



Arkham – Investigations – Fall

Arkham's Nächte: Strassen

Einleitung

Hast Du schon mal gelangweilt in einer Strasse von Arkham verbracht, während die anderen Mitspieler düstere, erschreckende Begegnungen in Standorten von Arkham oder in anderen Welten hatten ?

Arkham's Nächte ist eine einfache Erweiterung für Arkham Horror, die Begegnungen in den Strassen zum Grundspiel hinzufügt.

Spezielle Regeln

Die Erweiterung wird zusammen mit dem ganz normalen Spiel benutzt.

Es gibt keine Zeitlinie und es gibt keine Vignetten.

Stattdessen wird das Fallbuch bemüht, wenn ein Ermittler am Ende seines Zuges auf einer Strasse steht.

Einige neue Karten werden mit diesem Fallbuch eingeführt:
Neue Verbündete und eine "Reputation".

Alle diese Karten werden getrennt von den anderen Stapeln beiseite gelegt – man kann sie nur ziehen, wenn man durch das Fallbuch dazu aufgefordert wird.

Die Arkham's Nächte Verbündeten werden wie ein separates Verbündeten-Deck behandelt.

Zu Beginn werden alle verwendet, aber jedes Mal, wenn die Terrorleiste um 1 Punkt erhöht wird, wird ein Verbündeter vom Stapel entfernt.

Die "Reputation"-Karte ist eine spezielle Art von Gegenstand. Sie wird nicht als Gegenstand gezählt, wenn es darum geht, Gegenstände zu verlieren. Wenn sie einmal erworben wurde kann man sie nicht mehr verlieren, es sei denn, ein anderer Ermittler erhält die gleiche Reputation, was dazu führt, dass jeder in Arkham sich nun auf diese Person fokussiert.



Orts-Index

Strassen der Innenstadt

Einmal mit einem W6 würfeln:

- 1 Lies 104
- 2 Lies 14
- 3 Lies 44
- 4 Lies 130
- 5 Lies 161
- 6 Lies 72

Strassen des französischen Viertels

Einmal mit einem W6 würfeln:

- 1 Lies 25
- 2 Lies 125
- 3 Lies 164
- 4 Lies 167
- 5 Lies 168
- 6 Lies 50

Strassen des Geschäftsviertels

Einmal mit einem W6 würfeln:

- 1 Lies 66
- 2 Lies 39
- 3 Lies 63
- 4 Lies 27
- 5 Lies 45
- 6 Lies 142

Campus der Universität Miskatonic

Einmal mit einem W6 würfeln:

- 1 Lies 10
- 2 Lies 109
- 3 Lies 116
- 4 Lies 4
- 5 Lies 123
- 6 Lies 83

Strassen der Nordstadt

Einmal mit einem W6 würfeln:

- 1 Lies 47
- 2 Lies 50
- 3 Lies 98
- 4 Lies 69
- 5 Lies 111
- 6 Lies 154

Strassen der Südstadt

Einmal mit einem W6 würfeln:

- 1 Lies 29
- 2 Lies 55
- 3 Lies 155
- 4 Lies 156
- 5 Lies 171
- 6 Lies 57

Strassen des Wohnviertels

Einmal mit einem W6 würfeln:

- 1 Lies 120
- 2 Lies 42
- 3 Lies 26
- 4 Lies 92
- 5 Lies 28
- 6 Lies 82



Fall-Paragrafen

- 1** “Ich danke Ihnen vielmals mein Freund, vielen Dank!“ sagt er und geht weg.
- 2** Sie nimmt das Geld und lacht Dich an. „Danke – ich weiss nicht, was wir ohne Deine Hilfe getan hätten.“ Geh sofort zum Bahnhof und sehe zu, wie sie wegfährt. Als sie Dich verlässt, zieht sie etwas aus ihrer Tasche. „Es ist nicht viel, aber es ist alles was ich habe. Vielleicht ist es nicht sehr viel wert, aber es ist seit Generationen in meiner Familie. Ich möchte, dass Du es bekommst.
Zieh einen besonderen Gegenstand.
- 3** Mache eine Schleichenprobe (-1). Wenn Du sie bestehst, lies 17, ansonsten lies 77.
- 4** Du triffst einen intelligenten Literaturprofessor namens Albert Wilmarth, ein Spezialist in Neu-Englischer Folklore. Mache eine Wissensprobe (-1).
Wenn Du Erfolg hast, lies 99. Ansonsten lies 122.
- 5** Du schlenderst die Strasse entlang, als ein paar Leute in eine Seitengasse einbiegen. Du folgst einem von ihnen in diese Gasse und versteckst Dich hinter ein paar Mülleimern. Du beobachtest ihn, als er an eine Türe klopft und sich diese einen Spalt öffnet. Ein grosser, bulliger Türsteher fragt den Mann nach einem Lösungswort. „Voodoo.“
Erwidert der Mann und der Türsteher lässt ihn ein.
Wenn Du auch an die Tür klopfen möchtest, lies 102.
Wenn Du dich anders in das Gebäude schleichen willst, lies 105.
Du kannst aber auch einfach wieder zurück auf die Strasse gehen und in die sichere Nachbarschaft schlendern.
- 6** Du beeindruckst Mr. Arthur mit Deinem Wissen auf diesem Gebiet. „Ich sage, ich habe mehr von ihnen gelernt, als ich an anderen Universitäten je gelernt habe. Ich möchte mich natürlich immer noch mit den Geologen hier treffen, aber ich würde mich freuen, sie später auf einen Kaffee zu treffen und diese Sache weiter zu diskutieren, wenn es Ihnen nichts ausmacht?“ Wenn er verfügbar ist, platziere Mr. Arthurs Verbündetenkarte in Velmas Diner. Wenn Du einen kompletten Bewegungszug dort verbringst, darfst Du ihn als Verbündeten nehmen.
Wenn er nicht verfügbar ist, platziere zwei Hinweismarker in Velmas Diner.
- 7** Die Wohltätigkeitsveranstaltung ist ein grosser Erfolg und deine grosszügige Spende wird von der Krankenhausabteilung wohlwollend registriert. Das Krankenhaus prosperiert. Würfle mit einem Würfel und platziere so viele Dollar auf das St. Mary Krankenhaus. Wenn ein Spieler das Krankenhaus besucht, dürfen so viele Dollars vom Ermittler genommen werden wie er momentan hat, bis sie alle weg sind.



- 8** Mache eine Geschwindigkeitsprobe (+2).
Wenn Du Erfolg hast, lies 144, ansonsten lies 15.
- 9** “Keiner hat sich bisher für mich eingesetzt“, sagt der Zeitungsjunge, als Du weiter läufst. “Danke“ Er grinst Dich an. “Hör mal, wenn Du mal Informationen benötigst, kann ich helfen. Ich kenne die ganze Stadt und höre die seltsamsten Sachen, entweder von den Reportern oder den Leuten, denen wir die Zeitung verkaufen. Jeder liest schliesslich die Zeitung, oder?
Für einen kleinen Finderlohn, kann ich Dich in den neuesten Tratsch einweihen. Was meinst Du?“
Du kannst die Chad Davis Verbündetenkarte nehmen, wenn sie verfügbar ist.
Ansonsten nimm einen Hinweismarker.
- 10** Du triffst einen jungen Ökonomie-Professor namens Nathaniel Wingate Peaslee. Er scheint freundlich zu sein – wenn auch ein bisschen verschroben – und will seltsamerweise nicht über Sachen sprechen, die auch nur im Entferntesten mit dem Okkulten zu tun haben. Er lässt sich aber gerne über so weltbewegende Themen wie Ökonomie, Politik und ähnliches aus. Während Eurer Unterhaltung erzählt er Dir über einige spezielle Aktienwerte, von denen er glaubt, dass sie steigen werden.
Wenn Du willst, kannst Du in diese Werte investieren.
Nenne die Anzahl von Dollars, die Du investieren willst und lies 133.
- 11** Verliere eine geistige Gesundheit, weil Du jemanden Bedürftigen den Rücken gekehrt hast. Keine Spezialfähigkeit oder Karte kann diesen Verlust reduzieren.
- 12** Während Deiner Unterhaltung gelingt es Dir, etwas Licht in die Ereignisse im Hexenhaus mit dem armen, gebeutelten Frank zu bringen. Als Anerkennung gibt er Dir eines seiner Bücher. Zieh so lange vom Stapel der besonderen Gegenstände, bis Du ein Buch gezogen hast und behalte es. Danach mische den Stapel.
- 13** Sie zuckt. “So soll es sein. Geh nur weg von hier, so dass ich mich nicht um Deinen Schutz sorgen muss.“ Sie wartet, bis Du ein Stück vom Haus weg bist und schliesst dann die Tür. Du wartest ein paar Minuten aber sie kommt nicht mehr heraus. Wenn Du Dich dazu entscheidest, zum Haus zurück zu gehen, lies 43. Ansonsten lies 34.
- 14** Ein alter Freund möchte Dir ein Mittagessen bei Velmas Diner spendieren. Du kannst Dich sofort dorthin bewegen und entweder eine normale Begegnung haben oder die „Spezialplatte“ geniessen, die dir 1 Geistige Gesundheit und 1 Ausdauer bringt.
- 15** Die dunkle Gestalt baut sich aus dem Schatten vor dir auf. Dein Verstand dreht durch als sich die Lippen entblößen und den Blick auf die unglaublich langen und scharfen Zähne freigeben. Du bist verschlungen.



