

# ARKHAM HORROR®

DAS KARTENSPIEL



DIE VERSUNKENE STADT  
KAMPAGNEN-ERWEITERUNG

# ARKHAM HORROR

## DAS KARTENSPIEL

### DIE VERSUNKENE STADT

#### Kampagnenleitfaden

#### Aus den Tiefen emporgestiegen

„... die schreckgespenstische Leichenstadt R'lyeh, die unabsehbare Äonen vor der Geschichte von jenen grauenhaften Riesen errichtet wurde, die von dunklen Sternen zur Erde stiegen. Hier ruhten der große Cthulhu und seine Horden in grünschleimigen Gewölben, und von hier aus sendeten sie schließlich nach unmessbaren Jahrtausenden jene Gedanken, die in den Träumen der Empfindsamen Furcht und Grauen verbreiteten und die Gläubigen gebieterisch zur Pilgerschaft zu ihrer Befreiung und Wiedereinsetzung befahlen.“

– H. P. Lovecraft, „Cthulhus Ruf“

Die versunkene Stadt ist eine Kampagne für Arkham Horror: Das Kartenspiel für 1–4 Spieler. Diese Erweiterung enthält die folgenden 9 Szenarien: „Ein letzter Job“, „Der Westwall“, „Das überflutete Viertel“, „Das Apiarium“, „Das große Gewölbe“, „Der Hof der Uralten“, „Obsidianschluchten“, „Die Gruft des Schläfers“ und „Arkhams Verderben“. Jedes dieser Szenarien kann jeweils auch als eigenständiges Szenario gespielt werden.

#### Inhalt

Zusätzliche Regeln und Klarstellungen .....	2
Neue Schlüsselwörter .....	3
Kampagnenvorbereitung .....	3
Prolog .....	4
Szenario: Ein letzter Job .....	4
Zwischenspiel I: Ein Angebot, das du nicht ablehnen kannst .....	6
Zwischenspiel II: Expedition nach R'lyeh .....	10
Szenario: Der Westwall .....	12
Szenario: Das überflutete Viertel .....	16
Szenario: Das Apiarium .....	19
Szenario: Das große Gewölbe .....	24
Szenario: Der Hof der Uralten .....	28
Szenario: Obsidianschluchten .....	32
Szenario: Die Gruft des Schläfers .....	38
Zwischenspiel III: Das Erwachen .....	40
Zwischenspiel IV: Rückkehr nach Arkham .....	41
Szenario: Arkhams Verderben (Teil I) .....	44
Szenario: Arkhams Verderben (Teil II) .....	47
Epilog .....	52
Erfolge .....	53
Anmerkungen des Entwicklers .....	53
Kampagnenlogbuch .....	54
Schnellübersicht & Credits .....	56

#### Erweiterungssymbol

Die Karten aus *Die versunkene Stadt* können an diesem Symbol vor jeder Setnummer erkannt werden:



#### Zusätzliche Regeln und Klarstellungen

##### Flutmarker

Im Laufe dieser Kampagne kann es vorkommen, dass Orte durch Szenario-karteneffekte überflutet werden. Jeder Ort besitzt 1 von 3 verschiedenen Flutstufen: Ein Ort ist entweder nicht überflutet, teilweise überflutet oder völlig überflutet. Die Flutstufe eines Ortes kann durch doppelseitige in dieser Kampagne enthaltene Flutmarker angezeigt werden. **Die Flutstufe eines Ortes hat keinen eigenständigen Spieleffekt.** Manche Karteneffekte können sich aber ändern oder stärker werden, solange sich ein Ermittler an einem überfluteten Ort befindet, besonders wenn der Ort völlig überflutet ist.

- ☉ Ein Ort ohne Flutmarker ist nicht überflutet.
- ☉ Falls ein Ort teilweise überflutet wird, wird ein Flutmarker mit der „Teilweise überflutet“-Seite nach oben darauf platziert, um dies anzuzeigen.
- ☉ Falls ein Ort völlig überflutet wird, wird ein Flutmarker mit der „Völlig überflutet“-Seite nach oben darauf platziert (oder der Flutmarker wird umgedreht, falls der Ort bereits teilweise überflutet ist), um dies anzuzeigen.



teilweise überflutet



völlig überflutet

- ☉ Falls die Flutstufe eines Ortes „erhöht“ wird, wechselt sie von „nicht überflutet“ zu „teilweise überflutet“ oder von „teilweise überflutet“ zu „völlig überflutet“. Bei einem völlig überfluteten Ort kann die Flutstufe nicht weiter erhöht werden.
- ☉ Falls die Flutstufe eines Ortes „gesenkt“ wird, wechselt sie von „völlig überflutet“ zu „teilweise überflutet“ oder von „teilweise überflutet“ zu „nicht überflutet“. Ist ein Ort nicht mehr überflutet, wird sein Flutmarker entfernt. An einem nicht überfluteten Ort kann die Flutstufe nicht gesenkt werden.
- ☉ Sowohl teilweise überflutete Orte als auch völlig überflutete Orte gelten in Bezug auf Karteneffekte als „überflutet“.

## Artefakte

Die Ermittler können im Verlauf der Kampagne *Die versunkene Stadt* bestimmte **Artefakt**-Storyvorteilskarten erhalten (vereinfacht auch als „Artefakte“ bezeichnet). Artefakte funktionieren wie normale Vorteilskarten mit folgenden Ausnahmen:

- ☉ Artefakte werden niemals dem Deck eines Ermittlers hinzugefügt. Nach der Auflösung eines Szenarios werden sämtliche Artefakte im Spiel in die Schachtel zurückgelegt.
- ☉ Bei der Vorbereitung eines Szenarios können die Ermittler angewiesen werden, das Spiel mit einer bereits verdienten **Artefakt**-Storyvorteilskarte zu beginnen. Nur Artefakte, die im Abschnitt „Verdiente Artefakte“ im Kampagnenlogbuch abgehakt sind, dürfen dabei gewählt werden.
- ☉ Artefakte haben eine einzigartige, bläuliche Kartenrückseite. Sie haben keine Kosten und können das Spiel nicht verlassen. Außerdem können sie nicht gewählt werden, um durch Szenarioeffekte abgelegt zu werden.
- ☉ Auf manchen Artefakten stehen fremdartige Glyphen (*siehe Fremdartige Glyphen weiter unten*). Das Textfeld unterhalb dieser Glyphen gilt als leer, bis die Ermittler alle Glyphen auf diesem Artefakt übersetzt haben.
- ☉ Falls ein Ermittler, der die Kontrolle über ein Artefakt hat, besiegt wird, **wird die Kontrolle des Artefakts an den nächstgelegenen überlebenden Ermittler übergeben**, anstatt es aus dem Spiel abzulegen.

## Fremdartige Glyphen

Im Verlauf der Kampagne werden die Ermittler angewiesen, eine Glyphen auf der zweiten Seite des Kampagnenlogbuchs zu übersetzen. Schreibt den angegebenen Text in das Feld direkt unter die entsprechende Glyphen.

- ☉ Die Bedeutung einer Glyphen hat keinen eigenständigen Spieleffekt.
- ☉ Auf manchen Artefakten stehen fremdartige Glyphen (*siehe Artefakte weiter oben*). Das Textfeld unterhalb dieser Glyphen gilt als leer, bis die Ermittler alle Glyphen auf diesem Artefakt übersetzt haben.
- ☉ Bei den meisten Szenarien in der Kampagne *Die versunkene Stadt* werden die Ermittler angewiesen, **Glyphe**-Karten als nicht im Spiel befindlich beiseitezulegen. Die meisten **Glyphe**-Karten sind doppel-seitige Handlungskarten mit einem anderen Begegnungskartentyp auf der Vorderseite. Für ein optimales Spielerlebnis solltet ihr diese Handlungskarten erst lesen, wenn ihr dazu angewiesen werdet!
- ☉ Um eurer geistigen Gesundheit willen solltet ihr nicht länger als 5 Minuten auf eine dieser fremdartigen Glyphen starren.

## Neue Schlüsselwörter

### Alarmiert

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

### Erbarmungslos

Einige Gegner in dieser Kampagne haben das Schlüsselwort Erbarmungslos. Während der Gegnerphase (nach Schritt 3.3) wird jeder Gegner mit dem Schlüsselwort Erbarmungslos, der in dieser Phase angegriffen hat (auch wenn der Angriff aufgehoben wurde), spielbereit gemacht und er greift den bzw. die Ermittler, mit dem bzw. denen der Gegner in einen Kampf verwickelt ist, ein zweites Mal an.

## Patrouille

Einige Gegner in dieser Kampagne 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.

## Versiegeln

Als zusätzliche Kosten, um eine Karte mit dem Schlüsselwort Versiegeln ins Spiel kommen zu lassen, muss der Spieler, der die Karte kontrolliert, den Chaosbeutel nach dem angegebenen Chaosmarker durchsuchen, ihn auf der Karte platzieren und damit versiegeln. Falls mehrere Marker zur Auswahl stehen, trifft der Spieler, der die Karte kontrolliert, diese Wahl. Falls sich der angegebene Marker nicht im Chaosbeutel befindet, kann die Karte nicht ins Spiel kommen.

Ein versiegelter Chaosmarker gilt als nicht im Chaosbeutel befindlich und kann deshalb nicht als Teil einer Fertigkeitprobe oder einer Fähigkeit aus dem Chaosbeutel enthüllt werden.

Sobald ein Chaosmarker „freigesetzt“ wird, wird er zurück in den Chaosbeutel geschickt und gilt nicht länger als versiegelt. **Falls eine Karte mit einem oder mehreren versiegelten Chaosmarkern darauf aus irgendeinem Grund das Spiel verlässt, werden darauf versiegelte Chaosmarker sofort freigesetzt.**

Einige Karten (unabhängig davon, ob sie selbst das Schlüsselwort Versiegeln haben) können auch Fähigkeiten haben, die einen oder mehrere Chaosmarker als Teil ihres Effektes versiegeln. Das geschieht ebenfalls auf die oben angegebene Weise: Der Chaosbeutel wird nach dem angegebenen Marker durchsucht, dieser wird dann aus dem Chaosbeutel entfernt und auf der Karte platziert. Falls sich der angegebene Marker nicht im Chaosbeutel befindet, misslingt der Effekt.

## Kampagnenvorbereitung

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

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

◆ **Einfach (Ich möchte mich treiben lassen!):**

+1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.

◆ **Normal (Ich möchte träumen!):**

+1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.

◆ **Schwer (Ich möchte ganz eintauchen!):**

0, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.

◆ **Experte (Ich möchte R'lyeh!):**

0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -5, -6, -8, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.

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

## Prolog

15. April

Irgendetwas stimmt schon seit einer Weile nicht. Es war ein ungewöhnlich kaltes Jahr, mit starkem Schneefall, Regen und Nebel, der den Himmel über Neuengland in einem Zustand fortwährender Melancholie hielt. Eine unruhige Nervosität scheint sich in alle Aspekte des alltäglichen Lebens eingeschlichen zu haben. Kleinere Streitigkeiten an Straßenecken führen schnell zu Handgreiflichkeiten. Gedämpfte Rufe und Schreie sind hinter verschlossenen Türen zu hören. Eine nicht unerhebliche Zahl von Studenten hat mit einem Mal aufgehört, die Vorlesungen an der Miskatonic Universität zu besuchen. Die Menschen in Arkham spüren es in ihren Knochen: Etwas ist anders. Etwas fühlt sich falsch an.

Fahre mit **Ein letzter Job** fort.

## Ein letzter Job

Du unterdrückst ein Zittern in der kühlen Frühlingsluft, während du unter einer flackernden Straßenlaterne wartest. Heute Abend beginnt dein letzter Arbeitstag für Randall Tillinghast, einem örtlichen Antiquitätenhändler. Die letzte Lieferung aus New Orleans ist verschwunden, und so hat dich der Antiquar mit der Wiederbeschaffung beauftragt. Dieser Job ist nur der jüngste in einer Reihe riskanter und oft illegaler „Botengänge“ für den gerissenen alten Mann. Der Auftrag von heute Abend sollte fast ausreichen, um den Rest deiner Schulden bei Tillinghast begleichen zu können.

Beide deiner Informanten treffen pünktlich ein. Ruby Standish, die berühmte Juwelendiebin, kommt mit einem wissenden Grinsen auf dich zu. Der mutige Reporter Andy Van Nortwick folgt ihr auf dem Fuße. Tillinghast scheint Spezialisten aus den unterschiedlichsten Bereichen für seine „Gefälligkeiten“ gewinnen zu können.

Aus den Berichten von Ruby und Andy kannst du dir ein ungefähres Bild vom derzeitigen Standort der Lieferung machen. „Ich habe sie vom Lagerhaus in der Südstadt bis zu einigen Schwarzmarkthändlern im Hafenviertel verfolgt. Danach habe ich die Spur verloren“, berichtet Ruby.

Andy nimmt seinen Hut ab und wischt sich über die Stirn. „Ich wäre bei einer Schießerei in der Innenstadt fast draufgegangen. Klingt, als wären die Sheldons und O'Bannions wieder an der Sache beteiligt.“

Die beiden Gangs befinden sich mitten in einem weiteren Bandenkrieg – es geht um eine Ladung fehlenden Fusel. Möglicherweise wurde die fehlende Lieferung fälschlicherweise von einer der Gangs zusammen mit der eigentlichen Beute aufgesammelt.

**Falls du Wendy Adams spielst:** „Wenn wir uns auf Gang-Territorium begeben, solltest du nichts Unüberlegtes tun“, sagt Andy mit Sorge in der Stimme. „Nach diesem Job werden wir mehr als genug Geld haben, um deinen Vater aufzuspüren. Das verspreche ich.“

Du zitterst, als ein kalter Windzug durch die Luft weht. Ruby lächelt verwegen. „Was halten Sie von einer kleinen Wette? Doppelt oder nichts. Der Erste, der die Lieferung findet, bekommt alles. Ich hoffe, Sie können mit der Niederlage leben“, grinst sie.

Bevor du antworten kannst, ist sie bereits im Schatten verschwunden.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

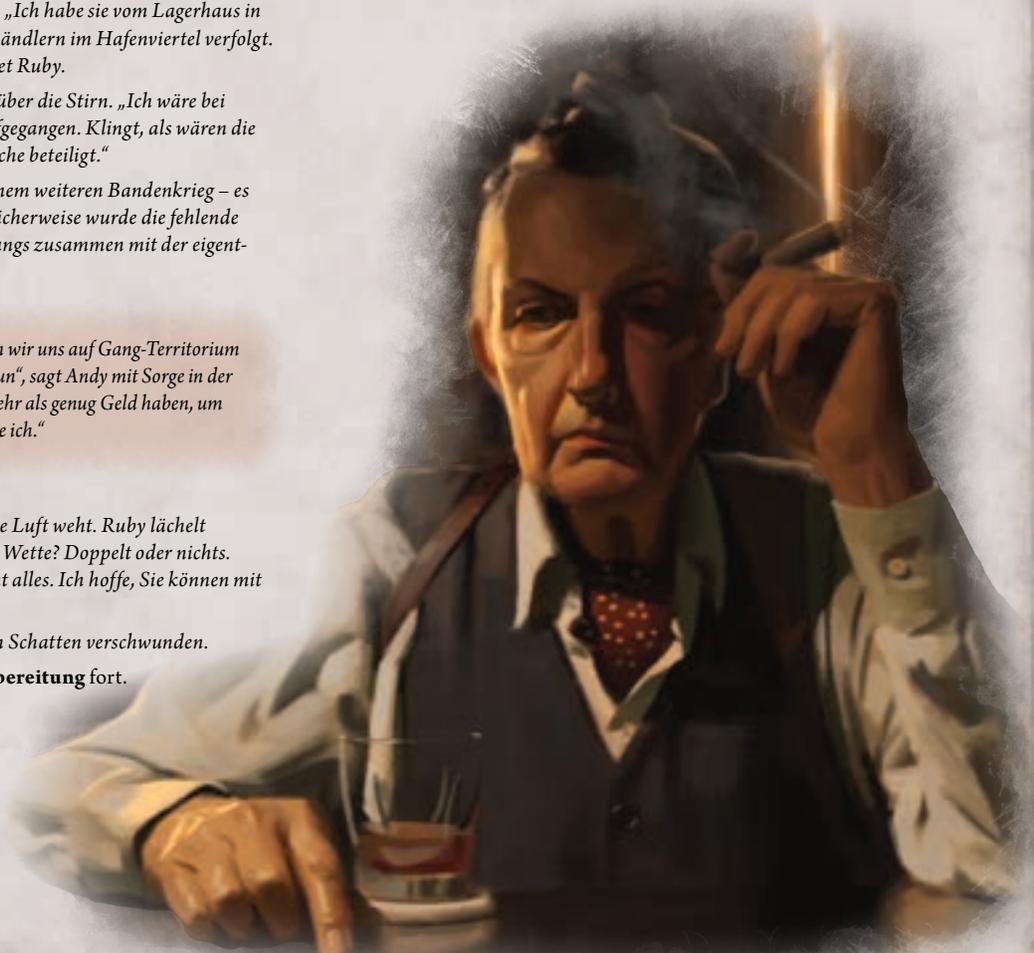
## Vorbereitung

- ☉ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Ein letzter Job*, *Träume*, *Grabeskälte*, *Verschlossene Türen*, *Die Mitternachtsmasken*, *Rattenschwarm* und *Lähmende Angst*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Beim Heraussuchen des Begegnungssets *Die Mitternachtsmasken* werden nur die Ortskarten herausgesucht. Die übrigen Karten dieses Sets werden nicht herausgesucht.

- ☉ Die folgenden Orte werden aus dem Spiel entfernt: St. Mary's Hospital, Südstadt, Friedhof, Dein Haus und 1 zufällige der beiden Kopien von Innenstadt.
  - ✦ Die verbliebenen Orte werden wie bei der Platzierung der Orte auf Seite 5 angegeben ins Spiel gebracht.
  - ✦ Jeder Ermittler beginnt das Spiel bei Tillinghast Esoterica.
- ☉ Das Szenendeck wird mit 1 zufälligen Kopie von Szene 1a – „Befragung der Gangs“ erstellt, wobei die andere Kopie aus dem Spiel entfernt wird. Jede Kopie von Szene 2 und Szene 3 wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- ☉ Die folgenden Gegner werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: Sadie Sheldon, Naomi O'Bannion und beide Kopien von Gangvollstreckerin.
- ☉ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- ☉ Das Spiel kann nun beginnen.



## Platzierung der Orte für „Ein letzter Job“



### Achtung!

#### Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

**Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben aufgegeben oder wurden besiegt):** Du schleppest dich angeschlagen und mit blauen Flecken zurück zu Tillinghast Esoterica und lehnst dich schwer gegen die Ladentür. Das Buntglasfenster zeigt eine Pyramide mit einem Zyklopenauge, das dich gefühllos anstarrt. Irgendetwas daran ist dir schon immer unheimlich und beunruhigend vorgekommen. Nach einigen Augenblicken stützt du dich am Türrahmen ab und betrittst den Laden. Drinnen findest du Ruby und Andy, die sich um Randalls Schreibtisch versammelt haben und eine kleine grüne Figur begutachten.

Randall lehnt sich in seinem Stuhl nach vorne und mustert dich und die anderen über seine aneinandergelagerten Fingerspitzen hinweg. „Besser spät als nie, nicht war? Mein Verdacht hat sich bestätigt: Das Relikt ist echt. Gut gemacht. Was würden Sie sagen, wenn ich Ihnen ein Angebot mache, das zu gut ist, um es abzulehnen?“

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Ruby hat die Wette gewonnen.
- ☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel.
- ☞ Falls die Ermittler eine fremdartige Sprache entdeckt haben, entdeckst du diese Glyphen:



Notiere im Kampagnenlogbuch unter ☞ im Glyphenprotokoll: „Tiefe“. Diese Glyphe wurde übersetzt.

- ☞ Fahre mit **Zwischenspiel I: Ein Angebot, das du nicht ablehnen kannst** (Seite 6) fort.

**Auflösung 1:** Du kehrst mit der Lieferung und Ruby Standish zu Tillinghast Esoterica zurück. Die Juwelendiebin gibt schmolldend zu, dass du ihre kleine Wette gewonnen hast, und verspricht dir anschließend einen Drink, ohne das von ihr vorgeschlagene „Doppelt oder nichts“ zu erwähnen. Eine silberne Glocke ertönt, als ihr den vertrauten, muffigen Kuriositätenladen betretet. Innerhalb weniger Augenblicke hat Randall die kleine Kiste auf seinem Schreibtisch geöffnet. Darin befindet sich eine kleine, in Stoff gewickelte jadegrüne Statuette.

„Ich bin schwer beeindruckt“, sagt Tillinghast. Seine Augen blitzen, als er die grüne Figur begutachtet. Als du dir die Statuette ansehen willst, wird dir schwindelig. Ruby läuft nervös im Eingangsbereich des Ladens auf und ab und wendet sich in scharfem Tonfall ihrem Arbeitgeber zu. „Also gut, Tillinghast. Wir haben unseren Teil der Abmachung eingehalten. Wo ist unser Anteil?“ Die Ladentür klingelt erneut, als Andy hereinkommt. Randall setzt sich hinter seinen Schreibtisch und mustert dich und die anderen über seine aneinandergelagerten Fingerspitzen hinweg. „Mein Verdacht hat sich bestätigt: Das Relikt ist echt. Gut gemacht. Was würden Sie sagen, wenn ich Ihnen ein Angebot mache, das zu gut ist, um es abzulehnen?“

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Ruby hat die Wette verloren.
- ☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel.
- ☞ Falls die Ermittler eine fremdartige Sprache entdeckt haben, entdeckst du diese Glyphen:



Notiere im Kampagnenlogbuch unter ☞ im Glyphenprotokoll: „Tiefe“. Diese Glyphe wurde übersetzt.

- ☞ Fahre mit **Zwischenspiel I: Ein Angebot, das du nicht ablehnen kannst** (Seite 6) fort.



## Zwischenspiel I: Ein Angebot, das du nicht ablehnen kannst

**Ein Angebot, das du nicht ablehnen kannst 1:** „Was Sie mir wieder zurückgebracht haben, ist keine bloße Kuriosität. Ich habe es für viel Geld einem Händler in Ägypten abgekauft, der es von einem Verwandten geerbt hat, der es wiederum in Peking erworben hat. Sie wissen ja, wie das so läuft“, erklärt Randall breit grinsend, während du das uralte Artefakt bewunderst. Es handelt sich um eine Figur mit menschenähnlichen Zügen in gebückter Haltung mit einem gewaltigen, krakenartigen Kopf, der an einen Tintenfisch erinnert. Von der Gestaltung und Art und Weise, wie die Statue geformt ist, scheint etwas Böses, gar Schädliches auszugehen. Es fällt dir schwer, deinen Blick von ihr abzuwenden.

**Falls ein Ermittler das Merkmal Behörde, Detective oder Krimineller hat:** Randalls theatralische Geschichte über den Erwerb des Artefakts wirkt künstlich aufgebauscht. Du hast allen Grund zu der Annahme, dass die uralte Statue auf nicht ganz legale Weise beschafft worden ist. Über die wahre Herkunft des Relikts kannst du aber leider nichts sagen.

„Dies ist ein einzigartiges Relikt prähistorischen, ja ich wage sogar zu behaupten, vormenschlichen Ursprungs“, fährt Randall fort und unterbricht die Stille. Der Rest der Geschichte des exzentrischen Antiquars übersteigt dein Vorstellungsvermögen. Er erzählt von einer Aufzeichnung, die einen uralten kosmischen Kampf beschreibt, und er der Auffassung ist, dass die ganze Erde an der Schwelle einer Apokalypse steht, ähnlich der, die den Schöpfer der Statue zerstört hat.

„In der gesamten Menschheitsgeschichte – in den unterschiedlichsten Mythologien – gibt es eine Geschichte von einer großen Flut. Einer Katastrophe. Es gibt Legenden von einem großen Stadtstaat, von einer Bastion des Wissens und der Macht, die unter den Wellen versank. Die Menschheit hat dieser Stadt viele Namen gegeben: Atlantis. Mu. Lemuria. Aber ihr wahrer Name, ein Name, der älter ist als die aufgezeichnete Geschichte, ist **R'lyeh**.

„Durch gewissenhafte Recherche und die Hilfe eines verrückten Seemanns namens Gustaf habe ich die relativen Koordinaten der uralten Stadt ermitteln können: ein Meeresabschnitt im Südpazifik, in dem viele Segelschiffe in Seenot geraten oder ohne Erklärung verschwunden sind. Das bringt mich zu meinem Angebot. Ich brauche jemanden, der mutig und einfallreich ist, um eine Expedition zu dieser uralten Stadt zu leiten. Jemanden, der Beweise für ihr uraltes Wissen mitbringt, ihre Geheimnisse erforscht und ihre Wunder aufzeichnet. Die Person, die ich brauche, sind Sie“, sagt Randall und schaut dich an, dann blickt er zu Ruby und Andy.

„Sollten Sie mein Angebot annehmen, werde ich Sie von allen noch ausstehenden Schulden befreien und Ihnen genug Geld zur Verfügung stellen, damit Sie einen angenehmen Ruhestand genießen können – einen sehr angenehmen. Und natürlich werde ich Ihnen auch bei Ihren anderen Anliegen behilflich sein.“

Sofort erscheinen Bilder von diesen anderen „Anliegen“ vor deinem geistigen Auge.

- ☞ Jeder Ermittler muss in Spielerreihenfolge eine unterschiedliche **Aufgabe** von den Optionen auf Seite 7, 8 und 9 wählen und den entsprechenden Text dazu lesen. (Siehe **Aufgaben** auf Seite 7).
- ☞ Wenn alle Ermittler eine Aufgabe gewählt und den entsprechenden Text dazu gelesen haben, fahre mit **Ein Angebot, das du nicht ablehnen kannst 2** (Seite 9) fort.

## Aufgaben in der Kampagne „Die versunkene Stadt“

Jeder Ermittler muss eine unterschiedliche **Aufgabe** wählen, die er im Verlauf der Kampagne *Die versunkene Stadt* zu vollenden versucht. Die Aufgaben repräsentieren die Verpflichtungen des Ermittlers und die Gründe, warum er mit Tillinghast und seinen zwielichtigen Geschäften in Verbindung steht.

- ☞ Jeder Ermittler muss eine unterschiedliche Aufgabe wählen.
- ☞ Jede Aufgabe wird bestimmten Ermittlern empfohlen. Dennoch darf jeder Ermittler auch eine Aufgabe wählen, die nicht für ihn empfohlen ist. *(Es liegt an dir, die Gründe festzulegen, warum du überhaupt in den ganzen Schlamassel geraten bist!)*
- ☞ Jede Aufgabe steht mit einer doppelseitigen **Aufgabe**-Karte in Verbindung, die im Begegnungsset **Aufgaben** zu finden ist, welches an folgendem Symbol zu erkennen ist: 
- ☞ Die Ermittler sollten im Verlauf der Kampagne versuchen, ein Mal in jedem Szenario die Ziele auf ihrer **Aufgabe**-Karte zu vollenden. Jeder Ermittler wird bei der Vorbereitung und/oder Auflösung des Szenarios dazu angewiesen, einen Handlungstext abzuhandeln. *(Achtung: Manche Texte können Auswirkungen auf die Szenariovorbereitung haben.)*
- ☞ Sobald du angewiesen wirst, 1 oder mehr Fortschritt abzuhaken bzw. zu löschen, hake entsprechend viele Kästchen unter deiner Aufgabe im Kampagnenlogbuch ab bzw. radriere ansprechend viele Haken wieder aus.
- ☞ Durch das Vollenden von Aufgaben verdienst du später in der Kampagne Erfahrungspunkte und/oder andere Belohnungen. Je öfter ein Ermittler seine Aufgabe vollenden kann, desto besser ist es. Achte darauf, deine Aufgabe nicht zu vernachlässigen!

### Aufgabe: Zu Hause ist es am schönsten

**Für folgende Ermittler empfohlen: Überlebender (☛), Herumtreiber, Jäger oder Wanderer.**

*Mr. Tillinghast ist immer gut zu dir gewesen. Klar, wegen ihm bist du in die eine oder andere Zwickmühle geraten oder musstest öfter, als dir lieb war, dem Tod von der Schippe springen. Doch immer, wenn du wieder einmal Pech hattest, war es Tillinghast, der dich von der Straße geholt hat. Es war Tillinghast, der dir ein warmes Bett und eine warme Mahlzeit in Ma's Gästehaus bezahlt hat. Das Geld, das er dir für diesen Job versprochen hat, wird dich endlich wieder auf eigene Beine stellen. Du weißt, dass er es gut mit dir meint.*

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Zu Hause ist es am schönsten* ist die Aufgabe deines Ermittlers.
- ☞ Durchsuche das Begegnungsset **Aufgaben** nach der dauerhaften Storyvorteilskarte *Zu Hause ist es am schönsten* und füge sie für den Rest der Kampagne deinem Deck hinzu.

### Aufgabe: Im Glauben wandeln

**Für folgende Ermittler empfohlen: Wächter (☞), Mystiker (☛), Glaubender, Gesegnet, Auserwählt, Jäger oder Zauberer.**

*Dein ganzes Leben lang hast du an etwas geglaubt, das größer ist als du selbst, an etwas, das deine Hand führt und deinen Weg lenkt. Du hast nie daran gezweifelt. Vor Monaten hast du das starrende Auge aus deinen Träumen in dem Buntglasfenster von Tillinghasts Laden wiedererkannt. Das war ein Zeichen. Was auch immer dich leitet, hat dich hierher geführt. Und so hast du gerne eingewilligt, als Tillinghast dich um den ersten „Gefallen“ gebeten hat. Und als er um den zweiten bat, hast du pflichtbewusst zugestimmt. Es folgten so viele weitere Gefallen. Bei Tillinghasts aktuellem Angebot scheint es anders zu sein. Du hast das Gefühl, dass dies der Grund ist, warum du eigentlich hierher geführt wurdest. Dir bleibt keine andere Wahl, als Ja zu sagen.*

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Im Glauben wandeln* ist die Aufgabe deines Ermittlers.
- ☞ Durchsuche das Begegnungsset **Aufgaben** nach der dauerhaften Storyvorteilskarte *Im Glauben wandeln* und füge sie für den Rest der Kampagne deinem Deck hinzu.

