

SPUREN INS NIRGENDWO

Das, was in den Schatten lauert

In *Spuren ins Nirgendwo*, einem Szenario für *Arkham Horror: Das Kartenspiel*, müssen 1–4 Ermittler einer Reihe von Vermisstenfällen in Arkham auf den Grund gehen. Die einzige Spur ist eine Liste von Verdächtigen. Werden die Ermittler es schaffen, den Fall zu lösen, bevor es niemanden mehr zu retten gibt?

In diesem Szenario sind 2 Trennerkarten enthalten, mit denen ihr die Begegnungssets nach Belieben organisieren könnt.

Erweiterungssymbol

Die Karten aus *Spuren ins Nirgendwo* können an diesem Symbol vor jeder Setnummer erkannt werden:



Spielmodi

Das Szenario *Spuren ins Nirgendwo* kann entweder als Einzelspielszenario gespielt oder als Nebengeschichte in eine Kampagne integriert werden. Unabhängig von der Spielweise dient dieses Regelheft als Kampagnenleitfaden für *Spuren ins Nirgendwo*.

Einzelspielszenario

Wird dieses Szenario als Einzelspielszenario gespielt, folgt den Schritten der Einzelspielszenario-Regeln im Arkham Grimoire online. Wenn dieses Szenario als Einzelspielszenario gespielt wird, hat es 4 Schwierigkeitsgrade. Der Chaosbeutel wird aus folgenden Markern zusammengestellt:

- **Einfach:** +1, +1, 0, 0, 0, –1, –1, –2, –3, 🌑, 🌑, ♠, ♠, 🔥, 🔥, 🐞, 🌿, 🐟.
- **Normal:** +1, 0, 0, –1, –1, –2, –2, –3, –4, 🌑, 🌑, ♠, ♠, 🔥, 🔥, 🐞, 🌿, 🐟.
- **Schwer:** 0, 0, –1, –1, –2, –2, –3, –4, –5, 🌑, 🌑, ♠, ♠, 🔥, 🔥, 🐞, 🌿, 🐟.
- **Experte:** 0, –1, –2, –2, –3, –3, –4, –5, –7, 🌑, 🌑, ♠, ♠, 🔥, 🔥, 🐞, 🌿, 🐟.

Nebengeschichte (Kampagnenmodus)

Eine Nebengeschichte ist ein Szenario, das zwischen zwei beliebigen Szenarien einer Kampagne von *Arkham Horror: Das Kartenspiel* gespielt werden kann.

Das Spielen einer Nebengeschichte kostet jeden Ermittler in der Kampagne eine bestimmte Menge Erfahrungspunkte. Die Ermittler behalten Schwächen, Traumata, Erfahrungspunkte und Belohnungen, die sie durch das Spielen einer Nebengeschichte erhalten haben, für den Rest der Kampagne. Jede Nebengeschichte darf nur 1 Mal pro Kampagne gespielt werden.

Sobald dieses Szenario als Nebengeschichte gespielt werden soll, wird es bei der Vorbereitung behandelt, als ob es sich um das nächste Szenario der Kampagne handeln würde. Es werden dieselben Schwächen, Traumata und Storyvorteile verwendet, welche die Ermittler zuvor verdient haben. Verwendet in diesem Szenario grundsätzlich den Chaosbeutel des Einzelspielszenarios oben. (Setzt ihn nach diesem Szenario zurück.)

Um *Spuren ins Nirgendwo* als Nebengeschichte zu spielen, muss jeder Ermittler 2 Erfahrungspunkte ausgeben.

Zusätzliche Regeln & Klarstellungen

Entführen/Entführt

In diesem Szenario kann es dazu kommen, dass Karten durch Szenariofähigkeiten **entführt** werden. Karten können aus folgenden Bereichen entführt werden: von der Hand eines Ermittlers; aus einer Spielzone, einem Deck oder einem Ablagestapel; von einem Ort; aus dem Begegnungsdeck.

Sobald eine Karte entführt wird, wird sie verdeckt unter der Szenarioübersichtskarte platziert. (Eine entführte Karte kann daraufhin durch einen Spieleffekt woanders platziert werden.)

Solange eine einzigartige (✶) Spielerkarte entführt ist, können andere Kopien dieser Karte nicht gespielt oder ins Spiel gebracht werden, bis jede Kopie dieser Karte **gerettet** worden ist (siehe „Gerettet“ auf der nächsten Seite). Falls eine Kopie einer solchen Karte bereits im Spiel ist, wenn eine einzigartige Spielerkarte entführt wird, wird die Kopie im Spiel sofort auf den Ablagestapel ihres Besitzers abgelegt.

Die Ermittler dürfen sich entführte Karten jederzeit ansehen. Entführte Karten dürfen jedoch niemals Ziel eines Spieleffekts werden, außer es ist etwas anderes angegeben.

