Die Stille Heide** auf Seite 19 weiter.
- Um die Akwan-Küste im Norden zu erforschen, lies bei **Die verlorene Schwester** auf Seite 23 weiter.
- Um das Eastwick-Moor zu untersuchen und dabei zu riskieren, **Das Ding in den Tiefen** zu wecken, lies auf Seite 27 weiter.

Vorspiel: Der zweite Abend

Der zweite Abend 1: *Der Regen hält den ganzen Tag über an. Als du zum Abendessen in der Versammlungshalle ankommst, sind die Tische an die Seiten des Raumes geschoben worden. Lampen an bunten Bändern spenden warmes Licht. Dutzende neue Gesichter stechen aus der Menge der Einheimischen mit ihren Umhängen hervor: Es sind Besucher vom Festland. In der Mitte des Raumes erhebt sich eine große Skulptur, geschmückt mit violetten und weißen Blüten, die in dem sanften Licht zu pulsieren scheinen. Im Raum wird es still, als Mutter Rachel sich an die Versammelten wendet: „Freunde. Geschwister. Jeder von euch ist ein Wunder aus Zeit und Licht. Ihr seid das Versprechen eures wahren Ichs …" Die Oberin hält mitten im Satz inne.*

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

- Falls unter Simeon Atwoods Notizen notiert ist, dass *Simeon überlebt hat*, fahre mit **Der zweite Abend 2** fort.
- Ansonsten fahre mit **Der zweite Abend 3** fort.

Der zweite Abend 2: *Ein Schatten huscht über das Gesicht der Oberin, die plötzlich zu schwanken beginnt und einen Moment lang sieht es so aus, als würde sie in Ohnmacht fallen. Die Luft im Raum wird stark aufgewirbelt. Ölige Muster tanzen im Licht und du spürst eine vertraute Benommenheit. Einige Leute treten vor, um Mutter Rachel zu helfen, aber sie hält eine Hand hoch und rafft sich selbst wieder auf.*

- Fahre mit **Der zweite Abend 4** fort.

Der zweite Abend 3: *Eine stämmige Gestalt bahnt sich ihren Weg durch die Menge. „Hat jemand Simeon gesehen?", fragt Leah Atwood mit zittriger Stimme. Sie blickt mit großen, suchenden Augen in die Runde. „Bitte. Simeon. Jetzt ist nicht die Zeit für Streiche", ruft sie nach ihrem Sohn, doch der antwortet nicht. Die Luft im Raum wird stark aufgewirbelt. „Genug", sagt Mutter Rachel bestimmt und scheucht ihre Schwester fort. Im Licht tanzen ölige Muster und du spürst eine vertraute Benommenheit.*

- Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.
  - Notiere unter Leah Atwoods Notizen: *Leah sucht nach Simeon.*
  - Streiche Simeon Atwoods Namen durch.
- Fahre mit **Der zweite Abend 4** fort.

Der zweite Abend 4: *Mutter Rachel gewinnt ihre Fassung wieder. „Heute Nacht ist die kürzeste Nacht des Jahres. Und morgen ist der Beginn der Ewigkeit. Also lasst uns in dieser Nacht tanzen." Die Versammelten brechen in stürmischen Applaus aus. In einer Ecke der Versammlungshalle beginnt eine bunt gemischte Band zu spielen und der große Tanz beginnt. Mehrere freundliche Gesichter fordern dich zum Mitmachen auf.*

Mit wem würdest du gerne tanzen? Jeder Ermittler darf nacheinander einen anderen der folgenden Kodexeinträge wählen (falls es nur 1 Ermittler gibt, darfst du stattdessen 2 Kodexeinträge zum Abhandeln wählen). Nachdem du die entsprechende Anzahl Einträge gelesen hast, fahre mit **Auflösung 1** *(Seite 45)* fort.

- Mutter Rachel beobachtet den Raum genau (**1**).
- Neben dem Esstisch steht Leah und sieht völlig erschöpft aus (**2**).
- Simeon macht für eine Horde Kinder Vogelgeräusche nach (**3**).
- William sitzt in einer Ecke und verfasst mit Sicherheit die ersten Zeilen eines ausschweifenden Gedichts über sein Familienvermächtnis (**4**).
- River rockt richtig auf der Tanzfläche ab (**5**).
- Gideon sitzt auf einem Hocker neben der Tanzfläche (**6**).
- Neben dem Eingang steht Judith und beobachtet die Tür (**7**).
- Theo nickt im Rhythmus der Musik mit dem Kopf (**8**).
- Tanze für dich allein (**9**).
- Eine Frau in Jagdkleidung steht in einer Ecke des Raumes (**Ω**).
- Dr. Marquez schaut dich quer durch den Raum direkt an (**Θ**).

Kodex: Der zweite Abend

Lies die folgenden Einträge auf Seite 43–44 nur, solange du das Vorspiel **Der zweite Abend** spielst und dazu angewiesen wirst.

Kodex 1: Mutter Rachel

Die Matriarchin des Tals steht mit verschränkten Armen etwas abseits des Geschehens. Tränen glitzern auf ihren Wangen, während sie den Raum beobachtet. Du gehst auf sie zu und forderst sie zum Tanz auf. „Es tut mir leid. Ich kann nicht", antwortet sie. Die Anspannung in ihrer Stimme ist offensichtlich und du fragst, was los sei. „Wir müssen in diesem Leben viele Dinge aufgeben. Ich bete nur, dass das, was wir gewinnen, den Preis wert ist."

Notiere unter Mutter Rachels Notizen: *Mutter Rachel teilt ihre Zweifel mit dir.*

Kodex 2: Leah Atwood

Falls Leah nach Simeon sucht:

Leah steht mit zitternden Händen am Esstisch. „Simeon hat in letzter Zeit immer wieder von einem ‚Bergarbeiter-Klub' gesprochen. Ich frage mich, ob…" Sie wird blass. „Tut mir leid, ich kann jetzt nicht tanzen."

Ansonsten:

Leah betritt mit dir den hölzernen Boden der Tanzfläche und sie bietet dir ihre Hand an. Sie kann zwar nicht ganz mit der Musik Schritt halten, aber dann packt sie dich mit einer überraschenden Leichtigkeit und wirbelt dich übers Parkett. Die Menge um euch jubelt und du verbeugst dich höflich.

Notiere unter Leah Atwoods Notizen: *Leah hat mit dir getanzt.*

Kodex 3: Simeon Atwood

Falls Simeon Atwoods Beziehungsstufe 3 oder höher ist:

„Machen Sie sich bereit für den Texas Tommy!" Simeon wedelt mit den Händen über dem Kopf, während die Band das Tempo anzieht. „Nicht schlecht, nicht schlecht. Und jetzt schauen Sie nach oben!" Du spürst, wie etwas Kaltes und Glitschiges dein Bein hinaufgleitet. Er lächelt schelmisch, als du eine Strumpfbandnatter von deinem Knöchel entfernst.

Notiere unter Simeon Atwoods Notizen: *Simeon hat mit dir getanzt.*

Ansonsten:

„Tut mir leid, aber Sie Sind mir irgendwie zu langweilig." Simeon zuckt mit den Schultern und wendet sich seinen Freunden zu. „Macht euch bereit für den Texas Tommy!"

Kodex 4: William Hemlock

Falls William Hemlocks Beziehungsstufe 3 oder höher ist:

„Es ist Jahre her und ich bin völlig außer Übung, aber warum nicht?" William gesellt sich zu dir auf die Tanzfläche und beginnt mit dir einen Walzer. Nach einigen Zusammenstößen und ungeschickten Remplern endet das Lied gnädigerweise recht früh. Der ältere Hemlock sieht recht zufrieden aus, als er wieder seinen Platz in der Ecke einnimmt.

Notiere unter William Hemlocks Notizen: *William hat mit dir getanzt.*

Ansonsten:

„Ich habe viele Jahre nicht getanzt und bin völlig außer Übung", sagt William und richtet sein Jackett. „Aber danke der Nachfrage."

Kodex 5: River Hawthorne

Falls River Hawthornes Beziehungsstufe 3 oder höher ist:

„Nach vorne hüpfen, dann zurücktrippeln!" River bringt den Leuten auf der Tanzfläche den Black Bottom bei. Während die anderen versuchen, Schritt zu halten, schaust du River in die Augen und verfolgst jede Bewegung. Als der Tanz vorbei ist, klopft River dir auf die Schulter. „Nicht schlecht, Herzchen. Nicht schlecht."

Notiere unter River Hawthornes Notizen: *River hat mit dir getanzt.*

Ansonsten:

„Tut mir leid, aber Sie können einfach nicht mithalten." River bringt einigen ausgewählten Tänzern den Black Bottom bei. Du hast es leider nicht in die engere Auswahl geschafft.

Kodex 6: Gideon Mizrah

Falls Gideon Mizrahs Beziehungsstufe 3 oder höher ist:

„Aye ,aye, aber nur wenn wir den Yankee Doodle tanzen", sagt Gideon mit einem jugendlichen Grinsen. Du gehst zur Band und trägst die Bitte vor, und als du zurückkommst, wiegt sich der alte Seemann im Takt der Musik. „Meine Nichte Gavriella liebte dieses Lied. Ich habe sie allerdings seit Jahren nicht mehr gesehen …"

Notiere unter Gideon Mizrahs Notizen: *Gideon hat mit dir getanzt.*

Ansonsten:

„Nein, besser nicht", sagt Gideon kopfschüttelnd. „Diese alten Hüften sind nicht mehr das, was sie mal waren."

Kodex 7: Judith Park

Falls Judith Parks Beziehungsstufe 3 oder höher ist:

„Ich sollte eigentlich arbeiten, aber was soll's?" Judith lächelt verschmitzt, als sie sich zu dir auf die Tanzfläche gesellt. Die Leibwächterin ist überraschend gut im Charleston und Foxtrott. „Das hat mehr Spaß gemacht, als ich erwartet hatte", sagt sie danach mit geröteten Wangen.

Notiere unter Judith Parks Notizen: *Judith hat mit dir getanzt.*

Ansonsten:

„Tut mir leid, aber ich arbeite", sagt Judith. „Einmal ist während des gemeinsamen Abendessens ein Wolf hereingestürmt. Das kann ich nicht noch einmal zulassen." Sie tätschelt mit einer Hand ihre Waffe.

Kodex 8: Theo Peters

Falls Theo Peters' Beziehungsstufe 3 oder höher ist:

„Aber wie können Sie mich zum Tanz auffordern, wenn wir bereits tanzen?", kichert Theo, während er sich außer Takt zur Musik bewegt. Beinahe wäre er in einer Schlammpfütze ausgerutscht, aber du fängst ihn gerade noch rechtzeitig auf. „Ich glaube, Sie haben mir gerade das Leben gerettet", keucht er und lacht.

Notiere unter Theo Peters' Notizen: *Theo hat mit dir getanzt.*

Ansonsten:

„Danke, aber ich …" Theo rutscht in einer Schlammpfütze aus und stößt mit einem tanzenden Paar zusammen, das wiederum ein weiteres halbes Dutzend Feiernde umstößt. In der Versammlungshalle ist es einen Moment lang still. „Mir geht's gut!", ruft Theo, als er auf die Beine kommt.

Kodex 9: Du tanzt für dich allein

Du bewegst dich im Takt der Musik. Das gedämpfte Licht taucht die Gesichter in weiche, dunkle Schatten, während sich der Himmel draußen verdunkelt. Eine spürbare Präsenz durchdringt den Raum, bewegt sich zwischen den tanzenden Figuren und verlangsamt deine Sinne. Du schließt für einen kurzen Moment die Augen. Als du sie wieder öffnest, liegst du auf dem Boden. Mehrere Tänzer stehen um dich herum. Jemand hilft dir auf die Beine.

Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

Kodex Ω: Helen Peters

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. *Falls sich Helen an den Nachforschungen beteiligt*:

„Ich dachte schon, Sie würden nie fragen", lächelt Helen. Du hältst mit ihr Schritt, so gut du kannst. Es überrascht dich nicht, wie geschmeidig ihre Bewegungen sind. Zuerst übernimmt sie die Führung, gibt sie dann aber an dich ab, als das schwungvolle Lied in die besinnlichere Phase übergeht. Als der Tanz endet, schaust du in die Menge und bemerkst, dass alle euch mit dem gleichen breiten, dämlichen Grinsen zusehen.

Notiere unter Helen Peters' Notizen: *Helen hat mit dir getanzt.*

***Falls die Familie Peters wiedervereint ist*:**

Helen Peters steht am Eingang der Versammlungshalle und sieht in ihrer robusten Kleidung etwas deplatziert aus. Lizzie steht in der Nähe und starrt auf die Tanzfläche. Als du Helen zum Tanz aufforderst, lächelt sie schief und schüttelt den Kopf. „Ich bin nur gekommen, um Ihnen zu danken. Und um Sie um etwas zu bitten." Du fragst, um was es geht, und sie lächelt herzlich. „Lassen sie mich bei Ihren Nachforschungen helfen. Lizzie wird in Portland in Sicherheit sein. Vielleicht können Sie und ich zusammen Theo überzeugen, auch zu gehen."

Im Kampagnenlogbuch wird notiert:
Helen Peters beteiligt sich an den Nachforschungen.

Ein Ermittler darf wählen, die Storyvorteilskarte Helen Peters seinem Deck hinzuzufügen. Sie zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers. Diese Karte befindet sich im Begegnungsset *Einwohner*, das an folgendem Symbol zu erkennen ist:

Ansonsten:

Du näherst dich der Frau in Jagdkleidung, die in einen Streit mit Theo verwickelt ist. „Zum letzten Mal, Schwesterherz, ich kann nicht. Sie brauchen mich hier", sagt Theo aufgebracht. Sie wirft ihm einen mitleidigen Blick zu. „Was würde Mutter denken?" Theo schaut sie finster an. „Geh einfach", sagt er mit düsterem Unterton.

Notiere unter Theo Peters' Notizen:
Theo hat seine Familie zurückgewiesen.

Kodex Θ: Dr. Rosa Marquez

„Wir treffen uns nachher draußen", sagt Dr. Marquez ganz sachlich. Du willst den Grund wissen, aber sie schüttelt den Kopf. „Das hier ist der letzte Ort, an dem ich etwas besprechen möchte. Ich werde ein paar Vorräte holen, bevor wir reden. Ich empfehle Ihnen, es mir gleich zu tun."

Jeder Ermittler beginnt das nächste Szenario mit 2 zusätzlichen Ressourcen.

Achtung!

Nicht vor Ende des Vorspiels weiterlesen.

Auflösung 1: *Im Laufe des Abends wird der Tanz ruhiger. Während draußen der Regen unaufhörlich niederprasselt, bewegen sich die tanzenden Feiernden in der schummrigen Versammlungshalle wie schwerer Rauch. Dr. Marquez steht etwas abseits an einer Wand und winkt dich zu sich. „Irgendetwas stimmt hier nicht", sagt sie mit leiser Stimme. „In letzter Zeit sind rund ein Dutzend Bewohner des Tals verschwunden – einige sogar in den letzten paar Tagen. Mutter Rachel scheint davon völlig ungerührt zu sein. Und dann sind da noch diese ‚Wunder', von denen jeder spricht. Ich habe langsam den Verdacht, dass das ‚wundersame' Gefühl hier nicht einfach nur Sauerstoffmangel ist." Du erwähnst dein eigenes Schwindelgefühl und eine seltsame Euphorie in den letzten Tagen.*

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

- *Falls Madame Pearls Tagebuch wiederbeschafft wurde,* fahre mit **Auflösung 2** fort.
- Ansonsten fahre mit **Auflösung 3** fort.

Auflösung 2: *Die Professorin überreicht dir das Tagebuch von Susan Pearl. „Danke übrigens, dass Sie das wiedergefunden haben. Es ist eine faszinierende Lektüre. Im letzten Jahr ihres Lebens wurde Madame Pearl von Halluzinationen und einer chronischen Auszehrungskrankheit geplagt. Diese Krankheit löste schnelle Mutationen aus, bevor im weiteren Verlauf Muskeln, Organe und kognitive Funktionen versagten. Wenn ich zwischen den Zeilen lese, habe ich den Eindruck, dass die gesamte Pearl-Familie in der Zeit vor dem Vorfall, der den Pearl-Hügel verwüstet hat, in ähnlicher Weise betroffen war."*

- Ein Ermittler darf wählen, die Storyvorteilskarte Das Pearl-Tagebuch seinem Deck hinzuzufügen. Sie zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers. Diese Karte befindet sich im Begegnungsset *Erbstücke*, das an folgendem Symbol zu erkennen ist:

- Fahre mit **Auflösung 3** fort.

Auflösung 3: *Du berichtest von deinen eigenen Beobachtungen auf Hemlock Isle. Die Kreaturen hier sind mehr als nur „Wunder", sie sind entweder kränklich und unterernährt oder aggressiv und besonders wild. Dr. Marquez nickt zustimmend. „Alles ist betroffen. Kränklich. Hungrig. Mutiert. Und es ist alles lokal begrenzt. Anderswo gibt es keine Berichte über diese seltsamen Phänomene. Nur auf dieser Insel." Sie holt eine zerknitterte Karte der Insel hervor und zeigt auf die nördlichen Hügel. „Der Pearl-Hügel hat sich in den letzten zwanzig Jahren, seit er zerstört wurde, nicht mehr erholt."*

Dr. Marquez hält zwei Scheiben aus glasigem Holz hoch, die aus dem Eastwick-Moor und der Pearl-Plantage stammen, und nutzt eine von ihnen, um einen Kreis um den Pearl-Hügel zu zeichnen. „Die bitteren Eier heute Morgen erinnerten mich an einen Bericht nach dem Tunguska-Ereignis. Ein Meteorit löschte in Russland kilometerweit ganze Landstriche aus, doch die Auswirkungen auf die Einheimischen waren noch viel verheerender. Die Lebensmittelvorräte wurden verseucht. Das Vieh verendete. Die Dörfer in der Nähe wurden nach und nach aufgegeben, und diejenigen Familien, die schon seit Generationen dort lebten und nicht fort wollten, verhungerten oder starben an den Folgen." Sie zeichnet einen weiteren, noch größeren Kreis um den ersten.

„Niemand hat etwas von einem Meteor erzählt, aber nach dem riesigen Loch im Boden vor dem Pearl-Anwesen zu urteilen, ist wohl etwas *aus dem Gestein herausgekommen. Meine Arbeitshypothese lautet, dass durch den Bergbau eine Ader geöffnet wurde, die irgendein giftiges Gas oder Mineral freigesetzt hat, das die Insel verseucht."*

Dr. Marquez' Gesichtsausdruck wird ernst. „Da ist noch etwas anderes. Etwas, das wir hier nicht besprechen sollten. Folgen Sie mir." Als du der Professorin aus der Versammlungshalle folgst, stößt eine stämmige Gestalt mit dir zusammen.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

- *Falls Bertie gerettet wurde,* fahre mit **Auflösung 4** fort.
- Ansonsten fahre mit **Auflösung 5** fort.

Auflösung 4: *„Tut mir schrecklich leid", sagt Bertie. „Professor! Sie auch hier? Ich dachte, Sie hätten sich früh in Ihr Zimmer zurückgezogen." Seine Augen werden groß. „Ist das hier eine Verschwörung? Eine Beratung? Ich würde gerne …" Dr. Marquez unterbricht ihn mit ernstem Blick. „Nach der letzten Nacht, Bertie, denke ich, dass es das Beste ist, wenn du heute in deinem Zimmer bleibst und dich ausruhst." Der junge Assistent wirkt ziemlich verletzt, erhebt aber keinen Einspruch. „Nun gut", murmelt er.*

- Fahre mit **Auflösung 6** fort.

Auflösung 5: *„Tut mir … schrecklich leid", lallt Bertie. Ein dämliches Lächeln breitet sich auf seinem Gesicht aus. „Man hat mir gesagt, ich solle mir keine Sorgen um Sie machen. Die Leute haben …", brabbelt er und deutet auf die Menschenmenge um ihn herum, „… ihren Platz. Ich hatte eine Epiphanie, aber ich habe sie wieder vergessen. Mutter Rachel hat sich um mich gekümmert. Sie hat mir gesagt, dass später noch mehr getanzt wird, an der Wegkreuzung, und dass es ein großes Lagerfeuer geben wird."*

„Du musst dich ausruhen. Geh zurück in die Pension", sagt Dr. Marquez mit Nachdruck. Du bist dir nicht sicher, ob Bertie sie in seinem Zustand überhaupt gehört hat, als er nach draußen stolpert.

- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Bertie hatte eine Epiphanie.*
- Fahre mit **Auflösung 6** fort.

Auflösung 6: *„Wir müssen ihn nicht mit hineinziehen. Er ist im Labor sowieso viel besser aufgehoben als in der Feldforschung." Dr. Marquez führt dich nach draußen und flüstert: „Irgendetwas ist mir heute vom Pearl-Hügel gefolgt. Etwas Großes und Hungriges. Ich habe versucht, auf der alten Atwood-Farm Schutz zu suchen, aber sie war mit Brettern vernagelt. Fenster und Türen. Es roch fürchterlich. Irgendetwas war von drinnen zu hören, aber ich bin mir nicht sicher, was es war", sagt sie nüchtern. Als du sie um eine Erklärung bittest, schüttelt sie den Kopf.*

„Dieser Ort ist definitiv nicht das, was er zu sein scheint. Ich weiß nicht, was die Leute des Tals auf dieser alten Farm verstecken, aber ich werde es herausfinden."

- Jeder Ermittler verdient die Bonus-Erfahrungspunkte aus diesem Vorspiel. Die Bonus-Erfahrungspunkte werden im Kampagnenlogbuch unter „Nicht ausgegebene EP" notiert, **können aber nicht vor dem Ende des nächsten Szenarios ausgegeben werden**.
- Die Ermittler müssen entscheiden *(wähle eins)*:
  - *Folge Dr. Marquez zur Atwood-Farm. Was verbirgt das Tal vor euch?* Fahre mit **Die längste Nacht** auf Seite 46 fort.
  - *Sammle in der Nacht mehr Informationen über das einzigartige Ökosystem von Hemlock Isle.* Überprüfe den Abschnitt „Untersuchte Gebiete" im Kampagnenlogbuch und wähle ein Szenario, das noch nicht abgehakt ist. **Falls du dies tust, füge dem Chaosbeutel für den Rest der Kampagne 1 -Marker, 1 -Marker und 1 -Marker hinzu.**

Szenario: Die längste Nacht

Einführung 1: *Als ihr euch der Atwood-Farm nähert, verziehen sich die Wolken und geben den Blick auf einen blutroten Sonnenuntergang frei, der dunstige Schatten auf die Landschaft wirft. Dr. Marquez gibt dir ein Zeichen, ihr zu folgen. Ihr schleicht an einem vernachlässigten Hühnerstall und einer großen Scheune vorbei und erreicht schließlich die hintere Veranda des verfallenen Farmhauses. Als die Professorin ein Brecheisen hervorholt und unter ein vernageltes Fenster schiebt, bemerkst du den Revolver in ihrer Gesäßtasche. „Nur zur Sicherheit", sagt sie.*

Es dauert eine Weile, bis die Bretter von den Fenstern entfernt sind. Als du der Professorin hinterherkletterst, steigt dir der Geruch von Fäulnis und Krankheit in die Nase. Sobald sich deine Augen an die Dunkelheit gewöhnt haben, bietet sich dir ein erschütterndes Bild. Schmutzige Feldbetten säumen die Wände und der Boden ist mit Unrat übersät. Ein Dutzend kranker Menschen befindet sich hier drin. Manche liegen auf den provisorischen Betten, andere sitzen zusammengekauert an den Wänden. Ihre Haut wirkt knotig und hart, und ist übersät mit Pflanzensporen und sehnigen Wucherungen. Einige von ihnen haben Auswüchse – lose Fleischlappen, die wie verkümmerte Gliedmaßen aussehen. Ein paar blicken mit glasigen Augen zu dir auf, andere liegen mit grauer, staubtrockener Haut nur träge da und starren an die Decke.

