

Cthulhu
Gefürchteter Schläfer in R´Lyeh



Vorgeschichte

Irgendetwas stimmt nicht in der Stadt Arkham. Eine Aura der Schwermut lastet über ihr, als ob sie von den stahlgrauen Wolken selbst gebracht worden wären, welche die Stadt seit nun mehr zwei Wochen in einem leichten, aber beständigen Regen einhüllen. Traurige, unschöne Geschichten, gepaart mit persönlichen Tragödien, scheinen die Zeitungen zu dominieren und jede Nacht fällst du in einen unruhigen Schlaf.

Trotzdem warst du unvorbereitet auf die Intensität der Furcht, welche dich überkam, als das Telegramm dich erreichte. Dein guter Freund Henry Waxford erlitt einen Zusammenbruch und seine Frau hat dich gebeten, zu ihm zu kommen, in der Hoffnung, dass dein Anblick helfen würde, ihn wieder wachzurütteln.

Du hast Henry vor langer Zeit in einem kleinen Künstlerstudio getroffen, in dem einige seiner Werke ausgestellt waren. Seine realistischen Stilleben, mit den großen Spritzern von lebhaften Farben, die Füllhörner von Nahrung, Blumen und Korn zeigten, haben dich tief bewegt und du hast eine Unterhaltung mit ihm begonnen. Seine Art war so lebhaft und aufgeschlossen wie seine Gemälde und seine positive Grundeinstellung machte euch schnell zu langjährigen Freunden, bevor familiäre und andere Interessen dazu führten, dass du ihn aus den Augen verloren hast. Wenn du dich an seine pragmatische, nachdenkliche Natur erinnerst, wundert es dich, was wohl zu seinem Zusammenbruch geführt haben könnte.

Als du das Telegramm ein weiteres Mal liest, quält dich die Schuld, da du schon eine geraume Zeit nicht mehr durch das einst schöne, französische Viertel zu seinem bescheidenen Haus gelaufen bist. Du hättest ihm schon viel früher einen Besuch abstatten sollen. Sofort schickst du eine Nachricht an die Ehefrau, mit der Mitteilung, dass du sehr gerne helfen möchtest. Du hoffst nur, dass du das auch kannst...

Monster

Byakhee, Cthonier, Hexe, Hexenmeister, Hohepriester, Kultist, Wahnsinniger

Spezielle Regeln

Kultisten sind *endlos*. Entsperre nun die Vignette A.

Index der Orte

Arkham Sanatorium	Paragraph 192	Velma's Diner	Paragraph 85
Bank von Arkham	Paragraph 106	Warenhaus	Paragraph 1
Bahnhof	Paragraph 142	Wälder	Paragraph 121
Bibliothek	Paragraph 110	Wohnviertel	Paragraph 198
Binnenhafen	Paragraph 180	Zeitungsredaktion	Paragraph 187
Das Hexenhaus	Paragraph 25	Endkampf	
Das Unaussprechliche	Paragraph 55	<i>Ermittlungen abgeschlossen</i>	Paragraph 103
Der alte Zauberladen	Paragraph 12	<i>Ermittlungen <u>nicht</u> abgeschlossen</i>	Paragraph 154
Französisches Viertel	Paragraph 73		
Friedhof	Paragraph 5		
Geschäftsviertel	Paragraph 30		
Gesellschaft für Geschichte	Paragraph 94		
Hafenviertel	Paragraph 203		
Haus der Wissenschaften	Paragraph 42		
Hibb's Rasthaus	Paragraph 202		
Innenstadt	Paragraph 19		
Independence Square	Paragraph 122		
Ma's Gästehaus	Paragraph 134		
Miskatonic Universität	Paragraph 107		
Nordstadt	Paragraph 158		
Oststadt	Paragraph 71		
Polizeirevier	Paragraph 114		
Raritätenladen	Paragraph 181		
Silberloge der Dämmerung	Paragraph 15		
Südkirche	Paragraph 132		
Südstadt	Paragraph 48		
Schwarze Grotte	Paragraph 57		
St. Marys Krankenhaus	Paragraph 169		
Unerforschte Insel	Paragraph 6		
Verwaltung	Paragraph 80		

Index der Vignetten

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

Die Paragraphen

- 1 -

Wenn Vignette D entsperrt ist, lies Paragraph 124. Ansonsten passiert nichts.

- 2 -

Du durchsuchst das Büro von Carl Stanford und entdeckst dabei sein Tagebuch. Wenn du es lesen möchtest, wähle einen Ermittler, welcher das Buch lesen soll (Paragraph 70). Ansonsten kann jeder Ermittler hier verweilen oder sofort nach Arkham zurückkehren.

- 3 -

Der grauenhafte Kampf ist endlich vorbei. Die Klauen der Ghoul haben deine Kleidung zerlumpt und du hast Schrammen an unzähligen Stellen, wo sie dich mit Knochen und Steinen getroffen haben. Zum Glück liegen diese Kreaturen nun tot vor deinen Füßen und du stehst angewidert in dem Raum, welcher ihre Höhle war.

Dein Instinkt sagt dir, den Raum sofort zu verlassen aber du bemerkst plötzlich einen Stapel Müll in der Ecke, welcher deine Neugier weckt. Vielleicht befindet sich dort irgendetwas Nützliches.

Jeder Ermittler an diesem Ort kann nun drei Karten ziehen und zwar in jeder beliebigen Kombination aus einfachen Gegenständen, besonderen Gegenständen und Zaubern. Daraufhin legt jeder Ermittler zwei Karten davon wieder ab. Daraufhin darf jeder Ermittler einen Würfel werfen, um so viele Dollar zu erhalten, wie gewürfelt wurden.

Als du gerade dabei bist, den Raum zu plündern, hörst du plötzlich mehrere Zischlaute aus den Tunneln vor dir. Du bist dir sicher, es gibt noch mehr von ihnen!

Diese Vignette ist nun komplett. Alle Ermittler kehren nun nach Arkham zurück.

- 4 -

Durch deine hervorragende Überredungskunst kommst du endlich am Friedhof an, durch die Absperrungen, um die Entweihungen selbst in Augenschein nehmen zu können. Bewege dich nun zur Vignette L1.

- 5 -

Wenn der sechste Tag der Ermittlungen angebrochen ist, lies den Paragraph 4. Ansonsten passiert hier nichts.

- 6 -

Wenn die Vignette E bereits entsperrt wurde, kannst du einen Dollar zahlen, um ein Schiff zu mieten, um damit zur unerforschten Insel reisen zu können. Bewege dich nun zur Vignette E1. Ansonsten passiert hier nichts.

- 7 -

Die alptraumhafte Kreatur taucht endlich zurück in die dunklen brackigen Tiefen, von der sie einst kam. Du ruderst nun dein Boot in einer wahnsinnigen Geschwindigkeit, ehe das Ungetüm wieder an die Oberfläche kommen kann. Alle Ermittler an diesem Ort bewegen sich nun zur Vignette E2.

- 8 -

Führe nun eine Geschwindigkeitsprobe (-1) durch. Wenn du Erfolg hast, begib dich auf die Strassen. Wenn du versagst, holen sie auf und umzingeln dich gnadenlos. Du kannst jetzt versuchen, ihnen zu erklären, dass du ihren Bruder nicht getötet hast (Paragraph 113) oder alles geben und sie ebenso gnadenlos bekämpfen (Paragraph 120).

- 9 -

Vorsichtig kriechst du durch das feuchte Gras auf den Steinkreis zu und versuchst dabei im Schatten der Monolithen zu verbleiben. Glücklicherweise macht der Lärm, den die Kultisten verursachen und ihre Konzentration auf das Ritual es unwahrscheinlich, dass sie auf dich aufmerksam werden könnten.

Führe nun eine unterstützende Schleichprobe durch, damit du das Dynamit erfolgreich platzieren kannst, ohne dass die Kultisten es mitbekommen. Wenn du Erfolg hast, lies Paragraph 196. Ansonsten Paragraph 137.

- 10 -

Führe nun eine Glücksprobe (-2) durch. Für jeden Erfolg, lege eine geistige Gesundheit auf diesen Ort. Wenn du versagst, entferne eine geistige Gesundheit von diesen Ort. Lies daraufhin den Paragraph 27.

- 11 -

Du besuchst die berühmt berüchtigte schwarze Grotte in den Außenbezirken der Stadt, um nach

den kannibalischen Psychopathen zu suchen, welche die Stadt Arkham heimsuchen.

Führe nun eine Glücksprobe (-1) durch. Wenn du Erfolg hast, lies Paragraph 47. Ansonsten passiert hier nichts.

- 12 -

Nichts passiert.

- 13 -

Du schaust hinunter in das tiefe, schwarze Loch, das in die Erde führt und überlegst dir, ob es so eine gute Idee ist, diesen Tunnel zu erforschen.

„Also, ich würde da nicht runtergehen“, sagt der Friedhofswärter zu dir. „Wenn du da runter willst, bist du allein, mein Freund.“

Die Ermittler, die es dennoch versuchen wollen, können in den Tunnel steigen und bewegen sich dadurch zur Vignette L2. Die anderen Ermittler kehren nun nach Arkham zurück.

- 14 -

Das dritte Geschoss ist in Dunkelheit gehüllt, welche selbst durch das elektrische Licht, das an den Wänden befestigt ist, nicht zerstört werden kann. Du fühlst wahrlich Schwere in der Luft, als du durch das Zimmer am Fuß der Treppe zur einzelnen Türe an der entfernten Wand gehst.

An der Tür ist eine seltsame Verzierung eingearbeitet. Ein fünfzackiger Stern mit einem starren Auge im Inneren. Der Türrahmen ist in Silber eingefasst und es sieht so aus, als ob die Tür von bläulichem Feuer umgeben ist. Plötzlich hörst du eine Stimme hinter dir. „Was tun Sie hier oben?“

Du wirbelst herum und siehst einen finster dreinblickenden Carl Sanford, gekleidet in eine dunkelblaue Robe mit silbernen Rändern. Sofort stoppt der Gesang im nächsten Raum und bevor du es realisieren kannst, wirst du auch schon von mehreren, Schwarzmagier Kultisten angegriffen.

Kämpfe nun gegen einen Hohepriester, einen Hexenmeister und eine Hexe. Du kannst diesem Kampf nicht entfliehen. Wenn du Erfolg hast, hast du wahrlich „einen wichtigen Schlag gelandet“. Wenn du versagst, dann ist diese Vignette fehlgeschlagen. Alle Ermittler an diesem Ort kehren nun nach Arkham zurück.

- 15 -

Wenn du keine Silberlogenmitgliedschaft besitzt, kannst du eine Tortrophäe oder fünf Widerstandsmarker für eine Mitgliedschaft eintauschen, nachdem du drei Dollar Eintritt bezahlt hast.

Wenn die Vignette H bereits entsperrt ist und du die Silberlogenmitgliedschaft besitzt, bewege dich zur Vignette H1. Wenn die Vignette J bereits entsperrt ist, bewege dich zur Vignette J1. Ansonsten passiert nichts.

- 16 -

Während du die Seiten durchblätterst, fällt dein Blick auf eine Werbung für den Spendenaufruf der lokalen Feuerwehr. Plötzlich fällt dir ein, wo du ihn schon einmal gesehen hast!

Bei dem Wohltätigkeitessen trat er als ein sehr großzügiger Spender auf und während seiner kurzen Rede erzählte er einige interessante und lustige Details über die Ahnen der einheimischen Berühmtheiten.

- 17 -

Er schüttelt seinen Kopf. „Es ist etwas Schreckliches, dem du dich stellen musst. Ich beneide dich nicht um die Herausforderungen, die vor dir liegen.“

Nach einem kurzen Moment, in dem er dich einschätzend betrachtet, werden seine Gesichtszüge weicher. „Bah“, sagt er zu sich selbst, als er aufsteht und zu einem Kabinett hinter sich bewegt. „Hier. Es ist nicht viel, aber vielleicht macht gerade das den Unterschied aus.“

Ziehe nun einen besonderen Gegenstand und lies daraufhin Paragraph 97.

- 18 -

Der dunkle Wald weicht einem erschreckenden Anblick. Auf einer Lichtung, umringt von knotigen, gewundenen Bäumen, siehst du einen Ring aus alten Steinen, welche aus dem Boden ragen. Ihre gewaltigen Formen sind mit Moos bedeckt und wirken dadurch verwildert. Sie umschließen einen kleinen Hügel, auf dem die wahnsinnigen, nackten Formen von sieben verrückt gewordenen Kultisten tanzen. Sie schreien, trommeln und pfeifen um ein großes Feuer herum. „La, la Cthulhu ftagn“, rufen sie in Einklang und flehen dadurch die Sterne an, ihnen einen dunklen Gefallen zu erweisen.

Die gesamte Zeremonie beobachtet ein Hohepriester, welcher eine Halbmaske trägt, die einem Tintenfisch gleicht. Seine Anwesenheit erfüllt dich sofort mit Furcht. Doch noch viel schlimmer ist seine gebildete, artikulierte Stimme,

sein Verhalten und sein Gehabe, denn diese Eigenschaften sind dir schrecklich vertraut, aber du kannst im Moment nicht genau sagen, wo du diesen Mann schon einmal gesehen hast. Entsperre jetzt die Vignette G.

Vielleicht ist Waxman doch nicht so verrückt wie alle denken. Zu deinem großen Erschrecken siehst du eine Dunkelheit wie einen Nebel aus dem Boden neben den Steinen emporsteigen, als ob ein altertümliches Böses seit Urzeiten hier existieren würde. Was auch immer diese Kultisten anbeten, es kann definitiv nicht gut gesinnt sein. Du musst dem ein Ende setzen. Doch wie?