„Etwas entführt …“

Viele Karten in diesem Szenario verwenden den Ausdruck „Etwas entführt …“, der dafür sorgt, dass eine Karte **entführt** wird. Der Text soll die geheimnisvolle Stimmung des Szenarios besser wiedergeben, in dem eine unbekannte Wesenheit hinter dem Verschwinden der Personen steckt.

Retten/Gerettet

Im Verlauf des Szenarios haben die Ermittler manchmal die Möglichkeit, entführte Karten zu **retten**.

Sobald du angewiesen wirst, eine Karte zu retten, ziehe 1 zufällige entführte Karte. Was mit einer geretteten Karte passiert, hängt vom Typ der gezogenen Karte ab:

- Storyvorteilskarte: Füge sie dem Siegpunktestapel hinzu.
- Spielerkarte: Der Besitzer der Karte nimmt sie auf die Hand. *(Zur Erinnerung: Falls mehrere Kopien derselben einzigartigen (✷) Karte entführt wurden, muss jede entführte Kopie gerettet werden, bevor die Karte ins Spiel kommen kann.)*
- Verratskarte oder Gegner: Handle die Karte ab, als hättest du sie oben vom Begegnungsdeck gezogen.



Spuren ins Nirgendwo

Seit ihrer Ankunft in Arkham stand die Familie Husserl immer wieder im Mittelpunkt des einen oder anderen Skandals, wobei jedes Familienmitglied für sich selbst darauf bedacht schien, für Aufsehen zu sorgen. Josephine Husserl, die Matriarchin der Familie, veranstaltete schicke Partys für die wirklich einflussreichen Persönlichkeiten der Stadt. Während sie Gäste aller Couleur empfing, hielt ihr Ehemann Elias heimliche Treffen mit Gangsterbossen, lokalen Politikern und sogar Mitgliedern der Polizei ab. Die Husserls verfügten über viel Geld, das sie zu investieren bereit waren, und sie sahen in Arkham eine Stadt voller Möglichkeiten.

Und auch jedes der Kinder von Elias und Josephine schaffte es, mit der einen oder anderen einflussreichen Person aus Arkham aneinanderzugeraten. Ob es nun Albrecht war, der das Vermögen seiner Familie verspielte, Elias Jr., der ein schlechtes Geschäft nach dem anderen einfädelte, Lina, deren Gemälde in der feinen Gesellschaft keinerlei Anklang fanden, oder Adele, die vergeblich versuchte, sich von allen anderen zu distanzieren – zahlreiche Gerüchte über die Husserls machten in den Straßen der Stadt die Runde.

Überraschenderweise berichtete der Arkham Advertiser jedoch stets nur über die positiven Aspekte ihres öffentlichen Auftretens und blähte auch die kleinste humanitäre Geste zu einer großen Geschichte auf.

Doch als Elias Husserl Sr. eines Abends plötzlich spurlos verschwand, war die Gerüchteküche kurz davor überzukochen. Er war auf dem Weg zu einem privaten Treffen im Französischen Viertel gewesen, kehrte jedoch nie zurück. Verärgert über die mangelnde Einsatzbereitschaft der Polizei engagierte Josephine die Privatdetektivin Aziza Steer, die keine Zeit verlor und Elias' zahlreiche Kontakte durchleuchte. Doch nachdem sie wochenlang keine echten Fortschritte erzielen konnte, wandte sich Aziza schließlich hilfesuchend an dich.

Als du in ihrem Büro eintriffst, ist Aziza jedoch nirgends zu finden. Jetzt liegt es an dir herauszufinden, was mit Aziza und Elias Sr. passiert ist.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Vorbereitung

- Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht:

 **Spuren ins Nirgendwo**

 **Dimensionaler Wahnsinn**

- Die folgenden Orte werden ins Spiel gebracht: Steers Büro, Geschäftsviertel, Französisches Viertel, Südkirche und Gesellschaft für Geschichte.
  - Jeder Ermittler beginnt das Spiel in Steers Büro.
- Es erscheint 1 Gegner Angeheuerte Vollstreckerin im Geschäftsviertel.
- Die Storyvorteilskarte Aziza Steer *(Hat noch eine Rechnung offen)* wird verdeckt unter der Szenario-übersichtskarte platziert. Aziza Steer wurde entführt!
- Die folgenden Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt:
  - die 6 ***Verdächtiger***-Storyvorteilskarten (Albrecht Husserl, Elias Husserl Jr., Eugene Peel, Lina Husserl, Matilde Correa und Pfarrer Yang)
  - der Gegner Korrupte Polizisten und alle 3 ***Täter***-Gegner

- die Agenda 4a – „In die Grube hinein“ und alle 3 Kopien von Szene 4a
- die Orte Arkham Advertiser, Bahnstation und Tick-Tock Club sowie beide Kopien der Orte Duterte Bestattungen und Meiger-Anwesen
- die 4 ***Zeuge***-Storyvorteilskarten (Josephine Husserl, Adele Husserl, Charles Tamm und Gladys Washington)
- das Begegnungsset **Dimensionaler Wahnsinn**

Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

Das Spurendeck wird erstellt, indem die 4 beiseitegelegten ***Zeuge***-Storyvorteilskarten mit den obersten 2 Karten des Begegnungsdecks zusammengemischt werden (stattdessen mit den obersten 3 Karten des Begegnungsdecks, falls 3 oder 4 Ermittler im Spiel sind).