„Sie sollten nicht hier sein", sagt eine Stimme. Ein glatzköpfiger Mann in einem zerschlissenen Tal-Umhang kommt mit wackligem Gang auf dich zu. Dr. Marquez blinzelt im Halbdunkel. „Tad? Aus dem Gemischtwarenladen?" Bevor er antworten kann, hörst du Stimmen von der vorderen Veranda. Du versteckst dich mit Dr. Marquez hinter einem Stapel kaputter Möbel, gerade als ein Schlüssel im Schloss umgedreht wird und die Vordertür aufschwingt. Mutter Rachel tritt zusammen mit einem halben Dutzend verhüllter Gestalten und weiteren kränklichen Einheimischen ein.

Die Oberin wendet sich mit strahlender Miene an die Anwesenden im Raum. „Meine Sternenkinder. Eure Zeit ist endlich gekommen. Ihr werdet den Weg ebnen." Sie beugt sich zu einer Frau in einem Rollstuhl hinunter und hält ihre Hand. „Ihr alle wurdet geheilt. Und nun werdet ihr euch mit eurem anderen Ich in der Ewigkeit vereinen."

Die Ermittler müssen entscheiden *(wähle eins)*:

- *Konfrontiere Mutter Rachel.* Fahre mit **Einführung 2** fort.
- *Bleib im Versteck.* Fahre mit **Einführung 3** fort.

Einführung 2: *Du trittst zusammen mit Dr. Marquez aus eurem Versteck hervor. „Das ist ja barbarisch. Diese Leute gehören in ein Krankenhaus!", knurrt die Professorin die Oberin an.*

- Füge dem Chaosbeutel für den Rest der Kampagne 1 -Marker hinzu.
- Fahre mit **Einführung 4** fort.

Einführung 3: *Ihr wartet schweigend in eurem Versteck, während eine stinkende Brise die schwere Luft aufwirbelt. Tad stolpert nach vorne und wendet sich an Mutter Rachel. „Die Zeugen sind hier", sagt er und zeigt auf euer Versteck. Kurz darauf wirst du zusammen mit Dr. Marquez grob ins Freie gezerrt.*

- Füge dem Chaosbeutel für den Rest der Kampagne 1 -Marker hinzu.
- Fahre mit **Einführung 4** fort.

Einführung 4: *Mutter Rachel lächelt wohlwollend. „Meine Kinder. Es gibt Dinge, die nicht für unsere Augen bestimmt sind, bis die rechte Zeit für uns gekommen ist. Doch Ihr Platz ist es wohl, unseren Aufstieg mitzuerleben." Lächelnd streckt sie ihre Arme in einer einladenden Geste aus. „Jeder von uns nimmt seinen Platz in der Schöpfung ein. Wir wurden neu geschaffen und stehen über der konventionellen Medizin. Ich verstehe, dass es für einen Außenstehenden töricht, ja sogar grausam erscheinen mag, aber jeder von uns ist aus eigenem Willen hier. Sogar Sie." Die Anwesenden nicken zustimmend.*

„Ihr wurdet alle betrogen! Seht ihr das nicht?", ruft Dr. Marquez wütend. „Diese Menschen werden sterben!" Ihr blickt euch im Raum um und hofft auf Unterstützung.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch, wie viele Einwohner *mit dir getanzt haben*.

- Falls 2 oder mehr Einwohner *mit dir getanzt haben*, fahre mit **Einführung 5** fort.
- Falls genau 1 Einwohner *mit dir getanzt hat*, fahre mit **Einführung 6** fort.
- Ansonsten fahre mit **Einführung 7** fort.

Einführung 5: *Mehrere der verhüllten Gestalten ziehen ihre Kapuzen zurück und stellen sich hinter dich: Es sind die Einheimischen, mit denen du noch vor wenigen Stunden freundschaftlich getanzt hast. Mutter Rachel schaut jeden von euch nacheinander an. „So sei es denn. Wir sind der Weizen, ihr die Spreu."*

- Füge dem Chaosbeutel für den Rest der Kampagne 1 -Marker hinzu.
- Fahre mit **Einführung 8** fort.

Einführung 6: *Eine einzelne Gestalt tritt hinter Mutter Rachel hervor und stellt sich an deine Seite. Du hattest noch vor wenigen Stunden freundschaftlich mit ihr getanzt. Mutter Rachel starrt sie bitter enttäuscht an. „So sei es denn. Wir sind der Weizen, ihr die Spreu."*

- Füge dem Chaosbeutel für den Rest der Kampagne 1 -Marker und 1 -Marker hinzu.
- Fahre mit **Einführung 8** fort.

Einführung 7: *Das Flehen von Dr. Marquez bleibt unbeantwortet im Raum stehen. Sowohl die Gefangenen als auch die verhüllten Gestalten schweigen, während Mutter Rachel dich mit einem besorgten Lächeln ansieht. „Oh, meine Kinder. Die Menschen des Tals sind eine Familie. Wir alle kennen unseren Platz. Mögen Sie den Ihren bald finden."*

- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler haben sich der längsten Nacht allein gestellt.*
- Füge dem Chaosbeutel für den Rest der Kampagne 1 -Marker hinzu.
- Fahre mit **Einführung 8** fort.

Einführung 8: *In Mutter Rachels Augen glänzen Tränen, als sie sich an die Anwesenden im Raum wendet. „Euer Opfer ist nicht vergebens. Heute Abend werdet ihr alle euren Platz in der Schöpfung einnehmen und uns morgen bei dem großen Aufstieg begleiten." Die Oberin wendet sich mit einem bedauernden Lächeln an euch. „Es ist nicht an Ihnen, dieses Opfer zu bringen. Bitte, kehren Sie ins Tal zurück." Dr. Marquez starrt voller Wut zurück. Mutter Rachels Augen füllen sich mit Tränen, als sie an der Spitze ihrer Prozession hinausgeht.*

„Was meinte sie mit ‚euren Platz in der Schöpfung einnehmen'?", fragt Dr. Marquez an Tad gerichtet, der sich schuppige Wucherungen von seinen Unterarmen kratzt. Der kahlköpfige Mann lächelt. „Morgen wird der Blutmond unseren Aufstieg ankündigen. Aber heute Nacht, in der kürzesten Nacht des Jahres, werden uns all die Kreaturen des Waldes und der Felder helfen, unsere Reise zu vollenden."

„Es tut mir leid, aber das beantwortet meine Frage nicht", antwortet die Professorin.

Tad grinst. „Wir werden alle verschlungen. Es ist unser Platz, dieses Opfer zu bringen." Von den Feldern ertönt plötzlich ein vielstimmiges, klagendes Heulen und Tad blickt verträumt zum Horizont hinaus.

Die Professorin sieht Tad entsetzt an. „Den Teufel werden Sie tun!" Du folgst ihr nach draußen. Mehrere dunkle Silhouetten zeichnen sich auf den fernen Hügeln ab. Die Professorin ist kurz in Gedanken versunken, dann holt sie tief Luft. „Ich bezweifle, dass auch nur einer von ihnen bei klarem Verstand ist. Sollten wir es aber schaffen, lange genug durchzuhalten und sie vor dem zu schützen, was dort draußen lauert, können wir ihnen hoffentlich die medizinische Hilfe zukommen lassen, die sie brauchen." Du blickst am Farmhaus vorbei zu den umliegenden Feldern, die sich in die Ferne erstrecken. Ihr habt keine Zeit mehr, die Gefangenen vor Sonnenuntergang zu evakuieren. Außerdem könnt ihr nicht sicher sein, dass sie euch überhaupt folgen würden. Aber irgendetwas müsst ihr versuchen.

Zusammen mit der Professorin durchforstest du die heruntergekommene Farm nach brauchbaren Materialien. Ihr findet Holzreste, Stacheldraht und alte Fallen, mit denen ihr eure Stellung verteidigen könntet. Falls ihr die Nacht übersteht, können vielleicht einige der Gefangenen gerettet werden. Ein grässliches Gebell durchbricht die stille Luft, als die Sonne untergeht.

Die kürzeste Nacht des Jahres ist gerade zur längsten eures Lebens geworden.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Szenariovorbereitung

- Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Der zweite Tag, Die längste Nacht, Pesthauch, Wandlung, Feuer!, Grabeskälte, Die Mitternachtsmasken* und *Lähmende Angst*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:

  Beim Heraussuchen des Begegnungssets *Die Mitternachtsmasken* werden nur die Verratskarten herausgesucht. Die übrigen Karten dieses Sets werden nicht herausgesucht.
- Die Zeitmarker-Karte **Die zweite Nacht** wird ins Spiel gebracht. Verliere nicht den Mut!
- Es wird zufällig 1 Ort Außenfelder aus dem Spiel entfernt.
- Die übrigen Orte werden wie auf Seite 48 angegeben ins Spiel gebracht *(siehe* **Benachbarte Orte** *auf Seite 3)*.
  - Die Storyvorteilskarte Die Gefangenen wird beim Farmhaus ins Spiel gebracht.
  - Jeder Ermittler beginnt das Spiel am Ort seiner Wahl.
- Das „Gegnerdeck" wird aus den 15 Gegnerkarten mit roter Rückseite aus dem Begegnungsset *Die längste Nacht* erstellt *(siehe* **Das Gegnerdeck** *rechts unten)*.
  - Der Gegner Bären-Hybrid wird am westlichen Ort Außenfelder ins Spiel gebracht.
  - Die übrigen Gegnerkarten werden zum Gegnerdeck zusammengemischt und neben dem Agendadeck platziert.
- Überprüfe das Kampagnenlogbuch. *Falls der Bär verwundet wurde*, wird dem Gegner Bären-Hybrid 2 Schaden zugefügt und er wird erschöpft.
- Bereitet die Verteidigung vor! Unabhängig von den Startorten wählen die Ermittler als Gruppe insgesamt 1 Köder, 1 Falle und 1 Barriere und platzieren sie auf beliebigen Orten (*siehe* **Barrieren**, **Köder** *und* **Fallen** *rechts*).
  - Die Übersichtskarte „Barrieren, Köder und Fallen" wird neben der Szenarioübersichtskarte platziert.
- Überprüfe das Kampagnenlogbuch.
  - *Falls sich die Ermittler der längsten Nacht allein gestellt haben*, erhält jeder Ermittler 3 Hinweise *(aus dem Markervorrat)*.
  - Ansonsten erhält jeder Ermittler 2 Hinweise *(aus dem Markervorrat)*.
- Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Jede Storyvorteilskarte aus dem Begegnungsset *Einwohner* wird herausgesucht. Dieses Set ist an folgendem Symbol zu erkennen:

  - Dr. Rosa Marquez wird unter der Kontrolle eines Spielers ins Spiel gebracht. Sie benötigt für dieses Szenario keinen Verbündeter-Slot.
  - Jeder Einwohner, der *mit dir getanzt hat*, wird möglichst gleichmäßig unter der Kontrolle der Ermittler ins Spiel gebracht.
  - *Falls Helen mit dir getanzt hat*, wird jedes Ermittlerdeck nach der Storyvorteilskarte Helen Peters durchsucht und unter der Kontrolle eines Ermittlers ins Spiel gebracht. Sie benötigt für dieses Szenario keinen Verbündeter-Slot.
  - Die übrigen Karten des Begegnungssets *Einwohner* werden aus dem Spiel entfernt.
- Die folgenden Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: alle 5 Verratskarten Feuer! und die Storyvorteilskarte Ajax.
- Die übrigen Karten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- Das Spiel kann nun beginnen.

Barrieren

Manche Kartenfähigkeiten erlauben es euch, um die Farm herum Barrieren zu errichten. Barrieren blockieren die Bewegung von Gegnern.

- Um eine Barriere zu errichten, platziere 1 Ressourcenmarker *(aus dem Markervorrat)* als Barriere zwischen deinem Ort und einem verbundenen Ort. Falls ein Karteneffekt dich dazu anweist, eine Barriere „auf" deinem Ort zu platzieren, wähle einen benachbarten Ort und platzierte die Barriere zwischen deinem und dem gewählten Ort. Diese Barriere gilt im Bezug auf Karteneffekte als „auf beiden" Orten befindlich.
- Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl an Barrieren zwischen zwei Orten.
- Sobald sich ein Gegner mithilfe eines Schlüsselwortes bewegen würde *(z. B. Jäger oder Patrouille)* und sich 1 oder mehr Barrieren zwischen seinem Ort und dem Zielort befinden, entferne stattdessen **1** jener Barrieren und hebe dann die Effekte der Bewegung auf.
- Gegner, die Barrieren ignorieren, handeln keinen der oben genannten Effekte ab *(die Barriere wird in dem Fall auch nicht entfernt)*.

Köder

Manche Kartenfähigkeiten errichten Köder um die Farm herum, um Gegner abzulenken und aufzuhalten.

- Um einen Köder zu errichten, platziere 1 Horrormarker *(aus dem Markervorrat)* als Köder auf deinem Ort. **Nur 1 Köder pro Ort.**
- Sobald ein Gegner einen Ort mit einem Köder betritt, entferne den Köder und füge dem Gegner 1 Schaden zu. Er löst sich von jedem Ermittler, wird erschöpft und kann für den Rest der Runde nicht spielbereit gemacht werden.
- Gegner, die Köder ignorieren, handeln keinen der oben genannten Effekte ab *(der Köder wird in dem Fall auch nicht entfernt)*.

Fallen

Manche Kartenfähigkeiten errichten Fallen um die Farm herum, in die Gegner hineinfallen können.

- Um eine Falle zu errichten, platziere 1 Schadensmarker (*aus dem Markervorrat)* als Falle auf deinem Ort. **Nur 1 Falle pro Ort.**
- Sobald ein Gegner einen Ort mit einer Falle betritt, entferne die Falle und füge dem Gegner 2 Schaden zu.
- Gegner, die Fallen ignorieren, handeln keinen der oben genannten Effekte ab *(die Falle wird in dem Fall auch nicht entfernt)*.

Das Gegnerdeck

Bei der Vorbereitung dieses Szenarios wird ein weiteres Deck mit einer anderen Begegnungskarten-Rückseite erstellt: das Gegnerdeck. Dieses Deck besteht nur aus Gegnern und steht für die unablässige Horde von wilden Bestien, die hinter den Gefangenen her sind. Während der Mythosphase verlangt der **Erzwungen**-Effekt der Agenda von jedem Ermittler, die oberste Karte des Gegnerdecks zu ziehen.

Das Gegnerdeck hat seinen eigenen Ablagestapel und ist immun gegen Spielerkarteneffekte. **In diesem Szenario werden Nicht-Schwäche-Gegner auf dem Ablagestapel des Gegnerdecks abgelegt.** Falls das Gegnerdeck leer wird, wird der Ablagestapel des Gegnerdecks zu einem neuen Gegnerdeck gemischt.

Einzelspielszenario

Falls ein Einzelspielszenario gespielt wird und keine anderen Vorbereitungs- und Auflösungs-Anweisungen verwendet werden sollen, können die unten stehenden Informationen bei der Vorbereitung und während des Spiels dieses Szenarios verwendet werden:

- Der Chaosbeutel wird aus folgenden Markern zusammengestellt: +1, 0, 0, –1, –1, –2, –2, –3, –3, –5, , , , , , , , , , , .
- *Die Ermittler haben sich der längsten Nacht allein gestellt.*
- *Der Bär wurde verwundet* ist nicht notiert.

Platzierung der Orte für „Die längste Nacht“

Norden

Westen

Osten

Süden

Kodex: Die längste Nacht

Lies die folgenden Einträge auf dieser Seite nur, solange du das Szenario **Die längste Nacht** spielst und dazu angewiesen wirst.

Kodex 2: Leah Atwood

Eine wolfsartige Gestalt mit scharfen, funkelnden Zähnen stürzt sich auf dich und lacht wie eine Hyäne. Leah stellt sich zwischen dich und das Wesen und schlägt ihm mit ihrer Schaufel auf den Kopf. „Wage es nicht!", schreit sie die Kreatur an.

Notiere unter Leah Atwoods Notizen: *Leah hat dir beigestanden.*

Füge dem nächstgelegenen Gegner 3 Schaden zu.

Kodex 3: Simeon Atwood

„Man muss sie herauslocken und ihnen ein Bein stellen!", ruft Simeon hämisch lachend und wickelt einen Stacheldraht um einen zusammengebrochenen Zaun. Gleich dahinter füllt er eine flache Grube mit halb aufgefressenen Fleischresten und Knochen. „Jetzt warten wir", flüstert er. Seine offenkundige Freude am Aufstellen tödlicher Fallen ist, gelinde gesagt, höchst beunruhigend.

Notiere unter Simeon Atwoods Notizen: *Simeon hat dir beigestanden.*

Platziere 1 Köder auf einem beliebigen Ort.

Kodex 4: William Hemlock

„Das habe ich im Keller gefunden." William stellt eine Tragetasche mit Werkzeugen und alten Metallteilen auf den Boden. „Ich hoffe, das hilft Ihnen. Leider bin selbst mit solchen Sachen nicht sonderlich geschickt." Du bedankst dich bei ihm, bevor du die Tasche nach Vorräten durchwühlst.

Notiere unter William Hemlocks Notizen: *William hat dir beigestanden.*

Jeder Ermittler erhält 1 Hinweis *(aus dem Markervorrat)*.

Kodex 5: River Hawthorne

Du erklärst River deinen Plan, nachdem du auf der anderen Seite des Hofes ein Paar leuchtende blaue Augen gesehen hast. „Keine Sorge, Darling. Ich bin es gewohnt, dass alle Augen auf mich gerichtet sind. Zum Glück für Sie konnte ich schon immer gut sprinten." River rennt über den Hof und schreit Schimpfwörter, um die Kreatur von dir wegzulocken.

Notiere unter River Hawthornes Notizen: *River hat dir beigestanden.*

Wähle 1 Nicht-***Elite***-Gegner und bewege ihn an einen beliebigen Ort.

Kodex 6: Gideon Mizrah

„Halten Sie die Augen nach einer starken Tür und einem Vorhängeschloss offen", weist Gideon dich an. „Wenn Sie was Geeignetes finden, kann ich vielleicht eine Falle daraus machen. Erinnert mich an das eine Mal, als ich im Dschungel von Neuguinea fast gestorben wäre. Irgendwas verfolgte mich von …" Du verlierst schnell den Anschluss bei der wirren Geschichte des alten Mannes.

Notiere unter Gideon Mizrahs Notizen: *Gideon hat dir beigestanden.*

Wenn ein Ermittler das nächste Mal eine Karte vom Gegnerdeck ziehen würde, lege sie stattdessen ab.

Kodex 7: Judith Park

„Es wird ja auch Zeit, dass die Beute mal zu uns kommt. Ich hatte es satt, für ein bisschen Action immer die ganze Insel abzusuchen", sagt sie und zielt mit ihrem Gewehr auf eine Grube, die mit scharfkantigen Metallteilen gefüllt ist. „Ich sage, wir warten hier auf sie und schicken sie dann in die Hölle zurück, aus der sie kamen."

Notiere unter Judith Parks Notizen: *Judith hat dir beigestanden.*

Platziere 1 Falle auf einem beliebigen Ort.

Kodex 8: Theo Peters

Theos blauer Lastwagen rast die Straße hinunter auf dich zu, verfolgt von einem Rudel knurrender, gefräßiger Kreaturen. „Einsteigen!", schreit Theo und bremst kurz ab. Du hüpfst auf die Ladefläche, während er den Motor wieder aufheulen lässt.

Notiere unter Theo Peters' Notizen: *Theo hat dir beigestanden.*

Du darfst 1 Barriere, 1 Köder oder 1 Falle von deinem Ort zu einem beliebigen anderen Ort bewegen. Löse dich von jedem Gegner, mit dem du in einen Kampf verwickelt bist, und bewege dich an jenen Ort.

Kodex Θ: Dr. Rosa Marquez

„Das ist wieder wie in Cantigny", stöhnt Dr. Marquez, während sie mehrere schwere Kisten zu einer Barriere zusammenschiebt. Sie erzählt dir ein wenig mehr über ihre erste und letzte Schlacht im Großen Krieg und den Tod ihres Partners. „Wir dürfen nicht sterben. Nicht so", sagt sie. „Wir müssen nur bis zum Morgengrauen durchhalten."

Platziere 2 Barrieren auf deinem Ort.

Kodex Ω: Ajax

Ein animalischer Schrei aus der Scheune lässt deine Nackenhaare zu Berge stehen. Vorsichtig gehst du auf das Tor der Scheune zu, in der Erwartung, drinnen ein weiteres Monstrum vorzufinden. Doch stattdessen findest du in einem schmutzigen Pferch ein Palomino-Pferd. Auf dem Schild daneben ist der Name „Ajax" eingraviert. Das edle Tier stößt ein aufgeregtes Wiehern aus und wirft den Kopf hin und her.

Übernimm die Kontrolle über die Storyvorteilskarte Ajax. Sie benötigt für den Rest dieses Szenarios keinen Verbündeter-Slot.

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: *Das Letzte, woran du dich erinnerst, bevor die albtraumhaften Gestalten dich überwältigen, ist ein Gefühl tiefer, innerer Ruhe. Das silberne Mondlicht taucht die Farm vollständig in Schwarz-Weiß, während die Kreaturen ihre Zähne in dein Fleisch schlagen. In diesem Moment erkennst du deinen Platz in dieser Welt, so wie Mutter Rachel es beabsichtigt hat. Du bist lediglich Energie, die in eine andere Energieform umgewandelt wird.*

Nichts scheint so perfekt zu sein wie dieser Moment.

- Alle Ermittler, die besiegt wurden, werden **verschlungen** *(sie werden* **getötet***)*. Falls es keine überlebenden Ermittler gibt, welche die Kampagne fortsetzen können, **verlieren die Ermittler die Kampagne**.
- Falls eine andere Auflösung erreicht wurde, fahren die verbliebenen Ermittler mit jener Auflösung fort.
- Falls keine Auflösung erreicht wurde *(jeder überlebende Ermittler hat aufgegeben)*: Fahre mit **Auflösung 3** fort.