Arkham Nächte: Strassen

- 16** Bekämpfe den Südstadt Würger. Sein Ausweichmodifikator beträgt -3 , sein Kampfmodifikator ist -2 und er hat einen Widerstand von 2. Er verursacht keine Geistige Gesundheit Schäden aber wenn er eine Kampfrunde gewinnt, lies 23. Wenn Du ihn besiegst, lies 19, wenn Du fliehst lies 37.
- 17** Sie bemerkt nicht, dass Du ihr folgst. Du kannst kurz erkennen, wie sie in den Keller eines Hauses eintritt. Wenn Du ihr immer noch folgen willst, lies 86. Ansonsten verlässt Du den Ort und nichts passiert.
- 18** Als Du die Strasse runter läufst, bemerkst Du eine verdächtig aussehende Frau, die einen kurzen geschärften Stock trägt und sich auf ein verfallenes Haus etwas Abseits der Hauptstrasse zu bewegt. Wenn Du ihr folgen willst, lies 3. Ansonsten passiert nichts.
- 19** Gut gemacht. Bewege Dich sofort zur Polizeistation, um den Südstadt Würger ein zu liefern. Du kannst aus folgenden Belohnungen wählen:
Du kannst eine Dividende erhalten, oder \$6 von der Bank bekommen.
Oder Du kannst zwei einfache Gegenstände ziehen.
- 20** Als Du an einer Imbissbude am Bahnhof vorbei läufst, hörst Du eine Unterhaltung. Der Imbissbudenbesitzer hat einen Zeitungsjungen am Arm und beschimpft ihn als Dieb. Wenn Du dem Jungen helfen willst, lies 94.
- 21** „Und was willst jetzt machen, hä?“, sagt der Händler mit finsterem Blick, „wollt ihr hier klauen?“. Er pfeift nach der Polizei.
Mache eine Geschwindigkeitsprobe (-1). Wenn Du versagst, lies 59.
Hast Du zwei oder mehr Erfolge, lies 126. Ansonsten lies 31.
- 22** Wenn Du mindestens \$2 hast und ihr \$2 geben willst, dann tu dies und lies 2. Wenn Du keine \$2 hast, aber einfache, einzigartige Gegenstände oder Gegenstände mit einem Wert von mindestens \$4 hast, die Du ihr geben könntest, dann lies 87.
Ansonsten hast Du nicht genug Geld, um Ihr zu helfen. Lies 11.
- 23** Er schafft es, den Strick um Deinen Hals zu kriegen. Würfle mit einem Würfel, um zu sehen, wie viel Ausdauer du durch diese Attacke verlierst. Wenn die Zahl, die Du gewürfelt hast, mehr als zwei Punkte höher ist als Deine Ausdauer, dann wirst Du verschlungen. Ansonsten hörst Du das Pfeifen der Konstabler, kurz bevor Du bewusstlos zu werden drohst. Wenn Du nicht bewusstlos wirst, bekommst Du einen Hinweismarker.



- 24** Du machst kurzen Prozess mit den Grobianen, die nun stöhnend zu Deinen Füßen liegen. Innerhalb von ein paar Sekunden sammelt sich eine Menschenmenge an und kurz darauf kommt auch die Polizei. Es stellt sich heraus, dass die Grobiane auf Kautionsdräusen sind und dass es einen Haftbefehl gegen sie gibt.
Du bekommst die ausgesetzte Belohnung von \$4.
Bewege Dich sofort zur Polizeistation, ohne eine weitere Begegnung zu haben.
- 25** Du triffst einen Betrunkenen, Joe Mazurewicz, der einige schreckliche Geschichten über das Hexenhaus zu erzählen weiss. Mache eine Glücksprobe (-1).
Hast Du Erfolg, lies 60.
Ansonsten lies 127.
- 26** Als Du die Strasse entlang läufst, bemerkst Du ein paar Schurken, die dich eindringlich anschauen. Du erkennst sie wieder aus der Zeitung. Es sind Mitglieder der berühmten Sheldon Gang.
Wenn Du die Informanten Reputation hast, dann lies 58.
Ansonsten mache eine Glücksprobe (-1).
Hast Du Erfolg, dann lies 136.
Wenn Du versagst, dann lies 41.
- 27** Du triffst auf eine Verkaufsauktion. Ziehe einen einfachen Gegenstand und einen einzigartigen Gegenstand. Du kannst entweder beide kaufen – sie werden nur komplett (Gesamtpreis der beiden Gegenstände summieren) verkauft – oder keinen kaufen.
- 28** Als Du am Stadtrand entlang läufst, hörst Du plötzlich ein Geräusch aus dem Wald. Es hört sich nach brechenden Zweigen an, als ob irgendein grosses, wildes Tier herauskommen wird. Wenn Du das näher untersuchen willst, lies 147.
- 29** Während Du durch die Gärten der St. Mary Kirche durchstreifst, bemerkst Du einen intelligent wirkenden Priester, der ein altes, in Leder gebundenes Buch liest.
Mache eine Wissensprobe (-3).
Hast Du Erfolg, lies 52, ansonsten lies 118.
- 30** Sie grüssen Dich freundlich, indem sie ihre Hüte berühren.
- 31** Du schaffst es, weg zukommen, aber der Junge hat nicht so viel Glück.
Du beobachtest aus sicherer Entfernung, wie die Polizei den Jungen abführt.



- 32** Die Wälder teilen sich, um den Blick auf eine dunkle, verboten ausschauende Höhle auf einem steinigen, Eichen bedeckten Hügel, preis zugeben Das Licht lockt Dich nach innen. Du fühlst Dich etwas unwohl als Du bemerkst, dass das silbrige Licht, das von Deinem Führer ausgestrahlt wird, einen Teppich von Knochen am Eingang der Höhle ausleuchtet.
Wenn Du dem Licht folgen willst, lies 163. Ansonsten lies 65.
- 33** Ein paar seltene Museumsgegenstände werden in einer Wohltätigkeitsauktion für das Museum versteigert. Wenn Du auf eine von diesen Gegenständen bieten möchtest, dann zieh einen besonderen Gegenstand und leg eine Anzahl von Dollars als Dein Gebot zur Seite. Dann lies 173.
- 34** Du bist erschrocken über Deine Feigheit. Du verlierst 2 Geistige Gesundheit.
Keine Spezialfähigkeit oder Karte kann diesen Verlust reduzieren.
- 35** Du hältst mit dem Mann mit, bis Du an seinem Auto angekommen bist. Er bemerkt dich im Inneren und Du fährst los. Als Ihr beide zu Atem kommt, stellt er sich als Dr. Francis Morgan – Professor an der Miskatonic Universität vor. Er erzählt Dir, dass er einige seltsame Berichte von ungewöhnlichen Phänomen am Friedhof untersucht und lächelt dann. „Ich denke, ich hab die Ursache gefunden“, sagt er grinsend.
Als Du ihm von deinen eigenen Untersuchungen erzählst, scheint er interessiert.
„Könnte sein, dass unserer beiden Untersuchungen etwas gemeinsam haben. Vielleicht sollten wir zusammenarbeiten.“
Ziehe Dr. Francis Morgan als Verbündeten, wenn er vorrätig ist.
Ansonsten nimm drei Hinweismarker.
- 36** Sie berühren ihre Hüte und grüssen Dich herzlich, als Du vorbeigehst. Später bemerkst Du, dass eines Deiner Besitztümer verschwunden ist! Ziehe zufällig einen besonderen Gegenstand, einfachen Gegenstand oder ein Ausstellungsstück.
- 37** Du fliehst vor ihm, aber er stellt Dir in der Strasse nach.
Mache eine Schleichenprobe (-1).
Bei Erfolg, schaffst Du es in Sicherheit. Wenn Du versagst, lies 23.
- 38** Das Licht verleitet Dich dazu, ihm zu folgen, umhüllt Deine Emotionen und lässt Dich seltsam fühlen. Make eine Willensprobe (-1). Bei Erfolg schaffst Du es, Dich um zudrehen und dorthin zurück zu kehren, von wo Du gekommen bist.
Ansonsten lies 32.