### Aufgabe: Rehabilitieren

**Für folgende Ermittler empfohlen: Wächter (☞), Behörde, Detective, Jäger, Polizei oder Veteran.**

*Manchmal fragst du dich, ob deine alten Kollegen noch über dich reden. Du warst talentiert, hattest Erfolg und bist die Karriereleiter stetig weiter nach oben gestiegen. Es gab nichts, was du nicht konntest ... bis zu deinem plötzlichen und schmachvollen Sturz in Ungnade. Jegliche Gunst, die du einst genossen hast, ist mittlerweile vergangen. Dein ehemaliger Kollege hat dafür gesorgt, dass du keinen ehrbaren Job mehr bekommst. So hast du dich schließlich an Tillinghast gewandt, um deinen Lebensunterhalt zu verdienen. Er hat oft von seinen Verbindungen in Arkham gesprochen. Du hast immer gehofft, dass er dir helfen könnte, deine alte Position zurückzubekommen und deinen guten Ruf wiederherzustellen.*

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Rehabilitieren* ist die Aufgabe deines Ermittlers.
- ☞ Durchsuche das Begegnungsset **Aufgaben** nach der dauerhaften Storyvorteilskarte *Rehabilitieren* und füge sie für den Rest der Kampagne deinem Deck hinzu.



## Aufgabe: Gutes Geld

Für folgende Ermittler empfohlen: **Schurke** (♠), **Staatsdiener**, **Krimineller**, **Unternehmer** oder **Salonlöwe**.

Im Laufe der Jahre musstest du viele Dinge tun. Dinge, die du in der feinen Gesellschaft niemals zugeben würdest. Dinge, die dich in große Schwierigkeiten bringen könnten. Aber das liegt jetzt alles hinter dir. Das ist deine Chance auf einen Neuanfang, den Tillinghast dir vor Jahren versprochen hat, als er deine alten Schulden beglich. Der Antiquar hat dich seitdem immer gut behandelt. Mit dem Angebot, das Tillinghast dir gemacht hat, solltest du endlich in der Lage sein, dein Leben nach deinen eigenen Vorstellungen gestalten zu können. Jetzt gilt es nur noch, einen weiteren irrwitzigen Auftrag zu überleben. Das sollte wohl doch klappen.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Gutes Geld ist die Aufgabe deines Ermittlers.
- ☉ Durchsuche das Begegnungsset *Aufgaben* nach der dauerhaften Storyvorteilskarte Gutes Geld und füge sie für den Rest der Kampagne deinem Deck hinzu.

## Aufgabe: Beweise deinen Wert

Für folgende Ermittler empfohlen: **Behörde**, **Performer**, **Silberloge der Dämmerung** oder **Salonlöwe**.

Du hast gehört, wie sie hinter deinem Rücken über dich geredet haben. „Ballast“, haben sie dich genannt. „Eine Bürde für die Gesellschaft.“ Dein eigener Onkel hält dich für inkompetent. Erst letzte Woche hast du mitbekommen, wie ein paar „Freunde“ über dich getratscht haben. Sie haben keine Ahnung, wovon sie reden. Du wirst es ihnen zeigen. Randall hat dir alles versprochen, was du brauchst, um ganz nach oben zu kommen, um diesen gehässigen Schweinehunden zu zeigen, was wirklich in dir steckt. Du brauchst diesen Job, um allen zu beweisen, dass du nicht der Versager bist, für den dich deine Verwandten und Bekannten halten. Das hier ist die perfekte Gelegenheit für deinen glorreichen Aufstieg zur Macht.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Beweise deinen Wert ist die Aufgabe deines Ermittlers.
- ☉ Durchsuche das Begegnungsset *Aufgaben* nach der dauerhaften Storyvorteilskarte Beweise deinen Wert und füge sie für den Rest der Kampagne deinem Deck hinzu.



## Aufgabe: Keinen Schaden zufügen

Für folgende Ermittler empfohlen: **Assistent**, **Staatsdiener**, **Mediziner**, **Veteran** oder **Wärter**.

Die Leute haben sich immer auf dich verlassen, wenn etwas schiefläuft. Sei es ein aufgeschlagenes Knie, eine falsch aufgegebenene Bestellung oder ein Abendessen, das noch schnell zubereitet werden muss – oft liegt es an dir, die Dinge am Laufen zu halten, wenn alles auf dem Spiel steht. Randall hat im Laufe deiner Arbeit mit ihm gesehen, wie du deine Talente zum Einsatz bringst. Der gerissene Geschäftsmann hat dir nie die leichten Jobs gegeben, doch du hast es immer geschafft, dich den Herausforderungen erfolgreich zu stellen. Manche würden sogar sagen, dass dir das gefällt. Nun hat er dir genug Geld versprochen, um deine Träume verwirklichen zu können – wenn du diesen letzten Auftrag für ihn erledigst.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Keinen Schaden zufügen ist die Aufgabe deines Ermittlers.
- ☉ Durchsuche das Begegnungsset *Aufgaben* nach der dauerhaften Storyvorteilskarte Keinen Schaden zufügen und füge sie für den Rest der Kampagne deinem Deck hinzu.

## Aufgabe: Zerstörerische Träume

Für folgende Ermittler empfohlen: **Mystiker** (♣), **Künstler**, **Hellsichtig**, **Kultist**, **Verflucht**, **Träumer**, **Performer** oder **Zauberer**.

Seit einem Jahr wirst du jede Nacht von schrecklichen Alpträumen geplagt. Visionen eines schrecklichen Unglücks. Von verwüsteten Straßen. Geisterhafte Gestalten von Ertrunkenen wabern wie dunkle Schatten durch deine Träume. Und über alldem ragt bedrohlich eine namenlose Gestalt auf. Als du Tillinghasts Laden zum ersten Mal betreten hattest, wolltest du in seinen okkulten Büchern Antworten finden. Stattdessen fandest du dich bald darauf in dem aufstrebenden Unternehmen des gerissenen Geschäftsmannes verstrickt wieder. Randall hat dir Antworten versprochen. Solltest du diese letzte Aufgabe für ihn erfüllen, wird er dir mit Sicherheit helfen, die Wahrheit zu ergründen ... nicht wahr?

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Zerstörerische Träume ist die Aufgabe deines Ermittlers.
- ☉ Durchsuche das Begegnungsset *Aufgaben* nach der dauerhaften Storyvorteilskarte Zerstörerische Träume und füge sie für den Rest der Kampagne deinem Deck hinzu.



## Aufgabe: Die Tiefen ausloten

Für folgende Ermittler empfohlen: **Sucher** (🔍), **Behörde**, **Hellsichtig**, **Detective**, **Miskatonic**, **Gelehrter** oder **Reporter**.

Du hattest nie vor, dich mit Randall, der Mafia oder irgendetwas von alldem einzulassen. Tatsächlich verfluchst du den Tag, an dem du die Spurensuche aufgenommen hast, die dich aus deinem sicheren alten Leben heraus und in dieses neue geführt hat. Doch du kannst das unerbittliche Verlangen, die Welt um dich herum verstehen zu wollen, nicht so einfach unterdrücken. Obwohl du immer wieder gewarnt wurdest, dass deine Neugier einmal dein Ende sein würde, kannst du die Faszination des Unbekannten nicht unterdrücken. Randall hat dir nun all die Antworten und noch mehr versprochen. Dieser Job wird deine Karriere beflügeln und dich bekannt machen, wenn du nur deine Karten richtig ausspielt.

- 🕒 Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Tiefen ausloten ist die Aufgabe deines Ermittlers.
- 🕒 Durchsuche das Begegnungsset Aufgaben nach der dauerhaften Storyvorteilskarte Die Tiefen ausloten und füge sie für den Rest der Kampagne deinem Deck hinzu.

**Ein Angebot, das du nicht ablehnen kannst 2:** Du schaust Randall mit zusammengekniffenen Augen an. Es gibt etwas, das er dir nicht sagt. Einen Haken. Bei Tillinghast gibt es immer einen Haken. Genauso wie es immer noch einen weiteren Job zu erledigen gibt. Du fragst ihn, was der Haken an der Sache ist. Mit einem Seufzen erklärt er: „Ich dachte, es wäre klar: Diese Expedition wird höchstwahrscheinlich äußerst gefährlich werden. Deshalb habe ich mir gedacht, ich vertraue sie Ihnen an. Sie haben sich schon häufig als ziemlich einfallsreich erwiesen. Und wie gesagt, ich habe vor, Sie großzügig zu entlohnen.“

Die Ermittler müssen entscheiden (wähle eins):

- 🕒 **Lehne sein Angebot ab.** Fahre mit **Ein Angebot, das du nicht ablehnen kannst 3** fort.
- 🕒 **Nimm sein Angebot an.** Fahre mit **Ein Angebot, das du nicht ablehnen kannst 4** fort.

**Ein Angebot, das du nicht ablehnen kannst 3:** Da muss es einen Haken geben. Tillinghast würde sonst niemals ein so verlockendes Angebot machen. Du bist fertig mit ihm. Du schüttelst den Kopf.

„Dann verschwinden Sie“, sagt Tillinghast eisig und zeigt zur Tür. „Ich habe keine weitere Verwendung für Sie. Aber seien Sie sich sicher, dass Sie es bereuen werden, wenn Sie irgendwo auch nur ein Wort über die Sache verlieren.“ Ohne ein weiteres Wort zu sagen, verlässt du den Laden und lässt all die Wunder – und Gefahren – zurück, die Tillinghast für dich bereithielt.

🕒 **Die Ermittler verlieren die Kampagne!**

**Ein Angebot, das du nicht ablehnen kannst 4:** Egal, welche Gründe Tillinghast haben mag, seine wahren Motive zu verschweigen, das Angebot ist zu verlockend, um es ablehnen zu können. Ruby und Andy nicken zustimmend. In Tillinghasts Gesicht erscheint sein vertrautes Grinsen. „Wie schön. Ich habe gehofft, dass Sie Ja sagen würden. Das ist wirklich die Chance Ihres Lebens. Ich versichere Ihnen, das wird alles verändern.“

Nachdem Andy einen umfangreichen Vorrat an Filmmaterial ausgehandelt und Ruby ihre Provision erhöht hat, erläutert Tillinghast den Plan für die Expedition. Morgen wird euch ein Zug nach San Francisco bringen, von wo aus ihr euch auf der Cassandra zu den zuvor genannten Koordinaten im Südpazifik auf den Weg machen werdet. Als der Antiquar die Details erläutert, verbreitet sich unter euch eine ausgelassene, fast kindliche Vorfreude. „Ich habe genug Vorräte beschafft, um die gesamte Expedition falls nötig auch mehrere Monate lang zu versorgen. Seien Sie nichtsdestotrotz auf alles vorbereitet.“

Fahre mit **Zwischenspiel II: Expedition nach R'lyeh** (Seite 10) fort.

TILLINGHAST ESOTERICA  
AND EXOTICS





## Zwischenspiel II: Expedition nach R'lyeh

Es ist früher Abend, als du die uralte Stadt zum ersten Mal erblickst. Du trittst aus deiner Kabine und siehst Andy und Ruby, die steuerbords am Bug der Cassandra stehen und auf eine zerklüftete, trostlose Silhouette von Felsnadeln starren. Die uralte Stadt ist ein Gewirr aus eingestürzten Türmen, sich labyrinthartig ausbreitenden Bezirken und verschlungenen Pfaden, die so ungeordnet wirken wie ein Rattennest. Andy lässt fast seine Kamera fallen, als plötzlich eine hohe Welle den Bug des Schiffes mit einem lauten Knirschen anhebt und dann wieder absenkt.

„Sehen Sie das? Ist das echt? Sagen Sie mir, dass es echt ist“, ruft Andy und legt hektisch eine neue Filmrolle in seine abgenutzte Kamera. Du und der Rest der Mannschaft bestaunen den atemberaubenden Anblick der Stadt mit einer Mischung aus Ehrfurcht und Schrecken. Meerwasser strömt aus den Mündern fremdartiger Statuen und Eingängen uralter Grabkammern. Seltsame, flüchtige Formen schweben huschend durch die Obsidianschluchten von R'lyeh. Nichts davon wirkt so, als wäre es von Menschenhand geschaffen worden.

Du ertappst dich dabei, wie du den Namen der Stadt flüsterst. Der sonst so unerschütterlichen Ruby scheint es die Sprache verschlagen zu haben, als das Schiff an ringförmig verteilten, felsigen Untiefen vorbei in eine weite Bucht segelt. Nach der Landung schlägt die Expedition ihr Lager am schwarzsandigen Strand in der Nähe eines hoch aufragenden Obsidianturms auf. Gigantische Türen, die am Fuße des Turmes eingelassen sind, ragen wie stumme Wächter bedrohlich empor. In der ersten Nacht wechselt kaum jemand ein Wort miteinander. Andy verbringt den Abend grübelnd über einen Obsidianstein mit leuchtenden Glyphen gebeugt, während Ruby auffällig gründlich ihre Werkzeugtasche neu ordnet.

Am Morgen besprecht ihr, welche Route ihr einschlagen wollt. Tillinghast hat ausreichend Tauch- und Kletterausrüstung sowie Proviant für mindestens zwei Wochen zur Erkundung des Landesinneren bereitgestellt, bevor ihr zum Strand zurückkehren müsst. Andy und Ruby sind sich allerdings uneinig. Andy möchte der Küste bis zum zerstörten Westwall nahe der Mündung der Bucht folgen. Ruby, die sich in der Höhe wohler fühlt, möchte zu den Türmen gehen, um die Stadt zu kartografieren. Sie zeigt aufgeregt auf ein entferntes, kathedralenartiges Bauwerk weiter im Landesinneren.

Abhängig davon, welchem Charakter die Ermittler folgen wollen, werden sie die uralte Stadt entweder von Westen nach Osten oder von Osten nach Westen erkunden. Ihr müsst als Gruppe entscheiden:

- ☞ Folge Andy an der Küste entlang zum Westwall. Fahre mit **Westliche Expedition** fort.
- ☞ Begleite Ruby durch die Obsidianschluchten zu einer riesigen Struktur im Landesinneren, die weiter östlich zu sehen ist. Fahre mit **Östliche Expedition** fort.

**Westliche Expedition:** Irgendetwas an dem entfernten, verfallenen Wall und den versunkenen Türmen ruft nach dir. Nachdem du Andy zugestimmt hast, ihn nach Westen zu begleiten, seufzt er erleichtert. „Ich komme natürlich alleine zurecht, aber wenn wir tauchen müssen, wäre ich ...“ Er schaut einen Moment lang gedankenverloren in die Ferne. „Ich will Sie nicht beunruhigen, aber ich könnte schwören, dass ich etwas Menschenähnliches dort hinten schwimmen gesehen habe. Ich wäre froh über Gesellschaft.“ Du schaust über das schwarze Wasser hinweg zum Rand der Bucht und wirst plötzlich unruhig. Etwas taucht für einen Moment aus dem sich kräuselnden Wasser auf und verschwindet sofort wieder. Du hast das Gefühl, beobachtet zu werden.

„Also dann, bis in zwei Wochen“, sagt Ruby und wirft sich eine Seilrolle über die Schulter. „Wir treffen uns in zwei Wochen wieder hier. Vergessen Sie die Taucheranzüge nicht. Und achten Sie darauf, nicht getötet zu werden. Ich wäre untröstlich, meinen Lieblingsrivalen zu verlieren.“

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Expedition ist nach Westen aufgebrochen.
- ☞ Wähle 1 Ermittler, der die Storyvorteilskarte Andy Van Nortwick seinem Deck hinzufügt. Sie zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers. Diese Karte befindet sich im Begegnungsset *Expedition*, das an folgendem Symbol zu erkennen ist: 
- ☞ Entferne 1 -Marker aus dem Chaosbeutel. Füge dem Chaosbeutel für den Rest der Kampagne 1 -Marker hinzu.
- ☞ Fahre mit **Der Westwall** (Seite 12) fort.

**Östliche Expedition:** Seitdem ihr hier angelandet seid, kannst du deinen Blick nicht von der traumhaften Silhouette der Stadt abwenden. Nachdem du Ruby zugestimmt hast, sie nach Osten zu begleiten, erhaschst du den Hauch eines Lächelns auf Rubys Gesicht. „Na gut, Sie können mitkommen. Solange Sie mich nicht aufhalten“, sagt sie grinsend. Ein eisiger Wind pfeift durch die gefährlichen Schluchten und weht einen Hauch von uralter Fäulnis und einen weiteren, viel süßlicheren Geruch heran. In der Ferne brauen sich bedrohlich Sturmwolken zusammen.

„Lassen Sie uns in zwei Wochen zurückkehren“, sagt Andy und legt zum zehnten Mal seit deiner Ankunft sorgfältig eine neue Filmrolle ein. Bevor sich eure Wege trennen, gibt dir der junge Reporter die Obsidian-Tafel, die er gestern Abend gefunden hat, und stottert, dass er kein großer Linguist sei. „Ich bin mir nicht sicher, was das alles bedeutet, aber diese Glyphen sind überall in der Stadt zu finden. Vielleicht haben Sie mehr Glück damit.“

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Expedition ist nach Osten aufgebrochen.
- ☞ Wähle 1 Ermittler, der die Storyvorteilskarte Ruby Standish seinem Deck hinzufügt. Sie zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers. Diese Karte befindet sich im Begegnungsset *Expedition*, das an folgendem Symbol zu erkennen ist: 
- ☞ Fahre mit **Obsidianschluchten** (Seite 32) fort.

## Der Westwall

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

☞ Falls die Expedition nach Westen aufgebrochen ist, fahre mit **Der Westwall 1** fort.

☞ Falls die Expedition nach Osten aufgebrochen ist, fahre mit **Der Westwall 2** fort.

**Der Westwall 1:** Je weiter ihr nach Westen geht, desto deutlicher wird, dass der Strand, an dem ihr entlanglauft, der obere Teil eines alten Ringwalls ist. Ein paar Meter weiter fällt der Wall steil ab und umschließt einen runden Platz auf dem Meeresboden. Mit etwas Planung könnt ihr sicher zum Meeresboden hinabsteigen, indem ihr euch von Luftblase zu Luftblase bewegt, die in den alten Ruinen eingeschlossen sind. Wenn ihr vorsichtig seid, könnt ihr vielleicht unbeschadet zum Meeresboden gelangen.

☞ Falls ein Ermittler die Aufgabe **Keinen Schaden zufügen** hat, handelt er die entsprechende Story auf der rechten Seite ab.

Fahre mit **Vorbereitung (V. I) – Westliche Expedition (Seite 13)** fort.

**Der Westwall 2:** Die instabilen Fundamente der uralten Stadt erzittern, während R'lyeh weiter in die Höhe wächst. Einstürzende Schichten bröckelnden Mauerwerks und freiliegende Gänge bilden einen tückischen Weg nach oben zur Oberfläche. Um sicher aufsteigen zu können, müsst ihr die steile Wand des alten Walls erklimmen, indem ihr euch von Luftblase zu Luftblase bewegt. Da dir die Gefahren der Taucherkrankheit bekannt sind, könnt ihr nicht einfach nach oben hochsteigen. Wenn ihr vorsichtig seid, könnt ihr vielleicht unbeschadet an die Oberfläche gelangen.

☞ Falls ein Ermittler die Aufgabe **Keinen Schaden zufügen** hat, handelt er die entsprechende Story auf der rechten Seite ab.

Fahre mit **Vorbereitung (V. II) – Östliche Expedition (Seite 14)** fort.

### Aufgabe: Keinen Schaden zufügen

Lies dies nur, falls du die Aufgabe **Keinen Schaden zufügen** hast:

Während du dich darauf vorbereitest, am Wall entlang zu tauchen, entdeckst du eine Person, die auf dem schwarzen Sand liegt. Es ist ein Mann in einem zerfetzten Flickermantel. Ohne dich zu fragen, wie er hierhergekommen ist, nährst du dich ihm und fühlst seinen Puls. Er ist noch am Leben, wenn auch schwer verwundet. Gelber Eiter sickert aus runden Saugstellen an seinem Hals, seinen Armen und seiner Brust. Du verbindest seine Wunden, so gut du kannst, und weckst ihn dann mit etwas Riechsalz auf. Seine Augen öffnen sich flatternd und er röchelt ein Wort: „Mutter“. Du schaust zu den anderen. Dieser Mann braucht eindeutig Hilfe.

Du musst entscheiden (wähle eins):

☞ „Nehmt ihn mit. Wir können ihn sicher noch retten.“ Platziere nach der Vorbereitung dieses Szenarios 1 Verderben auf der Agenda. Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Expedition hat dem Pilger geholfen.*

☞ „Lasst ihn zurück.“ Sobald du im nächsten Szenario den Ort enthüllst, an dem die Ermittler das Spiel beginnen, lege keine Hinweise auf diesen Ort. Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Expedition hat den Pilger zurückgelassen.*



## Vorbereitung (V. I) – Westliche Expedition

Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Der Westwall*, *Kosmisches Vermächtnis*, *Tiefe Wesen*, *Flut*, *R'lyeh*, *Sternengezücht*, *Das Unausweichliche*, *Unterwasser Kreaturen* und *Anhänger von Cthulhu*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Es werden alle Orte aus dem Begegnungsset *Der Westwall* herausgesucht.

- Der Westwall wird wie gezeigt auf Stufe 1 ins Spiel gebracht.
- Folgende Orte werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: Obsidian-Fundamente, Überflutete Hütte, Versunkene Treppe, Zerstörte Ruinen und Unterwassergewölbe .
- Von den anderen **Weg**-Orten werden 2 zufällige Orte aus dem Spiel entfernt.
- Die 5 verbliebenen **Weg**-Orten werden zusammen mit den beiseitegelegten Orten Überflutete Hütte, Versunkene Treppe und Zerstörte Ruinen gemischt. 6 von ihnen werden mit der verhüllten Seite nach oben auf Stufe 2–4 unterhalb vom Westwall ins Spiel gebracht.
- Die 2 verbliebenen **Weg**-Orten werden zusammen mit dem beiseitegelegten Ort Obsidian-Fundamente gemischt, sodass man nicht weiß, wer welcher ist, und mit der verhüllten Seite nach oben auf Stufe 5 ins Spiel gebracht.
- Jeder Ermittler beginnt das Spiel am Westwall.

Folgende Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: der Gegner *Das Unausweichliche*, die Schwäche *Jagender Parasit* und die doppelseitige Verratskarte *Meeresbodenfries*.

Das Begegnungsset *Sternengezücht* wird nach dem Gegner *Korallen-besetztes Sternengezücht* durchsucht, der als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt wird. Alle anderen Karten aus dem Begegnungsset *Sternengezücht* werden aus dem Spiel entfernt.

Das Szenedek wird mit Szene 1a – „Den Abgrund hinab“ erstellt. Die andere Szene wird aus dem Spiel entfernt.

In Spielerreihenfolge darf jeder Spieler 1 **Gegenstandsvorteilskarte** aus dem Begegnungsdeck *Expedition* wählen, die das Spiel unter seiner Kontrolle beginnt. Das Set ist an folgendem Symbol zu erkennen:

Die Flutmarker werden dem Markervorrat hinzugefügt.

- Die Flutstufe aller Orte auf den Stufen 2–5 wird erhöht.
- Die Flutstufe aller Orte auf den Stufen 4 und 5 wird so oft erhöht, dass sie völlig überflutet sind.

Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

Das Spiel kann nun beginnen.

### Benachbarte Orte in „Der Westwall“

In diesem Szenario werden die Orte nach einem bestimmten Schema in 5 Stufen ausgelegt.

- Jeder Ort befindet sich auf einer bestimmten Stufe von 1–5, beginnend beim Westwall auf Stufe 1 bis hinunter zu den untersten Orten auf Stufe 5.
- Karteneffekte, die sich auf die Stufe eines Ortes beziehen, beziehen sich auf die entsprechend nummerierte Reihe, wie auf der rechten Seite angegeben.
- In diesem Szenario ist jeder Ort mit jedem Ort in der Reihe darüber und darunter verbunden. Orte in der gleichen Reihe sind nicht miteinander verbunden.

## 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 Ermittler dürfen wählen, welche Version des Szenarios sie spielen wollen.

Der Chaosbeutel wird aus folgenden Markern zusammengestellt: +1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, , , , , .

Die Ermittler haben keine Artefakte verdient.

## Platzierung der Orte für *Der Westwall* (V. I)

Stufe 1



Stufe 2



Stufe 3



Stufe 4



Stufe 5





## Achtung!

### Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

**Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler wurden besiegt):** Mithilfe der restlichen Expeditionsmitglieder humpelst du zu deinem Ziel und suchst in einer der wenigen Luftblasen in den zerfallenden Ruinen Zuflucht. Albtraumhafte Gestalten huschen im dunklen Ozean jenseits des Walls hin und her. Die Kreaturen, die in und um R'lyehs Fundamente leben, wirken seltsam verzerrt; du hast das ungute Gefühl, dass du sie bald wiedersehen wirst, in deinen eigenen Albträumen.

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird „Der Westwall“ auf der Karte von R'lyeh durchgestrichen.
- ☞ Falls ein Ermittler die Aufgabe *Keinen Schaden zufügen* hat, handelt er die entsprechende Story auf der rechten Seite ab.
- ☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☞ Überprüfe das Kampagnenlogbuch.
  - ☞ Falls die Expedition nach Westen aufgebrochen ist, fahre mit **Auflösung 3** fort.
  - ☞ Falls die Expedition nach Osten aufgebrochen ist, fahre mit dem Szenario **Die Gruft des Schläfers** (Seite 38) fort.

**Auflösung 1:** Der Meeresboden erscheint wie eine surreales Trugbild aus unheimlicher Flora und alpträumhaften Kreaturen. Ein mutierter Laternenfisch, der wohl am Besten als „vorsintflutlich“ beschrieben werden kann, schwimmt gemächlich durch einen dichten Wald aus Seegras. Eine andere Kreatur aus der Tiefsee mit leuchtenden Augen und einem gezackten Maul schwimmt direkt auf dich zu, dreht aber im letzten Moment vor dem schimmernden Energiefeld ab, welches das Wasser auf der anderen Seite hält.

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird „Der Westwall“ auf der Karte von R'lyeh durchgestrichen.
- ☞ Falls ein Ermittler die Aufgabe *Keinen Schaden zufügen* hat, handelt er die entsprechende Story auf der rechten Seite ab.
- ☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☞ Fahre mit **Auflösung 3** fort.

**Auflösung 2:** Ein Beben erschüttert die uralte Stadt und wirft dich zu Boden. Ruby flucht, während du dich an einer umgestürzten Säule festhältst. Die Stadt R'lyeh erhebt sich weiter. Schließlich lassen die Erschütterungen nach. Ruby steht neben dir und blickt auf den perfekten Steinkreis in der Schwarzwasserbucht. „Verdammt“, sagt sie. „Ich habe mit Andy gewettet, dass wir zuerst zurückkommen. Aber dieses Weichei wird es nicht wagen wollen, das Geld von mir einzufordern, wenn ich so tue, als hätte ich mir das Bein gebrochen, meinen Sie nicht auch?“ Du seufzt und gehst voran zurück zur Cassandra, während Ruby sich ihre rechte Wade bandagiert. Gut, wieder zurück zu sein.

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird „Der Westwall“ auf der Karte von R'lyeh durchgestrichen.
- ☞ Falls ein Ermittler die Aufgabe *Keinen Schaden zufügen* hat, handelt er die entsprechende Story auf der rechten Seite ab.
- ☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☞ Fahre mit dem Szenario **Die Gruft des Schläfers** (Seite 38) fort.

**Auflösung 3:** Eine uralte Kuppel schimmert verlockend auf dem Meeresboden. Während du den seltsamen Anblick bestaunst, löst sich ein Stück Obsidianstein und fällt von oben auf die Kuppel auf dem Meeresboden hinab. Anstatt zu zersplittern, kräuselt sich die Kuppel nachgiebig, als der Stein mit einem donnernden Krachen durchfällt. Irgendetwas in der Mitte der Kuppel projiziert eine Barriere, die Wasser abweist, aber feste Gegenstände durchlässt.

Tillinghast wird sicherlich an der seltsamen Technologie in der Kuppel interessiert sein. Ihr könntet euch dort umschauen oder aber auch nach R'lyeh weitergehen: Eine runde Tür am Fuße des Walls, die sich wie die Kuppel unter einem schimmernden Feld befindet, lockt dich in die Stadt.

- ☞ Die Ermittler müssen entscheiden (wähle eins):
  - ☞ Um die Geheimnisse der Kuppel am Meeresboden zu ergründen, fahre mit dem Szenario **Das überflutete Viertel** (Seite 16) fort.
  - ☞ Um weiter in das unterirdische R'lyeh vorzustoßen, fahre mit dem Szenario **Das Apiarium** (Seite 19) fort.

## Aufgabe: Keinen Schaden zufügen

Lies dies nur, falls du die Aufgabe *Keinen Schaden zufügen* hast:

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

- ☞ Falls die Expedition dem Pilger geholfen hat, fahre mit **Aufgabe 1** fort.
- ☞ Ansonsten fahre mit **Aufgabe 2** fort.

**Aufgabe 1:** Der Zustand des Mannes verschlechtert sich rapide. Am Ende eurer gefährlichen Wanderung hustet er widerlichen, gelben Schleim. Gerade als ihr die tückischen Pfade hinter euch lasst, krümmt er sich schreiend und kratzt sich die Brust und das Gesicht. Kleine Löcher bilden sich in der Haut um seinen Hals und seine Schultern, die kurz darauf wie fauliges Obst aufplatzen, und eine Flut von sich windenden, wurmähnlichen Parasiten strömt heraus. Das Maul jedes Wurms ist voller kleiner, scharfer Zähne, aus denen dasselbe abscheuliche, gelbe Sekret tropft, das aus dem Körper des Opfers austritt. Mit einem Mal richtet sich das, was von dem Mann übrig ist, wie eine scheußliche Marionette langsam auf und streckt dir seine blutige Hand entgegen. Aus einer Wunde im Arm schlängelt sich träge ein gummiartiger Wurm und beginnt leicht zu zittern, als würde er die Luft schmecken.

- ☞ Finde die beiseitegelegte Schwäche Jagender Parasit und füge sie dauerhaft deinem Deck hinzu. Diese Karte zählt nicht gegen deine Deckgröße.
- ☞ Du hast getan, was du konntest. Hake 2 Fortschritt unter *Keinen Schaden zufügen* im Kampagnenlogbuch ab.