Auflösung 1: *„Bitte hören Sie zu", fleht Dr. Marquez die Gefangenen an. „Jeder von Ihnen verdient es, ein erfülltes Leben zu führen. Wir können helfen! Sie können sich auf dem Festland behandeln lassen." Tad spuckt seine Antwort förmlich aus: „Sie haben uns unser großes Privileg genommen! Wir wurden auserwählt!" Bevor Dr. Marquez antworten kann, wird sie von einem gesplitterten Holzbrett an der Schulter getroffen. Einer der Gefangenen hält das Brett triumphierend über den Kopf, während sich mehrere andere um ihn scharen. Tad blickt die Professorin böse an und knurrt: „Verschwinden Sie!" Dr. Marquez erhebt sich schwerfällig und verlässt das Farmhaus. Du folgst ihr nach draußen. „Diese Idioten! Wir haben ihnen das Leben gerettet", schimpft sie. Als ihr geht, lugt ein junges Mädchen mit einer Kaninchenmaske unter den Trümmern hervor. Du erkennst sie als Rebecca, die Tochter von Mutter Rachel.*

- Falls die Menge an Schaden auf Die Gefangenen …
  - … 0 ist, verdient jeder Ermittler 5 Bonus-Erfahrungspunkte.
  - … 1 oder 2 ist, verdient jeder Ermittler 4 Bonus-Erfahrungspunkte.
  - … 3 oder 4 ist, verdient jeder Ermittler 3 Bonus-Erfahrungspunkte.
- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Gefangenen wurden gerettet.*
- Fahre mit **Auflösung 4** fort.

Auflösung 2: *Tad steht in der Mitte des Farmhauses, sein weiß-goldener Tal-Umhang ist blutrot verfärbt. Um ihn herum hat er die halb aufgefressenen Leichen der erschlagenen Gefangenen in einer Art Kreis angeordnet. Als du dich ihm näherst, lacht der Ladenbesitzer bitter auf. „Warum wurde ich verschont und so viele andere genommen?" Er hebt beide Hände vor sein Gesicht und lacht hysterisch. „Warum ist alles so hell?", kichert er und kratzt sich in den Augen. Du wendest dich ab und gehst zu Dr. Marquez nach draußen, die sich über einen Schutthaufen beugt. Ein junges Mädchen mit einer Kaninchenmaske krabbelt unter den Trümmern hervor. Du erkennst sie als Rebecca, die Tochter von Mutter Rachel.*

- Falls die Menge an Schaden auf Die Gefangenen …
  - … 5 oder 6 ist, verdient jeder Ermittler 3 Bonus-Erfahrungspunkte.
  - … 7 oder 8 ist, verdient jeder Ermittler 2 Bonus-Erfahrungspunkte.
  - … 9 ist, verdient jeder Ermittler 1 Bonus-Erfahrungspunkt.
- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Viele Gefangene sind verloren.*
- Fahre mit **Auflösung 4** fort.

Auflösung 3: *„Wir können nicht bleiben!", schreit Dr. Marquez. Völlig überwältigt fliehst du vor dem Kampfgeschehen in die Maisfelder. Albtraumhafte Schatten stürmen brüllend und heulend an dir vorbei. Du denkst an die Gefangenen im Farmhaus, die ihrem Tod ins Auge blicken. Am anderen Ende des Feldes entdeckst du Dr. Marquez, die ein junges Mädchen mit einer Kaninchenmaske an der Hand hält. Du erkennst sie als Rebecca, die Tochter von Mutter Rachel.*

- Dass du die Hilfsbedürftigen nicht retten konntest, wird dich bis ans Ende deiner Tage verfolgen. Jeder Ermittler muss die Sammlung nach einer zufälligen ***Wahnsinn***-Grundschwäche durchsuchen und sie seinem Deck hinzufügen.
- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Alle Gefangenen sind verloren.*
- Fahre mit **Auflösung 4** fort.

Auflösung 4: *Die Morgensonne brennt grell vom Himmel, während ihr euch einen Weg durch die Felder zurück ins Tal bahnt. Eine glitschige, dunkle Flüssigkeit tropft von den verdorrten Halmen um euch herum. Dr. Marquez bleibt stehen und fährt mit einer Hand an der Unterseite einiger brüchiger Blätter entlang. „Die Felder sind mit Blut getränkt. Aber warum?" Sie wischt das Blut mit einem Taschentuch von ihrer Hand und begutachtet die Umgebung. „Was für ein Monster würde so etwas tun? Ihre Anhänger – ihre eigene Tochter – zum Tode zu verurteilen. Das hat ja biblische Ausmaße."*

Rebecca zieht ihre Maske zurück und schüttelt den Kopf. „Mutter sagt, es ist unser Weg. Und sie will nicht, dass ich sterbe. Sie sagte, wir würden ein Spiel spielen und ich solle mich verstecken. Mutter sagte: ‚Mach dich ganz klein und versteck dich in der Nähe der Kerosinfässer. Dort werden dich die Tiere nicht riechen.'"

„Aber warum hat man dich überhaupt hierhergebracht?", fragt die Professorin.

„Einige Leute wollten nicht zur Scheune kommen. Aber als Mama ihnen sagte, dass ich auch da sein würde, waren sie einverstanden."

Eure kleine Gruppe verstummt, als ihr aus einem Feld heraustretet und das Tal wieder ins Sichtfeld kommt, das von der strahlenden Morgendämmerung in Gold gehüllt wird. Plötzlich bleibt Dr. Marquez stehen und nimmt dich zur Seite. „So furchtbar das auch klingen mag, aber wir können sie vielleicht als Druckmittel verwenden. Rebecca ist der lebende Beweis für Mutter Rachels Scheinheiligkeit. Jeder auf Hemlock Isle wird heute Abend beim Fest sein. Wenn wir Rebecca bitten, den Leuten zu erzählen, was Mutter Rachel zu ihr gesagt hat, können wir hoffentlich manche von ihnen zum Gehen bewegen. Und wenn das nicht klappen sollte, fahren wir schnellstmöglich zurück zum Festland und schalten die Polizei ein."

Die Professorin wendet sich an Rebecca. „Wollen wir ein Spiel spielen? So wie letzte Nacht? Deine Mutter hat mir gesagt, dass du dich bis zum Fest verstecken sollst." Das junge Mädchen nickt. Dr. Marquez stößt ein manisches Kichern aus – seltsam untypisch für ihre sonst so kontrollierte Art. Auch du kannst dir ein Grinsen nicht verkneifen, trotz der Schrecken, die du gerade erlebt hast.

- Falls sich die Storyvorteilskarte Ajax am Ende des Szenarios unter der Kontrolle eines Ermittlers befunden hat, wähle 1 Ermittler, der sie seinem Deck hinzufügt. Sie zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.
- Wähle 1 Ermittler, der die Storyvorteilskarte Dr. Rosa Marquez für den Rest der Kampagne seinem Deck hinzufügt. Sie zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.
- Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel. **Jeder Ermittler darf jetzt seine Erfahrungspunkte ausgeben, die im Kampagnenlogbuch unter „Nicht ausgegebene EP" notiert sind.**
- Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.
  - Notiere: *Dr. Marquez hat einen Plan.*
  - Hake im Abschnitt „Untersuchte Gebiete" im Kampagnenlogbuch die *Südlichen Felder* ab.
- Fahre mit **Vorspiel: Anbruch des letzten Tages** *(Seite 51)* fort.

Vorspiel: Anbruch des letzten Tages

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

- *Falls Dr. Marquez einen Plan hat,* fahre mit **Einführung 1** fort.
- Ansonsten fahre mit **Einführung 2** fort.

Einführung 1: *Nach nur wenigen Stunden Schlaf verlässt du dein Zimmer und begegnest Dr. Marquez, die müde an einem heißen schwarzen Kaffee nippt. „Sie sehen aus wie der Tod", sagt sie düster. Du antwortest, dass sie auch nicht besser aussieht, und sie lacht freudlos. „Ich habe schon Schlimmeres erlebt. Nicht viel Schlimmeres. Aber Schlimmeres."*

Fahre mit **Einführung 3** fort.

Einführung 2: *Du wachst auf, als früh am Morgen vor deinem Fenster Gesang zu hören ist. Du gehst die Treppe hinunter und begegnest Dr. Marquez, die müde an einem heißen schwarzen Kaffee nippt. Als du sie nach den Ereignissen der letzten Nacht fragst, sieht sie dich erschöpft an. „Was auch immer letzte Nacht passiert ist, wird nicht in den Bericht aufgenommen. Mehr habe ich dazu nicht zu sagen." Weitere Fragen werden mit kaltem Schweigen quittiert.*

Fahre mit **Einführung 3** fort.

Einführung 3: *Nach einem kurzen Frühstück verlässt du die Pension und findest dich in einer fast märchenhaften Atmosphäre wieder: Einheimische tanzen im Kreis, singen beschwingte Melodien und liegen auf Steppdecken. Dutzende Fremde in Alltagskleidung mischen sich lachend unter die Dorfbewohner. Der Gefahr bewusst, die vor dir liegt, triffst du Vorbereitungen für einen letzten Forschungstrip.*

- Neue Hilfe für die Feldforschung ist eingetroffen. Jeder Spieler, dessen Ermittler im Szenario Die längste Nacht **getötet** wurde, darf einen neuen Ermittler wählen und sein Deck mit der Hälfte der Erfahrungspunkte seines letzten Ermittlers verbessern *(aufgerundet)*.
- Die Strapazen der langen Nacht machen dir zu schaffen. Ziehe zufällige Chaosmarker aus dem Chaosbeutel, bis du 2 Nicht-Symbol-Marker gezogen hast. Ersetze diese Marker für den Rest der Kampagne jeweils durch einen Chaosmarker, dessen Wert 1 niedriger ist. (Falls du einen Marker nicht ersetzen kannst, wiederhole den Vorgang, bis du insgesamt 2 Chaosmarker ersetzt hast.)

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Vorspielvorbereitung

- Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Der letzte Tag, Festtag, Anhänger der Farbe, Einwohner* und *Das Tal*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:

- Die Zeitmarker-Karte **Der dritte Tag** wird ins Spiel gebracht. Bist du schon hungrig?
- Das Agendadeck besteht nur aus der Agenda Alles ist mit Liebe erfüllt. Das Szenendeck besteht nur aus der Szene Anbruch des letzten Tages. Alle anderen Agenden und Szenen werden aus dem Spiel entfernt.
- Jeder Ort (mit Ausnahme der Wegkreuzung und der Alten Mühle) wird mit seiner (**Tag** ☼)-Seite nach oben wie auf Seite 6 angegeben ins Spiel gebracht.
  - Die Orte Die Wegkreuzung und Die Alte Mühle aus dem Begegnungsset *Festtag* werden mit der *(Morgens* ☼*)*-Seite nach oben ins Spiel gebracht. Die anderen Versionen dieser Orte werden aus dem Spiel entfernt.
  - Jeder Ermittler beginnt das Spiel in der Pension.
- Das Begegnungsset *Einwohner* wird herausgesucht. Überprüfe das Kampagnenlogbuch.
  - Jeder Einwohner, dessen Name durchgestrichen ist, wird aus dem Spiel entfernt.
  - Mutter Rachel und Judith Park werden mit ihren Vorteilsseiten nach oben an der Wegkreuzung ins Spiel gebracht.
  - Die übrigen Karten des Begegnungssets *Einwohner* werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- Das Begegnungsset *Anhänger der Farbe* wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- Es wird Verderben in Höhe der Ermittleranzahl auf der Agenda platziert.
- Das Spiel kann nun beginnen.

Kodex: Anbruch des letzten Tages

Lies die folgenden Einträge auf Seite 51–54 nur, solange du das Vorspiel **Anbruch des letzten Tages** spielst und dazu angewiesen wirst.

Kodex 1: Mutter Rachel

Mutter Rachel 1: *Eine Schar von Touristen und Einheimischen in weiß-goldenen Umhängen versammelt sich um das Bildnis in der Mitte von Hemlock Vale. Mutter Rachel steht in ihrer Mitte und betrachtet jeden einzelnen von ihnen mit einem freudigen Lächeln.*

Überprüfe den Abschnitt „Untersuchte Gebiete" im Kampagnenlogbuch:

- Falls das Kästchen unter *Südliche Felder* abgehakt ist, fahre mit **Mutter Rachel 2** fort.
- Ansonsten kannst du die Oberin nicht erreichen. Spiele weiter.

Mutter Rachel 2: *Du fühlst dich mutig und bahnst dir einen Weg durch die Menge. Als die Oberin dich sieht, füllen sich ihre Augen mit Tränen. „Oh, mein Kind. Ich habe für deine sichere Rückkehr gebetet." Sie nimmt deine Hand, während sich die Menge teilt. „Es war nicht mein Platz, mich einzumischen, obwohl ich von Schuldgefühlen geplagt war. Ich bin so dankbar, dass du am Leben bist."*

Du musst entscheiden *(wähle eins)*:

- *„Vielen Dank für Ihre Gebete."* Fahre mit **Mutter Rachel 3** fort.
- *„Ich habe durchschaut, was Sie wirklich sind."* Fahre mit **Mutter Rachel 4** fort.

Mutter Rachel 3: *Die Oberin lächelt warm. „Ich hoffe, Sie werden heute Abend beim Fest unser Ehrengast sein." Bevor du antworten kannst, wirst du auch schon in den tanzenden Kreis um das Bildnis gezogen.*

Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler kennen ihren Platz.*

Erhöhe Mutter Rachels Beziehungsstufe.
Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

Mutter Rachel 4: *Die Oberin antwortet mit einem kalten Blick. „Und auch ich habe durchschaut, was Sie sind. Ich hoffe, Sie kommen heute Abend zum Fest." Bevor du antworten kannst, wirst du auch schon in den tanzenden Kreis um das Bildnis gezogen.*

Senke Mutter Rachels Beziehungsstufe.
Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

Kodex 2: Leah Atwood

Falls Simeon Atwoods Name durchgestrichen ist:

Leah sitzt auf der Veranda, den Kopf in ihre Hände gestützt. Sie blickt auf, als du dich näherst. „Simeon hat immer von seinem ‚Bergarbeiter-Geheimbund' gesprochen. Er hat … er hat immer von der Mine geredet. Sagte, er hätte für etwas geübt. Eine ‚Reise zum Mittelpunkt der Erde' oder was auch immer er für einen Unsinn mit diesem Jungen Theo geredet hat."

Erhöhe Leah Atwoods Beziehungsstufe.
Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

Falls Simeon Atwoods Name nicht durchgestrichen ist:

Die Eingangstür des Atwood-Hauses schlägt zu und Leah kommt direkt auf dich zu. „Simeon hat mir erzählt, was Sie für ihn getan haben. Ich kann nicht glauben, dass er …" Sie hebt eine Hand an ihren Kopf. „Ich bin nur froh, dass Sie da waren, um zu helfen. Ich danke Ihnen aus tiefstem Herzen. Wenn wir etwas für Sie tun können, zögern Sie bitte nicht zu fragen."

Erhöhe Leah Atwoods Beziehungsstufe um 2.
Jeder Ermittler verdient 2 Bonus-Erfahrungspunkte.

Kodex 4: William Hemlock

William 1: *Du triffst William dabei, wie er etwas in sein Notizbuch kritzelt. „Ich frage mich, ob ich Sokrates zitieren sollte. Nein, das wäre wohl eher ungewandt …" Als du ihn um eine Erklärung bittest, zeigt er dir ein hübsches Gedicht, das in geschwungener Schrift verfasst ist:*

Ich verweile inmitten von Veilchenblüten
Feiere die Ankunft dessen, was ich erhoffe und du erwartest:
Eine leuchtend junge Freude.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch:

- *Falls William dir beigestanden hat*, fahre mit **William 2** fort.
- Ansonsten fahre mit **William 3** fort.

William 2: *William schaut ernst, als du ihm sein Buch zurückgibst. „Die Ereignisse der letzten Nacht haben einen Schatten auf das Fest geworfen. Ich kenne Mutter Rachels wahre Absichten nicht, doch bin ich überzeugt, dass die Zeit gekommen ist, da die Hemlocks füreinander einstehen müssen. Vielleicht sollten River und ich fortan zusammenhalten …"*

Falls William Mut gefasst hat, notiere unter William Hemlocks Notizen: *William ist fest entschlossen.*

Erhöhe William Hemlocks Beziehungsstufe.
Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

William 3: *„Ah! Ich hab's", ruft William aus. Nach einer Minute hektischen Niederschreibens präsentiert er dir seinen Einfall:*

Die Brillanz, die erhellt,
Und mein Herz gen Himmel wähnt.
Meine Vision, die überquillt,
Sich nach unserem nahen Aufstieg sehnt.

Erhöhe William Hemlocks Beziehungsstufe.
Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

Kodex 5: River Hawthorne

***Falls River dir beigestanden hat* und *das Vorhaben ins Rollen gekommen ist*:**

River löst sich aus der Menge und nimmt dich zur Seite. „Ich habe Ihnen letzte Nacht geholfen, nun brauche ich eine Gegenleistung. Während des Festes heute Abend müssen Sie den lieben William mit allen Mitteln ablenken. Wenn er mit Gewalt droht, erwarte ich Ihre Hilfe!"

Notiere unter River Hawthornes Notizen:
River fordert das Erbe zurück.

Erhöhe River Hawthornes Beziehungsstufe.
Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

Ansonsten:

„Ihr alle solltet wissen, dass ich Leib und Leben für die Cranberry-Soße riskiert habe, die heute auf dem Fest serviert wird", sagt River und blickt gebieterisch zu den Anwesenden, die aufmerksam zuhören. „Deshalb erwarte ich von jedem Einzelnen von euch, dass ihr nachher beim Wettbewerb nicht nur für meine *Soße stimmt, sondern auch eine doppelte Portion davon esst. Wenn ich meinen Preis nicht bekomme, werde ich direkt zu Langston gehen und ihn bitten, ein sehr unschmeichelhaftes Gedicht über euch alle zu verfassen."*

Erhalte 3 Ressourcen.

Kodex 6: Gideon Mizrah

***Falls dir Gideon beigestanden hat*:**

Gideon sitzt im hinteren Teil der Kapelle, den Hut in den Händen. Er lächelt, als du dich näherst. „Ich hatte nicht viel für Religion übrig, aber so eine Predigt wie die von Mutter Rachel – so was habe ich noch nicht gehört. Nicht wie auf dem Neuen Kirchplatz in Innsmouth. Dort haben sie immer nur um Münzen gebettelt. Und an den Predigten war auch immer etwas faul."

Erhöhe Gideon Mizrahs Beziehungsstufe.
Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

Ansonsten:

Gideon sitzt – betend oder schlafend – im hinteren Teil des heiligen Ortes. Anstatt ihn zu stören, bleibst du stehen und bewunderst eine Reihe von spiralförmigen Skulpturen aus Holz.

Ziehe 3 Karten.

Kodex 7: Judith Park

Judith 1: *„Irgendetwas stimmt nicht“, sagt Judith und starrt in den Himmel, eine Hand am Kolben ihrer Waffe. Über euch wabert ein dunkler Fleck durch die Luft, eine Rauchwolke, die sich nun herabsenkt und eine Schar Touristen auseinandertreibt. Judith hebt ihr Gewehr und ist bereit, in den Rauch zu schießen.*

- Durchsuche das beiseitegelegte Begegnungsset *Anhänger der Farbe* nach 1 Kopie des Gegners Miasmatischer Schatten. Er erscheint an der Wegkreuzung.
- Überprüfe das Kampagnenlogbuch:
  - *Falls Judith dir beigestanden hat* oder *falls das Ding in den Tiefen besiegt wurde* oder Judith Parks Beziehungsstufe 4 oder höher ist, fahre mit **Judith 2** fort.
  - Ansonsten fahre mit **Judith 3** fort.

Judith 2: *Du warnst die Leibwächterin, bevor sie in Richtung der Menschen feuert, und forderst sie auf zu warten. Sie senkt ihre Waffe, während die aufgewühlte Wolke wie eine Fata Morgana flackert. „Kommen Sie her!“, sagt Judith und winkt dich heran.*

Übernimm die Kontrolle über Judith Park.

Notiere unter Judith Parks Notizen: *Du hast Judith unterstützt.*

Erhöhe Judith Parks Beziehungsstufe.
Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

Judith 3: *Die Leibwächterin feuert blindlings in die Wolke. Panikrufe schallen über die Wegkreuzung, während die Touristen in Deckung gehen. Die aufgewühlte Wolke flackert wie eine Fata Morgana. „Verdammte Scheiße“, ruft Judith und steht wie vom Donner gerührt da.*

Lege 1 zufällige Karte von deiner Hand ab.

Erhöhe Judith Parks Beziehungsstufe.
Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

Kodex 8: Theo Peters

***Falls Theo dir beigestanden hat*:**

„Ich werde Ihnen die Hundemaske sofort besorgen, Mr. Sanders!“, ruft Theo. Der junge Mann wird mit Anfragen von Einheimischen und Touristen überschwemmt, aber als er dich sieht, erhellt sich sein Gesicht. „Warten Sie kurz! Ich wollte mit Ihnen über die letzte Nacht sprechen.“ Theo macht eine Pause und führt dich in einen kleinen, dunklen Raum im hinteren Teil des Ladens. „Ich weiß, dass sich das Tal um mich gekümmert hat. Mutter Rachel hat sich um mich gekümmert. Aber ich … ich weiß nicht mehr weiter. Was ist, wenn meine Schwester recht hatte? Was hat Mutter Rachel bloß vor?“ Er beißt sich auf die Lippe. „Ich kann nur mit Ihnen darüber reden.“

Notiere unter Theo Peters' Notizen: *Theo hegt Zweifel.*

Erhöhe Theo Peters' Beziehungsstufe.
Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

Ansonsten:

„Ich werde Ihnen die Hundemaske sofort besorgen, Mr. Sanders!“, ruft Theo einem Kunden zu und wendet sich dann an dich. „Würden Sie das bitte für mich in die Versammlungshalle bringen?“ Er überreicht dir ein Paket. „Es ist für meine Cousins in Portland.“

Merke dir, dass „du ein Paket auslieferst“.

Kodex 9: Pension

Ms. Olmstead kann gar nicht mehr aufhören hysterisch zu lachen, als du sie zu den Feierlichkeiten befragst und von ihr wissen willst, wer in der Umgebung des Tals arbeitet.

Wähle 1 der folgenden Optionen und handle sie ab. Ermittler in der Pension dürfen als Gruppe eine beliebige Anzahl Aktionen ausgeben, um so viele zusätzliche Optionen zu wählen. Ein Ermittler darf diesen Kodexeintrag erneut auslösen.

- *„Ich glaube, William hatte etwas bei der Alten Mühle zu tun.“* Durchsuche das beiseitegelegte Begegnungsset *Einwohner* nach der Karte William Hemlock und bringe sie in Der Alten Mühle mit der Vorteilsseite nach oben ins Spiel.
- *„Theo sollte sich heute um Tads Gemischtwarenladen kümmern.“* Durchsuche das beiseitegelegte Begegnungsset *Einwohner* nach der Karte Theo Peters und bringe sie in Tads Gemischtwarenladen mit der Vorteilsseite nach oben ins Spiel.
- *„Ich glaube, ich habe River mit ein paar Freunden im Arbeitszimmer proben hören.“* Durchsuche das beiseitegelegte Begegnungsset *Einwohner* nach der Karte River Hawthorne und bringe sie in der Pension mit der Vorteilsseite nach oben ins Spiel.