- 39** Während Du das alte Inventar eines Buchverkäufers durchstöberst, findest Du ein interessantes altes Buch, das seltsame Rituale beschreibt.
Das Buch kostet \$3. Wenn Du es kaufst, ziehst Du verdeckt eine Zauberspruchkarte.
In jeder folgenden Runde kannst Du Deine Bewegungsphase opfern, um das Buch zu lesen und so die Zauberkarte um zudrehen.
Du kannst die Zauberkarte nicht benutzen oder lesen, bis Du sie nicht umgedreht hast.
- 40** Nimm 1 Ausdauer Schaden und mache eine Glücksprobe (-1).
Bei Erfolg lies 80, ansonsten lies 150.
- 41** Als Du näher kommst, stehen alle auf und umzingeln Dich. Sie fragen Dich „freundlich“ nach Deinem gesamten Geld. Wenn Du mindestens \$2 besitzt, gibst Du es ihnen und Du darfst ohne weitere Konsequenzen weiterlaufen. Ansonsten lies 166.
- 42** Als Du die Strasse entlang läufst, siehst Du eine alte Frau, die hin fällt und ein Paket verliert, als sie versucht den Bus noch zu erreichen.
Wenn Du ihr helfen willst, wieder auf die Beine zu kommen, lies 106.
- 43** Das Haus ist still. Als Du die Treppen runter gehst, findest Du einen unaufgeräumten Keller, aber kein Zeichen von der Frau. Ein Teil des Mülls wurde offenbar bewegt und ein Teil ist so beschädigt, als hätte hier ein Kampf stattgefunden.
Schliesslich findest Du ein paar Tropfen von Blut auf dem Boden.
Aber weiterhin kein Zeichen von ihr. Angewidert verlässt Du das Haus.
Verliere 2 geistige Gesundheit.
- 44** Ein Betrunkener, der aus Hibbs Rasthaus kommt, belästigt Dich.
Mache eine Kampfprobe (-1), um ihn zurück zustossen.
Bei Erfolg lies 49, ansonsten lies 40.
- 45** Einige Halbstarke von den Docks (Binnenhafen) belästigen Dich. Sie schubsen Dich herum und versuchen Dir einen Gegenstand zu stehlen.
Wenn Du die Informanten-Reputation besitzt, lies 67.
Wenn Du dich wehren willst, lies 48.
Lässt Du es zu, dass sie Dir einen Gegenstand stehlen, lies 75.
Wenn Du keinen Gegenstand im Besitz hast, ignorieren sie Dich nach einer Weile.



- 46** Ein Teil der Gegenstände der Ausstellung werden in einer kleinen Wohltätigkeits–Auktion für das Museum versteigert. Wenn Du mit bieten möchtest, zieh einen Ausstellungsgegenstand und lege eine Anzahl von Dollars als Gebot zur Seite. Dann lies 173.
- 47** Das Warenhaus hat einen Sonderverkauf. Du kannst sofort dorthin gehen, denn alle Preise sind um \$1 reduziert (bis zum Minimum von \$1).
- 48** Die Dinge werden kritisch, als sie Dich umzingeln. Bekämpfe sie. Sie haben einen Widerstand von 2, einen Kampfmodifikator von -1 und einen Ausweichmodifikator von -3 . Sie verursachen keinen Schaden an geistiger Gesundheit. Wenn Du bewusstlos geschlagen wirst, kommst Du nicht in das St. Marys Hospital, sondern behältst eine Ausdauer von 1 und verlierst einen zufällig gezogenen Gegenstand und dein gesamtes Geld. Wenn Du sie besiegst oder vor ihnen fliehen kannst, verlierst Du nichts.
- 49** Du schubst den Betrunkenen von Dir weg und er schleicht, irgendwelche Flüche murmelnd, langsam nach Hause.
- 50** Ein Obdachloser bittet dich um \$1. Wenn du ihm \$1 gibst, lies 137.
- 51** Eine Rangelei folgt. Die Grobiane haben einen Widerstandswert von 2, einen Kampfmodifikator von -1 und einen Ausweichmodifikator von -1 . Sie verursachen keinen Schaden an Geistiger Gesundheit. Wenn du ihnen ausweichst, lies 115. Wenn du sie besiegst, lies 24. Wenn Sie dich besiegen, ziehe wie gewohnt ins St. Mary Hospital; du verlierst jedoch dein ganzes Geld und nicht nur die Hälfte.
- 52** Du kannst den Titel des Wälzers zunächst nicht entziffern, bis du bemerkst, dass er auf Deutsch ist: Unaussprechliche Kulte. Er liest die originale deutsche Fassung von Nameless Cults, dem berüchtigten „Schwarzen Buch“ von Friedrich Wilhelm von Jutz! Seine durchdringenden Augen bemerken deinen Schock und er lässt das Buch in seinen Schoss sinken. „Ich sehe, Sie kennen dieses Buch,“ bemerkt er langsam. „Nur wenige Leute würden es als das erkennen was es ist; und da Sie nicht versuchen mich dafür sofort umzubringen, nehme ich an, dass Sie entweder nicht die geringste Ahnung von seiner Macht haben, oder nur allzu gut darüber Bescheid wissen. Nun, mein Freund, ich bin gespannt, was davon zutrifft!“
- Wenn du antwortest: „Ich habe keine Ahnung von seiner Macht,“ lies 108.
Wenn du antwortest: „Ich weiss ganz genau, wozu es fähig ist,“ lies 117.



- 53** Ein Dunkeldürre bricht aus dem Unterholz hervor! Bevor du reagieren kannst, hat er dich mit seinen scharfen Krallen gepackt und in die Luft gehoben. Du erleidest einen Punkt Ausdauerschaden und wirst durch das nächste Tor gezogen. Gibt es keine offenen Tore in Arkham (oder wenn du eine Variante ohne Tore spielst), bist du *Verloren in Zeit und Raum*.
- 54** Du hast das zweifelhafte Glück in der Nähe des Bahnbetriebshofes zu stehen, als ein Bus aus Innsmouth angetuckert und vor dir zum Stehen kommt. Aus seinem Inneren ergiesst sich eine Anzahl ungesund aussehender, froschgesichtiger Leute. Sie unterhalten sich verstohlen, während sie dich mit ihren glotzenden Augen mustern. Plötzlich deutet einer von ihnen mit dem Finger auf dich und alle verstummen und blicken dich erwartungsvoll und gespannt an, bis du dich mit einem unbehaglichen Gefühl auf den Weg zur nächsten Strasse machst.
Bestehe eine Willensprobe (-1) oder verliere einen Punkt Geistige Gesundheit.
- 55** Die Historische Gesellschaft hat Tag der offenen Tür.
Wenn du möchtest, kannst du sofort dorthin ziehen und eine Begegnung haben.
- 56** Es gelingt dir dich aus dem Würgegerät herauszuwinden, das der Würger versuchte um deinen Hals zu legen. Du drehst dich blitzschnell um und verpasst ihm einen Kopfstoss, was ihn rückwärts taumeln lässt.
Du kannst nun entweder in Sicherheit flüchten, was deine Begegnung beendet, oder du kannst eine Tortrophäe, 5 Widerstandspunkte an Monstertrophäen oder sechs Hinweismarker abgeben, um zu versuchen den Südstadt – Würger dingfest zu machen.
Wenn du versuchen möchtest den Südstadt – Würger zu fangen, lies 16.
- 57** Während du eine Gasse entlanggehst, machst du einen grässlichen Fund: eine der Nonnen aus der Südkirche wurde erwürgt! Mache eine Willensprobe (-1).
Wenn du bestehst, lies 138. Wenn du versagst, lies 113.
- 58** Als du näher kommst, scheint dich einer der Verbrecher wieder zu erkennen und flüstert seinen Begleitern etwas zu, als du vorbeigehst. Bedenklicher weise stehen alle auf und folgen dir. Wenn du die Beine in die Hand nehmen willst, lies 73.
Wenn du dich umdrehen möchtest um sie anzusprechen, lies 152.
- 59** Du wirst zur Befragung zur Polizeistation gebracht.
Ziehe sofort dorthin. Bist du dort, wirst du aufgehalten.

- 60** Joe ist in einer seltsamen Stimmung und stimmt zu, dich in das verfluchte Hexenhaus zu begleiten.
Du darfst sofort dorthin ziehen, zwei Karten ziehen und eine Begegnung auswählen.
- 61** „Du musst echt Nerven haben hierhin zu kommen.“ sagt der Wächter, als er dich greifen will. Bekämpfe die Wachen. Sie haben einen Widerstandswert von 3, einen Kampfmodifikator von -3 und einen Ausweichmodifikator von -1 . Sie verursachen keinen Schaden an Geistiger Gesundheit. Wenn du es schaffst ihnen zu entwischen oder sie zu besiegen, kannst du dich in belebteren Gegenden in Sicherheit bringen.
Wenn du K.O. geschlagen wirst, lies 141.
- 62** Das Wispern verstummt über einem Häuflein Knochen in der hinteren Ecke der Höhle. Als sich der Schleier in deinen Gedanken hebt, hörst du noch ein letztes schwachen Wispern, das in der Dunkelheit widerhallt. Du schaust dich aufmerksamer um und bemerkst, dass alle anderen Knochen auf dem Boden von Waldtieren stammen, und dieses kleine Häufchen von einem Kind. Betrübts fragst du dich was für eine Kreatur so viele Leben ausgelöscht hat. Und als ob es eine Antwort darauf sei, hörst du ein schwaches Rascheln in dem Laub vor der Höhle.
Wenn du dir die Zeit nimmst, um die Kinderknochen für eine anständige Beerdigung aufzusammeln, lies 89. Wenn du stattdessen gehen möchtest, weil du nicht sehr erpicht darauf bist das Ding in den Wäldern näher kennen zu lernen, lies 8.
- 63** Wenn du das Ansehen eines Informanten hast, passiert nichts. Ansonsten, stiehlt sich ein fragwürdiger Charakter aus den Schatten zu dir und fragt dich im Flüsterton, ob du ihm etwas Besonderes abkaufen möchtest. Du musst allerdings \$1 bezahlen um es überhaupt zu Gesicht zu bekommen.
Wenn du einwilligst, zahle ihm \$1 und würfle. Ziehe bei 1–2 einen Gewöhnlichen, bei 3–4 einen Besonderen (Einzigartigen) Gegenstand und bei 5–6 einen Zauberspruch. Du kannst dann diesen Gegenstand für \$1 weniger als den Listenpreis (Minimum \$1) erwerben. Für einen Zauberspruch zahle \$4.
- 64** Du setzt ihn am Geologie–Gebäude auf dem Campus der Miskatonic–Universität ab. „War nett Sie kennen zu lernen,“ sagt er „und nochmals danke für die Beschreibungen!“ Er tippt sich grüssend an den Hut und betritt das Gebäude.
- 65** Du versuchst dich weg zudrehen, aber der Zauber dieses wunderschönen silbernen Lichtes fesselt dich voll und ganz. Du fühlst dich Traum gleich empor gehoben und unerbittlich zu dem lieblichen, fließenden Licht innerhalb der Höhle hingezogen. Mache eine Willensprobe (-1).
Wenn du mindestens 2 Erfolge erreichst, gelingt es dir dich abzuwenden und nach Arkham zurückzukehren. Ansonsten lies 163.



