Cthulhu - Gefuechteter Schlafer in R'Lyeh

Englisches Original von R. Chamberlin

Ins Deutsche uebersetzt von Bambi, Falk, Meriamun

Vorgeschichte

Irgendetwas stimmt nicht in Arkham. Eine Aura von Schwermut lastet auf der Stadt, als ob sie von den stahlgrauen Wolken gebracht wurde, die diese Stadt seit zwei Wochen in einem leichten aber beständigen Regen einhuellen. Traurige, unschöne Geschichten gepaart mit persönlichen Tragödien scheinen die Zeitungen zu dominieren und jede Nacht fallt Ihr in einen unruhigen Schlaf.

Trotzdem wart Ihr völlig unvorbereitet auf die Stärke der Furcht, die Euch ueberkam, als das Telegramm Euch erreichte. Euer guter Freund Henry Waxford erlitt einen Zusammenbruch und seine Frau hat Euch gebeten zu ihm zu kommen, in der Hoffnung dass Euer Anblick helfen wuerde, ihn wieder herzustellen.

Ihr habt Henry vor langer Zeit in einem kleinen Kuenstlerstudio getroffen, in dem einige seiner Werke ausgestellt waren. Seine realistischen Stilleben, mit den grossen Spritzern von lebhaften Farben, die Mengen von Nahrung, Blumen und Korn zeigten, haben Euch tief bewegt und Ihr habt eine Unterhaltung mit ihm begonnen. Seine lebhafte und aufgeschlossene Art spiegelte sich in seinen Gemälden wider und seine positive Lebenseinstellung machte Euch schnell zu langjährigen Freunden, ehe familiäre Angelegenheiten und anderweitige Interessen dazu fuehrten, dass Ihr Euch aus den Augen verloren habt.

Wenn Ihr Euch an seine pragmatische, nachdenkliche Art zurueckerinnert, wundert Ihr Euch, was wohl zu seinem Zusammenbruch gefuehrt haben könnte.

Als Ihr das Telegramm ein weiteres Mal lest, quält Euch die Schuld, da Ihr schon eine lange Zeit nicht mehr durch das einst so schöne Französische Viertel zu seinem bescheidenen Haus gelaufen seid - Ihr hättet schon frueher einen Besuch machen sollen.

Sofort schickt Ihr ein Telegramm an die Ehefrau, mit der Mitteilung, dass Ihr sehr gerne helfen möchtet. Ihr hofft nur, dass Ihr das auch könnt...

Monster

Kultisten, Verrueckte, Hexen, Zaubermeister, Hohepriester, Byakhee, Dunkelduerre, Cthonier

Spezielle Regeln

Kultisten sind endlos. Entsperre Vignette (A)

Orts-Index

Arkham Sanatorium	Paragraph 192	Silberloge der Dämmerung	Paragraph 15
Bank von Arkham	Paragraph 106	Suedkirche	Paragraph 132
Bahnhof	Paragraph 142	Suedstadt	Paragraph 48
Bibliothek	Paragraph 110	Schwarze Grotte	Paragraph 57
Binnenhafen	Paragraph 180	St. Marys Krankenhaus	Paragraph 169
Das Hexenhaus	Paragraph 25	Unerforschte Insel	Paragraph 6
Das Unaussprechliche	Paragraph 55	Verwaltung	Paragraph 80
Der alte Zauberlanden	Paragraph 12	Velmas Diner	Paragraph 85
Französisches Viertel	Paragraph 73	Warenhaus	Paragraph 1
Friedhof	Paragraph 5	Waelder	Paragraph 121
Geschaeftsviertel	Paragraph 30	Wohnviertel	Paragraph 198
Gesellschaft fuer Geschichte	Paragraph 94	Zeitungsredaktion	Paragraph 187
Hafenviertel	Paragraph 203	Endkampf	
Haus der Wissenschaften	Paragraph 42	Ermittlungen abgeschlossen	103
Hibbs Rasthaus	Paragraph 202	Ansonsten	154
Innenstadt	Paragraph 19		
Independence Square	Paragraph 122		
Mas Gaestehaus	Paragraph 134		
Miskatonic Universitaet	Paragraph 107		
Nordstadt	Paragraph 158		
Oststadt	Paragraph 71		
Polizei Station	Paragraph 114		
Raritätenladen	Paragraph 181		

Vignetten - Index

A1	Erstes Ereignis Ansonsten	Paragraph 170. Paragraph 109	H1		Paragraph 33
A2		Paragraph 140	H2	Erstes Ereignis Ansonsten	Paragraph 143 Paragraph 195
B1	Erstes Ereignis Ansonsten	Paragraph 156 Paragraph 23	H3	Erstes Ereignis Ansonsten	Paragraph 14 Paragraph 2
B2		Paragraph 83	I1	Erstes Ereignis Ansonsten	Paragraph 200 Paragraph 51
B3		Paragraph 172	I2		Paragraph 52
C1	Erstes Ereignis Ansonsten	Paragraph 199 Paragraph 102	I3		Paragraph 164
C2		Paragraph 50	I4		Paragraph 37
D1		Paragraph 43	J1	Erstes Ereignis Ansonsten	Paragraph 130 Paragraph 191
D2		Paragraph 141	J2	Erstes Ereignis Ansonsten	Paragraph 128 Paragraph 101
E1	Erstes Ereignis Ansonsten	Paragraph 173 Paragraph 160	J3	Erstes Ereignis Ansonsten	Paragraph 116 Paragraph 167
E2		Paragraph 29	K1		Paragraph 118
E3		Paragraph 18	K2		Paragraph 22
E4		Paragraph 176	K3		Paragraph 197
E5		Paragraph 89	K4		Paragraph 60
F1	Erstes Ereignis Ansonsten	Paragraph 32 Paragraph 72	L1	Erstes Ereignis Entsperrt Marker Ansonsten	Paragraph 28 Paragraph 13 Paragraph 152
G1	Erstes Ereignis Ansonsten	Paragraph 39 Paragraph 54	L2	Erstes Ereignis Ansonsten	Paragraph 155 Paragraph 178
G2	Erstes Ereignis Ansonsten	Paragraph 146 Paragraph 24	L3	Erstes Ereignis Ansonsten	Paragraph 204 Paragraph 56
G3		Paragraph 86	L4	Erstes Ereignis Ansonsten	Paragraph 96 Paragraph 157
G4	Erstes Ereignis Ansonsten	Paragraph 147 Paragraph 45			

Fall-Paragrafen

- 1 Wenn Vignette (D) entsperrt ist, lies 124. Ansonsten passiert nichts.
- 2 Du durchsuchst das Buero von Carl Sanford und entdeckst sein Tagebuch. Wenn Du es lesen willst, wähle einen Ermittler, der das Buch lesen soll. Lies 70. Ansonsten kann jedes Teammitglied hier bleiben oder nach Arkham zurueckkehren.
- 3 Der grauenhafte Kampf ist vorbei. Die Klauen des Ghouls haben Deine Kleidung zerlumpt und Du hast Schrammen an unzaehlichen Stellen, wo sie Dich mit Knochen und Steinen getroffen haben. Aber die Kreaturen liegen Tot vor Deinen Fuessen und Du stehst angewidert in dem Raum der Ihre Hoehle war.

Dein erster Instinkt ist, den Raum zu verlassen aber Du bemerkst einen Stapel Muell in der Ecke der vielleicht irgendetwas Nuetzliches in sich bergen koennte.

Jeder Ermittler hier kann drei Karten ziehen und zwar in jeder beliebigen Kombination vom Gegenstaende-Stapel, Einzigartige Gegenstaende-Stapel, oder dem Zauberstapel und legt danach zwei Karten wieder ab. Dann wuerfelt jeder Ermittler und bekommt so viele Dollar wie gewuerfelt wurde. Als Du den Raum pluenderst hoerst Du mehr Zischen von den Tunneln vor Dir - Es gibt mehr von Ihnen!

Die Vignette ist komplett. Alle Ermittler kehren nach Arkham zurueck.
- 4 Durch Deine Ueberredungskunst kommst Du zum Friedhof, um die Entweihungen aus erster Hand zu sehen. Bewege Dich zu (L1)
- 5 Wenn Du Die Grabentweihungen in der Zeitlinie erreicht hast, lies 4. Ansonsten passiert nichts.
- 6 Wenn (E) entsperrt ist, kannst Du einen Dollar zahlen, um ein Schiff zu mieten, um zur unerforschten Insel zu kommen - Bewege Dich dann zu (E1). Ansonsten passiert nichts.
- 7 Die alptraumhafte Kreatur taucht wieder in die dunklen brackigen Tiefen von der sie kam, zurueck. Du ruderst Dein Boot in einer wahnsinnigen Geschwindigkeit bevor es wieder an die Oberflaeche kommt. Alle Teammitglieder bewegen sich zu (E2).
- 8 Mache eine Geschwindigkeitsprobe (-1). Wenn Du erfolgreich bist, bewege Dich zu den Strassen. Wenn Du nicht erfolgreich bist, holen sie auf Dich auf und umzingeln Dich. Du kannst versuchen, Ihnen zu erklaren, dass Du den Bruder des Mannes nicht getoetet hast 113 oder kaempfen 120.
- 9 Vorsichtig kriechst Du durch das nasse Grass auf den Steinkreis zu und versuchst m Schatten der Monolithen zu bleiben. Gluecklicherweise macht der Laerm den sie machen und ihre Konzentration auf das Ritual es unwahrscheinlich, dass sie Dich bemerken. Mache eine unterstuetzte Schleichenprobe (0), das Dynamit zu platzieren, ohne dass die Kultisten es bemerken. Bist Du erfolgreich lies 196. Ansonsten 137.

- 10 Mache eine Gluecksprobe (-2).
Fuer jeden Erfolg lege einen
Gesundheitsmarker auf diesen Ort.
Wenn Du versagst, entferne einen
Gesundheitsmarker. Lies 27.
- 11 Du besuchst die beruechtigte
Schwarze Grotte in den
Aussenbezirken der Stadt, um nach
den kannibalischen Psychopathen zu
suchen, die die Stadt Arkham
heimsuchen.
Mache eine Gluecksprobe (-1).
Bei Erfolg, lies 47.
Anderenfalls findest Du nichts und
nichts passiert.
- 12 Nichts passiert.
- 13 Du schaut hinunter in das
schwarze Loch, das in die Erde
fuehrt und ueberlegst Dir ob es so
eine gute Idee ist, diesen Tunnel
zu erforschen.
"Also ich wuerd da nich
runtergehn" sagt der
Friedhofswaerter.
"Wennste da runter willst, biste
allein Freund".
Die Ermittler die das moechten,
koennen in den Tunnel kriechen und
bewegen sich zu (L2). Die Anderen
kehren zu Arkham zurueck.
- 14 Das dritte Geschoss ist in
Dunkelheit gehuell, die das
elektrische Licht, das an den
Waenden haengt nicht zerstreuen
koennen. Du fuehlst eine Schwere
in der Luft, als Du durch das
Zimmer am Fuss der Treppe zur
einzelnen Tuere an der entfernten
Wand gehst.
An der Tuere ist eine seltsame
Verzierung, ein fuenfzackiger Stern
mit einem Auge im Inneren.
Und der Tuerrahmen ist in Silber
eingefasst und es schaut so aus
als ob die Tuer von blaeulichem
Feuer umgeben ist.
Ploetzlich hoerst Du eine Stimme
hinter Dir:
"Was tun Sie hier oben?"

Sie wirbeln herum und sehen einen
boese dreinblickenden Carl Sanford,
gekleidet in einer dunkelblauen
Robe mit Silbernen Raendern.
Sofort stoppt der Gesang im
naechsten Zimmer und bevor Du es
realisierst wirst Du von mehreren
schwarzmagischen Kultisten
angegriffen.
Kaempfe gegen einen Hoepriester
einen Hexenmeister und eine Hexe.
Du kannst diesem Kampf nicht
entfliehen. Wenn Du diesen Kampf
nicht gewinnst, dann ist diese
Vignette nicht geschafft; alle
Ermittler in dieser Vignette
muessen nach Arkham zurueck.
Wenn Du sie besiegst, hast Du
"einen grossen Schlag gelandet".

- 15 Wenn (J) entsperrt ist, bewege Dich
zu (J1).
Ansonsten, wenn die Vignette (H)
entsperrt ist und Du die
Silberlogenmitglied-schaft besitzt,
bewege Dich zu (H1).

Wenn Du zu keiner von den beiden
Vignetten gehst, kannst Du der
Silberloge beitreten. Du kannst
eine Tortrophae oder 5
Widerstandsmarker fuer eine
Mitgliedschaft eintauschen, nachdem
Du \$3 Eintritt bezahlt hast.

- 16 Waehrend Du die Seiten
durchschaut siehst Du eine
Werbung fuer einen Spendenaufruf
fuer die lokale Feuerwehr.
Ploetzlich weisst Du, wo Du ihn
schon einmal gesehen hast!

Bei dem Wohltaeigkeitsessen trat
er als ein sehr grosszuegiger
Spender auf, und waehrend seiner
kurzen Rede erzaelte er einige
interessante und lustige Details
ueber die Ahnen der einheimischen
Beruehmtheiten.

17 Er schuetzelt seinen Kopf. "Es ist etwas Schreckliches, dem Ihr Euch stellen muesst. Ich beneide Euch nicht um die Herausforderungen, die vor Euch liegen."

Nach einem kurzen Moment, in dem er Euch einschuetzend betrachtet, werden seine Gesichtszuege wieder weich. "Bah", sagt er zu sich selbst, als er aufsteht und zu einem Kabinett hinter sich geht.

"Hier. Es ist nicht viel, aber vielleicht macht gerade das den Unterschied aus." Zieh einen einzigartigen Gegenstand.

Lies 97.

18 Der dunkle Wald weicht einem erschreckenden Ausblick. In einer Lichtung umringt von knotigen, gewundenen Bäumen sieht man einen Ring von alten Steinen, die aus dem Boden ragen, ihre gewaltigen Formen mit Moos bedeckt. Sie umschliessen einen kleinen Huegel, auf dem die wahnsinnigen, nackten Formen von sieben verrueckten Kultisten tanzen. Sie schreien, trommeln und pfeifen um ein grosses Feuer herum. "Ia, Ia Cthulhu ftaghn!" rufen sie und flehen die Sterne an, ihnen einen dunklen Gefallen zu tun.

Die ganze Zeremonie beobachtet ein Hohe Priester der eine Halbmaske traegt, die wie ein Tintenfisch aussieht. Seine Anwesenheit erfuehlt Euch mit Furcht. Was noch schlimmer ist: Seine gebildete, artikulierte Stimme sein Verhalten und sein Gehabe sind dir schrecklich vertraut aber Du kannst momentan noch nicht sagen, wo Du Ihn schon mal gesehen hast. Entsperre Vignette (G).

Vielleicht ist Waxman doch nicht so verrueckt wie gedacht. Zu Deinem grossen Erschrecken siehst Du eine Dunkelheit - wie ein Nebel - aus dem Boden neben den Steinen aufsteigen, als ob ein

altertuemliches Boeses hier schon lange darunter liegt. Was auch immer diese Kultisten anbeteten, es kann nicht gut sein. - Du musst dem ein Ende machen. Aber wie ?

Wenn Du ein älteres Zeichen hast (oder einen ähnlichen Gegenstand, der es erlaubt, Tore zu schliessen) und Du moechtest es nutzen, dann lies 35.

Wenn Du Dynamit hast und es benutzen moechtest, dann lies 9.

Wenn Du die Zeremonie durch einen Angriff unterbrechen moechtest, dann lies 193.