Kodex 10: Die Wegkreuzung

Überprüfe Simeon Atwoods Notizen, ob *der Plan Form annimmt*:

An der Wegkreuzung ist besonders viel los. Vorsichtig stopfst du einige Feuerwerkskörper in einen großen Blumenkübel.

Lege eine -Probe (3) ab, um das Feuerwerk zu verstecken. Falls die Probe gelingt, notiere hinter *Der Plan nimmt Form an* 1 Zählstrich. (*Tipp: Du musst* 1 *Feuerwerk verstecken, um Simeon zu helfen.*) Falls die Probe misslingt, darf ein Ermittler diesen Kodexeintrag erneut auslösen.

Ansonsten:

An der Wegkreuzung ist besonders viel los. Mutter Rachel beobachtet, wie das aufragende Bildnis mit farbenfrohen Bändern geschmückt wird.

Du darfst entweder 1 Karte ziehen oder 1 Ressource erhalten.

Kodex 11: Hemlock-Kapelle

Überprüfe Simeon Atwoods Notizen, ob *der Plan Form annimmt*:

Während sich in einem nahe gelegenen Wäldchen eine Art Hochzeitszeremonie abspielt, versuchst du, unbemerkt ein paar Feuerwerkskörper im Dachvorsprung der Kapelle zu verstecken.

Falls Gideon Mizrah nicht bereits im Spiel ist, durchsuche das beiseitegelegte Begegnungsset *Einwohner* nach der Karte Gideon Mizrah und bringe sie in der Hemlock-Kapelle mit der Vorteilsseite nach oben ins Spiel.

Lege eine -Probe (2) ab, um das Feuerwerk zu verstecken. Falls die Probe gelingt, notiere hinter *Der Plan nimmt Form an* 1 Zählstrich. (*Tipp: Du musst* 1 *Feuerwerk verstecken, um Simeon zu helfen.*) Falls die Probe misslingt, darf ein Ermittler diesen Kodexeintrag erneut auslösen.

Ansonsten:

Vor der Kapelle steht eine Menschentraube, die einer Art Hochzeitszeremonie bewohnt. Das Paar lächelt und beginnt zu tanzen.

Durchsuche das beiseitegelegte Begegnungsset *Einwohner* nach der Karte Gideon Mizrah und bringe sie in der Hemlock-Kapelle mit der Vorteilsseite nach oben ins Spiel.

Kodex 13: Das Atwood-Haus

Die düstere Fassade des Atwood-Hauses sticht aus dem Meer der bunten Blumen und Girlanden wie eine hässliche Wunde hervor.

Durchsuche das beiseitegelegte Begegnungsset *Einwohner* nach der Karte Leah Atwood und bringe sie im Atwood-Haus mit der Vorteilsseite nach oben ins Spiel.

Kodex 14: Tads Gemischtwarenladen

Überprüfe Simeon Atwoods Notizen, ob *der Plan Form annimmt*:

Das Dach von Tads Laden ist der perfekte Ort für ein paar Feuerwerkskörper. Die Morgensonne brennt bereits heiß, während du hinaufsteigst.

Lege eine - oder -Probe (3) ab, um das Feuerwerk zu verstecken. Falls die Probe gelingt, notiere hinter *Der Plan nimmt Form an* 1 Zählstrich. (*Tipp: Du musst* 1 *Feuerwerk verstecken, um Simeon zu helfen.*) Falls die Probe misslingt, darf ein Ermittler diesen Kodexeintrag erneut auslösen.

Ansonsten:

Der Gemischtwarenladen wird von Besuchern überrannt, die Blumenkränze und bunte Steppdecken kaufen, während die Arbeiter aus dem Dorf kommen und gehen.

Du darfst 5 Ressourcen ausgeben, um dein Deck nach 1 ***Gegenstand***-Karte zu durchsuchen, sie zu spielen und dabei ihre Kosten zu ignorieren. Ein beliebiger anderer Ermittler darf diesen Kodexeintrag erneut auslösen.

Kodex 15: Schulhaus des Tals

Überprüfe Simeon Atwoods Notizen, ob *der Plan Form annimmt*:

Das Schulhaus ist verlassen. Du findest hinter dem Klohäuschen ein leeres Fass und versuchst, es mit ein paar Feuerwerkskörpern zu präparieren.

Lege eine - oder -Probe (3) ab, um das Feuerwerk zu verstecken. Falls die Probe gelingt, notiere hinter *Der Plan nimmt Form an* 1 Zählstrich. (*Tipp: Du musst* 1 *Feuerwerk verstecken, um Simeon zu helfen.*) Falls die Probe misslingt, darf ein Ermittler diesen Kodexeintrag erneut auslösen.

Ansonsten:

Das Schulhaus bleibt heute wohl leer. Verschiedene Kinderzeichnungen von Kreaturen in hellen, bunten Farben hängen an der Wand.

Du darfst entweder 1 Karte ziehen oder 1 Ressource erhalten.

Kodex 16: Die Versammlungshalle

Falls „du ein Paket auslieferst“:

Du übergibst das Paket an Martha Jean, die hinter dem Tresen steht und dich mit einem breiten Lächeln begrüßt. Auf dem Boden liegt eine zersprungene Teetasse.

Erhöhe Theo Peters' Beziehungsstufe.
Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

In jedem Fall:

„Sie möchten einem besonderen Menschen ein Geschenk machen?“, lallt Martha Jean und starrt dich eindringlich an. „Warum haben Sie mich gestern Abend nicht zum Tanz aufgefordert? Ich hätte Ja gesagt.“

Ein Ermittler darf 1 verdiente ***Gegenstand***-Storyvorteilskarte aus seinem Deck, von seinem Ablagestapel oder von seiner Hand entfernen. Falls er dies tut, überprüfe das Kampagnenlogbuch und wähle 1 Einwohner mit Beziehungsstufe 2 oder niedriger. Erhöhe die Beziehungsstufe des gewählten Einwohners. Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

Achtung!

Nicht vor Ende des Vorspiels weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler wurden besiegt): *Eine Traube von Dorfbewohnern mit Tiermasken zieht dich auf die Beine. Als du wieder stehst, kannst du dir ein Grinsen nicht verkneifen, da dich eine wohltuende Glückseligkeit überkommt. Eine Frau mit einer Hirschmaske hilft dir zurück zur Pension, wo du dich kurz sammelst und auf den nächsten Forschungstrip vorbereitest.*

- Platziere 1 Verderben auf der Ermittlerkarte des Ermittlungsleiters.
- Fahre mit **Auflösung 2** fort.

Auflösung 1: *Dr. Marquez stimmt Berties Bemerkung zu. „Du bist da an etwas dran. Die Glückseligkeit wirkt fast wie eine Art Köder. Sie lockt die Beute an, betäubt sie gegen den Schmerz und beraubt sie ihrer Fähigkeiten, um dann zu verschlingen, was übrig bleibt.“ Die Professorin hebt eine Augenbraue. „Es müsste sich um ein hoch entwickeltes Raubtier an der Spitze der Nahrungskette handeln. Obwohl ich immer noch den Verdacht hege, dass das seltsame Verhalten auf giftiges Gas zurückzuführen ist.“*

- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Dr. Marquez hat eine Ahnung.*
- Fahre mit **Auflösung 2** fort.

Auflösung 2: *Dr. Marquez sieht völlig erschöpft aus, als sie ihren Rucksack auf den Rücksitz von Theos blauem Lastwagen hievt. „Heute ist der letzte Tag“, sagt sie. „Machen wir das Beste draus.“*

- Aktualisiere das Kampagnenlogbuch. Falls unter Simeon Atwoods Notizen mindestens 1 Zählstrich hinter *Der Plan nimmt Form an* steht, notiere im Kampagnenlogbuch *(nicht unter Simeon Atwoods Notizen): Das Tal ist gespickt mit Feuerwerk.*
- Jeder Ermittler verdient die Bonus-Erfahrungspunkte aus diesem Vorspiel. Die Bonus-Erfahrungspunkte werden im Kampagnenlogbuch unter „Nicht ausgegebene EP“ notiert, **können aber nicht vor dem Ende des nächsten Szenarios ausgegeben werden**.
- Jeder Ermittler bereitet sich auf den nächsten Forschungstrip vor:
  - Wähle 1 Vorteilskarte in deiner Spielzone, die sich normalerweise nicht zu Spielbeginn im Spiel befindet. Du behältst sie für das nächste Szenario. Lege jede andere Vorteilskarte und Verstärkung in deiner Spielzone ab, außer die Karten, die sich normalerweise zu Spielbeginn im Spiel befinden.
  - Lege Karten ab, bis du dein Starthandlimit erreicht hast. Mische deinen Ablagestapel in dein Deck. *(Deine aktuelle Hand ist deine Starthand für das nächste Szenario. Du ziehst für das Szenario keine neue Starthand und kannst auch keinen Mulligan nehmen.)*
  - Lege Ressourcen ab, die über deine Startressourcen hinausgehen.
- Bei der Vorbereitung des nächsten Szenarios werden die Schritte 1–8 der „Spielvorbereitung“ auf Seite 27 im Referenzhandbuch übersprungen.

Überprüfe den Abschnitt „Untersuchte Gebiete“ im Kampagnenlogbuch und wähle ein Szenario, das noch nicht abgehakt ist.

- Um dich den Gefahren in der verfallenen „North Point“-Mine zu stellen, lies bei **In den Fels geschrieben** auf Seite 10 weiter.
- Um **Das Hemlock-Haus** zu untersuchen, das seit langer Zeit leer steht, lies auf Seite 14 weiter.
- Um den unheimlich stillen Pearl-Hügel zu erforschen, lies bei **Die Stille Heide** auf Seite 19 weiter.
- Um die Akwan-Küste im Norden zu erforschen, lies bei **Die verlorene Schwester** auf Seite 23 weiter.
- Um das Eastwick-Moor zu untersuchen und dabei zu riskieren, **Das Ding in den Tiefen** zu wecken, lies auf Seite 27 weiter.

Vorspiel: Der letzte Abend

Einführung 1: *Eine prächtige Prozession in ausgelassen bunten Farben und mit Blüten geschmückt zieht durch das Dorf in Richtung Wegkreuzung. Heute Abend sind bestimmt mehrere Hundert Menschen hier zusammengekommen. Du gehst mit Dr. Marquez in Richtung des schaurigen Bildnisses, in dem sich die Lichter spiegeln. Mutter Rachel steht in der Mitte der Menge und streckt ihre Arme wie Äste vor dem reflektierenden Baum aus.*

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

- *Falls Dr. Marquez einen Plan hat,* fahre mit **Einführung 2** fort.
- Ansonsten fahre mit **Einführung 5** fort.

Einführung 2: *Die Professorin tritt mit Rebecca an der Hand vor. Alle Feierlichkeiten verstummen, als Mutter Rachel sich umdreht. „Hört alle her! Letzte Nacht hat Mutter Rachel ein Haus voller kranker Menschen zum Tode verurteilt. Ich war dabei. Diese Menschen waren nicht mehr bei klarem Verstand." Dr. Marquez wendet sich an die Feiernden. „Aber das ist noch nicht alles. Unter dieser Insel lebt etwas. Es saugt das Leben aus allem, was es umgibt. Es könnte so das ganze Dorf zerstören. Wir müssen die Insel sofort verlassen!" Mutter Rachel sieht dich gekränkt an. „Was werfen Sie mir vor? Ich habe meine Tochter geopfert und sie wurde mir wiedergegeben."*

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Die Ermittler müssen entscheiden *(wähle eins)*:

- *„Sie haben nichts falsch gemacht, Mutter Rachel."* Fahre mit **Einführung 3** fort. (Du darfst dies nur wählen, falls Mutter Rachels Beziehungsstufe 3 oder höher ist.)
- *„Sie haben nichts falsch gemacht, Mutter Rachel." (Du lügst.)* Fahre mit **Einführung 4** fort. (Du darfst dies nur wählen, falls Mutter Rachels Beziehungsstufe 3 oder höher ist.)
- *„Sie haben dieses Dorf zum Tode verurteilt!"* Fahre mit **Einführung 5** fort.

Einführung 3: *Dr. Marquez stößt ein entsetztes Keuchen aus, als du vortrittst und dich zu Mutter Rachels Füßen niederwirfst. Die Oberin begrüßt dich erfreut. „Sie sind herzlich eingeladen, sich zu uns an den Tisch zu gesellen. Sie dürfen zu meiner Rechten sitzen, damit Sie sehen, welches Wunder uns an diesem Tag erwartet." Mit festem Händedruck führt sie dich zum Festmahl. Du folgst ihr gehorsam.*

- Füge dem Chaosbeutel für den Rest der Kampagne 1 -Marker hinzu.
- Durchsuche jedes Ermittlerdeck nach der Storyvorteilskarte Dr. Rosa Marquez und entferne sie aus dem Spiel.
- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler haben Mutter Rachel geglaubt.*

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einführung 4: *Du gibst Dr. Marquez ein Zeichen, bevor du nach vorne trittst und dich vor Mutter Rachel verbeugst. Die Oberin begrüßt dich erfreut. „Sie sind herzlich eingeladen, sich zu uns an den Tisch zu gesellen. Sie dürfen zu meiner Rechten sitzen, damit Sie sehen, welches Wunder uns an diesem Tag erwartet." Mit festem Händedruck führt sie dich zum Festmahl. Du folgst ihr vorsichtig.*

- Füge dem Chaosbeutel für den Rest der Kampagne 1 -Marker und 1 -Marker hinzu.
- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler haben Mutter Rachel belogen.*

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einführung 5: *Die Professorin tritt vor und ruft über die Feierlichkeiten hinweg: „Das Essen an diesem Ort ist Gift! Sie sind alle in großer Gefahr: Was auch immer im Essen ist, es verändert alles um Sie herum. Sehen Sie!" Dr. Marquez reißt mehreren Feiernden die Masken von den Gesichtern. Wild grinsende Gesichter kommen zum Vorschein. Die umstehende Menge verstummt. Dann ist Beifall zu hören und Lachen. Mutter Rachel hebt die Arme, um die Leute zum Schweigen zu bringen. „Vertreibt diese Lügner! Lasst euch dadurch nicht vom Fest abhalten. Der Himmel ruft uns! Lasst uns feiern!"*

Das Letzte, was du siehst, als du von den Feiernden grob weggestoßen wirst, ist das triumphierende Lächeln der Oberin.

- Füge dem Chaosbeutel für den Rest der Kampagne 1 -Marker und 1 -Marker hinzu.
- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler haben das Fest unterbrochen.*

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Vorspielvorbereitung

- Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Der letzte Tag*, *Festtag*, *Einwohner* und *Das Tal*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:

- Das Agendadeck wird nur mit der Agenda Um den Tisch herum erstellt. Diese Karte ist sowohl das Agenda- als auch das Szenendeck. Die Spezialagenda Lämmer zur Schlachtbank führen wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt. Alle anderen Agenden und Szenen werden aus dem Spiel entfernt.
- Die Zeitmarker-Karte **Der dritte Tag** wird ins Spiel gebracht. Bist du bereit?
- Jeder Ort (mit Ausnahme der Wegkreuzung und der Alten Mühle) wird mit seiner (**Tag** ✡)-Seite nach oben wie auf Seite 6 angegeben ins Spiel gebracht.
  - Die Orte Die Wegkreuzung und Die Alte Mühle aus dem Begegnungsset *Festtag* werden mit der *(Abends* ✡*)*-Seite nach oben ins Spiel gebracht. Die anderen Versionen dieser Orte werden aus dem Spiel entfernt.
  - 1 Gegner Rasende Feiernde wird in der Versammlungshalle ins Spiel gebracht. Falls sich 3 oder 4 Ermittler im Spiel befinden, wird die andere Rasende Feiernde in der Hemlock-Kapelle ins Spiel gebracht.
- Überprüfe das Kampagnenlogbuch.
  - Falls die *„North Point"-Mine* im Abschnitt „Untersuchte Gebiete" nicht abgehakt ist, wird Leah Atwoods Name durchgestrichen.
  - *Falls die Ermittler das Fest unterbrochen haben,* beginnt jeder Ermittler das Spiel in der Pension. Ansonsten beginnt jeder Ermittler das Spiel an der Wegkreuzung.
- Das Begegnungsset *Einwohner* wird herausgesucht. Überprüfe das Kampagnenlogbuch.
  - Jeder Einwohner, dessen Name durchgestrichen ist, wird aus dem Spiel entfernt.
  - Mutter Rachel wird mit ihrer Vorteilsseite nach oben an der Wegkreuzung ins Spiel gebracht.
  - *Falls Bertie eine Epiphanie hatte,* wird Bertie Musgrave mit seiner Gegnerseite nach oben an der Wegkreuzung ins Spiel gebracht.
  - *Falls die Ermittler das Fest unterbrochen haben,* wird jedes Ermittlerdeck und jede nicht im Spiel befindliche Zone nach der Storyvorteilskarte Dr. Rosa Marquez durchsucht und unter der Kontrolle eines Ermittlers ins Spiel gebracht. Sie benötigt für dieses Szenario keinen Verbündeter-Slot.
  - Leah Atwood wird in der Hemlock-Kapelle mit ihrer Vorteilsseite nach oben ins Spiel gebracht. Falls ihre Beziehungsstufe 2 oder niedriger ist, wird sie stattdessen auf ihre Gegnerseite umgedreht.
  - Simeon Atwood wird im Schulhaus des Tals mit seiner Vorteilsseite nach oben ins Spiel gebracht. Falls seine Beziehungsstufe 3 oder niedriger ist, wird er stattdessen auf seine Gegnerseite umgedreht.
  - Gideon Mizrah wird in der Versammlungshalle mit seiner Vorteilsseite nach oben ins Spiel gebracht. Falls seine Beziehungsstufe 3 oder niedriger ist, wird er stattdessen auf seine Gegnerseite umgedreht.
  - Judith Park wird in der Alten Mühle mit ihrer Vorteilsseite nach oben ins Spiel gebracht. Falls ihre Beziehungsstufe 2 oder niedriger ist, wird sie stattdessen auf ihre Gegnerseite umgedreht.
  - Theo Peters wird in Tads Gemischtwarenladen mit seiner Vorteilsseite nach oben ins Spiel gebracht. Falls seine Beziehungsstufe 2 oder niedriger ist, wird er stattdessen auf seine Gegnerseite umgedreht.
  - Die übrigen Einwohner werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- Das Spiel kann nun beginnen.

Kodex: Der letzte Abend

Lies die folgenden Einträge auf Seite 56–59 nur, solange du das Vorspiel **Der letzte Abend** spielst und dazu angewiesen wirst.

Kodex 1: Mutter Rachel

Falls die Ermittler Mutter Rachel geglaubt haben:

Mutter Rachel erhebt sich, als du dich näherst. Die große Auswahl an gebratenem Fleisch und gegrilltem Gemüse lässt dir das Wasser im Mund zusammenlaufen. Alles sieht so lecker aus. Die Oberin spricht zu dir: „Ich hatte letzte Nacht einen Traum. Eine Vision. In diesem Traum war ich nicht ich selbst. Ich war ein Spiegelbild von mir. Eine andere Rachel. Eine Rachel, die weder Schmerz noch Reue kennt. Ich war ich selbst, wie ich sein sollte: eine Abwandlung dieses müden irdischen Ichs. Verwandelt. Neu geschaffen im Paradies. Denn das Paradies ist Schöpfung, wie sie schon immer bestimmt war."

Die Oberin zieht ein langes Zeremonienmesser. „Doch es gibt unter uns einige verlorene Seelen, die noch immer nicht glauben. Ihnen muss ihr Platz hier zugewiesen werden. Ihr alle müsst ihnen helfen, endlich zu verstehen."

Drehe jede ***Einwohner***-Karte (bis auf Mutter Rachel) auf ihre Gegnerseite um.

Nimm jede beiseitegelegte ***Einwohner***-Karte und bringe sie eine nach der anderen mit ihrer Gegnerseite nach oben an einem leeren Ort ins Spiel.

Entferne alles Verderben von der aktuellen Agenda und tausche sie gegen die beiseitegelegte Agenda Lämmer zur Schlachtbank führen aus.

Falls die Ermittler Mutter Rachel belogen haben:

Mutter Rachel erhebt sich, als du dich näherst. Fliegen schwirren um das Festmahl herum: Es ist ein grauenhafter Anblick mit toten zweiköpfigen Kreaturen und etwas, das wie gebratenes Huhn aussieht, aber mit stark angeschwollenen Organen. Die Oberin wendet sich an die Menge: „Ich hatte letzte Nacht einen Traum. Darin war ich nicht ich selbst, sondern ein Spiegelbild von mir. Eine andere Rachel. Eine Rachel, die weder Schmerz noch Reue kennt. Ich war ich selbst, wie ich sein sollte. Neu geschaffen im Paradies …"

Du unterbrichst ihre entrückte Rede mit einem gezielten Schlag. Mutter Rachel taumelt zurück, aber dann – mit einer fast unnatürlichen Kraft – rappelt sie sich sofort wieder auf. Völlig außer Fassung zieht sie ein langes Zeremonienmesser und funkelt dich böse an.

„Das wirst du noch bereuen, mein kleines Lämmchen!"

Drehe Mutter Rachel auf ihre Gegnerseite um und füge ihr 2 Schaden zu.

Ansonsten:

Mutter Rachel erhebt sich von ihrem Platz am Tisch. Fliegen schwirren um das Festmahl herum, als die Oberin ein langes Zeremonienmesser zieht und es in die Brust eines ihrer Gefolgsleute rammt. Die übrigen Anwesenden nehmen kaum Notiz davon, während sie weiter Essen in ihre hungrigen Münder schaufeln. „Es kann kein Wunder geben ohne Opfer im gleichen Maße", sagt sie und sieht dich mitleidig an. „Und es ist Ihr Platz, Zeuge des Festmahls zu sein."

Drehe Mutter Rachel auf ihre Gegnerseite um.

Kodex 2: Leah Atwood

Falls Leah etwas in der Mine gesehen hat:

Leah 1: *Leah sitzt auf einer Bank im hinteren Teil der Kapelle. „Ich habe mit meiner Schwester beim Bau dieser Kapelle geholfen", sagt Leah mit glasigen Augen – sie scheint von der seltsamen Glückseligkeit, die das Tal erfasst hat, unberührt geblieben zu sein.*

Du musst entscheiden *(wähle eins)*:

- *„Was haben Sie in der ‚North Point'-Mine gesehen?"* Fahre mit **Leah 2** fort.
- *Sage nichts.* Fahre mit **Leah 3** fort.

Leah 2: *Leahs Hand zittert, als sie eine einzelne Haarsträhne hinter ihr Ohr streicht. „Ich … ich weiß es nicht. Da war etwas, das wie Simeon aussah. Aber er war es nicht. Oder vielleicht war er es nur zum Teil …" Ihre Miene verhärtet sich. „Natürlich sind Sie mit Ihren Untersuchungen nur hier, um Fakten festzuhalten. Ich will nicht, dass das in Ihrem ‚Forschungsbericht' veröffentlicht wird. Reden Sie nie wieder mit mir."*

Setze Leah Atwoods Beziehungsstufe auf 0.