- 66** Du findest einen Antiquitätenladen der am Ankauf Einzigartiger Gegenstände interessiert ist. Du darfst jeden beliebigen Einzigartigen Gegenstand in deinem Besitz zum Listenpreis -1 verkaufen.
- 67** Sie erkennen in dir einen stadtbekanntem Dieb. „Greift ihn euch, Jungs!“ Sie haben einen Widerstandswert von 2, einen Kampfmodifikator von -1 und einen Ausweichmodifikator von -3. Sie verursachen keinen Schaden an Geistiger Gesundheit. Wenn du sie besiegst oder ihnen ausweichen kannst, setzt du mit einem Seufzer der Erleichterung deinen Weg fort. Wenn du K.O. geschlagen wirst, lies 141.
- 68** Als du den Kopf drehst und die Strasse zurückblickst, bemerkst du, dass die alte Frau eines ihrer Päckchen verloren und nicht wieder aufgehoben hat. Beim Aufheben erkennst du, dass es ein Päckchen aus dem Alten Zauberladen und für einen gewissen Mr. Crawford Tillinghast reserviert ist. Es scheint sich um ein Buch zu handeln. Da das Päckchen in eine kleine Pfütze gefallen war, reisst du das braune Packpapier ab um den möglichen Schaden zu inspizieren. Der makabere Leder gebundene Wälzer im Inneren strömt eine spürbare okkulte Macht aus. Wenn du das Buch behalten möchtest, lies 79. Wenn du es zurückgeben möchtest, lies 100.
- 69** Als du durch die Strassen am Stadtrand schlenderst, hörst du aus den Wäldern ein schwaches Wispern, das deinen Namen ruft. Wenn du der Sache nachgehen willst, lies 103.
- 70** Du entkommst mit den Knochen bevor das Ding zurückkehrt und bestattest sie auf dem Friedhof. Du bist *Gesegnet*.
- 71** Weil deine fantastische Geschichte zu unglaublich klingt und du zu wenig überzeugende Beweise hast, hält sich das Interesse des Doktors in Grenzen. Er hört dir geduldig zu, aber man kann erkennen, dass er eher um deine Geistige Gesundheit besorgt ist als um die schreckliche Bedrohung, die Arkham bevorsteht. Bevor er die Pfleger aus dem Arkham Sanatorium rufen kann, entscheidest du dich zu gehen.
- 73** Bei Velmas Diner hängt ein „Aushilfe gesucht!“-Schild im Fenster. Da du in jungen Jahren schon Erfahrungen in der Essensbranche gemacht hast, überlegst du ernsthaft auf dieses Stellengesuch einzugehen. Wenn du bei Velma's arbeiten möchtest, ziehe sofort dorthin und verliere deine nächste Runde indem du dort arbeitest und \$4 Verdienst.

- 73** Mache eine Geschwindigkeitsprobe (-2). Wenn du bestehst, kannst du sie abschütteln. Wenn du versagst, lies 152.
- 74** Mache eine Glücksprobe (-1). Wenn du bestehst, lies 107. Ansonsten lies 91.
- 75** Lege einen zufälligen Gegenstand ab. Mache eine Glücksprobe (-1). Wenn du bestehst, lies 153. Ansonsten lies 97.
- 76** „Danke vielmals, mein Freund, danke vielmals!“ sagt er und blickt sich verstohlen um. „Ich glaube, dass du hier irgendwas Mysteriöses und Unheimliches untersuchst, oder? Nun, ein Mann wie ich sieht ne Menge hier auf den Strassen.“ Er flüstert dir einige seiner unheimlichen Beobachtungen ins Ohr. Erhalte einen Hinweismarker.
- 77** Als du in der relativen Dunkelheit des Hauses etwas zu erkennen versuchst, wirst du angegriffen und zu Boden geschleudert. Während dir ein spitzer Holzpfahl an die Kehle gedrückt wird, zischt dir eine eindeutig weibliche Stimme ins Ohr:
„Was hast du hier zu suchen?“
Nachdem du erklärt hast, wer du bist und was du hier machst, erlaubt dir die Frau wieder aufzustehen. „Na gut! Dann scheinen Sie und ich ja dasselbe Ziel zu verfolgen. Wenn Sie wollen, können sie mit mir zusammen in den Keller gehen und dieses Ding fertig machen!“
Als du dich erkundigst, was sie dort unten anzutreffen glaubt, erklärt sie: „Sie haben von Vampiren gehört, da bin ich mir sicher. Das ist so ziemlich die zutreffendste Beschreibung für dieses Ding da unten, die sie finden können. Es hat aber absolut gar nichts mit der Kreatur zu tun, die dieser Stoker beschreibt. Dieses Ding drückt sich weder elegant aus noch hält es irgendwas von Strategie. Wenn es aufwacht, tötet es und zieht sich dann gesättigt wieder in seinen Schlupfwinkel zurück. Ich werde dem jetzt und hier ein Ende machen. Mit ihnen oder ohne Sie; Ihre Entscheidung!“
Wenn du mit ihr gehen willst, lies 143. Ansonsten lies 13.
- 78** Du hilfst ihr auf die Beine. Als sie dir ins Gesicht blickt, scheint ihre Erinnerung wieder zurückzukehren. Sie legt eine zitternde Hand an deine Wange und sagt: „Sie sind doch der, der den Mut hatte sich mit der Sheldon Gang anzulegen, oder nicht? Nun, Sie haben diesem Viertel einen grossen Dienst erwiesen, mein Kind.“
Du darfst dir Mrs. Updike als Verbündete nehmen, wenn sie verfügbar ist. Wenn sie nicht verfügbar ist, fülle deine Geistige Gesundheit wieder auf ihren Maximalwert auf.
- 79** Obwohl es sehr beeindruckend aussieht, ist der Inhalt des Buches eher langweilig. Ziehe einen Zauberspruch.



- 80** Damit zufrieden dich niedergeschlagen zu haben, schlurft er, lautstark vor sich hin fluchend, in die Nacht. Als er ausser Sicht ist rappelst du dich auf, klopfst dir die Kleidung ab und setzt deinen Weg fort.
- 81** Die Polizeibeamten bemerken dich und geben dir zu verstehen, dass du hier nichts zu suchen hast.
- 82** Das St. Mary Hospital sammelt auf dem Platz vor dem Krankenhaus für wohltätige Zwecke.
Wenn du \$2 spenden möchtest, so vollbringe dieses ehrwürdige Werk und lies 7.
- 83** Ein Anthropologie-Professor kündigt ein Kolloquium über primitive Toteskulte an.
Wenn du teilnehmen möchtest, wirst du aufgehalten.
Bestehe eine Wissensprobe (-1), um aus dem Professor nach der Veranstaltung noch ein paar nützliche Informationen herauszukitzeln.
Du erhältst einen Hinweismarker für jeden gewürfelten Erfolg.
- 84** Als du in die dunklen Abgründe der Höhle hinuntersteigst, beginnt ein silbriges Licht um deinen Körper herum zu schweben und du fühlst, wie deine Lebensenergie aus dir heraus rinnt. Verliere einen Punkt Ausdauer und nimm einen Geist aus der Monsterquelle, oder, wenn dort keiner mehr erhältlich ist, von den Monstertrophäen eines Mitspielers. Du musst den Geist bekämpfen. Da du ein wenig unter Schock stehst, erhältst du -1 auf alle Fertigungsproben. Wenn du dem Kampf entfliehen möchtest, musst du zunächst eine Willensprobe (-1) bestehen.
Versagst du bei dieser Probe schlägt der Fluchtversuch automatisch fehl.
Wenn du den Geist besiegst, lies 162.
Wenn du aus der Höhle entkommen kannst, lies 172.
- 85** Die Männer mit dem Würfelspiel erkennen dich und raffen ihre Sachen zusammen. Als sie an dir vorbei rennen, stossen sie dich roh aus dem Weg.
Bestehe eine Kampfprobe (-1) oder verliere einen Punkt Ausdauer.
- 86** Als du die Stufen hinabsteigst hörst du ein erschrecktes Aufkreischen und ein unnatürliches und unmenschliches Knurren. Die Frau wird gegen die Wand geschleudert und ein dunkler Schatten in schwarzen Fetzen springt aus der Dunkelheit und stürzt sich auf sie. Sie schreit in Panik als die scharfen Zähne der Kreatur nach ihrer Kehle schnappen. Ihre wild um sich blickenden Augen sehen dich und sie schreit dich um Hilfe an. Trotz seiner Gier hat die Kreatur deine Anwesenheit bemerkt und wirbelt jetzt zu dir herum. Blitzschnell springt es in deine Richtung, seine eingesunkenen Augen voller Blutdurst.
Bekämpfe einen Vampir. Du kannst diesem Kampf nicht ausweichen oder ihm entkommen. Wenn du überlebst, lies 114.