Ansonsten kannst Du auch hier in den Wäldern warten und die Zeremonie weiterverfolgen. Lies 144.

19 Nichts passiert.

20 "Ah, da ist ein Schiff frei.", sagt der Hafenmeister. "Aber es ist klein und es legt gleich ab. Ich hoffe, Ihr habt nicht vor, viel Fracht zu bewegen."

Du denkst grimmig, dass die einzige Fracht auf der Rueckreise - wenn es eine gibt - die Koerper von Dir und deinen Mitermittlern sein koennten.

Wuerfle mit einem Wuerfel und addiere Sieben. Das ist der Mietpreis des Schiffes. Wenn Du ihn zahlst, dann lies 40. Wenn nicht, dann koennen die Ermittler hier bleiben oder nach Arkham zurueckkehren.

- 21 Die Ghouls schlagen Dich mit den Knochen und Fäusten fast bewusstlos. Also Du fast unmächtig wirst, hoerst Du ihr hyänenhaftes Lachen in Deinen Ohren. Als Du zurueck Richtung Hoehle geschleift wirst, merkst Du, was das endgueltige Schicksal zu sein scheint.
- Alle Ermittler an diesem Ort sind verschlungen.
- 22 Als Du Deinen Weg durch die Zyklopenstadt machst, bemerkst Du ein seltsames Kräuseln in einem grossen Vorratsbehälter, der mit Brackwasser gefüllt ist. Es scheint auf Deine Schritte zur reagieren die von den grossen Steinplatten widerhallen. Jedes Teammitglied muss eine Schleichenprobe (-1) ablegen. Wenn irgendein Mitglied diese Probe versagt, lies 34. Ansonsten lies 84.
- 23 Es scheint als gäbe es irgendein Spektakel in einem der Gebäude weiter vorne. Als Du auf dieses Gebäude zuläufst, springt ein Mann in einer schwarzen Robe aus den Bueschen, ein gebogenes Messer schwingend. Verliere 1 Gesundheit und bekämpfe den Kultist. Wenn Du fliehst, kehre zu Arkham zurueck, im anderen Fall bewege Dich zu (B2).
- 24 Jeder Ermittler kann sich entscheiden, ob er zur Grossen Halle (G1) zurueckkehrt, oder weiter den Lagerraum nach Hinweisen ueber Dr. Fane absuchen moechte. Um das Lager zu untersuchen, platziere zwei Widerstandspunkte und wuerfle mit einem Wurf. Wenn Du weniger oder gleich der Anzahl der Widerstandspunkte wuerfelst, findest Du nichts. Ansonsten lies 93.
- 25 Wenn es Widerstandspunkte auf der Polizeistation gibt, lies 111. Ansonsten passiert nichts.
- 26 Du versuchst herauszufinden, wo die Emma angedockt ist und fragst den Hafenermeister. Wenn Du einen unterstuetzte Gluecksprobe (-1) bestehst oder den Hafenermeister mit \$2 bestichst, findest Du das Pier, an dem die Emma angedockt ist. Platziere einen Hinweismarker dort und bewege Dich zu (I2). Anderenfalls kann jeder Ermittler hier bleiben oder in der nächsten Runde nach Arkham zurueckkehren.
- 27 Wenn hier fuenf oder mehr Gesundheitsmarker liegen, lies 123. Wenn keine Gesundheitsmarker hier liegen, lies 61. Ansonsten ist Henry immer noch zu traumatisiert, um ueber das reden, was in seinem Kopf vorgeht. Bleib hier bis zur nächsten Runde.
- 28 Du besuchst den Friedhof und bittest den Friedhofswärter, Dich zu dem Ort der Entweihungen zu bringen. Auf dem Weg dorthin erzählt er Dir die Geschichte "Schau, die Entweihungen gibt's nun schon seit Monaten, aber die Polizei - nun ja - sie sagen mir immer, es wären die Hunde oder die bescheuerten Jugendlichen. Ich hab aufgehört es ihnen zu melden und hab versucht diese Typen selbst zu finden. Aber dieses Mal war es anders. Als ich das frisch aufgebrochene Grab fand, waren da ne Menge schwarzer Kerzen, ein Messer - und Blut. Und ein Buch war auch da, ja, in einer ganz komischen Sprache geschrieben. Hab nix kapiert. Aber die Bilder da drin - Mann o Mann - das ist Hexenwerk, das sag ich Dir. Habs gleich verbrannt. Die Polizei war ganz aufgeregt, weil ich das gemacht hab., aber mir doch egal.

Dieses schwarze Buch war das Werk des Teufels. "

„Ah, da ist es“, sagt er und zeigt auf das geschändete Grab. Als Du auf das entweihte Grab schaust, siehst Du ein paar der schwarzen Kerzen verstreut herumliegen - und tatsächlich - da ist auch Blut. Das Grass auf dem Grab scheint aufgewuehlt zu sein und in dem ganzen Durcheinander siehst Du auch einige Holzteile vom Sarg. Du schaust Dich nach Hinweisen um, die diese ganze Szenerie erklären koennten.

Mache einen unterstuetzte Wissensprobe (-2). Bei Erfolg lies 145, ansonsten 138.

29

Du ziehst das Schiff an den schlammigen Strand der Insel und kämpfen sich durch die Nesseln und das Dickicht in Richtung der Trommeln und Gesänge. Die Wälder sind dicht und verwirrend und das schwache Mondlicht das durch das dichte Blätterdach scheint, dient nur dazu, die Schatten noch gespenstischer zu machen.

Mache eine unterstuetzte Wissens- Probe. Bei Erfolg, lies 126, ansonsten lies 53.

30

Nichts passiert.

31

Du wählst einen schlechten Weg. Ziehe zwei Monster und bekämpfe sie. Du darfst während des Kampfes fliehen.

Wenn Du fertig bist, darf jeder Ermittler seine Spuren zurueckverfolgen und die Stufen wieder hochgehen zu (J1) oder hier bleiben und die Hoehlen weiter erforschen.

32

Der Name Carl Sanford ist dir nicht bekannt, deshalb entscheidest Du Dich zur Buecherei zu gehen und einige Nachforschungen zu betreiben. Vielleicht kannst Du eine Spur zu diesem Mann finden und herausbekommen, was er vorhat.

Platziere sechs Hinweismarker auf diesen Ort, um die Menge der Nachforschungen ueber Carl Sanford zu repräsentieren.

33

Deine Kreditwuerdigkeit und dein Stand lassen es als eine simple Angelegenheit erscheinen, eine Mitgliedschaft in der Loge zu bekommen. Viele prominente Geschäftsleute tagen in der Lounge, reden, lachen und ruehren ihre Getränke in den Händen. Trotz des Alkoholverbotes (Prohibition) ist die Bar sehr gut ausgestattet, ein Beweis fuer den grossen Einfluss der Loge auf das Gesetz; und siehe da, heute Nacht sind sogar einige Richter anwesend.

Du hast Dich auf das Schlimmste vorbereitet, aber diese Gruppe von jovialen Gefährten kann eigentlich kaum die Gruppe von mörderischen Kultisten sein, die hinter Dr. Armitage her waren. Sie beklagen banale Dinge, und beschäftigen sich mehr mit Sport und Freizeit als mit irgendwelchen Okkulten Dingen.

Sogar die Aufnahme-Zeremonie war unspektakulär. Ein einfacher Verschwiegenheits-Eid, ein geheimer Händedruck und ein rituelles Tragen von einfachen schwarzen Roben, garantieren einen langweiligen Abend.

Jedoch gab es auch eine ungewöhnliche Sache. An einer mit Teppich ausgelegte Treppe, die in den zweiten Stock fuehrt steht eine Wache. Vielleicht sind da oben Geheimnisse versteckt? Jeder Ermittler hier kann eine Schleichenprobe (-2) versuchen, um den Weg nach oben zu gehen, ohne bemerkt zu werden. Jeder Ermittler der versagt, wird „behandelt“, verliert 2 Gesundheit und kehrt nach Arkham zurueck. Jeder erfolgreiche Ermittler geht nach (H2).

34 Flatsch ! Eine gigantische, sich bewegende Masse von geleeartigem Fleisch springt aus dem Wasser und Attackiert.
Bekämpfe einen Shoggoth. Wenn Du ihn besiegst, findest Du einen einzigartigen Gegenstand, der im Verlies liegt.
Nach dem Kampf bewegen sich alle Teammitglieder zu (K3).

35 Vorsichtig bewegst Du dich durch das nasse Gras auf den Steinkreis zu, dabei die Dunkelheit und die Schatten der Monolithen ausnutzend. Gluecklicherweise helfen Dir der Lärm, den sie machen und ihre Konzentration auf das Ritual, sodass es unwahrscheinlich ist, dass Du bemerkt wirst.
Mache eine unterstuetzte Schleichen-Probe, um dein Älteres Zeichen zu platzieren. Wenn Du Erfolg hast, lese 171, ansonsten 58.

36 Dr. Armitage setzt lässt sich schwer atmend in seinen Sessel fallen und bedeutet Dir, das Selbe zu tun. „Ich denke, ich schulde Ihnen eine Erklärung.“
„Die juengsten Ereignisse haben mir der Tatsache bewusst gemacht, dass die kultischen Aktivitäten in Arkham in den letzten Monaten emporgeschnellt sind. Ich bin der festen Ueberzeugung, dass sie nicht nur bereit sind zu töten, um ihre Aktivitäten geheim zu halten - wie die Attacken heute Nacht zeigen - sondern auch, dass ihr Plan - sollte er erfolgreich sein - fuer jeden von uns schwere Konsequenzen haben wird.
Ich weiss noch nicht, was sie vorhaben, aber es reicht, wenn ich sage, dass ich... Erfahrung ... in diesen Angelegenheiten habe. Die Hinweise und Geruechte, die ich gehört habe, haben sehr viel gemeinsam mit den teuflischen Hexenkulten des Dunklen Mittelalters in Europa, den

lasterhaften Riten von degenerierten Stämmen in den weiten nördlichen Gebieten und auch den verschiedenen Cthulhu Todeskulten des Suedpazifiks, die man eigentlich fuer ausgestorben gehalten hat, aber die juengst wieder Anzeichen eines Widererstarkens gezeigt haben. Leider kann ich aufgrund meiner Beruehmtheit in diesen Kreisen diese nicht öffentlich untersuchen. Mein Gesicht ist zu bekannt und - wie sie gesehen haben - bin ich ein markierter Mann. Heute Nacht werde ich in mein Auto steigen und Arkham verlassen, da ich der Welt nichts nuetze, wenn ich tot bin. Ich muss sie bitten, meine Untersuchungen dann in meiner Abwesenheit fortzufuehren.“

Er kniet nieder und dreht die Leiche des Kultisten. Die Kapuze rutscht auf den Boden und zum Vorschein kommt ein huebsches ebenmässiges Gesicht mit einem markanten Kiefer und kurzgeschorenem schwarzen Haar. Er kommt Dir bekannt vor, aber Du kannst ihn noch nicht zuordnen.

Dr. Armitage durchsucht die Leiche, findet aber nichts ausser dem gebogenen Messer, das er während seiner Attacke benutzt hat. "Keine Hinweise auf seine Identität. Scheint so, als wäre das die einzige Spur." Er gibt Dir das Messer. "Vielleicht können Sie etwas darueber herausfinden. Ich wuerde es mal bei den ansässigen Antiquitäten-Händlern versuchen - vielleicht können sie etwas Licht in diese ungewöhnliche Sache bringen."
Die Vignette ist komplett. Entsperre (D). Alle Ermittler in dieser Vignette kehren nach Arkham zurueck. Lege die Verbundetenkarte von Dr. Armitage in die Schachtel zurueck und

- durchsuche das Einfache Gegenstaende-Stapel nach dem ersten Messer und nimm es. Platziere ein Älteres Zeichen auf die Karte, um anzuzeigen, dass die das Messer der Ermittlung ist.
- 37.** Du findest eine Tuer, die nach unten in das Innere des Trawlers fuehrt. Das Innere des Schiffes ist noch dreckiger und verrosteter als die Aussenseite. Die wabernden Schatten in den Durchgängen und die beunruhigenden Geräusche, die aus den Kabinen der klaustrophobischen Durchgängen kommen, sind wie aus einem Alptraum. Jeder Ermittler muss eine Willensprobe (0) machen oder eine Geistige Gesundheit verlieren. Mache eine unterstuetzte Gluecksprobe (-1). Ist sie erfolgreich, lies 161. Ansonsten lies 119.
- 38** Als Du verzweifelt die Kultisten bekämpfst singt Ihr Anfuehrer weiter. Es sind einfach zu viele. In einem letzten Ausruf fällt der Anfuehrer auf seine Knie und grinst mit einem verrueckten Ausdruck im Gesicht zur Tuer, die langsam quietschend aufgeht. Alle Kampfhandlungen hoeren sofort auf als der Gott in der Mitte erscheint. Es ist das Letzte, was Du siehst. Alle Ermittler in Arkham sind verschlungen. Wenn noch Ermittler in Arkham uebrig sind, lies 154
- 39** Es hat einen Moment gedauert, bis Du ihn zuordnen konntest, aber der Ziegenbart, die befehlende Stimme: Der Hohepriester war niemand anderer als Dr. Amius Fane, Vorsitzender der historischen Gesellschaft. Du kennst ihn von den Klatschspalten der Zeitung, Wohltätigkeitsveranstaltungen und anderen Gelegenheiten.
- Und fast hättest Du ihn auch gehabt. Bei der Rauferei in den dunklen Wäldern der Unerforschen Insel, hättest Du ihn damals fast gehabt, aber er konnte ihn den Wald entkommen. Nur ein Dummkopf wuerde so eine Persönlichkeit beschuldigen, ein Kultist zu sein. Sein Ruf ist unanfechtbar und er hat genug reiche und einflussreiche Freunde an der Hand. Deswegen hast Du Dich entschieden, nachts hier herzukommen und Dich ein bisschen umzuschauen. Dich durch ein offenes Fenster schleichend, kriechst Du die Haupthalle des Gebäudes entlang. Alle Teammitglieder muessen eine Schleichenprobe (-1) vornehmen. Wenn jeder Erfolg hat, lies 95, ansonsten 131.
- 40** Du charterst Das Schiff. Entsperre Vignette (K) und platziere einen Marker am Binnenhafen, um anzuzeigen, dass Du ein Segelbereites Schiff hast. Alle Ermittler können entweder hier bleiben oder nach Arkham zurueckkehren.
- 41** Als Du die Finanzaufzeichnungen durchschaust entdeckst Du, dass Dr. Fane ein Schiff gechartert hat: Die Emma. Sie wird bald ablegen und auf eine Expedition nach... - - zur Mitte des Ozeans? Wie seltsam. Entsperre Vignette (I). Die Vignette ist komplett und jeder Ermittler in dieses Vignette kann zurueck nach Arkham. Ansonsten kehre zurueck in die Haupthalle (G1).
- 42** Nichts passiert.
- 43** Der Ladenbesitzer beäugt Dich verdächtig als Du ihm das Messer beschreibst. "Ich wuerde gerne mal das Objekt sehen bevor ich irgendwas sage."