Leah 3: *Anstatt die Köchin des Tals nach Einzelheiten zu fragen, setzt du dich auf eine nahe Bank und leistest Leah still Gesellschaft. Aus dem jetzt finsteren Wald ist der vibrierende Flügelschlag unzähliger Insekten zu hören. Leah vergräbt ihren Kopf in den Händen. Der Gesang einer Gruppe Feiernder übertönt ihr leises Weinen.*

Erhöhe Leah Atwoods Beziehungsstufe.
Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

Übernimm die Kontrolle über Leah Atwood.

Ansonsten:

„Ich habe mit meiner Schwester beim Bau dieser Kapelle geholfen", sagt Leah mit einem warmen Lächeln. Ihre Augen sind glasig, während sie in den Sonnenuntergang starrt. „Es ist alles so schön hier. Spüren Sie das nicht? Wir stehen an der Schwelle zur Unendlichkeit. Warten nur noch darauf überzutreten. Vielleicht hatte Rachel recht …"

Erhöhe Leah Atwoods Beziehungsstufe.
Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

Kodex 3: Simeon Atwood

***Falls das Tal mit Feuerwerk gespickt ist*:**

„Willkommen zum wichtigsten Treffen des Bergarbeiter-Geheimbunds des Schabernacks“, sagt Simeon feierlich und zieht dich unter den Dachvorsprung des Schulhauses. „Jetzt, wo die Feuerwerkskörper alle platziert sind, müssen wir nur noch auf den richtigen Moment warten, um sie zu zünden. Tante Rachel wird so wütend sein!“ Er grinst schelmisch. „Für einen entbehrlichen Laufburschen haben Sie sich gut geschlagen. Machen Sie weiter so. Dann befördere ich Sie vielleicht.“

Erhöhe Simeon Atwoods Beziehungsstufe um 2.
Jeder Ermittler verdient 2 Bonus-Erfahrungspunkte.

Übernimm die Kontrolle über Simeon Atwood.

Ansonsten:

„Machen Sie sich auf Ärger gefasst!“ Simeon springt aus dem Gebüsch und hält etwas in der Hand, das wie eine brennende Dynamitstange aussieht. Du reagierst sofort und springst in Deckung, als das „Dynamit“ in einem Funkenregen explodiert. Simeon kichert vor sich hin, als du wieder aus deiner Deckung hervorkommst.

Erhöhe Simeon Atwoods Beziehungsstufe.
Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

Kodex 4: William Hemlock

Du hältst River in Schach, während William die Dokumente zusammensucht. Seine Wangen erröten, als er die Papiere in den Händen hält. Dann beginnt er zu weinen. „Was habe ich getan? Die Insel ist ruiniert. Und das ist alles die Schuld dieser verdammten Rachel.“

„Es ist noch nicht zu spät“, entgegnet River knurrend. „Du kannst mir immer noch geben, was mir *gehört.“*

Erhöhe William Hemlocks Beziehungsstufe.
Jeder Ermittler verdient 2 Bonus-Erfahrungspunkte.

Übernimm die Kontrolle über William Hemlock.

Setze River Hawthornes Beziehungsstufe auf 0.

Durchsuche das beiseitegelegte Begegnungsset *Einwohner* nach der Karte River Hawthorne und bringe sie im Atwood-Haus mit der Gegnerseite nach oben ins Spiel.

Kodex 5: River Hawthorne

Du hältst William in Schach, während River die letzten Dokumente an sich reißt. „Das ist nicht ganz nach Plan verlaufen“, kommentiert River. „Doch am Ende heißt es: Schachmatt, William! Ich lasse das in New York notariell beurkunden, und du kannst mir glauben, dass ich zurückkomme. Ich denke, wir werden zuerst das Moor trockenlegen“, sagt River grinsend.

„Den Teufel wirst du tun!“, brüllt William und hebt die Fäuste.

Erhöhe River Hawthornes Beziehungsstufe.
Jeder Ermittler verdient 2 Bonus-Erfahrungspunkte.

Übernimm die Kontrolle über River Hawthorne.

Setze William Hemlocks Beziehungsstufe auf 0.

Durchsuche das beiseitegelegte Begegnungsset *Einwohner* nach der Karte William Hemlock und bringe sie im Atwood-Haus mit der Gegnerseite nach oben ins Spiel.

Kodex 6: Gideon Mizrah

***Falls Gideon angefangen hat, die Geschichte der* Annabelle Lee *zu erzählen* und *falls Gideon seinen Schatz gefunden hat*:**

Während draußen gefeiert wird, betrittst du die Versammlungshalle, wo sich Gideon und Dr. Marquez an einem Tisch gegenübersitzen. „Wir hätten nie etwas aus dem Wrack mitnehmen dürfen. Wir hätten es nie mitbringen sollen. Meine Mannschaftskameraden wurden sehr krank und starben einer nach dem anderen.“ Er blinzelt ein paar Tränen weg und holt einen kleinen Splitter aus glasartigem Gestein hervor. „Alle, außer uns, die wir Stücke des Steins hatten. Die Schuld verfolgte Captain Hemlock bis ans Ende seiner Tage. Schließlich warf der Captain den verfluchten Stein in den Brunnen in der Dorfmitte. Das war noch vor all den seltsamen Ereignissen.“

Die Professorin hört aufmerksam zu, sagt aber nichts. Gideon greift in seinen alten Mantel und reicht ihr einen leuchtenden, regenbogenfarbenen Splitter. „Ich bin immer noch ein bisschen abergläubisch“, sagt er verschämt. „Deshalb hatte ich meinen gut versteckt, unten am Ufer. Mir wäre es lieber, wenn Sie ihn bekommen. Vielleicht kann er ihnen nützlich sein.“

Dr. Marquez bedankt sich bei dem alten Seemann und ihr geht zusammen nach draußen. Sie hält den Splitter gegen das Licht, das in seltsame Farbstreifen gebrochen wird. „Nur die Besatzungsmitglieder mit den Splittern waren vor dieser … dieser Krankheit geschützt. Ich frage mich, ob die Kristalle und diese seltsamen Phänomene zusammenhängen.“

Im Kampagnenlogbuch wird notiert:
Gideon hat die Geschichte der Annabelle Lee *zu Ende erzählt.*

Erhöhe Gideon Mizrahs Beziehungsstufe.
Jeder Ermittler verdient 2 Bonus-Erfahrungspunkte.

Übernimm die Kontrolle über Gideon Mizrah.

Ansonsten:

Gideon sitzt an einem langen Tisch, vor ihm ein unangetasteter Teller mit Essen. Er zuckt erschrocken zusammen, als du dich neben ihn setzt. „Ah, Entschuldigung“, sagt er. „Ich war gerade weit weg. Bei allem, was auf der Insel passiert, musste ich an meine Mannschaftskameraden nach dem Untergang der Annabelle Lee *denken …“ Er schweift wieder ab, völlig in Gedanken versunken.*

Erhöhe Gideon Mizrahs Beziehungsstufe.
Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

Kodex 7: Judith Park

Falls du Judith unterstützt hast:

Ein kleiner, vielgliedriger Schatten springt dich an, als du dich Judith näherst. Bevor du reagieren kannst, hallt ein Schuss durch die Luft und etwas, das wie eine Mischung aus Stachelschwein und Vielfraß aussieht, bricht blutüberströmt vor dir zusammen. Judith tritt mit ihrem rauchenden Gewehr in der Hand vor und blickt auf den Kadaver hinab. „Der Alte Jomo hat Ihnen wieder mal den Arsch gerettet", sagt sie, während sie sich das Gewehr über die Schulter wirft. „Mein Vertrag läuft nach heute aus. Danach werde ich diesen Ort sofort verlassen." Sie sieht dich an. „Ich hoffe, Sie ebenfalls."

Du darfst 1 ***Waffe***-Karte von deiner Hand spielen und dabei ihre Kosten ignorieren.

Erhöhe Judith Parks Beziehungsstufe.
Jeder Ermittler verdient 2 Bonus-Erfahrungspunkte.
Übernimm die Kontrolle über Judith Park.

Ansonsten:

Als du dich der Mühle näherst, bricht ein stachelbewehrtes Nagetier aus dem Unterholz hervor, stürzt sich auf dich und verbeißt sich in deinem Bein. Judith taucht wie beiläufig hinter der Mühle auf. Als du die Kreatur schließlich abschütteln kannst, ertönt ein Schuss. Judith hat ihren 45er schneller gezogen und die Kreatur erschossen, als du blinzeln konntest.

„Diese Party wird immer verrückter", sagt sie. „Wenn sie vorbei ist, bin ich weg."

Erhöhe Judith Parks Beziehungsstufe.
Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

Kodex 8: Theo Peters

Falls Theo Zweifel hegt* und *falls sich Theo mit Helen versöhnt hat:

Theo faltet seinen weiß-goldenen Umhang neben dem Gemischtwarenladen zusammen. „Ich muss zurück nach Akwan. Wenn ich mich beeile, ist der Damm noch offen. Mutter Rachel. Sie … sie …" Er hält eine Hand an seine blutunterlaufene Wange. „Ich muss Helen helfen. Ich muss meinen Laster finden. Ich glaube, er wurde benutzt, um die Tische zu transportieren."

Erhöhe Theo Peters' Beziehungsstufe.
Jeder Ermittler verdient 2 Bonus-Erfahrungspunkte.
Übernimm die Kontrolle über Theo Peters.

Falls nur *Theo hegt Zweifel* notiert ist:

Du findest Theo neben dem Gemischtwarenladen, wo er seinen weiß-goldenen Umhang zusammenfaltet und eine Prellung an der rechten Wange versorgt. Als du ihn fragst, was passiert ist, zuckt er zusammen. „Ich habe Mutter Rachel nur ein paar Fragen gestellt. Und sie … sie …" Er hält inne. „Ich muss meinen Laster finden. Vielleicht ist der Damm noch offen."

Erhöhe Theo Peters' Beziehungsstufe.
Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.
Übernimm die Kontrolle über Theo Peters.

Ansonsten:

Du findest Theo in seinen weiß-goldenen Umhang gehüllt hinter dem Gemischtwarenladen. Er grinst von einem Ohr zum anderen. „Ich hätte nie gedacht, dass sich die Dinge bessern würden, aber ich habe mich geirrt", sagt er und zeigt auf ein brandneues Exemplar von Die vergessene Welt *von Arthur Conan Doyle. „Ich habe gesehen, wie einer der Besucher das gelesen hat. Dann hat er es mir einfach gegeben! Umsonst!" Der junge Mann hört nicht auf zu lachen, während er sich eine rote Hautstelle am Hals kratzt.*

Übernimm die Kontrolle über Theo Peters.

Kodex 9: Pension

Der lange Tisch in der Pension ist mit Fettflecken, Knochen und ausgehöhlten Fruchtschalen bedeckt. In der Mitte des Tisches liegt ein Schädel mit Geweih, der ganz entfernt an ein Reh erinnert, garniert mit leuchtenden Wildblumen.

Ziehe entweder 3 Karten oder erhalte 3 Ressourcen.

Kodex 10: Die Wegkreuzung

„Tanzen Sie doch mit!" Ein ausgelassener Feiernder ergreift deine Hand und will dich zum Tanz um ein Lagerfeuer mitziehen. Auf den Tischen in der Nähe stapeln sich verwesende Lebensmittel, verdorbenes Fleisch und graues, verschimmeltes Obst. Die Feiernden schaufeln sich das Essen haufenweise auf ihre Teller und stopfen es sich gierig in ihre Münder, als würden sie nichts bemerken.

Wähle 1 beliebigen Gegner im Spiel. Löse ihn von allen Ermittlern, bewege ihn zur Wegkreuzung und erschöpfe ihn.

Kodex 11: Hemlock-Kapelle

Ein Paar in Hochzeitskleidung umarmt sich vor der Kapelle, während mehrere Feiernde im Kreis um sie herumtanzen. Als du dich näherst, erkennst du, dass die beiden mit einem engen roten Band an der Taille zusammengebunden sind und unaufhörlich kichern.

Ziehe entweder 1 Karte oder erhalte 1 Ressource.

Kodex 12: Die Alte Mühle

Die Flügel der Mühle sind vollständig mit Ranken und farbenfrohen Blumen überwuchert. Im Gestrüpp raschelt etwas.

Wähle 1 ***Einwohner***-Gegner an diesem oder einem verbundenen Ort und lege eine beliebige Fertigkeitsprobe (2) ab. Falls die Probe gelingt, entkommst du dem gewählten Gegner automatisch.

Kodex 13: Das Atwood-Haus

Falls „die Hemlocks die Sache ausdiskutieren":

Die beiden Erben sitzen völlig erschöpft im Gras. „Was würde Mutter von uns denken?", seufzt William. River starrt auf den Papierstapel zwischen ihnen. „Ich glaube, sie denkt nicht mehr viel, liebster William." Bevor William etwas erwidern kann, fährt River fort: „Aber du hast recht. Es hat keinen Sinn, miteinander zu streiten." Die folgende, schnell herausgepresste Entschuldigung scheint River große Überwindung zu kosten. William nimmt sie großmütig an.

Im Kampagnenlogbuch wird notiert:
Die Hemlocks haben einen Waffenstillstand vereinbart.

Erhöhe sowohl William Hemlocks als auch River Hawthornes Beziehungsstufe. Jeder Ermittler verdient 2 Bonus-Erfahrungspunkte.

Durchsuche das beiseitegelegte Begegnungsset *Einwohner* entweder nach der Karte William Hemlock oder River Hawthorne und bringe 1 davon unter deiner Kontrolle ins Spiel.

Ansonsten:

Vor dem alten Atwood-Haus triffst du auf William und River, die einen heftigen Streit austragen. River hält die eine Seite eines Bündels mit alten Dokumenten fest, William die andere. „Das ist unser Vermächtnis. Wir müssen es bewahren!", sagt William mit zusammengebissenen Zähnen. „Von wegen Vermächtnis", hält River dagegen. „Ich könnte die Insel zum Stolz von New England machen!" Das Bündel mit den Dokumenten reißt mit einem lauten Geräusch entzwei. Papiere flattern zu Boden und liegen verstreut im Gras. Die beiden gehen sofort auf die Knie, um die Blätter aufzusammeln.

Du musst entscheiden *(wähle eins)*:

- *Stelle dich auf Rivers Seite.* (Du darfst diese Option nur wählen, *falls River das Erbe zurückfordert.*) Durchsuche das beiseitegelegte Begegnungsset *Einwohner* nach der Karte River Hawthorne und bringe sie im Atwood-Haus mit der Vorteilsseite nach oben ins Spiel.
- *Stelle dich auf Williams Seite.* (Du darfst diese Option nur wählen, *falls William fest entschlossen ist.*) Durchsuche das beiseitegelegte Begegnungsset *Einwohner* nach der Karte William Hemlock und bringe sie im Atwood-Haus mit der Vorteilsseite nach oben ins Spiel.
- *Lass sie es auskämpfen.* Falls entweder *William fest entschlossen ist* oder *River das Erbe zurückfordert*, merke dir, dass „die Hemlocks die Sache ausdiskutieren". Du darfst diesen Kodexeintrag erneut auslösen.

Kodex 14: Tads Gemischtwarenladen

Du kommst am Gemischtwarenladen an und findest ihn verschlossen vor. Ein Trio von Touristen steht zunächst neugierig vor dem Laden, schließt sich dann aber einem Zug von Feiernden an, die zur Wegkreuzung unterwegs sind. Einer von ihnen lacht dich betrunken aus, bevor er stolpert und hinfällt. Auch als du ihm aufhilfst, lacht er ununterbrochen weiter.

Erhalte 3 Ressourcen.

Kodex 15: Schulhaus des Tals

Im Schulhaus ist es totenstill. In der Ferne sind flackernde Lagerfeuer an der Wegkreuzung zu sehen und schöne Musik erfüllt die Abendluft. Mehrere Kinder mit Tiermasken beobachten dich stumm aus den Schatten heraus.

Wähle 1 ***Einwohner***-Gegner an diesem Ort und lege eine beliebige Fertigkeitsprobe (2) ab. Falls die Probe gelingt, entkommst du dem gewählten Gegner automatisch.

Kodex 16: Versammlungshalle

„Ich weiß nicht, warum Sie irgendetwas irgendwohin schicken wollen", sagt Martha Jean und lehnt sich über den Tresen. Ihre Augen sind weit aufgerissen und eine dünne Speichelspur zieht sich über ihr Kinn. Sie presst ihren Oberkörper auf den hölzernen Tresen und sieht zu dir auf. „Tut mir leid, aber ich bin auf dem Weg zum Fest. Sind Sie dem Postboten begegnet? Ich habe ihn schon seit Tagen nicht mehr gesehen …" Die junge Frau lacht und kratzt sich an einer schuppigen, grauen Hautstelle am Unterarm.

Du darfst dich sofort an einen anderen Ort bewegen. Falls du dies tust, darfst du in diesem Zug 1 zusätzliche Aktion nehmen.

Kodex Ω: Bertie Musgrave

„Warum glauben Sie Mutter Rachel nicht?", schnaubt Bertie. Das Tanzen und Feiern geht unvermindert weiter. Alle scheinen in ihre eigenen Gedanken versunken zu sein, ohne den Schmerz des jungen Mannes zu bemerken. Plötzlich hast du Mitleid mit ihm und umarmst ihn tröstend. Bertie streckt die Hand nach dem Bildnis aus, das in vielen Lichtern schimmert. „Ich kann es kommen sehen. Können Sie es fühlen? Es quillt aus dem Boden hervor …" Berties Augen rollen in seinem Kopf zurück. Ein breites Lächeln liegt auf seinem Gesicht.

Wähle 3 Karten von deiner Hand und lege sie ab.

Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Bertie ist ums Leben gekommen.*

Kodex Θ: Dr. Rosa Marquez

„Sind denn alle verrückt geworden?", meint Dr. Marquez und starrt auf die Scharen von Tänzern, die sich im Kreis drehen oder sich mit der Luft unterhalten. Aus den umliegenden Wäldern und den Bäumen im Dorf steigen Wolken aus glühenden Sporen auf. Die Professorin hält sich ein Tuch vor den Mund, um einen Niesanfall zu unterdrücken. „Atmen Sie es nicht ein, was auch immer es ist", ruft sie und deutet in die Luft.

Wähle 1 Ermittler an einem beliebigen Ort, der 5 Karten zieht.

Achtung!
Nicht vor Ende des Vorspiels weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben aufgegeben oder wurden besiegt): *Du erwachst in einer Traube von lächelnden Gesichtern und stummen Tiermasken, die dich anstarren und sich in der Abendluft wiegen. Du bist mit Stacheldraht an das Bildnis gefesselt. Mutter Rachel steht mit einem herzlichen Lächeln vor dir und wischt Blut von einem langen, scharfen Messer. „Ich bin so froh, dass Sie wach sind."*

- Überprüfe das Kampagnenlogbuch.
  - *Falls die Ermittler Mutter Rachel geglaubt haben,* fahre mit **Auflösung 2** fort.
  - Ansonsten fahre mit **Auflösung 4** fort.

Auflösung 1: *Mutter Rachel taumelt zurück und hält sich die Seite. „Erkennen Sie nicht unsere wahre Bestimmung? Wir alle sind Licht, das in Fleisch gewickelt ist. Und das Fleisch sehnt sich danach, sich einem noch größeren Licht anzuschließen: einer unendlichen und ewigen Brillanz." Die Oberin wirft ihren blutbefleckten Umhang ab und entblößt ihre Schulter. Ihre Haut ist verknotet wie Rinde, mit glühenden Wucherungen und fremdartigen Mustern. Plötzlich verdunkelt sich der Himmel und es herrscht eine Mondfinsternis, die alles in blutrotes Zwielicht taucht.*

„Meine Kinder, die Stunde ist gekommen!", ruft Mutter Rachel verzückt. Sie streckt ihre Arme empor und ahmt das vielgesichtige Bildnis nach. Die Menge wird still, als jeder der Feiernden nacheinander ihre Pose nachahmt.

- Fahre mit **Auflösung 4** fort.

Auflösung 2: *Du stammelst eine Entschuldigung, aber Mutter Rachel hält eine Hand hoch, um dich zum Schweigen zu bringen. Dann sagt sie leidenschaftslos: „Sie haben mich enttäuscht. Aber es war wohl falsch von mir, so viel von Ihnen zu verlangen. Alle Dinge neigen sich ihrem Ende zu. Sie wurden hergerufen, um Zeuge des letzten Wunders zu sein. Des himmlischen Aufstiegs. Und so werden Sie ihn bezeugen."*

- Fahre mit **Auflösung 3** fort.

Auflösung 3: *Mutter Rachel steht vor dem Bildnis an der Wegkreuzung, ihre Arme wie Äste zum Himmel ausgestreckt. Der Boden um sie herum ist mit den Knochen und Leichen ihrer Anhänger übersät. Die Menge seufzt im Einklang, als sich eine Welle der Euphorie auf dem Platz ausbreitet. „Er ist da!", ruft die Oberin. Plötzlich verdunkelt sich der Himmel und es herrscht eine Mondfinsternis, die alles in blutrotes Zwielicht taucht.*

Der Boden um das Bildnis herum reißt auf und legt ein Erdloch frei, in das der Baum hineinstürzt. Deine Glückseligkeit verwandelt sich in Übelkeit und akuten Schmerz, als deine Haut beginnt, sich stellenweise abzulösen. Während du in einen kristallinen Abgrund stürzt, wirst du von Mutter Rachels Stimme begleitet, die eine andächtige Hymne singt – die widersprüchlichsten Gefühle prasseln auf dich ein: Freude … Wut … Leere … Trauer … Neugier … Sehnsucht … Verzweiflung.

Dein Atem stockt, als du spürst, wie du dich wandelst und zu hundert anderen Versionen deines Selbst wirst: menschlich und nicht menschlich, lebendig und tot, jung und alt. Du starrst nach oben auf eine aufgewühlte, miasmatische Wolke und siehst dort Mutter Rachel stehen, die sich in eine strahlende, glasartige Gestalt verwandelt, die von Nebel umhüllt wird. Dies ist dein Platz. Deine Bestimmung. Während dein Fleisch zu grauem Gestein und dann zu gläsernem Kristall erstarrt, streckst du einen Arm nach oben, von dem Verlangen beseelt, ihre göttliche Gestalt zu berühren.

Und dann – eine kalte und stille Leere.

- Jeder Ermittler wird von der Farbe aus dem All **verschlungen**.
- Oder zumindest diese Version jedes Ermittlers wird verschlungen. Als ihr aufsteigt, könnt ihr weitere Versionen von euch sehen. Ihr dürft dieses Vorspiel wiederholen, um eine andere Auflösung anzustreben. Falls ihr dies tut, streicht den Eintrag *Die Ermittler haben Mutter Rachel geglaubt* im Kampagnenlogbuch durch und beginnt das Vorspiel von vorne *(bei* **Einführung 1** *auf Seite 55)*. Ansonsten **verlieren die Ermittler die Kampagne**.