- Das Spurendeck ist ein Spezialdeck, bestehend aus Szenariokarten. Sobald ein Ermittler angewiesen wird, eine Karte vom Spurendeck zu ziehen, zieht er die Karte und handelt sie ab, als ob sie vom Begegnungsdeck gezogen worden wäre.
- Das Spurendeck wird neben der Szenarioübersichtskarte platziert.

Das Spiel kann nun beginnen.

Anmerkung: Der Gegner Der Entführer aus dem Begegnungsset **Dimensionaler Wahnsinn** ist doppelseitig. Schaut euch die Rückseite dieses Gegners erst an, wenn ihr dazu angewiesen werdet.

Kodex: Spuren ins Nirgendwo

Lies die folgenden Einträge auf den Seiten 10–19 nur, wenn du im Szenario **Spuren ins Nirgendwo** dazu angewiesen wirst.

Kodex A: Josephine Husserl

Josephine richtet ihren stählernen Blick auf dich. Ihre schmalen Lippen und die gerunzelte Stirn verraten, dass sie nicht gerade erfreut ist, dich zu sehen. Den Umstehenden gegenüber setzt sie ein gezwungenes Lächeln auf, während sie dich sanft beiseitezieht. „Wer auch immer dahintersteckt", flüstert sie, „kennt meine Familie. Es muss entweder ein enger Geschäftspartner von Elias sein – oder eines meiner eigenen Kinder." Als du sie überrascht ansiehst, zuckt sie nur leicht mit den Schultern. „Gott bewahre", fügt sie nonchalant hinzu.

Du fragst, ob es jemanden gibt, den du genauer unter die Lupe nehmen solltest. „Meine Tochter Lina", sagt Josephine. „Sie ist in letzter Zeit oft in der Kirche gewesen. Wahrscheinlich hat sie wegen irgendetwas ein schlechtes Gewissen." Sie nippt an ihrem Drink. „Und Albrecht. Er kann die Finger nicht vom Kartenspielen lassen, und er trifft sich mindestens einmal pro Woche mit irgendeiner Reporterin."

Durchsuche den Chaosbeutel nach 1 -Marker und versiegle ihn auf der Szenarioübersichtskarte. Füge Josephine Husserl dem Siegpunktestapel hinzu.

Kodex B: Adele Husserl

Adele reagiert genervt auf deine Fragen. „Hören Sie gut zu. Sie verschwenden hier nur Ihre Zeit“, sagt sie seufzend. „Ich habe viel unternommen, um mein Leben vor dem Einfluss meiner Familie zu schützen. Abgesehen von ein paar Hundert Dollar – die Albrecht mir regelrecht aufgedrängt hat – habe ich mir alles, was ich habe, selbst erarbeitet.“ Sie schüttelt den Kopf. „Er sagte, ich hätte es verdient, weil ich mich aus den Schlagzeilen herausgehalten habe.“

Du fragst, ob sie zu noch jemand anderem aus der Familie Kontakt hatte, und sie nickt. „Junior“, antwortet sie. „Ich habe vor ein paar Nächten mit ihm in Velma's Diner gesprochen. Er schien wegen irgendetwas besorgt zu sein. Nervös. Er sagte, er wolle die Stadt verlassen, und fragte, ob ich mit ihm mitkommen würde. Ich habe Nein gesagt. Jetzt, da ich unabhängig bin, habe ich hier in Arkham Freunde gefunden. Menschen, auf die ich mich wirklich verlassen kann. Ich möchte nicht noch einmal ganz von vorne anfangen. Außerdem traue ich seinem Assistenten, Mr. Peel, nicht.“

Durchsuche den Chaosbeutel nach 1 -Marker und versiegle ihn auf der Szenarioübersichtskarte. Füge Adele Husserl dem Siegpunktestapel hinzu.