- Wenn ein Teammitglied das Messer von der Untersuchung hat und es dem Ladenbesitzer zeigen möchte, lies 162. Ansonsten lies 91.
- 44** Der Kultist sieht Dich!
Multipliziere die Anzahl der Ermittler hier mit zwei und bekämpfe die Anzahl der Kultisten. Wenn Du sie besiegst, bewege Dich zu (B3).
- 45** Du durchsuchst das Buero nach Hinweisen auf Dr. Fanes Machenschaften.
Platziere hier einen Widerstandsmarker. Wenn hier drei oder weniger Widerstandsmarker liegen, wuerfle mit einem Wuerfel.
Bei einer 5 oder 6 nimm einen Hinweismarker.
Wenn Du mit der Untersuchung fertig bist, kannst Du entweder zur Haupthalle (G1) zurueck oder die naechste Runde noch hier bleiben.
- 46** Du hast alle Hinweise in der Bibliothek ueber Carl Sanford gefunden.
Carl Sanford erscheint in den lokalen Zeitungen ein paar Mal als Menschenfreund fuer einige lokale Wohltätigkeitsveranstaltungen und es wird erwähnt, dass er ein Mitglied des "Hermetischen Ordens", einer Bruderschaft in der Stadt, die sich in einem prächtigen Haus im Französischen Viertel trifft.
Entsperre Vignette (H).
Sonderbarerweise entdeckst Du auch noch den Namen Carl Sanford in einem Buch ueber die Geschichte des Ortes. Offenbar wurde ein ähnlich lautender Vorfahre von Carl der Hexerei beschuldigt. Er wurde in den Strassen von Arkham im Jahre 1832 verbrannt. Seltsam. Leider gibt es keine Aufzeichnungen, ob die Beiden verwandt sind.
- Die Vignette ist komplett. Alle Ermittler kehren nach Arkham zurueck.
- 47** Wenn hier vier Widerstandsmarker in der Polizeistation liegen und Vignette (L) komplett ist, lies 139. Wenn vier Widerstandsmarker hier liegen und Vignette (L) nicht komplett ist, lies 194. Ansonsten lies 129.
- 48** Nichts passiert.
- 49** "Was machen Sie hier?" fragt eine schroffe Stimme hinter Dir.
Du drehst Dich um und siehst einige hart aussehende Leute, die Dich anstarren. Der Eine, der gesprochen hat, ein grosser kahlkoeufiger Mann mit einer Narbe unter seinem linken Auge, hält einen Baseballschläger in der Hand. "Ich wusste, dass Ihr Typen wieder hier zurueckkommen wuerdet. Das war mein Bruder, den Ihr getoetet habt. Nun - wir werden dafuer sorgen, dass es Dir Leid tut. Legt Euch nicht mit der Sheldon Gang an."
Die Dinge schauen im Moment nicht so gut fuer Dich aus.
Du kannst kämpfen (lies 120), wegrennen (lies 8), oder versuchen, dem Anfuhrer zu erklären, dass Du seinen Bruder nicht getoetet hast (lies 113).

- 50 Henrys hageres Gesicht und seine verfluchten Augen betrachtend ueberlegst Du, ob Du ihn fuer Dich oeffnen kannst, so dass er erzahlt, was mit ihm passiert ist. Jedes Teammitglied, das das fuer hoffnungslos halt, kann nach Arkham zurueckkehren. Ansonsten denkst Du darueber nach, wie Du jetzt am Besten weitermachst. Wenn Du es auf die Mitleidstour angehen moechtest, lies 10. Wenn der logische Ansatz Erfolgsversprechender fuer Dich ist, lies 59. Wenn Du es auf die "Raus mit der Sprache" - Einschuechterungstour versuchen moechtest lies 79.
- 51 Du gehst in das Buerro des Hafenmeisters. Wenn hier keine Hinweismarker sind, lies 26. Wenn ein Hinweismarker hier liegt, lies 163. Wenn zwei Hinweismarker hier sind, lies 165.
- 52 Den rostigen Rumpf der Emma betrachtend, bekommst Du es kurz mit der Angst zu tun. Die Emma schaut alt und vernachlassigt aus, und die Manner die auf dem Schiff arbeiten, wirken aufgrund ihres schwerem Hinkens und dem grotesken Gang irgendwie unmenschlich. Du traust Dich gar nicht dran zu denken, was passieren wird, sollte dieses Schiff seine Ziel erreichen. Jedes Teammitglied muss eine Schleichenprobe (-1) machen. Wenn einer diese Probe nicht schafft, lies 185, ansonsten lies 151.
- 53 Du verirrst Dich in diesen alptraumhaften Waldern. Bewege Dich zu (E5).
- 54 Obwohl es viele Tueren gibt, die hier von der Haupthalle weg gehen, sind da drei Tueren, die plausible Orte waren, um Hinweise ueber die dunklen Geschafte von Amius Fane zu finden. Jedes Teammitglied darf eine Tuer aussuchen, durch die er gehen will. Ermittler, die die vordere Tuere nehmen, kehren nach Arkham zurueck. Die Ermittler, die durch die Tuer mit der Bezeichnung "Lagerraum" gehen, bewegen sich auf (G2). Die Ermittler, die durch die Tuer mit der Bezeichnung "Aufzeichnungshalle" gehen, bewegen sich auf (G3). Und die, die durch die Tuere mit der Bezeichnung "Verwaltungsbuero" gehen, bewegen sich nach (G4).
- 55 Wenn es irgendwelche Widerstandsmarker in der Polizeistation gibt, lies 100. Ansonsten passiert nichts.
- 56 Wenn irgendwelche Widerstandsmarker hier liegen, lege einen Marker hinzu und lies 201. Ansonsten lies 148.
- 57 Wenn es irgendwelche Widerstandsmarker in der Polizeistation gibt, lies 11. Ansonsten passiert nichts.
- 58 Die Kultisten sehen Dich bevor Du den Steinkreis erreichst. Der Alarm geht los! Zeit zu Rennen ! Lies 98.
- 59 Mache eine Wissensprobe (-2). Fuer jeden Erfolg lege eine Geistige Gesundheit an diesen Ort. Wenn Du versagst, entferne einen Gesundheitsmarker. Lies 27.

Als Du den Huegelkamm erklommen hast, erwartet Dich ein schrecklicher Ausblick. Ueberall um Dich sammeln sich schwarze Wolken und den Himmel durchzucken helle Blitze, die den Kreis der Kultisten erhellt, die ein grosses kreisförmiges Tor umtanzen und singen.

Bevor Du etwas tun kannst, bewegt sich plötzlich der Boden unter Deinen Fuessen.

Die Erschuetterungen holen Dich fast von deinen Beinen und Du erschauerst bei dem Gedanken, welche Kreatur wohl einen so grossen Steinberg bewegen könnte. Dann passiert es.

Eine Welle der Furcht durchfährt Dich und die plötzliche Uebelkeit lässt Dich einen Schritt zurueck wanken und dann auf Deine Knie fallen. Auch die Kultisten fallen ohnmächtig zu Boden und als Du versuchst, wieder auf die Beine zu kommen, fuehlst Du, dass da etwas absolut schreckliches, die geistige Gesundheit sprengendes, Etwas unter diesen Steinplatten schlummert. Es gibt keinen Zweifel: Es ist ein Gott, der gefuerchtete Cthulhu und er hat vor auszubrechen und die Menschheit zu vertilgen.

Als Deine Sinne wieder langsam zurueckkommen siehst Du in Schock, wie die Kultisten den Gesang wieder aufnehmen.

Die fremdartige Bösartigkeit von Cthulhu fuehlend, kannst Du einfach nicht verstehen, wieso ein menschliches Wesen aus freiem Willen dieses apokalyptische Portal öffnen möchte. Aber dafuer gibt es offenbar keine Erklärung. Jeder von Ihnen muss nun unbedingt sofort getötet werden, bevor Ihr Gesang Erfolg hat und die Welt wie Du sie kennst, in den Abgrund stuerzt. Die Ermittlung ist beendet. Fahre mit dem Endkampf fort.

Deine Befragung hat unterdrueckte Alptraume und tief greifende Vorstellungen ueber "das See-Ding, das träumt" hervorgebracht und Henry verfällt nach einem hoffnungslosem, schreienden Anfall in Katatonie.

Jeder Ermittler verliert eine Geistige Gesundheit, wenn er beobachtet hat, wie der Freund in den Wahnsinn getrieben wurde. Keine Spezialfähigkeit oder Karte kann diesen Verlust auf 0 reduzieren.

Dr. Rowlin zieht Dich zur Seite und sagt. "Ich fuerchte, ich kann nicht mehr viel fuer Ihren Freund tun. So einen Fall habe ich noch nicht erlebt. Ich habe aber einen Freund in Boston, der mit solchen Fällen Erfahrung hat. Wenn Sie möchten könnte ich ihn kontaktieren und ihn bitten hierher zu kommen, um Ihren Freund zu untersuchen. Ich muss Ihnen aber auch sagen, dass diese Untersuchung dieses Spezialisten nicht gerade billig ist. Aufgrund unserer professionellen Beziehung könnte ich ihn vielleicht dazu ueberreden, es umsonst zu tun, aber ich habe keine Garantie dafuer."

"Wenn Sie sich dazu entscheiden, dass er kommen sollte, dann kontaktieren Sie mich und ich werde ihn mit dem Zug aus Boston kommen lassen, und veranlassen, dass er sich mit Ihnen am Bahnhof trifft."

Bei dieser Vignette hast Du versagt. Alle Ermittler in dieser Vignette kehren nach Arkham zurueck.

Du schaffst es irgendwie zum Strand bevor das Ding im Wasser Dich attackieren kann.

Alle Team-Mitglieder bewegen sich zu (E2)

- 63 Sie lösen den Alarm aus! Acht weitere Kultisten greifen mit in das Geschehen ein.
Addiere weitere acht Kultisten zum Kampf und kämpfe weiter. Wenn Du ihnen entfliehen kannst, lies 115, wenn Du sie besiegst, lies 117.
- 64 Entferne einen Widerstandsmarker fuer jeden Erfolg gegen die Kultisten. Die Widerstandsmarker repräsentieren die Anzahl der Kultisten.
Wenn Du vier oder mehr Erfolge in den Steinkreis gelegt hast, lies 168, ansonsten lies 179.
- 65 Du folgst dem Geräusch des Winselns und finden einen jungen Mann der zusammengerollt am Ende einer der Tunnels liegt. Seine Kultistenrobe ist zerschlissen und er hält den Stummel einer schwarzen Kerze fest umklammert. Als Du näher kommst, fängt er an zu quengeln und zieht sich die Wand hinter ihm zurueck.
Dieser Kultist bekam hier unten eindeutig mehr ab, als er eigentlich wollte.
Das hat er verdient, fluesterst Du, als Du darueber nachdenkst, welchen Schrecken diese Kultisten ueber die Welt bringen wollten. Aber schliesslich ist es die Menschlichkeit, die Dich von ihnen unterscheidet: "Sssh, alles wird gut.", fluesterst Du. "Ich tu Dir nicht weh. Komm, lass uns von hier verschwinden."
Du fuehrst den Kultisten zurueck zum Ausgang und er fängt schluchzend zum Weinen an, als er das schwindende Sonnenlicht ueber dem Friedhof sieht. Der Friedhofswärter wirft eine Decke ueber ihn und nimmt ihn mit ins Buero, wo er ihm heissen Kaffee zu trinken gibt.
Er erzählt von dem Ritual, das sie durchgefuehrt haben um den alten Warlock zu erwecken, von dem man

sagt, er habe grosse Kräfte um die Rueckkehr des Grossen Cthulhu zu beschleunigen. An diesem Punkt, geht der Friedhofswärter leise zum Telefon, um im Sanatorium anzurufen.

"Aber irgendwas ging schief", fluestert er. "Unsere Ruf erweckte etwas sehr böses unter den Gräbern und plötzlich hatten sie es auf uns abgesehen! Ich konnte mir einen mit einem Messer vom Leib halten, aber die Anderen... sie hatten nicht so viel Glueck." Langsam befragst Du ihn nach Informationen ueber den Kult und seinen Aktivitäten. Er war leider kaum Eingeweiht und weiss wenig, aber es ist genug um Dich bis ins Mark zu erschuettern.

Schluchzend zeigt er grosse Reue fuer das, was er getan hat und drueckt tiefstes Bedauern ueber das aus, was er vorhatte und mit tränenerstickter Stimme fuegt er hinzu:

"Ich wollte Macht aber ich bekam nur den Tod, ist es nicht so?" Als schliesslich die Mitarbeiter des Sanatoriums kommen, geht er mit Ihnen ohne sich auch nur im Geringsten zu wehren.

Alle Ermittler hier bekommen eine Geistige Gesundheit fuer den kleinen Funken Hoffnung, der auf der Erkenntnis beruht, dass nicht alle Kultisten so auf die Vernichtung der Menschheit bedacht sind, wie befuerchtet.

Kehrt nach Arkham zurueck.

66

Als die schreienden Kultisten nach ihren Waffen greifen, nimmst Du die Lunte an der Dynamitstange, zuendest sie an, und wirfst sie in Richtung des Steinkreises.
Die Ermittler, der die Schleichen-Probe gemacht hat, macht nun eine Kampfprobe mit dem Dynamit.
Entscheide nun, wie viele Deiner Erfolge - wenn es welche gibt - auf die Kultisten angerechnet

werden und wie viele Erfolge auf die Beschädigung des Steinkreises verwendet werden sollen.

Wenn Du entschieden hast, wie die Erfolge verteilt werden sollen, lies 64.

67. Der Ermittler, der die Geschwindigkeitsprobe gemacht hat rennt schnell in das Zimmer. Er muss nun eine Kampfprobe (-1) schaffen, um den Kultisten zu fassen und ihn von Dr. Armitage wegzuziehen. Fuer diese Probe duerfen keine Waffen verwendet werden, damit Dr. Armitage nicht verletzt wird. Bei Erfolg, lies 36, ansonsten verliert der Ermittler 1 Ausdauer aufgrund eines schnellen Messerstosses und liest bei 82 weiter.

68. Du ueberzeugst sie, dass Du kein Kultist bist und sie nehmen die Waffen herunter. Plötzlich sind sie richtig freundlich. "Normalerweise kuemmern wir uns nicht um diese Art der Dinge", sagt der Mann, "aber sie haben sich in unsere Geschäfte gemischt und es ist einfach nicht richtig, was sie gemacht haben." Wenn Du eine Spielerweiterung hast, dann bekommst Du eine "Sheldon Gang Mitgliedschaft". Du darfst ab jetzt die Wälder wie das Warenhaus behandeln, selbst wenn die Terrorleiste es geschlossen hat. Die Sheldon Gang wird dir die Gegenstände "beschaffen", die Du brauchst, zum Freundschaftspreis natuerlich... Du kannst diese Funktion von jetzt an benutzen, oder auf die Strasse gehen.

69. Du gehst zum gemieteten Schiff am Binnenhafen; es ist segelbereit. Wenn Du an Bord gehen willst, platziere Deinen Ermittler auf das Statusfeld der Vignette (K). Am Ende jeder Arkham Investigations Phase, kannst Du die

Segel Richtung Emma setzen. Bewege alle Ermittler von dem Statusfeld der Vignette (K) auf (Kl) und entferne den Entsperrt-Marker vom Binnenhafen, um anzuzeigen, dass das Schiff auf dem Meer ist. Ermittler die das Schiff verlassen möchten, können sich vom Schiff in den Binnenhafen bewegen und bezahlen dafuer einen Bewegungspunkt während ihrer Bewegungsphase.

70. Der Ermittler, der dieses Buch liest, muss eine Willensprobe ablegen oder 2 Geistige Gesundheit verlieren. Selbst wenn der Ermittler wuerfelt, verliert er 1 Geistige Gesundheit.

In dem Tagebuch beschreibt Carl Sanford seine Pläne, um den *Grossen Cthulhu* wiederzubeleben. Seinen Aufzeichnungen zufolge haben er und seine Kultmitglieder schon Magie benutzt, um die Versunkene Stadt *R`Lyeh* - die alte Ruine wo der *Grosse Cthulhu* schlummert - wieder zur Meeresoberfläche zu bringen.