- 87** Du gibst ihr die Gegenstände und ihr Lächeln verbreitert sich. „Ich kenne einen Platz, wo wir diese Dinge verkaufen können,“ sagt sie und nimmt dich mit in einen kleinen unscheinbaren Laden. Der schmierige Inhaber nimmt dir den Gegenstand (oder die Gegenstände) ab und bezahlt dir dafür die Hälfte ihres Listenpreises, abgerundet. „Beehren sie mich doch mal wieder,“ sagt er mit einem gierigen Grinsen. Du gibst der Frau \$2 und behältst den möglichen Überschuss für dich. Lies 2.
- 88** Deine Jura-Kenntnisse machen ihm schnell klar, dass er mit dir keine Spielchen treiben kann. Er verwarnt dich und fährt weiter.
- 89** Mache eine Geschwindigkeit (0) Probe. Wenn du bestehst, lies 70. Wenn du versagst, lies 15.
- 90** Es gelingt dir den Wahnsinnigen in einer schattigen Seitenstrasse abzuschütteln. Doch als du dort nach Atem ringend stehst, hörst du einen Schrei – irgendeine andere arme Seele hat an deiner Stelle sterben müssen. Der Verrückte wird zwar gefasst, aber als du am nächsten Tag die Fotos in der Zeitung siehst, machst du dir schwere Vorwürfe – hättest du ihn nicht stoppen können? Verliere einen Punkt Geistige Gesundheit.
- 91** Gerade als du beginnst dich zu amüsieren, gibt es eine Razzia! Mache eine Schleichen (-1) Probe. Wenn du versagst, wirst du verhaftet. Anderenfalls kannst du dich in der allgemeinen Hektik ungesehen verdrücken.
- 92** Der Besitzer des Alten Zauberladens veranstaltet zu Ehren irgendeines obskuren heidnischen Festtages einen Sonderverkauf. Du kannst sofort zum Alten Zauberladen ziehen und dort entweder einen Zauberspruch für \$3 anstatt der üblichen \$5 kaufen, oder eine Begegnung haben.
- 93** Dem Wächter/Türsteher gefällt dein Aussehen nicht. „Verpiss dich,“ schnauzt er dich an. Als du protestieren willst, macht dein Gegenüber einen Schritt seitwärts und lässt dich einen Blick auf seine Tommy Gun und seine drei Freunde aus der Möbelpackerbranche werfen. Schluckend beschliesst du seinen Rat anzunehmen und gehst.
- 94** „Entschuldigung, was ist denn das Problem?“ fragst du. Der Strassenverkäufer erklärt dir, dass er den Jungen beim Äpfel klauen erwischt hat. Wenn du die Äpfel bezahlen willst, die der Junge angeblich gestohlen hat, zahle \$1 und lies 9. Wenn du nicht bezahlen willst oder kannst, lies 21.
- 95** Ziehe sofort zur Polizeistation, wo du die illegale Kneipe zur Anzeige bringst. Du erhältst \$4 Belohnung für die Information, musst aber auch die Informanten-Karte an dich nehmen.

- 96** „Ach, Sie sind das,“ sagt er sichtlich enttäuscht. Er lehnt sich gemütlich an seinen Streifenwagen und unterhält sich ein wenig mit dir. Während des Gespräches erfährst du einige interessante Fakten über die Lage der Silberdämmerung. Als Officer Terry schliesslich wieder fährt, drehst du dich um und betrachtest die unheilvolle Villa der Loge, die sich vor dir auf türmt. Wenn du willst, kannst du sofort zur Loge der Silberdämmerung ziehen und dort eine Begegnung haben. Für jede Fertigkeitenprobe (ausser Kampf), die du während der Begegnung bestehen musst, erhältst du einen Würfel zusätzlich.
- 97** Als sie bemerken was für ein Weichei du bist, versuchen sie dir noch mehr abzunehmen. Wenn du keine Gegenstände mehr hast, lies 153. Andernfalls kannst du wählen, ob du ihnen widerstehen willst – lies 48 – oder ihnen erlaubst, dir einen Gegenstand wegzunehmen – lies 75.
- 98** Als du die Strasse an der Friedhofsmauer entlang gehst, hörst du ein seltsames Jaulen und Knurren hinter dir. Im Umdrehen siehst du einen Mann, der in Panik vor einigen dunklen und schwer fälligen Schatten davon läuft, die aus dem Eingangstor des Friedhofs herausquellen. Er hetzt an dir vorbei und murmelt ein atemloses „Lauf!“. Mache eine Geschwindigkeitsprobe (-1). Wenn du versagst, lies 132. Wenn du einen Erfolg hast, lies 159. Wenn du zwei oder mehr Erfolge hast, lies 35.
- 99** Wilmarth ist beeindruckt von deinem Wissen über die Volkssagen von New England. Allerdings ist es auch nicht zu übersehen, dass er alles nur für bäuerliche Übertreibung hält. Dennoch hat er einige Informationsquellen, die für dich von Interesse sein könnten und er bietet dir an, dir ein Buch aus seiner privaten Bibliothek zu leihen. Ziehe Karten vom Besondere Gegenstände-Stapel bis du einen Wälzer ziehst, den du behalten darfst.

- 100** Schliesslich findest du das Anwesen von Mr. Crawford Tillinghast. Gerade als du die Stufen zur Vordertür hoch steigst, öffnet sich die Tür und die alte Frau von der Strasse erscheint mit einem Koffer in der Hand. „Ah, das Buch!“, sagt sie, als sie das Päckchen in deinen Händen sieht. „Anständig von Ihnen, dass sie es zurückbringen, aber unter uns, ... dieser Bastard hat es nicht verdient. Ich glaube wir tun der Welt einen Gefallen, wenn er es nicht in die Hände kriegt, Sie verstehen?“
- Sie nimmt dir das Buch ab und lässt es in ihrer Handtasche verschwinden. In diesem Augenblick fällt dir ihr blau umrandetes Auge auf. „War er das?“ fragst du fassungslos. Sie nickt. „Ja, weil ich sein kostbares Buch verloren habe. Nun, jetzt wird er es niemals in die Hände bekommen. Jetzt wo ich weiss, was er damit vorhatte. Ich werde nie mehr für ihn arbeiten!“ Mit diesen Worten reisst sie sich ihre Schürze runter, schmeisst sie in die Eingangshalle und knallt die Tür zu.
- Sie nimmt dich am Arm, führt dich vom Haus weg und sagt „Kommen Sie. Ich brauche jetzt erstmal einen Tee und ein paar Kekse!“
- Ziehe sofort zu Velma's Diner. Du wirst aufgehalten, aber du kannst dir Mrs. Updike als Verbündete nehmen. Wenn sie nicht erhältlich ist, frische deine Geistige Gesundheit wieder auf den Maximalwert auf.
- 101** Ein Dunkeldürre bricht aus dem Wald heraus und greift dich an! Nimm einen Dunkeldürre aus der Monsterquelle, oder, wenn es dort keinen mehr gibt, von den Monstertrophäen eines Mitspielers oder aus der Box und bekämpfe ihn.
- 102** Du steigst kühnen und forschen Schrittes die Treppe hinauf. Eine Wache öffnet dir die Tür und fragt dich nach dem Passwort. Mit bebender Stimme sagst du „Voodoo“.
- Wenn du den Ruf des Informanten hast, lies 61. Andernfalls beugst dich der Wachmann eingehend von oben bis unten. Mache eine Willensprobe (1).
- Wenn du bestehst, lies 169.
- Wenn du versagst, lies 93.
- 103** Als du dich in durch das Dickicht des Waldes kämpfst, siehst du einen schwachen Lichtschein, der mehrere hundert Meter vor dir in der Luft schwebt. Schimmernd und verschwimmend, so als sei es unter Wasser, zieht es dich ganz langsam in seine Richtung. Wenn du weiter auf die Erscheinung zugehen willst, lies 32.
- Wenn du dich denkst, dass es Zeit wäre um zukehren, lies 38.
- 104** Ein Zigeuner auf dem Weg zum Independence Square bietet dir einen Gegenstand zum Kauf an. Ziehe einen Gewöhnlichen Gegenstand.
- Du kannst ihn zum Listenpreis kaufen oder ihn ablegen.