**Aufgabe 2:** Selbst nachdem du den Wall überwunden hast, kannst du nicht aufhören, an den Mann zu denken, den du im Stich gelassen hast. Die Erinnerung an seinen flehenden Blick und seinen keuchenden Husten werden dich für immer in deinen Träumen verfolgen. Hättest du ihn retten können? Oder ihm zumindest einen würdevollen Tod ermöglichen können?

- ☞ Du hast jemanden im Stich gelassen, der Hilfe benötigte. Du erleidest 1 seelisches Trauma.
- ☞ Lösche 1 Fortschritt unter *Keinen Schaden zufügen* im Kampagnenlogbuch.

## Das überflutete Viertel

**Das überflutete Viertel 1:** Das Geräusch knisternder Elektrizität begrüßt dich, als du die Unterwasserkuppel betrittst. Überflutete Gräben und zerfallende Ruinen bedecken den runden Platz auf dem Meeresboden. Du kannst dich noch so sehr bemühen, nicht hinzusehen, aber dein Blick schweift immer wieder zum Ozean jenseits der fremdartigen Barriere. Ein Schwarm Quallen schwebt mühelos durch die dunklen Tiefen. Wenn das Energiefeld aus irgendeinem Grund verschwinden würde, würde das Meer die Expedition mit sich reißen.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

- ☉ Falls die Expedition nach Westen aufgebrochen ist, fahre mit **Das überflutete Viertel 2** fort.
- ☉ Falls die Expedition nach Osten aufgebrochen ist, fahre mit **Das überflutete Viertel 3** fort.

**Das überflutete Viertel 2:** „Ich glaube, das ist die Quelle“, sagt Andy und deutet auf die runde Struktur in der Mitte des Platzes. Blitze zucken über die schimmernde Blase darüber. Die Struktur ist die Quelle des Lichts und vermutlich auch des Energiefeldes, das diese Ruinen vor dem Meerwasser schützt. Im Inneren befindet sich ein rotierendes Modell eines Sonnensystems: ein komplexer Mechanismus aus schwebenden Kugeln und surrenden Zahnrädern, die einen konstanten elektrischen Strom erzeugen. In seinem Kern ist eine glühende Kugel eingeschlossen. Andy zeigt nervös auf die Kugel. „Das hier versorgt die Maschine mit Strom. Ich weiß nicht, was passiert, wenn wir es herausnehmen, aber ... das könnte Mr. Tillinghast sicher interessieren.“

Bevor du deine Zweifel äußern kannst, macht er sich daran, die uralten Steuer-elemente zu bedienen. Vielleicht gibt es eine Möglichkeit, die Kugel zu entfernen, ohne dabei zu ertrinken ...

- ☉ Falls ein Ermittler die Aufgabe *Zu Hause ist es am schönsten* hat, handelt er die entsprechende Story auf der nächsten Seite ab.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

**Das überflutete Viertel 3:** Du folgst der Expedition an tiefen Gräben und versunkenen Ruinen vorbei zur Quelle des Lichts, die vermutlich auch die des Energiefeldes ist. Darin findest du ein rotierendes Modell eines Sonnensystems: ein komplexer Mechanismus aus schwebenden Kugeln und surrenden Zahnrädern, die einen konstanten elektrischen Strom erzeugen. In seinem Kern ist eine glühende Kugel eingeschlossen. Ruby schnappt nach Luft. „Es ist eine Art Pumpstation. Ich würde wetten, dass die Kugel ein wichtiger Teil davon ist. Wenn wir sie stehlen, könnte uns das den ganzen Ozean auf den Kopf fallen lassen.“ Sie grinst verschmitzt. „Also bereiten Sie sich lieber vor, rechtzeitig wegzurennen.“

Bevor du deine Zweifel äußern kannst, macht sie sich daran, die uralten Steuer-elemente zu bedienen. Vielleicht gibt es eine Möglichkeit, die Kugel zu entfernen, ohne dabei zu ertrinken ...

- ☉ Falls ein Ermittler die Aufgabe *Zu Hause ist es am schönsten* hat, handelt er die entsprechende Story auf der nächsten Seite ab.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.



## Achtung!

### Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

**Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben aufgegeben oder wurden besiegt):** Auf der anderen Seite des Kuppeleneingangs blickst du durch die hauchdünne Barriere auf den Meeresboden. Der Ozean hat die fremdartige Kuppel innerhalb weniger Sekunden zurückerobert. Es grenzt an ein Wunder, dass du nicht davon gespült wurdest.

- ☉ Dein Scheitern hat dich vom Erreichen deiner Ziele abgehalten. Jeder Ermittler muss 1 Fortschritt unter seiner Aufgabe im Kampagnenlogbuch löschen, falls möglich.
- ☉ Fahre mit **Auflösung 3** fort.

**Auflösung 1:** Der seltsame Knoten in deiner Hand pulsiert und projiziert eine Blase aus schwachem Licht, welche die herabfallenden Trümmer abstößt. Du schaffst es bis zum Eingang, als die Kuppel wie eine Blase zerplatzt. Die Expeditionsmitglieder betrachten gebannt in einer Mischung aus Ehrfurcht und Angst, wie die Meerwasserflut die fremdartige Struktur für sich zurückerobert. Du spürst einen leichten Schmerz in deiner Handfläche und bemerkst, wie sich dort der Knoten in deine Haut bohrt, von wo sich spinnennetzartig schwarze kleine Härchen ausbreiten. Diese ziehen sich sofort schmerzlos zurück, als du deine Hand vom Knoten wegnimmst. Tillinghast wird mit diesem Fund sicher äußerst zufrieden sein.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird „Barriereknoten“ unter „Verdiente Artefakte“ abgehakt.
- ☉ Fahre mit **Auflösung 3** fort.

**Auflösung 2:** Der reaktivierte Kern schafft es, in nur wenigen Minuten sämtliches Wasser aus der überfluteten Kuppel abzuleiten. Die Expeditionsmitglieder staunen über die Pracht, als du beginnst, mit ihnen die uralte Ruine zu erkunden. Das erhabene Gefühl, auf einem trockenen Meeresboden zu laufen, während euch Fische außerhalb der flackernden Blase schwimmend begleiten, mutet wie aus einem Traum an. Nach einigen Stunden bricht die Expedition zum nächsten Ziel auf.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Energie wurde umgeleitet.
- ☉ Jeder Ermittler verdient 2 Bonus-Erfahrungspunkte, weil er das überflutete Viertel ausgiebig untersuchen konnte.
- ☉ Fahre mit **Auflösung 3** fort.

**Auflösung 3:** Das Energiefeld, das den Tunnel zurück in die Stadt schützt, hält weiterhin stand. Hier und da brechen die zerklüfteten Fundamente von R'lyeh, während die Stadt tief rumpelnd bebzt. Es wird Zeit, zum nächsten Ziel aufzubrechen.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird „Das überflutete Viertel“ auf der Karte von R'lyeh durchgestrichen.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel.
- ☉ Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

☞ Falls die Expedition nach Westen aufgebrochen ist, fahre mit dem Szenario **Das Apiarium** (Seite 19) fort.

☞ Falls die Expedition nach Osten aufgebrochen ist, fahre mit dem Szenario **Der Westwall** (Seite 12) fort.



# Das Apiarium

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

☉ Falls die Expedition nach Westen aufgebrochen ist, fahre mit **Das Apiarium 1** fort.

☉ Falls die Expedition nach Osten aufgebrochen ist, fahre mit **Das Apiarium 2** fort.

**Das Apiarium 1:** Die feuchten Tunnel unter R'lyeh verzweigen sich fast wie Blutgefäße eines riesigen Tieres endlos weiter. In regelmäßigen Abständen sind leuchtende Knötchen an den Wänden angebracht, die in sanftem Licht pulsieren. Nachdem ihr am dritten Abend euer Lager aufgeschlagen habt, sitzt du Andy gegenüber, der wie wild in sein Notizbuch schreibt. Als du mit ihm ein Gespräch beginnst, dreht es sich bald um die Ereignisse, die dazu führten, dass ihr jetzt beide für Tillinghast arbeitet.

**Falls du Ursula Downs spielst:** Du und dein Assistent Jake steuert jeder ein paar eigene Details bei, während Andy die Geschichte zum Besten gibt, die euch zusammengebracht hat. Du unterdrückst ein Schaudern, als du dich an die Schrecken erinnerst, die du im Amazonasgebiet erlebt hast, und an den Vorfall, bei dem Jake sein Bein verloren hat.

„Kurz gesagt ... Mr. Tillinghast sagte, er hätte eine weitere große Story für mich. Eine Chance für mich, den großen Durchbruch zu schaffen. Und, na ja, vielleicht genug Geld, um meine Schulden bei Hibbs zu begleichen.“ Er wirkt verlegen. „Ich musste nach meinem letzten Job etwas Dampf ablassen! Etwas viel Dampf.“

Ein weiteres Beben erschüttert die Tunnel. Andys Gesicht wird aschfahl, als er sich umsieht. Dann erklärt er: „Ich habe da eine Theorie. Diese Stadt? Sie hebt sich. Ich meine, sie hebt sich immer noch weiter. Das Beben, das bröckelnde Fundament, die Tatsache, dass sie vor Kurzem noch unter Wasser stand und jetzt nicht mehr. Sie haben doch den Schiffsfriedhof in den Türmen der Stadt gesehen, oder? Seit Jahrhunderten verschwinden Schiffe in diesem Teil des Ozeans. Ich weiß nicht, was die Ursache dafür ist, aber ich habe immer wieder diese Träume ...“

Am nächsten Tag entdeckt ihr eine riesige Höhle. Die Wände und die Decke sind in einem Wabenmuster mit kleinen runden Löchern durchzogen, die sich willkürlich in ein labyrinthartiges Gewirr weiterer Gänge verzweigen. Andy eilt zum Eingang eines Tunnels, von dem ein besonders übler Geruch ausgeht, und hebt ein blutiges Stück Stoff auf. „Ich weiß zwar nicht, was genau hier lebt, aber ich glaube, es frisst wohl gern Menschen.“

Tiefer im Inneren des Tunnels säumen fleischige, gallige Wucherungen die Wände, aus denen ein zäher, schleimiger Eiter sickert. Könnte hier unten überhaupt noch jemand am Leben sein?



☉ Füge dem Chaosbeutel für den Rest der Kampagne 1 **A**-Marker hinzu.

☉ Falls ein Ermittler die Aufgabe *Im Glauben wandeln* hat, handelt er die entsprechende Story auf dieser Seite ab.

Fahre mit **Vorbereitung (V. I) – Westliche Expedition** (Seite 20) fort.

**Das Apiarium 2:** Die Tunnel jenseits des Herzens der Stadt führen immer weiter nach unten, vorbei an verschiedenen Gebäuden und fremdartigen Fabrikanlagen, die in der Zeit eingefroren zu sein scheinen. „Ich frage mich, was hier hergestellt wurde“, meint Ruby. Klauenartige Metallarme hängen über kilometerlangen Schienen, die von gigantischen Statuen in hohen Nischen bewacht werden. Um der unheimlichen Stille, die hier herrscht, zu entgehen, fragst du Ruby, wie es dazu kam, dass sie für Tillinghast arbeitet.

„Um ehrlich zu sein, Tillinghast hat mich dabei erwischt, wie ich versucht habe, mich an seinem, äh, Vorrat zu bedienen“, erzählt Ruby. „Nicht meine beste Arbeit. Aber dieser Mann weiß, wie er jeden Deal zu seinen Gunsten drehen kann. So hat er mir einen Job angeboten. Gute Bezahlung – mehr als das, was das Zeug, das ich geklaut hatte, wert war – also habe ich Ja gesagt. Ich spare jetzt schon eine ganze Weile für meinen Ruhestand.“

Die Fabriken weichen einem labyrinthartigen Tunnelsystem. Nach tagelanger Erkundung entdeckt ihr eine riesige Höhle. Die Wände und die Decke sind in einem Wabenmuster mit kleinen runden Löchern durchzogen, die sich willkürlich in ein labyrinthartiges Gewirr weiterer Gänge verzweigen. Die blutigen Überreste eines jungen Mannes in einem Fleckenmantel liegen vor einem Tunnel. Der Gestank ist unerträglich.

„Das ist die gleiche Art von Mantel, den der andere Kerl getragen hat“, bemerkt Ruby und hält sich ein Taschentuch vor den Mund. Vorsichtig zieht sie ein kleines Stück Papier aus der Tasche des Mannes. Drauf stehen mit Blut gekritzelt zwei Worte: **SCHICKT HILFE**. Du schaust in den Tunnel hinein. Fleischige, gallige Wucherungen säumen die Wände des Tunnels und lassen ihn wie eine riesige Speiseröhre aussehen. Ein noch viel schlimmerer Gestank dringt aus seinem Inneren.

„Irgendetwas sagt mir, dass niemand mehr da ist, dem man helfen könnte. Trotzdem könnte es da unten etwas Lohnenswertes geben“, meint Ruby. Der sonst so selbstbewusste Tonfall in ihrer Stimme ist verschwunden.

☉ Füge dem Chaosbeutel für den Rest der Kampagne 1 **B**-Marker hinzu.

☉ Falls ein Ermittler die Aufgabe *Im Glauben wandeln* hat, handelt er die entsprechende Story auf dieser Seite ab.

Fahre mit **Vorbereitung (V. II) – Östliche Expedition** (Seite 20) fort.

## Aufgabe: Im Glauben wandeln

Lies dies nur, falls du die Aufgabe *Im Glauben wandeln* hast:

Ein überwältigendes Gefühl von Furcht und Schrecken erfüllt deine Brust, als du auf das Wabenmuster aus schwammigen, fleischigen Tunneln und die verstreuten Trümmer auf dem Boden blickst. Du erkennst mehrere zerrissene Umhänge und eine zerbrochene Laterne. In der Mitte des Raums ist ein riesiger Kreidekreis mit lateinischen Wörtern und unheimlichen Symbolen auf den Boden gezeichnet. Vielleicht eine Art Schutzritual? Noch beunruhigender ist aber, dass in der Mitte des Kreises ein heiliges Symbol deines eigenen Glaubens eingezeichnet ist. Sind Anhänger deines Glaubens hier gewesen? Sie könnten Ketzer sein, aber wenn du so darüber nachdenkst, fragst du dich eher, ob sie vom Schicksal zu dieser uralten Stadt geleitet wurden – so wie du. Als du immer tiefer hinabsteigst, wird dir flau in der Magengegend. Hat dich dein Glaube in die Irre geführt?

Du musst entscheiden (wähle eins):

☉ „Ich habe Zweifel.“ Lösche 1 Fortschritt unter *Im Glauben wandeln* im Kampagnenlogbuch. Im nächsten Szenario darf jeder Ermittler beim ersten Mal, wenn er vom Begegnungsdeck ziehen würde, stattdessen 1 Karte von seinem Deck ziehen.

☉ „Ich bin fest entschlossen.“ Hake 2 Fortschritt unter *Im Glauben wandeln* im Kampagnenlogbuch ab und erleide 1 seelisches Trauma. Beim ersten Mal, wenn jeder Ermittler im nächsten Szenario eine Begegnungskarte zieht, erhält jene Begegnungskarte Nachrüsten.

## Vorbereitung (V. I) - Westliche Expedition

- Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Das Apiarium*, *Kosmisches Vermächtnis*, *Älterer Dunst*, *Das Unausweichliche*, *Pilger*, *Dunkler Kult* und *Lähmende Angst*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- Der Apiarium-Eingang wird mit der (*Lockendes Licht*)-Seite nach oben ins Spiel gebracht.
  - Jeder Ermittler beginnt das Spiel am Apiarium-Eingang.
- Das Szenendeck wird mit Szene 1a – „Besorgniserregende Anzeichen“ und Szene 2a – „Verirrte Pilger“ erstellt. Die andere Szenenkarte wird aus dem Spiel entfernt.
- Der Gegner Mutter wird aus dem Spiel entfernt.
- Die folgenden Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: jeder **Apiarium**-Ort, der Gegner Groteskes Amalgam, der doppelseitige Gegner Schuppenpanzer-Parasit ☉, die Storyvorteilskarten Maria Rivera, Uraltes Relikt ✦ und Grausige „Maske“, alle Karten aus den Begegnungssets *Pilger* und *Das Unausweichliche* sowie jede Kopie der Schwäche Parasitäre Verwandlung.
- In Spielerreihenfolge darf jeder Spieler 1 verdiente **Artefakt**-Vorteilskarte oder 1 **Gegenstand**-Vorteilskarte aus dem Begegnungsdeck *Expedition* wählen, die das Spiel unter seiner Kontrolle beginnt. Das Set ist an folgendem Symbol zu erkennen: 
- Die übrigen Begegnungskarten werden mit den beiseitegelegten **Apiarium**-Orten Wachsende Felder und beiden Kopien von Fleischartige Gänge zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
  - Danach wird der beiseitegelegte Ort Leuchtende Tunnel in die untersten 10 Karten des Begegnungsdecks gemischt.
- Das Spiel kann nun beginnen.

## Vorbereitung (V. II) - Östliche Expedition

- Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Das Apiarium*, *Kosmisches Vermächtnis*, *Älterer Dunst*, *Das Unausweichliche*, *Sternengezücht*, *Nistlinge* und *Lähmende Angst*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- Beim Heraussuchen des Begegnungssets *Sternengezücht* wird nur der Gegner Infiziertes Sternengezücht herausgesucht. Die anderen Karten dieses Begegnungssets werden aus dem Spiel entfernt.
- Der Apiarium-Eingang wird mit der (*Lockendes Licht*)-Seite nach oben ins Spiel gebracht.
  - Jeder Ermittler beginnt das Spiel am Apiarium-Eingang.
- Das Szenendeck wird mit Szene 1a – „Besorgniserregende Anzeichen“ und Szene 2a – „Die Schwarmintelligenz“ erstellt. Die andere Szenenkarte wird aus dem Spiel entfernt.
- Die Storyvorteilskarte Maria Rivera wird aus dem Spiel entfernt.
- Die folgenden Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: jeder **Apiarium**-Ort, die Gegner Groteskes Amalgam und Mutter, der doppelseitige Gegner Schuppenpanzer-Parasit ☉, die Storyvorteilskarten Uraltes Relikt ✦ und Grausige „Maske“ sowie jede Kopie der Schwäche Parasitäre Verwandlung.
- In Spielerreihenfolge darf jeder Spieler 1 verdiente **Artefakt**-Vorteilskarte oder 1 **Gegenstand**-Vorteilskarte aus dem Begegnungsdeck *Expedition* wählen, die das Spiel unter seiner Kontrolle beginnt. Das Set ist an folgendem Symbol zu erkennen: 
- Überprüfe das Kampagnenlogbuch. *Falls die Kreatur besiegt wurde*, wird das Begegnungsset *Das Unausweichliche* aus dem Spiel entfernt.
- Die übrigen Begegnungskarten werden mit den beiseitegelegten **Apiarium**-Orten Wachsende Felder und beiden Kopien von Fleischartige Gänge zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
  - Danach wird der beiseitegelegte Ort Zupackender Korridor in die untersten 10 Karten des Begegnungsdecks gemischt.
- 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, -4, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.
- Wähle, ob die *Expedition nach Westen* oder *nach Osten* aufgebrochen ist.
  - Falls die Expedition nach Westen aufgebrochen ist*, füge dem Chaosbeutel 1 ♠-Marker hinzu.
  - Falls die Expedition nach Osten aufgebrochen ist*, füge dem Chaosbeutel 1 ♣- und 1 ♠-Marker hinzu.
- Die Kreatur wurde besiegt ist nicht* notiert.
- Die Ermittler haben keine Artefakte verdient.



## Szenario-Zwischenspiel: Verirrte Pilger

Die Frau hustet schwach und stellt sich als Maria Rivera vor. Sie und die anderen gehören zu einer Gruppe von Pilgern mit unterschiedlichsten Lebensgeschichten, die alle von ihren Träumen an diesen Ort geführt wurden. „Dies ist das Reich des ertrunkenen Gottes, des toten Monarchen Cthulhu. Wir wurden von unserer Anführerin Lady Dao angewiesen, in dieser uralten Stadt auf seine Rückkehr zu warten.“ Der Name „Cthulhu“ klingt in deinen Ohren nach. Auch du hast ihn immer wieder in deinen Träumen gehört.

Maria fährt fort: „In diesen Tunneln lebt jedoch etwas Böses. Etwas, das wir durch unsere Anwesenheit geweckt haben, so fürchte ich. Wir haben einen von uns losgeschickt, um Hilfe zu holen, aber er ist nicht zurückgekehrt.“

Eure Unterhaltung wird durch ein schreckliches Brüllen unterbrochen. Maria senkt den Blick. „Seit wir hier angekommen sind, werden wir von etwas verfolgt ... etwas Schrecklichem. Es hat uns durch die Straßen, durch das uralte Archiv und sogar durch das Herz der Stadt gejagt. Ich hatte gehofft, dass es uns nicht bis zu diesem verdorbenen und schrecklichen Ort folgen würde.“ Sie hustet schwach. „Ich habe nicht die Kraft, die Meinigen aus diesen Tunneln herauszuführen. Bitte, ich flehe Sie an, führen Sie uns in Sicherheit!“

Ein weiteres Brüllen hallt durch die Tunnel, diesmal näher, begleitet vom Zirpen der Parasiten. Andy schaut dich an, dann blickt er zu Maria und sagt: „Rufen Sie Ihre Leute zusammen. Niemand hat es verdient, hier unten zu sterben.“

- ☞ Drehe den Apiarium-Eingang auf die (Gefährlicher Ausgang)-Seite um.
- ☞ Durchsuche das Begegnungsdeck, den Ablagestapel und alle Zonen im und außerhalb des Spiels nach jedem Nicht-Schwäche-**Kultist**-Gegner. Mische sie zusammen und legt sie als Stapel verdeckt unter den Ort Verlassener Lagerplatz.
- ☞ Wähle 1 Ermittler, der die Kontrolle über die beiseitegelegte Storyvor-teilskarte Maria Rivera übernimmt. (Tipp: Maria ist auch ein **Kultist** – sie kann ebenfalls gerettet werden!)
- ☞ Der beiseitegelegte Gegner Das Unausweichliche erscheint erschöpft an dem Ort, der von allen Ermittlern am weitesten entfernt ist. Mische den Rest des Begegnungssets *Das Unausweichliche* zusammen mit dem Begegnungs-Ablagestapel in das Begegnungsdeck.
- ☞ Platziere auf jedem enthüllten Ort ohne **Sieg X** so viele Hinweise, bis er Hinweise entsprechend seines Hinweiswertes hat.
- ☞ Fahre mit dem Szenario fort.



## Szenario-Zwischenspiel: Die Schwarmintelligenz

Du spürst den Ansturm eines fremden Bewusstseins, als tausend Gedanken und Erinnerungen in deinen Geist eindringen. Sie ist deine Mutter. Du spürst es tief in dir. Du siehst eine Legion geflügelter, tentakelbewehrter Monstrositäten, die in ein außerweltliches Gefährt einsteigen. Du siehst Mutter, klein wie ein Wurm, wie sie aus ihrem Wirt kriecht. Du siehst, wie sie in einen anderen Wirtkörper eindringt, dann in einen weiteren, und wie sie dabei stets ihre Eier in ihren Speiseröhren hinterlässt. Du spürst ihr Verlangen, wachsen zu wollen, sich auszubreiten, sich zu vermehren. Dann erlebst du den Geschmack von fremdartigem Fleisch, von menschlichem Fleisch, von deinem eigenen Fleisch, wie Mutter jetzt gerade davon kostet.

Du erwachst und siehst Ruby mit einem Messer in der Hand über dir stehen. Du befindest dich in einer pulsierenden, übel riechenden Kammer; die Schnur, die dich mit der Mutter verband, schlängelt und windet sich auf dem Boden vor dir wie der Schwanz einer Echse. Eingelassen in die Wände der Kammer ist der massive Körper einer fremdartigen Kreatur, der wie eine grausige Marionette in die Höhe gehalten wird: Es ist Mutter. Du spürst ihren Wunsch, dich in ihr aufzunehmen, du zu werden und dich zu verschlingen.

„Wir müssen sie töten“, knurrt Ruby entschlossen.

- ☉ Ordne die Orte Apiarium-Eingang, Zupackender Korridor, Hungernder Korridor und Verpesteter Hohlraum wie auf der rechten Seite angegeben im Kreis an. Lege jeden anderen Ort mit **Sieg X** und ohne Hinweise in den Siegpunktstapel und lege alle Marker und Karten an jenen Orten ab.
- ☉ Durchsuche das Begegnungsdeck, den Begegnungs-Ablagestapel und die Spielzone nach allen übrigen Orten und entferne sie aus dem Spiel.
- ☉ Finde den beiseitegelegten Ort Zentrale Kammer und lege sie in die Mitte der kreisförmig angeordneten Orte, wobei ihre untere Kante wie auf der rechten Seite angegeben auf den Verpesteten Hohlraum weist.
- ☉ Der beiseitegelegte Gegner Mutter erscheint in der Zentralen Kammer.
- ☉ Falls das Begegnungsset *Das Unausweichliche* beiseitegelegt ist, erscheint der Gegner Das Unausweichliche am Ort, der am weitesten von allen Ermittlern entfernt ist. Mische den Rest des Begegnungssets *Das Unausweichliche* zusammen mit dem Begegnungs-Ablagestapel in das Begegnungsdeck.
- ☉ Platziere auf jedem enthüllten Ort ohne **Sieg X** so viele Hinweise, bis er Hinweise entsprechend seines Hinweiswertes hat.
- ☉ Fahre mit dem Szenario fort.

## Platzierung der Orte für Szene 2a - Die Schwarmintelligenz



## Rotierende Orte

In diesem Szenario kommt der Ort Zentrale Kammer in der Mitte von 4 Orten ins Spiel, die kreisförmig darum angeordnet sind.

- ☉ Der Ort „unterhalb“ der Zentralen Kammern ist der Ort, auf welche die untere Kante der Zentralen Kammer weist.
- ☉ Während die anderen Orte über ihre Verbindungssymbole miteinander verbunden sind, ist die Zentrale Kammer **nur** mit dem Ort „darunter“ verbunden und umgekehrt.
- ☉ Sobald ihr aufgefordert werdet, die Zentrale Kammer ein Mal im oder ein Mal gegen den Uhrzeigersinn zu rotieren, rotiert sie in die angegebene Richtung, sodass die Zentrale Kammer auf einen neuen Ort weist, der im bzw. gegen den Uhrzeigersinn des alten Ortes liegt.

## 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:** Du spürst keinen Schmerz. Tatsächlich gibt es gar kein „Du“ mehr, das Schmerz empfinden könnte. Stattdessen bist du Teil eines endlosen, miteinander verbundenen Bewusstseins geworden, das unter dieser Stadt haust. Du warst schon immer hier. Und du wirst es immer sein.

- ☞ Alle Ermittler, die besiegt wurden, werden **getötet**. Falls es keine überlebenden Ermittler gibt, welche die Kampagne fortsetzen können, **verlieren die Ermittler die Kampagne!**
  - ☞ Falls sich die Storyvorteilskarte Andy Van Nortwick oder Ruby Standish im Deck eines Ermittlers befindet, der **getötet** wurde, wähle 1 überlebenden Ermittler, der die Karte für den Rest der Kampagne in sein Deck aufnimmt. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.
- ☞ Falls eine andere Auflösung erreicht wurde, fahren die verbliebenen Ermittler mit jener Auflösung fort.

**Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben aufgegeben oder wurden besiegt):** Du ziehst einen zappelnden Wurm von deinem Hals ab, als du aus den fauligen Tunneln entkommst. Hoffentlich hast du dich nicht infiziert ...

- ☞ Jeder Ermittler muss das Begegnungsset *Das Apiarium* nach einer Kopie von Parasitäre Verwandlung durchsuchen und sie seinem Deck hinzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.
- ☞ Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.
  - ☞ Streiche „Das Apiarium“ auf der Karte von R'lyeh durch.
  - ☞ Falls sich am Ende des Szenarios Grausige „Maske“ unter der Kontrolle eines Ermittlers befunden hat, hake „Grausige „Maske““ unter „Verdiente Artefakte“ ab.
- ☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel.
- ☞ Überprüfe das Kampagnenlogbuch.
  - ☞ Falls die Expedition nach Westen aufgebrochen ist, fahre mit dem Szenario **Das große Gewölbe** (Seite 24) fort.
  - ☞ Falls die Expedition nach Osten aufgebrochen ist, fahre mit **Auflösung 4** fort.

**Auflösung 1:** Der Letzte der Überlebenden taucht endlich aus den fauligen Tunneln auf. Nachdem sich die Pilger bei dir bedankt haben, zeigen sie dir den Tunnel, durch den sie aus dem „Herzen der Stadt“ gekommen sind. Als ihr weitergeht, wischt Andy den Schleim von seiner Kameralinse. „Eine weitere völlig wertlose Rolle Film! Eine Aufnahme hätte gereicht, um Karriere zu machen. Ich hätte auf dem Weg hierher genauso all meine Filmrollen über Bord werfen können.“

- ☞ Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.
  - ☞ Notiere: Die Pilger wurden gerettet.
  - ☞ Streiche „Das Apiarium“ auf der Karte von R'lyeh durch.
  - ☞ Falls sich am Ende des Szenarios Grausige „Maske“ unter der Kontrolle eines Ermittlers befunden hat, hake „Grausige „Maske““ unter „Verdiente Artefakte“ ab.
- ☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel.
  - ☞ Jeder Ermittler verdient 2 Bonus-Erfahrungspunkte, weil er die Pilger vor dem sicheren Tod bewahrt hat!
- ☞ Fahre mit dem Szenario **Das große Gewölbe** (Seite 24) fort.

**Auflösung 2:** Zutiefst erschüttert tretet ihr aus den Tunneln in die Vorkammer, von der aus ihr gestartet seid. Sollten Pilger überlebt haben, sind sie hier nicht geblieben. Nach einer langen Pause in völliger Stille bereitet ihr euch auf den Aufbruch vor. Andy kneift die Augen zusammen, als er eine Blutspur auf dem Boden entdeckt, und stellt fest, dass sich das Blut viel weiter verteilt hätte, wenn ein Pilger von hier weggeschleppt worden wäre. Vielleicht führt die Spur zum „Herzen der Stadt“, wie Maria es nannte.