Seine Magie benutzend hat er ein Tor nach *R`Lyeh* in den Höhlen unter der Huette geöffnet - ein Tor der "silbernen Dämmerung" - wo er vorhat hinzugehen, wenn die Sterne richtig stehen, um den schlafenden Gott zu erwecken. Jeder Ermittler hier bekommt zwei Hinweismarker.

Die Vignette ist komplett. Alle Ermittler an dieser Vignette kehren nach Arkham zurueck. Entsperre Vignette (J).

71. Nichts passiert.

72. Mache eine unterstuetzte Wissensprobe (-1). Fuer jeden Erfolg entferne einen Hinweismarker von diesem Ort. Wenn immer noch Hinweismarker uebrig sind, kann jeder Ermittler entscheiden, ob er in der nächsten Runde noch hier

- bleibt, oder nach Arkham zurueckkehrt.
Wenn alle Hinweismarker entfernt wurden, lies 46.
- 73** Wenn Vignette (A) entsperrt ist, bewege Dich zu (A1). Ansonsten passiert nichts.
- 74** Du fragst in der Verwaltung, wo Professor Armitages Buero ist. Die Sekretärin sagt Dir, dass es sich in Richtung Campus der Miskatonic Universität (Strassen der Miskatonic Universität) liegt.
- 75** Der Ermittler, der die Gluecksprobe gemacht hat, schafft es in die enge Steuerzentrale des Schiffes, um sich kurz umzuschauen. Er muss eine Wissensprobe (-1) ablegen.

Versagt er, findet er nichts von Interesse bevor ihn Geräusche dazu zwingen, wieder in den schuetzenden Schatten zurueckzukehren. Alle Ermittler hier können entweder ans Deck des Trawlers zurueck (I2) oder bis zur nächsten Runde hier bleiben.

Ist der Wurf erfolgreich, lies 174.
- 76** Du hast die Geistesgegenwart, um nach seinem Studio zu fragen. Vielleicht gibt es dort Hinweise und Gruende fuer seinen Geisteszustand. Bewege Dich zu (A2).
- 77** Du hast alles versucht, aber Du bist nicht schnell genug, um es zum Strand zu schaffen, bevor eine Menge Tentakel aus dem Wasser herausbricht und Dich angreift! Ziehe aus dem Monsterpott ein "Formloses Gezuecht" und bekaempfe sie. Wenn Du sie besiegst, lies 7. Wenn Du fliehen kannst, ruderst Du wie ein Wahnsinniger von der Insel weg.
Alle Teammitglieder kehren nach Arkham zurueck.
- 78** Du brichst die Kiste auf und ein silbernes Licht fuehlt den Raum.
- Ein schreckliches Stöhnen kommt aus dem Artefakt das eingeschlossen war und Du musst erschreckt feststellen, dass die geisterhaften Formen von zwei schrecklichen Figuren aus der Kiste herausströmen und Dich attackieren!
Bekämpfe zwei Geister. Du kannst von diesem Kampf nicht fliehen. Wenn Du versagst, entferne den Ereignismarker bevor Du ins Krankenhaus oder Sanatorium kommst.
Wenn Du sie besiegst, lies 81.
- 79** Mache eine Willensprobe (-2). Fuer jeden Erfolg, lege einen Gesundheitsmarker auf diesen Ort. Wenn Du versagst, entferne einen Gesundheitsmarker. Lies 27.
- 80** Wenn Vignette (B) entsperrt ist, lies 74, ansonsten passiert nichts.
- 81** Du besiegst die Wächter des Artefaktes im Inneren und sei verschwinden in die Dunkelheit. Verängstigt näherst Du Dich der Kiste und schaut hinein.
In einem Bett aus Stroh liegt eine ungefähr 50cm lange und 15cm breite Röhre. Beide Enden sind mit einem Goldverschluss verschlossen, in den eine Schrift eingraviert ist, die Du nicht entziffern kannst. Du hast ein ganz schlechtes Gefuehl mit dieser Röhre.
Du kannst sie mit Dir nehmen und sie zu jeder Zeit oeffnen. Wenn Du sie jemals oeffnest, dann lies 159. Wenn Du das Artefakt untersucht hast, kann jedes Teammitglied nun entweder zur Haupthalle (G1) zurueckkehren oder hier bleiben.

82 Du siehst wie das Messer des Kultisten in Dr. Armitages Magen eindringt. Blut fließt auf die Fliesen und Dr. Armitages Mund wird blutrot, als er zu Boden geht. Im Augenblick einer Sekunde springt der Kultist aus dem offenen Fenster und verschwindet in der schwarzen Nacht.

Diese Vignette wurde nicht geschafft. Entferne Dr. Armitage aus dem Verbündeten-Kartendeck. Alle Ermittler an dieser Vignette kehren nach Arkham zurück.

83 Die Kultisten suchen nach etwas, probieren alle Türen aus und flüstern in gedämpften Türen. Jedes Teammitglied muss eine Schleichenprobe (-1) machen. Wenn jeder sie schafft, dann könnt Ihr an den Kultisten vorbeischleichen (B3). Ansonsten lies 44.

84 Was immer in diesem Reservoir ist, der Inhalt veranlasst, dass Du vorbei kannst. Bewege Dich zu (K3).

85 Nichts passiert.

86 Das spartanisch ausgestattete Zimmer hat an jeder Wand Aktenschränke und obwohl die Kategorien alles abzudecken scheinen, lassen die einzelnen Aufzeichnungen sehr zu wünschen übrig. Es ist schwer, hier eine vernünftige Analyse durchzuführen. Mache eine unterstützte Wissensprobe (-1). Wenn Du drei oder mehr Erfolge hast, dann lies 41. Ansonsten lies 127.

87 Als das letzte Mitglied der Shelton Gang zu Boden geht, atmest Du erleichtert auf. Jetzt aber besser raus hier, bevor Dich noch jemand sieht. Das letzte was Du

jetzt brauchst ist, dass die Shelton Gang dich jagt. Aber zuerst greifst Du nach einem Gegenstand, der Dir nützlich sein könnte. Zieh einen einfachen Gegenstand und geh auf die Strassen.

88 Als der letzte der Kultisten tot umfällt, verschwinden langsam die dunklen Rauchschwaden, die aus dem Boden kamen und die Nacht ist endlich wieder ruhig. Als Du die Körper der Kultisten betrachtest, siehst Du einige nützliche Gegenstände. Zieh zwei einfache Gegenstände und einen besonderen Gegenstand und verteil sie unter den Teammitgliedern. Unglücklicherweise realisierst Du, dass der Hohepriester nirgendwo auffindbar ist. Er muss während der ganzen Hektik entkommen sein. Trotzdem hast Du es geschafft, diese schreckliche Zeremonie zu stoppen.

Diese Vignette ist komplett. Jedes Teammitglied bekommt eine geistige Gesundheit und alle Ermittler dieser Vignette kehren nach Arkham zurück.

89 Diese gespenstischen Wälder scheinen Dir bedrohlich nahe zu kommen. Alle Teammitglieder müssen eine Willensprobe (-1) schaffen, oder eine Geistige Gesundheit - aufgrund der unwirklichen Aura dieses verfluchten Waldes - verlieren. Du musst Dich entscheiden, ob Du weitergehst, oder wieder zurückweichst. Jedes Teammitglied, welches zurück will, kann dies tun und nach Arkham zurückkommen. Ansonsten mache eine unterstützte Wissensprobe (-1). Wenn Du bestehst, lies 126, anderenfalls bleib bei (E5).

- 90 Als der letzte der Kultisten zu Boden gegangen ist, hoert auch das Rumpeln unter Deinen Fuessen auf und die Sturmwolken beginnen sich aufzulösen.
Innerhalb von wenigen Augenblicken ist die Stadt von Rlyeh in helles Sonnenlicht getaucht, der See schimmert in der Sonne. Dann durchfährt die Stadt ein Ruck und ein Erdbeben und sie beginnt wieder zu sinken.
Du eilst die zyklischen Stufen hinunter und erreichst das Meer, wo Du in das Boot springst (entweder Dein eigenes oder das eines Kultisten) und fährst aufs Meer hinaus, um den Riesenwellen der sinkenden Stadt zu entgehen.
Die Welt wird niemals wirklich wissen, welchen Dienst Du ihr heute geleistet hast, noch wirst Du vergessen wie nahe am Abgrund die Menschheit war. Aber der Himmel ist jetzt klar und es ist Zeit, nach Hause zu den Freunden und der Familie zurueckzukehren, dich mit dem Grund vertraut zu machen, warum Du gegen so ein mächtiges Böses Wesen mit so hohem persönlichen Einsatz gekämpft hast. Der Weg nach Hause ist lang, aber die Belohnung wird es wert sein.
- 91 Er möchte Dir nichts ueber das Messer erzählen. Er verlangt, dass Du entweder etwas kaufst, oder den Laden verlässt. Alle Teammitglieder kehren nach Arkham zurueck und haben sofort eine Begegnung oder können einkaufen.
- 92 Du findest durch Glueck den richtigen Pfad. Jeder Ermittler hier, darf seine Schritte die Treppe hoch zurueckverfolgen und bewegt sich zu (J1), oder er kann die wacklige Leiter zu den unteren Höhlen nehmen und geht zu (J3).
- 93 Du findest etwas Interessantes in dem Lagerraum. Nimm einen

Widerstandsmarker und wuerfle mit einem Wuerfel.

Wenn Du eine 1 - 4 wuerfelst, nimm einen Hinweismarker, bei einer 5 zieh einen einfachen Gegenstand, bei einer 6 zieh einen besonderen Gegenstand.

- 94 Wenn Vignette (G) entsperrt ist, bewege Dich zu (G1). Ansonsten passiert nicht.

- 95 Es ist gut, dass Du vorsichtig bist, denn gerade als Du die Haupthalle der Gesellschaft fuer Geschichte betrittst, kommen zwei Männer mit langen schwarzen Roben aus einer anderen Tuer in die Halle. Du huscht schnell in den Schatten und beobachtest die Beiden wie sie die Halle entlanglaufen und das Gebäude verlassen. Als sie an Dir vorbeigehen, bemerkst Du die langen silbernen Messer, die an ihren Hueften baumeln.
Lies 54.

- 96 Du folgst den noch blutgetränkten Pfad unter dem Friedhof entlang. Seine gewundenen Tunnels, mit Wurzeln uebersät werden sporadisch von Dreckhaufen unterbrochen, die in die gebrochenen Särgе der bestatteten Einwohner von Arkham fuehren. Nachdem Du in mehrere Sackgassen gelaufen bist, willst Du gerade wieder umkehren, als Du ein wimmerndes Geräusch hörst, das aus einem der Tunnels zu kommen scheint. Wenn Du dem Geräusch nachgehen willst, lies 65, ansonsten geh zurueck zu (L2).

- 97 Der Ladenbesitzer kann dir ein bisschen was ueber dieses Messer erzählen. Wenn (F) gesperrt ist, dann entsperre es. Diese Vignette ist komplett - alle Ermittler an dieser Vignette kehren nach Arkham zurueck.

- 98 Die Kultisten sind ueber Deine Handlungen empört und greifen zu den Waffen. Du fliehst in den Wald in der Hoffnung, dass der dichte Wald dafür sorgt, dass Sie Deine Spur verlieren.
Diese Vignette ist komplett. Alle Teammitglieder bewegen sich zu (E4). Alle anderen Ermittler an dieser Vignette hören das wilde Geschrei und die Wut der Kultisten und können Dir entweder folgen (E4) oder nach Arkham zurückkehren.
- 99 Du zögerst leider einen Moment zu lange. Lies 82.
- 100 Beim Gespräch mit der Polizei ueber den Kannibalen-Mordfall erwähnten diese, dass sie eine Geschrei aus einem bestimmten Haus im Geschäftsviertel gemeldet wurde. Als zwei Polizeibeamte dorthin gingen, haben sie aber nichts gefunden. Sie bemerkten aber, dass der Ort eine ungesunde Aura ausströmte, die es ihnen unmöglich machte, länger zu bleiben. Du denkst, dass solch eine Geschichte auf jeden Fall näher untersucht werden muss. Also gehst Du zum Haus und schaut Dich um. Mache eine Gluecksprobe (-1). Bei Erfolg lies 47. Ansonsten findest Du nichts dort (obwohl Du die Aura gespürt hast) und nichts passiert.
- 101 Die verschlungenen, ausgedörrten Wege geben Dir ueberhaupt keinen Hinweis, wo Du Dich hinwenden sollst. Du musst Deinem Glueck vertrauen.
Mache eine unterstuetzte Gluecksprobe (-2). Wenn Du versagst, lies 31, ansonsten lies 92.
- 102 Dr. Rowlin schaut Dich an, als Du in der Tuer zu seinem Buero stehst. Er hat ein warmes Lächeln.
"Mr. Waxford geht es noch nicht besser. Ich hoffe, Sie können ihm helfen. Er steht auf und begleitet Dich zu Henrys Zelle. Bewege Dich zu (C2).
- 103 Du musst alle Kultisten töten, bevor sie das Ritual zur Befreiung von Cthulhu beenden können. Nur Ermittler in *R`Lyeh* können an diesem Kampf teilnehmen. Es gibt dreimal so viel Kultisten wie es Spieler im Spiel gibt. Bekämpfe sie. Du kannst diesem Kampf nicht entfliehen.
Wenn Du gewinnst, lies 90, ansonsten lies 38.
- 104 Eine kleines Detail kommt während Deiner Befragung heraus, das Dich neugierig macht. Nimm einen Hinweismarker und kehre nach Arkham zurück.
- 105 Du schaffst es, ruhig zu bleiben, als Dr. Fane in das dunkle Buero schaut. Nach ein paar Sekunden der Stille, zuckt er mit den Schultern und läuft zum Mahagonischränkchen. Er zueckt einen Schluessel, nimmt etwas heraus und verlässt den Raum mit dem Mädchen.
Die Teammitglieder können nun entweder in die Haupthalle zurückkehren (G1) oder hier bleiben und sich in der nächsten Runde umschauen.
- 106 Nichts passiert.
- 107 Wenn die Vignette (B) entsperrt ist, bewege Dich zu (B1). Ansonsten passiert nichts.
- 108 Zwei Landstreicher waren das Ziel der kannibalistischen Attacken. Deshalb entscheidest Du Dich nach Spuren am Independence Square zu suchen. Als Du zu einigen Leuten sprichst, erfährst Du, dass mehrere Obdachlose vermisst werden.
Du entscheidest Dich, Dich noch ein bisschen umzuschauen. Mache eine Gluecksprobe (-1). Hast Du Erfolg, lies 47, ansonsten passiert nichts.