Auflösung 4: *„Das reicht jetzt", ruft Dr. Marquez, geht an den grinsenden Feiernden vorbei und schlägt Mutter Rachel mit ihrem Stock. Die Professorin dreht sich um und richtet sich an die Menge: „Es ist noch nicht zu spät! Wir können immer noch gehen!" Du pflichtest ihr bei. Mutter Rachel kommt taumelnd auf die Beine. Dabei hält sie zitternd das Zeremonienmesser in der Hand und versucht, nach der Professorin zu schlagen. Dr. Marquez stößt sie noch rechtzeitig mit einem gezielten Tritt von sich.*

Die Erde um das Bildnis herum reißt auf und es bricht prismatisches Licht aus ihr hervor, während das Bildnis in kristalline Splitter zerfällt. Eine blendend helle Lichtsäule schießt aus einem nahen Brunnen empor. Als der Platz an der Wegkreuzung in sich zusammenfällt, kannst du deutlich das leere Lachen von Mutter Rachel hören.

- Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel, zusammen mit allen Bonus-Erfahrungspunkten während dieses Vorspiels. **Jeder Ermittler darf jetzt seine Erfahrungspunkte ausgeben, die im Kampagnenlogbuch unter „Nicht ausgegebene EP" notiert sind.**
- Fahre mit **Das Schicksal des Tals** *(Seite 61)* fort.

Szenario: Das Schicksal des Tals

Einführung: *Dir dreht sich der Kopf, als du in einer in allen Farben schillernden Höhle erwachst. Glatte, polierte Wände flackern in kaltem, blauem Licht und spiegeln albtraumhafte Bilder wider. Verdrehte Stalagmiten winden sich zu Spiralen, die wie die Stängel einer vorsintflutlichen Flora zur Decke ragen. Schreie durchdringen die Luft: Der Höhlenboden ist übersät mit Feiernden, die sich mit schmerzverzerrten Gesichtern an den Kopf fassen oder die eigenen Gliedmaßen umklammern. Auf ihrer Haut bilden sich feine Risse, aus denen Licht scheint, das in seiner Intensität zunimmt. Alles in der leuchtenden Kammer wird durch eine vage Phosphoreszenz verzerrt. Die Luft ist sehr schwer und warm und du hast das Gefühl, dicken Rauch einzuatmen.*

Flüchtige Formen schwirren um eine unbeschreibliche Brillanz in der Mitte des Raumes herum. Vor dem Kern aus reinem, weißem Licht zeichnet sich die Silhouette von Mutter Rachel ab. Ihr Haar ist lose und schwebt wie unter Wasser. Dein Kopf beginnt zu dröhnen, während du in die Brillanz starrst, und du musst deinen Blick zu Boden richten. Die verletzten Feiernden haben aufgehört, sich zu bewegen, und sind grau und sandartig geworden. Einige von ihnen wirken, als wären sie aus Glas. In ihnen bricht sich das klare Licht des Abgrunds, woraufhin die Höhle in prismatische Muster getaucht wird. Andere sind zu Steinsäulen erstarrt, die Arme emporgestreckt zu dem grellen Licht und in den Gesichtern ein grässliches eingefrorenes Lächeln.

Das Lachen von Mutter Rachel hallt durch den Raum, während die Oberin mit erhobenen Armen in den Abgrund starrt. Rauch sammelt sich um sie herum, während sich ihr Körper in Gas auflöst. Ohne eine Ahnung, was hier überhaupt geschieht, rennst du einen Hügel aus versteinerten Menschen hinauf und stolperst auf Mutter Rachel und den Abgrund zu. Knochen und ausgetrocknete Leichen knacken unter deinen Füßen, während du den Gipfel erklimmst. Mutter Rachel blickt dich frohlockend an, bevor sich ihr Körper ganz in bleiches Feuer verwandelt.

Eine nur allzu vertraute Euphorie durchflutet deine Sinne, als das fremdartige Licht zu pulsieren beginnt und die Kammer um dich herum verformt. Du spürst eine unsichtbare Hand auf deiner Schulter, die du abwehrst. Irgendetwas fühlt sich anders an. Du hältst eine Hand hoch und siehst, wie sich ein kleiner, spinnenartiger Lichtspalt auf deiner Handfläche bildet. Der Riss wird länger und zieht sich erst dein Handgelenk und dann deinen Arm hinauf. Der zeitgleich einsetzende Schmerz ist so stark, dass du in Ohnmacht fällst.

Als du wieder zu dir kommst, erke nnst duwie dua nder Kan teei ne rbre it en Klu ftsteh stun dhinab blick stwo dudi chselb stim kÖrp erein erschw aR zen kAtz esie h stal seine kÖnig ine Insch wim Mendes dinGei nekrieCH endeCH ao tische dun keLh eiTwe rbiSt duu ndwa RuMB iSTD uhier?

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Szenariovorbereitung

- Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Der letzte Tag, Das Schicksal des Tals, Festtag, Anhänger der Farbe, Feuer!, Schrecken im Felsen, Brechungen, Einwohner, Wandlung* und *Das Tal*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:

- Die Zeitmarker-Karte **Die dritte Nacht** wird ins Spiel gebracht. Du bist nicht allein.
- Die Ermittlerkarte jedes Ermittlers wird durch eine Ermittlerkarte Zersplittertes Ich ersetzt *(siehe* **Zersplittertes Ich** *auf Seite 63)*. Jede andere Karte Zersplittertes Ich wird aus dem Spiel entfernt.
- Es werden alle Orte aus dem Begegnungsset *Das Schicksal des Tals* sowie alle Kopien des doppelseitigen Gegners Kosmischer Sendbote herausgesucht.
  - Die 4 Orte Spiegelnest werden gemischt, damit nicht klar ist, welcher welcher ist, und zusammen mit den Gegnern Kosmischer Sendbote verhüllt ins Spiel gebracht *(siehe dazu die Abbildung auf Seite 63)*. Jeder Gegner Kosmischer Sendbote beginnt das Spiel mit seiner ***Farbe***-Seite nach oben.
  - Jeder Ort Spiegelnest ist mit dem Spiegelnest im und gegen den Uhrzeigersinn verbunden.
  - Jeder Ermittler beginnt das Spiel auf einem unterschiedlichen Spiegelnest seiner Wahl.
- Die folgenden Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: die Handlungskarte Der Abgrund, jeder Ort aus den Begegnungssets *Das Tal* und *Schrecken im Felsen*, alle Karten aus den Begegnungssets *Festtag, Einwohner* und *Feuer!*, jede Kopie von Szene 3a – Das Schicksal des Tals (V.I–IV) sowie beide Gegner Kristall-Parasit.
  - Die Szenarioübersichtskarte des Begegnungssets *Das Tal* wird aus dem Spiel entfernt.
- Nach dem Ziehen der Starthände wird der Abgrund erstellt *(siehe* **Der Abgrund***)*.
  - Alle übrigen Begegnungskarten sowie die obersten 5 Karten jedes Ermittlerdecks werden zu einem Stapel zusammengemischt.
  - Das gemischte Deck wird halbiert. Eine der beiden Hälften wird beiseitegelegt. In die andere Hälfte werden die zuvor ersetzten „echten" Ermittlerkarten gemischt. Dann wird diese Hälfte auf die beiseitegelegte Hälfte gelegt. Dies ist nun der Abgrund.
  - Die doppelseitige Karte Der Abgrund wird mit der Handlungsseite nach oben auf dem Abgrund platziert.
- Das Spiel kann nun beginnen.

Der Abgrund

Die doppelseitige Karte Der Abgrund liegt immer oben auf dem Abgrund und deckt ihn ab. Diese Karte wird niemals in den Abgrund gemischt. Falls 1 oder mehr Karten oben auf den Abgrund gelegt werden sollen, werden sie direkt unter die Karte Der Abgrund auf alle anderen Karten des Stapels gelegt. Falls 1 oder mehr Karten in den Abgrund gemischt werden sollen, werden sie mit allen Karten im Abgrund *(außer der Karte Der Abgrund selbst)* zusammengemischt. Dann wird die Karte der Abgrund wieder auf dem Stapel platziert.

Immer wenn ein Ermittler 1 oder mehr Karten **vom Begegnungsdeck ziehen** würde *(z. B. in der Mythosphase oder durch einen Karteneffekt)*, enthüllt er stattdessen Karten von unten aus dem Abgrund, bis er eine Karte mit Begegnungskartenrückseite enthüllt, und zieht jene Karte. Jede andere enthüllte Karte wird zusammengemischt und zurück auf den Abgrund gelegt *(unter die Karte Der Abgrund)*.

- Immer wenn eine Karte aus dem Abgrund **gezogen** wird, prüfe auf der doppelseitigen Karte Der Abgrund, wie sie abzuhandeln ist.
- **Spielerkarten- und Schwäche-Effekte, die Karten im Begegnungsdeck ansehen, es nach Karten durchsuchen, ihm Karten hinzufügen oder von ihm ablegen, können mit dem Abgrund nicht interagieren und scheitern bei ihrer Abhandlung.**
- **Sobald in diesem Szenario eine Begegnungskarte abgelegt würde, wird sie stattdessen oben auf den Abgrund gelegt.**

(Anmerkung: Wenn ihr mit Kartenhüllen spielt, wird es einfacher sein, Karten im Abgrund voneinander zu unterscheiden. Das ist in Ordnung. Ihr müsst die Kartenhüllen für dieses Szenario nicht extra entfernen.)

Der Kosmische Sendbote

Der Kosmische Sendbote ist aus mehreren Gegnern Kosmischer Sendbote zusammengesetzt.

- Die Gegner Kosmischer Sendbote kommen „in Formation" ins Spiel *(siehe die Abbildung unten)*.
- Jeder Gegner Kosmischer Sendbote muss sich immer in Formation befinden, außer es ist etwas anderes angegeben. Falls der Kosmische Sendbote jemals seine Formation auflöst, bewegen sich die Gegner unabhängig voneinander.
- Jeder Gegner Kosmischer Sendbote kann einzeln bekämpft werden und jedem kann einzeln entkommen werden. (Solange ein Gegner keinen Ausdauerwert hat, kann ihm kein Schaden zugefügt werden.)
- Solange sich der Kosmische Sendbote in Formation befindet, gilt jeder Gegner Kosmischer Sendbote als an dem Spiegelnest befindlich, das seine Karte berührt.

Einzelspielszenario

Falls ein Einzelspielszenario gespielt wird und keine anderen Vorbereitungs- und Auflösungs-Anweisungen verwendet werden sollen, können die unten stehenden Informationen bei der Vorbereitung und während des Spiels dieses Szenarios verwendet werden:

- Der Chaosbeutel wird aus folgenden Markern zusammengestellt: +1, 0, 0, −1, −1, −2, −2, −3, −3, −5, [Schädel], [Schädel], [Schädel], [Kultist], [Tafel], [Tafel], [Uraltes Wesen], [Uraltes Wesen], [Uraltes Wesen], [Ältestes Zeichen], [Tentakel].
- Die Beziehungsstufe jedes Einwohners ist 0.
- Sobald die Ermittler im **Szenario-Zwischenspiel: Das Schicksal des Tals** aufgefordert werden, sich für eine Vorgehensweise zu entscheiden, dürfen sie eine beliebige Option wählen und dabei die Voraussetzungen ignorieren.

Zersplittertes Ich

Während der Vorbereitung für dieses Szenario wird jeder Ermittler angewiesen, seine Ermittlerkarte durch eine Ermittlerkarte Zersplittertes Ich (aus dem Begegnungsset *Das Schicksal des Tals*) zu ersetzen.

- Das Deck jedes Ermittlers bleibt unverändert. Für einen Teil dieses Szenarios müssen die Ermittler die Ermittlerkarte Zersplittertes Ich verwenden und können nicht auf die Fähigkeiten ihres „echten" Ermittlers zugreifen.
  - Jeder Ermittler sollte weiterhin seine kleine Ermittlerkarte verwenden, um die eigene Position anzuzeigen.
  - Effekte auf Ermittlerkarten, die einen Ermittler dazu anweisen, mit einer bestimmten Vorteilskarte im Spiel zu beginnen, werden abgehandelt, bevor die Ermittlerkarten ersetzt werden.
- Traumata, die auf einem Ermittler platziert werden würden, werden auf die Ermittlerkarte Zersplittertes Ich übertragen.
- Karten, die an eine Ermittlerkarte angehängt und/oder unter ihr platziert wurden, werden entsprechend auf die Ermittlerkarte Zersplittertes Ich übertragen.
- Karteneffekte, die sich auf die „echte" Ermittlerkarte beziehen, beziehen sich auf die ursprüngliche Ermittlerkarte *(nicht auf die Ermittlerkarte Zersplittertes Ich)*.
- Die Ermittlerkarte Zersplittertes Ich hat den gleichen Kartennamen wie die „echte" Ermittlerkarte des Ermittlers. *(Beispiel: Wenn du Kōhaku Narukami spielst, behandle deine Karte Zersplittertes Ich, als hätte sie den Kartennamen „Kōhaku Narukami".)*
- Falls ein Ermittler als Zersplittertes Ich in diesem Szenario besiegt wird, wird er **wahnsinnig**.

Der Abgrund

Der Kosmische Sendbote

Sobald der Kosmische Sendbote nach dieser Abbildung ins Spiel gebracht wird, befindet er sich „in Formation".

Dieser Gegner Kosmischer Sendbote befindet sich an diesem Spiegelnest.

Dieses Spiegelnest ist nur mit den 2 Orten im und gegen den Uhrzeigersinn verbunden.

Szenario-Zwischenspiel: Das Schicksal des Tals

Das Schicksal des Tals 1: *Dr. Marquez starrt auf die filigranen Muster, die sich in der gläsernen Kammer bilden und wieder auflösen. „Es verschlingt uns. Wenn wir nichts tun, wird es diese Insel und alles darauf zerstören. Aber ich habe eine Idee", sagt sie, hält einen schillernden Splitter hoch und lächelt verwegen. „Vertrauen Sie mir?"*

- Falls sich die Storyvorteilskarte Dr. Rosa Marquez nicht im Spiel befindet, durchsuche jedes Ermittlerdeck und alle Spielzonen außerhalb des Spiels nach der Storyvorteilskarte Dr. Rosa Marquez und bringe sie unter der Kontrolle eines Ermittlers ins Spiel. Sie benötigt für den Rest dieses Szenarios keinen Verbündeter-Slot.
- Drehe die Handlungskarte Der Abgrund auf ihre Ortsseite um.
- Drehe jeden Gegner Kosmischer Sendbote auf seine ***Zerstört***-Seite um *(dabei wird die Formation aufgelöst)*. Platziere den Gegner Kosmischer Sendbote *(Der Abgrund)* auf dem Ort Der Abgrund. Platziere jeden anderen Gegner Kosmischer Sendbote auf dem Spiegelnest, das er zuvor berührt hat.
- Bringe Szene 3a – Das Schicksal des Tals (V.I) ins Spiel. Entferne jede andere Szene aus dem Spiel.
- Setze das Szenario fort.

Das Schicksal des Tals 2: *Mit der Hilfe von Dr. Marquez kletterst du aus dem Erdloch. Ganz Hemlock Vale ist in blutroten Nebel gehüllt. Als ihr das Dorf nach Überlebenden absucht, findet ihr einige Freunde wieder. „Wir müssen so viele Menschen retten, wie wir können", sagt Dr. Marquez. Als ihr weiterlauft, taucht plötzlich das leuchtende Wesen aus dem Erdloch auf. Das Licht bricht sich in ihm wie in zersplittertem Glas.*

- Entferne jeden Ort Spiegelnest und jeden ***Höhle***-Ort aus dem Spiel.
- Bringe jeden beiseitegelegten ***Hemlock Vale***-Ort auf seiner *(Nacht)*-Seite wie auf Seite 6 angegeben ins Spiel.
  - Bewege jeden Ermittler zur Wegkreuzung.
- Überprüfe das Kampagnenlogbuch.
  - *Falls die Familie Peters wiedervereint ist*, durchsuche alle Spielzonen innerhalb und außerhalb des Spiels nach den Karten Helen Peters und Theo Peters und bringe sie unter der Kontrolle beliebiger Ermittler mit der Vorteilsseite nach oben ins Spiel.
  - *Falls die Hemlocks einen Waffenstillstand vereinbart haben*, durchsuche alle Spielzonen innerhalb und außerhalb des Spiels nach den Karten River Hawthorne und William Hemlock und bringe sie unter der Kontrolle beliebiger Ermittler mit der Vorteilsseite nach oben ins Spiel.
- Bringe Szene 3a – Das Schicksal des Tals (V.II) ins Spiel. Entferne jede andere Szene aus dem Spiel.
- Durchsuche das Begegnungsset *Festtag* nach 2 Kopien von Rasende Feiernde und mische sie mit jeder beiseitegelegten ***Einwohner***-Karte mit der Gegnerseite nach oben zusammen. Platziere die Karten so gleichmäßig wie möglich unter allen Orten (außer unter Die Wegkreuzung).
- Drehe jeden Gegner Kosmischer Sendbote auf seine ***Zerstört***-Seite um *(dabei wird die Formation aufgelöst)*. Platziere den Gegner Kosmischer Sendbote *(Der Abgrund)* auf dem Ort Die Wegkreuzung. Mische die übrigen Gegner Kosmischer Sendbote und platziere je 1 auf der Pension, der Versammlungshalle und dem Atwood-Haus.
- Setze das Szenario fort.

Das Schicksal des Tals 3: *Mit der Hilfe von Dr. Marquez kletterst du aus dem Erdloch. Ganz Hemlock Vale ist in blutroten Nebel gehüllt. Wenn diese außerirdische Präsenz sich von den Menschen, der Flora und der Fauna der Insel ernährt, kannst du ihr vielleicht die nächste Mahlzeit zunichtemachen. Im Dorf sind viele Feuerwerkskörper verteilt. Vielleicht reichen sie ja aus, um die Insel in Brand zu setzen …*

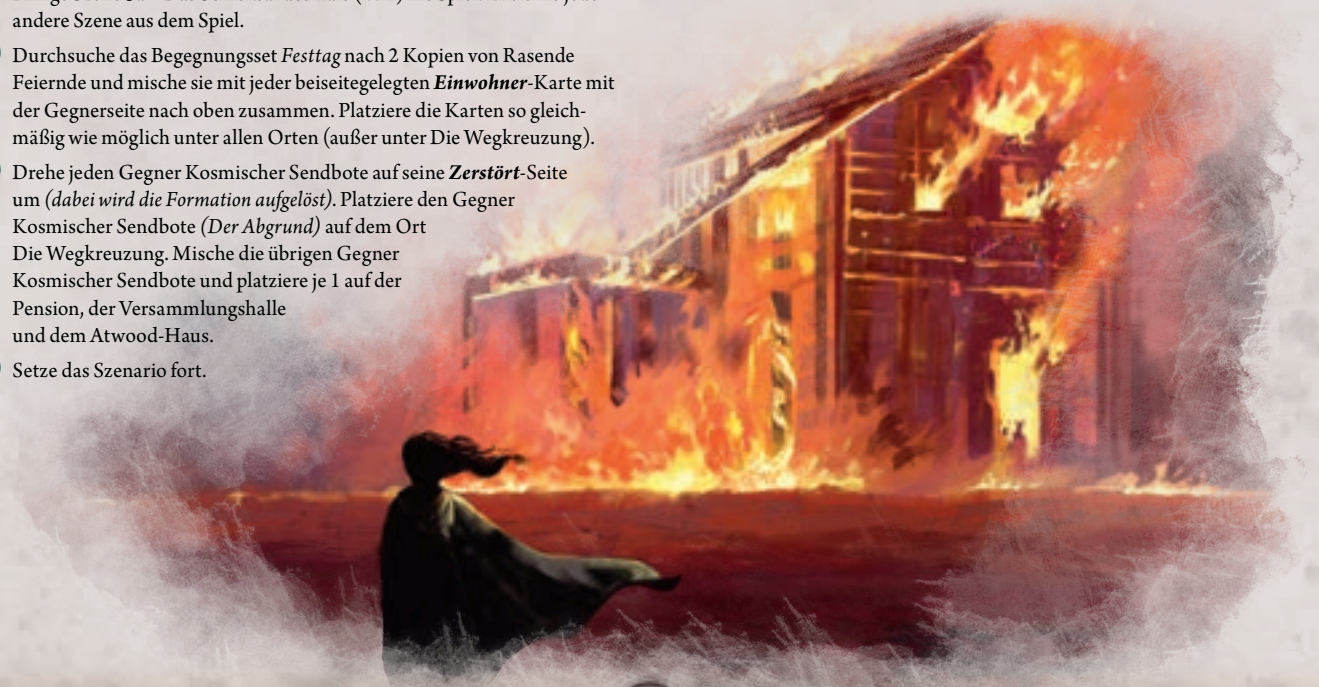
- Bringe Szene 3a – Das Schicksal des Tals (V.III) ins Spiel. Entferne jede andere Szene aus dem Spiel.
- Fahre mit **Das Schicksal des Tals 5** fort.

Das Schicksal des Tals 4: *Mit der Hilfe von Dr. Marquez kletterst du aus dem Erdloch. Ganz Hemlock Vale ist in blutroten Nebel gehüllt. Die Professorin presst ihre Hände an die Schläfen, während sie Bilanz zieht. „Wir müssen meine Notizen finden. Und Bertie, wenn er noch am Leben ist. Mir … mir gefällt das zwar nicht, aber wir müssen fliehen. Der ‚South Point'-Leuchtturm könnte gerade weit genug weg sein. Vielleicht sind wir dort sicher."*

- Bringe Szene 3a – Das Schicksal des Tals (V.IV) ins Spiel. Entferne jede andere Szene aus dem Spiel.
- Fahre mit **Das Schicksal des Tals 5** fort.

Das Schicksal des Tals 5: *Silbernes Licht schimmert durch den Nebel und wirft seltsame Schatten. Einige von ihnen sind die Schemen rasender Dorfbewohner.*

- Entferne jeden Ort Spiegelnest und jeden ***Höhle***-Ort aus dem Spiel.
- Bringe jeden beiseitegelegten ***Hemlock Vale***-Ort auf seiner *(Nacht)*-Seite wie auf Seite 6 angegeben ins Spiel.
  - Bewege jeden Ermittler zur Wegkreuzung.
- Überprüfe das Kampagnenlogbuch.
  - *Falls Bertie ums Leben gekommen ist*, entferne die beiseitegelegte Storyvorteilskarte Bertie Musgrave aus dem Spiel. **Ansonsten** bringe die Karte mit der Vorteilsseite nach oben in der Pension ins Spiel.
  - Durchsuche das Begegnungsset *Festtag* nach 2 Kopien von Rasende Feiernde und mische sie mit jeder beiseitegelegten ***Einwohner***-Karte mit der Gegnerseite nach oben zusammen. Platziere die Karten so gleichmäßig wie möglich auf allen leeren Orten (außer auf Die Wegkreuzung). (Falls es keinen leeren Ort mehr gibt, höre sofort auf.)
  - Entferne alle übrigen ***Einwohner***-Karten aus dem Spiel.
- Drehe jeden Gegner Kosmischer Sendbote auf seine ***Zerstört***-Seite um *(dabei wird die Formation aufgelöst)*. Platziere den Gegner Kosmischer Sendbote *(Der Abgrund)* auf dem Ort Die Wegkreuzung. Mische die übrigen Gegner Kosmischer Sendbote und platziere je 1 auf der Pension, der Versammlungshalle und dem Atwood-Haus.
- Setze das Szenario fort.