- ☞ Jeder Ermittler muss das Begegnungsset *Das Apiarium* nach einer Kopie von Parasitäre Verwandlung durchsuchen und sie seinem Deck hinzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.
- ☞ Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.
  - ☞ Notiere: Die Pilger wurden verschlungen.
  - ☞ Streiche „Das Apiarium“ auf der Karte von R'lyeh durch.
  - ☞ Falls sich am Ende des Szenarios Grausige „Maske“ unter der Kontrolle eines Ermittlers befunden hat, hake „Grausige „Maske““ unter „Verdiente Artefakte“ ab.
- ☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel.
- ☞ Fahre mit dem Szenario **Das große Gewölbe** (Seite 24) fort.

**Auflösung 3:** Die Expedition kehrt blutverschmiert zum Eingang des Apiariums zurück. Du kratzt dich am Nacken, der weiterhin beharrlich juckt, und hoffst, dass du dich nicht infiziert hast. Erinnerungsfragmente, als du für einen kurzen Moment Teil des Schwarmbewusstseins warst, drängen sich immer wieder in deine Gedanken. Du zweifelst, dass du jemals wieder ganz der Alte sein wirst.

- ☞ Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.
  - ☞ Notiere: Die Ermittler haben die fremdartigen Parasiten vernichtet.
  - ☞ Streiche „Das Apiarium“ auf der Karte von R'lyeh durch.
  - ☞ Falls sich am Ende des Szenarios Grausige „Maske“ unter der Kontrolle eines Ermittlers befunden hat, hake „Grausige „Maske““ unter „Verdiente Artefakte“ ab.
- ☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel.
- ☞ Fahre mit **Auflösung 4** fort.

**Auflösung 4:** Schließlich stoßt ihr wieder auf eure ursprüngliche Reiseroute. Einige Tagesreisen später erreicht ihr endlich eine große runde Tür – so groß wie die eines Banktresors. Ihr drückt nacheinander mehrmals mehrere der fremdartigen Glyphen, bis die Tür endlich zurückrollt, hinter der ein vom Wasser befreiter Weg zum Vorschein kommt, der sich am Meeresboden entlang zu einer sanft leuchtenden Kuppel schlängelt. Ein schimmerndes, hauchdünnes Energiefeld hält das Gewicht des gesamten Ozeans zurück. Während ihr den auf wundersame Weise trockenen Pfad und die Kuppel bestaunt, löst sich ein Stück Obsidianstein und fällt von oben auf die Kuppel herab. Anstatt zu zersplittern, kräuselt sich die Kuppel nachgiebig, als der Fels mit einem donnernden Krachen durchfällt.

„Das ist unmöglich“, ruft Ruby keuchend aus. „Irgendetwas in dieser Kuppel treibt diese Barriere an. Sie scheint das Wasser zurückzuhalten, aber andere Dinge durchzulassen. Was auch immer dafür verantwortlich ist, könnte für Randall ein interessanter Fund sein.“ Sie schaut den steilen Wall hinauf, der zur Oberfläche führt.

- ☞ Die Ermittler müssen entscheiden (wähle eins):
  - ☞ „Wir haben es so weit geschafft. Wir gehen erst, wenn wir hier jeden Stein umgedreht haben.“ Um die Kuppel am Meeresboden zu erforschen, fahre mit dem Szenario **Das überflutete Viertel** (Seite 16) fort.
  - ☞ „Sind Sie verrückt? Wir müssen sofort von hier verschwinden!“ Um den Wall zu erklimmen und zum Lager zurückzukehren, fahre mit dem Szenario **Der Westwall** (Seite 12) fort.



## Das große Gewölbe

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

- ☞ Falls die Expedition nach Westen aufgebrochen ist, fahre mit **Das große Gewölbe 1** fort.
- ☞ Falls die Expedition nach Osten aufgebrochen ist, fahre mit **Das große Gewölbe 2** fort.

**Das große Gewölbe 1:** Du hörst das dröhnende Wummern großer Maschinen, lange bevor du sie siehst. Nachdem ihr die klaustrophobischen Tunnel verlassen habt, steht ihr nun am Rande eines Vorsprungs und blickt in eine riesige Höhle hinab. Sie ist so weiträumig, dass du die andere Seite nicht sehen kannst. Am Boden der Höhle seht ihr eine Reihe miteinander verbundener Kammern, die wie ein Labyrinth angelegt sind. Zwischen all dem Lärm, den die fremdartigen Konstrukte von sich geben, kannst du das Rauschen von Wasser vernehmen, das vom Boden der Höhle zu dir hinaufdringt.

- ☞ Fahre mit **Das große Gewölbe 3** fort.

**Das große Gewölbe 2:** Du hörst das dröhnende Wummern großer Maschinen, lange bevor du sie siehst. Ihr erreicht das untere Ende der Wendeltreppe und steht nun am Rande eines Vorsprungs und blickt in eine riesige Höhle hinab. Sie ist so weiträumig, dass du die andere Seite nicht sehen kannst. Am Boden der Höhle seht ihr eine Reihe miteinander verbundener Kammern, die wie ein Labyrinth angelegt sind. Zwischen all dem Lärm, den die fremdartigen Konstrukte von sich geben, kannst du das Rauschen von Wasser vernehmen, das vom Boden der Höhle zu dir hinaufdringt.

- ☞ Fahre mit **Das große Gewölbe 3** fort.

**Das große Gewölbe 3:** Dies ist der pulsierende Kern von R'lyeh. Durch riesige Schleusen wird das Wasser von der Stadt darüber hier heruntergeleitet und durch gigantische Kammern gepumpt – wie durch die Kammern eines riesigen Herzens. Dadurch wird wohl irgendwie Energie erzeugt, was auch der Grund für den stetigen Aufstieg der Stadt sein könnte. In einer Expeditionsbesprechung beschließt ihr, den gewaltigen Komplex zu erkunden, bevor ihr weiterzieht. Wenn es einen Ort gibt, an dem man eines dieser schwer fassbaren Artefakte finden kann, dann sicher hier.

- ☞ Füge dem Chaosbeutel für den Rest der Kampagne 1 -Marker hinzu.
- ☞ Falls ein Ermittler die Aufgabe *Rehabilitieren* hat, handelt er die entsprechende Story auf der nächsten Seite ab.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

## Vorbereitung

- ☉ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Das große Gewölbe*, *Fremdartige Maschinerie*, *Flut*, *Das Unausweichliche*, *R'lyeh* und *Sternengezücht*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- ☉ Folgende Orte werden ins Spiel gebracht (siehe dazu die Abbildung auf Seite 26): Die große Treppe, Bewegliche Plattform, Versiegelte Kammer und Der Kern des Gewölbes.

- ◆ 1 zufällige Kopie von Andersweltlicher Mechanismus wird aus dem Spiel entfernt. (Andersweltlicher Mechanismus befindet sich auf der enthüllten Seite einiger Orte Gewölbekammer.)
- ◆ Jede verbliebene Kopie von Gewölbekammer wird gemischt und wie in der Abbildung angegeben ins Spiel gebracht.
- ◆ Jeder Ermittler beginnt das Spiel auf Der großen Treppe.

- ☉ Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

- ◆ Falls die Energie umgeleitet wurde, wird 1 Ressource auf der linken unteren Gewölbekammer platziert. Dieser Ort wurde „aktiviert“.
- ◆ Ansonsten wird je 1 Ressource auf der Gewölbekammer unten links, unten rechts und oben rechts platziert. Diese Orte wurden „aktiviert“.

- ☉ Alle Gegner aus dem Begegnungsset *Sternengezücht* werden gemischt und dann 2 zufällige aus dem Spiel entfernt. Der Rest wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.

- ☉ Die folgenden Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: jede Kopie der doppelseitigen Verratskarte *Uraltes Gewölbe* (☉, ☉, ☉), jede Kopie des Gegners *Gewölbeaufseher*, die *Storyvorteilskarte* *Tafel der Gezeiten* sowie das Begegnungsset *Das Unausweichliche*.

- ☉ In Spielerreihenfolge darf jeder Spieler 1 verdiente *Artefakt*-Vorteilskarte oder 1 *Gegenstand*-Vorteilskarte aus dem Begegnungsdeck *Expedition* wählen, die das Spiel unter seiner Kontrolle beginnt. Das Set ist an folgendem Symbol zu erkennen:



- ☉ Die Flutmarker werden dem Markervorrat hinzugefügt.

- ◆ Die Flutstufe aller 3 Gewölbekammern in der unteren Reihe wird erhöht.

- ☉ Die übrigen Begegnungskarten 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:

- ☉ Der Chaosbeutel wird aus folgenden Markern zusammengestellt: +1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ☉, ☉, ☉, ☉, ☉, ☉, ☉, ☉.
- ☉ Wähle, ob die *Expedition nach Westen* oder *nach Osten* aufgebrochen ist.
  - ◆ Falls die *Expedition nach Westen* aufgebrochen ist, füge dem Chaosbeutel 2 ♠-Marker hinzu.
  - ◆ Falls die *Expedition nach Osten* aufgebrochen ist, füge dem Chaosbeutel 2 ♣-Marker hinzu.

- ☉ Die Energie wurde umgeleitet.

- ☉ Die Ermittler haben keine Artefakte verdient.

## Aufgabe: Rehabilitieren

Lies dies nur, falls du die Aufgabe *Rehabilitieren* hast:

*Bevor die Expedition in die Höhle hinabsteigt, schlägt sie auf dem Steilhang ihr Lager auf. Ein Expeditionsmitglied verrät dir bei einer sättigenden, aber äußerst faden Mahlzeit, dass er mit deinem ehemaligen Arbeitgeber eine gemeinsame Vergangenheit hat. „Augenblick mal, Sie sind es! Über Sie reden alle unentwegt!“, stellt er ungläubig fest. „Glauben Sie mir, nach dem, was ich gehört habe, wollen Sie ihren alten Job nicht zurück. Ihr alter Chef macht immer noch Witze über Sie. Selbst wenn Tillinghast Ihnen den Job zurückgeben könnte, respektiert Sie dort niemand. Ihnen würde ein Leben voller entwürdigender Arbeit bevorstehen.“*

*Du isst schweigend weiter, während du über die gehörten Worte nachdenkst. Deine alten Kollegen mögen dich vielleicht nicht respektieren, doch Tillinghasts Beziehungen könnten dafür sorgen, dass sie dich fürchten. Ein paar Bestechungsgelder hier, ein paar Drohungen zur rechten Zeit dort – sogar ein Anruf von der Mafia – könnten sie in ihre Schranken weisen. Das ist nicht unbedingt ganz astrein, aber wenn du deine Karten richtig ausspielst, könntest du deinen ehemaligen Arbeitgeber entmachten. Du hast den Rest der Expedition Zeit, dir zu überlegen, was du tun wirst, wenn du wieder in Arkham bist.*

Du musst entscheiden (wähle eins):

- ☉ *Nimm wieder deinen alten Job an, koste es, was es wolle.* Lösche 1 Fortschritt unter *Rehabilitieren* im Kampagnenlogbuch. Im nächsten Szenario bekommst du während der ersten Agenda +1 auf all deine Fertigkeitswerte.
- ☉ *Bleib sauber. Er ist es nicht wert.* Hake 2 Fortschritt unter *Rehabilitieren* im Kampagnenlogbuch ab und erleide 1 seelisches Trauma. Im nächsten Szenario bekommst du während der ersten Agenda -1 auf all deine Fertigkeitswerte.

## Die Bewegliche Plattform und Verbindungen zu Orten

Während des Szenarios müssen die Ermittler die Bewegliche Plattform verwenden, um sich durch das große Gewölbe zu bewegen.

- ☉ Die Orte sind nur über die Bewegliche Plattform oder ihre Verbindungssymbole miteinander verbunden.

- ◆ Die Bewegliche Plattform ist mit jedem zu ihr benachbarten Ort verbunden und umgekehrt.
- ◆ 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.

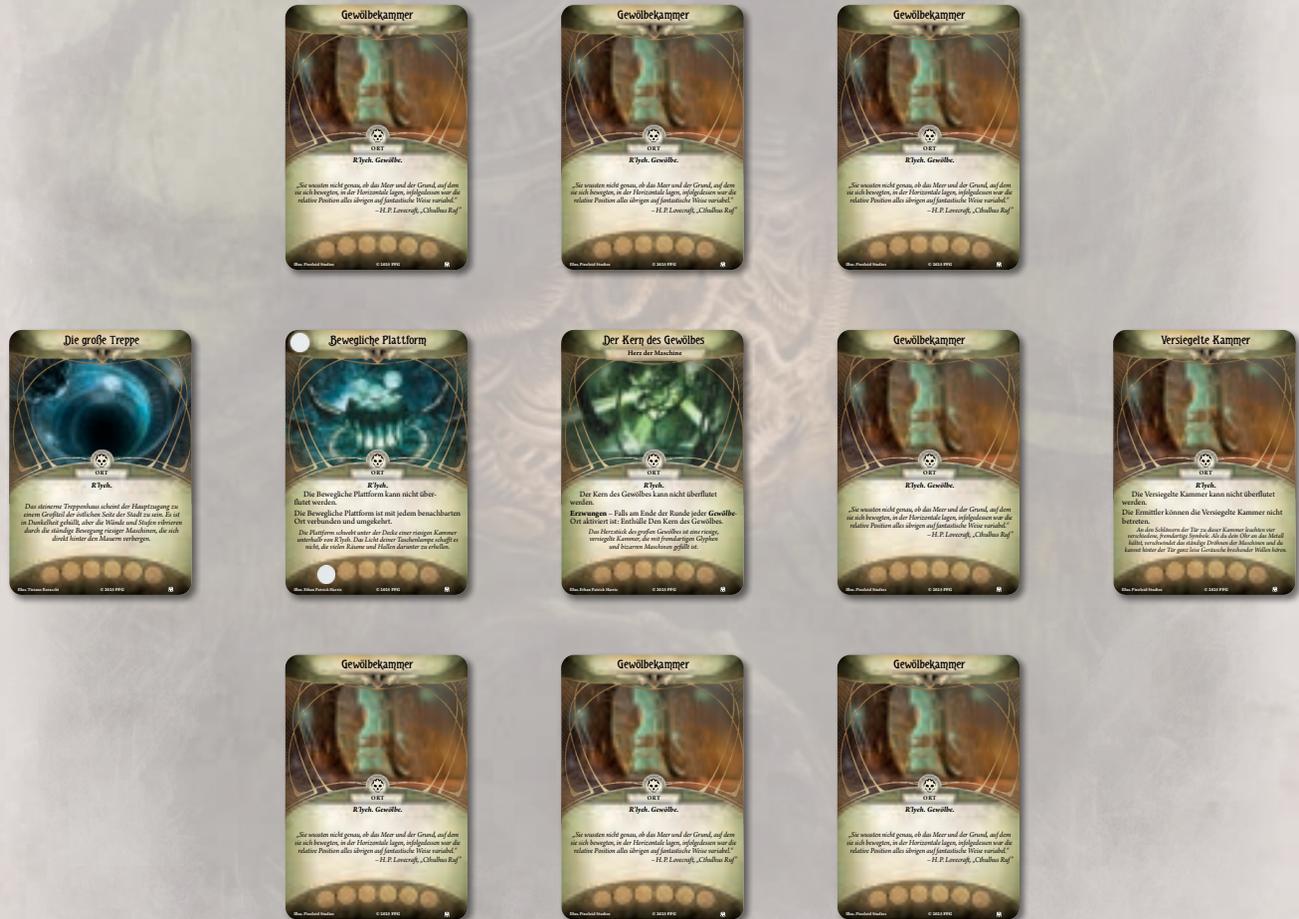
- ☉ Sobald ihr angewiesen werdet, die Position der Beweglichen Plattform mit der eines benachbarten *Gewölbe*-Ortes zu tauschen, werden die beiden Orte gleichzeitig an die Position des jeweils anderen Ortes bewegt (zusammen mit allen Karten und Markern darauf).

## Aktivierte und deaktivierte Orte

Während dieses Szenarios können Orte durch Vorbereitungsanweisungen oder Szenarioeffekte „aktiviert“ oder „deaktiviert“ werden. Ein aktivierter Ort hat keinen eigentlichen Spieleffekt, jedoch können sich bestimmte Szenarioeffekte darauf beziehen, ob ein Ort aktiviert ist oder nicht.

- ☉ Sobald ihr angewiesen werdet, einen Ort zu „aktivieren“, platziert einen Ressourcenmarker auf dem Ort. Dieser Ort wurde aktiviert.
  - ◆ Ein Ort, der aktuell aktiviert ist, kann nicht aktiviert werden.
- ☉ Sobald ihr angewiesen werdet, einen Ort zu „deaktivieren“, entfernt den Ressourcenmarker von dem Ort. Dieser Ort wurde deaktiviert.
  - ◆ Ein Ort, der aktuell nicht aktiviert ist, kann nicht deaktiviert werden.

## Platzierung der Orte für „Das große Gewölbe“



## Szenario-Zwischenspiel: Der Kern des Gewölbes

Im Kern des Gewölbes befindet sich eine ausgeklügelte Kontrollstation. Da die umliegenden Kammern aktiviert sind, gibt die Kontrollstation summend ein kränzlich grünes Licht ab. Alte stilisierte Glyphen stellen ein verzerrtes, sich veränderndes Abbild der Stadt dar. Nach genauerer Betrachtung vermutest du, dass die Station jeden Sektor der Stadt mit Energie versorgt. Ein Bereich fällt dir besonders auf: ein Paar massiver Tore am Fuße eines hoch aufragenden Turms. Sie erinnern dich irgendwie an die Obsidian-Tore an der Stelle, wo ihr an Land gegangen seid.

Darunter blinkt ein kleiner roter Knopf, als würde er dich auffordern, ihn zu drücken.

Du musst entscheiden (wähle eins):

- ☞ **Drücke auf den Knopf.** Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Das Siegel des Innersten Heiligtums wurde gebrochen. Fahre mit dem Szenario fort.
- ☞ **Lass es sein.** Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt. Fahre mit dem Szenario fort.

## Achtung!

### Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

**Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben in Szene 1 aufgegeben oder wurden besiegt):** Du wirst von den anderen aus dem aufgewühlten Wasser gerettet – mit einigen Wunden und Prellungen, aber immerhin bist du noch am Leben. Nachdem du zu dem Steilhang zurückgekehrt bist, an dem du gestartet bist, stellst du erfreut fest, dass Ruby und Andy bei einer Mahlzeit aus Trockenrationen in eine Unterhaltung vertieft sind. Anstatt ihr Wiedersehen zu unterbrechen, beschließt du, ein Lager aufzuschlagen. Danach verbringt ihr gemeinsam den Abend damit, Witze zu reißen und Erlebnisse auszutauschen. Bevor sich eure Wege wieder trennen, teilen Ruby und Andy ihre Erkenntnisse miteinander und erstellen eine grobe Karte der uralten Stadt.

- ☞ Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.
  - ☞ Streiche „Das große Gewölbe“ auf der Karte von R'lyeh durch.
  - ☞ Falls sich am Ende des Szenarios die Tafel der Gezeiten unter der Kontrolle eines Ermittlers befunden hat, hake „Tafel der Gezeiten“ unter „Verdiente Artefakte“ ab.
- ☞ Falls ein Ermittler die Aufgabe *Gutes Geld* hat, handelt er die entsprechende Story auf dieser Seite ab.
- ☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☞ Überprüfe das Kampagnenlogbuch.
  - ☞ Falls die Expedition nach Westen aufgebrochen ist, fahre mit dem Szenario **Der Hof der Uralten** (Seite 28) fort.
  - ☞ Falls die Expedition nach Osten aufgebrochen ist, fahre mit dem Szenario **Das Apiarium** (Seite 19) fort.

**Auflösung 1:** Die Expeditionsmitglieder verbringen den Abend damit, Erlebnisse auszutauschen und Witze zu reißen. Trotz der düsteren Atmosphäre in der Stadt scheint die Stimmung gut zu sein. Du teilst Ruby und ihren Begleitern deine Erkenntnisse mit, während Andy versucht, Eintopf zu kochen. Sie beschreibt dir, wie beschwerlich ihre Route hierher zum Gewölbe war, und rät dir, den Weg durch den uralten Hof oben entlang zu nehmen, anstatt den Weg, den sie durch die stillen Fabriken genommen hat.

„Ich bin mir ziemlich sicher, dass die Fabrik hinter uns eingestürzt ist“, berichtet Ruby. „Wenn Sie den Weg über den Hof nehmen, würde ich Ihnen empfehlen, sich von diesen ‚Pilgern‘ fernzuhalten. Die ganze Stadt ist voll von ihnen. Ich habe eine ganze Horde von ihnen gesehen, wie sie auf den riesigen Tempel über uns zugewankt ist. Sie haben mir erzählt, dass sie aus einer Art unterirdischem Nest entkommen sind. Einige von ihnen scheinen an einem ziemlich bösen Fieber erkrankt zu sein, also empfehle ich Ihnen, Abstand zu halten.“

- ☞ Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.
  - ☞ Streiche „Das große Gewölbe“ auf der Karte von R'lyeh durch.
  - ☞ Falls sich am Ende des Szenarios die Tafel der Gezeiten unter der Kontrolle eines Ermittlers befunden hat, hake „Tafel der Gezeiten“ unter „Verdiente Artefakte“ ab.
- ☞ Falls ein Ermittler die Aufgabe *Gutes Geld* hat, handelt er die entsprechende Story auf dieser Seite ab.
- ☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☞ Fahre mit dem Szenario **Der Hof der Uralten** (Seite 28) fort.

**Auflösung 2:** Die Expeditionsmitglieder verbringen den Abend damit, Erlebnisse auszutauschen und Witze zu reißen. Trotz der düsteren Atmosphäre in der Stadt scheint die Stimmung gut zu sein. Während Ruby mit einigen anderen Expeditionsmitgliedern eine spontane Poker-Runde veranstaltet, teilst du Andy deine Erkenntnisse mit. Er revanchiert sich und berichtet von seiner Reise den versunkenen Westwall hinab und durch die uralten Fundamente der Stadt.

„Ein Felssturz hat uns in einer Art alter Krypta stranden lassen. Dort lagen mumifizierte Überreste einiger grässlicher Kreaturen – nichts, was ich je zuvor gesehen habe. Ansonsten war die Route ziemlich ereignislos“, berichtet Andy und reicht dir eine Schüssel mit Eintopf, der jedoch äußerst fade schmeckt. „Ah, vor ein paar Tagen sind wir jedoch tatsächlich jemandem begegnet. Einem todkranken Mann. Er hat sich geweigert, mit uns zu kommen. Er behauptete, eine Art ‚Pilger‘ zu sein, der hierher gekommen sei, um den Gott dieser uralten Stadt anzubeten. Einen Gott namens Cthulhu.“

Der Name „Cthulhu“ klingt in deinen Ohren. Du hast ihn immer wieder in deinen Träumen gehört. Nach dem Essen sprichst du den Namen leise vor dich hin, während du einschliffst.

- ☞ Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.
  - ☞ Streiche „Das große Gewölbe“ auf der Karte von R'lyeh durch.
  - ☞ Falls sich am Ende des Szenarios die Tafel der Gezeiten unter der Kontrolle eines Ermittlers befunden hat, hake „Tafel der Gezeiten“ unter „Verdiente Artefakte“ ab.
- ☞ Falls ein Ermittler die Aufgabe *Gutes Geld* hat, handelt er die entsprechende Story auf dieser Seite ab.
- ☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☞ Fahre mit dem Szenario **Das Apiarium** (Seite 19) fort.

## Aufgabe: Gutes Geld

Lies dies nur, falls du die Aufgabe *Gutes Geld* hast:

Du liegst mehrere Stunden lang im Dunkeln wach und denkst über dein letztes Gespräch nach, das du vor deinem Aufbruch aus Arkham geführt hast. Carl Sanford, der Leiter der Silberloge der Dämmerung, hatte ein Angebot für dich. Ein besseres Angebot als alles, was Tillinghast dir jemals unterbreiten würde. Alles, was du tun musst, ist, ihm deine Ergebnisse zu präsentieren, anstatt Randall. Wenn du nebenbei ein paar zusätzliche Relikte einsammeln kannst, vielleicht ein paar Notizen und Fotografien von der uralten Stadt stiehlt, hat er dir das Doppelte von dem versprochen, was Tillinghast zahlen würde, vielleicht sogar noch mehr.

Eigentlich hattest du nicht vor, dich in die kleingeistige Fehde zweier alter Männer einzumischen. Es ist sicherlich auch riskant, beide gegeneinander auszuspielen. Allerdings hattest du auch nicht den Eindruck gehabt, dass Sanford dir mit seinem Angebot eine Wahl lassen würde. Wenn du jedoch deine Karten richtig ausspielst, könntest du sowohl von Sanford als auch von Tillinghast Geld kassieren und mit der dreifachen Bezahlung davonkommen. Was auch immer du tust, du musst fest entschlossen sein, es auch durchzuziehen.

Du musst entscheiden (wähle eins):

- ☞ Gehe kein Risiko ein. Lösche 1 Fortschritt unter *Gutes Geld* im Kampagnenlogbuch. Das nächste Szenario beginnst du mit 3 zusätzlichen Ressourcen.
- ☞ Spiele beide Seiten nach allen Regeln der Kunst aus. Hake 2 Fortschritt unter *Gutes Geld* im Kampagnenlogbuch ab. Im nächsten Szenario kannst du während der Unterhaltsphase keine Ressourcen erhalten.

## Der Hof der Uralten

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

☉ Falls die Expedition nach Westen aufgebrochen ist, fahre mit **Der Hof der Uralten 1** fort.

☉ Falls die Expedition nach Osten aufgebrochen ist, fahre mit **Der Hof der Uralten 2** fort.

**Der Hof der Uralten 1:** *Ihr folgt für eine scheinbar nicht enden wollende Zeit den dunklen Tunneln aus dem Herzen der Stadt. Endlich lässt das ständige Rattern und Dröhnen der Maschinen nach und wird durch eine bedrohliche Stille ersetzt. Andy hat gerade erst vorgeschlagen, umzukehren und eine andere Route zu nehmen, als ihr das Ende der endlosen Treppe erreicht. Über euch befindet sich eine kunstvoll gravierte Tür in der Decke. Als du auf eine Platte in deren Mitte drückst, öffnet sie sich und gibt den Blick auf das Innere eines riesigen weitläufigen Bauwerks frei, das vage an das Kirchenschiff einer Kathedrale erinnert – nur älter und fremdartiger als alles, was du dir vorstellen kannst. Ein Aufzug ragt in der Mitte empor, umgeben von spiralförmig angeordneten Stockwerken. Die Wände sind mit unzähligen fremdartigen Glyphen bedeckt, die in grünem Licht pulsieren. Du fragst dich, ob das große Archiv vielleicht etwas Wertvolles enthält.*

☉ Füge dem Chaosbeutel für den Rest der Kampagne 1 **A**-Marker hinzu.

☉ Falls ein Ermittler die Aufgabe *Die Tiefen ausloten* hat, handelt er die entsprechende Story auf dieser Seite ab.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

**Der Hof der Uralten 2:** *Ihr befindet euch im obersten Stockwerk eines hohen Bauwerks, das vage an das Kirchenschiff einer Kathedrale erinnert. Wendeltreppen und Stege umkreisen spiralförmig das weitläufige Gebäude und geben ihren Blick auf weitere Ebenen darunter frei. Die Wände um dich herum sind mit leuchtenden fremdartigen Glyphen bedeckt: Hunderttausende von Symbolen bedecken jede Oberfläche. Du fragst dich, ob das große Archiv vielleicht etwas Wertvolles enthält.*

„Vorsichtig! Wir sind nicht die ersten hier“, warnt Ruby. Die Juwelendiebin beugt sich über einen menschlichen Körper, der in einer Lache frischen Blutes liegt. Als du dich vom ersten Schock erholst, fällt dir der beeindruckend farbenfrohe Flickermantel des Leichnams auf. Noch bevor du weiter darüber nachdenken kannst, hallt ein tiefes, grollendes Brüllen durch die Kammer. Rubys Gesichtsausdruck erstarrt.

„Wenn wir etwas Wertvolles finden wollen, sollten wir uns besser beeilen.“

☉ Füge dem Chaosbeutel für den Rest der Kampagne 1 **A**-Marker hinzu.

☉ Falls ein Ermittler die Aufgabe *Die Tiefen ausloten* hat, handelt er die entsprechende Story auf dieser Seite ab.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

### Aufgabe: Die Tiefen ausloten

Lies dies nur, falls du die Aufgabe *Die Tiefen ausloten* hast:

*Du kannst nicht anders, als die schlichte Pracht des uralten Bauwerks zu bewundern. War dies ein Palast? Eine Bibliothek? Ein Ort der Anbetung? Die aufwendigen Malereien an den Wänden sind eine Mischung aus Piktogrammen und einer fremden Schrift. Sie stellen eine Wanderung entlang der Sterne dar. Die Glyphen leuchten in einem flackernden grünen Licht und erzählen von einer unbekanntenen Vergangenheit und von uralten Geheimnissen, die der Menschheit bislang verborgen blieben.*

*Ein Bild – eine alpträumhafte Landschaft ozeanischer Schrecken und versunkener Städte – zieht deine Aufmerksamkeit auf sich. Du drückst auf das Auge einer besonders beunruhigend aussehenden Kreatur und spürst einen Sturm uralter Erinnerungen in deinem Geist. Gedanken und Gefühle eines fremdartigen Wesens, Bilder der stygischen Tiefen auf einem fernen Planeten überwältigen dein Bewusstsein. Die Erinnerungen weichen klarer definierten Fakten, Daten und der aufgezeichneten Geschichte einer prähistorischen Zivilisation. Du beginnst zu spüren, wie dir dein Verstand entgleitet, als würde dein Bewusstsein durch ein Sieb gepresst. Es gibt noch so viel mehr zu lernen ... aber solltest du das auch?*

Du musst entscheiden (wähle eins):

☉ Schau weg. Lösche 1 Fortschritt unter *Die Tiefen ausloten* im Kampagnenlogbuch. Jeder Ermittler beginnt das nächste Szenario mit 1 Hinweis (aus dem Markervorrat).

☉ Ergründe die Wahrheit. Hake 2 Fortschritt unter *Die Tiefen ausloten* im Kampagnenlogbuch ab und erleide 1 seelisches Trauma. Jeder Ermittler beginnt das nächste Szenario mit 1 Karte weniger auf seiner Starthand.