- 109 Du kommst zurueck, um mit Jeanine Waxford zu sprechen. Vielleicht hatte sie die Gelegenheit sich wieder zu beruhigen und kann Dir mehr ueber Henrys Zusammenbruch erzählen. Mache eine unterstuetzte Gluecksprobe (-1). Bei Erfolg lies 104, ansonsten lies 186.
- 110 Wenn Vignette (F) entsperrt ist, bewege Dich zu (F1).
- 111 Du hast Geruechte ueber zwei Familien gehoert, die in den letzten Tagen im Französischen Viertel vermisst werden. Deshalb hast Du Dich entschieden, mal einen Blick in die naehere Umgebung zu machen. Als Du an einem bestimmten Haus vorbeilaufst, bleibst Du stehen. Du fuehlst, dass irgendetwas dich vom inneren des Hauses anstarrt. Ein Mann am Ende der Strasse, der auf seiner Veranda sitzt bemerkt dein Interesse und winkt Dich herueber, um Dir von dem Haus zu erzählen. Du erfährst, dass das Haus einmal von einem Schwung Hexen bewohnt wurde, von denen gesagt wurde, sie wuerden die dunkelste der dunklen Kuenste praktizieren. Er gibt Dir den Rat, diesen Ort zu meiden und geht zurueck in sein Haus. Du schaust noch mal auf die unheimliche Fassade, denkst an das Gespräch mit dem alten Mann aber dann ist Dir klar, dass Untätigkeit die Morde nicht stoppen wird. Du läufst den Weg zum Hexenhaus hoch. Mache eine Gluecksprobe (-1). Wenn Du Erfolg hast, dann lies 47. Ansonsten findest Du nichts im Haus und atmest erleichtert auf, als Du das Gelände verlässt.
- 112 Er nickt. "Sie sind sich dessen wahrscheinlich nicht bewusst, aber wenn sie dieses Ding hier in aller Öffentlichkeit rumzeigen, bringen Sie uns alle in Gefahr. Kommen Sie, lassen Sie uns nach hinten gehen, wo wir unter vier Augen reden können." Ziehe nach (D2).
- 113 Du versuchst zu erklären, dass es sich bei euch nicht um die Kultisten handelt, die den Bruder des Mannes getötet haben, sondern dass ihr versucht Hinweise zu finden, wie man diese Kultisten aufhalten kann. Mache eine Willensprobe (-1) um sie von deiner Aufrichtigkeit zu ueberzeugen. Hast Du vor deiner Erklärung versucht abzuhaeuen, brauchst Du zwei Erfolge, ansonsten nur einen. Wenn Du bestehst, lies 68. Wenn Du versagst, lies 120.
- 114 Wenn Vignette (G) entsperrt ist, lies 125. Ansonsten passiert nichts.
- 115 Als Du die Treppe hinunterhastest, begegnest Du Carl Sanford an der Vordertuere. Seine Augen gluehen in einem blassen gelben Licht als er eine Wortsilbe ausspricht, die dich zu Boden wirft. Plötzlich fuehlst Du unsichtbare Dinge, als ob ein Schwarm wimmelnder Insekten ueber deinen Körper krabbelt. Das nächste woran Du dich erinnern kannst, ist, dass Du im Arkham Sanatorium aufwachst. Alle Teammitglieder verlieren ihre Mitgliedschaft bei der Loge der Silberdämmerung, ziehen ins Arkham Sanatorium und ihre Ausdauer und Geistige Gesundheit werden auf 1 reduziert.

116

Der Pfad fuehrt ueber einige Treppen steil abwärts, bevor er den Blick auf ein seltsames Schauspiel zulässt.

Eine grosse Höhle, etwa so gross wie eine Festhalle breitet sich vor dir aus, der untere Teil im Wasser versunken. In der Mitte schwimmt eine Insel und in der Luft ueber der Insel schwebend, hängt der schimmernde Umriss eines Tores, dessen verändernde Form ein chaotisches, unruhiges silbrigres Licht auf die Wände der Höhle wirft.

Ein paar Kultisten stehen auf der Insel und gehen zum Angriff ueber, als sie dich sehen. Du kommst zu spät, Du Narr! , schreien sie, während sie durch das Wasser auf dich zuwatan. Sie sind schon in *R`Lyeh* und wecken unseren Meister! Sei nun Zeuge wie alle Hoffnung zu Ende geht! Ia! Ia! Cthulhu fthagn!"

Wuerfle mit einem Wuerfel und rechne 1. Bekämpfe so viele Kultisten. Du kannst diesem Kampf nicht ausweichen.

Wenn Du diesen Kampf verlierst, lies 205. Wenn Du die Kultisten besiegst, lies 177.
Ziehe nach (K2).

117

Hier ist mit Sicherheit irgendetwas Dunkles und Böses am Werk. Nimm das seltsame Ding ueber das Sie diskutieren an dich; ziehe einen besonderen Gegenstand.

118

Was fuer eine Urgewalt stand hinter den massiven Erdbeben, die diese zyklöpischen Steinblöcke ueber die Oberfläche des aufgewuehlten Wasser emporgehoben hat?
Riesige Trapezoide Formen ragen aus dem Ozean heraus. Formen, die

anscheinend Gebäude, Treppen und Turmspitzen einer völlig fremdartigen Architektur sind. Sollten diese gigantischen Stein-Quader allerdings Stufen sein - und diesen Anschein erwecken sie - dann wurden sie fuer Kreaturen gearbeitet, die um ein Vielfaches grösser sind als Du.
Als Du zum Himmel blickst und den Sturm betrachtest, der sich ueber dieser alptraumhaften Landschaft zusammenbraut, verspuerst Du ein Gefuehl von unbestimmter Furcht. Es ist als ob etwas grosses Böses dich aus den Tiefen der verborgenen Stadt *R`Lyeh* begutachtet und versucht einzuschätzen, ob Du eine Bedrohung bist. Ist Cthulhu bereits erwacht?

Alle Teammitglieder verlieren eine Geistige Gesundheit und ziehen nach (K2).

119

Während Du durch die verrosteten Hallen des Schiffes schleichst, entdeckst dich etwas!

Ziehe Monster aus der Monsterquelle bis Du eines fuer jedes Teammitglied gezogen hast. Lege alle Monster deren Widerstand 2 oder mehr beträgt zurueck und ziehe erneut. Bekämpfe die Monster.

Wenn der Kampf vorueber ist, kannst Du entweder zum Deck des Schiffes zurueckkehren (I2), oder deine Suche in den Eingeweiden des Schiffes fortsetzen, indem Du hier bleibst.

120 Es macht wenig Sinn deine Unschuld wiederholt zu betonen. Bereite dich darauf vor dich zu verteidigen. Bekämpfe die Mitglieder der Sheldon Gang. Es sind sechs an der Zahl und ihre Kampfwerte entsprechen denen eines Verrueckten mit einer Ausnahme. Dieser hat einen Widerstandspunkt extra.

Falls Du zu irgendeinem Zeitpunkt des Kampfes ausweichen oder fliehen kannst, ziehe auf die Strasse.

Wenn Du gewinnst, lies 87.

121 Wenn es hier einen Entsperrt-Marker gibt, lies 189. Ansonsten passiert nichts.

122 Sollten auf der Polizeistation irgendwelche Widerstands-Marker liegen, lies 108. Ansonsten passiert nichts.

123 Es ist dir gelungen die schreckliche Geschichte aus ihm herauszukitzeln. Er erzählt dir von seinen alptraumhaften Visionen, in denen ein verbotenes Ritual auf der Unbesuchten Insel praktiziert wird; von Blutopfern auf Steinaltären; und vom Grossen Cthulhu, dem uralten Schläfer unter den Wellen, der aus seinem Jahrhundertelangen Schlummer aufwacht, begierig die Welt zu verschlingen.

So grausam und schrecklich wie seine Visionen sind, scheint er doch erleichtert, dass er sich dir anvertraut hat. Lege die Geistige Gesundheits-Marker zurueck in den Vorrat, nimm dir einen Tormarker. Jedes Teammitglied darf einen Punkt Geistige Gesundheit heilen. Diese Vignette ist erfuehlt. Entsperre (E) und kehre nach Arkham zurueck.

124 Du befragst den Angestellten im Warenhaus ueber "besondere" und "spezielle" Messer, wirst von ihm aber nur etwas duemmlich angeglotzt. "Es tut mir leid, aber wir fuehren hier ausschliesslich Waren fuer den täglichen Bedarf. Wenn sie nach etwas Aussergewöhnlichem suchen, kann ich ihnen den Raritätenladen in Nordstadt empfehlen. Nichts passiert.

125 In dem Versuch, die Identität des Hohepriesters durch Einsicht in die Verbrecherkartei der Polizeistation zu lueften, wuehlt Du dich durch Stapel von kriminellen Gesichtern. Leider ohne Ergebnis.

126 Du findest den Weg durch die verspukten Wälder zu dem unheimlichen Steinkreis. Alle Teammitglieder ziehen nach (E3).

127 Die Nachforschungen kommen nur im Schneckentempo voran. Obwohl Du einige interessante Fakten ueber die Geschichte von Arkham herausgefunden hast, scheint keine dieser Fakten irgendwie nuetzlich zu sein. Jeder Ermittler kann entscheiden, ob er hier bleiben möchte oder ob er zurueck in die Haupthalle gehen möchte (ziehe nach (G1)).

128 Die Wendeltreppe ist nur grob aus dem Stein gehauen und fuehrt hinab in die kalte Finsternis unter der Loge. Nach einigen Minuten Abstieg öffnet sich die Treppe zu einem weiten, aber niedrigen Raum. Ausgehend von diesem Raum fuehren mehrere Passagen in die Dunkelheit. Du leuchtest mit deinem Licht in jede Passage und fragst dich, auf welchem Weg Du weitergehen sollst.

Als Du in die letzte Passage hineinleuchtest, fällt dein Licht auf etwas, dass sich in der Dunkelheit bewegt und dreht. Im nächsten Moment tritt es in den Lichtkegel deiner Lampe und Du erstarrst vor Angst beim Anblick dieses alptraumhaften Mischwesens, das ueber die Tunneldecke auf dich zugekrabbelt kommt!

Ziehe Monster aus der Monsterquelle bis Du zwei unterschiedliche hast. Du musst eine Mischkreatur bekämpfen, deren Kampfwerte sich aus der Summe der Kampfwerte beider Monster zusammensetzt. Du kannst diesem Kampf nicht ausweichen.

Wenn Du diese fuerchterliche Kreatur besiegst, lies 175.

129 Bekämpfe einen Ghoul. Fuer jeden Widerstands-Marker an diesem Ort wird seine Widerstandskraft um eins erhöht.

Wenn Du den Ghoul besiegst, entferne einen Widerstands-Marker von der Polizeistation und platziere ihn an diesem Standort. Ziehe einen einfachen Gegenstand aus dem Haufen von Kadavern, den er hier angesammelt hat. Wenn keine Widerstands-Marker mehr auf der Polizeistation liegen, entferne alle Widerstands-Marker von den instabilen Standorten an denen mit Ghoulen gekämpft wurde.

Jeder Ermittler erhält zwei zusätzliche Widerstands-Marker als Belohnung.

130 So sehr Du dich auch bemuehst, Du findest keinen Eingang in die Höhle auf dem Gelände der Loge. Du vermutest, dass sich dieser Eingang im Keller der Loge befindet.

Du wanderst um das Haus herum und findest hinter einem dichten Gebuesch an der Seite des Hauses eine alte Kellertuer, die mit einem Vorhängeschloss gesichert ist. Das Aufbrechen des Schlosses verursacht zwar ziemlichen Lärm, aber das Gelächter und die ungestuemen Unterhaltungen aus der Loge verstummen nicht, und so hastest Du die vergessene Kellertreppe hinunter.

Als sich deine Augen an die Dunkelheit gewöhnt haben, bemerkst Du eine dunkle Gestalt, die sich auf dich zubewegt. Zu spät hörst Du das Gemurmel eines grausamen Zauberspruchs, der dich trifft!

Bekämpfe einen Hexenmeister. In der ersten Runde beträgt sein Kampfwert -4 und er fuegt dir 4 Schadenspunkte zu, wenn Du die Kampfprobe nicht bestehst. Du kannst diesem Kampf nicht ausweichen.

Wenn Du ihn besiegst, lies 191.

131 Du stösst gegen einen antiken Sessel, was ein lautes Schaben auf dem Boden verursacht. Sofort kommen zwei Männer in langen, schwarzen Roben aus einem Zimmer gerannt. Sie ziehen geschwungene, silberne Messer und greifen an! Irgendwas Finsteres geht hier vor. Bekämpfe zwei Kultisten. Wenn du fliehst, kehre nach Arkham zurueck. Ansonsten lies weiter bei 54.

- 132 Nichts passiert.
- 133 Du findest einige Ungereimtheiten in den Finanzunterlagen der Gesellschaft fuer Geschichte. Ein kurzer Telefonanruf am nächsten Morgen wird der Gesellschaft eine Wirtschaftspruefung beschieren. Dies sollte der primären Einkommensquelle des Kults einen Schlag versetzen.
Lies weiter bei 41.

- 134 Nichts passiert.
- 135 Du fragst Dr. Rowlins, ob er seinen Psychiater-Kollegen in Bosten telegrafieren kann. Am nächsten Tag triffst du Dr. Singh am Bahnhof. Wenn du eine Tortrophäe oder fuenf Widerstandsmarker aus gibst, um ihn mit diesem Fall zu beeindrucken, wird er auf seine Gebuehr verzichten. Ansonsten ist seine Forderung 7 Dollar. Wenn du ihn nicht bezahlen kannst, nimm eine Bankanleihe (Karte), um 10 Dollar zu erhalten, von der du ihn bezahlst.

Nachdem du die Bezahlung arrangiert hast, oder er auf seinen Lohn verzichtet hat, gehst du mit Dr. Singh zum Arkham Sanatorium. Bewege dich dorthin. Er geht fuer ein paar Stunden ins Zimmer zu Henry.

„Ein interessanter Fall,“ sagt Dr. Singh. „Ich gab ihm eine Spritze, die ihn anscheinend aus seiner Katatonie fuehrte. Das können Sie mir glauben, Dr. Rowlins.“ Dr. Rowlins fragt, was in dieser mysteriösen Injektion drin war, aber Dr. Singh schuetzelt seinen Kopf.
„Dies ist kein gewöhnlicher Fall, Dr. Rowlins. Viele Menschen erleiden Stress, der in einen Nervenzusammenbruch fuehrt, der manchmal zu Katatonie wird. Aber

ich glaube, dass in sehr seltenen Umständen, Katatonie durch äussere Kräfte herbeigefuehrt wird. In diesen Fällen, kann eine sehr seltene Pflanze, die nur in den Gebirgen Tibets wächst, diesen äusseren Einfluss schwächen, der sich auf den Verstand auswirkt. Vielleicht sogar lange genug, damit der Patient wiederhergestellt wird.“ Mit diesen Worten verabschiedet er sich und nimmt sich ein Taxi. Entsperre Vignette (C) und lege einen geistige Gesundheitsmarker auf (C2).

- 136 Du findest eine versteckte Passage hinter einer Weinranke. Nicht tief innerhalb der Passage siehst du Steintreppen, die nach unten fuehren.
Jedes Teammitglied muss sich entscheiden, ob es die Treppen nach unten steigen möchte (J2) oder nach Arkham zurueckkehrt.
- 137 Die Kultisten sehen dich und schlagen Alarm. Du kannst dich umdrehen und davonlaufen (lies 98) oder versuchen das Dynamit anzuzünden und in den Steinkreis zu werfen (lies 66).
- 138 Du ueberpruefst die schwarzen Kerzen und das Blut, findest aber nichts Aufschlussreiches. Klar ist, dass hier jemand etwas zeromontiert hat, aber es muss noch mehr zu finden geben.
Alle Teammitglieder kehren nach Arkham zurueck.D

139 Als du diesen grässlichen Ort untersuchst, steigt ein uebler Geruch nach Tod und Verwesung in deine Nase. Plötzlich dämmert es dir, was hier passiert ist. Durch dein Eindringen in die Tunnel unter dem Friedhof wurden die Ghoule dazu angetrieben in die Stadt einzudringen. Alle Ermittler verlieren 1 geistige Gesundheit, durch die Erkenntnis ihres Missgeschickes. Keine Karte oder spezielle Fähigkeit kann dies verhindern. Lies 194.