Wenn du ein älteres Zeichen besitzt (oder einen ähnlichen Gegenstand, welcher es erlaubt, Tore zu verschließen) und dieses auch einsetzen möchtest, dann lies Paragraph 35.

Wenn du das Dynamit besitzt und es einsetzen möchtest, dann lies Paragraph 9.

Wenn du die Zeremonie durch einen Angriff unterbrechen möchtest, dann lies Paragraph 193.

Ansonsten kannst du auch hier in den Wäldern warten und die Zeremonie weiter unbemerkt beobachten. Lies hierfür Paragraph 144.

- 19 -

Nichts passiert.

- 20 -

„Ah, es ist tatsächlich noch ein Schiff frei“, sagt der Hafenmeister, „aber es ist sehr klein und legt auch gleich ab. Ich hoffe, du hast nicht unbedingt vor, allzu viel Fracht mitzunehmen.“

Du denkst grimmig, dass die einzige Fracht für die Rückreise, wenn es überhaupt eine gibt, die Körper von dir und deinen Teamkameraden sein könnten. Du erschauerst.

Wirf einen Würfel und addiere dazu sieben. Dies ist der Mietpreis für das Schiff. Wenn du diesen Betrag bezahlst, dann lies Paragraph 40. Wenn du nicht bezahlst, kannst du entweder hier verweilen oder nach Arkham zurückkehren.

- 21 -

Die Ghoul schlagen dich mit fremden Knochen und ihren Fäusten fast bewusstlos. Als du kurz vor der Ohnmacht stehst, hörst du ihr hyänengleiches Gelächter in deinen verletzten Ohren. Als du gegen deinen Willen zurück in Richtung Höhle geschleift wirst, begreifst du schnell, was nun mit dir geschehen wird. Dein Schicksal scheint nun besiegelt zu sein.

Alle Ermittler an diesem Ort sind vollständig verschlungen worden.

- 22 -

Als du deinen Weg durch die Zyklopenstadt beschreitest, nimmst du ein seltsames Kräuseln in einem großen Vorratsbehälter wahr, welcher mit Brackwasser gefüllt ist. Es scheint auf deine Schritte zu reagieren, die von den großen Steinplatten widerhallen. Jedes Teammitglied muss nun eine Schleichprobe (-1) durchführen.

Wenn auch nur ein Ermittler bei dieser Schleichprobe versagt, lies Paragraph 34. Ansonsten lies Paragraph 84.

- 23 -

Es scheint, als gäbe es irgendein Ereignis in einem der Gebäude weiter vorne. Als du auf dieses Gebäude zugehst, springt plötzlich ein Mann in einer schwarzen Robe aus den Büschen, dabei ein gebogenes Messer schwingend.

Verliere eine geistige Gesundheit und bekämpfe daraufhin den Kultisten. Wenn du fliehst, kehre sofort nach Arkham zurück. Wenn du den Kultisten besiegen kannst, schaffst du es endlich, das Gebäude in der Ferne zu erreichen (Vignette B2).

- 24 -

Jeder Ermittler kann sich nun entscheiden, ob er zur großen Halle (Vignette G1) zurückkehren oder weiter den Lagerraum nach Hinweisen über Dr. Fane absuchen möchte.

Um das Lager zu durchsuchen, platziere dort zwei Widerstandsmarker und wirf einen Würfel. Wenn du weniger oder gleich der Anzahl an Widerstandsmarker erwürfeln, findest du nichts weiter vor. Würfelst du jedoch mehr, lies Paragraph 93.

- 25 -

Du hast Gerüchte über zwei Familien gehört, die in den letzten Tagen im französischen Viertel vermisst werden. Deshalb hast du dich entschieden, einmal einen Blick in die nähere Umgebung zu werfen.

Als du an einem bestimmten Haus vorbeikommst, bleibst du abrupt stehen. Du fühlst, dass irgendetwas dich vom Inneren des Hauses anstarrt. Ein Mann am Ende der Strasse, welcher auf seiner Veranda sitzt, bemerkt dein Interesse

und winkt dich herüber, um dir von dem Haus zu erzählen. Du erfährst, dass dieses Haus einst von einem Schwung Hexen bewohnt wurde, von denen gesagt wurde, sie würden die dunkelste aller dunklen Künste praktizieren. Er gibt dir den Rat, diesen Ort zu meiden und geht daraufhin zurück in sein eigenes, sicheres Haus.

Du siehst noch einmal die unheimliche Fassade des Hexenhauses an und denkst dabei an das Gespräch mit dem alten Mann. Doch ist dir schnell klar, dass Untätigkeit die Morde nicht stoppen kann. Du läufst entschlossen und geradlinig den Weg zum Hexenhaus hinauf.

Führe nun eine Glücksprobe (-1) durch. Wenn du Erfolg hast, lies Paragraph 47. Ansonsten findest du nichts in dem Hexenhaus vor und atmest erleichtert auf, als du das Gelände wieder verlässt.

- 26 -

Du versuchst, herauszufinden, wo die „Emma“ angedockt hat und fragst hierfür freundlich den Hafenmeister. Wenn du eine unterstützende Glücksprobe (-1) bestehst oder den Hafenmeister mit zwei Dollar bestichst, findest du das Pier, an dem die „Emma“ angedockt hat.

Platziere nun einen Hinweismarker an diesem Ort und bewege dich daraufhin zur Vignette I2 oder entschiede dich, hier zu bleiben oder in der nächsten Runde nach Arkham zurückzukehren.

- 27 -

Wenn sich an diesem Ort fünf oder mehr geistige Gesundheiten befinden, dann lies Paragraph 123. Wenn hier keine geistige Gesundheiten liegen, dann lies Paragraph 61.

Ansonsten ist Henry immer noch zu traumatisiert, um über das zu reden, was in seinem Kopf vorgeht. Bleibe weiter an diesem Ort 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 des Ortes.

„Weißt du, die Entweihungen gibt es nun schon seit Monaten, aber die Polizei, nun ja, sie sagen mir immer, es wären die Hunde oder die bescheuerten Jugendlichen. Ich habe aufgehört, es ihnen zu melden und stattdessen versucht, diese Typen selbst zu finden.“

Aber dieses Mal war es anders. Als ich das frisch aufgebrochene Grab fand, waren da eine Menge

schwarzer Kerzen, ein Messer und Blut. Ein Buch war dort ebenfalls, es war in einer ganz merkwürdigen Sprache geschrieben. Ich habe nichts verstanden, aber die Bilder, Mann o Mann, das ist reinstes Hexenwerk, das sage ich dir. Habe es gleich verbrannt. Die Polizei war ganz aufgeregt, weil ich das gemacht habe, aber mir doch egal. Dieses schwarze Buch war das reinsten Werk des Teufels.“

„Ah, da ist es“, sagt der Friedhofswärter und zeigt auf das geschändete Grab genau vor euch. Als du auf das entweihte Grab blickst, erkennst du ein paar der schwarzen Kerzen verstreut herumliegen und tatsächlich, da ist auch Blut. Das Gras auf dem Grab scheint aufgewühlt zu sein und in dem ganzen Durcheinander siehst du ebenfalls einige Holzteile vom Sarg.

Du suchst nach Hinweisen, um diese gesamte Szenerie erklären zu können. Führe nun eine unterstützende Wissensprobe (-2) durch. Wenn du Erfolg hast, lies Paragraph 145. Ansonsten lies Paragraph 138.

- 29 -

Du ziehst dein Schiff an den schlammigen Strand der unbekannt Insel und kämpfst dich durch die Nesseln und das Dickicht in Richtung der Trommeln und Gesänge. Die Wälder sind dicht und verwirrend und das schwache Mondlicht, welches durch das dichte Blattwerk scheint, dient lediglich dazu, die Schatten noch gespenstischer Aussehen zu lassen.

Führe nun eine unterstützende Wissensprobe durch. Wenn du Erfolg hast, lies Paragraph 126. Ansonsten lies Paragraph 53.

- 30 -

Nichts passiert.

- 31 -

So wie es scheint, hast du den falschen Weg ausgewählt. Ziehe nun zwei Monster und bekämpfe sie daraufhin.

Nach dem Kampf kann jeder Ermittler seine Spuren zurückverfolgen und die Stufen zur Vignette J1 besteigen oder bis zur nächsten Runde weiter an diesem Ort verweilen, um die Höhlen näher zu erkunden.

- 32 -

Der Name Carl Stanford ist dir nicht bekannt, deshalb entscheidest du dich, zur Bücherei zu gehen und einige Nachforschungen über ihn

anzustellen. Vielleicht findest du eine Spur zu diesem Mann und kannst herausbekommen, was er eigentlich vorhat

Platziere nun sechs Hinweismarker an diesen Ort, um die Menge der Nachforschungen über Carl Stanford anzuzeigen.

- 33 -

Deine Kreditwürdigkeit und dein Stand lassen es als eine simple Angelegenheit erscheinen, eine Mitgliedschaft in der Loge zu erhalten. Viele prominente Geschäftsleute tagen in der Lounge, reden, lachen und rühren die Getränke in ihren Händen. Trotz des Alkoholverbotes (Prohibition) ist die Bar sehr gut ausgestattet, ein Beweis für 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 Aufnahmezeremonie war unspektakulär. Ein einfacher Verschwiegenheitseid, ein geheimer Händedruck und ein rituelles Tragen von einfachen schwarzen Roben garantieren einen langweiligen Abend.

Jedoch gibt es auch eine ungewöhnliche Sache. An einer mit Teppich ausgelegte Treppe, die in den zweiten Stock führt, steht eine Wache. Vielleicht sind dort oben die gesuchten Geheimnisse zu finden?

Jeder Ermittler an diesem Ort kann eine Schleichprobe (-2) durchführen, um den Weg nach oben zu erreichen, ohne von der Wache bemerkt zu werden. Jeder Ermittler, der versagt, wird von der Wache etwas unsanft „behandelt“. Diese Ermittler verlieren je zwei geistige Gesundheit und kehren sofort nach Arkham zurück.

- 34 -

Platsch! Eine gigantische, sich bewegende Masse von geleeartigem Fleisch springt aus dem Wasser und attackiert dich.

Bekämpfe nun einen Shoggoth. Wenn du ihn besiegst, findest du einen besonderen Gegenstand, der im Verlies verborgen lag. Nach dem Kampf bewegen sich alle Ermittler zur Vignette K3.

- 35 -

Vorsichtig bewegst du dich durch das feuchte Gras auf den Steinkreis zu, dabei die Dunkelheit und die Schatten der Monolithen ausnutzend. Glücklicherweise helfen dir der Lärm, den sie verursachen und ihre Konzentration auf das Ritual, sodass es unwahrscheinlich erscheint, dass sie dich bemerken werden.

Führe nun eine unterstützende Schleichprobe durch, um dein Älteres Zeichen platzieren zu können. Wenn du Erfolg hast, lies Paragraph 171. Ansonsten lies Paragraph 58.

- 36 -

Dr. Armitage lässt sich schwer atmend in seinen großen Sessel niederfallen und bedeutet dir, es ihm gleich zu tun. „Ich denke, ich schulde dir eine Erklärung.“

Die jüngsten Ereignisse haben mir die Tatsache bewusst gemacht, dass die kultischen Aktivitäten in Arkham in den letzten Monaten empor geschneilt sind. Ich bin der festen Überzeugung, 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, für 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 Gerüchte, 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 Südpazifiks, die man eigentlich für ausgestorben gehalten hat.

Leider kann ich aufgrund meiner Berühmtheit 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 nütze, wenn ich tot bin. Ich muss dich daher bitten, meine Untersuchungen in meiner Abwesenheit fortzuführen.“

Er kniet nieder und dreht die Leiche des Kultisten. Die Kapuze rutscht auf den Boden und zum Vorschein kommt ein hübsches, 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 kannst du etwas darüber herausfinden. Ich würde es mal bei den ansässigen Antiquitätenhändlern versuchen. Vielleicht können sie etwas Licht in diese ungewöhnliche Sache bringen.“

Die Vignette ist nun komplett. Entsperre nun die Vignette D. Alle Ermittler auf dieser Vignette kehren sofort nach Arkham zurück. Lege die Verbündetenkarte von Dr. Armitage wieder ab und durchsuche den besonderen Gegenstandsstapel nach dem ersten Messer und nimm es an dich. Platziere ein Älteres Zeichen auf diese Karte, um anzuzeigen, dass diese Waffe das Messer der Ermittlung ist.

- 37 -

Du findest eine Tür, die nach unten in das Innere des Fischdampfers führt. Das Innere des Schiffes ist noch dreckiger und verrosteter als die Außenseite es vermuten lässt. Die merkwürdig 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 bestehen, ansonsten verliert er eine geistige Gesundheit. Führe daraufhin eine unterstützende Glücksprobe (-1) durch. Wenn du Erfolg hast, lies Paragraph 161. Ansonsten lies Paragraph 119.

- 38 -

Als du verzweifelt die Kultisten bekämpfst, singt ihr Anführer unbeeindruckt weiter. Du musst dir eingestehen, dass es einfach viel zu viele sind.

In einem letzten Ausruf fällt der Anführer auf seine Knie und grinst mit einem verrückten Ausdruck im Gesicht zu der Tür, die langsam quietschend aufgeht. Alle Kampfhandlungen hören sofort auf, als der Gott in der Mitte erscheint. Es ist das Letzte, was du jemals mehr sehen wirst.

Alle Ermittler an diesem Ort sind nun verschlungen. Sollte noch Ermittler in Arkham überlebt haben, lies Paragraph 154.

- 39 -

Es hat einen Moment gedauert, bis du ihn zuordnen konntest, aber der Ziegenbart und die befehlende Stimme lassen keine Zweifel mehr offen. Der Hohepriester ist niemand anderer als Dr. Amius Fane, Vorsitzender der Gesellschaft für Geschichte. Du kennst ihn von den Klatschspalten

der Zeitung, Wohltätigkeitsveranstaltungen und anderen Anlässen.