Kodex C: Gladys Washington

„Sie haben für Aziza übernommen?“, fragt Gladys. „Das freut mich. Wissen Sie, nicht alle Husserls sind schlechte Menschen.“

Du fragst, wen sie damit meint, und nach kurzem Zögern sagt sie: „Früher stand ich Lina ziemlich nahe. Sie ist Malerin. Und ihre Kunst ist sehr … einzigartig. Sie hat Ausstellungen im Geschäftsviertel veranstaltet und versucht, einige ihrer Werke zu verkaufen. Aber sie hatte nicht viel Erfolg damit. Ich merke, wie sehr sie das zermürbt.“ Du fragst, über wen sie noch etwas sagen kann. „Vielleicht sollten Sie Junior im Auge behalten?“, sagt sie. „Lina hat erzählt, dass er die Stadt verlassen will. Ich bin keine Detektivin, aber angesichts all der Dinge, die passiert sind, erscheint mir der Zeitpunkt doch sehr verdächtig.“

Du dankst Gladys für die Informationen und willst gerade gehen, als sie die Hand hebt, um dich aufzuhalten. „Da ist noch etwas Merkwürdiges, das neulich passiert ist. Ich kam morgens zur Arbeit und die Vordertür war kaputt. Als wäre sie von innen aufgebrochen worden.“ Sie zuckt mit den Schultern. „Hier gibt es nur mich und die Verstorbenen“, sagt sie. „Doch im Keller riecht es seltsamer als sonst. Könnten Sie sich das einmal ansehen, wenn Sie Gelegenheit dazu haben?“

Durchsuche den Chaosbeutel nach 1 💀-Marker und versiegle ihn auf der Szenarioübersichtskarte. Füge Gladys Washington dem Siegpunktestapel hinzu.

Kodex D: Charles Tamm

Falls dieser Kodexeintrag das erste Mal in diesem Szenario ausgelöst wird, fahre mit **Charles Tamm 1** fort.

Ansonsten fahre mit **Charles Tamm 2** fort.

Charles Tamm 1: *Als du ins Büro zurückkehrst, sitzt dort ein Mann in einem eleganten Anzug mit den Füßen auf dem Schreibtisch. Du verlangst zu wissen, wer er ist.*

„Charles Tamm", antwortet er. „Mrs. Husserl hat mich beauftragt, ein Auge auf Sie zu haben." Er zuckt mit den Schultern, greift in seine Tasche, holt einen Kaugummistreifen hervor, wickelt ihn aus und steckt ihn sich in den Mund. „Natürlich könnte ich mich auch dazu überreden lassen, heute Abend früher Feierabend zu machen."

Fahre mit **Charles Tamm 2** fort.

Charles Tamm 2: *„Und? Sind wir im Geschäft?"*

Ein beliebiger Ermittler am Ort von Charles Tamm darf 4 Ressourcen ausgeben, um ihn dem Siegpunktestapel hinzuzufügen. Ansonsten darf dieser Kodexeintrag von einem beliebigen Ermittler erneut ausgelöst werden.

Kodex E: Albrecht Husserl

Falls „die Ermittler Beweise gefunden haben, dass Matilde Schmiergeld bekommen hat“, lies weiter. Ansonsten weigert sich Albrecht, dir eine direkte Antwort zu geben. Dieser Kodexeintrag darf von einem beliebigen Ermittler erneut ausgelöst werden.

Du konfrontierst Albrecht mit all den Bestechungsgeldern, die er sowohl an die Polizei von Arkham als auch an den Arkham Advertiser gezahlt hat. Er hebt abwehrend die Hände, Verzweiflung steht ihm ins Gesicht geschrieben. „So weit hätte es niemals kommen sollen“, sagt er. „Aber wenn Ihnen ein halbes Dutzend Gangster im Nacken sitzt – vom eigenen Vater ganz zu schweigen –, muss man irgendetwas *unternehmen! Und jetzt sieht es so aus, als müsste ich mich auch noch um diese Sache hier kümmern.“*

Er greift in die Innentasche seines Mantels und holt ein versiegeltes Glasgefäß hervor. Darin schwebt eine in rosa Farben fluoreszierende, quallenartige Kreatur. Du stürzt vor, um ihn aufzuhalten, und schlägst ihm das Glas aus der Hand, sodass es klirrend auf dem Boden zerschellt.

Merke dir, dass „Albrecht der Täter ist“.

Fahre mit **Zwischenspiel: Der Täter** *(Seite 20)* fort.

Kodex F: Matilde Correa

Du wirfst Matilde den prall gefüllten Umschlag zu. Sie fängt ihn unbeholfen auf, doch sie muss ihn nicht einmal öffnen, um zu wissen, was sich darin befindet. „Ich brauchte das Geld!“, sagt sie. „Und Albrecht hat bezahlt. Tun Sie nicht so, als hätten Sie den Deal nicht auch angenommen!“

Du fragst sie nach der Kreatur, von der du gelesen hast – von dieser Qualle. „Ich weiß nicht, was das ist“, sagt sie. „Alles, was ich darüber weiß, ist, dass Albrecht diese Dinger von irgendwelchen mysteriösen Leuten bezieht. Er braucht sie, um Menschen verschwinden zu lassen.“

Du legst Matilde nahe, besser in einer anderen Stadt Arbeit zu suchen, bevor du dich aufmachst, um Albrecht Husserl zur Rede zu stellen.