## Vorbereitung

- ☉ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Der Hof der Uralten*, *Vorherrschaft*, *Träume*, *Älterer Dunst*, *Das Unausweichliche*, *R'lyeh* und *Sternengezücht*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- ☉ Folgende Orte werden ins Spiel gebracht (siehe dazu die Abbildung auf Seite 30): Verschlungene Stege, Westliche Vorkammer, Östliche Vorkammer und Uralter Altar.

- ✦ Jede Kopie von Verfallene Archive wird gemischt. Dann wird 1 zufällige davon aus dem Spiel entfernt. Die verbliebenen Kopien werden wie in der Abbildung angegeben ins Spiel gebracht.

- ☉ Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls die Expedition nach Westen aufgebrochen ist:

- ✦ Der Ort Großer Aufzug wird auf Stufe 1 mit der (Inaktiv)-Seite nach oben ins Spiel gebracht (siehe dazu **Der Große Aufzug und Orte verschieben** auf der rechten Seite).

- ✦ Es werden alle Karten des Begegnungssets *Nistlinge* herausgesucht. Dieses Set ist an folgendem Symbol zu erkennen:



- ✦ Das Agendadeck wird mit Agenda 1a – „Zerstörtes Archiv“ und Agenda 2a – „Instabile Fundamente“ erstellt. Das Szenendeck wird mit Szene 1a – „Stufen für Riesen“ und Szene 2a – „Flucht aus dem Turm (V. I)“ erstellt. Die übrigen Agenda- und Szenenkarten werden aus dem Spiel entfernt.

- ✦ Das Begegnungsset *Sternengezücht* wird nach dem Gegner Sternengezücht-Aufseher durchsucht, der als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt wird. 2 zufällige andere Karten aus dem Begegnungsset *Sternengezücht* werden aus dem Spiel entfernt.

- ✦ Jeder Ermittler beginnt das Spiel in der Östlichen Vorkammer.

- ☉ Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls die Expedition nach Osten aufgebrochen ist:

- ✦ Der Ort Großer Aufzug wird auf Stufe 4 mit der (Inaktiv)-Seite nach oben ins Spiel gebracht (siehe dazu **Der Große Aufzug und Orte verschieben** auf der rechten Seite).

- ✦ Es werden alle Karten des Begegnungssets *Pilger* herausgesucht. Dieses Set ist an folgendem Symbol zu erkennen:



- ✦ Das Agendadeck wird mit Agenda 1a – „Überflutetes Archiv“ und Agenda 2a – „Instabile Fundamente“ erstellt. Das Szenendeck wird mit Szene 1a – „Stufen für Riesen“ und Szene 2a – „Flucht aus dem Turm (V. II)“ erstellt. Die übrigen Agenda- und Szenenkarten werden aus dem Spiel entfernt.

- ✦ Die Flutmarker werden dem Markervorrat hinzugefügt.

- ✦ Die Flutstufe aller Orte auf den Stufen 1 und 2 wird erhöht.

- ✦ Die Flutstufe aller Orte auf Stufe 1 wird so oft erhöht, sodass sie völlig überflutet sind.

- ✦ Das Begegnungsset *Sternengezücht* wird nach dem Gegner Sternengezücht-Aufseher durchsucht, der als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt wird. Alle anderen Karten aus dem Begegnungsset *Sternengezücht* werden aus dem Spiel entfernt.

- ✦ Jeder Ermittler beginnt das Spiel an den Verschlungenen Stegen.

- ☉ Die Storyvorteilskarte Splitter von Y'ch'lecht und der Gegner Kolossaler Tyrann werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.

- ☉ Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls die Kreatur besiegt wurde, wird das Begegnungsset *Das Unausweichliche* aus dem Spiel entfernt. Ansonsten wird der Gegner *Das Unausweichliche* als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.

- ☉ In Spielerreihenfolge darf jeder Spieler 1 verdiente **Artefakt**-Vorteilskarte oder 1 **Gegenstand**-Vorteilskarte aus dem Begegnungsdeck *Expedition* wählen, die das Spiel unter seiner Kontrolle beginnt. Das Set ist an folgendem Symbol zu erkennen:



- ☉ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

- ☉ Das Spiel kann nun beginnen.

## Der Große Aufzug und Orte verschieben

Während des Szenarios müssen die Ermittler den Großen Aufzug verwenden, um die anderen Ebenen des Turms erkunden zu können.

- ☉ Die Orte sind nur über den Großen Aufzug, ihre Verbindungssymbole oder bestimmte Karteneffekte miteinander verbunden.

- ☉ Der große Aufzug ist nur mit den Orten zu seiner Linken und zu seiner Rechten verbunden und umgekehrt.

- ☉ Sobald ihr angewiesen werdet, den Großen Aufzug nach oben oder unten zu schieben, bewege den Großen Aufzug ausgehend von seiner aktuellen Stufe eine Stufe nach oben oder nach unten.

- ✦ Der Große Aufzug kann nicht über Stufe 4 oder unter Stufe 1 bewegt werden.

- ☉ Jede Karte und jeder Marker auf dem Großen Aufzug bewegt sich mit ihm mit.

## 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, -4, .

- ☉ Wähle, ob die Expedition nach Westen oder nach Osten aufgebrochen ist.

- ✦ Falls die Expedition nach Westen aufgebrochen ist, füge dem Chaosbeutel 2 - und 1 -Marker hinzu.

- ✦ Falls die Expedition nach Osten aufgebrochen ist, füge dem Chaosbeutel 1 -Marker hinzu.

- ☉ Die Kreatur wurde besiegt ist **nicht** notiert.

- ☉ Die Ermittler haben keine Artefakte verdient.



## Achtung!

### Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

**Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben aufgegeben oder wurden besiegt):** Der Rest der Expedition erzählt dir, dass sie dich schlafwandelnd am Rand des Steilhangs gefunden haben. Du reibst dir die Augen. Du hast keine Erinnerung an den fremdartigen Hof. Und da er fast vollständig eingestürzt ist, wirst du auch keine Gelegenheit für eine neue haben.

- ☞ Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.
  - ◆ Streiche „Der Hof der Uralten“ auf der Karte von R'lyeh durch.
  - ◆ Falls sich am Ende des Szenarios Splitter von Y'ch'lecht unter der Kontrolle eines Ermittlers befunden hat, hake „Splitter von Y'ch'lecht“ unter „Verdiente Artefakte“ ab.
- ☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☞ Überprüfe das Kampagnenlogbuch.
  - ◆ Falls die Expedition nach Westen aufgebrochen ist, fahre mit dem Szenario **Obsidianschluchten** (Seite 32) fort.
  - ◆ Falls die Expedition nach Osten aufgebrochen ist, fahre mit dem Szenario **Das große Gewölbe** (Seite 24) fort.

**Auflösung 1:** Du bereitest dich auf einen weiteren Aufstieg vor, legst eine Hand über die andere und bewegst dich von Griff zu Griff, während der Turm unter dir einzustürzen droht. Schließlich ziehst du dich über die Kante der zerborstenen Kuppel in Sicherheit. Andy klettert nach dir aus dem uralten Hof empor, gefolgt vom Rest der Expeditionsmitglieder. Ihr blickt alle auf die in der Sonne gleißenden Gebäude von R'lyeh hinab. Die starken Winde vom Meer scheinen die vielen Türme ins Schwanken zu bringen.

- ☞ Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.
  - ◆ Streiche „Der Hof der Uralten“ auf der Karte von R'lyeh durch.
  - ◆ Falls sich am Ende des Szenarios Splitter von Y'ch'lecht unter der Kontrolle eines Ermittlers befunden hat, hake „Splitter von Y'ch'lecht“ unter „Verdiente Artefakte“ ab.
- ☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☞ Fahre mit dem Szenario **Obsidianschluchten** (Seite 32) fort.

**Auflösung 2:** Nachdem ihr sämtliche Knöpfe und Tasten auf der Platte gedrückt und gedreht habt, gleitet die Luke schließlich auf. Darunter führt eine Wendeltreppe in tiefe Dunkelheit hinab. Ein weiteres Felsstück zersplittert auf dem Boden des uralten Gebäudes. „Wir müssen hier raus!“, ruft Ruby. Ohne Zeit zu verlieren, steigt ihr die Treppe hinab und lasst den zerfallenden Turm und seine uralten Geheimnisse hinter euch.

- ☞ Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.
  - ◆ Streiche „Der Hof der Uralten“ auf der Karte von R'lyeh durch.
  - ◆ Falls sich am Ende des Szenarios Splitter von Y'ch'lecht unter der Kontrolle eines Ermittlers befunden hat, hake „Splitter von Y'ch'lecht“ unter „Verdiente Artefakte“ ab.
- ☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☞ Fahre mit dem Szenario **Das große Gewölbe** (Seite 24) fort.



## Obsidianschluchten

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

- ☉ Falls die Expedition nach Westen aufgebrochen ist, fahre mit **Obsidianschluchten 1** fort.
- ☉ Falls die Expedition nach Osten aufgebrochen ist, fahre mit **Obsidianschluchten 2** fort.

**Obsidianschluchten 1:** „Träume ich?“, ruft Andy und schaut zum Horizont. Flüchtige Formen verbinden sich und lösen sich im Nebel darunter wieder auf. In der Ferne kannst du die Obsidian-Tore erkennen, dort, wo ihr an Land gegangen seid. Zwischen euch und den Toren liegt eine weitläufige Landschaft, voller unfassbar gestalteter Felspitzen, die von giftgrünem Nebel umwabert werden. Andy flucht, als er Wasser aus seiner Kameratasche gießt. „Mr. Tillinghast hat mir versichert, dass die Tasche luftdicht verschließbar ist. Ich habe ihm gesagt, dass ich nur Fotografien machen wollte und dafür vielleicht einen Buchvertrag bekommen möchte. Und jetzt ist alles ruiniert.“

- ☉ Fahre mit **Obsidianschluchten 3** fort.

**Obsidianschluchten 2:** Die Straßen von R'lyeh sind von stehendem Wasser überflutet, von dem ein übler, beißender Gestank ausgeht, den du nicht identifizieren kannst. Nachdem ihr euch auch nach stundenlanger Wanderung nicht allzu weit vom Landeplatz entfernen konntet, findet ihr endlich einen kletterbaren Pfad zum Gipfel. Mit euren Seilen und Kletterausrüstung erreicht ihr einen nächsten Punkt mit guter Aussicht. In der Ferne lockt die uralte Kuppel. „Nur nicht nach unten sehen“, warnt Ruby. „Wenn Sie fallen, werde ich Sie nicht von Boden aufkratzen.“

- ☉ Fahre mit **Obsidianschluchten 3** fort.

**Obsidianschluchten 3:** Die fremdartige Stadt erstreckt sich über viele Kilometer. Trümmer von zerbrochenen Turmspitzen drohen jederzeit auf die Straßen herabzufallen, auf der Unterseite uralter Brücken haben sich beeindruckende Korallen gebildet. Verfallene Wracks alter Schiffe sind auf Obsidian-Felspitzen aufgespießt und schwanken leicht im Wind. Ihr starrt voller Ehrfurcht auf die unglaubliche Landschaft vor euch.

Eine Sturmböe fegt dich fast von den Füßen. Du richtest dich wieder auf und schaust nach Süden, wo sich dunkle, wütende Gewitterwolken zusammenballen, die vor grün leuchtender Energie knistern. Der heulende Wind wird immer stärker, nur um dann plötzlich völlig abzuklingen. Die Landschaft unter euch scheint sich im Wirbel dunstiger Wolken neu anzuordnen. Dir wird schwindlig. Als du wieder zum Horizont zurücksiehst, hat sich die Silhouette der Landschaft erneut völlig verändert.

- ☉ Falls ein Ermittler die Aufgabe *Zerstörerische Träume* oder *Beweise deinen Wert* hat, handelt er die entsprechende Story auf dieser Seite ab.
- ☉ Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

- ✦ Falls die Expedition nach Westen aufgebrochen ist, fahre mit **Vorbereitung (V. I) – Westliche Expedition** (Seite 33) fort.
- ✦ Falls die Expedition nach Osten aufgebrochen ist, fahre mit **Vorbereitung (V. II) – Östliche Expedition** (Seite 33) fort.

### Aufgabe: Zerstörerische Träume

Lies dies nur, falls du die Aufgabe *Zerstörerische Träume* hast:

Während du auf die atemberaubende Landschaft blickst, durchdringt eine Kakophonie flüsternder Stimmen deine Gedanken. Überwältigt fällst du auf die Knie und drückst dir die Hände gegen die Schläfen. Vor deinem geistigen Auge siehst du einen Lichtkranz, einen Himmel voller düsterer Schatten und eine riesige Gestalt, die sich vor Schmerzen windet und mit leuchtenden Siegeln bedeckt ist. Ist es eine Vision? Oder eine alte Erinnerung? Du siehst, wie sich die Türme der Stadt wie Grashalme biegen, während Meteore vom Himmel fallen. Etwas regt sich in dir. Du spürst den Kummer von jemandem – oder von etwas ... Die Stadt, begraben, in völliger Stille und dazu verdammt, für ewige Zeiten auf dem Grund des Ozeans zu schlafen. Das, was du hier fühlst, will deine Last, deine Ängste und deine Sehnsüchte mit dir teilen. Du musst es nur hereinlassen ...

Du musst entscheiden (wähle eins):

- ☉ Ignoriere das Geflüster. Lösche 1 Fortschritt unter *Zerstörerische Träume* im Kampagnenlogbuch und erleide 1 seelisches Trauma. Du (und nur du) erhältst 2 Bonus-Erfahrungspunkte.
- ☉ Lass es rein. Hake 2 Fortschritt unter *Zerstörerische Träume* im Kampagnenlogbuch ab. Jeder Ermittler muss zu Beginn seines ersten Zuges im Szenario *Obsidianschluchten* die oberste Karte des Begegnungsdecks ziehen.

### Aufgabe: Beweise deinen Wert

Lies dies nur, falls du die Aufgabe *Beweise deinen Wert* hast:

Niemand sonst auf dieser Expedition weiß deine Talente zu schätzen. Wie sollten sie auch? Es ist deine Pflicht, zu helfen und ihnen zu zeigen, warum du die perfekte Wahl für diese verdamnte Expedition bist. Niemand hat dich um Rat gefragt, doch das könnte die perfekte Gelegenheit sein, deinen Wert zu beweisen.

Du musst entscheiden (wähle eins):

- ☉ „Die Seile sind alle falsch verknotet. Das kann ich viel besser.“ Ohne dich mit den anderen zu beraten, wähle 1 Ermittler, dem du unter die Arme greifen willst (nicht dich selbst, falls möglich). Merke dir, dass „[Name deines Ermittlers] mit den Seilen geholfen hat“, und den Namen des gewählten Ermittlers. Jeder Ermittler beginnt das nächste Szenario mit 2 Start-Ressourcen weniger.
- ☉ „Ich vertraue in das Können der anderen.“ Jeder Ermittler beginnt das nächste Szenario mit 1 zusätzlichen Start-Ressource.

## Vorbereitung (V. I) - Westliche Expedition

- Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Obsidianschluchten*, *Kosmisches Vermächtnis*, *Älterer Dunst*, *Das Unausweichliche*, *R'lyeh*, *Sternengezücht*, *Böses aus uralter Zeit*, *Grabeskälte*, *Dunkeldürre* und *Lähmende Angst*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Alle 14 Karten aus den Begegnungssets *Böses aus uralter Zeit*, *Grabeskälte* und *Lähmende Angst* werden verdeckt als „**Freier Himmel**“ als nicht im Spiel befindliche beiseitegelegt (siehe **Freier Himmel** auf Seite 34).

- Es werden alle Orte aus dem Begegnungsset *Obsidianschluchten* herausgesucht.
  - Der Ort *Uralte Kuppel* wird aus dem Spiel entfernt.
  - Folgende Orte werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: *Straßen von R'lyeh*, *Zentrale Turmspitze*, *Schwebende Turmspitze*, *Schwebender Wasserfall*, *Glyphen-Planetarium* und *Westwall*.
  - Alle verbliebenen **Gipfel**-Orte werden mit der verhüllten Seite nach oben zu einem separaten Deck zusammengemischt. Dies ist das **Gipfeldeck** (siehe **Das Gipfeldeck und Orte verschieben** auf Seite 34).
  - Die *Straßen von R'lyeh* werden mit 4 beiseitegelegten „**Freier Himmel**“-Karten wie in der Abbildung unter Platzierung der Orte für *Szene 1* auf Seite 35 angegeben ins Spiel gebracht.
  - Die leeren Stellen in der Abbildung (mit einem „?“ versehen) werden mit Karten unten vom **Gipfeldeck** aufgefüllt, bis die 3 Reihen und 4 Spalten mit Karten gefüllt sind.
  - Der beiseitegelegte Ort *Zentrale Turmspitze* wird unter die obersten 3 Karten des **Gipfeldecks** gemischt.
  - Jeder Ermittler beginnt das Spiel auf den *Straßen von R'lyeh*.
- Die doppelseitige Handlungskarte *Ostwinde/Westwinde* wird mit der Seite *Ostwinde* nach oben ins Spiel gebracht.
- Das Agendadeck wird mit *Agenda 1a* – „*Aufziehende Stürme*“ erstellt. Das Szenendeck wird mit *Szene 1a* – „*Die Turmspitzen durchkämmen*“, *Szene 2a* – „*Tödliche Lüfte*“ und *Szene 3a* – „*Rückkehr zur Küste*“ erstellt. Die anderen *Agenda*- und *Szenen*-Karten werden aus dem Spiel entfernt.
- 1 Ressource wird unter *Sturmstärke* auf der *Szenarioübersichtskarte* platziert.
- Alle Gegner aus dem Begegnungsset *Sternengezücht* werden gemischt und dann werden 2 zufällige Gegner davon aus dem Spiel entfernt.
- Folgende Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: die doppelseitige *Storyvorteilskarte Himmelsrelikt*, die *Verratskarte Erodierter Fries* und die *Storyvorteilskarte Obsidianklaue*.
- Überprüfe das *Kampagnenlogbuch*. Falls die *Kreatur besiegt wurde*, wird das Begegnungsset *Das Unausweichliche* aus dem Spiel entfernt. Ansonsten erscheint der Gegner *Das Unausweichliche* erschöpft an dem Ort, der am weitesten von allen Ermittlern entfernt ist.
- In Spielerreihenfolge darf jeder Spieler 1 verdiente **Artefakt**-Vorteilskarte oder 1 **Gegenstand**-Vorteilskarte aus dem Begegnungsdeck *Expedition* wählen, die das Spiel unter seiner Kontrolle beginnt. Das Set ist an folgendem Symbol zu erkennen: 
- Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- Das Spiel kann nun beginnen.

## Vorbereitung (V. II) – Östliche Expedition

- Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Obsidianschluchten*, *Kosmisches Vermächtnis*, *Älterer Dunst*, *Das Unausweichliche*, *R'lyeh*, *Sternengezücht*, *Grabeskälte*, *Dunkeldürre* und *Lähmende Angst*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Alle 11 Karten aus den Begegnungssets *Grabeskälte* und *Lähmende Angst* werden verdeckt als „**Freier Himmel**“ als nicht im Spiel befindliche beiseitegelegt (siehe **Freier Himmel** auf Seite 34).

- Es werden alle Orte aus dem Begegnungsset *Obsidianschluchten* herausgesucht.
  - Die Orte *Westwall* und *Schwebende Turmspitze* werden aus dem Spiel entfernt.
  - Folgende Orte werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: *Straßen von R'lyeh*, *Zentrale Turmspitze*, *Schwebender Wasserfall*, *Glyphen-Planetarium* und *Uralte Kuppel*.
  - Alle verbliebenen **Gipfel**-Orte werden mit der verhüllten Seite nach oben zu einem separaten Deck zusammengemischt. Dies ist das **Gipfeldeck** (siehe **Das Gipfeldeck und Orte verschieben** auf Seite 34).
  - Die *Straßen von R'lyeh* werden mit 4 beiseitegelegten „**Freier Himmel**“-Karten wie in der Abbildung unter Platzierung der Orte für *Szene 1* auf Seite 35 angegeben ins Spiel gebracht.
  - Die leeren Stellen in der Abbildung (mit einem „?“ versehen) werden mit Karten unten vom **Gipfeldeck** aufgefüllt, bis die 3 Reihen und 4 Spalten mit Karten gefüllt sind.
  - Der beiseitegelegte Ort *Zentrale Turmspitze* wird unter die obersten 3 Karten des **Gipfeldecks** gemischt.
  - Jeder Ermittler beginnt das Spiel auf den *Straßen von R'lyeh*.
- Die doppelseitige Handlungskarte *Ostwinde/Westwinde* wird mit der Seite *Westwinde* nach oben ins Spiel gebracht.
- Das Agendadeck wird mit *Agenda 1a* – „*Andersweltliche Stürme*“ erstellt. Das Szenendeck wird mit *Szene 1a* – „*Die Turmspitzen durchsuchen*“ und *Szene 2a* – „*Zur uralten Kuppel*“ erstellt. Die anderen *Agenda*- und *Szenen*-Karten werden aus dem Spiel entfernt.
- 1 Ressource wird unter *Sturmstärke* auf der *Szenarioübersichtskarte* platziert.
- Alle Gegner aus dem Begegnungsset *Sternengezücht* werden gemischt und dann werden 3 zufällige Gegner davon aus dem Spiel entfernt.
- Folgende Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: die doppelseitige *Storyvorteilskarte Himmelsrelikt*, die *Verratskarte Erodierter Fries*, die *Storyvorteilskarte Obsidianklaue* und alle Karten aus dem Begegnungsset *Das Unausweichliche*.
- Das Begegnungsset *Obsidianschluchten* wird nach 1 Kopie des Gegners *Sternenvampir* durchsucht, die aus dem Spiel entfernt wird.
- In Spielerreihenfolge darf jeder Spieler 1 **Gegenstand**-Vorteilskarte aus dem Begegnungsdeck *Expedition* wählen, die das Spiel unter seiner Kontrolle beginnt. Das Set ist an folgendem Symbol zu erkennen: 
- Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- Das Spiel kann nun beginnen.



## Freier Himmel

Im Verlauf dieses Szenarios werdet ihr angewiesen, „Freier Himmel“-Karten (vereinfacht auch als Freier Himmel bezeichnet) zu platzieren, indem ihr bei der Vorbereitung herausgesuchte Begegnungskarten nehmt und sie verdeckt auf angegebene Stellen platziert.

- ☉ Freier Himmel gilt als Ort, wenn es um Karteneffekte und Nachbarschaften zu Orten geht. Außerdem wird Freier Himmel bei der Bestimmung der Entfernung zwischen 2 Orten mitgezählt.
- ☉ Ermittler können sich nicht zu Freiem Himmel bewegen, außer es wird durch Szenarioeffekte angeben.
- ☉ Auf Freiem Himmel kann nicht ermittelt werden und es können hier keine Hinweise fallengelassen werden. Falls hier ein Hinweis fallengelassen werden würde oder darauf platziert werden würde, muss der Ermittler den nächstgelegenen enthüllten Ort wählen und den Hinweis stattdessen dort platzieren.
- ☉ Ein Ort kann an einer Position, die von Freiem Himmel belegt ist, ins Spiel kommen. Falls dies geschieht, verlässt die „Freier Himmel“-Karte, welche die Position belegt hat, das Spiel.
- ☉ Falls eine „Freier Himmel“-Karte das Spiel aus einem beliebigen Grund verlässt, wird sie **oben** auf das Gipfeldeck gelegt. Sie wird **nicht** in den Begegnungs-Ablagestapel gelegt. Alle Gegner, Marker und Verstärkungen an dem Freien Himmel werden abgelegt.

## 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, -4, ☠, ☠, ☠, ☠, ✖.
- ☉ Wähle, ob die Expedition nach Westen oder nach Osten aufgebrochen ist.
  - ❖ Falls die Expedition nach Westen aufgebrochen ist, füge dem Chaosbeutel 2 ⚠- und 1 ✖-Marker hinzu.
  - ❖ Falls die Expedition nach Osten aufgebrochen ist, füge dem Chaosbeutel 1 ⚠-Marker hinzu.

- ☉ Die Kreatur wurde besiegt ist **nicht** notiert.
- ☉ Die Ermittler haben keine Artefakte verdient.

## Das Gipfeldeck und Orte verschieben

Während dieses Szenarios kommen Orte und „Freier Himmel“-Karten durch das Gipfeldeck ins Spiel und verlassen es auf diesem Wege auch wieder. Das Gipfeldeck besteht aus Gipfel-Orten und einseitigen „Freier Himmel“-Karten.

- ☉ Karten werden immer **unten** vom Gipfeldeck gezogen.
- ☉ Begegnungskarten aus dem Gipfeldeck werden immer verdeckt platziert (mit der verhüllten Seite nach oben, falls es sich um Orte handelt).
- ☉ Falls zwischen Orten und/oder Freiem Himmel aus irgendeinem Grund eine Lücke entsteht, die nicht sofort durch Anweisungen einer Szenariokarte wieder geschlossen wird, wird die Lücke mit der **untersten** Karte des Gipfeldecks gefüllt (verdeckt, falls es sich um eine Begegnungskarte handelt, oder mit der verhüllten Seite nach oben, falls es ein Ort ist).
- ☉ Sobald ihr angewiesen werdet, Reihen von links nach rechts zu verschieben, wird jede Karte in der entsprechenden Reihe (Ort oder Freier Himmel) ein Mal in die angegebene Richtung verschoben. Alle Karten und Marker auf den verschobenen Elementen werden mitbewegt. Jede Karte, die den angegebenen Spalten-Bereich verlässt, wird oben auf das Gipfeldeck gelegt.
- ☉ Manche Orte können nicht bewegt werden. Falls ihr angewiesen werdet, Karten in einer Reihe zu verschieben, in der es einen Ort gibt, der nicht bewegt werden kann, lasst den Ort an seinem Platz und „überspringt“ ihn, indem ihr die Karte, die an seinen Platz verschoben werden würde, an die nächstgelegene entstehende Lücke bewegt.

## Sturmstärke

Im Verlauf dieses Szenarios gibt die Anzahl der Ressourcen unter „Sturmstärke“ auf der Szenarioübersichtskarte die Intensität der andersweltlichen Stürme von R'lyeh an. Je höher die Sturmstärke, desto gefährlicher ist das Wetter. Die Sturmstärke hat keinen eigenständigen Spieleffekt, jedoch können manche Szenarioeffekte stärker werden, abhängig von der aktuellen Stufe der Sturmstärke.

## Benachbarte Orte in „Obsidianschluchten“

Während dieses Szenarios werden die Orte in einem vorgegebenen Raster angeordnet. **Jeder Ort ist mit jedem benachbarten Ort verbunden.**

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

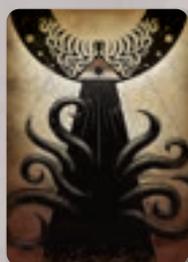
### Platzierung der Orte für Szene 1

Reihe

1



2



3



Anmerkung: Jede ?-Stelle wird mit einem Ort unten vom Gipfeldeck gefüllt.

Spalte

I

II

III

IV

## Platzierung der Orte für Szene 2

Reihe

1



2



3



Spalte

I

II

III

IV

V

Anmerkung: Jede ?-Stelle wird mit einem Ort unten vom Gipfeldeck gefüllt und ist entweder ein Gipfel-Ort oder Freier Himmel.

## Platzierung der Orte für Szene 3

Reihe

1



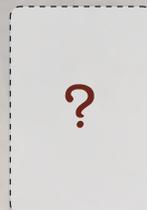
2



3



4



Spalte

I

II

III

IV

V

Anmerkung: Jede ?-Stelle wird mit einem Ort unten vom Gipfeldeck gefüllt und ist entweder ein Gipfel-Ort oder Freier Himmel.

## Achtung!

### Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

**Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler wurden besiegt):** Die giftigen Stürme heulen mit der Kraft eines Hurrikans durch die schwarzen Steinschluchten der uralten Stadt. Die harschen, rauen Winde scheinen von allen Seiten auf dich einzustürmen, während beißende Dämpfe deinen Kopf mit beunruhigenden Visionen zum Schwirren bringen. Diese unheimlichen Wetterphänomene scheinen nicht natürlichen Ursprungs zu sein und von weit jenseits unserer Existenzebene zu kommen.

Als du wieder erwachst, haben sich deine Gefährten um dich herum versammelt. Sie helfen dir auf die Beine, und du wendest deinen Blick vom strahlenden Horizont und den aufgewühlten Wolken ab. Du kannst dich nicht daran erinnern, ohnmächtig geworden zu sein. Wie bist du überhaupt hierhergekommen?

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird „Obsidianschluchten“ auf der Karte von R'lyeh durchgestrichen.
- ☞ Jeder Ermittler muss die Sammlung nach einer zufälligen **Wahnsinn-** oder **Omen-**Grundschwäche durchsuchen und sie für den Rest der Kampagne seinem Deck hinzufügen.
- ☞ Falls ein Ermittler die Aufgabe *Beweise deinen Wert* hat, handelt er die entsprechende Story auf dieser Seite ab.
- ☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☞ Überprüfe das Kampagnenlogbuch.
  - ☞ Falls die Expedition nach Westen aufgebrochen ist, fahre mit dem Szenario **Die Gruft des Schläfers** (Seite 38) fort.
  - ☞ Falls die Expedition nach Osten aufgebrochen ist, fahre mit dem Szenario **Der Hof der Uralten** (Seite 28) fort.

**Auflösung 1:** Andy sitzt auf einem glitzernden Felsbrocken und tut sein Bestes, sich seine Erschütterung nicht anmerken zu lassen. „Nun ja. Und ich hatte gedacht, diese Reise könnte meine Karriere beflügeln. Doch wie sich herausstellt, hatten fremdartigen Parasiten, magnetische Stürme und, Sie wissen schon, der Pazifische Ozean etwas dagegen. Ich hatte von Anfang an keine Chance“, seufzt er. „Zumindest sind wir in einem Stück zurück. Na ja, größtenteils“, lacht er bitter und hält sich seinen verbundenen Arm.

Nachdem sich der Rest deiner Gruppe versammelt hat, macht ihr euch auf den Weg zurück zum Strand, wo ihr an Land gegangen seid.