Und fast hättest du ihn erwischt. Bei der Rauferei in den dunklen Wäldern der Unerforschten Insel hättest du ihn damals fast gehabt, aber er konnte in den Wald entkommen.

Nur ein Dummkopf würde so eine Persönlichkeit beschuldigen, ein Kultist zu sein. Sein Ruf ist unanfechtbar und er hat genug reiche und einflussreiche Freunde an der Hand. Deswegen entscheidest du dich, nochmals in der Nacht hier her zu kommen und dich ein bisschen umzusehen.

Dich durch ein offenes Fenster schleichend, kriechst du vorsichtig die Haupthalle des hohen Gebäudes entlang. Alle Teammitglieder müssen eine Schleichprobe (-1) durchführen. Wenn jeder Ermittler Erfolg hat, lies Paragraph 95. Ansonsten lies Paragraph 131.

- 40 -

Du charterst das Schiff. Entsperre nun die Vignette K und platziere einen Entsperrtmarker am Binnenhafen, um anzuzeigen, dass du ein segelbereitetes Schiff besitzt. Alle Ermittler können nun entscheiden, ob sie hier bleiben oder nach Arkham zurückkehren wollen.

- 41 -

Als du die Finanzaufzeichnungen durchsiehst, 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 nun die Vignette I.

Diese Vignette ist nun komplett. Jeder Ermittler kann sich nun entscheiden, ob er nach Arkham oder zur Haupthalle (Vignette G1) zurückkehren möchte.

- 42 -

Nichts passiert.

- 43 -

Der Ladenbesitzer bäugt dich verdächtig, als du ihm das Messer beschreibst. "Ich würde gerne einmal das Objekt sehen, bevor ich irgendetwas dazu sage." Wenn ein Ermittler das Messer von der Ermittlung besitzt und es dem Ladenbesitzer zeigen möchte, kann er Paragraph 162 lesen. Ansonsten lies bei Paragraph 91 weiter.

- 44 -

Der Kultist sieht dich!

- 49 -

Multipliziere die Anzahl der Ermittler an diesem Ort mit zwei und bekämpfe diese Anzahl von unfreundlich gesinnten Kultisten. Wenn du alle besiegen kannst, bewege dich zur Vignette B3.

“Was machst du hier?“ fragt eine schroffe Stimme hinter dir. Du drehst dich herum und siehst einige hart aussehende Personen, die dich anstarren. Der Eine, welcher gesprochen hat, ein großer kahlköpfiger Mann mit einer Narbe unter seinem linken Auge, hält einen Baseballschläger in seiner rechten Hand.

- 45 -

Du durchsuchst das Büro nach Hinweisen auf Dr. Fanes Machenschaften.

“Ich wusste, dass ihr Typen zurückkommen würdet. Das war mein Bruder, den du getötet hast. Nun, wir werden dafür sorgen, dass es dir noch leid tun wird. Dein Pech, dich mit der Sheldon Bande anzulegen.“

Platziere nun einen Widerstandsmarker an diesen Ort. Wenn hier drei oder weniger Widerstandsmarker liegen, wirf einen Würfel. Bei einer Fünf oder Sechs kannst du einen Hinweismarker an dich nehmen.

Die Dinge sehen im Moment nicht gerade gut für dich aus. Du kannst nun entweder kämpfen (Paragraph 120), wegrennen (Paragraph 8) oder versuchen, dem Anführer zu erklären, dass du seinen Bruder nicht getötet hast (Paragraph 113).

Wenn du mit der Untersuchung fertig bist, kannst du entweder zur Haupthalle (Vignette G1) zurückkehren oder bis zur nächsten Runde hier bleiben.

- 50 -

- 46 -

Du hast nun alle Hinweise über Carl Stanford in der Bibliothek herausgefunden.

Henrys hageres Gesicht und seine verfluchten Augen betrachtend, überlegst du, ob du ihn für dich gewinnen kannst, so dass er dir erzählt, was mit ihm passiert ist. Jedes Teammitglied, welches dies für hoffnungslos hält, kann nun nach Arkham zurückkehren.

Carl Stanford erscheint ein paar Mal in den lokalen Zeitungen als Menschenfreund für einige lokale Wohltätigkeitsveranstaltungen und es wird erwähnt, dass er ein Mitglied des “Hermetischen Ordens“ ist, einer Bruderschaft in der Stadt, die sich in einem prächtigen Haus im französischen Viertel trifft. Entsperre nun die Vignette H.

Ansonsten denkst du darüber nach, wie du jetzt am Besten fortfahren solltest. Wenn du es auf die Mitleidstour versuchen möchtest, lies Paragraph 10. Wenn der logische Ansatz Erfolgsversprechender auf dich einwirkt, lies Paragraph 59. Wenn du es auf die „Raus mit der Sprache“ Einschüchterungstour versuchen möchtest, lies Paragraph 79.

Sonderbarerweise entdeckst du auch noch den Namen Carl Stanford in einem Buch über 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 mit einander verwandt sind.

- 51 -

Diese Vignette ist nun komplett. Alle Ermittler kehren sofort nach Arkham zurück.

Du gehst in das Büro des Hafenmeisters. Wenn hier keine Hinweismarker liegen, lies Paragraph 26. Wenn hier ein Hinweismarker liegt, lies Paragraph 163. Wenn hier zwei Hinweismarker liegen, lies Paragraph 165.

- 47 -

- 52 -

Wenn im Polizeirevier vier Widerstandsmarker liegen und die Vignette L komplett ist, lies Paragraph 139. Wenn vier Widerstandsmarker im Polizeirevier liegen und Vignette L noch nicht komplett ist, lies Paragraph 194. Ansonsten lies Paragraph 129.

Den rostigen Rumpf der „Emma“ betrachtend, bekommst du es kurz mit der Angst zu tun. Die „Emma“ sieht alt und vernachlässigt aus und die Männer, welche auf dem Schiff arbeiten, wirken aufgrund ihres schweren Hinkens und dem grotesken Gang irgendwie unmenschlich. Du traust dich gar nicht, daran zu denken, was passieren wird, sollte dieses Schiff sein Ziel erreichen.

- 48 -

Nichts passiert.

Jedes Teammitglied muss eine Schleichprobe (-1) durchführen. Wenn auch nur ein Ermittler diese Probe nicht besteht, lies Paragraph 185. Ansonsten lies Paragraph 151.

- 53 -

Du verirrst dich in diesen alptraumhaften Wäldern. Bewege dich nun zur Vignette E5.

- 54 -

Obwohl es viele Türen gibt, die hier von der Haupthalle wegführen, sind dort drei Türen, welche plausible Orte wären, um Hinweise über die dunklen Geschäfte von Amius Fane herauszufinden. Jedes Teammitglied kann sich nun eine Tür aussuchen, durch die er gehen möchte.

Ermittler, welche die erste Tür wählen, kehren sofort nach Arkham zurück.

Ermittler, welche die zweite Tür, mit der Bezeichnung "Lagerraum", gewählt haben, bewegen sich nun zur Vignette G2.

Ermittler, welche die dritte Türe, mit der Bezeichnung "Aufzeichnungshalle", gewählt haben, bewegen sich nun zur Vignette G3.

Ermittler, welche die vierte Türe, mit der Bezeichnung "Verwaltungsbüro", gewählt haben, bewegen sich nun zur Vignette G4.

- 55 -

Wenn es irgendwelche Widerstandsmarker im Polizeirevier gibt, lies Paragraph 100. Ansonsten passiert nichts.

- 56 -

Wenn irgendwelche Widerstandsmarker an diesem Ort liegen, lege einen Widerstandsmarker hinzu und lies daraufhin Paragraph 201. Ansonsten lies Paragraph 148.

- 57 -

Wenn es irgendwelche Widerstandsmarker im Polizeirevier gibt, lies Paragraph 11. Ansonsten passiert nichts.

- 58 -

Die Kultisten sehen dich, bevor du den Steinkreis erreichen konntest. Der Alarm geht los! Zeit zu rennen! Lies sofort Paragraph 98.

- 59 -

Führe eine Wissensprobe (-2) durch. Für jeden Erfolg, lege eine geistige Gesundheit an diesen Ort. Wenn du versagst, entferne eine geistige Gesundheit. Lies daraufhin Paragraph 27.

- 60 -

Als du den Hügelkamm endlich erklommen hast, erwartet dich ein erschreckender Anblick. Überall um dich herum versammeln sich schwarze Wolken und den Himmel durchziehen helle Blitze, welche den Kreis der Kultisten erhellen, die ein großes, kreisförmiges Tor umtanzen und singen.

Bevor du etwas unternehmen kannst, bewegt sich plötzlich der Boden unter deinen Füßen. Die Erschütterungen holen dich fast von deinen Beinen und du erschauerst bei dem Gedanken, welche Kreatur wohl einen so großen Steinberg bewegen kann.

Dann passiert es. Eine Welle der Furcht durchfährt dich und die plötzliche Übelkeit lässt dich einen Schritt zurück wanken und auf deine Knie fallen. Auch die Kultisten fallen ohnmächtig zu Boden und als du versuchst, wieder auf die Beine zu kommen, fühlst du, dass hier ein absolut schreckliches, die geistige Gesundheit sprengendes Ungetüm unter den Steinplatten schlummert. Es gibt keinen Zweifel, es handelt sich um einen Gott, der gefürchtete Cthulhu und er hat eindeutig vor, auszubrechen und die gesamte Menschheit zu verschlingen.

Als deine Sinne langsam zurückkommen, erblickst du in einem Schockzustand, wie die Kultisten den Gesang erneut aufnehmen. Die fremdartige Bösartigkeit von Cthulhu fühlend, kannst du einfach nicht verstehen, wieso ein menschliches Wesen aus freiem Willen dieses apokalyptische Portal öffnen möchte. Aber dafür 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 stürzt.

Die Ermittlung ist nun beendet. Fahre sofort mit dem Endkampf fort.

- 61 -

Deine Befragung hat unterdrückte Alpträume und tief greifende Vorstellungen über „das Seeding, welches träumt“ hervorgebracht und Henry verfällt nach einem hoffnungslosen, 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 reduzieren.

Dr. Rowlinson zieht dich zur Seite und sagt: "Ich fürchte, ich kann nicht mehr viel für deinen Freund tun. So einen Fall habe ich noch nicht erlebt. Ich habe aber einen Freund in Boston, der mit solchen Fällen Erfahrung hat. Wenn du möchtest, könnte ich ihn kontaktieren und ihn bitten, hierher zu kommen, um deinen Freund zu untersuchen. Ich muss dir aber auch sagen, dass diese Untersuchung dieses Spezialisten nicht gerade billig ist. Aufgrund unserer professionellen Beziehung könnte ich ihn vielleicht dazu überreden, es umsonst zu tun, aber ich habe keine Garantie dafür. Wenn du dich dazu entscheidest, dass er kommen soll, dann kontaktiere mich und ich werde ihn mit dem Zug aus Boston kommen lassen, und veranlassen, dass er sich mit dir am Bahnhof trifft."

Diese Vignette ist gescheitert. Alle Ermittler an diesem Ort kehren sofort nach Arkham zurück.

- 62 -

Du schaffst es irgendwie zum Strand, bevor das Ding im Wasser dich attackieren kann. Alle Ermittler bewegen sich nun zur Vignette E2.

- 63 -

Du löst den Alarm aus! Acht weitere Kultisten greifen mit in das Geschehen ein.

Addiere weitere acht Kultisten zum Kampf und kämpfe daraufhin weiter. Wenn du ihnen entfliehen kannst, lies Paragraph 115. Wenn du sie besiegen kannst, lies Paragraph 117.

- 64 -

Entferne einen Widerstandsmarker für jeden Erfolg gegen die Kultisten. Die Widerstandsmarker repräsentieren die Anzahl der Kultisten.

Wenn du vier oder mehr Erfolge in den Steinkreis gelegt hast, lies Paragraph 168. Ansonsten lies Paragraph 179.

- 65 -

Du folgst dem Geräusch des Winselns und findest einen jungen Mann vor, der zusammengerollt am Ende einer der Tunnel liegt. Seine Kultistenrobe ist zerschissen und er hält den Stummel einer schwarzen Kerze fest umklammert. Als du näher kommst, fängt er an zu quengeln und zieht sich in die Wand hinter sich zurück.

Dieser Kultist bekam hier unten eindeutig mehr ab, als er eigentlich wollte. „Das hat er verdient“,

flüsterst du, als du darüber nachdenkst, welchen Schrecken diese Kultisten über die Welt bringen wollten.

Aber schließlich ist es die Menschlichkeit, die dich von ihnen unterscheidet. "Ssh, alles wird wieder gut", flüsterst du, „ich tu dir nicht weh. Komm, lass uns von hier verschwinden.“

Du führst den Kultisten zurück zum Ausgang und er fängt sofort schluchzend an zu weinen, als er das schwindende Sonnenlicht über dem Friedhof sieht. Der Friedhofswärter wirft eine Decke über ihn und nimmt ihn mit in sein Büro, wo er ihm einen heißen Kaffee zu trinken gibt.

Der Mann erzählt von dem Ritual, das sie durchgeführt haben, um den alten Warlock zu erwecken, von dem man sagt, er habe große Kräfte, um die Rückkehr des Großen Cthulhu zu beschleunigen. An diesem Punkt geht der Friedhofswärter leise zum Telefon, um im Arkham Sanatorium anzurufen.