Füge Matilde Correa dem Siegpunktestapel hinzu.

Kodex G: Pfarrer Yang

Falls dieser Kodexeintrag das erste Mal in diesem Szenario ausgelöst wird, fahre mit **Pfarrer Yang 1** fort.

Ansonsten fahre mit **Pfarrer Yang 2** fort.

Pfarrer Yang 1: *Der Pfarrer heißt dich freundlich willkommen, doch seine Stimmung schlägt in melancholisches Bedauern um, als du erwähnst, weshalb du hier bist. „Ich habe mich mit Lina getroffen. Die junge Frau wird von schrecklichen Albträumen geplagt. Aber ich kann nicht über das sprechen, was sie mir anvertraut hat. Ich muss ihre Privatsphäre respektieren."*

Fahre mit **Pfarrer Yang 2** fort.

Pfarrer Yang 2: *Der Pfarrer muss erst überzeugt werden.*

Wähle 1 Ermittler am Ort von Pfarrer Yang, der eine -Probe (3) ablegen muss. Falls ihm die Probe gelingt, schlägt Pfarrer Yang ihm vor, sich im alten Herrenhaus im Französischen Viertel umzusehen. Bringe den beiseitegelegten Ort Meiger-Anwesen *(In neuer Hand)* ins Spiel und füge Pfarrer Yang dem Siegpunktestapel hinzu. Ansonsten darf dieser Kodexeintrag von einem beliebigen Ermittler erneut ausgelöst werden.

Kodex H: Lina Husserl

Falls „die Ermittler einen Blick in eine andere Welt erhascht haben“, lies weiter. Ansonsten weigert sich Lina, dir eine direkte Antwort zu geben. Dieser Kodexeintrag darf von einem beliebigen Ermittler erneut ausgelöst werden.

Du hast es satt, dass Lina dich hinhält, und verrätst ihr schließlich, was du auf dem Meiger-Anwesen gesehen hast. Ihre braunen Augen fixieren dich mit einem intensiven Blick. „Sie war offen?“, fragt sie mit einem Anflug von Verzweiflung in ihrer Stimme. „Die Tür aus meinen Träumen? War sie wirklich offen?!“

Noch bevor du etwas erwidern kannst, stürmt sie an dir vorbei. Du folgst ihr und auf dem Weg quer durch die Stadt zum Anwesen der Meigers. Dort gesteht sie dir, dass sie diese Tür immer wieder in ihren Albträumen gesehen hat. So lebhaft und so häufig, dass sie sie malen musste. Doch nachdem sie die Tür gemalt hatte, kam etwas *hindurch. Es hat sich ihren Vater geholt. Es holte sich auch Aziza. Lina ist fest entschlossen, es aufzuhalten, bevor es noch jemand anderen holen kann. Doch noch bevor ihr das Anwesen erreicht, scheint es, als hätte euch das* Etwas *schon gefunden.*

Merke dir, dass „Lina die Tür geöffnet hat“.

Fahre mit **Zwischenspiel: Der Täter** *(Seite 20)* fort.

Kodex I: Elias Husserl Jr.

„Hören Sie, ich weiß, warum Sie hier sind“, sagt Elias. „Aber ich habe mit all dem nichts zu tun!“ Noch bevor du antworten kannst, wirst du vom Geräusch näher kommender Schritte abgelenkt. Ein großer Mann mit schmalem Schnurrbart und einem erschöpften Blick mustert dich einen Moment lang schweigend. „Oh, Eugene“, sagt Elias, als er den Mann erkennt. „Ich bin froh, dass du da bist. Sag diesen Leuten, sie sollen mich in Ruhe lassen, okay?“

Mr. Peel ignoriert Juniors Aufforderung. „Du gehst nirgendwohin, Elias“, sagt er. „Es ist Zeit, dass du deinen Teil der Abmachung einhältst.“ Eine Gruppe grob aussehender Schläger mit auf den Armen tätowierten arkanen Symbolen baut sich vor euch auf und macht sich kampfbereit. Das sind keine gewöhnlichen Gangster, sondern getarnte Kultisten! Du rufst Junior zu, er solle so schnell wie möglich verschwinden.

Bringe die beiseitegelegte Storyvorteilskarte Eugene Peel am Ort von Elias Husserl Jr. ins Spiel.

Durchsuche das Begegnungsdeck und den Ablagestapel nach 1 ***Syndikat***-Gegner, der am Ort von Elias Husserl Jr. erscheint.

Füge Elias Husserl Jr. dem Siegpunktestapel hinzu.