- ☞ Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.
  - ☞ Falls sich am Ende des Szenarios Obsidiansklaue unter der Kontrolle eines Ermittlers befunden hat, hake „Obsidiansklaue“ unter „Verdiente Artefakte“ ab.
  - ☞ Im Kampagnenlogbuch wird „Obsidianschluchten“ auf der Karte von R'lyeh durchgestrichen.
- ☞ Falls ein Ermittler die Aufgabe *Beweise deinen Wert* hat, handelt er die entsprechende Story auf dieser Seite ab.
- ☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☞ Fahre mit dem Szenario **Die Gruft des Schläfers** (Seite 38) fort.

**Auflösung 2:** Auf dem Gipfel des uralten Hofs gesellst du dich zu Ruby. Als ihr zusammen in die Tiefe blickt, bist du von der schieren Breite des Bauwerks überwältigt. Die zerbrochene Kuppel, in der ihr steht, hat einen Durchmesser von fast einem halben Kilometer und bildete einst eine riesige Kammer. In der Mitte des Bauwerks, das vage an das Kirchenschiff einer Kathedrale erinnert, befindet sich ein hoch aufragender Aufzug, umgeben von spiralförmig angeordneten Stockwerken. Fünf lange Apsiden entspringen dem zentralen Gebäude und ragen wie die Finger einer riesigen Obsidiansklaue über der Stadt auf.

Ruby steht am scharfkantigen Rand des Bauwerks und blickt in die Tiefe hinab. „Ich kann nicht einmal sagen, ob ich bis auf den Boden sehen kann, aber alles da unten sollte besser sein als dieser Sturm hier oben.“

Als du auf den sich verdunkelnden Horizont blickst, musst du ihr zustimmen.

- ☞ Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.
  - ☞ Falls sich am Ende des Szenarios Obsidiansklaue unter der Kontrolle eines Ermittlers befunden hat, hake „Obsidiansklaue“ unter „Verdiente Artefakte“ ab.
  - ☞ Im Kampagnenlogbuch wird „Obsidianschluchten“ auf der Karte von R'lyeh durchgestrichen.
- ☞ Falls ein Ermittler die Aufgabe *Beweise deinen Wert* hat, handelt er die entsprechende Story auf dieser Seite ab.
- ☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☞ Fahre mit dem Szenario **Der Hof der Uralten** (Seite 28) fort.

## Aufgabe: Beweise deinen Wert

Lies dies nur, falls du die Aufgabe *Beweise deinen Wert* hast:

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

- ☞ Falls „[Name deines Ermittlers] mit den Seilen geholfen hat“, fahre mit **Aufgabe 1** fort.
- ☞ Ansonsten fahre mit **Aufgabe 2** fort.

**Aufgabe 1:** Du kannst stolz auf deine Leistung sein. Die anderen Expeditionsmitglieder waren von deiner Arbeit so beeindruckt, dass du deinen Namen hast rufen hören, als ihr geklettert seid. Vielleicht hat er ihn auch geschrien, du bist dir nicht ganz sicher. Was auch immer passiert ist, niemand scheint mit dir darüber reden zu wollen. Leider ist deine Arbeit an den Seilen keine große Hilfe gewesen. Beim Klettern sind einige davon gerissen und eines der anderen Expeditionsmitglieder hat sich deshalb ein Bein gebrochen. Wie schade. Das muss ein Produktionsfehler gewesen sein.

- ☞ Der Ermittler, den du kürzlich gewählt hast, um ihm unter die Arme zu greifen, erleidet 1 körperliches Trauma und erhält 2 Bonus-Erfahrungspunkte.
- ☞ Du bist äußerst zufrieden mit dir, nicht wahr? Hake 2 Fortschritt unter *Beweise deinen Wert* im Kampagnenlogbuch ab.

**Aufgabe 2:** „Nein, nicht so!“ Ein anderes Expeditionsmitglied kommt auf dich zu, um dir mal wieder zu zeigen, wie es wirklich geht. Du unterdrückst deine Antwort. Wie typisch, ist ihnen nicht klar, wie unhöflich das ist? Aber das scheint ihnen egal sein. Warum solltest du dich bemühen, dich diesen undankbaren Leuten zu beweisen? Sie sind den Ärger nicht wert.

- ☞ Es stimmt, du wirst niemals mithalten können. Lösche 1 Fortschritt unter *Beweise deinen Wert* im Kampagnenlogbuch und erleide 1 seelisches Trauma.
- ☞ Jeder andere Ermittler (außer dir) erhält 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

## Die Gruft des Schläfers

**Die Gruft des Schläfers 1:** Das Wiedersehen der beiden Expeditionen am Strand fällt ausgesprochen düster aus, was durch den dichten Nebel noch verstärkt wird. Eines der Besatzungsmitglieder, die ihr zurückgelassen habt, um sich um das Schiff zu kümmern, ist tot. Den anderen zufolge wurde sie von hungrigen Pilgern ermordet, als diese das Lager überfielen und die restlichen Rationen stahlen. Glücklicherweise ist die Cassandra unbeschädigt geblieben. Doch bleibt euch kaum noch genug Essen, um es bis zum Festland zu schaffen. Andy und Ruby besprechen ihre Erkenntnisse, während die übrigen Expeditionsmitglieder Wunden verbinden und damit beginnen, die Cassandra für die Heimreise zu beladen. Als das Schiff zur Abfahrt bereit ist, gestellst du dich zu Andy und Ruby ans Ufer.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

☉ Falls mindestens 1 Artefakt unter „Verdiente Artefakte“ abgehakt ist und mindestens 10 Glyphen im Glyphenprotokoll übersetzt wurden, fahre mit **Die Gruft des Schläfers 2** fort.

☉ Ansonsten fahre mit **Zwischenspiel III: Das Erwachen** (Seite 40) fort.

**Die Gruft des Schläfers 2:** „Wie viel von diesem hässlichen Gekrakel haben Sie entschlüsseln können?“, fragt Ruby. Andy beugt sich über die Obsidian-Tafel und schreibt etwas in ein ledergebundenes Notizbuch. Im Dämmerlicht des Abends leuchten die Glyphen auf der Tafel wie blasses Feuer. Andy blättert durch mehrere durchnässte Seiten und legt einen blutverschmierten Zettel auf den Stein. „Genug, um das hier entschlüsseln zu können. Ich habe es bei einem der Pilger gefunden. Es bedeutet in etwa Folgendes“, antwortet er und kritzelt hastig die Übersetzung auf ein leeres Blatt und hält es euch hin. Es lautet:

*„Es ist nicht tot, was ewig liegt,  
bis dass die Zeit den Tod besiegt.“*

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

☉ Falls alle 5 Artefakte unter „Verdiente Artefakte“ abgehakt sind, alle 26 Glyphen im Glyphenprotokoll übersetzt wurden und das Siegel des Innersten Heiligtums gebrochen wurde, fahre mit **Die Gruft des Schläfers 3** fort.

☉ Ansonsten füge dem Chaosbeutel für den Rest der Kampagne einen „0“-Marker hinzu. Fahre mit **Zwischenspiel III: Das Erwachen** (Seite 40) fort.

**Die Gruft des Schläfers 3:** Zusammen mit deinen eigenen Aufzeichnungen und der Hilfe von Ruby und Andy schaffst du es, eine zusammenhängende Erzählung aus den verschiedenen Friesen und Artefakten zusammenzusetzen, die ihr in der uralten Stadt gefunden habt. Immer wieder kommen folgende Themen vor: eine fremdartige Zivilisation von weit jenseits der Sterne; ein uralter Krieg vor dem Anbeginn der Geschichte selbst; der Untergang von R'lyeh; der „Tod“ und die prophezeite Rückkehr eines uralten Gottes namens **Cthulhu**.

Plötzlich zeigt Andy auf den zentralen Turm. Seine Obsidian-Tore sind weit geöffnet. Ein schwacher, aber beißender Geruch von Verwesung weht zu euch herüber. „Die zurückgebliebenen Besatzungsmitglieder haben berichtet, dass sich diese Tore vor einer Woche geöffnet haben. Jemand hat sich hineingewagt, ist aber nicht zurückgekehrt“, berichtet Andy. Er zeigt auf einige Übersetzungen, die er von Abdrücken des Tores angefertigt hat. „Hier wird eine glorreiche Wiedergeburt beschrieben, ein erwachter Schläfer und die Rückkehr der Großen Alten. Es heißt, er werde sich zurückholen, was ihm gehört: jeden Teil von R'lyeh, der gestohlen wurde, jeden Winkel seines Reichs.“

„Dieses Ding – Cthulhu – ist tot. Oder er schläft. Ich bin mir nicht sicher, da die Details noch unverständlich sind. Aber da die Stadt und alles andere darin erwacht, ist es wohl nur eine Frage der Zeit, bis auch er erwacht. Er hat Anhänger in ihren Träumen hergerufen. Und dem Geruch nach zu urteilen, muss er sich dort drin aufhalten“, vermutet der Reporter und deutet auf die obsidianfarbenen Tore.

Lange sagt Ruby kein Wort, dann steht sie auf.

„Es wäre kein richtiger Raubzug, wenn wir die Tore offen lassen würden“, antwortet sie und zwinkert euch zu. „Ich bin dafür, dass wir das Ding darin wieder einschließen, bevor wir in den Sonnenuntergang segeln. Wer hilft mir dabei?“

Die Ermittler müssen entscheiden (wähle eins):

☉ „Wir sollten es besser wissen, als das zu stören, was sich darin befindet.“ Jeder Ermittler hakt 1 Fortschritt unter seiner Aufgabe im Kampagnenlogbuch ab. Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler haben sich dem Albtraum nicht gestellt. Fahre mit **Zwischenspiel III: Das Erwachen** (Seite 40) fort.

☉ „Wir sollten ihm ein für alle Mal ein Ende setzen.“ Fahre mit der **Vorbereitung** (Seite 39) fort.



## Vorbereitung

- ☉ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Die Gruft des Schläfers*, *Vorherrschaft*, *Träume*, *R'lyeh*, *Sternengezücht*, *Böses aus uralter Zeit* und *Lähmende Angst*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- ☉ Folgende Orte werden ins Spiel gebracht: Ruhestätte des Träumers und jede Kopie von Siegelverzierter Alkoven.

☞ Jeder Ermittler beginnt das Spiel an der Ruhestätte des Träumers.

- ☉ In Spielerreihenfolge darf jeder Spieler 1 **Gegenstand**-Vorteilskarte aus dem Begegnungsdeck *Expedition* wählen, die das Spiel unter seiner Kontrolle beginnt. Das Set ist an folgendem Symbol zu erkennen: 

- ☉ Es werden alle verdienten **Artefakt**-Vorteilskarten herausgesucht und unter der Kontrolle der Ermittler ins Spiel gebracht. Die Artefakte sollten so gleichmäßig wie möglich unter den Ermittlern verteilt sein.

- ☉ Das Spezial-Agendadeck wird mit der ersten Agenda „Unterhalb der Stadt“ und der zweiten Agenda „Cthulhu ist erwacht“ erstellt. Diese Karten ersetzen das Agenda- und Szenendeck.

- ☉ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

- ☉ Das Spiel kann nun beginnen.

## Störung

Im Verlauf dieses Szenarios gibt die Anzahl der Ressourcen unter „Störung“ auf der Szenarioübersichtskarte an, wie deutlich Cthulhu die Gegenwart der Ermittler wahrnimmt. Je höher die Störung ist, desto näher rückt das Erwachen des Schläfers. Störung hat keinen eigenständigen Spieleffekt, jedoch können sich die Effekte mancher Begegnungskarten verändern oder stärker werden, abhängig von der aktuellen Stufe der Störung.

## 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, -4, , , , , , , , .

- ☉ Wähle, ob die *Expedition nach Westen* oder *nach Osten* aufgebrochen ist.

☞ Falls die *Expedition nach Westen* aufgebrochen ist, füge dem Chaosbeutel 2 -Marker hinzu.

☞ Falls die *Expedition nach Osten* aufgebrochen ist, füge dem Chaosbeutel 2 -Marker hinzu.

- ☉ Die Ermittler haben alle 5 **Artefakt**-Storyvorteilskarten (*Barriereknotten*, *Grausige „Maske“*, *Obsidianklaue*, *Splitter von Y'ch'lecht* und *Tafel der Gezeiten*) verdient und alle 26 Glyphen wurden übersetzt.

## 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:** *Körperlich und geistig gebrochen brichst du vor der großen Gestalt von Cthulhu zusammen. Um dich herum bebt die Stadt und erfüllt deine Ohren mit einem ohrenbetäubenden Dröhnen. Cthulhu starrt dich gleichgültig an. Du bist für ihn nichts weiter als ein lästiges Ärgernis, ein unbedeutendes Insekt. Die zerbrechliche Struktur deines Bewusstseins fällt schon bald in sich zusammen und weicht der ungebundenen Freiheit des völligen Wahnsinns.*

- ☉ Alle Ermittler, die besiegt wurden, werden **wahnsinnig**. 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.

**Auflösung 1:** *Die gigantische Gestalt von Cthulhu stürzt mit dem Rücken voran in das zentrale Becken. Seine schlaffen Klauenhände greifen nach den Rändern des Beckens, finden aber keinen Halt. Dann versinkt seine Gestalt im schwarzen Wasser. Das Licht seiner fünf leuchtend roten Augen, gebrochen durch die Wasseroberfläche, vergeht langsam in der Tiefe. Und genauso plötzlich, wie es begonnen hat, ist alles wieder ruhig und still.*

*Du trittst durch die Obsidian-Tore nach draußen und gehst zum Ufer. Endlich bist du bereit, die Stadt hinter dir zu lassen, die Artefakte nach Arkham zu bringen und mit deinem Leben fortzufahren. Während du an Bord der Cassandra gehst, blickst du zurück auf die blasphemische Silhouette der Stadt, die sich wie das Rückgrat eines uralten Untiers gegen die untergehende Sonne abzeichnet. Das trübe Wasser brodelte schäumend, als die uralte Stadt fast unmerklich zu versinken beginnt und vom Ozean zurückerobert wird. Sowohl der Träumer als auch sein Haus in R'lyeh wurden wieder zur Ruhe gebettet.*

*„Ich frage mich, was Mr. Tillinghast mit diesen Artefakten vorhatte“, sinniert Andy. „Wahrscheinlich wollte er sie verkaufen“, antwortet Ruby mit einer Zigarette zwischen den Zähnen. Du schließt die Augen und gehst in deine Kabine. Vielleicht wirst du heute Nacht zum ersten Mal seit Monaten einen tiefen, traumlosen Schlaf genießen können.*

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler haben Cthulhus Erwachen aufhalten können.*

- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Siegeswertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler verdient 10 Bonus-Erfahrungspunkte, da er verhindern konnte, dass sich ein uraltes Böses erheben und die Welt erneut mit seiner Schreckensherrschaft überziehen konnte.

- ☉ Jeder Ermittler erleidet 2 seelische Traumata.

- ☉ **Die Ermittler gewinnen die Kampagne!**

- ☉ Fahre mit dem **Epilog** (Seite S2) fort.



## Zwischenspiel: Rückkehr nach Arkham

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

☉ Falls mindestens 1 Artefakt unter „Verdiente Artefakte“ abgehakt ist, fahre mit **Rückkehr nach Arkham 1** fort.

☉ Ansonsten fahre mit **Rückkehr nach Arkham 2** fort.

**Rückkehr nach Arkham 1:** Auf der Rückreise wird dein Schlaf immer wieder von Alpträumen geplagt. Als ihr in Arkham ankommt, überbringst ihr die Ergebnisse der Expedition Mr. Tillinghast, der vollauf begeistert ist. Während ihr dem Kuriositätensammler die Ereignisse der Expedition schildert, dreht er jedes Stück in der Hand um und bestaunt die uralte Technologie. „Sie haben alles getan, worum ich Sie gebeten habe, und noch so viel mehr“, sagt er lächelnd. „Betrachten Sie Ihre Schulden als getilgt. Und natürlich bin ich gerne bereit, unsere ursprüngliche Vereinbarung einzuhalten.“

☉ Überprüfe die Aufgaben im Kampagnenlogbuch.

✦ Jeder Ermittler erhält für jeden Fortschritt, der unter seiner eigenen Aufgabe abgehakt ist, 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

✦ Jeder Ermittler handelt seine Aufgabe auf den Seiten 41–43 ab. Wenn alle Ermittler den entsprechenden Text ihrer Aufgabe gelesen haben, fahre mit dem Szenario **Arkhams Verderben** (Seite 44) fort.

**Rückkehr nach Arkham 2:** Auf der Rückreise wird dein Schlaf von Alpträumen geplagt. Als ihr in Arkham ankommt, überbringst ihr die spärlichen Ergebnisse eurer Expedition Mr. Tillinghast. Der Antiquar ist außer sich vor Wut, als er erkennt, dass ihr mit leeren Händen zurückgekommen seid, bis Andy die Obsidian-Tafel, die er in R'lyeh gefunden hat, auf den Schreibtisch legt. Randell begutachtet sie mit finsterem Gesichtsausdruck. „Ich denke mal ... das wird reichen“, sagt er schließlich. „Betrachten Sie Ihre Schulden als getilgt. Und obwohl sie mir fast nichts von Wert zurückgebracht haben, tue ich Ihnen den Gefallen, und werde unsere ursprüngliche Vereinbarung einhalten.“

☉ Überprüfe die Aufgaben im Kampagnenlogbuch.

✦ Jeder Ermittler erhält für jeden Fortschritt der unter seiner eigenen Aufgabe abgehakt ist, 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

✦ Jeder Ermittler handelt seine Aufgabe auf den Seiten 41–43 ab. Wenn alle Ermittler den entsprechenden Text ihrer Aufgabe gelesen haben, fahre mit dem Szenario **Arkhams Verderben** (Seite 44) fort.

## Aufgabe: Im Glauben wandeln

Lies dies nur, falls du die Aufgabe **Im Glauben wandeln** hast.

Falls **5** oder mehr Fortschritt unter deiner Aufgabe abgehakt ist:

Nach deiner Rückkehr wirst du von deinen Glaubensgenossen als Prophet gefeiert. Die Träume, die dich nach R'lyeh geführt haben, sind dieselben Visionen, die auch deine Glaubensbrüder und -schwestern haben. Jetzt singen immer mehr von ihnen Lieder in fremdartigen Sprache und nähen Flickermäntel. Deine Reise nach R'lyeh und die Begegnung mit den verlorenen Pilgern dort sollte deinen Glauben nicht erschüttern, sondern ihn wiederherstellen. Du hast einen Blick auf die Uralten werfen können. Nur du bist dazu in der Lage, deine Gefolgschaft aus der Dunkelheit ins Licht zu führen. Jetzt musst du nur deinen Weg mit der gleichen unerschütterlichen Hingabe weitergehen, mit der du aus R'lyeh fliehen konntest.

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: [Name des Ermittlers] hat einen starken Glauben. Diese Aufgabe ist vollendet (und kommt mit der **Vollendet**-Seite nach oben ins Spiel).

### Ansonsten:

Du stehst auf einer Brücke über dem Miskatonic und beobachtest, wie das Wasser unter dir im Licht tanzt und glitzert. Nach deiner Rückkehr hast du gespürt, dass etwas anders ist. Etwas hat sich verändert. Deine Glaubensgenossen sagen, dass kürzlich Fremde in Flickermänteln aufgetaucht sind, die wundersame Prophezeiungen und verlockende Versprechungen gemacht haben. Jetzt ist eure Gebetsstätte mit ruchlosen Symbolen verunstaltet: eine Hand mit einem flammenden Auge darauf, ein Kelch, aus dem Blut herabläuft. Was du einst für heilig gehalten hast, ist nun zerstört.

Jetzt stehst du über dem Fluss und hältst dein Zeichen des Glaubens in der Hand. Du wirst das Gefühl nicht los, dass du in die Irre geführt wurdest. Du atmest tief durch und wirfst das Zeichen ins Wasser. Als es versinkt, spürst du, wie ein Teil von dir mit ihm versinkt. Jetzt gibt es kein Zurück mehr.

☉ Entferne die Aufgabe **Im Glauben wandeln** dauerhaft aus deinem Deck und erleide 1 seelisches Trauma. Für den Rest der Kampagne musst du den -Marker behandeln, als wäre er stattdessen ein -Marker.



## Aufgabe: Gutes Geld

Lies dies nur, falls du die Aufgabe *Gutes Geld* hast. Falls 5 oder mehr Fortschritt unter deiner Aufgabe abgehakt ist:

Mit einem selbstzufriedenen Lächeln auf den Lippen verlässt du das Treffen mit Sanford – eine Aktentasche Randvoll mit Geldscheinen in der Hand. Du hast genug von dem alten Krempel und den Expeditionsnotizen abgreifen können, um damit sowohl Tillinghast als auch den alten Knacker Sanford zufriedenzustellen. Mit der Bezahlung von beiden hast du genug Geld, um dorthin zu gehen, wohin du willst, und zu sein, wer immer du sein willst. Wie es scheint, werden Sanford und seine Lakaien sowieso bald untergehen.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: [Name des Ermittlers] hat Kasse gemacht. Diese Aufgabe ist vollendet (und kommt mit der **Vollendet**-Seite nach oben ins Spiel).

### Ansonsten:

Mit einem selbstzufriedenen Lächeln auf den Lippen verlässt du das Treffen mit Sanford – eine Aktentasche voller Geldscheine in der Hand. Als du um eine Ecke biegst, bist du plötzlich von einer Gruppe Schlägern umringt.

„Tillinghast hat uns gesagt, dass du schon lange überfällig bist. Zum Glück scheinst du ja jetzt zahlen zu können“, sagt einer von ihnen. Es ist wohl doch nicht so leicht gewesen, beide Seiten gegeneinander auszuspielen. Du hebst die Fäuste in die Höhe und machst dich auf das gefasst, was als Nächstes kommen wird. Verdammst, wenn du schon untergehst, dann aber nur mit einem Kampf.

- ☉ Entferne die Aufgabe *Gutes Geld* dauerhaft aus deinem Deck und erleide 1 körperliches Trauma. Durchsuche die Sammlung nach einer **Verletzung**- oder **Krimineller**-Grundschwäche und füge sie deinem Deck hinzu. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.

## Aufgabe: Zerstörerische Träume

Lies dies nur, falls du die Aufgabe *Zerstörerische Träume* hast. Falls 5 oder mehr Fortschritt unter deiner Aufgabe abgehakt ist:

Du blätterst durch Randalls Belohnung für all deine Mühen: ein Stapel zerfledderter Bücher von Blavatsky und Crowley. Ein unerfahrener Seher würde sich vielleicht damit zufriedengeben, aber nicht du. Die Tatsache, dass er sie dir als Belohnung angeboten hat, ist fast schon eine Beleidigung. Als du eines der Bücher zuklappst, hörst du ein leises Flüstern – dieselben flüsternden Stimmen, die du auch schon in R'lyeh wahrgenommen hast. Deine Albträume waren keine Vorboten der Zerstörung: Sie waren Warnungen von ruhelosen Geistern. Sie flüstern von einem kommenden Unheil. Das mag zwar nicht vermeidbar sein, doch heißt das nicht, dass du es nicht bekämpfen kannst.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: [Name des Ermittlers] kennt die Zukunft. Diese Aufgabe ist vollendet (und kommt mit der **Vollendet**-Seite nach oben ins Spiel). Füge dem Chaosbeutel für den Rest der Kampagne einen „+1“-Marker hinzu.

### Ansonsten:

Das Geflüster, das dich in R'lyeh geplagt hat, hat endlich aufgehört. Seit du aus der uralten Stadt zurückgekehrt bist, wachst du jeden Morgen in völliger Stille auf. Doch anstatt, dass dich diese tröstet, erfüllt dich das Fehlen der flüsternden Stimmen mit noch mehr Angst. Es ist, als ob deine Verbindung zum Jenseitigen gekappt wurde. Oder vielleicht haben dich die Geister, die dich vor dem kommenden Unheil warnen wollten, einfach im Stich gelassen.

- ☉ Entferne die Aufgabe *Zerstörerische Träume* dauerhaft aus deinem Deck und erleide 1 seelisches Trauma. Entferne den ✨-Marker für den Rest der Kampagne aus dem Chaosbeutel.

## Aufgabe: Zu Hause ist es am schönsten

Lies dies nur, falls du die Aufgabe *Zu Hause ist es am schönsten* hast. Falls 5 oder mehr Fortschritt unter deiner Aufgabe abgehakt ist:

Du stürmst aus Tillinghast Esoterica hinaus – mit Randalls honigsüßen Versprechungen, die dir immer noch im Kopferumschwirren. Deine Schulden wurden dir zwar erlassen, aber die Sache mit der Unterkunft und Verpflegung ist noch nicht geklärt. „Nur noch ein paar Monate, dann können wir endlich einen Schlusstrich ziehen“, hörst du seine beruhigenden Worte. Wortlos hast du dir deine Belohnung geschnappt und bist gegangen. Es ging nicht um das Geld. Er wollte nur, dass du weiter für ihn arbeitest. Irgendwann wird er sicher wegen des Geldes hinter dir her sein, aber das ist jetzt nicht wichtig. Du hast ihn von Anfang an nicht gebraucht. Zu Hause ist, was du daraus machst, nicht, wo es sich befindet; es gibt nichts, was Tillinghast tun kann, um es dir wieder zu nehmen.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: [Name des Ermittlers] ist zu Hause angekommen. Diese Aufgabe ist vollendet (und kommt mit der **Vollendet**-Seite nach oben ins Spiel).

### Ansonsten:

Du gehst durch die Südstadt und denkst über Randalls letzte Worte nach. Deine Schulden wurden dir erlassen, aber die Sache mit der Unterkunft und Verpflegung ist noch nicht geklärt. „Nur noch ein paar Monate, dann können wir endlich einen Schlusstrich ziehen“, hat er gesagt. Du hast dich bei ihm bedankt. Das hört sich doch vernünftig an. Schließlich ist er der einzige Grund, warum du nicht auf der Straße leben musst.

Als du an Ma's Gästehaus vorbeikommst, weht dir der köstliche Duft einer hausgemachten Mahlzeit entgegen: frisch gebackenes Brot, grüne Bohnen und aufgeschmittener Schinken. Dein Magen knurrt. Du spürst eine alte Sehnsucht, mehr als nur etwas Hunger. Nur noch ein oder zwei weitere Jobs für Tillinghast, dann wird er dir schon helfen, wieder auf die Beine zu kommen. Schon bald wirst du ein eigenes Zuhause haben.

- ☉ Entferne die Aufgabe *Zu Hause ist es am schönsten* dauerhaft aus deinem Deck und erleide 1 körperliches oder 1 seelisches Trauma. Füge dem Chaosbeutel für den Rest der Kampagne 1 ▲-Marker hinzu.

## Aufgabe: Keinen Schaden zufügen

Lies dies nur, falls du die Aufgabe *Keinen Schaden zufügen* hast. Falls 5 oder mehr Fortschritt unter deiner Aufgabe abgehakt ist:

Als du über den Independence Square läufst, siehst du an einer Ecke eine Gestalt, die auf dem Boden zusammengesackt ist. Du läufst auf sie zu, als dich Erinnerungen an den Pilger in R'lyeh überfluten. Beim bloßen Gedanken daran wird dir übel. Als du dich der Person näherst, hoffst du, dass der kommende Anblick weniger grausam ist. Die Frau atmet flach. Du kannst ihr noch helfen. Egal, in welcher Notlage sich ein Mensch befindet, mag, du weißt, dass du immer da sein wirst, um ihm zu helfen.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: [Name des Ermittlers] hat geschworen, andere vor Schaden zu bewahren. Diese Aufgabe ist vollendet (und kommt mit der **Vollendet**-Seite nach oben ins Spiel).

### Ansonsten:

Mitten in deiner ersten Nacht zurück in Arkham schreckst du plötzlich aus dem Schlaf auf. Die Katze, die am Ende deines Bettes hockt, flieht überrascht, als du dir den kalten Schweiß von der Stirn wischst. Die Gesichter, die du in R'lyeh zurückgelassen hast, verblassen langsam wieder, doch kannst du nicht aufhören, an das letzte Wort des sterbenden Mannes zu denken: „Mutter.“ Dein Herzschlag verlangsamt sich, während du aus dem Fenster starrst. Gedanken daran, was du hättest anders machen können, überfluten dich. Du wirst es nie schaffen, alle zu retten. Ist es dann überhaupt wert, es zu versuchen?

- ☉ Entferne die Aufgabe *Keinen Schaden zufügen* dauerhaft aus deinem Deck und erleide 1 seelisches Trauma. Füge dem Chaosbeutel für den Rest der Kampagne 1 ♠-Marker hinzu.

## Aufgabe: Rehabilitieren

Lies dies nur, falls du die Aufgabe **Rehabilitieren** hast. Falls **5** oder mehr Fortschritt unter deiner Aufgabe abgehakt ist:

„Sie werden den Bau der neuen Fabrik beaufsichtigen und sie danach auch leiten.“ Dein neuer Arbeitgeber lächelt und schiebt dir deinen neuen Vertrag über den Tisch. Als du aus dem Fenster deines neuen Büros blickst, fühlst du, wie dir das Herz aufgeht. Nach deiner erfolgreichen Expedition ließ Tillinghast seine Verbindungen zu der aufstrebenden Fleischverarbeitungs-firma New Horizons Industries spielen. Obwohl der Fleischmagnat in Arkham erst noch Fuß fassen muss, hat Randall dir versichert, dass er sich gut um dich kümmern wird. Alles, was du tun musst, ist auf der gepunkteten Linie zu unterschreiben.

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: [Name des Ermittlers] hat eine neue Arbeit gefunden. Diese Aufgabe ist vollendet (und kommt mit der **Vollendet**-Seite nach oben ins Spiel).

### Ansonsten:

Im Raum wird es still, als du eintrittst. Tillinghast war gerne dazu bereit gewesen, dir beim Wiederbeschaffen deines alten Jobs zu helfen. Dein alter Vorgesetzter begrüßt dich, als wärst du nie weg gewesen. Dennoch bemerkst du auch die nervösen Blicke deiner alten Kollegen. Du hast keine Ahnung, welche Gefallen der zwielichtige Geschäftsmann für dich eingefordert hat, doch es muss funktioniert haben. Als du zu deinem Platz gehst, schweift dein Blick auf angespannte Kollegen, die du einmal Freunde genannt hast. Du hast alles bekommen, was du wolltest, sogar deinen alten Schreibtisch. Warum fühlst du dich dann immer noch so leer?