- 105** Du umrundest das Gebäude auf der Suche nach einem Eingang, doch ausser der Tür scheint es keinen zu geben. Es gibt zwar ein paar Fenster, doch sind diese alle verschlossen und du müsstest eins einschlagen, um hinein zu gelangen Während du nachdenklich vor der Eingangstreppe stehst, bemerkst du ein schwaches Wummern, so als ob tief im Inneren ein lautes rhythmisches Geräusch entsteht. Wenn du das abgehörte Passwort an der Tür ausprobieren möchtest, lies 102. Andernfalls verlässt du diesen Ort wieder.
- 106** Wenn du den Informanten-Reputation hast, lies 78. Andernfalls, lies 157.
- 107** Du erlebst einen schönen Abend. Es gelingt dir am Würfeltisch \$2 zu gewinnen und den ganzen Stress der Untersuchung für ein paar Stunden mal zu vergessen. Du erhältst einen Punkt Geistige Gesundheit.
- 108** „Ich weiss nichts von seiner Macht“, sagst du. Der Priester lächelt. „Das ist eine erfreuliche Nachricht, denn seine Macht birgt Geheimnisse in sich von denen du und die gesamte Menschheit am besten nichts weiß. Geh mit Gott, mein Sohn.“ Er entlässt dich mit einem Nicken bevor er sich wieder seinem Buch widmet und darin weiter liest. Du bist *Gesegnet*.
- 109** Auf der Suche nach Hinweisen über die Tode im Zusammenhang mit den seltsamen Ereignissen in der Stadt, besuchst du die Medizinische Fakultät der Miskatonic Universität. Deine Bemerkungen über Okkultismus rufen allerdings nur Skepsis hervor. Der leitende Arzt hat, obwohl er dir gegenüber immer noch skeptisch ist, ein grösseres Interesse als seine Kollegen an den jüngsten seltsamen Vorfällen und ist bereit dir zuzuhören. Mache eine Wissensprobe (-2). Wenn du bestehst, lies 160. Andernfalls lies 71.
- 110** Der grausame Gesang endet und der Geschäftsmann auf dem Boden kommt stolpernd wieder auf die Beine und dankt dir überschwenglich. Er hat offensichtlich keine Ahnung warum er angegriffen wurde. Wenn er verfügbar ist, nimm dir James Clark, einen sachkundigen Anwalt, als Verbündeten. Andernfalls nimm eine Dividenden-Karte.
- 111** Du durchstöberst die „Suche ...“-Mitteilungen auf dem Schwarzen Brett vor dem Gemischtwarenladen. Du darfst irgendeinen Gewöhnlichen Gegenstand zum Listenpreis verkaufen.
- 112** Sie schnaubt. „Ist schon in Ordnung. Ich verstehe. Wir sind nicht ihr Problem“, sagt sie mit tränen erstickter Stimme, nimmt ihr Kind auf die Arme und geht weg. Du fühlst dich schrecklich. Wenn der Südstadt-Würger gefasst wurde, passiert nichts. Andernfalls lies 119.

- 113** Voller Furcht rennst du aus der Gasse und rufst um Hilfe. Hilfe kommt zwar, aber auch eine Menge Schaulustiger, die rempelnd und stossend darum kämpfen den besten Platz zu ergattern. Die Polizei muss sich ihren Weg durch die Menge frei kämpfen und eine Unmenge von Blitzlichtern flammt um dich herum auf, als die besten Fotos für die nächste Morgenausgabe geschossen werden.
Erhöhe die Terror-Leiste um 1.
- 114** Als das Ding seinen letzten Atemzug ausstösst, liegt der Vampir zerknittert und verschrumpelt vor deinen Füßen. Die Frau kommt zu dir herüber und treibt einen Holzpflöck durch das Herz dieser Kreatur. Zu deinem Entsetzen siehst du wie der Körper sich zu einem trockenen Leder artigen Material zusammenzieht und dann zu Staub zerfällt. „Danke“, sagt sie und streckt dir ihre Hand hin. „Mein Name ist Ann White. Seit meine Grossmutter mir von diesem Ding hier unten erzählt hat und davon, was es der Welt schon alles angetan hat, wusste ich, dass ich auserwählt war, die Welt von dieser Plage zu befreien.“
Als du ihr von deinen Untersuchungen erzählst, nickt sie. „Bei meinen Nachforschungen bin ich auf Hinweise darüber gestossen. Auch meine Grossmutter hat mir eine Menge erzählt, was nützlich für Sie sein könnte.“
Wenn sie verfügbar ist, nimm Ann White als Verbündete.
Andernfalls erhältst du drei Hinweismarker.
- 115** Du stösst einen Seufzer der Erleichterung aus. Huh!
- 116** Du besuchst das Museum auf dem Campus der Miskatonic Universität. Wenn du mit der Erweiterung „Curse of the Dark Pharaoh“ spielst, lies 46. Andernfalls lies 33.
- 117** „Ich weiss genau über seine Macht Bescheid“, sagst du. Er runzelt die Stirn. „Ah, ich verstehe. Dann hast du bereits einige der Geheimnisse verstanden und entschlüsselt, die auf diesen Seiten versteckt sind. Es ist klug sich der immensen Macht dieser Geheimnisse bewusst zu sein, da sie ein grosses Potential an Zerstörung beinhalten. Aber wehe dir, mein Freund. Das bedeutet, dass du eine schwere Bürde trägst, die dir niemals abgenommen werden kann. Du hast hinter den Vorhang geblickt und nur der Wahnsinn kann jetzt noch deine irren Gedanken Linderung verschaffen.“
Er steht auf und klemmt sich das Buch unter den Arm.
„Komm. Wir haben viel zu besprechen.“
Nimm dir die Verbündeten-Karte von Father Merluzzo.
Wenn sie nicht verfügbar ist, ziehe 2 Zaubersprüche.
- 118** Der Priester sieht von seinem Buch auf und nickt dir eine Bestätigung zu als du vorbeigehst.

- 119** Du fühlst dich am nächsten Morgen noch schlechter als du in der Zeitung liest, dass die junge Frau letzte Nacht ermordet wurde. Verliere 1 Punkt Geistige Gesundheit. Keine Spezialfähigkeit oder Karte kann diesen Verlust verhindern.
- 120** Während du im Dunkeln die Strasse lang gehst, fällt dir ein hinterhältig – verschlagen aussehender Mann auf, der um ein Warenhaus auf der anderen Strassenseite herum schleicht. Als du ihn aus dem Schatten heraus beobachtest, blickt er sich um und verschwindet geduckt in einer Seitenstrasse. Gerade als du der Sache nachgehen und dein schattiges Plätzchen verlassen willst, bemerkst du zwei weitere zwielichtige Gestalten, die, aus einer Seitenstrasse kommend, in derselben Seitenstrasse verschwinden wie der erste Schurke. Innerhalb der nächsten fünfzehn Minuten schleichen sich nicht weniger als zwanzig Gestalten in diese Gasse. Wenn du der Sache auf den Grund gehen willst, lies 5. Andernfalls kehrst du in die relative Sicherheit der besser beleuchteten Strassen zurück.
- 121** Du triffst eine Gruppe von Zeitungsjungen, die in der Redaktion herum hängen. Mache eine Glücksprobe (-1). Wenn du bestehst oder Chad Davis als Verbündeten hast, lies 30. Wenn du versagst, lies 36.
- 122** Er findet dein spärliches Wissen über die Folklore New Englands sehr verwunderlich und bietet dir an, dich in die Bibliothek zu begleiten. Dort wird er dir ein paar Standardwerke zu diesem Thema zeigen, die du als Ausgangspunkt für deine Untersuchungen zu diesem Thema nutzen kannst. Du darfst sofort zur Bücherei ziehen und dort eine Begegnung haben. Mit Wilmarths Unterstützung erhältst du dort +1 auf alle Fertigungsproben.
- 123** Ein Spaziergang zwischen den stattlichen Gebäuden der Wissenschaft, den gepflegten und von studierten Jugendlichen bevölkerten Grünflächen und den anderen vor Geschäftigkeit wimmelnden Plätzen auf dem Campus wirkt wahre Wunder und stellt deinen Sinn für Normalität in diesen verwirrenden Zeiten wieder richtig ein. Du erhältst 1 Punkt Geistige Gesundheit.
- 124** Er bedankt sich bei dir, tippt sich grüssend an den Hut und macht sich auf den Weg.
- 125** Du triffst einen Studenten in fadenscheiniger Kleidung und mit einem gehetzten Blick in den Augen namens Frank Elwood. Er warnt dich vor dem Hexenhaus als einem verfluchten und schrecklichem Platz, an dem das Leben seines Freundes Walter Gilman zu einem jähen Ende kam. Mache eine Wissensprobe (-1). Wenn du bestehst, lies 12. Andernfalls lies 135.