Kodex: Das Schicksal des Tals

Lies die folgenden Einträge auf Seite 65–66 nur, solange du das Szenario **Das Schicksal des Tals** spielst und dazu angewiesen wirst.

Kodex 2: Leah Atwood

Falls Szene 2 aktuell ist:

„Was in aller Welt …?“, schnappt Leah bewundernd nach Luft und hält eine Hand gegen das Licht, als als würde sie mit aller Kraft gegen eine Glasscheibe drücken. „Es ist unglaublich.“

Durchsuche alle Spielzonen außerhalb des Spiels nach 1 ***Gegenstand***-Vorteilskarte und ziehe sie. Ein Ermittler darf diesen Kodexeintrag während einer anderen Szene erneut auslösen.

Falls Szene 3 aktuell ist:

„Das war unser Zuhause“, schluchzt Leah. „Rachel, was hast du dir dabei nur gedacht? Das ist alles meine Schuld. Ich habe daneben gestanden und es geschehen lassen.“

Jeder Ermittler darf entweder 2 Karten ziehen oder 1 Horror heilen.

Kodex 3: Simeon Atwood

Falls Szene 2 aktuell ist:

Simeon schaut mit großen Augen in das gleißende Licht. „Das ist viel schöner als jedes meiner Feuerwerke“, sagt er fasziniert.

Entkomme automatisch jedem Gegner Kosmischer Sendbote im Spiel. Ein Ermittler darf diesen Kodexeintrag während einer anderen Szene erneut auslösen.

Falls Szene 3a – Das Schicksal des Tals (V. III) aktuell ist:

Simeon springt kickernd auf einen schwelenden Heuballen. „Das ist großartig! Nimm das, Tantchen Rachel!“ Er wirft einen Feuerwerkskörper.

Wähle 1 Ort und platziere 3 Ressourcen als Brennholz darauf.

Ansonsten:

„Haben Sie meinen Hund Digby gesehen?“, fragt Simeon und schaut sich verloren um.

Jeder Ermittler darf entweder 1 Karte ziehen oder 2 Ressourcen erhalten.

Kodex 4: William Hemlock

Falls Szene 2 aktuell ist:

„Niemals hätte ich mir ausmalen können, dass so etwas Übernatürliches und Schreckliches existieren könnte.“ Der Hemlock-Erbe starrt wie gebannt in das wirbelnde Licht.

Jeder Ermittler erhält 1 Hinweis *(aus dem Markervorrat)*. Ein Ermittler darf diesen Kodexeintrag während einer anderen Szene erneut auslösen.

Falls Szene 3a – Das Schicksal des Tals (V. II) aktuell ist:

„Schaffen Sie alle in Sicherheit!“, ruft William und schwingt ein Tischbein als Waffe umher.

Ziehe 1 ***Einwohner***-Karte unter einem beliebigen Ort und bringe sie dort mit der Gegnerseite nach oben erschöpft ins Spiel.

Ansonsten:

William schreibt einen weiteren hochtrabenden Vers in sein Gedichtbuch. „Das Vermächtnis meiner Familie ist wie Sokrates' Schierlingsbecher. Mit ihm kommt der Tod, aber auch Freiheit und Labsal … oh, und … und … Labsal reimt sich auf ‚Festmahl' …“

Jeder Ermittler darf bis zu 2 Karten ziehen.

Kodex 5: River Hawthorne

Falls Szene 2 aktuell ist:

„Ach du …“ River starrt auf das schimmernde Grauen in der Mitte der Kammer. Zum ersten Mal ist River sprachlos.

Du darfst 1 ***Gegenstand***-Karte von deiner Hand spielen und dabei alle Kosten ignorieren. Ein Ermittler darf diesen Kodexeintrag während einer anderen Szene erneut auslösen.

Falls Szene 3a – Das Schicksal des Tals (V. II) aktuell ist:

„Beeilung! Meine Güte, das dauert ja länger als ein Abend im erweiterten Kreis meiner Familie“, ruft River und wehrt einen Einheimischen in deine Richtung ab. „Hier, übernehmen Sie!“

Ziehe 1 ***Einwohner***-Karte unter einem beliebigen Ort und bringe sie dort mit der Gegnerseite nach oben erschöpft ins Spiel.

Ansonsten:

„Tja, die ganze Sache war ein Reinfall.“ River sieht dich düster an. „Vermutlich ist dieser elende Felsen von einer Insel schon von Anfang an ein hoffnungsloser Fall gewesen“, meint River und schaut dich dann schelmisch an. „Wenigstens ist das Hemlock-Vermögen da, wo es hingehört.“

Erhalte 4 Ressourcen.

Kodex 6: Gideon Mizrah

Falls Szene 2 aktuell ist:

In den Augen des alten Seemannes spiegelt sich der vielfarbige Abgrund wider. „Ist nicht das erste Mal, dass ich so was sehe“, erklärt er nüchtern. Mehr sagt er nicht.

Jeder Ermittler darf während seines nächsten Zuges 1 zusätzliche Aktion nehmen. Ein Ermittler darf diesen Kodexeintrag während einer anderen Szene erneut auslösen.

Falls Szene 3a – Das Schicksal des Tals (V. I) aktuell ist:

Gideon hält einen glasartigen Splitter in die Höhe. „Er stammt von dem Stein. Der, den der Captain in den Brunnen geworfen hatte. Wir konnten ihn nicht loswerden. Das konnten wir nie.“

Entkomme automatisch dem Gegner Kosmischer Sendbote an deinem Ort.

Ansonsten:

„Wenn ich es nicht von hier fort schaffe, dann finden Sie meine Nichte für mich und geben ihr das hier. Sie ist alles, was ich noch habe“, bittet dich Gideon und übergibt dir ein salzverkrustetes Tagebuch.

Entferne 1 Verderben von der aktuellen Agenda.

Kodex 7: Judith Park

Falls Szene 2 aktuell ist:

Judith feuert auf die leuchtende Leere, dann senkt sie ihr Gewehr und starrt auf die Spiralen aus Licht und Farbe. „Was zum Teufel ist das für ein Ding?“

Wähle 1 Gegner an einem beliebigen Ort und entkomme ihm automatisch. Ein Ermittler darf diesen Kodexeintrag während einer anderen Szene erneut auslösen.

Falls Szene 3 aktuell ist:

„Wenn wir das hier lebend überstehen, laden Sie mich auf einen Drink ein. In Boston gibt es eine Kneipe, die den besten Schnaps macht.“ Sie sieht dir in die Augen und zwinkert. „Und nein, ich akzeptiere kein ‚Nein' als Antwort.“

Durchsuche dein Deck, deine Hand und deinen Ablagestapel nach 1 ***Waffe***-Karte, spiele sie und ignoriere dabei alle Kosten.

Kodex 8: Theo Peters

Falls Szene 2 aktuell ist:

„Es ist so schön", sagt Theo verträumt, während er zum schimmernden Licht aufblickt. Er streckt eine Hand aus, als wollte er es berühren. „So schön wie mindestens fünf Sonnenuntergänge. Ich wünschte, Lizzie könnte das sehen." Er hält inne. „Eigentlich bin ich froh, dass sie es nicht kann."

Du darfst das Abgrunddeck nach 1 Ort durchsuchen, ihn ins Spiel bringen und dich sofort dorthin bewegen. Ein Ermittler darf diesen Kodexeintrag während einer anderen Szene erneut auslösen.

Ansonsten:

„Meine Schwester hatte recht", sagt Theo nüchtern. „Sie hatte mit allem recht. Ich hoffe nur, dass ich sie wiedersehen kann."

Löse dich von jedem Gegner und bewege dich an einen beliebigen Ort.

Kodex Θ: Dr. Rosa Marquez

Falls Szene 1 aktuell ist:

„Marika?", fragt die Frau mit den dunklen Haaren und sieht dich verwirrt an. Du kannst dich zwar nicht an deinen Namen erinnern, aber „Marika" klingt nicht richtig … oder etwa doch? „Ich habe einiges vergessen, Marika", fährt sie an dich gewandt fort, „doch an dich habe ich mich erinnert."

Enthülle die untersten 6 Karten des Abgrunddecks. Du darfst beliebig viele davon ziehen. Platziere die restlichen in beliebiger Reihenfolge oben auf dem Abgrunddeck. Ein Ermittler darf diesen Kodexeintrag während einer anderen Szene erneut auslösen.

Falls Szene 3a – Das Schicksal des Tals (V.I) aktuell ist:

„Ich verstehe nun, was es ist", sagt Dr. Marquez. „Es ist ein Lebewesen. Eine urtümliche Spezies oder etwas, das nicht von dieser Welt ist. Es wurde hierher gebracht – vielleicht von Captain Hemlock – und hat sich tief unter der Erde eingegraben, wo es das Wasser, den Boden, die Pflanzen durchdrungen hat. Einfach alles. Es ist von Natur aus giftig für alles, was es umgibt. Eine Art lebendes Miasma. Eine kaum fühlbare, betäubende Krankheit. Es ist vor 20 Jahren beim Pearl-Hügel wieder an die Oberfläche gekommen … und war nicht bereit, wieder zu gehen." Die Professorin holt einen phosphoreszierenden Splitter hervor. „Ich glaube, dass es hiermit hergekommen ist – mit einem der ursprünglichen Splitter ist es auf die Insel gebracht worden. Das Wesen saugt wie ein Parasit seinen Wirt aus und hinterlässt eine kristallisierte Hülle. Es friert seine Opfer in der Zeit ein. Und dann schlüpft der Parasit als Gas aus der ‚Schale' und verbindet sich mit … Ihm."

Sie seufzt. „Der Fördermittelbewilligungsausschuss wird mir das nie glauben."

Jeder Ermittler erhält 1 Hinweis *(aus dem Markervorrat)*.

Ansonsten:

„Wir hätten nie herkommen sollen. Das ist alles meine Schuld", murmelt Dr. Marquez niedergeschlagen.

Jeder Ermittler erhält 1 Hinweis *(aus dem Markervorrat)*. Ein Ermittler darf diesen Kodexeintrag während einer anderen Szene erneut auslösen.

Kodex Ω: Bertie Musgrave

„Es war eher wie eine Falle, nicht wahr?" Der junge Mann blickt mit ernster Miene auf die Verwüstung, die sich im Dorf ausbreitet. „Die ansteckende Glückseligkeit war ein Weg für dieses unsichtbare Raubtier, seine Opfer gefügig zu halten." Er lacht freudlos. „Ich bin Wissenschaftler. Ich sollte wohl Notizen machen und Proben nehmen. Aber ich will einfach nur an einen warmen und sicheren Ort."

Übernimm die Kontrolle über Bertie Musgrave. Falls Szene 3a – Das Schicksal des Tals (V.IV) aktuell ist, merke dir, dass „Bertie auf der Flucht ist".

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben aufgegeben oder wurden besiegt): *Deine Umgebung wird von einer unbeschreiblichen Brillanz verschluckt. Dich ergreift erneut diese vertraute Euphorie, während die Realität um dich herum zerbricht. Du kannst einen flüchtigen Blick auf andere Gesichter erhaschen: von Menschen, von Tieren und von fremdartigen Wesen. Die Glückseligkeit verwandelt sich in unerträglichen Schmerz, als sich dein Körper in rotes Gas auflöst. Als du schreist, schreien die tausend anderen Gesichter mit dir in deinem Kopf: Du musst erkennen, dass jedes von ihnen ein anderes Ich von dir ist, in einer anderen Zeit, in einer anderen Realität. Die anderen Gesichter brechen das Licht, zerbersten wie ein kaputter Spiegel und fügen sich wieder zusammen, während sich jede Version von dir in etwas Neues verwandelt. Und dann – Wärme. Eine Ganzheit. Es gibt kein Du mehr. Nur noch Farbe und Licht.*

Endlich hast du deinen Platz gefunden.

- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler waren das eigentliche Festmahl von Hemlock Vale.*
- Die Ermittler werden **verschlungen** *(jeder Ermittler wird* **getötet***)*.
- **Die Ermittler verlieren die Kampagne.**

Auflösung 1: *„Vergessen Sie mich nicht." Dr. Marquez klettert zur Spitze der leuchtenden Leere hinauf und schaut von dort mit ruhiger Entschlossenheit ein letztes Mal auf dich herab, bevor sie sich in die Korona des Lichts stürzt. Die menschenähnliche Gestalt aus Rauch innerhalb des leuchtenden Rings flackert, dann verschmilzt sie zu einem dimensionslosen Regenbogen, der aus der schwächer werdenden Fluoreszenz nach oben schießt. Du wirst von einer kleinen Schockwelle getroffen, die dich von den Beinen reißt.*

In der Dunkelheit fühlt sich die massive unterirdische Kammer wie ein Grab an. Du kletterst auf die Spitze des Hügels und schaust durch das Erdloch zu einem Himmel voller Sterne empor. Das silberne Licht schraubt sich immer weiter in den Himmel hoch und ist in der Ferne kaum noch zu erkennen. Schweren Herzens umklammerst du die Tasche von Dr. Marquez – das Einzige, was von der Professorin noch übrig ist.

„Ist da unten jemand?", ruft eine zittrige Stimme. Du schaust auf und siehst die Silhouette eines Tal-Bewohners, der einen zerfledderten weiß-goldenen Umhang trägt. Die Gestalt wirkt, als wäre sie gerade aus einem schlechten Traum erwacht. Du zögerst, machst dann aber auf dich aufmerksam. Nach einer Minute fällt ein dickes Seil herab und du wirst hochgezogen. Du stehst inmitten der Trümmer von Hemlock Vale. Die Überlebenden des Chaos versammeln sich um dich. „Bitte, vergeben Sie uns, wenn Sie sich dazu durchringen können", sagt ein Einwohner. Eine Frau neben ihm wirft ihre Maske fort und lässt ihren zerfledderten Umhang zu Boden fallen. Am Rande der Menschentraube fällt dir eine vertraute Kaninchenmaske ins Auge, die aus den Schatten hervorlugt. Doch als du nachsiehst, ist sie bereits verschwunden.

- Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.
  - Streiche den Namen jedes Einwohners durch, der sich am Spielende nicht unter der Kontrolle eines Ermittlers befunden hat.
  - Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Dr. Marquez hat sich für das Tal geopfert.*
- Falls Dr. Rosa Marquez Teil eines Ermittlerdecks ist, entferne sie aus jenem Ermittlerdeck.
- Jeder Ermittler erleidet 1 körperliches und 1 seelisches Trauma, da er den Verlust von Dr. Marquez verarbeiten und sich von den degenerativen Effekten der Farbe erholen muss.
- Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel. Jeder Ermittler verdient 5 Bonus-Erfahrungspunkte, da er den Kosmischen Sendboten und die Farbe aus dem All besiegt hat.
- **Die Ermittler gewinnen die Kampagne!**
- Fahre mit dem **Epilog** *(Seite 68)* fort.

Auflösung 2: *Als du die Absicht der Professorin erkennst, drückst du ihr die Tasche in die Hände und kletterst selbst den versteinerten Leichenhaufen hinauf. Schließlich stehst du vor dem blendend hellen Abgrund. Du umklammerst den prismatischen Splitter in deiner Faust und schaust ein letztes Mal zurück. Die Professorin starrt dich mit einem Ausdruck völligen Unglaubens an. Sie ruft deinen Namen, während du dich umdrehst und dich dem leuchtenden, spiralförmigen Schlund zuwendest. Du hältst den prismatischen Splitter an deine Brust und stürzt dich in die unendliche Leere.*

Ein Gefühl von intensiver Euphorie empfängt dich. Im spiralförmigen Licht erkennst du viele Gesichter: von Menschen, von Tieren und von fremdartigen Wesen. Du lächelst und tausend Münder lächeln mit dir: Jedes Gesicht ist ein Spiegelbild von dir, in einer anderen Zeit, an einem anderen Ort, in einer anderen Realität. Du fühlst eine wohlige Verbundenheit mit deinen anderen Ichs, während du tiefer in die Leere sinkst. Die Glückseligkeit weicht der Ruhe, dann der Taubheit. Die anderen Gesichter brechen das Licht, zerbersten wie kaputte Spiegel und zersplittern weiter, während dein ganzes Wesen entzweigerissen wird.

Ein wortloser Schrei ertönt in deinem zersplitterten Geist, begleitet von unerträglichen Schmerzen. Du spürst, wie du dich auflöst, zusammen mit dem Abgrund.

Und dann … ewiges Vergessen.

- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler haben sich für das Tal geopfert.*
- Die Ermittler werden **verschlungen** *(jeder Ermittler wird* **getötet***).*
- **Die Ermittler gewinnen die Kampagne, wurden dabei aber vernichtet.**
- Fahre mit dem **Epilog** *(Seite 68)* fort.

Auflösung 3: *Als du den verfallenen Leuchtturm betrittst, brichst du vor Erschöpfung fast zusammen. Deine bunt zusammengewürfelte Gruppe von Überlebenden besteht aus vielen benommenen Einheimischen, Seeleuten aus Akwan und verwirrten Touristen. Während du ihre Wunden versorgst, sehen sie dich hilflos an. Draußen färbt die Sonne den Himmel in leuchtenden Farben.*

Du trittst hinaus in das klare Morgenlicht und atmest zum ersten Mal seit Tagen wieder tief durch. Ganz Hemlock Isle ist unter schneeweißer Asche begraben. Fast sieht es so aus, als hätte es einen frühen Wintereinbruch gegeben. Alles, was von den üppigen Westlichen Wäldern übrig geblieben ist, ist die große, verknotete Silhouette eines uralten Baumes, dessen verworrene Äste sich krallenförmig in den Himmel recken.

„Wir haben dem Präsidium der Miskatonic Universität so einiges zu berichten", sagt Dr. Marquez neben dir und stößt einen müden Seufzer aus. „Ich bezweifle allerdings, dass sie jemals verstehen werden, was hier wirklich passiert ist." Du nickst abwesend. Auf der anderen Seite der Bucht fängt ein schmaler, hauchdünner Wolkenfetzen das Sonnenlicht ein. Als du blinzelst, ist er bereits verschwunden.

- Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.
  - Streiche den Namen jedes Einwohners durch, der sich am Spielende im Siegpunktestapel befunden hat.
  - Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Das Tal wurde gerettet.*
- Jeder Ermittler erleidet 2 körperliche und 2 seelische Traumata, da er mit dem Verlust vieler Menschenleben und dem Wissen, dass der Schrecken noch immer unter Hemlock Isle haust, zurechtkommen muss.
- Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel. Jeder Ermittler verdient 3 Bonus-Erfahrungspunkte, da er die Menschen von Hemlock Isle vor einem schlimmen Schicksal bewahrt hat.
- **Die Ermittler gewinnen die Kampagne!**
- Fahre mit dem **Epilog** *(Seite 68)* fort.

Auflösung 4: *Der Leuchtturm ist in einen trüben, grauen Rauch gehüllt, als ihr ihn erreicht. Du und die übrigen Überlebenden versuchen, ein wenig Schlaf zu bekommen. Du wirst jedoch von Albträumen geplagt. Ein brennender Baum. Eine Sternschnuppe. Der geisterhafte Umriss von Mutter Rachel, die anklagend mit einem langen Zeremonienmesser auf dich zeigt.*

Am Morgen trittst du in die graue, verwüstete Landschaft hinaus. Nichts ist von dem Feuer verschont geblieben. Die Insel ist mit feiner, grauer Asche bedeckt, aus der hier und da ein umgeknickter Baum hervorragt.

„Wir haben dem Präsidium der Miskatonic Universität so einiges zu berichten", sagt Dr. Marquez neben dir und stößt einen müden Seufzer aus. „Ich bezweifle allerdings, dass sie jemals verstehen werden, was hier wirklich passiert ist." Du nickst abwesend. Auf der anderen Seite der Bucht fängt ein schmaler, hauchdünner Wolkenfetzen das Sonnenlicht ein. Als du blinzelst, ist er bereits verschwunden.

- Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.
  - Streiche den Namen jedes Einwohners durch, der sich am Spielende nicht unter der Kontrolle eines Ermittlers befunden hat.
  - Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Das Tal wurde niedergebrannt.*
- Jeder Ermittler erleidet 2 körperliche und 2 seelische Traumata, da er mit dem Verlust vieler Menschenleben und dem Wissen, dass der Schrecken noch immer unter Hemlock Isle haust, zurechtkommen muss.
- Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel. Jeder Ermittler verdient 3 Bonus-Erfahrungspunkte, da er die Farbe aus dem All ein und für alle Mal auslöschen konnte … richtig?
- **Die Ermittler gewinnen die Kampagne?**
- Fahre mit dem **Epilog** *(Seite 68)* fort.

Auflösung 5: *Dr. Marquez rüttelt dich wach. „Sie haben im Schlaf gesprochen. Es klang aber nicht wie Sie. Es war keine Sprache, die ich je gehört habe." Dein Verstand wird von unbekannten Erinnerungen überflutet: Du stehst in einer verrauchten Flüsterkneipe und sprichst mit einer Stimme, die nicht die deine ist; du streifst als getigerte Katze in den Schatten um eine Straßenecke; du badest als eine Fliederblüte im Sonnenlicht; du sitzt weinend in einer Kapelle.*

Anstatt jemandem davon zu erzählen, folgst du der Professorin nach draußen in die schmerzhaft-grelle Vormittagssonne. Das Licht selbst erinnert dich an den spiralförmigen Abgrund tief unter dem Tal. Dir wird mulmig zumute. Ganz Hemlock Isle ist unter schneeweißer Asche begraben. Fast sieht es so aus, als hätte es einen frühen Wintereinbruch gegeben.

„Wir haben dem Präsidium der Miskatonic Universität so einiges zu berichten", sagt Dr. Marquez neben dir und stößt einen müden Seufzer aus. „Ich bezweifle allerdings, dass sie jemals verstehen werden, was hier wirklich passiert ist." Du nickst zustimmend, während helle Lichter vor deinen Augen tanzen. Selbst als du sie schließt, kannst du die unfassbare Brillanz noch immer sehen.

„Geht es Ihnen gut?", fragt Dr. Marquez und wiederholt deinen Namen. Je öfter du ihn hörst, desto absurder klingt er. Du spricht ihn aus und beginnst zu kichern. Die Welt um dich herum erstrahlt in einem furchtbaren Glanz.

So sehr du dich auch anstrengst, du kannst nicht mehr aufhören zu lachen.

- Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.
  - Streiche den Namen jedes Einwohners durch, der sich am Spielende nicht unter der Kontrolle eines Ermittlers befunden hat.
  - Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler haben das Fest von Hemlock Vale knapp überlebt.*
- Jeder Ermittler erleidet 3 körperliche und 3 seelische Traumata, da er von den brillanten, wahnsinnigen Einflüssen der Farbe aus dem All verfolgt wird.
- Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel. Jeder Ermittler verdient 2 Bonus-Erfahrungspunkte, da er das Fest überlebt hat.
- **Die Ermittler gewinnen die Kampagne** … doch sonst hat es niemand geschafft.
- Fahre mit dem **Epilog** *(Seite 68)* fort.

Epilog

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls mindestens 1 Ermittler überlebt hat, darfst du jeden Kodexeintrag im Epilog lesen, dessen Bedingungen erfüllt sind.