140 Du bist ueber die verstörenden Bilder beunruhigt, die in Henry Waxfords Studio hängen. Dies sind nicht die freundlichen Stilleben, die er traditionell malt und du machst dir Sorgen um Henrys Geisteszustand. Jedes Teammitglied muss eine Willensprobe 1 bestehen, oder eine geistige Gesundheit verlieren. Du schaust dir jedes Gemälde genau an. Sie haben alle die gleiche Charakteristik - böartige, gelbe Augen starren aus einem schwarzen Wasserstrudel, der durch eine versunkene Stadt aus massiven Steinblöcken schwirrt. Als du auf das Datum der Bilder schaust und auf das seiner alten Bilder, findest du heraus, dass sein neuer Stil praktisch ueber Nacht entstanden ist. Du versuchst dir die impressionistischen Details so gut es geht einzuprägen, um vielleicht einen Lichtschimmer in Henry's verrueckten Verstand zu bringen. Mach eine unterstuetzte Wissensprobe 1 und nimm einen Hinweismarker fuer jeden Erfolg. Du verabschiedest dich dann von Jeanine Waxford und gehrst nach Arkham zurueck.D

141 „Ich riskiere sehr viel, wenn ich Ihnen das erzähle, also erwarte ich

Diskretion,“ sagt der Ladenbesitzer, als er die Hintertuer schliesst.

Er schaut dir in die Augen, „Ich sage Ihnen, wenn Dr. Armitage mich nicht von Ihnen ueberzeugt hätte, wuerde ich nicht mit Ihnen sprechen. Hoffentlich ist das klar. Er hat mir telegraphiert, damit ich sie unterstuetze, aber man kann ja nicht vorsichtig genug sein, selbst wenn gute Freunde involviert sind.“ Er setzt sich hinter seinen Schreibtisch. „So, zeigen Sie mal dieses Messer her.“

Er dreht das Messer in seinen Händen hin und her. Dann sagt er: „Das ist ein Ritualmesser eines Hexenkults, der vor 100 Jahren hier gesichtet wurde. Der Kult verehrt einen Meeresherrn mit dem Namen Cthulhu. Diese Messer werden dazu benutzt, um Morde im Namen der Gottheit zu begehen. An einem Steinkreis auf einer Insel ausserhalb der Stadt, werden menschliche Opfer mit Hilfe dieses Messer dargebracht.“

„Was ich noch zu den Messern sagen kann ist, dass ich fuer Carl Sanford, einen Geschäftsmann in der Stadt, zwei dieser Messer besorgt hatte. Er schrieb ein Buch ueber den Hexenkult des Jahres 1800. Ehrlich gesagt, weiss ich nicht genau, was er mit den Messern vorhatte.“

Mach eine unterstuetzte Gluecksprobe (-1).

Wenn du bestehst, lies 17, ansonsten 97.

142 Falls Vignette (C) fehlgeschlagen ist, lies 135. Ansonsten passiert nichts.

- 143 Als du die Treppen hinaufsteigst, kommst du in einen langen Korridor. Oben sind zwei Kultisten, die sofort ihre geschwungenen Messer ziehen und angreifen!
Bekämpfe zwei Kultisten in einer Kampfrunde lang. Wenn du sie besiegst, lies 117. Falls du ihnen entfliehst, lies 115.
Wenn du sie weder besiegst, noch ihnen in der ersten Kampfrunde entfliehst, lies 63.
- 144 Du siehst etwas unglaublich Entsetzliches im dunklen Wald, während die Zeremonie weiter fortschreitet. Mit unglaublicher Ausdauer, setzen die Kultisten ihr böses Ritual fort und du lässt schemenhafte Dinge entstehen, die deinen kühnsten Alpträumen entsprungen sein könnten.
Alle Teammitglieder verlieren eine geistige Gesundheit. Keine spezielle Fähigkeit oder Karte kann dies verhindern. Du musst hier bleiben bis zur nächsten Runde (E3).
- 145 „Hey, was machst du da?“ fragt der Friedhofswächter, als du in der Grabeserde mit deinen Händen scharrst.
Nach kurzer Zeit hast du genug Erde beiseite geschauelt. Der Friedhofswächter zieht zischend den Atem ein.
„Wo ist der Körper hin?“ flüstert er. Du blickst in den zerbrochenen Sarg und tatsächlich, falls je ein Körper darin war, ist er nun verschwunden.
„Er kann ja schließlich nicht aufgestanden und weggelaufen sein.“ sagt der Wärter. „Wo ist er also hin?“
Du schaufelst weiter Erde beiseite und findest ein grosses Loch am Grund des Sarges, als ob jemand von unten das Grab unterwühlt hätte.
- Lege einen Entsperrt-Marker auf diesen Ort und lies weiter bei 13.
- 146 Der Raum ist mit staubigen, alten Kisten gefüllt. Eine von ihnen scheint mit einem leichten, blauen Licht zu glühen. Vorsichtig gehst du auf sie zu. Es handelt sich um eine schwere Holzkiste mit merkwürdigen Symbolen, die in die Seiten geschnitten wurden. Wenn du die Kiste lieber in Ruhe lassen möchtest, gehst du aus dem Raum hinaus und es passiert nichts - gehe zu (G1) und lege keinen Ereignismarker hierhin.
Falls du die Kiste öffnen möchtest, lies 78.
- 147 Die Verwaltungsbüros sind ausgestattet mit modernen Kunstbildern an den Wänden und teuren Lederstühlen hinter Echtholzschreibtischen. Während du dich umschaust hörst Du zwei Leute miteinander reden - einen Mann und eine Frau - und ihre Stimmen werden langsam lauter. Du beeilst dich ein Versteck zu finden, als sich die Türe öffnet.
Dr. Fane kommt herein mit einer attraktiven, jungen Frau im Arm. Sie kichert fröhlich, aber als beide hereinkommen, bringt Dr. Fane sie zum Schweigen und hört vorsichtig in den Raum hinein. Jedes Teammitglied kann eine Schleichenprobe (-1) machen. Wenn jeder die Probe durchführt und besteht, lies weiter bei 105.
Ansonsten bei 188.
- 148 Du betrittst den von faulem Aas überfüllten Bau der Ghoules, findest dort aber sonst nichts.
Alle Ermittler hier kehren nach Arkham zurück.

- 149 Wenn Vignette (G) entsperrt ist, lies 187.
Ansonsten passiert nichts
- 150 Du hast Dr. Amius Fane besiegt. Jeder Ermittler, der in dem Kampf involviert war, darf sich zwei extra Widerstandsmarker nehmen. In Dr. Fanes Tasche findest du einen Schluessel, der eine verschlossene Mahagonischatulle öffnet, die in der Nähe stand. Darin findest du einen besonderen Gegenstand
Alle Ermittler hier können entscheiden, ob sie in die Haupthalle zurueck wollen (G1) oder hier bleiben und sich weiter umschauen wollen.
- 151 Du schleichst auf dem Fischdampfer herum und versuchst eine Entscheidung zu treffen, wohin du dich als nächstes wendest. Jedes Teammitglied kann entweder zum Ruder (I3) oder zum Maschinenraum gehen (I4) oder das Schiff verlassen und zum Hafen gehen (I2) oder nach Arkham zurueckkehren.
- 152 Du kehrst zu dem Ort der Grabesentweihung mit dem Friedhofswärter zurueck.
„Ich weiss nicht, weshalb Sie so ein verdammtes Interesse daran haben, hier herum zu schnueffeln, aber es ist noch alles so wie vorher.“
Du schaust nach irgendwelchen Hinweisen, die ein Lichtblick in die seltsame Situation bringen könnten. Mach eine unterstuetzte Wissensprobe (-2). Wenn du bestehst, lies 145, ansonsten 138.
- 153 Du beginnst zusammenzupuzzeln was passiert ist. Einige Kultisten waren hier, um ein Ritual zu halten. Dies hatte eventuell etwas mit dem Okkultisten zu tun, der hier begraben liegt. Aber irgendetwas

hat sie von unten her, an ihrem Ritual gestört. Einer von ihnen wurde in die Erde gezogen. Irgendwie ergibt das keinen Sinn. Was wuerde jemanden in die Erde zu Leichen ziehen wollen? Weiter geht es bei 178.

- 154 Der Ursprung der sich ansammelnden Dunkelheit liegt irgendwo auf dem Meer. Wirbelstuerme schlagen gegen die Kueste und die Fluten steigen rapide in den Flusstälern. Sogar die Kommunikation ueber das Wasser bricht zusammen.
Gluecklich muessen die sein, die schon dahingeschieden sind bevor sich die schwarze Kreatur aus dem Meer erhob und auf den Strand kroch. Alle, die sie sahen, wurden sofort wahnsinnig. Danach begannen die Menschen ihre Nächsten zu töten, um sich bei dem neu auferstandenen Gott beliebt zu machen, doch alle starben die sich dem Ding im Zentrum des Sturmes zu Fuessen warfen. Und all jene, die noch so viel Verstand besaessen, um zu fliehen, bemerkten nicht viel später, dass der neue Gott ueber den gesamten Planeten nichts anderes als Tod und Verderben brachte.
Mit der Zeit war die vorherrschende Stellung der Menschen auf Erden gestuerzt. Sie waren wie Ameisen vor ihrem Herrn. Eine Zeit des Chaos brach an, in der die Menschheit verloren war.

155

"Hier", sagt der Friedhofswärter.
"wenn Du drauf bestehst da runter
zu gehen, nimm das."

Falls kein Ermittler hier eine
Laterne hat, durchsuche die
Einfachen Gegenstände und nimm sie.
Wenn keine Laterne im Kartenset
vorhanden ist, gibt dir der
Friedhofswärter eine Kerze, die dir
den Weg in den Tunneln erleuchten
wird, aber keinen anderen Effekt
hat.

Du zwängst dich in das Grab und
durch das Loch und rutschst
hinunter in einen engen Tunnel, der
nach Fäulnis und Tod stinkt.
Nachdem sich deine Augen an die
Dunkelheit gewöhnt hatten,
entdeckst Du etwas auf dem Boden.

Du beugst dich hinunter und
er kennst, dass es eine kleine Maske
ist. Sie bedeckt den oberen Teil
des Gesichtes. Am unteren Teil sind
einige Stoffstreifen. Dadurch sieht
die Maske ein bisschen aus, wie ein
Oktopus. Auf der Maske klebt Blut
und eine Blutspur führt von ihr
in die Dunkelheit.

Mache eine Wissensprobe (-1).
Wenn Du bestehst, lies 153.
Ansonsten lies 178.

156

Als Du von weiten das dunkle
Gebäude betrachtest, siehst Du ein
paar Gestalten mit Hueten, die sich
aus der Dunkelheit schieben und
schnellen Schrittes durch die
Haupttuer laufen. Das silberne
Glitzern ihrer Messer beunruhigt
dich, während Du zu den Fenstern
des Gebäudes hinaufschaut. Allein
in Dr. Armitages Buero brennt noch
ein Licht.

Jedes Teammitglied darf nach
Arkham zurueckkehren, verliert
aber eine geistige Gesundheit,
durch die Gewissensbisse einen
Freund in Not zurueckgelassen zu
haben. (Keine spezielle Fähigkeit

oder Karte kann diesen Verlust auf
Null reduzieren.)

Ansonsten gehe zu (B2).

157

Du erforschst die kurvigen Gänge,
findest aber leider nichts
Interessantes in dieser Richtung.
Es sieht so aus, als ist dies
einfach ein Gangsystem, dass unter
den Gräbern entlangführt und alle
dorthin führen, wo Du
hereingekommen bist.
Kehre nach Arkham zurueck.

158

Es passiert nichts.

159

Du schraubst den Deckel des
Artefakts auf und ein schwacher,
fauliger Geruch strömt heraus. Als
Du hineinschaust, findest Du
mehrere Pergamentrollen, die in
Latein geschrieben sind. Sie
beschreiben die letzten Tage eines
römischen Soldaten, der eine
grauenhafte Begegnung in einem
Tempel hatte, den er in der
Wildnis fand, als er aus seiner
Legion floh. Ziehe zwei
Zaubersprüche.

160

Als Du dich mit deinem Schiff der
Insel näherst, hörst Du das
schwache Geräusch von wilder
Trommelei und hohen Pfeiftönen.

Langsam lenkst Du dein Schiff
durch das brackige Wasser des
Miskatonic, der ruhig in der
Abenddämmerung plätschert. Du hast
es nicht mehr weit bis zum Ufer,
als Du plötzlich spuerst, dass
etwas dein Ohr streift.

Mache eine unterstuetzte
Geschwindigkeitsprobe (-1).
Falls Du sie bestehst, lies weiter
bei 62, falls nicht lies 77.

161 Du findest den Maschinenraum!
Hier ist er perfekte Ort, um das
Schiff zu sabotieren.

Mache eine unterstuetzte
Kampfprobe (-2) um die Motoren des
Schiffes zu beschädigen. Du kannst
auch alternativ Dynamit ablegen
und automatisch diese Probe
bestehen.

Falls Du fehlschlägst, schaffst Du
es nicht die Motoren zu
beschädigen, bevor einige der
schrecklichen Schiffsinsassen
vorbeikommen. Du haust ab und
verirrst dich in den verwirrenden
dunklen Schiffsgängen.

Wenn Du bestehst, hast Du die
Motoren der *Emma* erfolgreich
sabotiert.

Unabhängig vom Resultat kann
jedes Teammitglied zum Deck
zurueckkehren (I2) oder hier
bleiben.

162 Die Augen des Ladenbesitzers
leuchten auf, als er die kuriose
Klinge zu sehen bekommt. Hm. Das
ist natuerlich ein interessantes
Stueck..." Dann fixiert er dich mit
einem bedeutungsvollen Blick und
fragt: Darf ich fragen, wo Sie das
herhaben?"

Wenn Du ihm die Wahrheit sagen
möchtest, wie Du an das Messer
gekommen bist, lies 112. Falls Du
ihn täuschen möchtest, lies 183.
Vielleicht willst Du ihm auch gar
nicht sagen, wo Du es herhast,
dann lies 91.

163 Du hast den Standort der *Emma*
entdeckt. Gehe zu (I2).

164 Du hast einen schattigen Ort
gefunden, von dem aus Du das
Ruder beobachten kannst. Mach eine
unterstuetzte Gluecksprobe (-1), um

auf eine Gelegenheit zu warten, zum
Ruder zu huschen und dich dort
umzusehen.

Falls die Probe misslingt, hast Du
einfach keine Gelegenheit dazu.
Jeder Ermittler muss entweder bis
zur nächsten Runde hier bleiben
oder zurueck auf Deck des Kahns
gehen (I2).

Wenn die Probe glueckt, lies weiter
bei 75.

165 Jetzt, da Du die Koordinaten hast,
kannst Du ein Schiff chartern.
Der Hafenmeister ueberprueft die
Logbuecher, ob es irgendein anderes
Schiff gibt, dass an den selben
Ort wie die *Emma* fährt. Mach eine
unterstuetzte Gluecksprobe -1. Wenn
Du erfolgreich bist, lies 20.
Ansonsten gibt es im Moment leider
kein Schiff. Alle Ermittler können
entweder hier bleiben oder nach
Arkham zurueckkehren.

166 Du vollfuehrst etwas unsicher die
schwierigen Gestiken, die auf den
Steinen abgebildet sind. Als Du die
letzte vollendet hast, beginnen
deine Finger zu kribbeln und ein
stechender Schmerz erfuehlt deine
Stirn. Du brichst schreiend
zusammen und Dunkelheit
ueberkommt dich. Du wirst
ohnmächtig.

Als Du wieder zu dir kommst, hast
Du einen neuen Zauber erlernt.
Zieh eine Zauberkarte.

Du bist zwar etwas erschuettert
durch das Erlebnis, aber auch
gluecklich noch am Leben zu sein.
Schnell entfernst Du dich aus
diesem Gebiet. Der Entsperrt-Marker
wird von diesem Ort genommen.