Kodex J: Eugene Peel

Nachdem du die Kultisten ordentlich aufgemischt hast, packst du Peel am Kragen und schleuderst ihn in ein paar Mülltonnen, wo er mit Abfall übersät auf dem Boden liegen bleibt.

„Sie mischen sich in einen Deal ein, den Sie nicht verstehen“, sagt Mr. Peel stöhnend und rappelt sich wieder auf. „Junior wollte Geld von mir und meinen Brüdern, und wir wollten Einfluss in Arkham. Aber als sein Vater sich weigerte, den Deal einzuhalten, der von Junior ausgehandelt wurde, haben wir ihn beseitigt. Mit dieser anderen Ermittlerin haben wir es genauso gemacht – und mit Ihnen werden wir es auch tun!“

Er greift in seine Tasche und holt ein kleines Glasgefäß hervor, in dem sich eine seltsame, quallenartige Kreatur befindet. „Zeit, all Ihre Fragen zu beantworten!“, sagt er hämisch und schleudert das Gefäß auf den Boden, wo es vor deinen Füßen zerschellt. Schnell breitet sich die tentakelbewehrte Kreatur auf dem Boden des Bahnsteigs aus.

Merke dir, dass „Eugene nicht das ist, was er zu sein scheint“.

Fahre mit **Zwischenspiel: Der Täter** *(Seite 20)* fort.



Zwischenspiel: Der Täter

Der Täter 1: *Die Welt um dich herum reißt plötzlich auf, deine Sinne werden von einem grellen violetten Lichtblitz und dem stechenden Geruch von Ozon überwältigt. Du spürst kalte, klauenbewehrte Hände, die direkt aus leerer Luft nach dir greifen, dich packen und in das Licht zerren. Dein Blick verschwimmt, dir wird schwindlig und im nächsten Moment stürzt du durch die Luft einer fremden Welt. Du landest in einer Lache aus dickem, grauem Schlamm, in dem menschliche Knochen umher-schwimmen. Noch ehe du einen klaren Gedanken fassen kannst, ringst du bereits mit den Fluten und kämpfst dagegen an, in der seltsamen Masse zu versinken.*

- Bringe jeden beiseitegelegten ***Anderswelt***-Ort ins Spiel.
- Jeder Ermittler bewegt sich direkt in die Knochengrube.
- Der Gegner Der Entführer wird auf seine „Dimensionsschlurfer“-Seite umgedreht und bewegt sich in die Knochengrube (oder er erscheint in der Knochengrube, falls er beiseitegelegt ist).
- Füge die beiseitegelegte Agenda 4a – „In die Grube hinein“ dem Agendadeck hinzu. Rücke direkt zu Agenda 4a vor (handle keine anderen Agenden ab).
- Überprüfe, welcher der folgenden Punkte zutrifft.
  - Falls „Albrecht der Täter ist“, fahre mit **Der Täter 2** fort.
  - Falls „Lina die Tür geöffnet hat“, fahre mit **Der Täter 3** fort.
  - Falls „Eugene nicht das ist, was er zu sein scheint“, fahre mit **Der Täter 4** fort.



Der Täter 2: *Neben dir windet sich Albrecht Husserl im Schleim. „Was zum …?!“, ruft er, während er langsam in der zähflüssigen Knochengrube versinkt. „Das war nicht für mich gedacht! Das ist alles Ihre Schuld!“ Er klammert sich an den Rand der Grube und klettert heraus. Dann greift er erneut in seinen Mantel, zieht eine Waffe und richtet den Lauf auf dich. Doch plötzlich wird eure Aufmerksamkeit vom unirdischen Kreischen eines gewaltigen Monsters abgelenkt.*

Du bist zu weit gekommen, um Albrecht nun hier an diesem höllischen Ort sterben zu lassen. Du musst ihn zurück nach Arkham bringen, damit er sich für seine Verbrechen vor Gericht verantwortet.

- Entferne die Storyvorteilskarte Albrecht Husserl aus dem Spiel.
- Der beiseitegelegte Gegner Albrecht Husserl erscheint in der Knochengrube.
- Etwas entführt folgende Karten: jede ***Verdächtiger***-Storyvorteilskarte an ***Arkham***-Orten im Spiel und alle Karten im Spurendeck.
- Alle entführten Karten werden zusammengemischt. Hänge 1 zufällige dieser Karten an den Dimensionsschlurfer an. Platziere die übrigen verdeckt unter der Knochengrube.
  - *Anmerkung:* Karten, die an den Dimensionsschlurfer angehängt sind, gelten nicht länger als entführt.
- Füge die beiseitegelegte Szene 4a – „Albrechts Glücksspiel“ dem Szenendeck hinzu. Rücke sofort zu Szene 4a vor (Szene 3b wird nicht abgehandelt).
- Das Spiel kann nun weitergehen.