„Aber irgendetwas ging schief“, flüstert er. „Unser Ruf erweckte etwas sehr böses unter den Gräbern und plötzlich hatten sie es auf uns abgesehen! Ich konnte mir einen davon mit einem Messer vom Leib halten, aber die Anderen... sie hatten nicht so viel Glück.“

Langsam befragst du ihn nach Informationen über den Kult und seinen Aktivitäten. Er war leider kaum eingeweiht und weiß wenig, aber es ist genug, um dich bis ins Mark zu erschüttern. Schluchzend zeigt er große Reue für das, was er getan hat und drückt tiefstes Bedauern über das aus, was er vorhatte und mit tränenerstickter Stimme fügt 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 mit, ohne sich auch nur im Geringsten zu wehren.

Alle Ermittler an diesem Ort bekommen eine geistige Gesundheit für den kleinen Funken Hoffnung, welcher auf der Erkenntnis beruht, dass nicht alle Kultisten so auf die Vernichtung der Menschheit bedacht sind, wie befürchtet. Kehrt nun sofort nach Arkham zurück.

- 66 -

Als die schreienden Kultisten nach ihren gefährlichen Waffen greifen, nimmst du die Lunte an der Dynamitstange, zündest sie an und wirfst sie in Richtung des Steinkreises.

Die Ermittler, welche die Schleichprobe durchgeführt haben, müssen nun eine Gefechtsprobe mit dem Dynamit durchführen. 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 Paragraph 64.

- 67 -

Der Ermittler, welcher die Geschwindigkeitsprobe durchgeführt hat, rennt nun schnell in das Zimmer. Er muss eine Gefechtsprobeprobe (-1) bestehen, um den Kultisten zu fassen und ihn von Dr. Armitage wegzuziehen. Für diese Probe dürfen keine Waffen verwendet werden, um sicherzustellen, dass Dr. Armitage nicht verletzt wird.

Wenn du Erfolg hast, lies Paragraph 36. Ansonsten verliere eine Ausdauer aufgrund eines schnellen Messerstoßes und lies Paragraph 82.

- 68 -

Du überzeugst die Bandenmitglieder, dass du kein Kultist bist und sie nehmen ihre Waffen herunter. Plötzlich sind die Männer richtig freundlich. „Normalerweise kümmern wir uns nicht um diese Art von Dingen“, sagt der Mann, „aber sie haben sich in unsere Geschäfte eingemischt und es ist einfach nicht richtig, was sie gemacht haben.“

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 natürlich. Du kannst diese Funktion jetzt gleich benutzen oder auf die Strasse zurückgehen.

- 69 -

Du gehst zum gemieteten Schiff am Binnenhafen. Es ist endlich segelbereit. Wenn du an Bord gehen möchtest, platziere deinen Ermittler auf die Vignette K.

Am Ende jeder Arkham Begegnungsphase kannst du die Segel Richtung „Emma“ setzen. Bewege alle Ermittler von der Vignette K zur Vignette K1 und entferne den Entsperrmarker vom Binnenhafen, um anzuzeigen, dass das Schiff sich auf dem Meer befindet.

Ermittler, welche das Schiff verlassen möchten, können sich vom Schiff in den Binnenhafen bewegen und bezahlen dafür eine Bewegung während ihrer Bewegungsphase.

- 70 -

Der Ermittler, welcher dieses Buch liest, muss eine Willensprobe durchführen oder zwei geistige Gesundheitseinheiten einbüßen. Selbst, wenn der Ermittler die Probe besteht, verliert er trotz alledem eine geistige Gesundheit.

In dem Tagebuch beschreibt Carl Stanford 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 uralte 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 Hütte geöffnet, ein Tor der „silbernen Dämmerung“, wo er nun vorhat hinzugehen, wenn die Sterne richtig stehen, um den schlafenden Gott zu erwecken. Jeder Ermittler an diesem Ort erhält zwei Hinweismarker.

Diese Vignette ist nun komplett. Alle Ermittler an diesem Ort kehren nun nach Arkham zurück. Entsperre jetzt die Vignette J.

- 71 -

Nichts passiert.

- 72 -

Führe eine unterstützende Wissensprobe (-1) durch. Für jeden Erfolg entferne einen Hinweismarker von diesem Ort. Wenn immer noch Hinweismarker übrig sind, kann jeder Ermittler entscheiden, ob er hier weiter verweilen oder nach Arkham zurückkehren möchte. Wenn alle Hinweismarker entfernt wurden, lies Paragraph 46.

- 73 -

Wenn Vignette A entsperrt ist, bewege dich zur Vignette A1. Ansonsten passiert nichts.

- 74 -

Du fragst in der Verwaltung, wo Professor Armimages Büro ist. Die Sekretärin sagt dir, dass es sich in Richtung Campus der Miskatonic Universität (Strassen der Miskatonic Universität) liegt.

- 75 -

Der Ermittler, welcher die Glücksprobe durchgeführt hat, schafft es in die enge Steuerzentrale des Schiffes, um sich kurz darauf umzusehen. Dieser Ermittler muss nun eine Wissensprobe (-1) durchführen.

Versagt der Ermittler, findet er nichts von Interesse, bevor ihn Geräusche dazu zwingen, wieder in den schützenden Schatten zurückzukehren. Alle Ermittler an diesem Ort können entweder ans Deck des Fischdampfers zurückkehren (Vignette I2) oder bis zur nächsten Runde hier bleiben. Ist die Wissensprobe erfolgreich, lies Paragraph 174.

- 76 -

Du hast die Geistesgegenwart, um nach seinem Studio zu fragen. Vielleicht gibt es dort Hinweise und Gründe für seinen Geisteszustand. Bewege dich nun zur Vignette 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 herausbrechen und dich attackieren! Ziehe nun ein formloses Gezücht und bekämpfe dieses. Wenn du das Monster besiegst, lies Paragraph 7. Wenn du fliehen kannst, ruderst du sofort wie ein Wahnsinniger von der Insel fort. Alle Teammitglieder kehren nach Arkham zurück.

- 78 -

Du brichst die Kiste auf und ein silbernes Licht erfüllt sofort den Raum. Ein schreckliches Stöhnen kommt aus dem Artefakt, welches eingeschlossen war und du musst erschreckt feststellen, dass die geisterhaften Formen von zwei schrecklichen Figuren aus der Kiste herausströmen und dich sofort attackieren!

Bekämpfe nun zwei Geister. Du kannst aus diesem Kampf nicht entfliehen. Wenn du versagst, entferne den Ereignismarker, bevor du ins Krankenhaus oder dem Sanatorium kommst. Wenn du die Geister besiegen kannst, lies Paragraph 81.

- 79 -

Führe eine Willensprobe (-2) durch. Für jeden Erfolg, lege eine geistige Gesundheit auf diesen Ort. Wenn du versagst, entferne eine geistige Gesundheit. Lies daraufhin Paragraph 27.

- 80 -

Wenn Vignette B entsperrt ist, lies Paragraph 74. Ansonsten passiert nichts.

- 81 -

Du besiegst die Wächter im Inneren des Artefakts und sie verschwinden zurück in die Dunkelheit, woher sie kamen. Verängstigt näherst du dich der Kiste und blickst zögernd hinein.

In einem Bett aus Stroh liegt eine ungefähr fünfzig Zentimeter lange und fünfzehn Zentimeter breite Röhre. Beide Enden sind mit einem Goldverschluss verschlossen, in die eine Schrift eingraviert wurde, welche du nicht entziffern kannst. Du hast ein ganz ungutes Gefühl in der Magengegend bezüglich dieser Röhre.

Du kannst die Röhre mit dir nehmen und sie jederzeit öffnen. Wenn du sie öffnest, lies daraufhin Paragraph 159.

Wenn du das Artefakt untersucht hast, kann jedes Teammitglied nun entweder zur Haupthalle (Vignette G1) zurückkehren oder hier verweilen.

- 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.

Alle Ermittler verlieren eine geistige Gesundheit. Keine besondere Fähigkeit oder Karte kann diesen Verlust reduzieren.

Diese Vignette ist fehlgeschlagen. Entferne Dr. Armitage aus dem Verbündetendeck. Alle Ermittler an diesem Ort kehren nach Arkham zurück.

- 83 -

Die Kultisten suchen nach etwas, probieren alle Türen aus und flüstern in gedämpften Tönen.

Jedes Teammitglied muss eine Schleichprobe (-1) durchführen. Wenn jeder Ermittler sie besteht, könnt ihr an den Kultisten vorbeischleichen (zur Vignette B3). Ansonsten lies Paragraph 44.

- 84 -

Was immer in diesem Reservoir ist, der Inhalt veranlasst, dass du vorbei kannst. Bewege dich nun zur Vignette 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.

Führe eine unterstützende Wissensprobe (-1) durch. Wenn du drei oder mehr Erfolge hast, lies Paragraph 41. Ansonsten lies Paragraph 127.

- 87 -

Als das letzte Mitglied der Sheldon Bande zu Boden geht, atmest du erleichtert auf. Jetzt aber besser raus hier, bevor dich noch jemand sieht. Das Letzte, was du jetzt brauchen kannst, ist, dass dich die Sheldon Bande jagt. Aber zuerst greifst du noch nach einem Gegenstand, der dir nützlich erscheint. Ziehe einen einfachen Gegenstand und gehe daraufhin auf die Strasse.

- 88 -

Als der letzte der Kultisten tot zusammenbricht, 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. Ziehe zwei einfache Gegenstände und einen besonderen Gegenstand und verteile 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 nun komplett. Jedes Teammitglied bekommt eine geistige Gesundheit und alle Ermittler an diesem Ort kehren nun nach Arkham zurück.

- 89 -

Diese gespenstischen Wälder scheinen dir bedrohlich nahe zu kommen. Alle Teammitglieder müssen eine Willensprobe (-1) bestehen oder eine geistige Gesundheit, aufgrund der unwirklichen Aura dieses verfluchten Waldes, einbüßen.

Du musst dich entscheiden, ob du weitergehst oder erneut zurückweichst. Jedes Teammitglied, welches zurück will, kann dies tun und sofort nach Arkham zurückkehren. Ansonsten führe eine unterstützende Wissensprobe (-1) durch. Wenn du Erfolg hast, lies Paragraph 126. Ansonsten verweile weiter an diesem Ort.

- 90 -

Als der letzte der Kultisten zu Boden geht, hört auch das Rumpeln unter deinen Füßen auf und die Sturmwolken beginnen sich langsam aufzulösen.

Innerhalb von wenigen Augenblicken ist die Stadt von R'Lyeh in helles Sonnenlicht getaucht, der See schimmert in der Sonne. Dann durchfährt die Stadt ein gewaltiger Ruck und danach ein richtiges Erdbeben, ehe sie wieder zu sinken beginnt.

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 erwissen 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 zurückzukehren, 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 über das Messer erzählen. Er verlangt, dass du entweder etwas kaufst oder den Laden verlässt. Aller Teammitglieder kehren nach Arkham zurück und haben sofort eine Begegnung oder sie können einkaufen.

- 92 -

Du findest durch Glück den richtigen Pfad. Jeder Ermittler an diesem Ort darf seine Schritte, die Treppe hoch, zurückverfolgen und bewegt sich dadurch zur Vignette J1 oder jeder Ermittler kann die wacklige Leiter zu den unteren Höhlen nehmen und geht somit zur Vignette J3.

- 93 -

Du findest etwas Interessantes in dem Lagerraum. Nimm einen Widerstandsmarker und wirf daraufhin einen Würfel.

Wenn du eine Eins bis Vier würfelst, nimm einen Hinweismarker an dich, bei einer Fünf ziehe einen einfachen Gegenstand und bei einer Sechs ziehe einen besonderen Gegenstand.

- 94 -

Wenn die Vignette G entsperrt ist, bewege dich zur Vignette G1. Ansonsten passiert nichts.

- 100 -

- 95 -

Es ist gut, dass du vorsichtig bist, denn gerade als du die Haupthalle der Gesellschaft für Geschichte betrittst, kommen zwei dir unbekannte Männer mit langen, schwarzen Roben aus einer anderen Tür der Halle entgegen. 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 Hüften befestigt sind. Lies nun Paragraph 54.

- 96 -

Du folgst dem noch blutgetränkten Pfad unterhalb des Friedhofs. Die gewundenen Tunnel sind mit Wurzeln übersät und werden sporadisch von Dreckhaufen unterbrochen, die in die gebrochenen Särge der bestatteten Einwohner von Arkham führen. Nachdem du in mehrere Sackgassen gelaufen bist, willst du gerade wieder umkehren, als du ein wimmerndes Geräusch hörst, das aus einem der Tunnel zu kommen scheint.

Wenn du dem Geräusch nachgehen willst, lies Paragraph 65. Ansonsten gehe den Weg zurück zur Vignette L2.

- 97 -

Der Ladenbesitzer kann dir ein wenig über das Messer in deinem Besitz berichten. Wenn die Vignette F noch gesperrt ist, entsperre diese. Wenn Vignette E noch gesperrt ist, entsperre diese.

Diese Vignette ist nun komplett. Alle Ermittler an diesem Ort kehren nach Arkham zurück.

- 98 -

Die Kultisten sind wegen deiner Aktion verärgert und ergreifen sofort ihre Waffen. Du flüchtest in den nahe gelegenen Wald und hoffst, dass der dicht gewachsene Laubwald dir erlaubt, sie vollständig abzuhängen.

Diese Vignette ist nun komplett. Alle Teammitglieder bewegen sich jetzt zur Vignette E4. Du hörst die unglaubliche Wut der Kultisten und darfst entweder weiter an diesem Ort verweilen oder sofort nach Arkham zurückkehren.

- 99 -

Du zögerst leider einen Moment zu lange. Lies nun Paragraph 82.