- *Falls sich Dr. Marquez für das Tal geopfert hat*, fahre mit **Epilog 1** fort.
- *Falls sich die Ermittler für das Tal geopfert haben*, fahre mit **Epilog 2** fort.
- Ansonsten fahre mit **Epilog 3** fort.

Epilog 1: *Juni 1926*

An das Büro von Dr. Henry Armitage,

die Nachforschungen auf Hemlock Isle wurden ohne Dr. Marquez abgeschlossen. Was wir auf dieser trostlosen Insel gefunden haben, entzieht sich jeder Vernunft. Eine fremdartige Präsenz beherrschte das lokale Ökosystem und beeinträchtigte das körperliche und geistige Wohlbefinden aller Lebewesen in seiner Umgebung. Wir konnten Tier- und Pflanzenarten beobachten, die nie zuvor dokumentiert wurden – und es wohl auch nie wieder werden. Die Einheimischen haben jahrzehntelang absichtlich oder unabsichtlich mit dieser Präsenz koexistiert, ohne sich ihrer degenerativen Auswirkungen bewusst zu sein. Einige beteten sie sogar an. Wir können uns glücklich schätzen, dass wir überlebt haben.

Dr. Marquez hatte leider nicht so viel Glück. Diesem Brief liegt ein umfassender Bericht bei, in dem sie ihre Beobachtungen dieses einzigartigen Ökosystems detailliert beschreibt. Was er nicht enthält, ist die Geschichte, wie sie mutig ihr Leben gab, um andere zu retten. Diese Geschichte möchten wir mit Ihnen in einem persönlichen Gespräch teilen. Aus Respekt vor ihrem Andenken bitten wir Sie inständig, diese Aufzeichnungen nicht als bloße Fantasie abzutun. Mit freundlichen Grüßen

Das Miskatonic-Feldforschungsteam

Epilog 2: *Juni 1926*

An das Büro von Dr. Henry Armitage,

die Nachforschungen auf Hemlock Isle wurden unter großen Verlusten abgeschlossen. Im Laufe unserer dreitägigen Exkursion wurden wir Zeuge von Schrecken und Wundern, die sich jeder Vernunft entziehen. Allem voran eine bislang vollkommen unbekannte parasitäre Lebensform, die das lokale Ökosystem aufzehrte und die Biologie aller Lebewesen um sie herum verändert hat. Ich habe einen umfassenden Bericht beigefügt über die Phänomene, die wir beobachtet haben, zusammen mit Proben, Notizen und Skizzen.

Obwohl ich anfangs misstrauisch gegenüber Ihren Bekannten war, ist ihre Unterstützung während der gesamten Forschungsreise von unschätzbarem Wert gewesen. Letztendlich hat sie die Begegnung mit dem seltsamen gasförmigen Wesen, das wir zusammen entdeckt hatten, das Leben gekostet. Ohne ihr Opfer wären ich und der größte Teil von Hemlock Isle zugrunde gegangen.

Ich werde nach meiner Rückkehr alles genauer erklären.

Dr. Rosa Marquez

Epilog 3: *Juni 1926*

An das Büro von Dr. Henry Armitage,

die Nachforschungen auf Hemlock Isle wurden abgeschlossen. Im Laufe unserer dreitägigen Exkursion wurden wir Zeuge von Schrecken und Wundern, die sich jeder Vernunft entziehen. Allem voran eine bislang vollkommen unbekannte parasitäre Lebensform, die das lokale Ökosystem aufzehrte und die Biologie aller Lebewesen um sie herum verändert hat. Ich habe einen umfassenden Bericht beigefügt über die Phänomene, die wir beobachtet haben, zusammen mit Proben, Notizen und Skizzen.

Obwohl ich anfangs misstrauisch gegenüber Ihren Bekannten war, ist ihre Unterstützung während der gesamten Forschungsreise von unschätzbarem Wert gewesen. Ich habe keine Zweifel, dass ohne ihre Verdienste sowohl ich als auch viele andere nicht mehr am Leben wären. Ich bin beinahe so weit, sie auf meine nächste Exkursion mitzunehmen.

Ich werde nach meiner Rückkehr alles genauer erklären. Bis dahin werden das Forschungsteam und ich uns eine wohlverdiente Pause gönnen.

Dr. Rosa Marquez

Kodex 2 & 3: Die Atwoods

Falls weder Leah Atwoods Name noch Simeon Atwoods Name durchgestrichen sind:

Simeon und Leah stehen über ein spannendes Murmelspiel gebeugt. „Hör auf zu schummeln", mahnt Leah ihren Sohn und patscht ihm lachend auf die Hand. Simeon protestiert. Dann sehen beide zu dir auf. „Danke für all Ihre Hilfe", sagt die ehemalige Köchin des Tals. „Wir wollen nach Kingsport weiterziehen. Ich habe gehört, dass es dort im Winter sehr schön sein soll." Simeon schnippt eine Murmel in den Ring und sieht zu dir auf. „Ich habe den Namen meines Klubs geändert. Wir sind jetzt der ‚Botaniker-Geheimbund des Schabernacks'!", sagt er stolz und grinst breit.

Kodex 4 & 5: Die Hemlocks

***Falls die Hemlocks einen Waffenstillstand vereinbart haben* und weder William Hemlocks Name noch River Hawthornes Name durchgestrichen sind:**

Die beiden Cousins sitzen am Ufer und blicken über den Damm auf das Festland hinaus. Möwen fliegen tief über die bewegten grauen Wellen. „Hemlock Isle wäre ein furchtbares Urlaubsziel gewesen. Meine Freunde in New York tuscheln schon über meinen tiefen Fall", sagt River bitter. William sieht River von der Seite an und erwidert: „Ich denke, es ist an der Zeit für mich, in die Gesellschaft zurückzukehren. Ich bin mir sicher, dass ich deine Freunde eines Besseren belehren kann." River zögert kurz, grinst dann aber und antwortet versöhnlich: „Oh, William. Meine Freunde werden dich lieben. Alles, was du tun musst, ist, eines deiner Gedichte vorzutragen. Ich bin mir sicher, sie werden es absolut fesselnd finden."

Kodex 7: Judith Park

Falls Judith Parks Beziehungsstufe 5 oder höher ist und ihr Name nicht durchgestrichen ist:

Judiths Jagdjacke ist mit Blut bespritzt und ihr Haar ist durcheinander, als sie mit dem Gewehr über der Schulter auf dich zukommt. Sie blickt an ihrer Jacke hinunter, als sie deinen Blick sieht. „Oh, keine Sorge. Sie sollten mal den anderen Typen sehen", sagt sie zwinkernd. Du fragst, ob sie immer noch nach Boston fahren will. Sie zuckt mit den Schultern. „Vielleicht, vielleicht auch nicht. Ich wollte fragen, wo Sie als Nächstes hinwollen."

Du sagst ihr, dass du nach Arkham fahren willst, was sie mit einem unterdrückten, ungläubigen Schnauben beantwortet. „Arkham, hm? Die Stadt, die alle zwei Wochen mit seltsamen Dingen in den Nachrichten ist? Wollen Sie wirklich dorthin zurück?" Sie schweigt einen Moment, als würde sie über etwas nachdenken. „Sie werden jemanden brauchen, der Ihnen den Rücken freihält", wagt sie einen Vorstoß. Du erwiderst, dass du erst einmal vorhast, dich lange auszuruhen. Sie grinst. „Ich habe einen Kumpel, der irgendwo in der Oststadt eine Flüsterkneipe betreibt. Nach allem, was wir durchgemacht haben, würde ich sagen, ich schulde Ihnen einen Drink."

Kodex 8: Theo Peters

Falls Theo Peters' Beziehungsstufe 5 oder höher ist und sein Name nicht durchgestrichen ist:

Theo grinst verlegen, als du dich näherst, und umarmt dich dann wie ein Bär. Als er sich wieder von dir löst, siehst du, dass er weint. Als du nachfragst, schaut er zu Boden. „Ich weiß wirklich nicht, warum." Er hält inne und denkt nach, dann fährt er fort. „Ich wollte immer einen Ort, der sich … sich wieder wie ein Zuhause anfühlt. Nachdem Mom und Paps gestorben waren, wurde Helen … sie war so stark. Und dann habe ich angefangen, im Tal zu helfen. Dort war es allen egal, ob ich stark bin oder nicht. Es fühlte sich wie ein Zuhause an. Und jetzt ist auch das weg."
Er blinzelt ein paar Tränen weg. „Ich schätze, ein Zuhause ist das, was man daraus macht. Sie sollten uns mal in Portland besuchen kommen. Ich wette, dass es Ihnen dort gefallen wird", sagt er lächelnd.

Erfolge

Die folgende Liste enthält Erfolge, welche die Ermittler im Laufe einer Kampagne von *Das Fest von Hemlock Vale* 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!

- ☐ **Aperitif**: Beende die Kampagne *Das Fest von Hemlock Vale* auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad.
- ☐ **Unzerstörbar**: Erreiche jedes Ende dieser Kampagne.
- ☐ **Eher von der schweigsamen Art**: Beende die Kampagne *Das Fest von Hemlock Vale*, ohne freiwillig einen einzigen Kodexeintrag auszulösen.
- ☐ **Farbe bekennen**: Überspringe in einem einzigen Durchgang sowohl das Szenario *Die Verdrehte Hohl* als auch *Die längste Nacht*.
- ☐ **Im Mittelpunkt jeder Party**: Beende die Kampagne *Das Fest von Hemlock Vale* mit Beziehungsstufe 2 oder höher bei jedem Einwohner.
- ☐ ***Dancing Queen***: Beim Vorspiel von Der zweite Abend *haben* 4 verschiedene Einwohner *mit dir getanzt*.
- ☐ ***Audrey III***: Beende ein Szenario, bei dem du mit einer Giftblüte in einen Kampf verwickelt bist, die 10 oder mehr Überwucherungen auf sich hat.
- ☐ **Alle Mann festhalten!**: Beende das Szenario *In den Fels geschrieben*, während du sowohl einen ***Einwohner*** als auch das Prismatische Bruchstück kontrollierst.
- ☐ **Renovierungsarbeiten**: Beende das Szenario *Das Hemlock-Haus* mit 10 Orten im Siegpunktestapel.
- ☐ **Eine Rechnung begleichen**: Besiege Das Ding in den Tiefen im Szenario *Das Ding in den Tiefen*.
- ☐ **„Brave, kleine Krabbe!"**: Bringe den Pfeilschwanz-Hybriden im Szenario *Die verlorene Schwester* dazu, sich mindestens 8 Mal umzudrehen.
- ☐ **„Bloß nicht aufstacheln!"**: Beende das Szenario *Die Stille Heide*, ohne dass die Brutkönigin erscheint.
- ☐ **„Was, hier gibt es gar keinen Schrein?"**: Überlebe das Szenario *Die Verdrehte Hohl* im Einzelspielszenario, bis du Dunkelheitsstufe 10 erreichst.
- ☐ ***Probier's mal mit Gemütlichkeit***: Besiege den Bären-Hybriden im Szenario *Die längste Nacht* nur mithilfe von Szenariokarteneffekten.
- ☐ ***Let's Do the Time Warp!***: Erfülle das Ermittlungsziel auf der Karte Lämmer zur Schlachtbank führen im **Vorspiel: Der letzte Abend**.
- ☐ **Dem Abgrund trotzen**: Gewinne das Szenario *Das Schicksal des Tals* mit allen Kosmischen Sendboten im Siegpunktestapel.
- ☐ **Beste Freunde fürs Leben!**: Erreiche bei jedem der folgenden Einwohner die Beziehungsstufe 6:
  - ☐ Leah Atwood
  - ☐ Simeon Atwood
  - ☐ William Hemlock
  - ☐ River Hawthorne
  - ☐ Gideon Mizrah
- ☐ **Kenne deinen Platz**: Gewinne die Kampagne *Das Fest von Hemlock Vale* mit Mutter Rachels Beziehungsstufe auf 3 oder höher.
- ☐ **Herz aus Stahl**: Gewinne die Kampagne *Das Fest von Hemlock Vale* mit Judith Parks Beziehungsstufe auf 7.
- ☐ **Gutherzig, aber nicht gerade der hellste Kopf**: Gewinne die Kampagne *Das Fest von Hemlock Vale* mit Theo Peters' Beziehungsstufe auf 7.
- ☐ **Fesselnde Melodie**: Gewinne die Kampagne *Das Fest von Hemlock Vale* mit Patrice Hathaway.
- ☐ **Spuren im … Sand**: Gewinne die Kampagne *Das Fest von Hemlock Vale* mit mindestens 3 aktiven Ultimaten (aus anderen *Arkham Horror: Das Kartenspiel*-Produkten).
- ☐ **Hemlock-Experte**: Gewinne die Kampagne *Das Fest von Hemlock Vale* auf dem Schwierigkeitsgrad Experte.

Anmerkungen des Entwicklers

„Wie schön wäre ein Leben unter Tieren. Sie sind unabhängig und ruhen in sich. Sie liegen nachts nicht wach und beweinen ihre Sünden."

– The Wicker Man (1973)

Herzlichen Glückwunsch zum Abschließen der Kampagne *Das Fest von Hemlock Vale*!

Die Farbe aus dem All ist eine meiner Lieblingsgeschichten von H. P. Lovecraft. Die Kombination aus Horror, Staunen und das Gefühl für Ort und Zeit erzählt eine eindringliche Geschichte. Darin stürzt ein gesichtsloser außerirdischer Schrecken direkt vor dem Haus der Familie Gardner ab und verzerrt die Natur selbst. Die Geschichte ist reinster Horror, verpackt in den Wunsch, staunend mehr zu erfahren.

Als ich mich an die Entwicklung dieser Kampagne machte, wollte ich dasselbe Gefühl von Angst und Ehrfurcht vermitteln, das ich empfand, als ich Lovecrafts Geschichte zum ersten Mal las. Wie würde die außerirdische Farbe die Welt um sie herum beeinflussen? Und was noch wichtiger ist: Was würde die Menschen dazu veranlassen, in einer solch gefährlichen und schädlichen Umgebung leben zu wollen? Diese Fragen wollte ich mit Hemlock Isle und den Kindern der Sterne beantworten.

Ich wollte auch das starke Gefühl für Ort und Zeit aus Lovecrafts Originalerzählung miteinbeziehen. Anstatt die Geschichte über Monate oder Jahre zu strecken, war es sinnvoller, durch einen begrenzten Zeitrahmen ein Gefühl der Dringlichkeit zu vermitteln. Mit nur drei Tagen bis zum letzten explosiven Finale spielt sich die Geschichte in rasantem Tempo ab. Diese Prämisse ermöglichte es mir auch, mit dem Kontrast zwischen Tag und Nacht zu spielen und zu zeigen, wie sich Hemlock Isle beim Tag-Nacht-Wechsel verändert. Die Szenarien bei Nacht sollten atemlose Spannung vermitteln, während die Szenarien bei Tag sich wie richtige Ermittlungen anfühlen sollten. Die Möglichkeit, sich in spielbaren Vorspielen „auszurüsten", macht den Kontrast zwischen Nacht- und Tag-Szenarien noch deutlicher.

Jeder Gegner und jedes Szenario in dieser Kampagne soll das einzigartige Ökosystem von Hemlock Isle beleuchten und das Gefühl vermitteln, dass diese Kreaturen mehr im Sinn haben, als nur unsere Ermittler fressen zu wollen! Das Schlüsselwort „Schwer zu fassen" ermöglichte es mir, dieses Verhalten zu simulieren und ein bedrohliches neues Angriffsmuster für Raubtiere zu entwickeln.

Die Familie – und all die wunderbaren, komplizierten Dinge, die sie mit sich bringt – steht im Mittelpunkt der Geschichte dieser Kampagne. Die Gemeinschaft von Hemlock Vale strotzt nur so von komplizierten Menschen, die dein Freund oder dein schlimmster Feind werden können. Selbst Mutter Rachel – so fehlgeleitet sie auch ist – glaubt, sie tue das Richtige für diejenigen, die ihr am Herzen liegen. Und tun wir nicht manchmal gerade denen am meisten weh, die wir lieben?

Das „Folk Horror"-Genre stellt seine „Dorfleute" häufig entweder als einfach und argwöhnisch oder im Gegenteil als gefährlich oder gestört dar. Ich wollte in dieser Kampagne stattdessen lieber die Frage stellen, inwieweit die „Dorfleute" von Hemlock Vale wie wir sind. Und wie jeder von uns haben auch die Einwohner ihre eigenen einzigartigen Macken, Ansichten und Marotten. Mit dem Kodex konnte ich die Entwicklung jedes Charakters im Laufe der Kampagne am besten darstellen. Ich wollte, dass sich diese Interaktionen sowohl lustig als auch bewegend anfühlen und – was am wichtigsten ist – die erzählerischen Elemente der Kampagne direkt in das Spielgeschehen einflechten. Ich hoffe, es hat euch genauso viel Spaß gemacht, die Einwohner kennenzulernen, wie mir!

Die Arbeit an dieser Kampagne war eine unglaubliche Ehre. Ich hoffe, dass ihr euch nach dem Spielen Zeit nehmt, die Menschen, die ihr liebt, und die Wunder in eurer unmittelbaren Umgebung noch besser zu schätzen lernt. Auch hoffe ich, dass ihr nach Hemlock Isle zurückkehren werdet, um zu sehen, wie sich die Insel von Tag zu Tag verändert und wie die verschiedenen Einwohner euch neue Facetten der Geschichte zeigen.

Sollten unsere tapferen Ermittler nicht bereits nach einem festlichen Nachschlag lechzen, dann haben sie sich erst mal eine idyllische Pause verdient! Denn wenn sie wieder nach Arkham zurückkehren, so habe ich den leisen Verdacht, dass dort ein Angebot auf sie wartet, das sie nicht ablehnen können …

– Josiah „Duke" Harrist

Kampagnenlogbuch: *Das Fest von Hemlock Vale*

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) (Seelisch)	TRAUMA (Körperlich) (Seelisch)
VERDIENTE STORYVORTEILE/SCHWÄCHEN	VERDIENTE STORYVORTEILE/SCHWÄCHEN	VERDIENTE STORYVORTEILE/SCHWÄCHEN	VERDIENTE STORYVORTEILE/SCHWÄCHEN

Kampagnennotizen

UNTERSUCHTE GEBIETE — SEITE

„NORTH POINT"-MINE
☐ *In den Fels geschrieben*.....10...
HEMLOCK-HAFEN
☐ *Das Hemlock-Haus*.....14...
PEARL-HÜGEL
☐ *Die Stille Heide*.....19.
AKWAN-KÜSTE
☐ *Die verlorene Schwester*.....23...
EASTWICK-MOOR
☐ *Das Ding in den Tiefen*.....27.....
WESTLICHER WALD
☐ *Die Verdrehte Hohl*.....34.....
SÜDLICHE FELDER
☐ *Die längste Nacht*.....46.....

GETÖTETE UND WAHNSINNIGE ERMITTLER

CHAOSBEUTEL

TAG / ZEIT

1)
2)
3)

Vervielfältigung zum privaten Gebrauch gestattet. © 2024 FFG.
Das Kampagnenlogbuch kann auf unserer Website heruntergeladen werden.

Mutter Rachel

Notizen:

Beziehungsstufe:

Leah Atwood

Notizen:

Beziehungsstufe:

Simeon Atwood

Notizen:

Beziehungsstufe:

William Hemlock

Notizen:

Beziehungsstufe:

River Hawthorne

Notizen:

Beziehungsstufe:

Gideon Mizrah

Notizen:

Beziehungsstufe:

Theo Peters

Notizen:

Beziehungsstufe:

Judith Park

Notizen:

Beziehungsstufe:

Vervielfältigung zum privaten Gebrauch gestattet. © 2024 FFG.
Das Kampagnenlogbuch kann auf unserer Website heruntergeladen werden.

Begegnungssetsymbole

Anhänger der Farbe

Brechungen

Das Ding in den Tiefen

Das Hemlock-Haus

Das Schicksal des Tals

Das Tal

Der erste Tag

Der letzte Tag

Der Wald

Der zweite Tag

Die längste Nacht

Die Stille Heide

Die Verdrehte Hohl

Die verlorene Schwester

Einwohner

Erbstücke

Festtag

Feuer!

In den Fels geschrieben

Mutationen

Mykoniden

Pesthauch

Regentag

Ruhetag

Schrecken im Felsen

Wandlung

Sets aus dem Grundspiel

Die Mitternachtsmasken

Ghule

Grabeskälte

Lähmende Angst

Rattenschwarm

Verschlossene Türen

© 2024 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, das FFG-Logo, Living Card Game, LCG und das LCG-Logo sind ® 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

Der Kodex 2
Drei Tage, drei Nächte 3
Einwohner & Beziehungsstufen 3
Benachbarte Orte in dieser Kampagne 3
Alarmiert, Patrouille, Schwer zu fassen 3
Tag ☼ und Nacht ☾ 3
Vorspiele in *Das Fest von Hemlock Vale* 6
Gleisstrecke & Die Minenlore *(in In den Fels geschrieben)* .11
Gegner-Orte *(in Das Hemlock-Haus)* 16
Doppelseitige Gegner *(in Die verlorene Schwester)* 24
Dunkelheitsstufe & Verfolgung *(in Die Verdrehte Hohl)* ... 36
Barrieren, Köder und Fallen *(in Die längste Nacht)* 47
Der Abgrund *(in Das Schicksal des Tals)* 62
Der Kosmische Sendbote *(in Das Schicksal des Tals)* 63
Zersplittertes Ich *(in Das Schicksal des Tals)* 63

Credits

Expansion Design and Development: Josiah „Duke“ Harrist mit Michael Boggs, Nicholas Kory und Jeremy Zwirn
Producer: Molly Glover mit Eric Stanton
Editing: Andrea Dell'Agnese und Julia Faeta
Proofreading: Alyssa Barringer
Game Rules Specialist: Alex Werner
Game Design Manager: Colin Phelps
***Arkham Horror* Story Review:** Kara Centell-Dunk, Daniel Lovat Clark, Ryann Collins, Philip D. Henry und MJ Newman
Cultural and Sensitivity Review: Alanaleilani Connolly, Lee Florian und die Mitglieder des „FFG Cultural Sensitivity Panel“
Creative Director of Story and Setting: Katrina Ostrander
Expansion Graphic Design: Joseph D. Olson
Graphic Design Manager: Mercedes Opheim
Cover Art: Mauro Dal Bo
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
Director of Studio Operations: 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, Ryan Blood, Rhylie Colby, Ernie Cottrell, Shelley Danielle, Alice Ding, Johannes Duckeck, Michael Feldman, Sam Fuhrman, Bradley ‚Pax' Galbraith, Richard Harris, Grace Holdinghaus, James Howell, Josh Jones, Chris Kowall, Henry Kuah, Nate Langreder, Casey Lent, Kenny Ling, Josh McCluey, Caitlyn McGrath, Josh Parrish, Davi Paulino, Jamie Perconti, Chad Reverman, Solomon Stein, Devin Stinchcomb, Aaron Strunk, Michael Strunk, Owen Weldon, Ben Wiebracht, Ben Wilkinson und Jonathan Yasosky

Asmodee Germany

Redaktion und Übersetzung: Benjamin Fischer, Simon Blome und Steffen Trzensky
Grafische Bearbeitung und Layout: Monika Planeta