Der Täter 3: *Neben dir windet sich Lina Husserl im Schleim. Sie klammert sich an den Rand der Grube, klettert heraus und spuckt Schleim aus, während sie nach Luft ringt. Mit einem Ausdruck aus Angst und Verwirrung blickt sie zu dir hinab, als langsam eine fremdartige Gestalt hinter ihr auftaucht. Die massige, mit Stacheln bewehrte Silhouette der Kreatur ragt bedrohlich über Lina auf, als sie sich umdreht, um ihr ins Auge zu blicken. „Dich habe ich schon einmal gesehen", sagt sie. „Du bist meinetwegen hier. Du bist hier, um mich zu holen!"*

Du bist zu weit gekommen, um Lina nun hier an diesem höllischen Ort sterben zu lassen. Du musst sie zurück nach Arkham bringen und dem Monster ein Ende bereiten, das ihre Albträume heimsucht.

- Entferne die Storyvorteilskarte Lina Husserl aus dem Spiel.
- Der beiseitegelegte Gegner Lina Husserl erscheint in der Knochengrube.
- Etwas entführt folgende Karten: jede ***Verdächtiger***-Storyvorteilskarte an ***Arkham***-Orten im Spiel und alle Karten im Spurendeck.
- Alle entführten Karten werden zusammengemischt. Hänge 1 zufällige dieser Karten an den Dimensionsschlurfer an. Platziere die übrigen verdeckt unter der Knochengrube.
  - *Anmerkung:* Karten, die an den Dimensionsschlurfer angehängt sind, gelten nicht länger als entführt.
- Füge die beiseitegelegte Szene 4a – „Linas Albtraum" dem Szenendeck hinzu. Rücke sofort zu Szene 4a vor (Szene 3b wird nicht abgehandelt).
- Das Spiel kann nun weitergehen.

Der Täter 4: *Neben dir windet sich Eugene Peel im Schleim. „Sie unverschämter Narr!“, schreit er dich an, während er sich zum Rand der Grube bewegt. Er klammert sich daran fest und klettert heraus. „Ihre Einmischung endet hier“, sagt er und zieht einen seltsam verzierten Dolch unter seinem Mantel hervor. „Machen Sie sich bereit, Ihr Ende zu finden, so weit entfernt von …“ Seine Drohungen werden jäh unterbrochen, als ein gewaltiges Monster in sein Blickfeld springt und sich auf einem nahegelegenen Felsen niederlässt. Es knurrt Eugene an und fletscht seine scharfen Zähne. Entsetzt beobachtet er, wie die Kreatur langsam von ihrem erhöhten Platz herabsteigt.*

Du bist zu weit gekommen, um Eugene nun hier an diesem höllischen Ort sterben zu lassen. Du musst ihn zurück nach Arkham bringen, damit er sich für seine Verbrechen vor Gericht verantwortet.

- Entferne die Storyvorteilskarte Eugene Peel aus dem Spiel.
- Der beiseitegelegte Gegner Eugene Peel erscheint in der Knochengrube.
- Etwas entführt folgende Karten: jede ***Verdächtiger***-Storyvorteilskarte an ***Arkham***-Orten im Spiel und alle Karten im Spurendeck.
- Alle entführten Karten werden zusammengemischt. Hänge 1 zufällige dieser Karten an den Dimensionsschlurfer an. Platziere die übrigen verdeckt unter der Knochengrube.
  - *Anmerkung:* Karten, die an den Dimensionsschlurfer angehängt sind, gelten nicht länger als entführt.
- Füge die beiseitegelegte Szene 4a – „Mr. Peels Plan“ dem Szenendeck hinzu. Rücke sofort zu Szene 4a vor (Szene 3b wird nicht abgehandelt).
- Das Spiel kann nun weitergehen.

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler wurden besiegt): *Das Ausmaß der zahlreichen Bedrohungen, die sich gegen die Familie Husserl richten, erweist sich als zu groß für dich. Trotz all deiner Bemühungen erliegst du dem Willen des Dimensionsschlurfers, als du in die Knochengrube der Anderswelt gezerrt wirst.*

- Im Kampagnenlogbuch wird notiert:
  Die Ermittler konnten den Fall nicht lösen.
- **Die Ermittler verlieren die Kampagne!**

Auflösung 1: *Es hat dich all deine Kraft gekostet, doch es gelingt dir, Lina Husserl dazu zu bewegen, sich ihren tiefsten Ängsten zu stellen und das Monster ihrer Albträume zu besiegen. Du weißt nicht, wie ihre Gemälde den Schleier zwischen den Welten durchdrungen haben, um den Schlurfer nach Arkham zu rufen, doch du schlägst ihr vor, in Zukunft davon abzusehen, die Dinge zu malen, die sie in ihren Träumen sieht.*

- Im Kampagnenlogbuch wird notiert:
  Die Ermittler konnten Lina Husserl retten.
- Fahre mit **Auflösung 5** fort.