Während du über den kannibalischen Mord mit der Polizei redest, erwähnen diese, dass sie einen Hinweis erhalten haben, Schreie aus einem Haus des Geschäftsviertels vernommen zu haben. Als zwei Polizisten daraufhin dorthin gefahren sind, fanden sie dort jedoch nichts vor, außer dieser unheilige Aura, welche der Ort besaß, wodurch die Polizisten sehr froh darüber waren, schnell wieder zum Polizeirevier zurückkehren zu dürfen.

Diese Geschichte hat dich neugierig gemacht und du kannst nun nicht mehr anders, als ebenfalls zu diesem Haus zu gehen und dich etwas umzusehen. Führe eine Glücksprobe (-1) durch. Wenn du Erfolg hast, lies Paragraph 47. Ansonsten findest auch du nichts Ungewöhnliches vor, bis auf diese unheilige Aura des Hauses.

- 101 -

Die verdrehten Gänge vor dir bringen keine eindeutigen Hinweise, welche Richtung du nun einschlagen sollst, wodurch dir nur noch das Glück übrig bleibt.

Führe eine unterstützende Glücksprobe (-2) durch. Wenn du versagst, lies Paragraph 31. Ansonsten lies Paragraph 92.

- 102 -

Dr. Rowllins sieht zu dir auf, als du an der Schwelle der Eingangstüre zum Büro stehst. Er lächelt dich sanft an. „Herrn Waxford geht es immer noch nicht besser. Ich hoffe, dass du ihm helfen kannst.“ Er steht auf und führt dich zu Herrn Waxfords Zelle. Gehe nun zur Vignette C2.

- 103 -

Du musst alle Kultisten töten, bevor sie ihr Ritual beenden können, um den großen Cthulhu aus seinem Schlummergefängnis zu befreien.

Nur Ermittler in R'Lyeh können an diesem Kampf teilnehmen. Es gibt dreimal so viele Kultisten wie Ermittler an diesem Ort. Bekämpfe sie alle, denn aus diesem Kampf kann niemand entfliehen.

Wenn du Erfolg hast, lies Paragraph 90. Ansonsten lies Paragraph 38.

- 104 -

Ein kleines Detail kommt während deiner Befragung ans Tageslicht, das deine Neugier weckt. Nimm einen Hinweismarker an dich und kehre daraufhin nach Arkham zurück.

- 105 -

Du schaffst es, Ruhe zu bewahren, während Dr. Fane die verdunkelten Büros begutachtet. Nach ein paar Minuten zuckt er mit seinen Schultern und spaziert zu einem mahagonifarbenen Kabinett. Er nimmt etwas heraus und flieht daraufhin mit dem Mädchen.

Teammitglieder können nun entweder zur Haupthalle (Vignette G1) zurückkehren oder hier bleiben, um sich in der nächsten Runde umzusehen.

- 106 -

Nichts passiert.

- 107 -

Wenn die Vignette B entsperrt ist, gehe unverzüglich zur Vignette B1. Ansonsten passiert nichts.

- 108 -

Die kannibalischen Angriffe haben zwei Landstreicher als ihre Opfer erwählt und nun kannst du nicht anders, als nach wichtigen Hinweisen im Independence Square zu suchen. Du sprichst mit einigen der vorbeigehenden Männern und erfährst, dass in letzter Zeit noch weitere Obdachlose verschwunden sind, ohne eine wirkliche Spur zu hinterlassen.

Du beschließt, um die dunklen Ecken des Platzes herumzugehen. Führe nun eine Glücksprobe (-1) durch. Wenn du Erfolg hast, lies Paragraph 47. Ansonsten findest du nichts Ungewöhnliches vor.

- 109 -

Du kehrst zurück, um mit Jeanine Waxford zu sprechen. Vielleicht hast du Glück und sie hat sich beruhigt, wodurch sie dir eventuell mehr Details über Henry Waxfords Zusammenbruch mitteilen kann. Führe eine unterstützende Glücksprobe (-1) durch. Wenn du Erfolg hast, lies Paragraph 104. Wenn du versagst, lies Paragraph 186.

- 110 -

Wenn die Vignette F entsperrt ist, gehe unmittelbar zur Vignette F1. Ansonsten passiert nichts.

- 111 -

Du schraubst den Deckel vom Artefakt ab und ein übelriechender, ohnmachtverursachender Geruch steigt daraus empor. Du siehst hinein und erkennst mehrere Seiten eines Pergaments, welche in einer lateinischen Schrift beschrieben sind. Sie erzählen die letzten Tage eines römischen Soldaten, der eine entsetzliche Erfahrung in einem Tempel durchgemacht hat, welchen er in der Wildnis fand, kaum das er von seiner Armee getrennt wurde. Ziehe zwei Zauber.

- 112 -

Er nickt. „Du bist dir dies wahrscheinlich nicht bewusst, aber dieses Artefakt im Freien zu zeigen bringt uns alle in große Gefahr. Komm, lass uns ins Hinterzimmer gehen, wo wir ungestört miteinander reden können.“ Gehe nun zur Vignette D2.

- 113 -

Du versuchst zu erklären, dass du nicht der Kultist bist, welcher ihren Bruder getötet hat und machst ihnen begreiflich, dass du selbst versuchst, Hinweise zu finden, um diese Morde zu stoppen.

Führe nun eine Willensprobe (-1) durch, um sie von deiner Aufrichtigkeit zu überzeugen. Falls du vorher versucht hast zu fliehen, brauchst du nun zwei Erfolge, ansonsten reicht ein Erfolg. Wenn du Erfolg hast, lies Paragraph 68. Ansonsten lies Paragraph 120.

- 114 -

Wenn die Vignette G entsperrt ist, lies Paragraph 125. Ansonsten passiert nichts.

- 115 -

Als du die Stufen hinuntereilst, triffst du an der Haustüre Carl Stanford. Seine Augen leuchten in einem blassen, gelben Ton und er spricht eine Silbe, die dich augenblicklich zu Boden drückt. Du fühlst dich daraufhin unsichtbar und Dinge krabbeln über deinen regungslosen Körper, die sich wie ein Schwarm Insekten anfühlen.

Das Nächste, woran du dich erinnern kannst, ist, dass du im Arkham Sanatorium aufwachst. Alle Teammitglieder verlieren ihre Silberlogenmitgliedschaft, gehen ins Arkham Sanatorium und verlieren eine geistige Gesundheit und eine Ausdauer.

- 116 -

Der Pfad führt über scharfkantige Stufen hinab ins Freie und gibt dort einen merkwürdigen Anblick frei. Eine große, einem Bankettsaal gleichende Höhle breitet sich vor dir aus, wobei die untere

Hälfte bereits unter Wasser steht. In der Mitte der Höhlen erhebt sich eine Insel und schwebt erhaben in der Luft. Über der Insel ist die schimmernde Form eines Tores zu erkennen, das ein chaotisches, silbernes Licht an die Wände der Höhle zu werfen scheint.

Einige Kultisten, die auf der Insel stehen, sehen dich in diesem Moment und greifen dich daraufhin an. „Ihr kommt zu spät, Narren!“ Sie schreien, als sie durch das Wasser auf dich zugelaufen kommen. „Sie sind schon in R'Lyeh und erwecken unseren Meister! Nun könnt ihr das Sterben der Hoffnung miterleben! Ia! Ia! Cthulhu fthagn!“

Wirf nun einen Würfel und addiere eins dazu. Bekämpfe diese Anzahl an Kultisten. Aus diesem Kampf kann niemand entfliehen.

Wenn du versagst, lies Paragraph 205. Wenn du die Kultisten besiegen kannst, lies stattdessen Paragraph 177.

- 117 -

Etwas sehr Dunkles und Furchtbares ist hier geschehen. Du kannst den unbekanntem Gegenstand an dich nehmen, welchen du plötzlich erspürst. Ziehe einen besonderen Gegenstand.

- 118 -

Welche Art von Erdbeben muss diesen zyklopenhaften Berg von Steinen an die Oberfläche des wütenden Meeres erhoben haben? Gewaltige, trapezförmige Formen ragen aus dem Meer heraus und formen Gebäude, Stufen und Turmspitzen von einer zutiefst fremden Architektur. Wenn diese riesigen Steine wirklich Stufen sind, wie sie dir erscheinen, müssen sie für Kreaturen geschaffen worden sein, die viel größer waren als du selbst.

Als du den Sturm betrachtetest, welcher über diese Alptraumlandschaft wütet, nimmst du ein großes Übel wahr, das du von irgendwo innerhalb der riesigen Steinkriptenstadt von R'Lyeh begutachtetest. Ist Cthulhu fast erwacht?

Alle Teammitglieder verlieren eine geistige Gesundheit und gehen sofort zur Vignette K2.

- 119 -

Als du versuchst, dich aus der rostigen Halle des Schiffes zu schleichen, entdeckst dich etwas!

Ziehe so viele Monster wie sich Ermittler an diesem Ort aufhalten. Ersetze alle Monster, deren Widerstand 2 oder höher ist. Daraufhin bekämpfe alle Kreaturen.

Wenn du Erfolg hast, kannst du entweder zum Deck (Vignette I2) zurückkehren oder, um die Gedärme vom Schiff zu durchsuchen, weiter an diesem Ort verweilen.

- 120 -

Es scheint keinen Sinn zu machen, deine Unschuld zu beteuern. Bekämpfe nun die Sheldon Bande. Es gibt Sechs von ihnen. Sie besitzen allesamt die Werte eines Verrückten, ihr Widerstand beträgt jedoch Zwei.

Falls du es schaffst, aus dem Kampf komplett zu entfliehen, gehe zur Strasse. Wenn du gewinnst, lies Paragraph 87.

- 121 -

Befindet sich an diesem Ort ein Entsperrtmarker, lies Paragraph 189. Ansonsten passiert nichts.

- 122 -

Befinden sich irgendwelche Widerstandsmarker auf dem Polizeirevier, lies Paragraph 108. Ansonsten passiert nichts.

- 123 -

Du lässt ihn die fürchterliche Geschichte erzählen. Er spricht von grauenhaften Visionen, die ein verbotenes Ritual auf der nicht besuchten Insel beschreiben, von blutigen Opfern auf einem steinernen Altar und vom großen Cthulhu, dem alten Schläfer unter den Wellen, der sich von seinen Jahrhunderten des Schlummers langsam wieder bewegt, begierig darauf, die Welt zu verschlingen.

Schrecklich, wie seine Visionen sind, scheint er sich besser zu fühlen, da er es endlich jemand Anderen beschreiben konnte. Entferne die geistige Gesundheit von der Bank und erhalte dafür einen Tormarker und jedes Teammitglied erhält zudem eine geistige Gesundheit zurück.

Diese Vignette ist nun komplett. Entsperre jetzt die Vignette E und kehre nach Arkham zurück.

- 124 -

Sie fragen den Angestellten des Warenhauses nach speziellen Messern und er gibt dir einen leeren, starren Blick. „Ich fürchte, dass wir so etwas nicht führen. Wenn du jedoch nach speziellen Objekten suchst, empfehle ich dir den Raritätenladen der Nordstadt.“

- 125 -

Du findest, dass du die Identität des Hohepriesters am Besten herausfinden kannst, indem du im Polizeirevier die Steckbriefe der Verbrecher durchstöberst. Leider findest du den gesuchten Mann nicht unter den Steckbriefen.

- 126 -

Du findest einen Weg durch den finsternen Wald zu einem düsteren Kreis aus Steinen. Alle Teammitglieder bewegen sich nun zur Vignette E3.

- 127 -

Deine Ermittlung geht in einem Schneckentempo voran. Obwohl du einige interessante Fakten über die Geschichte von Arkham herausfindest, scheint nichts davon sehr nützlich zu sein.

Jeder Ermittler kann sich nun dafür entscheiden, entweder hier zu bleiben oder in die Haupthalle (Vignette G1) zurückzukehren.

- 128 -

Die Wendeltreppe ist grob aus dem Stein herausgehauen worden und sie führt in eine kalte Dunkelheit unterhalb der Hütte. Nach mehreren Minuten des Abstiegs endet die Treppe in einem breiten, niederen Zimmer. Ausgehend vom Zimmer, beginnen mehrere Übergänge in die Dunkelheit zu führen. Du fragst dich nun, welchen Weg du nehmen sollst.

Als das Licht beim letzten Weg in die Dunkelheit verschwindet, fällt dir etwas auf, das sich bewegt, und versetzt dich in Angst, als es aus der Finsternis in das Licht tritt. Du starrst mit Entsetzen die grauenhafte, hybride Kreatur an, die entlang der Decke zu dir rennt!

Ziehe zwei verschiedene Monster. Du bekämpfst eine einzelne, hybride Kreatur, dessen Werte sich aus der Summe der beiden Monster ergibt. Eine Flucht aus diesem Kampf ist nicht möglich. Wenn du diese schreckliche Kreatur besiegen kannst, lies Paragraph 175.

- 129 -

Bekämpfe einen Ghoul. Für jeden Widerstandsmarker an diesem Ort, steigt der Widerstand des Monsters um Eins.

Wenn du den Ghoul besiegen kannst, entferne einen Widerstandsmarker vom Polizeirevier und bewege dich daraufhin dorthin. Ziehe nun einen besonderen Gegenstand, welcher in den

Kadavern des Ghoul zu finden ist. Wenn es keine weiteren Widerstandsmarker auf dem Polizeirevier mehr gibt, entferne alle Widerstandsmarker von den unstabilen Orten, wo die Ghoule gefunden wurden und alle Ermittler erhalten daraufhin zwei Widerstandsmarker als Trophäe geschenkt.

- 130 -

Du hast versucht, einen Eingang zu den Höhlen auf dem Boden der Hütte zu finden. Du vermutest nun, dass der Eingang sich im Keller der Hütte befinden muss.