- ☞ Entferne die Aufgabe **Rehabilitieren** dauerhaft aus deinem Deck und erleide 1 körperliches Trauma. Ziehe zufällige Marker 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 2 niedriger ist. (Falls du einen Marker nicht ersetzen kannst, wiederhole den Vorgang, bis du insgesamt 2 Chaosmarker ersetzt hast.)

## Aufgabe: Beweise deinen Wert

Lies dies nur, falls du die Aufgabe **Beweise deinen Wert** hast. Falls **5** oder mehr Fortschritt unter deiner Aufgabe abgehakt ist:

Einige Tage nach deiner Rückkehr nach Arkham blickst du auf eine Menschenmenge hinab, die bewundernd zu dir aufsieht. Das überrascht dich gar nicht, denn die Expedition war ein großer Erfolg. Und es ist alles dein Verdienst. Nachdem du für Tillinghast ein paar lausige Gefallen eingelöst hast, bekommst du nun die Anerkennung, die du schon immer verdient hast. Schon bald wirst du dafür sorgen, dass auch jeder, der jemals an dir gezweifelt hat, genau das bekommt, was er verdient. Da soll noch mal jemand sagen, dass Bescheidenheit eine Tugend ist.

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: [Name des Ermittlers] hat sich beweisen können. Diese Aufgabe ist vollendet (und kommt mit der **Vollendet**-Seite nach oben ins Spiel).

### Ansonsten:

Noch in der Nacht deiner Rückkehr wirst du mit Schimpf und Schande von deinen Bekannten ausgeschlossen. Tillinghast selbst hat die schlimmsten Gerüchte über dich verbreitet. Das Schlimmste daran ist, dass sie alle wahr sind. Du warst nichts weiter als eine Last für die Expedition. Du bist die Lachnummer in deinen Kreisen. Nichts von dem, was du erreicht hast, war je dein Verdienst. Du bist genauso wertlos, wie sie gesagt haben.

- ☞ Entferne die Aufgabe **Beweise deinen Wert** dauerhaft aus deinem Deck und erleide 1 seelisches Trauma. Entferne Karten der Stufe 1–5 aus deinem Deck, die insgesamt 10 oder mehr Erfahrungspunkte wert sind (denke daran, neue Karten zu erwerben, um eine gültige Deckgröße beizubehalten). Du darfst die entfernten Karten nicht erneut erwerben.



## Aufgabe: Die Tiefen ausloten

Lies dies nur, falls du die Aufgabe **Die Tiefen ausloten** hast. Falls **5** oder mehr Fortschritt unter deiner Aufgabe abgehakt ist:

Eine knappe Woche nach deiner Rückkehr erhältst du eine Einladung von der Miskatonic Universität, deine Ergebnisse offiziell zu präsentieren. Der Begriff „Anstellung auf Lebenszeit“ ist mehr als einmal im Zusammenhang mit dir gefallen. Trotz der unglaublichen Anerkennung, die dir deine wissenschaftlichen Arbeiten eingebracht haben, fühlt sich das Prestige leer an. Das akademische Theater ist für dich kaum mehr als ein Schattenspiel. Und es ist nichts im Vergleich zu den schrecklichen Wahrheiten, die du in R'lyeh erfahren hast. Mehr als einmal bist du im Dunkeln schwer atmend aufgewacht und hast dich an eine Zeit und eine Welt erinnert, die nicht die deine ist. Du kennst die schreckliche Wahrheit: Die Menschheit ist nichts weiter als ein schwaches Abbild von weitaus größeren Zivilisationen.

Vielleicht ist es wahr. Vielleicht bist du nichts weiter als ein unbedeutender Fleck, und all deine Bemühungen sind umsonst. Aber du hast auch viel Gutes über die Vergütung einer Anstellung an der Universität gehört. Du hast es dir verdient, verdammt noch mal. Also solltest du es auch genießen.

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: [Name des Ermittlers] hat die geheime Wahrheit erfahren. Diese Aufgabe ist vollendet (und kommt mit der **Vollendet**-Seite nach oben ins Spiel).

### Ansonsten:

Ein paar Tage nach deiner Rückkehr sitzt du eines Abends in einem der vielen Lesesäle in der Orne-Bibliothek der Miskatonic Universität vor einem knisternden Feuer im Kamin. Deine Erkenntnisse wurden als bloße Hirngespinnste abgetan und die uralten Schriften, die du übersetzt hast, wurden nicht ernst genommen. Wenn du Glück hast, lassen sie dich vielleicht in Zukunft noch kleine Kinder unterrichten – weitab von den ehrwürdigen Hallen einer Universität. Du unterbrichst deine Lektüre und betrachtest ein paar seltsame Schriftzeichen, die an den Rand deines Buches gekritzelt wurden und dir seltsam bekannt vorkommen. Für einen Moment spürst du einen vertrauten Stich der Neugier, so wie du ihn schon in R'lyeh gespürt hast.

Du klappt das Lehrbuch zu. Wenn dir niemand zuhören will, wozu dann noch die Mühe machen?

- ☞ Entferne die Aufgabe **Die Tiefen ausloten** dauerhaft aus deinem Deck und erleide 1 seelisches Trauma. Füge dem Chaosbeutel für den Rest der Kampagne 1 -Marker hinzu.



## Finale: Arkhams Verderben

Der Monat nach deiner Rückkehr nach Arkham vergeht wie in einem Traum. Irgendetwas fühlt sich immer noch falsch an. Die Sorgen deines früheren Lebens sind nichts im Vergleich zu der strengen Pracht von R'lyeh und der Bedrohung, die davon ausging. In deinen Träumen durchstreifst du die uralte Stadt, gejagt von etwas, das du nicht zu beschreiben wagst. Wenn du jemandem die Wahrheit über das Erlebte erzählen würdest, bestünde die Gefahr, dass du in ein Sanatorium eingewiesen wirst – oder Schlimmeres. Du versuchst, Ruby und Andy zu finden, um sie nach ihren Träumen zu fragen, aber du findest keine Spur von ihnen.

Der Arkham Advertiser berichtet über eine ungewöhnliche „Schlafkrankheit“, die sich unter der Stadtbevölkerung ausbreitet. Die Ursache ist unbekannt – es gibt auch keine Anzeichen auf einen bekannten Krankheitserreger und keine Gemeinsamkeiten zwischen den Opfern. Jede Nacht scheinen einfach Menschen einzuschlafen und nicht mehr aufzuwachen. Es kursieren Gerüchte über Schlafwandler, die nachts durch die Straßen ziehen. Doch anstatt in Panik zu verfallen, scheint die Bevölkerung diese alarmierenden Nachrichten mit stumpfer Gleichgültigkeit hinzunehmen. Die Stadt Arkham selbst versinkt in einen tiefen Schlummer.

In deinen ruhelosen Träumen siehst du immer noch die versunkene Stadt und das riesige Ungetüm, das einst in ihr schlief. Du bist dir ohne Zweifel sicher, dass du ihm wiederbegegnen wirst.

Fahre mit **Arkhams Verderben (Teil I)** fort.

## Arkhams Verderben (Teil I)

Du wachst aus einem weiteren Albtraum auf, als es stürmisch an deiner Tür klopft. Als du öffnest, stehen Andy und Ruby völlig heruntergekommen vor dir. Daneben steht ein gut gekleideter Inspector, der sich als John Raymond Legrasse vorstellt. Der Inspector erklärt, dass er gegen eine Reihe von Traumbkulten sowohl in den Vereinigten Staaten als auch im Ausland ermittelt.

Du bittest alle ins Haus, gerade als es zu regnen beginnt. Nachdem alle Platz genommen haben, zeigt dir der Inspector die Fotografie einer dir wohlbekannten Statue. Vor einigen Monaten hatte er die Statue an einen Kollegen an der Miskatonic Universität zur Analyse geschickt. Offenbar war Tillinghasts Bitte, seine „verschwundene Lieferung“ zu finden, nichts weiter als ein schnöder Diebstahl gewesen. Er erzählt dir, dass er vor etwa einem Monat in Arkham angekommen ist, um Tillinghast zu verhören und die Statue wiederzubeschaffen.

„Irgendetwas war mir an der Sache nicht geheuer, nachdem wir die Artefakte übergeben hatten“, sagt Andy düster. „Also machte ich mich mit Ruby ein paar Tage später auf den Weg zu Tillinghasts Laden. Als wir dort ankamen, war der Laden umgezogen. Zumindest dachten wir das. Ruby fand ihn schließlich an anderer Stelle wieder und wir gingen hinein, wo der Inspector mit Tillinghast stritt – und es lief überhaupt nicht gut.“

„Das ist noch milde ausgedrückt“, ergänzt Legrasse. „Randall wollte mich gerade an der Nase herumführen, als die beiden auftauchten. Er hat uns ganz schnell rausgeworfen. Als wir uns umsahen, waren wir nicht mehr ... hier.“ Du fragst ihn, was er meint. Er schüttelt den Kopf und antwortet. „Ich meine, wir waren nicht hier. In Arkham. Seine Ladentür führte ganz woanders hin. Wir haben einen ganzen Monat gebraucht, um zurückzukehren.“

„Ich glaube, wir waren irgendwo in Tibet oder noch weiter nördlich. Es war ... wortwörtlich eine Weltreise, wieder zurückzukommen“, seufzt Andy. Vor wenigen Monaten hättest du die Geschichte nur schwer glauben können, aber jetzt ist es anders. Es überrascht dich nicht, nach allem, was du über Tillinghast weißt. Was genau führt er im Schilde?

Ihr beschließt zusammen, die Artefakte zu finden und Tillinghast zur Rede zu stellen, wo immer er auch sein mag. Als ihr euch auf den Weg macht, geht der Regen in einen heftigen Wolkenbruch über.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

## Vorbereitung - Teil I

- Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Arkham's Verderben (Teil I)*, *Tiefe Wesen*, *Vorherrschaft*, *Träume*, *Sternengezücht*, *Anhänger von Cthulhu* und *Die Mitternachtsmasken*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Beim Heraussuchen des Begegnungssets *Die Mitternachtsmasken* werden nur die Orts- und Verratskarten herausgesucht. Die Agenda- und Szenenkarten dieses Sets werden nicht herausgesucht.

- Jeder Ort aus dem Begegnungsset *Die Mitternachtsmasken* wird wie folgt ins Spiel gebracht:
  - 1 zufälliger der beiden Orte Innenstadt und 1 zufälliger der beiden Orte Südstadt werden ins Spiel gebracht. Die jeweils andere Version dieser Orte wird aus dem Spiel entfernt. Folgende Orte werden (wie in der Abbildung rechts angegeben) ins Spiel gebracht: Nordstadt, Oststadt, Hafenviertel, St. Mary's Hospital und Miskatonic Universität.
  - Jeder andere Ort wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
  - Jeder Ermittler beginnt das Spiel im Hafenviertel.
- Der einseitige Ort Tillinghast Esoterica wird mit jeder Verratskarte aus dem Begegnungsset *Die Mitternachtsmasken* zusammengemischt. Unter jedem Ort (außer dem Hafenviertel) wird 1 dieser Karten platziert.
- Alle Gegner aus dem Begegnungsset *Sternengezücht* werden gemischt und dann werden 2 zufällige Gegner davon aus dem Spiel entfernt (stattdessen 3, falls auf Schwierigkeitsgrad Einfach gespielt wird.)
- Folgende Karten werden als nicht im Spiel befindliche beiseitegelegt: alle verdienten Artefakte und die Storyvorteilskarte *Der Schrecken in Lehm*.
- 1 Ermittler wird gewählt, der die Storyvorteilskarte *John Raymond Legrasse* seinem Deck hinzufügt. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.
  - Die Storyvorteilskarte *John Raymond Legrasse* wird unter der Kontrolle jenes Ermittlers ins Spiel gebracht. Diese Karte benötigt in Teil I und in Teil II dieses Szenarios keinen Verbündeter-Slot.
- Es wird *Verderben* in Höhe der Anzahl der Ermittler auf der Agenda platziert.
- Die Flutmarker werden dem Markervorrat hinzugefügt.
- Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- Das Spiel kann nun beginnen.

## Teil I und Teil II in „Arkham's Verderben“

Dieses Szenario besteht aus zwei Teilen. Ihr könnt diese Teile einzeln spielen (mit einer Spielpause dazwischen) oder ihr könnt beide Teile zusammen direkt hintereinander spielen. Jeder Teil hat seine eigene Vorbereitung und Auflösung.

**Die Ermittler dürfen ihre Decks zwischen Teil I und Teil II verbessern.**

## Platzierung der Orte für „Arkham's Verderben (Teil I)“



## 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,
- Wählt während der Vorbereitung eine Zahl zwischen 1 und 5 und sucht so viele **Artefakt**-Storyvorteilskarten aus den Begegnungssets der Szenarien dieser Kampagne heraus (außer die **Artefakt**-Vorteilskarte *Der Schrecken in Lehm*). Die wählbaren Artefakte sind unter „Verdiente Artefakte“ im Kampagnenlogbuch aufgelistet.

## Achtung!

### Nicht vor Ende von Teil I weiterlesen.

**Falls alle Ermittler aufgegeben haben oder besiegt wurden:** Drei verängstigte Einheimische rennen panisch an dir vorbei die Straße hinunter, verfolgt von der schwerfälligen Ausgeburt Cthulhus. Dir gefriert das Blut in den Adern. Es gibt keinen sicheren Ort, an den du fliehen könntest. Du irrst ziellos durch die überfluteten Straßen und suchst nach einem Zeichen von Ruby, Andy oder Inspector Legrasse.

☞ Jeder Ermittler durchsucht die Sammlung nach 1 zufälligen **Verletzung-** oder **Wahnsinn-**Grundschwäche und fügt sie seinem Deck hinzu. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.

☞ Fahre mit **Auflösung 1** fort.

**Auflösung 1:** Ein beunruhigendes Grollen erschüttert die Grundfesten von Arkham. Du stehst neben deinen Gefährten und beobachtest, wie sich die vertraute, gewaltige Gestalt von Cthulhu aus dem Miskatonic erhebt. Mit einer einzigen Bewegung begräbt der Große Alte einen ganzen Straßenzug des Hafenviertels unter seinen Füßen. Du kannst Holz brechen und Glas splintern hören, dann dringen eine Vielzahl von Schreien an deine Ohren.

Andy, Ruby und der Inspector blicken sich grimmig an, als sich deine schlimmsten Befürchtungen bestätigen. „Wir müssen etwas tun!“, ruft Andy über den Lärm hinweg.

☞ Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.

☞ Streiche den Namen jeder **Artefakt-**Vorteilskarte unter „Verdiente Artefakte“ durch, die sich am Ende des Szenarios nicht unter der Kontrolle eines Ermittlers befunden hat.

☞ Falls sich am Ende des Szenarios die **Artefakt-**Vorteilskarte Der Schrecken in Lehm unter der Kontrolle eines Ermittlers befunden hat, notiere unter „Verdiente Artefakte“ „Der Schrecken in Lehm“.

☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: „Überflutete Viertel“ zusammen mit den Namen aller überfluteten Orte.

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

☞ Die Ermittler müssen entscheiden (wähle eins):

☞ „Wir sind kampfbereit.“ Fahre mit **Auflösung 2** fort, falls die Ermittler sofort weiterspielen wollen.

☞ „Wir brauchen noch Zeit.“ Fahre mit **Auflösung 3** fort, falls die Ermittler eine Pause einlegen wollen und bei der nächsten Sitzung weiterspielen wollen.

**Auflösung 2:** Jetzt könnt nur noch ihr diese gravierende Bedrohung aufhalten. Arkham braucht euch.

☞ Das Spiel wird normal aufgeräumt.

☞ Fahre sofort mit **Arkhams Verderben (Teil II)** fort.

**Auflösung 3:** Du ermahnst deine Gefährten, sich genug Zeit für die Vorbereitung zu nehmen und sich auf den finalen Kampf vorzubereiten.

☞ Das Spiel wird normal aufgeräumt.

☞ Wenn ihr weiterspielen wollt, beginnt bei **Arkhams Verderben (Teil II)**.





## Arkham's Verderben (Teil II)

**Arkham's Verderben 1:** Du und deine Gefährten müsst hilflos mitansehen, wie Cthulhu den Rest des Hafenviertels dem Erdboden gleichmacht. Schwarzes Wasser flutet die Straßen und zerstört Häuser. „Randall steckt dahinter! Ich weiß zwar nicht wie oder warum, aber ich bin mir sicher, dass wir dieses Ding für ihn aufwecken sollten!“, meint Ruby ernüchtert. Hungrige Flammen beginnen sich in den Trümmern auszubreiten, überall entstehen weitere Brände durch gebrochene Gasleitungen und werfen ein unstetes, flackerndes Licht auf die Horden von Cthulhus Brut, die auf die Stadt losgelassen wurden. „Wenn das stimmt, sollten wir besser einen Weg finden, wie wir ihn aufhalten können“, antwortet Andy entschieden. Alle blicken nun dich an, in der Erwartung, dass du die Richtung vorgibst.

Die Ermittler müssen entscheiden (wähle eins):

- ☉ „Wir müssen uns ihm in einem letzten Kampf stellen und ihn mit purer Feuerkraft vernichten.“ Fahre mit **Arkham's Verderben 2** fort.
- ☉ „Es muss doch einen anderen Weg geben.“ Fahre mit **Arkham's Verderben 3** fort. (Die Ermittler dürfen diese Option nur wählen, falls 5 oder mehr **Artefakte** unter „Verdiente Artefakte“ im Kampagnenlogbuch abgehakt/aufgeführt und nicht durchgestrichen sind.)

**Arkham's Verderben 2:** „Mir gefällt, wie Sie denken“, sagt Inspector Legrasse und lädt seine Waffe durch. Gemeinsam schmiedet ihr einen Plan, wie ihr diese uralte Bedrohung abwehren wollt. Ruby schlägt vor, dass ein paar von euch auf die Dächer klettern, während Legrasse seine Kontakte bei der Polizei von Arkham anzapfen soll. Andy's Vorschlag ist es, Cthulhus Zorn von Arkham selbst irgendwie abzulenken und auf euch zu ziehen. „Das ist die schlechteste Idee, die ich je gehört habe! Ich glaube aber nicht, dass wir eine andere Wahl haben“, antwortet Ruby. In ihren Augen glimmt etwas auf – ist es Angst? Euch bleibt keine andere Wahl, als zu kämpfen.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler haben zusammengehalten.
- ☉ Durchsuche die Begegnungssets *Expedition* und *Arkham's Verderben*, die Decks jedes Ermittlers und alle Zonen in und außerhalb des Spiels nach den folgenden Storyvorteilskarten: John Raymond Legrasse, Ruby Standish und Andy Van Nortwick. Bringe diese Vorteilskarten unter der Kontrolle beliebiger Ermittler ins Spiel. Sie benötigen in diesem Szenario keinen Verbündeter-Slot.
- ☉ Füge dem Chaosbeutel für den Rest der Kampagne 1 **☛**-Marker hinzu.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

**Arkham's Verderben 3:** Andy bittet euch alle in ein verlassenes Diner, während das Wasser immer weiter steigt. „Das ist zwar nicht mein Fachgebiet“, sagt er und legt einen Stapel Papiere auf einen Tisch. „Aber ich habe die Glyphen von R'lyeh übersetzt und ich denke, wir könnten das Ganze vielleicht mit ... ähm ... einem Ritual aufhalten.“ Ruby unterbricht die Einwände von Inspector Legrasse mit einer Handbewegung, während Andy ein „Ritual der Rückführung“ beschreibt, das er in den uralten Höfen von R'lyeh entdeckt hat. Mit Hilfe von Teilen aus der Stadt R'lyeh könntet ihr den Großen Alten vielleicht einsperren.

„Die Glyphen, die ich übersetzt habe, scheinen darauf hinzudeuten, dass Cthulhu und seine ... ähm ... Kinder an R'lyeh selbst gebunden sind“, erklärt er und breitet eine Karte von Arkham aus. „Wenn wir diese Artefakte so in der Stadt verteilen, kann ich das Ritual durchführen und ihn verbannen. Allerdings müsst ihr alle seine Aufmerksamkeit auf euch ziehen und dafür sorgen, dass er euch im Auge behält, während ich mich vorbereite.“ Andy hält eines der Artefakte hoch, die ihr von Randall zurückgeholt habt, und dreht es in seiner Hand. Es leuchtet in einem unnatürlichen Licht.

„Ich werde mich zum Polizeirevier von Arkham begeben“, sagt Inspector Legrasse. „Ich habe dort ein paar Kontakte. Wir sollten in der Lage sein, ein paar Beamte auf die Straßen zu schicken, die den Überlebenden helfen sollen.“ Ruby, die geschwiegen hat, seit Andy den Plan erklärt hat, verschränkt die Arme vor der Brust. „Wir sollen also das Ding, das die Stadt selbst in Schutt und Asche legt, noch weiter reizen und gegen uns aufhetzen, damit du ein paar Worte aufsagen und ein paar Relikte verstecken kannst?“ Sie nimmt einen Zug von ihrer Zigarette. „Was kann da schon schiefgehen?“

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Deine Verbündeten haben einen Plan.
- ☉ Durchsuche die Begegnungssets *Expedition* und *Arkham's Verderben*, die Decks jedes Ermittlers und alle Zonen in und außerhalb des Spiels nach den folgenden Storyvorteilskarten: John Raymond Legrasse, Ruby Standish und Andy Van Nortwick. Lege diese Karten als nicht im Spiel befindlich beiseite.
- ☉ Füge dem Chaosbeutel für den Rest der Kampagne 1 **☛**-Marker hinzu.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

## Vorbereitung - Teil II

- ☉ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Arkham's Verderben (Teil II)*, *Vorherrschaft*, *Älterer Dunst*, *Flut*, *Sternengezücht*, *Anhänger von Cthulhu* und *Die Mitternachtmasken*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Beim Heraussuchen des Begegnungssets *Die Mitternachtmasken* werden nur die Ortskarten herausgesucht. Die anderen Karten dieses Sets werden nicht herausgesucht.

- ☉ Jeder Ort wird wie in der Abbildung auf Seite 49 angegeben ins Spiel gebracht:
- ☞ Jeder Ort aus dem Begegnungsset *Die Mitternachtmasken* und die Orte Östliche Hausdächer sowie Westliche Hausdächer werden herausgesucht. 1 zufälliger der beiden Orte Innenstadt und 1 zufälliger der beiden Orte Südstadt werden ins Spiel gebracht. Die jeweils andere Version dieser Orte wird aus dem Spiel entfernt. Folgende Orte werden ins Spiel gebracht: Nordstadt, Oststadt, St. Mary's Hospital und Miskatonic Universität.
  - ☞ Der Ort Hafenviertel (mit dem Merkmal **Ruiniert**) aus dem Begegnungsset *Arkham's Verderben (Teil II)* wird ins Spiel gebracht. Die andere Version von Hafenviertel wird aus dem Spiel entfernt.
  - ☞ Jeder andere Ort wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
  - ☞ Der einseitige Gegner Cthulhu (*Uraltes Böses*) wird auf dem Hafenviertel platziert.
  - ☞ Jeder Ermittler beginnt das Spiel im Hafenviertel.
- ☉ Das Cthulhu-Brett wird wie in der Abbildung auf Seite 49 aufgebaut (siehe **Das Cthulhu-Brett** auf der rechten Seite).
- ☞ Das doppelseitige Cthulhu-Brett wird mit der Cthulhu-Seite nach oben über den Agenda- und Szenendecks auf dem Tisch platziert.
  - ☞ Jede Kopie der 3 Cthulhu-Gegner (*Graue Schwingen*, *Grimmigtes Antlitz* und *Grausige Klaue*) wird mit ihrer Nicht-**Erzürnt**-Seite nach oben auf dem Cthulhu-Brett platziert, sodass ein vollständiges Bild von Cthulhu zu sehen ist.
- ☉ Die 18 Cthulhu-Karten werden zu dem Cthulhu-Deck zusammengemischt (siehe **Das Cthulhu-Deck** auf der rechten Seite). Das Deck wird neben das Cthulhu-Brett gelegt.
- ☉ Überprüfe das Kampagnenlogbuch, um das Agenda- und Szenendeck zu erstellen:
- ☞ Falls die Ermittler zusammengehalten haben, wird das Agendadeck mit der Agenda 1a – „Arkham's Verderben“ und das Szenendeck mit der Szene 1a – „Wehrt euch!“ erstellt. Die anderen Agenda- und Szenenkarten werden aus dem Spiel entfernt.
  - ☞ Falls deine Verbündeten einen Plan haben, wird das Agendadeck mit der Agenda 1a – „Arkham's Verderben“ und das Szenendeck mit der Szene 1a – „Bannt ihn!“ erstellt. Die Spezial-Agenda „Das letzte Siegel“ wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt. Die anderen Agenda- und Szenenkarten werden aus dem Spiel entfernt.
- ☉ Überprüfe das Kampagnenlogbuch.
- ☞ Es werden alle verdienten Artefakte unter „Verdiente Artefakte“, die nicht durchgestrichen sind, herausgesucht und so gleichmäßig wie möglich unter den Ermittlern verteilt und unter der Kontrolle des jeweiligen Ermittlers ins Spiel gebracht.
  - ☞ Die Flutmarker werden dem Markervorrat hinzugefügt. Die Flutstufe jedes Ortes, der unter „Überflutete Viertel“ notiert ist, wird erhöht.
- ☉ Das Begegnungsset *Sternengezücht* wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- ☉ 1 Ressource wird unter „Cthulhus Zorn“ auf der Szenarioübersichtskarte platziert (siehe **Cthulhus Zorn** auf der rechten Seite). Falls es nur 1 oder 2 Spieler gibt, wird 1 zusätzliche Ressource auf der Karte platziert.
- ☉ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- ☉ Das Schicksal von Arkham liegt in euren Händen. Das Spiel kann nun beginnen.

## Das Cthulhu-Brett

Cthulhu wird in Arkham als ein einziger Gegner dargestellt, aber er besteht aus mehreren Gegnerkarten auf dem Cthulhu-Brett. Ermittler, die mit Cthulhu (*Uraltes Böses*) in einen Kampf verwickelt sind, sind ebenfalls mit jeder Karte auf dem Cthulhu-Brett in einen Kampf verwickelt. Sobald mit Cthulhu interagiert wird (z.B. *Kampf*, *Entkommen* usw.), wähle 1 der doppelseitigen Gegnerkarten auf dem Cthulhu-Brett, mit der interagiert wird.

Cthulhu greift während der Gegnerphase jeden Ermittler an seinem Ort an, wobei sein Schaden- und Horrorwert den zusammengezählten Schaden- und Horrorwerten aller **Cthulhu**-Gegner auf dem Cthulhu-Brett entspricht. Dieser Angriff wird zusätzlich zu möglichen anderen Angriffen und/oder Effekten durchgeführt, die vom Cthulhu-Deck ausgehen (siehe unten). Falls eine Karte auf dem Cthulhu-Brett durch ein Schlüsselwort oder einen anderen Effekt beim Kampf oder bei Entkommen-Versuchen angreifen würde, greift nur jene Karte an.

Karteneffekte, die mehreren Gegnern an einem Ort Schaden zufügen, dürfen jeder einzelnen Gegnerkarte auf dem Cthulhu-Brett Schaden zufügen.

## Das Cthulhu-Deck

Bei der Vorbereitung dieses Szenarios wird ein zweites Deck mit einer anderen Kartenrückseite erstellt: das sogenannte Cthulhu-Deck. Dieses Deck besteht nur aus „Aktionskarten“. **Das Cthulhu-Deck ist nicht das Begegnungsdeck und Aktionskarten sind keine Verratskarten.**

Nachdem sich Cthulhu während der Gegnerphase normal bewegt und angegriffen hat, führt er zusätzliche Aktionen durch Aktionskarten vom Cthulhu-Deck durch. Am Ende der Gegnerphase weist der **Erzwungen**-Effekt auf der Agenda die Ermittler an, die oberste Karte des Cthulhu-Decks zu ziehen. Wenn eine Karte vom Cthulhu-Deck gezogen wird, handle nacheinander jeden Effekt von oben nach unten ab. Nach der Abhandlung einer Aktionskarte wird sie auf den Cthulhu-Ablagestapel gelegt. Falls das Cthulhu-Deck leer wird, werden die Karten aus dem Cthulhu-Ablagestapel sofort in das Cthulhu-Deck zurückgemischt.

## Cthulhus Zorn

Im Verlauf dieses Szenarios gibt die Anzahl der Ressourcen unter „Cthulhus Zorn“ auf der Szenarioübersichtskarte an, wie wütend Cthulhu auf die Ermittler ist. Je höher Cthulhus Zorn ist, desto gefährlicher und tödlicher wird der erwachte Schläfer. Cthulhus Zorn hat keinen eigenständigen Spiel-effekt, jedoch können sich die Effekte mancher Begegnungskarten verändern oder stärker werden, abhängig von der aktuellen Stufe von Cthulhus Zorn.





## Das Cthulhu-Deck



## Das Cthulhu-Brett



## Platzierung der Orte für „Arkham's Verderben (Teil II)“



## Achtung!

### Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

**Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben aufgegeben oder wurden besiegt):** Mühsam schaffst du es, dich zu erheben, während der Boden erneut von einem Beben erschüttert wird. Der mächtige Cthulhu blickt mit seinen fünf gefühlkalten, roten Augen auf dich herab. Du hast genau diesen Moment schon einmal im Traum gesehen. Seine gewaltige Gestalt verdunkelt die Sterne am Himmel und schimmert in einem andersweltlichen Glanz. Sein fauliger Atem weht über dich hinweg und bringt das Wasser zum Brodeln. Für einen kurzen Moment verstummt das Brüllen des Großen Alten, als er dich anstarrt. Du kannst ihn in deinem Geist spüren. Da ist keine Wut oder Zorn, nur kalte Gleichgültigkeit.

Dies ist keine Abrechnung, kein Urteil, keine Zerstörung. Du und deinesgleichen seid nichts weiter als ein lästiges Ärgernis für ihn. Die dicken, schuppigen Tentakel, die aus Cthulhus Gesicht sprießen, schlängeln sich über das Wasser und suchen nach dir, nach den Dingen, die du und deinesgleichen ihm genommen haben. Du bist machtlos, dich zu wehren. Warum solltest du auch? Dein Schicksal und das Schicksal all deiner erbärmlichen Artgenossen stand in den Sternen geschrieben. Das Verderben ist nach Arkham gekommen.