- 126** Nicht nur du selbst kannst dem Händler entwischen, sondern durch deine Ablenkung auch der Junge. Da er seinen Stand nicht unbeaufsichtigt lassen will, stösst er nur wilde Flüche und Beschimpfungen aus, als du dich zusammen mit dem Jungen in die Sicherheit einer Seitenstrasse flüchtest. Lies 9.
- 127** Wenn du mit der Dunwich Horror–Erweiterung spielst, lies 140. Andernfalls erhältst du einen Hinweismarker als dir Joe von den schrecklichen Vorfällen erzählt, die sich im Hexenhaus ereignet haben.
- 128** Bekämpfe einen Hexenmeister. Nimm einen aus der Monsterquelle, oder, wenn dort keiner mehr verfügbar ist, von den Monstertrophäen eines Spielers oder aus der Box. Du kannst diesem Kampf nicht ausweichen. Wenn du den Hexenmeister besiegst, lies 110.
- 129** Nach dem Tod eines in der Gegend weit bekannten Okkultisten und dem Nachlass-Verkauf seiner Besitztümer platzt der Kuriositätenladen, dessen Inhaber ordentlich zugeschlagen hat, aus allen Nähten. Du kannst entweder sofort dorthin ziehen und eine Begegnung haben oder einkaufen gehen wie normal, ausser dass du diesmal aus vier Karten auswählen darfst anstatt aus drei.
- 130** An einer Strassenecke triffst du auf eine schluchzende Frau. Als du sie ansprichst, erzählt sie dir von einem geheimnisvollen Problem bei der ihr auch die Polizei nicht helfen kann. Ihre beunruhigende Geschichte weist einige Parallelen zu deiner Untersuchung auf, doch du entscheidest dich, ihr den wahren Schrecken, der ihren Kummer auslöst, zu ersparen. Du erhältst einen Hinweismarker.
- 131** Der Besitzer des Kuriositätenladen setzt sich mit dir in Verbindung und fragt dich nach einem bestimmten Gegenstand, den er für einen seiner Kunden sucht. Du darfst sofort zum Kuriositätenladen ziehen und einen Einzigartigen Gegenstand zum Listenpreis verkaufen.
- 132** In dem wütenden Ansturm der seltsamen Kreaturen verlierst du den Anschluss an deinen Mitläufer und wirst umzingelt. Nimm zwei Ghoule aus der Monsterquelle, oder, wenn dort keine mehr verfügbar sind, von den Monstertrophäen eines Spielers und bekämpfe beide. Wenn du beide besiegen kannst, fletschen die anderen die Zähne und knurren drohend, ziehen sich aber auf den Friedhof zurück.
- 133** Würfle. Bei einer 1 sinkt der Aktienkurs und dein Geld ist verloren. Bei einer 2 oder 3 bleibt der Kurs stabil und du erhältst dein Geld zurück. Bei einer 4, 5 oder 6 steigt der Kurs – du erhältst deine Investition und noch einmal die Hälfte als Gewinn zurück.

- 134** Du hörst die Geräusche eines Handgemenges und Hilferufe aus der Gasse zwischen der Bank und einem Bürogebäude. Als du zu Hilfe eilst, findest du einen Geschäftsmann, der sich vor einem böse aussehenden und seltsame Phrasen wispernden Mann auf dem Boden kauert. Die ausgesprochenen Phrasen und Silben treffen dich, obwohl sie nur geflüstert werden, wie Schockwellen und du merkst auf einmal wie schwer es wird zu atmen. Ohne Zweifel hast du es hier mit einem überaus mächtigen Hexenmeister zu tun. Wenn du dem Geschäftsmann trotzdem zu Hilfe eilen willst, lies 128.
Wenn du flüchten möchtest, lies 11.
- 135** Die grausame Geschichte, die dir Frank Elwood erzählt und die sichtbaren Auswirkungen, die sie für ihn hatte, verstören dich in deinem Innersten.
Verliere 1 Punkt Geistige Gesundheit.
- 136** Sie lassen dich ohne Zwischenfall passieren.
- 137** Würfle. Bei 1–3 lies 1. Bei 4–6 lies 76.
- 138** Es gelingt dir ruhig zu bleiben und die Sache rational zu betrachten. Du informierst die Polizei und führst sie zu der Leiche. Die Polizisten sind dir für deine Diskretion dankbar. „Wir haben eine ziemlich schwere Zeit. Es ist nicht einfach die Leute zu beruhigen in den letzten Tagen, auch ohne ein weiteres Opfer des Südstadt-Würgers. Vielleicht wird die Story morgen trotzdem in der Zeitung stehen, aber ohne entsprechende Fotos sind solche Geschichten nur halb so spannend für die Leute und sie regen sich dementsprechend weniger auf. Wenn wir das hier abwickeln können bevor hier irgendwelche Fotografen auftauchen, können wir wahrscheinlich eine weitere Panik verhindern.“
Du erhältst einen Hinweismarker als du den Polizisten bei ihrer Arbeit zusiehst.
- 139** Officer Terry beschliesst dich für eine „Befragung“ mit aufs Revier zu nehmen. Im gleichen Atemzug lässt er jedoch durchblicken, dass er gegen ein entsprechendes Angebot bereit wäre ein Auge zuzudrücken. Du kannst ihn entweder mit \$2 bestechen oder du ziehst sofort zur Polizeistation und wirst aufgehalten während Officer Terry dich über dein Interesse an der Loge der Silberdämmerung ausquetscht.
- 140** Als du ihm zuhörst, beginnt er plötzlich zu schreien! Du ziehst ihn von der Wand, gegen die er gelehnt hatte und siehst ein Loch, das mit einer Klaue geschlagen wurde und ein furchterregendes Rattenwesen mit blutigem Maul, dass seine Zähne dir entgegenstreckt! Bekämpfe ein Rattenwesen. Wenn du erfolgreich bist, schliesst sich dir Joe als Gefolgsman an, wenn er verfügbar ist.
Falls er nicht mehr verfügbar ist, erhältst du zwei Hinweismarker.



Arkham Nächte: Strassen

- 141** Sie bringen dich ohnmächtig zu „The Boss“ und dort du wirst komplett durch die Mangel genommen. Völlig egal, was die Ärzte tun, du wirst nie mehr der Gleiche sein. Wenn du mit der Dunwich Horror Erweiterung spielst, zieh eine Verletzungskarte (oder eine Extrakarte, wenn du mit der Option spielst, eine zu nehmen wenn man Ohnmächtig wird). Ansonsten verringert sich deine körperliche Ausdauer um 1. Wenn dies deine maximale körperliche Ausdauer auf 0 reduziert, bist du verschlungen.
- 142** Als du in der Nähe des Unaussprechlichen Hauses herumläufst, wirst du von etwas Grässlichem attackiert! Es sieht aus wie ein Schleimwesen, aber mit Tausenden Formen, die es annehmen kann. Diese Formen sind alle unvollendet und hässlich anzusehen, alle von ihnen sind überwuchert mit Augen. Das Einzige was du tun kannst, ist dagegen zu kämpfen oder zu fliehen. Sein Fluchtmodifikator ist -1 . Der Horrorwert beträgt -2 und macht 2 geistige Gesundheit Schaden. Der Widerstandswert liegt bei 2 und es hat einen Kampfmodifikator von -2 und macht 2 Punkte Schaden. Wenn du es besiegst, kannst du eine Karte vom besonderen Gegenstände Stapel ziehen. Diesen Gegenstand ziehst du aus den schleimigen Überresten.
- 143** Du folgst ihr die Treppen nach unten in den überfüllten Keller. Gerade als du fragen wolltest, wie man das Ding aufwecken kann, kommt es aus den Schatten gestürmt und greift an! Bekämpfe einen Vampir. Du kannst dem Kampf nicht entkommen aber dein Gefährte gibt dir einen Bonus von 1 auf deinen Kampfwert. Wenn du den Vampir besiegst, lies weiter bei 114.
- 144** Du rennst aus der Höhle bevor das Wesen zurückkommt, brichst durch das Gestrüpp bis du zurück in Sicherheit auf den gut beleuchteten Strassen Arkhams bist. Allerdings wird dich das Geräusch eines schluchzenden Kindes in deinen Träumen noch jahrelang verfolgen. Du bist *verflucht* (nimm eine Fluchkarte).
- 145** Die Wärter kommen zu dir, als du über dem stöhnenden Verrückten stehst. Sie danken dir überschwänglich, nehmen ihn in Gewahrsam und schaffen ihn ins Sanatorium zurück. Für deine Unannehmlichkeiten gibt dir der Sanatoriumsdirektor 4 Dollar. Er verlangt aber auch, dass du mit dem Vorfall nicht an die Presse gehst.
- 146** Als die Wärter dich erreichen, finden sie dich über dem blutigen Körper des Verrückten. Sie sind schockiert und sprechen davon, die Polizei zu rufen. Der Verrückte war definitiv gefährlich und auch wenn er sich jemanden ausgesucht hat, der offensichtlich über Selbstverteidigung verfügt, wird ein solches Unglück auf jeden Fall eine Menge Fragen und Papierkram auf der Polizeistation mit sich bringen. Gehe sofort zur Polizeistation und verliere deinen Zug in der nächsten Runde.



- 147** Mach eine Schleichenprobe –1.
Wenn du erfolgreich bist, lies 101. Wenn du versagst, lies 53.
- 148** Die Raufbolde scheinen dich zu bemerken. „Hey, du bist doch die Type nach der unser Boss sucht. Da gibt’s ein hübsches Sümmchen auf deinen Kopf.“ Sie bekommen ein gefährliches Glühen in ihren Augen, als sie ihre Messer ziehen und auf dich zukommen. Kämpfe gegen sie. Die Raufbolde haben einen Widerstand von 2, einen Kampfmodifikator von –1 und einen Fluchtmodifikator von –1.
Du musst keine Horrorprobe gegen sie bestehen.
Wenn du vor ihnen fliehst, lies 115.
Wenn du sie besiegst, lies 24. Wenn sie dich besiegen, lies 141.
- 149** Du triffst auf einen in die Jahre gekommenen Antiquitätensammler mit Namen Dr. Elihu Whipple, der gerade aus der Bank kommt und ziemlich deprimiert aussieht. Als du dich mit ihm unterhältst, erfährst du, dass er in einigen finanziellen Schwierigkeiten steckt und die Bank ihm keine Anleihe geben möchte. Er offeriert dir, dass er dir eines seiner kuriosen Objekte für den halben Preis verkaufen würde. Zieh einen besonderen Gegenstand (oder, wenn du mit der „Fluch des Pharao“ Erweiterung spielst, kannst du stattdessen einen Ausstellungsgegenstand ziehen), und du kannst ihn für 2 Dollar weniger als seine normale Kosten erstehen (Minimum 1 Dollar). Wenn du nicht genug Geld hast um zu bezahlen aber trotzdem den Gegenstand kaufen willst, darfst du in die Bank gehen, um dir eine Anleihe zu nehmen. Gehe sofort zur Bank, nimm eine Anleihe und kauf den Gegenstand zum normalen Preis.
- 150** Ein Polizeiauto kommt angefahren und zwei Männer steigen aus. Sie nehmen euch beide wegen öffentlicher Ruhestörung unter Arrest, egal wie stark ihr eure Unschuld beteuert.
- 151** Ein gut aussehender, Sonnen gebräunter Mann kommt aus dem Bahnhof und fragt dich nach dem Weg zur Miskatonic Universität, speziell dem Geologieteil. Wenn du deine nächste Runde opfern möchtest, kannst du ihn persönlich dorthin führen, lies 158.
Wenn du ihm nur den Weg beschreiben möchtest, lies 124.
- 152** Der Kampf beginnt! Die Schläger haben einen Widerstand von 2 und einen Fluchtmodifikator von –2. Der Kampfmodifikator beträgt –2 und sie machen 2 Punkte Schaden, wenn sie dich treffen.
Wenn du sie besiegst, erhältst du einen gewöhnlichen Gegenstand und kannst dich entscheiden, den Ort zu verlassen. Wenn du vor ihnen fliehst, kannst du den Ort verlassen. Wenn sie dich besiegen, lies 141.
- 153** Die Schläger sind befriedigt, dass sie dich einschüchtern konnten und verschwinden lachend, hochofren über ihren neuen Besitz.