Um die Grenze des Hauses herumgehend, findest du einen Satz von alten Kellertüren mit versperrten Vorhängeschlössern, versteckt hinter den dichten Büschen des Hauses. Die Zerstörung des Vorhängeschlosses macht ein kurzes Geräusch, doch das Gelächter innerhalb der Kellertür wird weder leiser noch verstummt. Daher gehst du schnell die Stufen zum Keller hinab.

Kaum haben sich deine Augen an die Dunkelheit gewöhnt, siehst du eine dunkle Gestalt auf dich zukommen. Zu spät, du hörst das Rauschen eines gefürchteten Zauberspruches!

Bekämpfe einen Warlock. Nur in der ersten Runde beträgt sein Kampfwert einen Malus von Vier und verursacht dabei einen Schaden von Vier. Du kannst aus diesem Kampf nicht fliehen. Wenn du ihn besiegen kannst, lies Paragraph 191.

- 131 -

Du stößt an einen antiken Stuhl an, welcher nahe am Eingang steht und obwohl er nicht umfällt, verursacht er ein lautes, kratziges Geräusch, als der Stuhl am Fliesenboden zu schaben beginnt. Plötzlich tauchen zwei Männer in langen, schwarzen Roben aus einem angrenzenden Raum auf und laufen in die Haupthalle hinab. Sie ziehen gebogene, silberne Messer hervor und machen sich zum Kampf bereit.

Bekämpfe nun zwei Kultisten. Wenn du aus dem Kampf flüchten kannst, kehre sofort nach Arkham zurück. Ansonsten lies Paragraph 54.

- 132 -

Nichts passiert.

- 133 -

Du findest einige vernichtende Beweise über die Finanzen der historischen Gesellschaft. Ein schneller Anruf morgen bei der historischen

Gesellschaft im Revisionszimmer über die Finanzen und schon trockenet eine der Hauptfinanzierungsquellen des Kultes aus.

Du hast einen großen Schlag gelandet! Lies nun Paragraph 41.

- 134 -

Nichts passiert.

- 135 -

Du rufst Dr. Rowllins und fragst ihn, ob er seinen, auf Alien spezialisierten, Kollegen in Boston dies telegraphieren kann. Der nächsten Tag bricht an. Du triffst Dr. Singh am Bahnhof. Wenn du einen Tormarker oder fünf Widerstandsmarker opferst, kannst du ihm den Ernst dieses Falls deutlich näher bringen und er verzichtet auf seine Gebühr. Ansonsten zahle seine Gebühr von sieben Dollar. Wenn du nicht bezahlen kannst, nehmen eine Bankanleihe auf, um zehn Dollar zu erhalten, um Dr. Singh zu bezahlen.

Sobald du die Zahlung arrangiert hast oder er zugestimmt hat, auf seine Gebühr zu verzichten, setzt du Dr. Singh bei der Anstalt ab. Bewege dich nun zum Arkham Sanatorium. Er geht hinein, um Henry zu sehen und kommt einige Stunden später wieder heraus.

„Ein interessanter Fall“, sagt Dr. Singh daraufhin. „Ich gab ihm eine Spritze, die ihn aus seiner Katatonie herausgebracht zu haben scheint. Ich denke, dass du ihn nun von hier wegbringen kannst, Dr. Rowllins.“ Dieser fragt, was in dieser Wunderspritze war, doch Dr. Singh schüttelt nur seinen Kopf.

„Dies ist kein gewöhnlicher Fall, Dr. Rowllins. Viele Leute erleiden Pausen des Verstandes, die bewirken, dass sie in Katatonie verfallen, aber es ist meine Überzeugung, dass in äußerst seltenen Umständen Katatonie ein Leiden ist, das von externen Gewalten verursacht wird. In diesen Fällen, ein von bestimmten aus dem entfernten schottischen Hochland von Tibet geernteten, nicht durchgebratenen Kräutern, gemachter Aufguss kann den Einfluss dieser externen Gewalt auf den Verstand schwächen, sich eventuell sogar genug danach sehnen, ihrem Patienten zu erlauben, sich zu erholen.“

Damit tippt er an seinen Hut und geht aus der Anstalt heraus, um ein Taxi zu erreichen. Entsperre nun die Vignette C und platziere eine geistige Gesundheit auf der Vignette C2.

- 136 -

Du findest einen versteckten Gang hinter einem unechten Weinständer, der sich ausweitet in einen Raum voller Scharniere. Nicht weit von der Schwelle entfernt, siehst du eine steinerne Treppe, welche hinabführt.

Jedes Teammitglied kann sich nun entscheiden, ob sie der Treppe folgen (Vignette J2) oder ob sie nach Arkham zurückkehren wollen.

- 137 -

Die Kultisten sehen dich und lösen den Alarm aus. Du kannst versuchen, dich umzudrehen und dafür eine Geschwindigkeitsprobe durchführen (Paragraph 98) oder versuchen, das Dynamit anzuzünden und es in den Kreis von Steinen zu werfen (Paragraph 66).

- 138 -

Du prüfst die schwarzen Kerzen und das Blut, aber du findest nichts Ungewöhnliches. Eindeutig ist jedoch, dass hier jemand eine Zeremonie von irgendeiner Art hier durchgeführt hat, aber mehr ist hier auch nicht herauszufinden. Alle Teammitglieder kehren nun nach Arkham zurück.

- 139 -

Als du diese unheimliche Stelle erkundest, steigt der fürchterlich vertraute Geruch von Tod und Aas auf und erreicht deine empfindliche Nase. Plötzlich dämmert es dir, was hier passiert ist. Deine Invasion der Tunnel unterhalb des Friedhofs hat die übrigen Ghoule hinaus in die Stadt gedrängt!

Alle Ermittler verlieren eine geistige Gesundheit durch die Realisierung der eigenen Schuld an diesen grausigen Ereignissen, die sich hier entfaltet haben. Keine Karte oder spezielle Fähigkeit kann diesen Verlust reduzieren. Lies nun den Paragraph 194.

- 140 -

Du bist über die verstörenden Bilder beunruhigt, die in Henry Waxfords Studio hängen. Dies sind nicht die freundlichen Stillleben, die er traditionell malt und du machst dir Sorgen um Henrys Geisteszustand. Jedes Teammitglied muss eine Willensprobe (+1) bestehen oder eine geistige Gesundheit einbüßen.

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 über Nacht entstanden ist.

Du versuchst dir die impressionistischen Details so gut es geht einzuprägen, um vielleicht einen Lichtschimmer in Henry's verrückten Verstand zu bringen. Führe eine unterstützende Wissensprobe (+1) durch und nimm daraufhin einen Hinweismarker für jeden Erfolg an dich.

Du verabschiedest dich nun von Jeanine Waxford und kehrst daraufhin nach Arkham zurück.

- 141 -

„Ich riskiere sehr viel, wenn ich dir das erzähle, also erwarte ich Diskretion“, sagt der Ladenbesitzer, als er die Hintertür schließt. Er schaut dir in die Augen, „Ich sage dir, wenn Dr. Armitage mich nicht von dir überzeugt hätte, würde ich nicht mit dir sprechen. Hoffentlich ist das klar. Er hat mir telegraphiert, damit ich sie unterstütze, aber man kann ja nicht vorsichtig genug sein, selbst wenn gute Freunde involviert sind.“ Er setzt sich hinter seinen Schreibtisch. „So, dann zeig 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 hundert Jahren hier gesichtet wurde. Der Kult verehrt einen Meeresgott 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 für Carl Stanford, einen Geschäftsmann in der Stadt, zwei dieser Messer besorgt habe. Er schrieb ein Buch über den Hexenkult des Jahres Achtzehnhundert. Ehrlich gesagt, weiß ich nicht genau, was er mit den Messern vorhatte.“

Führe nun eine unterstützende Glücksprobe (-1) durch. Wenn du Erfolg hast, lies Paragraph 17. Ansonsten lies Paragraph 97.

- 142 -

Falls die Vignette fehlgeschlagen ist, lies Paragraph 135. Ansonsten passiert nichts.

- 143 -

Als du die Treppen hinaufsteigst, kommst du in eine langen Korridor. Oben warten bereits zwei Kultisten auf dich, die sofort ihre geschwungenen Messer ziehen und angreifen!

Bekämpfe nun zwei Kultisten eine Kampfrunde lang. Wenn du sie besiegst, lies Paragraph 117. Falls du ihnen entfliehst, lies Paragraph 115.

Wenn du sie weder besiegst, noch ihnen in der ersten Kampfrunde entfliehen kannst, lies stattdessen Paragraph 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 lassen schemenhafte Dinge entstehen, die deinen kühnsten Alpträumen entsprungen sein könnten.

Alle Teammitglieder verlieren eine geistige Gesundheit. Keine spezielle Fähigkeit oder Karte kann diesen Verlust verhindern. Verweile bis zur nächsten Runde an diesem Ort.

- 145 -

„Hey, was machst du da?“ fragt der Friedhofswärter, als du in der Grabeserde mit deinen Händen scharrst. Nach kurzer Zeit hast du genug Erde beiseite geschaufelt. Der Friedhofswärter hält stockend den Atem an.

„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 weiter. „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 nun einen Entsperrmarker auf diesen Ort und lies daraufhin Paragraph 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 geschnitzt wurden.

Wenn du die Kiste lieber in Ruhe lassen möchtest, gehst du aus dem Raum hinaus und es passiert nichts. Gehe hierfür zur Vignette G1 und lege keinen Ereignismarker an diesen Ort. Falls du die Kiste öffnen möchtest, lies Paragraph 78.

- 147 -

Die Verwaltungsbüros sind ausgestattet mit modernen Kunstbildern an den Wänden und

teuren Lederstühlen hinter Echtholzschreibtischen. Während du dich umsiehst, hörst du zwei Personen 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 ins Zimmer kommen, bringt Dr. Fane sie zum Schweigen und hört vorsichtig in den Raum hinein. Hat er dich bemerkt?

Jedes Teammitglied muss nun eine Schleichprobe (-1) durchführen. Wenn jeder Ermittler die Probe besteht, lies Paragraph 105. Ansonsten lies Paragraph 188.

- 148 -

Du betrittst den von faulem Aas übersäten Bau der Ghoule, findest dort aber nichts Besonderes. Alle Ermittler kehren nun nach Arkham zurück.

- 149 -

Was für ein unglaublich starkes Erdbeben muss gewütet haben, um diese gigantischen Steinblöcke hinauf über die Wasseroberfläche zu erheben? Gewaltige, trapezförmige Formen ragen aus dem Ozean und formen etwas, das wie Gebäude, Treppen und Türme einer außerirdischen Rasse aussehen. Falls diese riesigen Steine tatsächlich Treppen sein sollen, dann müssen sie für Wesen geschaffen worden sein, die bedeutend größer als Menschen sind.

Als du nach oben zu dem Sturm schaust, der über die alptraumhafte Landschaft fegt, verspürst du etwas unglaublich Böses, das dich aus dem Inneren der gigantischen Steinstadt in R'lyeh zu beobachten scheint. Ist es möglich, dass Cthulhu beinahe frei ist? Verliere eine geistige Gesundheit und gehe nun zur Vignette K2.

- 150 -

Du hast Dr. Amius Fane besiegt. Jeder Ermittler, der in den Kampf verwickelt war, darf sich nun zwei extra Widerstandsmarker nehmen. In Dr. Fanes Jackentasche findest du einen Schlüssel, der eine verschlossene Mahagonischatulle öffnet, die in der Nähe steht. Darin findest du einen besonderen Gegenstand.

Alle Ermittler an diesem Ort können sich nun entscheiden, ob sie in die Haupthalle (Vignette G1) zurückkehren oder hier bleiben 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 (Vignette I3) oder zum Maschinenraum (Vignette I4) gehen oder das Schiff verlassen und zum Hafen gehen (Vignette I2) oder ganz nach Arkham zurückkehren.

- 152 -

Du kehrst an den Ort der Grabesentweihung mit dem Friedhofswärter zurück. „Ich weiß nicht, weshalb du so ein verdammtes Interesse daran hast, hier herum zu schnüffeln, aber es ist noch alles so wie vorher.“

Du schaust dich nach irgendwelchen Hinweisen um, die einen Lichtblick in die seltsame Situation bringen könnten. Führe eine unterstützende Wissensprobe (-2) durch. Wenn du Erfolg hast, lies Paragraph 145. Ansonsten lies Paragraph 138.

- 153 -

Du beginnst zusammenzupuzzeln, was passiert ist. Einige Kultisten waren hier, um ein Ritual durchzuführen. 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 würde jemanden in die Erde zu Leichen ziehen wollen? Lies nun Paragraph 178.

- 154 -

Der Ursprung der sich ansammelnden Dunkelheit liegt irgendwo auf dem Meer. Wirbelstürme schlagen gegen die Küste und die Fluten steigen rapide in den Flusstälern. Sogar die Kommunikation über das Wasser bricht zusammen.

Glücklich müssen 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 Füßen warfen. Und all jene, die noch so viel Verstand besaßen, um zu fliehen, bemerkten nicht viel später, dass der neue Gott über den gesamten Planeten nichts anderes als Tod und Verderben brachte.

Mit der Zeit war die vorherrschende Stellung der Menschen auf Erden gestürzt. 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 darauf bestehst, da runter zu gehen, nimm das.“ Falls kein Ermittler hier eine Laterne hat, durchsuche die einfachen Gegenstände und nimm diese an dich. Wenn keine Laterne mehr vorhanden ist, gibt dir der Friedhofswärter eine Kerze, die dir den Weg in den Tunnel 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 haben, entdeckst du etwas auf dem Boden.

Du beugst dich hinunter und erkennst, 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.

Führe eine Wissensprobe (-1) durch. Wenn du Erfolg hast, lies Paragraph 153. Ansonsten lies Paragraph 178.