Auflösung 2: *Eugene Peel war zwar nur ein einzelner Mann, er galt in okkulten Kreisen jedoch als ein großer Anführer. Nachdem du ihn besiegen konntest, hat sich der Kult bedeckt gehalten.*

- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler konnten Eugene Peel aufhalten.*
- Fahre mit **Auflösung 5** fort.

Auflösung 3: *Du kehrst mit Albrecht Husserl im Schlepptau nach Arkham zurück und übergibst ihn umgehend den Behörden. Du kannst nur hoffen, dass die Familie Husserl nicht die gesamte Polizei von Arkham auf der Gehaltsliste hat.*

- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler konnten Albrecht Husserl aufhalten.*
- Fahre mit **Auflösung 5** fort.

Auflösung 4: *Trotz all deiner Bemühungen gelingt es dir nicht, den Dimensionsschlurfer davon abzuhalten, sein nächstes Opfer zu fordern. Du fliehst zurück nach Arkham, wo du darauf hoffst, dass du diese Ereignisse nun endgültig hinter dir lassen kannst.*

- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Der Täter ist noch auf freiem Fuß.*
- Fahre mit **Auflösung 5** fort.

Auflösung 5: *Es ist dir nicht gelungen, Elias ausfindig zu machen und zurückzubringen, doch die Fortschritte, die du erreicht hast, scheinen die Bürger der Stadt dennoch zufriedenzustellen. Arkham erholt sich überraschend schnell, wobei man möglichst darauf bedacht ist, die Angelegenheiten rund um die Ermittlungen gegen die Familie Husserl zu vergessen. Josephine übernimmt die Macht- und Autoritätsposition, die ihr verschwundener Ehemann hinterlassen hat. Der Einfluss der Familie Husserl in der Stadt bleibt weiterhin groß – wenn auch mehr im Verborgenen und mit etwas mehr Bedacht.*

- Falls sich die Storyvorteilskarte Aziza Steer am Ende des Szenarios unter der Kontrolle eines Ermittlers befunden hat, haben die Ermittler die Kampagnen-Belohnungskarte Aziza Steer *(Hartgesotten)* verdient. Die Karte wird dem Spielerkartenvorrat hinzugefügt (siehe „Belohnung“ im Arkham Grimoire online).
- Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des **Sieg X**-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel.
  - Wähle für jede Storyvorteilskarte, die sich am Ende des Szenarios im Siegpunktestapel befunden hat, einen Ermittler, der 1 Bonus-Erfahrungspunkt verdient.

Credits

Expansion Design and Development: Nicholas Kory mit Waleed Ma'arouf
Producer: Molly Glover mit Eric Stanton
Editing: Andrea Dell'Agnese
Proofreading: Kelley Curry
Game Rules Specialist: Alex Werner
Design Lead: Nate French
Product Line Manager: Gavin Duffy
Game Design Manager: Kate Morgan
***Arkham Horror* Story Review:** Philip D. Henry und John Leo
Expansion Graphic Design: Ryann Collins
Cover Art: Mauro Dal Bo
Art Direction: Jeff Lee Johnson und Jake Murray
Visual Design Manager: Tony Bradt
Quality Assurance Specialist: Zach Tewalthomas
Quality Assurance Coordinator: Matt Diaz
Franchise Development: Andy Christensen, Joe DeSimone, Ness Jack, Matt Keefe, Charlotte Llewelyn-Wells, Brian Mulcahy, Gwendolyn Nix, Katrina Ostrander, Sean Ryan, Ashley Stephens und Nick Tyler
Production Management: Justin Anger und Halley Feil
Production Coordination: Estelle Gavin und Ember Schwager
Director, Living Card Games: Chris Gerber
Director of Studio Operations: John Franz-Wichlacz
Head of Studio: Jim Cartwright
SVP Lifestyle Games: Bill Altig

Playtesters

Clément Blaise, Ryan Blood, Michael Braverman-Scult, Anthony Clark, Thomas Cornaz, Ernie Cottrell, Shelley Danielle, Johannes Duckeck, Michael Feldman, Sam Fuhrman, Mattison Froese, Wyatt Gray, Richard Harris, Grégory Henriques, Julian Horn, Michael Jones, Rod Jordan, Joe Kennedy, Josh McCluey, Joe McNeil, Erik Miller, Lacey Miller, Ben-edikt Nork, Joachim von Oetinger, Josh Parrish, James Phillips, Tim Rose, Jordi Solera, Jona Toepper, Marcus Toepper, Henrique Bravo Trein, Egoitz Uribeetxebarria, Zohnya Voumard, Owen Weldon und Alex Xöul

Asmodee Germany

Redaktion & Übersetzung: Benjamin Fischer, Steffen Trzensky und Simon Blome
Layout & Grafische Bearbeitung: Max Breidenbach