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Cthulhu hat die Stadt Arkham ausgelöscht.
- ☞ Die Ermittler und alle anderen in Arkham werden **getötet**.
- ☞ **Die Ermittler verlieren die Kampagne!**
- ☞ Fahre mit dem **Epilog** (Seite 52) fort.

**Auflösung 1:** Nach stundenlangem Kampf stehst du vor dem mächtigen Cthulhu, der mit seinen fünf gefühlkalten, roten Augen auf dich herabblickt. Du hast genau diesen Moment schon einmal im Traum gesehen. Seine gewaltige Gestalt verdunkelt die Sterne am Himmel und schimmert in einem andersweltlichen Glanz. Sein fauliger Atem weht über dich hinweg und bringt das Wasser zum Brodeln. Für einen kurzen Moment verstummt das Brüllen des Großen Alten, als er dich anstarrt. Du kannst ihn in deinem Geist spüren. Da ist keine Wut oder Zorn, nur kalte Gleichgültigkeit.

Ein Schuss ertönt, gefolgt von einem Dutzend weiterer. Von den nahe gelegenen Dächern und aus anderen Verstecken um dich herum

prasselt ein Kugelgewitter auf den schlaffen, stinkenden Körper des Großen Alten ein. Inspector Legrasse ruft seinen Kollegen zu, nicht nachzulassen. Der große Cthulhu stöhnt vor Schmerz auf, während sich Sprengstoff und Bleikugeln durch sein gepanzertes Fleisch fressen und die Straßen mit seinem öligem, schwarzem Blut überflutet werden. Endlich scheint sich das Blatt zu euren Gunsten gewendet zu haben. Von dem unerbittlichen Angriff eingeschüchtert, wendet sich der Große Alte wieder dem Miskatonic zu und torkelt ins Wasser zurück – dicht gefolgt von der Schar seiner monströser Kreaturen.

Du kannst spüren, wie die anderen den Atem anhalten und sich auf einen Gegenschlag vorbereiten ... doch er kommt nicht. Dann wird die Stille von Jubel durchbrochen, der sich wie eine Flutwelle in der ganzen Stadt ausbreitet. Arkham ist wieder sicher ... fürs Erste.

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Cthulhu konnte vertrieben werden.
- ☞ Jeder Ermittler erleidet als Folge des Kampfes gegen Cthulhu 3 körperliche und 3 seelische Traumata.
- ☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☞ **Die Ermittler gewinnen die Kampagne!** Aber wie lange wird es dauern, bis Cthulhu wiederkehrt?
- ☞ Fahre mit dem **Epilog** (Seite 52) fort.

**Auflösung 2:** Gerade als Cthulhu zum Schlag ausholt, glühen die Siegel auf seinem Körper plötzlich gleißend hell auf und seine Glieder versteifen sich. Andy tritt mutig auf die Straße hinaus und rezitiert stotternd zwei weitere Strophen in einer kehligen Sprache. Du schließt dich ihm mit Ruby an und sprichst die Gesänge nach, als das Ritual zu wirken beginnt. Der Große Alte brüllt erneut auf, dann stürzt er zu Boden, als würden ihn unsichtbare Fesseln festhalten. Ein heller Strahl aus unheimlichem, grün-goldenem Licht stößt durch die Wolkendecke, die langsam aufbricht und den Blick auf den Nachthimmel freigibt. Umhüllt von einem grün-goldenen Nebel ist ein hell leuchtender Stern zu sehen.

Das Sternenlicht wird intensiver. Vor euren Augen verzerrt und krümmt sich der Körper des Großen Alten wie das Abbild in einem zerbrochenen Spiegel. Für einen Moment siehst du die hoch aufragenden Türme von R'lyeh zwischen den zerstörten Gebäuden von Arkham durchschimmern – fremdartig und so vertraut zugleich. Mit einem letzten Gebrüll verschwindet Cthulhu im Äther.

Der Lichtstrahl der fernen Sterne verblasst, dann löst er sich plötzlich mit einem Donnerschlag ganz auf und lässt nur schaurige Stille zurück.

Du kletterst zusammen mit Ruby und Andy auf das Dach eines nahe gelegenen Gebäudes, wo ihr euch hinsetzt und euren Blick über die zerstörte Stadt schweifen lasst. Das Hafenviertel und ein Großteil des Geschäftsviertels liegen vollständig unter Wasser, doch der Rest von Arkham scheint noch intakt zu sein. Ihr drei starrt auf die apokalyptische Landschaft, während sich die Sturmwolken auflösen und die Stadt in blasses Mondlicht getaucht wird. Eine einsame Sirene ertönt vom überschwemmten Ufer des Miskatonic herüber. Andy steht auf und streckt dir die Hand entgegen.

„Wir haben keine Zeit zum Ausruhen. Die Menschen von Arkham brauchen uns immer noch, nun mehr denn je.“

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Cthulhu wurde verbannt.
- ☉ Jeder Ermittler erleidet als Folge des Kampfes gegen Cthulhu 1 körperliches und 1 seelisches Trauma.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler darf 1 zufällige Grundschwäche aus seinem Deck entfernen (Deckbau-Voraussetzungen können dabei ignoriert werden), weil er Arkham von einem uralten Bösen gerettet hat.

☉ **Die Ermittler gewinnen die Kampagne!**

- ☉ Fahre mit dem **Epilog** (Seite 52) fort.

**Auflösung 3:** Gerade als Cthulhu zum Schlag ausholt, glühen die Siegel auf seinem Körper plötzlich gleißend hell auf und seine Glieder versteifen sich. Andy tritt mutig auf die Straße hinaus und rezitiert stotternd zwei weitere Strophen in einer kehligen Sprache. Du schließt dich ihm mit Ruby an und sprichst die Gesänge nach, als das Ritual zu wirken beginnt. Der Große Alte brüllt erneut auf, dann stürzt er zu Boden, als würden ihn unsichtbare Fesseln festhalten. Ein heller Strahl aus unheimlichem, grün-goldenem Licht stößt durch die Wolkendecke, die langsam aufbricht und den Blick auf den Nachthimmel freigibt. Umhüllt von einem grün-goldenen Nebel ist ein hell leuchtender Stern zu sehen.

Das Sternenlicht wird intensiver. Vor euren Augen verzerrt und krümmt sich der Körper des Großen Alten wie das Abbild in einem zerbrochenen Spiegel. Für einen Moment siehst du die hoch aufragenden Türme von R'lyeh zwischen den zerstörten Gebäuden von Arkham durchschimmern – fremdartig und so vertraut zugleich. Mit einem letzten Gebrüll verschwindet Cthulhu im Äther.

Der Lichtstrahl der fernen Sterne verblasst, dann löst er sich plötzlich mit einem Donnerschlag ganz auf und lässt nur schaurige Stille zurück.

Du kletterst zusammen mit Ruby und Andy auf das Dach eines nahe gelegenen Gebäudes, wo ihr euch hinsetzt und euren Blick über die zerstörte Stadt schweifen lasst. Die Stadt Arkham ist ein einziges Trümmerfeld. Das Hafenviertel liegt vollständig unter Wasser. Der Independence Square und das Rathaus sind kaum mehr als Schutt und Asche – und auch von den anderen Stadtvierteln ist nur wenig übrig. Die Zahl der Todesopfer wollt ihr euch kaum vorstellen. Ihr drei starrt in betroffenem Schweigen ins Leere, während sich die Sturmwolken auflösen und die Stadt in blasses Mondlicht getaucht wird. Du blickst zu Ruby und siehst, dass sie in Tränen aufgelöst ist.

„Ich hätte nicht gedacht, dass mir die verdamnte Stadt etwas bedeutet, aber hier sitze ich nun und heule wie ein Schlosshund“, erzählt sie schluchzend. „Was hätten wir noch tun können?“

„Wir haben keine Zeit, uns auszuruhen“, unterbricht Andy sie. „Die Menschen von Arkham brauchen uns immer noch, nun mehr denn je.“

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Cthulhu wurde verbannt, aber Arkham wurde dabei zerstört.
- ☉ Jeder Ermittler erleidet als Folge des Kampfes gegen Cthulhu 2 körperliche und 2 seelische Traumata.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler verdient 5 Bonus-Erfahrungspunkte, da er ein uraltes Böses bannen konnte.
- ☉ **Die Ermittler gewinnen die Kampagne**, obwohl Arkham dabei völlig in Schutt und Asche gelegt wurde.

- ☉ Fahre mit dem **Epilog** (Seite 52) fort.





## Epilog

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

- ☉ Falls Cthulhu die Stadt Arkham ausgelöscht hat, fahre mit **Epilog 1** fort.
- ☉ Falls Cthulhu vertrieben werden konnte oder falls Cthulhu verbannt wurde, aber Arkham dabei zerstört wurde, fahre mit **Epilog 2** fort.
- ☉ Falls Cthulhu verbannt wurde, fahre mit **Epilog 3** fort.
- ☉ Falls die Ermittler Cthulhus Erwachen haben aufhalten können, fahre mit **Epilog 4** fort.

### Epilog 1: 20. August

Seit der Zerstörung von Arkham sind fast zwei Monate vergangen. Berichten zufolge wurden die meisten Überlebenden in ein Sanatorium im Hinterland eingewiesen. Die übrigen sind in ein ansteckendes Koma gefallen, das die Stadt seit einem Monat heimsucht, und können deshalb nicht berichten, was wirklich passiert ist. Die wenigen Aussagen, die wir haben, führen die Zerstörung auf „ein riesiges Ungetüm“ zurück, das in der Stadt gewütet und alles auf seinem Weg zerstört haben soll. Ein Dutzend anderer Städte entlang der Ostküste Nord- und Südamerikas haben ähnliche Phänomene gemeldet. Ortsansässige haben den Vorfall „Stilles Toben“ getauft. Allgemein geht man jedoch davon aus, dass es sich um einen außergewöhnlich starken Sturm gehandelt haben muss.

Die Zukunft von Arkham ist ungewiss. Da nur wenige bewohnbare Häuser übrig sind und die Infrastruktur größtenteils zerstört ist, haben sich die überlebenden Bürger auf die nahe gelegenen Städte Dunwich, Kingsport, Innsmouth und Providence verteilt. Es wird darüber diskutiert, ob die wenigen Überreste der Miskatonic Universität gerettet werden können, was eher unwahrscheinlich ist. Arkham ist nur noch wenig mehr als eine Geisterstadt.

*Minnie Klein*

### Epilog 2: 18. September

An Ruby Standish, █ Rue █ no 3, Paris, Frankreich:

Leider habe ich im Moment keine Zeit für einen Besuch. Ich habe in Arkham noch zu viel zu tun. Die Stadt kommt langsam, aber sicher wieder auf die Beine, doch es wird noch eine Weile dauern, bis sich alles wieder „normal“ anfühlt. Wenn „normal“ überhaupt möglich ist, nach all dem, was in der Nacht passiert ist. Niemand scheint sich mehr genau daran erinnern zu können. Es wird ein schwerer Sturm dafür verantwortlich gemacht. Er soll auch einige andere Städte an der Küste getroffen haben. Man geht deshalb davon aus, dass es sich um eine Art Hurrikan gehandelt haben muss.

Die wenigen von uns, die sich daran erinnern können, sind sehr zögerlich, etwas zu erzählen. Das Arkham Sanatorium wurde zwar noch nicht wieder aufgebaut, aber es gibt in der Umgebung viele weitere Einrichtungen. Dorthin wird jeder, der erwähnt, was wirklich passiert ist, eingewiesen – abgestempelt als Opfer der Traumkrankheit.

Irgendwo, tief in mir drin, bin ich mir sicher, dass Er zurückkehren wird. Die alten Träume haben nicht aufgehört. Er ist immer noch da drin, irgendwo tief in meinem Kopf, und wartet auf seine Zeit. Wenn er zurückkommt, wird ihn kein Sprengstoff und kein Kugelhagel aufhalten können. Wenn er zurückkehrt, ist er auf Rache aus.

Es war klug zu gehen. Ich bin sicher, Frankreich ist wunderschön.

*Andy Van Norrtwick*

### Epilog 3: 18. September

An Ruby Standish, █ Rue █ no 3, Paris, Frankreich:

Leider habe ich im Moment keine Zeit für einen Besuch. Ich habe in Arkham noch zu viel zu tun. Die Stadt kommt langsam, aber sicher wieder auf die Beine, doch es wird noch eine Weile dauern, bis sich alles wieder „normal“ anfühlt. Wenn „normal“ überhaupt möglich ist, nach all dem, was passiert ist. Das Wiederaufbau-Projekt kommt überraschend gut voran. Mit etwas Unterstützung von New Horizons Industries sind überall in der Stadt schicke neue Gebäude entstanden. Wir haben sogar ein neues Theater! Oh, und es wird dich sicher freuen zu hören, dass mir der Arkham Advertiser eine Vollzeitstelle angeboten hat. Ich kann zwar erst anfangen, wenn das Bürogebäude wieder aufgebaut ist, aber es ist trotzdem schon etwas, auf was ich mich freuen kann.

Kaum jemand scheint sich an diese Nacht zu erinnern. Es wird ein schwerer Sturm für die Zerstörung verantwortlich gemacht – selbst nachdem ich auf die massiven Fußabdrücke im Schutt hingewiesen habe. Er soll auch einige andere Städte an der Küste getroffen haben. Man geht deshalb davon aus, dass es sich um eine Art Hurrikan gehandelt haben muss. Alle anderen Berichte werden als Folge der seltsamen Schlafkrankheit abgetan, die sich vor dem Angriff in der Stadt ausgebreitet hatte.

Ich wollte mich bei dir für, nun ja, alles bedanken. Wären du und Randalls Geschäftspartner nicht gewesen, wäre ich jetzt tot. Zusammen mit dem Großteil von Arkham. Ich weiß nicht, ob Er jemals zurückkehren wird, aber wenn es soweit ist, weiß ich, wen ich anrufen muss.

*Andy Van Norrtwick*

### Epilog 4: 30. Mai

Die Reise zurück von R'lyeh war lang. Als wir nach Arkham zurückkehrten, hatte sich Tillinghast Esoterica – und vermutlich auch Randall selbst – in Luft aufgelöst. Ruby betrachtet all unsere Schulden als beglichen, obwohl ich befürchte, dass er eines Tages wieder auftauchen und sie eintreiben könnte.

Der Frühling steht in Arkham in voller Blüte. Die Blumenpracht und die frische Luft sind so weit von den feuchten Hallen der versunkenen Stadt entfernt, wie man es sich nur vorstellen kann. Aber egal wie viel Zeit vergeht, ich werde nie das Gesicht dieses Dings in den Tiefen der uralten Stadt vergessen. War es der Große Alte, der die Stadt aufsteigen ließ? Oder die Träume seiner unzähligen Anhänger? Schwer zu sagen, was diese höllischen Zahnräder in den Gang gesetzt hat oder wann sie wieder aufsteigen werden.

*– Dein Tagebuch*

## Erfolge

Die folgende Liste enthält Erfolge, welche die Ermittler im Laufe einer Kampagne von *Die versunkene Stadt* 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!

- Ein erster letzter Job:** Beende die Kampagne *Die versunkene Stadt* auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad.
- Zweite Staffel:** Spiele die Kampagne auf dem Schwierigkeitsgrad Schwer oder Experte und verwende dabei 4 Ermittler aus 4 verschiedenen vorherigen Kampagnen.
- Klippentauchen:** Beende die Kampagne, ohne jemals einen Taucheranzug mitzunehmen.
- Das ist mal ein Coup:** Besiege sowohl Naomi O'Bannion als auch Sadie Sheldon im Szenario *Ein letzter Job* nur mithilfe der **Verhandlung-Fähigkeit** auf Szene 3a.
- Gründliche Suche:** Beende das Szenario *Der Westwall*, bei dem am Ende alle Orte enthüllt sind.
- „Flut-Manager“-Minispiel:** Beende das Szenario *Das überflutete Viertel*, bei dem am Ende alle Orte enthüllt und nicht überflutet sind.
- Akolythen-Rettung:** Rette 5 Kultisten im Szenario *Das Apiarium*.
- Fokusschaden auf die Adds:** Besiege die Mutter im Szenario *Das Apiarium* nur mithilfe ihres **Erzwungen**-Effekts.
- „Ich bin schon zu groß fürs Kinderbecken!“:** Entkomme mit der Tafel der Gezeiten aus dem Szenario *Das große Gewölbe*, nachdem alle Orte völlig überflutet worden sind.
- „Sorry, hab dich gar nicht gesehen!“:** Schlage das Szenario *Der Hof der Uralten*, ohne den Großen Aufzug zu bewegen, nachdem der Kolossale Tyrann erschienen ist.
- Himmelsreiter:** Beende deinen Zug mind. 5 Mal auf einem Freien Himmel bei einem einzigen Spiel des Szenarios *Obsidianschluchten*.
- Zum Ende vorspringen:** Besiege Cthulhu im Szenario *Die Gruft des Schlafers*.
- Schulabbrecher:** Beende die Kampagne, ohne eine einzige fremdartige Glyphen übersetzt zu haben.
- Schulabgänger:** Übersetze alle 26 fremdartigen Glyphen in einem einzigen Durchlauf der Kampagne *Die versunkene Stadt*.
- Mit leeren Händen:** Kehre aus R'lyeh zurück, ohne eine **Artefakt**-Storyvorteilskarte verdient zu haben.
- WARUM. BLEIBST. DU. NICHT. TOT?!** Füge Das Unausweichliche in einem einzigen Durchlauf der Kampagne mind. 20 Mal dem Siegpunktestapel hinzu.
- Mit vereinten Kräften ...:** Beende die Kampagne *Die versunkene Stadt* mit folgenden verdienten Artefakten:
  - Barriereknoten
  - Obsidianklaue
  - Splitter von Y'ch'lecht
  - Grausige „Maske“
  - Tafel der Gezeiten
  - Der Schrecken in Lehm
- Verpflichtungen:** Beende die Kampagne *Die versunkene Stadt* mit folgenden vollendeten Aufgaben:
  - Im Glauben wandeln
  - Die Tiefen ausloten
  - Gutes Geld
  - Beweise deinen Wert
  - Zerstörerische Träume
  - Keinen Schaden zufügen
  - Zu Hause ist es am schönsten
  - Rehabilitieren
- Spuren im ... Sand:** Gewinne die Kampagne *Die versunkene Stadt* mit mindestens 3 aktiven Ultimaten (aus anderen *Arkham Horror: Das Kartenspiel*-Produkten).
- R'lyeh-Experte:** Gewinne die Kampagne *Die versunkene Stadt* auf dem Schwierigkeitsgrad Experte.

## Anmerkungen des Entwicklers

„Wer weiß das Ende? Was aufstieg, kann wieder untergehen, und was versank, kann wieder erscheinen. Grauensvolles wartet und träumt in der Tiefe, und der Verfall kommt über die taumelnden Städte der Menschen.“

– H. P. Lovecraft, „Cthulhu Ruf“

Herzlichen Glückwunsch zum Abschluss der Kampagne *Die versunkene Stadt!*

Ob ihr nun gewonnen habt oder ertrunken seid – ich hoffe, ihr hattet Spaß an der Erkundung von R'lyeh und der Verteidigung von Arkham gegen das Gezucht der Sterne.

*Die versunkene Stadt* ist ein entscheidender Meilenstein für *Arkham Horror: Das Kartenspiel*. Für die zehnte Kampagne war es nur logisch, etwas *Monumentales* nach Arkham zu bringen, gegen das sich unsere unerschrockenen Ermittler zur Wehr setzen mussten. Aus diesem Grund sind wir die Entwicklung dieser Erweiterung mit dem Gedanken im Hinterkopf angegangen, dass sich Arkham und damit auch die Ermittler für immer dauerhaft verändern könnten. Wie würden die Ereignisse dieser Kampagne die Persönlichkeit der Ermittler beeinflussen und wie würden sich die Vorkommnisse auf die Stadt Arkham selbst auswirken?

Die Geschichten um ihre Aufgaben herum waren eine Möglichkeit, diese Charakterentwicklung der Ermittler zu veranschaulichen und euch gleichzeitig die Möglichkeit zu bieten, die Momente rollenspieltechnisch nachzuerleben. Es war uns wichtig, dass jede Aufgabe ein Motiv und eine Reihe von „Charaktermomenten“ bietet. Diese Momente sind manchmal im Text der Geschichte enthalten, aber meistens treten sie während des Spiels selbst auf. Eine Aufgabe ist für euch nicht einfach zu erfüllen, indem ihr zu einem gewissen Zeitpunkt die „richtige“ Wahl treffen müsst. Ihr müsst regelrecht für sie arbeiten, euren Spielstil verändern und möglicherweise sogar euer Deck an eure Aufgabe anpassen!

Unsere Ermittler waren jedoch nicht die Einzigen, deren Schicksale auf dem Spiel standen. Die Stadt Arkham selbst ist ein lebendiger, atmender Charakter, der seinesgleichen sucht. Die Stadt selbst brauchte eine existenzielle Bedrohung: etwas, das ihre Grundfesten erschüttern könnte. Und wer könnte Arkham besser bedrohen als der bekannteste der Großen Alten, die der Lovecraft-Mythos zu bieten hat?

Seit der Veröffentlichung von *Cthulhu Ruf* im Jahr 1928 ist Cthulhu zu einem Synonym für den gesamten Mythos geworden. Überall ist er zu finden – im Fernsehen, in Spielen, in Comics, als Plüschtier, in Internet-Memes, als Biermarken und so weiter. Er hat es geschafft, sich in jeder Nische der Pop-Kultur heimisch zu fühlen. Diese weitläufige Durchdringung in alle Bereiche macht es aber auch schwer, den Großen Alten als die schreckliche, Alpträume verursachende Abscheulichkeit aus Lovecrafts ursprünglicher Erzählung zu sehen. In der Kampagne *Die versunkene Stadt* ist Cthulhu weniger ein traditioneller Bösewicht als vielmehr eine Naturgewalt. Er ist der leibhaftige Untergang. Und er ist nahezu unaufhaltsam.

Als ich mir den ultimativen Showdown mit Cthulhu vorstellte, wollte ich nicht, dass die Spieler den ikonischen Großen Alten einfach so bekämpfen, wie sie es bei anderen „Endbossen“ in Arkham getan haben. Daher das Cthulhu-Deck, der aus mehreren Teilen bestehende Gegner auf dem Cthulhu-Brett und dem ansteigenden Zorn Cthulhus, mit dem die Spieler in der letzten Konfrontation zu kämpfen haben.

Genau wie Arkham ist R'lyeh eine weitere wichtige Figur in dieser Kampagne. Während wir schon viele Varianten von Cthulhu gesehen haben, gibt es viel weniger Darstellungen der uralten Stadt. Je mehr Nick und ich uns die Stadt vorstellten, desto mehr Lust bekamen wir, ihre Geheimnisse zu ergründen. Gerade die fremdartigen Glyphen boten uns eine neue Möglichkeit, die uralte Geschichte von R'lyeh und seinen Bewohnern auf neue Art zu erleben. Ich bin gespannt, ob jemals jemand die wahre Bedeutung dieser Glyphen lüften wird?

Ich hoffe, ihr seid genauso gespannt auf Arkhams Zukunft wie wir! Nach den Ereignissen in *Die versunkene Stadt* werden die Menschen in Arkham Zeit brauchen, um sie wieder aufzubauen. Ich bin schon gespannt, wie unsere unerschrockenen Ermittler und die Stadt, die sie ihr Zuhause nennen, aussehen werden, wenn wir sie das nächste Mal wiedersehen. Wer weiß, welche unaussprechlichen Schrecken Arkham als nächstes bedrohen werden? Ich bin mir sicher, dass ihr schon förmlich vor Neugier **brennt**.

– Josiah „Duke“ Harrist

**ERMITTLER**

SPIELERNAME			SPIELERNAME			SPIELERNAME			SPIELERNAME		
ERMITTLER			ERMITTLER			ERMITTLER			ERMITTLER		
NICHT AUSGEBEBENE EP			NICHT AUSGEBEBENE EP			NICHT AUSGEBEBENE EP			NICHT AUSGEBEBENE EP		
TRAUMA	(Körperlich)	(Seelisch)									
VERDIENTE STORYVORTEILE/SCHWÄCHEN			VERDIENTE STORYVORTEILE/SCHWÄCHEN			VERDIENTE STORYVORTEILE/SCHWÄCHEN			VERDIENTE STORYVORTEILE/SCHWÄCHEN		
AUFGABE / AUFGABENFORTSCHRITT			AUFGABE / AUFGABENFORTSCHRITT			AUFGABE / AUFGABENFORTSCHRITT			AUFGABE / AUFGABENFORTSCHRITT		
□□□□□□□□□□			□□□□□□□□□□			□□□□□□□□□□			□□□□□□□□□□		

*Kampagnennotizen*



**GETÖTETE UND WAHSINNIGE ERMITTLER**

*Verdiente Artefakte*

- Barriereknoten
- Obsidianklau
- Splitter von Y'chlecht
- Tafel der Gezeiten
- Grausige "Maske"

**CHAOS-  
BEUTEL**



R'lyeh, bestätigt durch  
Berichte von Gustaf Johansen  
und Andy van Nontwick

Obsidian-  
schluchten

Der Hof der  
Uralten



Der Westwall

Die Gruft  
des Schlafers

Das Apianium

Das große  
Gewölbe

Das versunkene  
Viertel

R'lyeh!

## Begegnungssetsymbole

 <b>Arkham Verderben (Teil I)</b>	 <b>Expedition</b>
 <b>Arkham Verderben (Teil II)</b>	 <b>Flut</b>
 <b>Aufgaben</b>	 <b>Fremdartige Maschinerie</b>
 <b>Älterer Dunst</b>	 <b>Kosmisches Vermächtnis</b>
 <b>Das Apiarium</b>	 <b>Nistlinge</b>
 <b>Das große Gewölbe</b>	 <b>Obsidianschluchten</b>
 <b>Das überflutete Viertel</b>	 <b>Pilger</b>
 <b>Das Unausweichliche</b>	 <b>R'lyeh</b>
 <b>Der Hof der Uralten</b>	 <b>Sternengezücht</b>
 <b>Der Westwall</b>	 <b>Tiefe Wesen</b>
 <b>Die Gruft des Schläfers</b>	 <b>Träume</b>
 <b>Ein letzter Job</b>	 <b>Unterwasserkreaturen</b>
 <b>Vorherrschaft</b>	

## Sets aus dem Grundspiel

 <b>Anhänger von Cthulhu</b>	 <b>Dunkler Kult</b>
 <b>Böses aus uralter Zeit</b>	 <b>Grabeskälte</b>
 <b>Die Mitternachtsmasken</b>	 <b>Lähmende Angst</b>
 <b>Dunkeldürre</b>	 <b>Rattenschwarm</b>
 <b>Verschlossene Türen</b>	

## Schnellübersicht

Flutmarker .....	2
Artefakte .....	3
Fremdartige Glyphen .....	3
Alarmiert, Patrouille, Erbarmungslos und Versiegeln ....	3
Aufgaben in der Kampagne <i>Die versunkene Stadt</i> .....	7
Rotierende Orte (in <i>Das Apiarium</i> ) .....	22
Die Bewegliche Plattform (in <i>Das große Gewölbe</i> ) .....	25
Freier Himmel (in <i>Obsidianschluchten</i> ) .....	34
Das Gipfeldeck (in <i>Obsidianschluchten</i> ) .....	34
Das Cthulhu-Brett (in <i>Arkham Verderben</i> ) .....	48
Das Cthulhu-Deck (in <i>Arkham Verderben</i> ) .....	48
Cthulhus Zorn (in <i>Arkham Verderben</i> ) .....	48

## Credits

**Expansion Design and Development:** Josiah „Duke“ Harrist und Nicholas Kory mit Waleed Ma'arouf  
**Producer:** Eric Stanton  
**Editing:** Andrea Dell'Agnese  
**Proofreading:** Alyssa Barringer mit Molly Glover  
**Game Rules Specialist:** Alex Werner  
**Product Line Manager:** Caitlyn McGrath  
**Game Design Manager:** Kate Morgan  
**Arkham Horror Story Review:** Daniel Lovat Clark, Philip D. Henry und MJ Newman  
**Cultural and Sensitivity Review:** Alanaleilani Connolly und die Mitglieder des „FFG Cultural Sensitivity Panel“  
**Expansion Graphic Design:** Joseph D. Olson mit Chris Hosch und Ryann Collins  
**Graphic Design Manager:** Mercedes Opheim  
**Cover Art:** Mauro Dal Bo  
**Art Direction:** Tim Flanders, Jeff Lee Johnson, Kate Swazee und Stephen Somers  
**Managing Art Director:** Tony Bradt  
**Quality Assurance Specialist:** Zach Tewalthomas  
**Franchise Development:** Andy Christensen, Joe DeSimone, Brian Mulcahy, Katrina Ostrander und Sean Ryan  
**Production Management:** Justin Anger und Austin Litzler  
**Visual Creative Director:** Brian Schomburg  
**Director of Studio Operations:** John Franz-Wichlacz  
**VP of Strategy:** Jim Cartwright  
**Executive Game Designer:** Nate French  
**Head of Studio:** Chris Gerber

## Testspieler

Avita Amoeba, John Bagley, Ryan Blood, Sam Cahill, Rafa Cerrato, Anthony Clark, Rhyllie Colby, Shelley Danielle, Johannes Duceck, Michael Feldman, Jose Javier Fernández, Charlie Fox, Sam Fuhrman, Alfredo Gomez, Álvaro González „Kortatu“, Josh Hary, James Howell, Josh Jones, Rod Jordan, Bob Juranek, Joe Kennedy, Nate Langreder, Kenny Ling, Allen Martin, Micah McDonald, Cody Mediavilla, Josh Parrish, Jordan Peters, Bryant Pitts, Tim Rose, Richard Saum, Scott Sesko, Jordi Solera, Egoitz Uribeetxebarria, Ben Wiebracht, Owen Weldon und Alex Xöul

## Asmodee Germany

**Redaktion und Übersetzung:** Benjamin Fischer, Veronika Stallmann und Steffen Trzensky  
**Grafische Bearbeitung und Layout:** Monika Planeta