167. Das silberne Portal nach *R`Lyeh* befindet sich schimmernd vor dir. Es zeigt eine merkwuerdige, abstrakte Landschaft, die teilweise durch einen Schleier von Nebel verhueellt ist. Ein kalter, feuchter Wind dringt durch das Portal und hinterlässt feine Wassertropfen auf deinem Gesicht und an deinen Händen. Fuehlbar Böses strömt von der anderen Seite des Portals herueber. Jeder Ermittler kann nach Arkham zurueckkehren, hier bleiben, oder durch das Tor gehen indem er zu (Kl) geht (auch wenn (K) noch nicht entsperrt ist).

168 KABOOM! Stein und Schmutz fliegt durch die Luft, als das Dynamit bei den grössten Steinen explodiert. Die Kultisten schauen bestuerzt, als die Steine langsam umstuerzen und einige andere Steine mit sich mitreissen. Ein lautes, pfeifendes Geräusch ertönt in der Luft, als das Fluestern im Dunkeln zurueck in die Erde fährt.

Dein Schlag ist gelungen, aber die Kultisten sind nun extrem aufgebracht. Bekämpfe so viele Kultisten, wie sich Widerstandsmarker hier befinden. Jeder Kultist hat auf Grund seiner Wut einen Widerstand von 2. Aus diesem Kampf kann man nicht fliehen.

Falls die Kultisten besiegt werden können, ist diese Vignette beendet. In den Ueberresten findest Du zwei normale Gegenstände und einen besonderen Gegenstand, die zwischen den Teammitgliedern aufgeteilt werden können. Alle Teammitglieder erhalten eine geistige Gesundheit zurueck und kehren nach Arkham zurueck.

169 Nichts passiert.

170 Du hältst bei Jeanine Waxfords Haus im ehemals noblen Französischen Viertel an. Als sie zur Tuer kommt, siehst Du an ihren rot geränderten Augen, dass sie geweint hat. Du kennst sie nicht besonders gut, hast sie nur ein paar Mal getroffen, aber sie umarmt dich, als sie dich hereinbittet. Mit zitternden Händen serviert sie dir einen Tee und erzählt dir die traurige Nachricht. Henry wurde ins Arkham Sanatorium gebracht. Seine nächtlichen Anfälle sind so schlimm geworden, dass sie glaubte ihre Tochter könnte verletzt werden. Sie wusste keinen anderen Rat, als die Polizei zu rufen. Jetzt fuehlt sie sich mit ihren Kräften am Ende und schuldig. Ich kann nicht zu ihm gehen, ich kann einfach nicht." schluchzt sie. Bitte, können sie ihn nicht besuchen gehen? Ich habe nie aus ihm herausbekommen, was mit ihm los ist. Irgendwas stimmte mit seinen Träumen nicht, aber immer wenn ich ihn darueber fragte, fuellten sich seine Augen mit... Entsetzen. Er sagte, er kann es mir nicht sagen, will mich nicht belasten mit dem, was er sah." „Bitte“, sagt sie, "vielleicht können sie herausfinden, was mit meinem Mann vor sich geht." Entsperre (C) und mach danach eine unterstuetzte Wissensprobe (-1) Bei Erfolg lies 76, ansonsten kehre nach Arkham zurueck.

- 171 Du bringst das Ältere Zeichen an einem der Steine an. Wie Schlamm sickert es in die Oberfläche des Steines ein und verschwindet dann. Auf einmal erklingt ein pfeifender Ton unter deinen Fuessen, als das düstere Fluestern sich in die Erde zurueckzieht. Du machst in Gedanken einen Strich fuer die Sicherheit des Waldes als die Kultisten aufgereggt umherschauen. Dann sieht dich einer, bevor Du dich in Sicherheit bringen konntest und alarmiert die anderen. Zeit die Beine in die Hand zu nehmen. Du hast ihnen einen Schlag versetzt! Lege dein Älteres Zeichen ab und lies weiter bei 98.
- 172 Du kommst gerade rechtzeitig, um Dr. Armitage in einen Kampf um Leben und Tod mit einem Kultisten zu sehen. Mache eine unterstuetzte Geschwindigkeitsprobe (-1). Falls die Probe misslingt, lies 99. Wenn Du bestehst, lies 67.
- 173 Lege acht Widerstandsmarker auf (E3) und lies 160.
- 174 Du hast die Navigationseinträge der Emma gefunden! Lege einen Hinweismarker auf die Hafenstation, um deinen Erfolg anzuzeigen. Alle Teammitglieder kehren zurueck auf das Deck des Fischdampfers - gehe zu (I2)
- 175 Du findest die kleine Kammer, aus dem das Ding ausgebrochen ist. Der zerbrochene Käfig ist voll mit Abfall und Exkrementen und zeugt von dem minderwertigen Leben, welches die Kreatur gefuehrt haben muss.
In der Nähe ist das ominöse Buch, das Carl Sanford benutzt haben muss, als er das Experiment durchfuehrte. Du wuerdest es niemals wagen, den Zauber der Hybridisierung auszusprechen, aber ein paar andere Teile des Buches sehen viel versprechend aus.
- Benutze drei Wuerfel und fuer jeden Erfolg nimm einen Zauberspruch. Fuer jeden Misserfolg nimm einen Hinweismarker.
- 176 Mehrere Kultisten verfolgen dich, als Du zu deinem Schiff zurueck rennst. Jedes Teammitglied muss eine Geschwindigkeitsprobe (-1) ablegen. Fuer jeden der seine Probe nicht besteht, muessen 2 Kultisten bekämpft werden. Falls alle Ermittler ihre Probe bestehen, kehren sie nach Arkham zurueck.
- 177 Die Kultisten fallen unter deinen Schlägen nieder und Du kannst damit ihr Ritual unterbrechen. Sie schaffen es nicht, das Portal zu schliessen. Dies gibt dir einen Schimmer von Hoffnung ihren schrecklichen Plan doch noch aufhalten zu können. Lies weiter bei 167.
- 178 Der Tunnel spaltet sich in zwei Richtungen. Einer der beiden Wege weist Blutspuren auf, der andere sieht normal aus. Ansonsten sind beide Tunnel nicht zu unterscheiden, grob gehauene Tunnel, denen Du kriechend folgen kannst.
Ermittler, die sich hier befinden, können sich entscheiden, was sie machen möchten. Falls sie dem Tunnel mit Blutspuren folgen wollen, gehen sie zu (L3). Falls sie den anderen Tunnel wählen, gehen sie zu (L4). Ausserdem können die Ermittler, falls sie es wuenschen, herausklettern und nach Arkham zurueckkehren.

- 179 KABOOM! Stein und Schmutz fliegt durch die Luft als das Dynamit im Inneren des Steinkreises explodiert. Ein schwach, klagender Laut ist zu hören und das Fluestern in der Dunkelheit wimmert scheinbar in Schmerz. Aber dann beginnen sie sich neu zu bilden und ein verärgerter Laut ertönt laut. Die Kultisten drehen sich grinsend zu dir um. Der Steinkreis ist intakt! Lies weiter bei 193.
- 180 Falls ein Entsperrt-Marker hier ist, lies 69. Wenn Vignette (I) entsperrt ist, gehe zu (II). Ansonsten passiert nichts.
- 181 Falls Vignette (D) entsperrt wurde, gehe zu (D1). Ansonsten passiert nichts.
- 182 „Du kannst mir nichts vormachen“, zischt er. Du hast das Messer von einem Mitglied des Cthulhu Kults gestohlen, nicht wahr? Weisst du, in welcher Gefahr Du mich gebracht hast, indem Du das Messer hierher bringst? Ich hoffe Du bist das Risiko wert.“
Wenn Du 5 Dollar, Gegenstände im Wert von 7 Dollar oder mehr, oder das Messer ablegst, kannst Du ihn beruhigen und er bittet dich widerwillig nach hinten zum Reden. Gehe zu (D2). Ansonsten lies weiter bei 91.
- 183 Mach eine unterstuetzte Willensprobe -1, um ihn von deiner Aufrichtigkeit zu ueberzeugen ohne die Quelle zu verraten. Wenn Du bestehst, lies weiter bei 112.
Sonst durchschaut er deine offensichtlichen Luegen und blickt dich finster an. Lies weiter bei 182.
- 184 Du findest den Ort des Verbrechens und schaust dich um.
Am Boden findest Du einige merkwuerdige Markierungen, die wie eine Spur aussehen, die tiefer in den Wald hineinfuehren. Nachdem Du ihnen gefolgt bist, kommst Du auf eine abgelegene Lichtung, die mit Sträuchern ueberwuchert ist. Als Du die Lichtung untersuchst, bemerkst Du mehrere grosse Erdhuegel, die bemerkenswerte Steine verbergen. Nachdem Du die Erde weggekratzt hast, siehst Du merkwuerdige Runen, die in die Steine eingearbeitet wurden. Anhand der Fussspuren auf der Lichtung stellst Du fest, dass dieser Ort kuerzlich besucht wurde.
Auf einem der Steine ist ein besonderes Piktogramm, welches einige Hände in verschiedenen Gestiken darstellt.
Falls Du die Handgestiken ausprobieren möchtest, lies weiter bei 166. Ansonsten gibt es nichts weiter hier zu tun und Du verlässt diesen ungluecksseligen Ort. Entferne den Entsperrt-Marker.
- 185 Ein paar Kultisten entdecken dich, während Du auf ihrem Schiff herumschleichst!
Fuer jeden Ermittler, der seine Probe nicht geschafft hat, kommen zwei Kultisten angelaufen und greifen an. Jeder, der von diesem Kampf flieht, kehrt nach Arkham zurueck. Falls die Kultisten besiegt werden, lies weiter bei 151.
- 186 Du findest ein fuerchterliches Detail in ihrer Erinnerung, dass unheimlich verstörend wirkt. Verliere 1 geistige Gesundheit und kehre nach Arkham zurueck.

187. Erinnernd an seine hochnäsige aber klug klingenden Stimme, gehst Du zur Zeitungsredaktion, um im Archiv nach Hinweisen auf die Identität des Hohepriesters zu suchen. Mach eine unterstuetzte Wissensprobe -1. Wenn Du bestehst, lies 16. Ansonsten gibst Du frustriert auf.
188. Dr. Fanes Augen sind zu Schlitzzen verengt und er malt eine Figur in die Luft. Aus seinen Fingern strömen blaue Dampfschwaden, die durch die Luft wabern. Im nächsten Moment bist Du von blauem Licht umgeben! Mit einem Zischen zieht er eine Pistole hervor und bellt einen Befehl zu dem Mädchen. Daraufhin manifestiert sich die wahre Gestalt der beiden. Kämpfe gegen einen Hohepriester und eine Hexe. Ermittler können in diesem Kampf nicht entfliehen. Wenn beide besiegt werden können, lies weiter bei 150.
189. Dass bei den ermordeten Menschen, die in den Wäldern gefunden worden, Ritualkleidung gefunden wurde, beunruhigt dich. Besonders da die Morde die Wut der Sheldon Bande auf sich ziehen, ist bedenklich. Du gehst an den Ort, an dem das Bandenmitglied ermordet wurde. Vielleicht kannst Du dort einen Hinweis finden. Du hoffst, dass Du auf kein Mitglied der Bande treffen wirst, während Du hier bist. Mach eine Gluecksprobe (-1). Falls Du bestehst lies weiter bei 184, ansonsten bei 49.
190. Du schaust dich um, kannst aber keinen Eingang in die Höhle finden. Wahrscheinlich gibt es hier einfach keinen. Alle Teammitglieder können sich entscheiden ob sie hier bleiben möchten, oder lieber nach Arkham zurueckkehren wollen.
191. Im Keller sind mehrere Räume und Korridore, in denen einige normale Gegenstände gelagert sind. Ausserdem gibt s einen Weinkeller und eine Speisekammer. Du siehst allerdings keinen offensichtlichen Eingang zu den Höhlen, die in Carl Sanfords Tagebuch erwähnt wurden. Mach eine unterstuetzte Gluecksprobe (-2). Wenn Du bestehst lies weiter bei 136, andernfalls bei 190.
192. Wenn Vignette (C) entsperrrt ist, gehe zu (C1). Ansonsten passiert nichts.
193. Der Kampf beginnt. Die Kultisten schwingen ihre Messer gegen dich, während Du verzweifelt versuchst, dich gegen sie zu wehren. Es gibt so viele Kultisten, wie sich Widerstandsmarker hier befinden. Bekämpfe sie alle! Falls alle Ermittler fliehen, bewege sie zu (E4). Falls alle Kultisten besiegt werden, lies weiter bei 88.
194. Plötzlich springt dich eine wilde Kreatur an! Sie hat straffe, ledrige Haut und schnelle, scharfe Krallen, mit denen sie nach dir schlägt und dich zu Boden zwingt. Du schaffst es gerade noch so dem Ding auszuweichen, als es nach deinem Gesicht schnappen wollte. Als Du rueckwärts davonkriechst, tastet deine Hand ueber ein paar abgenagte Knochen, die ueberall auf dem Boden verstreut sind. Du hast das gefunden, was Du suchst. Fleischfressende Ghoule waren es, die Terror ueber die Stadt verbreiteten. Nun haben sie aber auch dich gefunden. Lies weiter bei 129.
195. Die zweite Etage der Huette hat einen bemerkenswert anderen Stil. Es gibt keine Plueschsessel mehr, keine teuer aussehenden Accessoires oder modische Möbel. Die grosse Halle ist spartanisch eingerichtet

und die gotische Holztuer fuehrt in einen Zeremonieraum, der mit dunklen, blauen Wandteppichen behangen ist und insgesamt einen sehr verstörenden Eindruck hinterlässt.

Komischerweise gibt es keine Anzeichen fuer einen Weg in die dritte Etage. Also beginnst Du hinter die Wandteppiche zu schauen. Was Du da sehen kannst, schockiert dich. Da hängen duistere Bilder, die Veränderungen von Menschen in Kreaturen darstellen. Schlimmer aber ist, dass die Gemälde alles Licht zu absorbieren scheinen. Als Du deinen Blick von ihnen abwendest, kannst Du im Augenwinkel sehen, wie sich die Bildmotive bewegen. Jeder Ermittler, der hier ist, muss eine Willensprobe (-1) bestehen oder 1 geistige Gesundheit verlieren.

Letztendlich findest Du den Wandteppich, der die schmale, dunkle Treppe verbirgt, die nach oben in den dritten Stock fuehrt. Jeder Ermittler kann sich nun entscheiden, ob er nun nach Arkham zurueckkehren möchte oder die Treppe nach oben steigt nach (H3).

196 Du platzierst das Dynamit in einer Aushöhlung an einem der Steine. Als Du dich aber von dem brennenden Dynamit davonschleichst, sieht dich einer der Kultisten. Als sie ihre Schnappmesser rausholen, beginnst Du davonzurennen, während die Zuendschnur immer weiter abbrennt...

Die Ermittler, die eine Schleichenprobe gemacht hatten, machen nun eine Kampfprobe mit dem Dynamit. Danach wird entschieden wie viele Erfolge fuer die Kultisten und wie viele fuer den Steinkreis verwendet werden. Nachdem diese Entscheidung getroffen wurde, geht es bei 64 weiter.

197 Die grosse, breite Treppe fuehrt zu einem riesigen Bauwerk, das wie ein Tempel aussieht. Gigantische Stuetzpfiler, die mit Meeresalgen ueberwuchert sind, erheben sich zu einer Plattform auf der Spitze des Gebäudes.