- 156 -

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

Jedes Teammitglied darf nun nach Arkham zurückkehren, verliert dabei jedoch eine geistige Gesundheit, durch die Gewissensbisse einen Freund in Not zurückgelassen zu haben. Keine spezielle Fähigkeit oder Karte kann diesen Verlust reduzieren. Ansonsten gehe zur Vignette B2.

- 157 -

Du erforschst die kurvigen Gänge, findest jedoch nichts Interessantes in dieser Richtung. Es sieht so aus, als ist dies einfach ein Gangsystem, das unter den Gräbern entlang führt und alle dorthin führen, wo du hereingekommen bist. Kehre nun nach Arkham zurück.

- 158 -

Nichts passiert.

- 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 beschrieben 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 Zauber.

- 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 spürst, dass etwas dein Ohr streift.

Führe eine unterstützende Geschwindigkeitsprobe (-1) durch. Falls du Erfolg hast, lies Paragraph 62, Ansonsten lies Paragraph 77.

- 161 -

Du findest den Maschinenraum! Hier ist der perfekte Ort, um das Schiff zu sabotieren. Führe eine unterstützende Gefechtsprobe (-2) durch, um die Motoren des Schiffes zu beschädigen. Du kannst auch alternativ Dynamit ablegen und automatisch diese Probe bestehen.

Falls du versagst, schaffst du es nicht die Motoren zu beschädigen, bevor einige der schrecklichen Schiffsinassen 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 zurückkehren (Vignette I2) oder weiter hier verweilen.

- 162 -

Die Augen des Ladenbesitzers leuchten auf, als er die kuriose Klinge zu sehen bekommt. „Hm. Das ist natürlich ein interessantes Stück.“ Dann fixiert er dich mit einem bedeutungsvollen Blick und fragt: „Darf ich fragen, wo du das herhast?“

Wenn du ihm die Wahrheit sagen möchtest, wie du an das Messer gekommen bist, lies Paragraph 112. Falls du ihn täuschen möchtest, lies Paragraph 183. Vielleicht willst du ihm auch gar

nicht sagen, wo du es herhast, dann lies Paragraph 91.

- 163 -

Du hast den Standort der „Emma“ entdeckt. Gehe nun zur Vignette I2.

- 164 -

Du hast einen schattigen Ort gefunden, von dem aus du das Ruder beobachten kannst. Führe eine unterstützende Glücksprobe (-1) durch, 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 zurück auf Deck des Kahns gehen (Vignette I2). Wenn die Probe glückt, lies Paragraph 75.

- 165 -

Jetzt, da du die Koordinaten hast, kannst du ein Schiff chartern. Der Hafenmeister überprüft die Logbücher, ob es irgendein anderes Schiff gibt, dass an den selben Ort wie die „Emma“ fährt.

Führe eine unterstützende Glücksprobe (-1) durch. Wenn du Erfolg hast, lies Paragraph 20. Ansonsten gibt es im Moment leider kein Schiff. Alle Ermittler können entweder hier verbleiben oder nach Arkham zurückkehren.

- 166 -

Du vollführst 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 erfüllt deine Stirn. Du brichst schreiend zusammen und Dunkelheit überkommt dich. Du wirst ohnmächtig. Als du wieder zu dir kommst, hast du einen neuen Zauber erlernt. Zieh einen Zauber.

Du bist zwar etwas erschüttert durch das Erlebnis, aber auch glücklich noch am Leben zu sein. Schnell entfernst du dich aus diesem Gebiet. Der Entsperrmarker wird von diesem Ort genommen.

- 167 -

Das silberne Portal nach R'Lyeh befindet sich schimmernd vor dir. Es zeigt eine merkwürdige, abstrakte Landschaft, die teilweise durch einen Schleier aus Nebeln verhüllt ist. Ein kalter, feuchter Wind dringt durch das Portal und hinterlässt feine Wassertropfen auf deinem Gesicht und an deinen Händen. Fühlbar Böses

strömt von der anderen Seite des Portals zu dir herüber.

Jeder Ermittler kann entweder nach Arkham zurückkehren, hier bleiben oder durch das Tor gehen, wodurch er zur Vignette K1 reist (auch, wenn die Vignette K noch nicht entsperrt wurde).

- 168 -

KABOOM! Stein und Schmutz fliegen durch die Luft, als das Dynamit bei den größten Steinen explodiert. Die Kultisten schauen bestürzt, als die Steine langsam umstürzen und dadurch einige andere Steine mit sich mitreißen.

Ein lautes, pfeifendes Geräusch ertönt in der Luft, als das Flüstern im Dunkeln zurück in die Erde fährt.

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

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

- 169 -

Nichts passiert.

- 170 -

Du hältst bei Jeanine Waxfords Haus im ehemals noblen Französischen Viertel an. Als sie zur Tür 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, ehe 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 fühlt sie sich mit ihren Kräften am Ende und unglaublich 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. Irgend etwas stimmte mit seinen Träumen nicht, aber immer, wenn ich ihn darüber fragte, füllten sich seine Augen mit Entsetzen. Er sagte, er kann es mir nicht sagen, will mich nicht belasten, mit dem, was er sah.

„Bitte“, flehte sie, „vielleicht können sie herausfinden, was mit meinem Mann wirklich passiert ist.“

Entsperr die Vignette C und führe daraufhin eine unterstützende Wissensprobe (-1) durch. Bei Erfolg, lies Paragraph 76, ansonsten kehre sofort nach Arkham zurück.

- 171 -

Du bringst das Ältere Zeichen an einem der Steine an. Wie Schlamm sickert es in die Oberfläche des Steines ein und verschwindet daraufhin. Auf einmal erklingt ein pfeifender Ton unter deinen Füßen, als das düstere Flüstern sich in die Erde zurückzieht. Du machst in Gedanken einen Strich für die Sicherheit des Waldes, als die Kultisten aufgeregt umherschauen.

Dann sieht dich einer, bevor du dich in Sicherheit bringen kannst 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 daraufhin Paragraph 98.

- 172 -

Du kommst gerade rechtzeitig, um Dr. Armitage in einen Kampf um Leben und Tod mit einem Kultisten beobachten zu können. Führe eine unterstützende Geschwindigkeitsprobe (-1) durch. Falls die Probe misslingt, lies hierfür Paragraph 99. Wenn du bestehst, lies Paragraph 67.

- 173 -

Lege acht Widerstandsmarker auf die Vignette E3 und lies Paragraph 160.

- 174 -

Du hast die Navigationseinträge der Emma gefunden! Lege einen Hinweismarker auf die Hafestation, um deinen Erfolg anzuzeigen. Alle Teammitglieder kehren nun auf das Deck des Fischdampfers zurück. Gehe jetzt zur Vignette 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 geführt haben muss.

In der Nähe ist das ominöse Buch, das Carl Stanford benutzt haben muss, als er das Experiment durchgeführt hat. Du würdest es niemals wagen, den Zauber der Hybridisierung auszusprechen, aber ein paar andere Teile des Buches sehen vielversprechend aus.

Werfe drei Würfel und für jeden Erfolg nimm einen Zauberspruch an dich. Für jeden Misserfolg erhältst du einen Hinweismarker.

- 176 -

Mehrere Kultisten verfolgen dich, als du zu deinem Schiff zurück rennst. Jedes Teammitglied muss eine Geschwindigkeitsprobe (-1) durchführen. Für jeden Ermittler, welcher seine Probe nicht besteht, müssen zwei Kultisten bekämpft werden. Falls alle Ermittler ihre Probe bestehen, kehren sie sofort nach Arkham zurück.

- 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 nun Paragraph 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 zur Vignette L3. Falls sie den anderen Tunnel wählen, gehen sie zur Vignette L4. Außerdem können die Ermittler, falls sie es wünschen, herausklettern und nach Arkham zurückkehren.

- 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 Flüstern in der Dunkelheit wimmert scheinbar in Schmerz. Aber dann beginnen sie sich neu zu bilden und ein verärgerter Laut ertönt.

Die Kultisten drehen sich grinsend zu dir um. Der Steinkreis ist noch intakt! Lies nun Paragraph 193.

- 180 -

Falls ein Entsperrtmarker an diesem Ort liegt, lies Paragraph 69. Wenn Vignette I entsperrt ist, gehe zur Vignette I1. Ansonsten passiert nichts.

- 181 -

Falls die Vignette D entsperrt ist, gehe zur Vignette D1. Ansonsten passiert nichts.

- 182 -

„Du kannst mir nichts vormachen“, zischt er. „Du hast das Messer von einem Mitglied des Cthulhu Kultes gestohlen, nicht wahr? Weißt du, in welche Gefahr du mich gebracht hast, indem du das Messer hierher gebracht hast? Ich hoffe du bist das Risiko wert.“

Wenn du fünf Dollar, Gegenstände im Wert von sieben Dollar oder das Messer ablegst, kannst du ihn beruhigen und er bittet dich widerwillig nach hinten zum Reden. Gehe nun zur Vignette D2. Ansonsten lies Paragraph 91.

- 183 -

Führe eine unterstützende Willensprobe (-1) durch, um ihn von deiner Aufrichtigkeit zu überzeugen, ohne die Quelle zu verraten. Wenn du bestehst, lies Paragraph 112. Ansonsten durchschaut er deine offensichtlichen Lügen und blickt dich finster an. Lies hierfür Paragraph 182.

- 184 -

Du findest den Ort des Verbrechens und siehst dich sofort um.

Am Boden findest du einige merkwürdige Markierungen, die wie eine Spur aussehen, welche tiefer in den Wald hineinführen. Nachdem du ihnen gefolgt bist, kommst du auf eine abgelegene Lichtung, die mit Sträuchern überwuchert ist.

Als du die Lichtung untersuchst, bemerkst du mehrere, große Erdhügel, die bemerkenswerte Steine verbergen. Nachdem du die Erde weggekratzt hast, siehst du merkwürdige Runen, die in die Steine eingearbeitet wurden. Anhand der Fußspuren auf der Lichtung stellst du fest, dass dieser Ort kürzlich besucht wurde.

Auf einem der Steine ist ein besonderes Piktogramm, welches einige Hände in verschiedenen Gestiken darstellt.

Falls du die Handgestiken ausprobieren möchtest, lies Paragraph 166. Ansonsten gibt es nichts weiter hier zu tun und du verlässt diesen unglückseligen Ort. Entferne den Entsperrtmarker.

- 185 -

Ein paar Kultisten entdecken dich, während du auf ihrem Schiff herumschleichst!

Für jeden Ermittler, der seine Probe nicht bestanden hat, kommen zwei Kultisten angelaufen und greifen an. Jeder, der von diesem Kampf flieht, kehrt sofort nach Arkham zurück. Falls die Kultisten besiegt werden, lies Paragraph 151.

- 186 -

Du findest ein fürchterliches Detail in ihrer Erinnerung, dass unheimlich verstörend wirkt. Verliere eine geistige Gesundheit und kehre sofort nach Arkham zurück.

- 187 -

Erinnernd an seine hochnäsige, aber klug klingenden Stimme, gehst du zur Zeitungsredaktion, um im Archiv nach Hinweisen über die Identität des Hohepriesters zu suchen.

Führe eine unterstützende Wissensprobe (-1) durch. Wenn du bestehst, lies Paragraph 16. Ansonsten gibst du frustriert auf.

- 188 -

Dr. Fanes Augen sind zu Schlitzen verengt und er malt eine Figur in die Luft. Aus seinen Fingern strömen blaue Dampfschwaden, die durch die Luft warben. 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 fliehen.

Wenn beide besiegt werden können, lies Paragraph 150.

- 189 -

Dass bei den ermordeten Menschen, die in den Wäldern gefunden wurden, 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. Führe eine Glücksprobe (-1) durch. Falls du bestehst, lies Paragraph 184, ansonsten lies Paragraph 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 zurückkehren wollen.

- 191 -

Im Keller sind mehrere Räume und Korridore, in denen einige normale Gegenstände gelagert sind. Außerdem gibt es einen Weinkeller und eine Speisekammer. Du siehst allerdings keinen offensichtlichen Eingang zu den Höhlen, die in Carl Stanfords Tagebuch erwähnt wurden.

Führe eine unterstützende Glücksprobe (-2) durch. Wenn du bestehst, lies Paragraph 136, ansonsten lies Paragraph 190.

- 192 -

Wenn die Vignette C entsperrt ist, gehe zur Vignette 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 an diesem Ort befinden. Bekämpfe sie alle! Falls alle Ermittler fliehen, bewegen sie sich zur Vignette E4. Falls alle Kultisten besiegt werden, lies Paragraph 88.

- 194 -

Plötzlich springt dich eine wilde Kreatur an! Sie hat straffe, lederne 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 rückwärts davon kriechst, tastet deine Hand über ein paar abgenagte Knochen, die überall auf dem Boden verstreut sind.

Du hast das gefunden, was du suchst. Fleischfressende Ghoule waren es, die Terror über die Stadt verbreitet haben. Doch nun haben sie auch dich gefunden. Lies jetzt Paragraph 129.

- 195 -

Die zweite Etage der Hütte hat einen bemerkenswert anderen Stil. Es gibt keine Plüschsessel mehr, keine teuer aussehenden Accessoires oder modische Möbel. Die große Halle ist spartanisch eingerichtet und die gotische Holztür führt in einen Zeremonienraum, der mit dunklen, blauen Wandteppichen behangen ist und insgesamt einen sehr verstörenden Eindruck hinterlässt.

Komischerweise gibt es keine Anzeichen für einen Weg in die dritte Etage. Also beginnst du hinter die Wandteppiche zu schauen. Was du da sehen kannst, schockiert dich. Da hängen düstere 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 eine geistige Gesundheit verlieren.