- 154** Als du die Strassen entlang läufst, bemerkst du mehrere Polizeiautos, die eine Tatort absperren. Wenn du versuchen möchtest etwas von der Konversation der Polizisten mitzubekommen, dann mache eine Schleichenprobe (-1). Wenn du Erfolg hast, oder du die Informanten Reputation hast, lies 170. Wenn du fehlschlägst, lies 81.
- 155** Der Würger greift an! Mach eine Kampfprobe -2.
Wenn du erfolgreich bist, lies 56. Wenn du versagst, lies 23.
- 156** Wenn der Würger gefangen wurde, passiert nichts.
Ansonsten schlägt der Würger erneut zu! Erhöhe den Terror Level um 1.
- 157** „Ahh, ich danke dir, mein Kind,“ sagt sie und lächelt dir zu. „Junge Menschen sind so viel beschäftigt in diesen Tagen und nur auf sich selbst bedacht – es passiert nicht oft, dass jemand einer kleinen, alten Dame wie mir hilft.“ Als du ihr in den Bus hilfst, grinst du in dich hinein. Mach eine Glücksprobe -2. Wenn du Erfolg hast, lies 68.
- 158** Wie erwähnt verlierst du deine nächste Runde, um ihn zur Miskatonic Universität zu begleiten. Bewege dich sofort dorthin. Während du ihn zur Universität begleitest stellt er sich dir als Mr. Arthur vor, ein Leiter einer Mine im Westen. Er erklärt dir, dass er zur Miskatonic Universität will, weil er auf einige äusserst merkwürdige geologische Phänomene in der Mine gestossen ist, über die er hier sprechen möchte.
Mach eine Wissensprobe -2.
Wenn du bestehst, lies 6.
Ansonsten lies 64.
- 159** Du schaffst es die klobigen Formen auszustechen und atmest erleichtert auf. Jedoch wunderst du dich, wer dieser Mann gewesen sein könnte.
- 160** „Doc“ Waldron ist beeindruckt von deinem Wissen und bietet dir an, dich in deinen Ermittlungen zu unterstützen. Du kannst seine Verbündetenkarte nehmen, wenn sie noch im Spiel ist. Ansonsten nimm zwei Hinweismarker.
- 161** Du bemerkst ein paar Leute bei einem Würfelspiel in einer Nebenstrasse beim Rasthaus.
Wenn du die Informanten Reputation hast, lies 85.
Ansonsten kannst du am Spiel teilnehmen, wenn du möchtest. Entscheide wie viele Dollar du einsetzen willst und würfle mit zwei Würfeln. Wenn du eine 7 oder eine 11 würfelst, gewinnst du. Wenn du eine 2, 3 oder 12 würfelst, verlierst du. Wenn du weder gewinnst noch verlierst mit deinem ersten Wurf, musst du so lange weiter würfeln, bis du entweder gewinnst, oder verlierst. Es sei denn, du würfelst dieselbe Zahl deines ersten Wurfs, dann gewinnst du auch.
Wenn du gewinnst, erhältst du dein Geld verdoppelt zurück.
Wenn du verlierst, verlierst du das Geld, welches du riskiert hast.

- 162** Das Glühen klingt ab und du fühlst dich langsam besser. Inmitten der Knochen findest du einen gewöhnlichen und einen besonderen Gegenstand.
- 163** Du gehst in die Höhle. Würfle mit einem Würfel.
Wenn das Ergebnis eine 1–2 ist, lies 15. Bei einer 3–4, lies 84. Bei einer 5–6, lies 62.
- 164** Als du zur Silberloge der Dämmerung gehst, kommt ein Polizeiauto angefahren und hält neben dir. Officer Logan Terry kommt heraus. Er fragt dich, was du hier machst, bei der Loge herumlungern!? Wenn du die Informanten Reputation hast, lies 96.
Mache ansonsten eine Wissensprobe –1.
Wenn du Erfolg hast, lies 88. Wenn du versagst, lies 139.
- 165** Einige Schläger kommen vom Independence Square auf dich zu und verlangen, dass du deine Taschen ausleerst. Wenn du die Informanten Reputation hast, lies 148.
Wenn du tust, was sie von dir verlangen, verlierst du all dein Geld und alle deine gewöhnlichen Gegenstände.
Wenn du weder Geld noch gewöhnliche Gegenstände hast, lies 51.
- 166** Ein Kampf beginnt. Die Rowdys haben einen Widerstand von 2, einen Ausweichmodifikator von –2, einen Kampfmodifikator von –2 und machen 2 Punkte Schaden, wenn sie dich treffen.
Wenn du sie besiegst, zieh einen gewöhnlichen Gegenstand und du kannst von hier verschwinden. Falls du erfolgreich fliehst, kannst du ebenfalls verschwinden.
Wenn sie dich besiegen, nehmen sie dir all dein Geld ab.
- 167** Du triffst Dr. Edward Call während eines Spaziergangs auf der Strasse. Wenn deiner derzeitigen körperlichen Ausdauer mindestens 1 Punkt fehlt, zieht er sein Erste Hilfe Kasten und heilt dir 2 Punkte Schaden.
- 168** Du genießt deinen Spaziergang entlang der grossartigen Herrenhäuser in dem eher reichen Teil des Französischen Viertels. Die Gärten, Springbrunnen und die interessante Architektur haben eine beruhigende Wirkung auf dich. Für einen Moment kannst du all das grässliche, was in dieser Stadt passiert, vergessen.
Du heilst eine geistige Gesundheit.



- 169** Die Wache ist misstrauisch, aber sie lässt dich passieren. Als du die Treppen nach unten gehst, erkennst du sofort, was hier los ist. Musiker spielen Musik und es ist viel Alkohol im Spiel. Freizügige Mädchen tanzen den Charleston auf der Bühne und in den Ecken werden Glücksspiele gespielt. Wenn du hier bleiben möchtest, lies 74.
Wenn du lieber gehen willst, lies 95.
- 170** Du überhörst die grässlichen Details der Mordtat. Aber trotz ihrer Schrecken, scheinen sie in Verbindung mit deinen Ermittlungen zu stehen. Du erhältst einen Hinweismarker.
- 171** Eine junge Frau sitzt mit einem Baby weinend auf einer Bank in der Nähe von Ma's Gästehaus. Als du bei ihr stehen bleibst, erfährst du, dass sie nicht mehr die Miete in Ma's Gästehaus zahlen konnte und deshalb raus geworfen wurde. Sie braucht finanzielle Unterstützung und jemand, der ihr hilft zum Bahnhof zu kommen.
Wenn du ihr helfen möchtest, lies 22. Ansonsten lies 112.
- 172** Du taumelst durch die Bäume zurück nach Arkham, glücklich am Leben zu sein.
- 173** Würfle einen Würfel. Wenn dein Angebot der er würfelten Zahl entspricht, gewinnst du den Gegenstand. Ansonsten geht er in die Box.
- 174** Du bist überrascht den Klang von Alarmsirenen aus der Richtung des Sanatoriums zu hören. Plötzlich wirst du von einem Wahnsinnigen angegriffen. Zieh einen Wahnsinnigen aus der Monsterquelle (oder eine Monstertrophäe von einem anderen Spieler, falls keiner mehr in der Monsterquelle ist) und bekämpfe ihn. Du kannst entweder eine Gefechtsprobe machen, um den Wahnsinnigen zu töten. Oder du benutzt nur deine Kampfstärke, um den Wahnsinnigen niederzuschlagen.
Du musst dich vor dem Kampf entscheiden.
Wenn du vor dem Wahnsinnigen fliehst, lies 90.
Wenn du ihn tötest, lies 146. Wenn du ihn niederschlägst, lies 145.

Original von R. Chamberlin
Übersetzung von Meriamun, Bambi, Falk,
Layout & Überarbeitung von Woody (www.EarlEye.de)