Die Treppen hinaufzusteigen ist ziemlich schwierig, da jede einzelne Stufe so hoch ist, wie Du selbst. Zusätzlich erschweren die Besteigung der glitschige Meeresschleim und der leichte Regen und machen die Angelegenheit zu einem gefährlichen Unternehmen. Jedes Teammitglied muss eine Kampfprobe -1 bestehen oder rutscht aus und fällt auf die harten Steine, was einen Ausdauerpunkt kostet. Aber noch Besorgnis erregender ist der Klang von vielen menschlichen Stimmen, die bedrohlich singen. Ausserdem erklingen viele dumpfe Trommeln und Pfeiftöne von oben. Jedes Teammitglied kann hier auf diesen gefährlichen Stufen bis zur nächsten Runde bleiben oder den Aufstieg zur Spitze des Bauwerks fortsetzen indem sie sich zu (K4) bewegen.

198 Nichts passiert.

199 Als Du das Sanatorium betrittst, wirst Du von Dr. Rowllins begruesst, ein mueder alter Mann, der dir von Henrys Fall erzhlt, whrend er dich zur Zelle fuehrt.

Mr. Waxford leidet unter einer intensiven, paranoiden Wahnvorstellung. Er glaubt, dass ihn eine Art schreckliche Intelligenz im Traum heimsucht. In Zusammenarbeit mit seiner Frau glauben wir, dass sein Leiden mit einem kuerzlich stattgefundenen traumatischen Erlebnis zusammenhngen muss.

Bedauerlicherweise haben wir es bisher noch nicht geschafft, mit ihm darueber zu reden.

Mglicherweise knnen Sie als ein alter Freund erfolgreicher sein." Als ihr weiterlauft, erzhlt er ein paar weitere Details ueber den Fall. Bestehe eine Wissensprobe um einen Hinweismarker zu erhalten.

Dann ffnet Dr. Rowllins die Zellentuer. Waxford hat sich in eine ftale Position zusammengerollt. Er trgt eine Zwangsjacke. An den Wnden des Raumes hngen alte, schmutzige Tuecher und von der Decker hngt eine kleine Lampe, die ein schummriges Licht ausstrahlt. Viel Glueck", sagt Dr. Rowllins, als Du eintrittst.

Lege zwei geistige Gesundheitsmarker auf (C2) und gehe dorthin.

200 Ein kuehler Nebel ist ueber die schattigen Docks heute Nacht gezogen. Als Du an den Menschenverlassenen Piers zur Hafenaufsicht entlanggehst, denkst Du ueber deinen Plan nach.

Du hast hier zwei Ziele. Erstens: Du musst auf die Emma schleichen und herausfinden wohin sie fahren will. Falls Du einen Weg finden kannst sie zu sabotieren, umso besser. Du weisst nicht genau, aus welchem Grund das Schiff an diesen Ort fahren will, aber Du weisst, dass es einfach nicht gut sein kann.

Zweitens: Wenn Du erst einmal weisst, was das Ziel der Emma ist, musst Du ein Schiff anheuern und selbst zu diesem Ort fahren und den abscheulichen Plan verhindern, der dort stattfindet. Es wre jedenfalls ziemlich dumm nicht einzuplanen, dass dort weitere Kultisten sein werden.

Lies weiter bei 51.

201 Der Pfad fuehrt durch einen verwirrenden Irrgarten, dessen Wnde und Decke aus Wurzelranken besteht. Der Tunnel ffnet sich zu einem grsseren Gebiet auf dem eine grausige Szene zu sehen ist.

UEberall liegen Knochen und vertrocknete Krperteile. In der Mitte sind die Ueberreste des Kultisten, der gerade erst gettet wurde. Auf dieser blutbesudelten Szene befindet sich ausserdem eine Gruppe von fuerchterlichen Kreaturen, die ausgelassen fressen und mit den Krperteilen spielen. Diese springenden, missgestalteten Kreaturen sind nicht vollstndig tierischer Gestalt. Mglicherweise haben sie menschliche Urspruenge oder waren sogar einst Menschen, bevor sie ihre jetzige Form annahmen.

Als sie dich erblicken und sich mit grausigem Gefauch dir zuwenden ist dir klar, dass sie dir nicht

gerade freundlich gesinnt sind. Und dann fangen sie auch noch an zu sprechen: Ssss! Tötet esse! Ess kann nicht entkommen!" Und dann stuermen sie auf dich zu! Alle Ermittler, die sich hier befinden, muessen zwei Willensproben -1 durchfuehren. Fuer jede misslungene Probe verlieren sie eine geistige Gesundheit. Fuer jeden Marker, der sich hier befindet, muss ein Ghoul bekämpft werden. Dem Kampf kann man nicht entfliehen. Fuer jeden Ghoul der besiegt wird, kann ein Widerstandsmarker von diesem Standort entfernt werden. Falls alle Ghoule besiegt werden können, lies weiter bei 3. Wenn noch Ghoule leben, lies weiter bei 2L

- 202 Nichts passiert.
- 203 Nichts passiert.
- 204 Lege sechs Widerstandsmarker hier hin und lies weiter bei 20L.
- 205 Du kämpfst verzweifelt gegen die Kultisten am Strand, doch sie schaffen es trotzdem ihr Ritual zu beenden. Das Portal schliesst sich mit einem Zischen und einem ploppenden Geräusch. Das freudige Lachen der Kultisten erklingt in deinen Ohren als Du dich geschlagen gibst und davonläufst. Diese Vignette ist fehlgeschlagen. Alle Ermittler in dieser Vignette kehren nach Arkham zurueck.

Zeitleiste Cthulhu

Tag Wurf Ereignis

1 4-6 **Finanzielle Ungeklärtheiten fuehren zur Verhaftung**

Schlagzeile

() Zwei verdächtig aussehende Männer unterhalten sich fluesternd in Velmas Diner ueber einen Bankier der verhaftet wurde, weil er offenbar Gelder ueber ein Jahr lang unterschlagen hat. Als ihm die Handschellen angelegt wurden, drehte er komplett durch und schrie merkwuerdige Wörter und Warnungen, dass "Der grosse Cthulhu" kommt. Ungluecklicherweise sind die Gelder noch nicht gefunden worden. Hinweise erscheinen bei Velmas Dinner, der Bank und der Polizei Station.

2 4-6 **Professor hält eine Rede ueber Todeskulte aus Regionen des Pazifik am Colloquium**

Schlagzeile

() Du wurdest in der Nacht durch einen Boten von Dr. Armitage aufgeweckt, einem entfernten Familienmitglied vor dem Du grossen Respekt hast, trotz der dunklen Geschichten, die ueber den Mann erzählt werden, weil er angeblich im so genannten "Dunwich Vorfall" verstrickt ist. Er will, dass ihr euch in seinem Buero an der Miskatonic Universität trifft, weil er die Hilfe von jemandem braucht, der in seinem Namen ein paar wichtige, aber auch unauffällige Recherchen durchfuehrt. Entsperrt (B).

3 4-6 **Sanatoriums Insasse schlachtet systematisch Leute ab und entkommt!**

Geruecht

() Platziere einen Wahnsinnigen auf dem Strassengebiet der Innenstadt und erhöhe den Terror Level um 1. In jeder Mythos Phase bewegt sich der Wahnsinnige in die weisse Richtung und sein Widerstand beträgt 3. Vor jedem Kampf gegen ihn muss der Ermittler einen Wissenswurf (-1) durchfuehren, um seine Fährte aufzunehmen; wenn der Wurf misslingt, bedeutet dies, dass der Wahnsinnige entkommt und der Ermittler den Kampf nicht beginnen kann. Falls der Wahnsinnige besiegt wird, bevor er das Strassenfeld der Suedstadt erreicht, erhält jeder Ermittler 2 Dollar Belohnung und der Terror Level wird um 1 gesenkt, weil die Stadtbewohner aufatmen können. Wenn aber der Wahnsinnige auf dem Strassengebiet der Suedstadt ankommt, erwuergt er zwei Nonnen. Ab sofort ist die Kirche geschlossen und der Terror Level wird um 1 erhöht.

4 4-6 **Polizeimann brutal ermordet, ein Anderer wird vermisst, Störungen am Friedhof**

Schlagzeile

() Wegen Herumtreibern wurden zwei Polizisten letzte Nacht zum städtischen Friedhof gerufen. Einer der Polizisten wurde brutal ermordet aufgefunden. Er hatte wohl versucht aus dem Friedhof herauszukriechen. Er hatte mehrere Kratzer, Beisswunden und Prellungen. Der andere Polizeimann wird vermisst.

Hinweise erscheinen auf den Strassen des Hafenviertels, dem Warenhaus und dem Friedhof. Der Terror Level wird um 1 erhöht.

5 4-6 **Ekliger, fischiger Geruch in Arkham**

Umgebung

() Um Mitternacht schwappt der Geruch von verfaultem Fisch ueber die Stadt und macht die Luft dick und schwer, dass die Augen zu tränen beginnen und es schwer fällt zu atmen. Während dieser Zeit erhalten alle Willensproben einen Malus von -1.

Hinweise erscheinen am Binnenhafen und auf der Strasse des Hafenviertels.

6 4-6 **Grabschändung vom so genannten "Boston Hexenmeister" verwirrt die Polizei**

Schlagzeile

() Das Grab von Hiram Machen wurde an diesem Morgen verunstaltet durch eine Art Ritual entdeckt. Man fand Kerzen und andere seltsame Artefakte. Machen war er bekannt als der beruechtigte "Boston Hexenmeister". Er wurde der Hexerei angeklagt und soll in einem Fall verstrickt sein, bei dem fuenf Menschen ihr Leben liessen. Er kam 1818 aus Boston nach Arkham, um hier sein verworrenes Leben fortzufuehren. Die Polizei ist sich nicht sicher ob dieses Ereignis etwas mit den brutalen Morden zu tun hat oder vielleicht sogar mit den beiden verschwunden Polizisten zusammenhängt.

Entsperre (L).

Hinweise erscheinen auf dem Friedhof, der Bibliothek und der Polizeistation

7 4-6 **Prominenter Anthropologe ermordet aufgefunden**

Schlagzeile

() Dr. Grayson wurde ermordet in seinem Buero an der Miskatonic Universität aufgefunden. Seine Leiche war grausam entstellt. Er ist besonders durch seine Studien "Cthulhu Kult" der Athapaskaner als Anthropologe bekannt geworden. Hinweise erscheinen bei der Verwaltung, der Bibliothek und der Polizeistation. Der Terrorlevel wird um 1 erhöht.

8 4-6 **Grausige, kannibalistische Morde halten die Stadt in Atem**

Geruecht

() Du wurdest von den städtischen Gesetzeshuetern gefragt, ob Du ihnen dabei helfen kannst die mysteriösen Mörder zu stellen, die Arkham seit geraumer Zeit terrorisieren. Hinter geschlossenen Tueren erzählen sie dir, dass die getöteten Leute genau dieselben Wunden und Zeichen aufweisen, wie die Polizisten, die auf dem Friedhof starben. Leider haben sie sonst keine weiteren Hinweise. Du hast aber andere Ideen. All diese Mordgeschehnisse haben uebernatuerliche Urspruenge und geschehen an unstabilen Orten in Arkham. Die Polizei wird solche Argumente kaum nachvollziehen können. Also ist es tatsächlich deine Aufgabe diese Mörder aufzuhalten.

Lege fuenf Widerstandsmarker auf die Polizeistation. In jeder Mythos Phase wirf einen Wuerfel fuer jeden Marker. Wenn auch nur eine 6 fällt, geschieht ein weiterer grausiger, Kannibalenmord und der Terrorlevel erhöht sich um 1. Nachdem der Terror Level 10 erreicht hat und jedes Mal, wenn er wieder erhöht werden soll, verlieren alle Spieler 1 Punkt geistige Gesundheit. Dies kann keine Spezielle Fähigkeit oder Karte verhindern.

9 4-6 **Sheldon Bandenmitglied ermordet**

Schlagzeile

() Ein Mitglied der beruechtigten Sheldon Bande wurde ermordet in den Wäldern suedlich der Stadt aufgefunden. Offenbar wurde während des Tathergangs ein Ritual vollzogen.
Plaziere einen Entsperrt Marker auf dem Standort der Wälder.
Hinweise erscheinen in den Wäldern, dem Strassengebiet des Wohnviertels und im Alten Zauberladen.

10 4-6 **Ärzte rätseln ueber Schlaflosigkeitserscheinungen**

Umgebung

- () Viele Einwohner haben Schwierigkeiten einzuschlafen. Andere klagen ueber schreckliche Alpträume. Die Ärzte haben keine Erklärungen dafuer. Während dieses Phänomen stattfindet, können die Ermittler keine geistige Gesundheit regenerieren, ausser am Arkham Sanatorium oder die Fähigkeit eines Ermittlers. Hinweise erscheinen am Krankenhaus und dem Sanatorium. Der Terrorlevel wird um 1 erhöht.

11 4-6 **Verstörende Bilder verursachen Diskussionen**

Umgebung

- () Mr. Pickman, ein örtlicher Kuenstler, hatte letzte Nacht seine Showeröffnung in der M.U. Bibliothek. Einige Kritiker sehen in seinen Bildern bedenkliche, alptraumhafte Darstellungen, andere sehen Brillanz und eine Art dunkles Genie, während wieder Andere einfach nur Verdorbenheit interpretieren. Während die Show geöffnet ist können die Bilder in der Unterhaltsphase fuer 2 Dollar in der Bibliothek erstanden werden. Fuer jedes gekaufte Bild erhält der Ermittler einen Hinweismarker, allerdings muss ihm dafuer eine Willensprobe 1 gelingen oder er verliert eine geistige Gesundheit.

12 4-6 **Wissenschaftler rätseln ueber seismische Aktivitäten**

Schlagzeile

- () Ein Geologiestudent hat einige merkwuerdige, gleichmässige seismische Aktivitäten gemessen, deren Ursprung irgendwo im Meer sein könnten. Zwei Hinweismarker erscheinen am Haus der Wissenschaften.

13 4-6 **Ungewöhnliche Gezeitenerscheinungen ueberschwemmen den Hafen**

Schlagzeile

- () Eine viel zu grosse Wasserwelle brach entlang der Kuestenlinie herein. Dadurch ueberflutete der Miskatonic Fluss am Hafen. Hinweise erscheinen auf den Strassen des Geschäftsviertels und dem Hafenviertel.

14 4-6 **Massensterben der Fische. Ursache unbekannt.**

Schlagzeile

- () Hunderte toter Fische sind im Fluss aufgetaucht. Die Wissenschaftler und Ärzte können die Ursache fuer dieses Massensterben nicht benennen. Hinweise erscheinen bei der Bibliothek, dem Haus der Wissenschaften und am Krankenhaus.

15 4-6 Sturzflutartige Regenguesse brechen ueber Arkham herein

Umgebung

- () Unzeitgemässe Regenfälle, schwarze Wolken ziehen vom Meer herein, als hätten sie ihren Ursprung in etwas Gigantischem und Uraltem. Während der Sturm wuetet, erhalten alle Schnelligkeitsproben in Arkham einen Malus von -1. Verstecken Proben in Arkham haben einen Bonus von 1.

16 5-6 Donnersturm ueber dem Meer

Umgebung (Wetter)

- () Ein sehr starker Sturm ueber dem Meer bricht ueber die Kueste herein und bringt heftige Regenguesse nach Arkham. Die Strassen sind ueberflutet. Daher kostet es einen Punkt extra ueber Strassenfelder zu reisen. Ausserdem ist ueberall die Präsenz von etwas Furchterregenden zu spueren. Willensproben haben einen Malus von -1.

Das ist das letzte Ereignis auf der Zeitleiste. Wenn die Zeitleiste erneut fortschreitet, gehe sofort zum Endspiel ueber.