Letztendlich findest du den Wandteppich, der die schmale, dunkle Treppe verbirgt, die nach oben in den dritten Stock führt. Jeder Ermittler kann sich nun entscheiden, ob er nach Arkham zurückkehren möchte oder die Treppe nach oben nehmen will (Vignette 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 Zündschnur immer weiter abbrennt...

Die Ermittler, die eine Schleichprobe durchgeführt haben, müssen nun eine Kampfprobe mit dem Dynamit durchführen. Danach wird entschieden, wie viele Erfolge für die Kultisten und wie viele für den Steinkreis verwendet werden.

Nachdem diese Entscheidung getroffen wurde, geht es bei Paragraph 64 weiter.

- 197 -

Die große, breite Treppe führt zu einem riesigen Bauwerk, das wie ein Tempel aussieht.

Gigantische Stützpfeiler, die mit Meeresalgen überwuchert 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 erschwert der glitschige Meeresschleim und der leichte Regen die Besteigung 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 eine Ausdauer 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 sich dieser zur Vignette K4 bewegt.

- 198 -

Nichts passiert.

- 199 -

Als du das Sanatorium betrittst, wirst du von Dr. Rowlins begrüßt, ein müder alter Mann, der dir von Henrys Fall erzählt, während er dich zur Zelle führt.

„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 kürzlich stattgefundenen, traumatischen Erlebnis zusammen hängen muss. Bedauerlicherweise haben wir es bisher noch nicht geschafft, mit ihm darüber zu reden. Möglicherweise können Sie als ein alter Freund erfolgreicher sein.“ Als ihr weiterläuft, erzählt er ein paar weitere Details über den Fall. Bestehe eine Wissensprobe, um einen Hinweismarker zu erhalten.

Dann öffnet Dr. Rowlins die Zellentür. Waxford hat sich in eine fötale Position zusammengerollt. Er trägt eine Zwangsjacke. An den Wänden des Raumes hängen alte, schmutzige Tücher und von der Decker hängt eine kleine Lampe, die ein schummriges Licht ausstrahlt. „Viel Glück“, sagt Dr. Rowlins, als du eintrittst. Lege zwei geistige Gesundheitsen auf die Vignette C2 und gehe sofort dorthin.

- 200 -

Ein kühler Nebel ist heute Nacht über die schattigen Docks gezogen. Als du an den menschenverlassenen Piers zur Hafenaufsicht entlanggehst, denkst du über 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 wäre jedenfalls ziemlich dumm, nicht einzuplanen, dass dort weitere Kultisten sein werden. Lies nun Paragraph 51.

- 201 -

Der Pfad führt durch einen verwirrenden Irrgarten, dessen Wände und Decke aus Wurzelranken besteht. Der Tunnel öffnet sich zu einem größeren Gebiet auf dem eine grausige Szene zu sehen ist. Überall liegen Knochen und vertrocknete Körperteile. In der Mitte sind die Überreste des Kultisten, der gerade erst getötet wurde. Auf dieser blutbesudelten Szene befindet sich außerdem eine Gruppe von fürchterlichen Kreaturen, die ausgelassen fressen und mit den Körperteilen spielen.

Diese springenden, missgestalteten Kreaturen sind nicht vollständig tierischer Gestalt. Möglicherweise haben sie menschliche Ursprünge 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 esss! Esss kann nicht entkommen!“ Und dann stürmen sie auf dich zu!

Alle Ermittler, die sich an diesem Ort befinden, müssen zwei Willensproben (-1) bestehen. Für jede misslungene Probe verlieren sie eine geistige Gesundheit.

Für jeden Marker, der sich hier befindet, muss ein Ghoul bekämpft werden. Dem Kampf kann man nicht entfliehen. Für jeden Ghoul, der besiegt wird, kann ein Widerstandsmarker von diesem Standort entfernt werden.

Falls alle Ghoule besiegt werden konnten, lies Paragraph 3. Wenn noch Ghoule leben, lies Paragraph 21.

- 202 -

Nichts passiert.

- 203 -

Nichts passiert.

- 204 -

Lege sechs Widerstandsmarker an diesen Ort und lies Paragraph 201.

- 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 auf dieser Vignette kehren nach Arkham zurück.

Die Zeitleiste des Cthulhu

Tag	Wurf	Ereignis
1	4 - 6	Finanzielle Ungeklärtheiten führen zur Verhaftung (<i>Schlagzeile</i>) Zwei verdächtig aussehende Männer unterhalten sich flüsternd in Velmas Dinner über einen Bankier, der verhaftet wurde, weil er offenbar Gelder über ein Jahr lang unterschlagen hat. Als ihm die Handschellen angelegt wurden, drehte er komplett durch und schrie merkwürdige Wörter und Warnungen, dass „der große Cthulhu kommt“. Hinweismarker erscheinen bei Velmas Dinner, der Bank und der Polizei Station.
2	4 - 6	Professor hält eine Rede über Toteskulte aus Regionen des Pazifik (<i>Schlagzeile</i>) 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 über den Mann erzählt werden, weil er angeblich im so genannten „Dunwich Vorfall“ verstrickt ist. Er will, dass ihr euch in seinem Büro an der Miskatonic Universität trifft, weil er die Hilfe von jemandem braucht, der in seinem Namen ein paar wichtige, aber auch unauffällige Recherchen durchführt. Entsperre nun die Vignette B.
3	4 - 6	Sanatorium Insasse schlachtet systematisch Leute ab und entkommt! (<i>Gerücht</i>) Platziere einen Wahnsinnigen auf dem Straßengebiet der Innenstadt und erhöhe den Terrorlevel 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) durchführen, 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 Südstadt erreicht, erhält jeder Ermittler zwei Dollar Belohnung und der Terrorlevel sinkt um 1, weil die Stadtbewohner aufatmen können. Wenn aber der Wahnsinnige auf dem Straßengebiet der Südstadt ankommt, erwürgt er zwei Nonnen. Ab sofort ist die Kirche geschlossen und der Terrorlevel steigt um 1.

4	4 - 6	<p>Polizeimann wurde brutal ermordet, ein Anderer wird vermisst, Störungen am Friedhof <i>(Schlagzeile)</i></p> <p>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.</p> <p>Hinweismarker erscheinen auf den Strassen des Hafenviertels, dem Warenhaus und dem Friedhof. Der Terrorlevel steigt um 1.</p>
5	4 - 6	<p>Ekliger, fischiger Geruch in Arkham <i>(Umgebung)</i></p> <p>Um Mitternacht schwappt der Geruch von verfaultem Fisch über die Stadt und macht die Luft dick und schwer, dass die Augen zu tränen beginnen und es schwer fällt zu atmen.</p> <p>Während dieser Zeit erhalten alle Willensproben einen Malus von -1. Hinweismarker erscheinen am Binnenhafen und auf der Strasse des Hafenviertels.</p>
6	4 - 6	<p>Grabschändung vom „Boston Hexenmeister“ verwirrt die Polizei <i>(Schlagzeile)</i></p> <p>Das Grab von Hiram Machen wurde an diesem Morgen verunstaltet, durch eine Art Ritual, entdeckt. Man fand Kerzen und andere seltsame Artefakte. Herr Machen galt als der berühmteste „Boston Hexenmeister“. Er wurde der Hexerei angeklagt und soll in einen Fall verstrickt gewesen sein, bei dem fünf Menschen ihr Leben ließen. Er kam 1818 aus Boston nach Arkham, um hier sein verworrenes Leben fortzuführen. Die Polizei ist sich nicht sicher, ob dieses Ereignis etwas mit den brutalen Morden zu tun hat oder vielleicht sogar mit den beiden verschwundenen Polizisten zusammenhängt.</p> <p>Entsperrung nun die Vignette L. Hinweismarker erscheinen auf dem Friedhof, der Bibliothek und der Polizeirevier.</p>
7	4 - 6	<p>Prominenter Anthropologe ermordet aufgefunden <i>(Schlagzeile)</i></p> <p>Dr. Grayson wurde ermordet in seinem Büro an der Miskatonic Universität aufgefunden. Seine Leiche war grausam entstellt worden. Er ist besonders durch seine Studien „Cthulhu Kult“ der Athapaskaner als Anthropologe bekannt geworden.</p> <p>Hinweismarker erscheinen bei der Verwaltung, der Bibliothek und der Polizeirevier. Der Terrorlevel steigt um 1.</p>
8	4 - 6	<p>Grausige, kannibalische Morde halten die Stadt in Atem <i>(Gerücht)</i></p> <p>Du wurdest von den städtischen Gesetzeshütern gefragt, ob du ihnen dabei helfen kannst, die mysteriösen Mörder zu stellen, die Arkham seit geraumer Zeit terrorisieren. Hinter geschlossenen Türen erzählen sie dir, dass die getöteten Leute genau die selben Wunden und Zeichen aufweisen, wie die Polizisten, die auf dem Friedhof starben. Leider haben sie sonst keine weiteren Hinweise. Du hast jedoch andere Ideen. Alle diese Mordgeschehnisse haben übernatürliche Ursprünge und geschehen an unstabilen Orten in Arkham. Die Polizei wird solche Argumente kaum nachvollziehen können. Also ist es tatsächlich deine Aufgabe, diese Mörder aufzuhalten.</p> <p>Lege nun fünf Widerstandsmarker auf die Polizeirevier. In jeder Mythosphase wirf einen Würfel für jeden Widerstandsmarker. Wenn auch nur eine 6 fällt, geschieht ein weiterer grausiger Kannibalenmord und der Terrorlevel steigt um 1. Nachdem der Terrorlevel 10 erreicht hat und jedes Mal, wenn er wieder erhöht werden soll, verlieren alle Ermittler eine geistige Gesundheit. Diesen Verlust kann keine spezielle Fähigkeit oder Karte verhindern.</p>
9	4 - 6	<p>Sheldon Bandenmitglied ermordet <i>(Schlagzeile)</i></p> <p>Ein Mitglied der berühmten Sheldon Bande wurde ermordet in den Wäldern südlich der Stadt aufgefunden. Offenbar wurde während des Tathergangs ein Ritual vollzogen.</p> <p>Plaziere nun einen Entsperrtmarker bei den Wäldern. Hinweismarker erscheinen in den Wäldern, dem Straßengebiet des Wohnviertels und im Alten Zauberland.</p>
10	4 - 6	<p>Ärzte rätseln über Schlaflosigkeitserscheinungen <i>(Umgebung)</i></p>

		<p>Viele Einwohner haben Schwierigkeiten, einzuschlafen. Andere klagen über schreckliche Alpträume. Die Ärzte haben keine Erklärungen dafür.</p> <p>Während dieses Phänomen stattfindet, können die Ermittler keine geistige Gesundheit regenerieren, außer am Arkham Sanatorium oder durch die Fähigkeit eines Ermittlers. Hinweismarker erscheinen am Krankenhaus und dem Sanatorium. Der Terrorlevel steigt um 1.</p>
11	4 - 6	<p>Verstörende Bilder verursachen Diskussionen (<i>Umgebung</i>)</p> <p>Mr. Pickman, ein örtlicher Künstler, 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.</p> <p>Während die Show geöffnet ist, können die Bilder in der Unterhaltsphase für zwei Dollar in der Bibliothek erstanden werden. Für jedes gekaufte Bild erhält der Ermittler einen Hinweismarker, allerdings muss ihm dafür eine Willensprobe (+1) gelingen oder dieser verliert eine geistige Gesundheit beim Anblick der Bilder.</p>
12	4 - 6	<p>Wissenschaftler rätseln über seismische Aktivitäten (<i>Schlagzeile</i>)</p> <p>Ein Geologiestudent hat einige merkwürdige, jedoch gleichmäßige, seismische Aktivitäten gemessen, deren Ursprung irgendwo im Meer sein könnten.</p> <p>Zwei Hinweismarker erscheinen am Haus der Wissenschaften.</p>
13	4 - 6	<p>Ungewöhnliche Gezeitenerscheinungen überschwemmen den Hafen (<i>Schlagzeile</i>)</p> <p>Eine viel zu große Flutwelle brach entlang der Küstenlinie herein. Dadurch überflutete der Miskatonic Fluss am Hafen.</p> <p>Hinweismarker erscheinen auf den Strassen des Geschäftsviertels und dem Hafenviertel.</p>
14	4 - 6	<p>Massensterben der Fische, Ursache unbekannt (<i>Schlagzeile</i>)</p> <p>Hunderte toter Fische sind im Fluss aufgetaucht. Die Wissenschaftler und Ärzte können die Ursache für dieses Massensterben nicht benennen.</p> <p>Hinweismarker erscheinen bei der Bibliothek, dem Haus der Wissenschaften und dem Krankenhaus.</p>
15	4 - 6	<p>Sintflutartige Regengüsse brechen über Arkham herein (<i>Umgebung</i>)</p> <p>Unzeitgemäße Regenfälle erwachen und schwarze Wolken ziehen vom Meer herein, als hätten sie ihren Ursprung aus etwas Uralten.</p> <p>Während der Sturm wütet, erhalten alle Geschwindigkeitsproben in Arkham einen Malus von -1. Schleichproben in Arkham erhalten hingegen einen Bonus von +1.</p>
16	5 - 6	<p>Donnersturm über dem Meer (<i>Umgebung, Wetter</i>)</p> <p>Ein sehr starker Sturm über dem Meer bricht über die Küste herein und bringt heftige Regengüsse nach Arkham. Die Strassen sind überflutet. Daher kostet es eine Bewegung extra über Straßenfelder zu gehen. Außerdem ist überall die Präsenz von etwas Furchterregenden zu spüren. Willensproben haben nun einen Malus von -1.</p> <p>Dies ist das letzte Ereignis der Zeitleiste des Cthulhu. Wenn diese Zeitleiste erneut fortschreiten sollte, beginnt sofort die Endsequenz.</p>