



Arkham – Investigations – Fall

Cthulhu – Gefürchteter Schläfer in R`Lyeh

Vorgeschichte

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

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

Ihr habt Henry vor langer Zeit in einem kleinen Künstlerstudio getroffen, in dem einige seiner Werke ausgestellt waren. Seine realistischen Stillleben, mit den grossen Spritzern von lebhaften Farben, die Mengen von Nahrung, Blumen und Korn zeigten, haben Euch tief bewegt und Ihr habt eine Unterhaltung mit ihm begonnen. Seine lebhaft und aufgeschlossene Art spiegelte sich in seinen Gemälden wider und seine positive Lebenseinstellung machte Euch schnell zu langjährigen Freunden, ehe familiäre Angelegenheiten und anderweitige Interessen dazu führten, dass Ihr Euch aus den Augen verloren habt. Wenn Ihr Euch an seine pragmatische, nachdenkliche Art zurück erinnert, wundert Ihr Euch, was wohl zu seinem Zusammenbruch geführt haben könnte.

Als Ihr das Telegramm ein weiteres Mal lest, quält Euch die Schuld, da Ihr schon eine lange Zeit nicht mehr durch das einst so schöne Französische Viertel zu seinem bescheidenen Haus gelaufen seid – Ihr hättet schon früher einen Besuch machen sollen. Sofort schickt Ihr ein Telegramm an die Ehefrau, mit der Mitteilung, dass Ihr sehr gerne helfen möchtet. Ihr hofft nur, dass Ihr das auch könnt...

Monster

Kultisten, Verrückte, Hexen, Zaubermeister, Hohepriester, Byakhee, Dunkeldürre, Cthonier

Spezielle Regeln

Kultisten sind endlos. Entsperre Vignette [A]



Cthulhu - Gefährlicher Schlaf in R. Lyoh

Orts-Index

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

Endkampf

Ermittlungen abgeschlossen	103
Ansonsten	154

Vignetten – Index

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

Fall-Paragrafen

- 1** Wenn Vignette (D) entsperrt ist, lies 124. Ansonsten passiert nichts.

- 2** Du durchsuchst das Büro von Carl Stanford und entdeckst sein Tagebuch. Wenn Du es lesen willst, wähle einen Ermittler, der das Buch lesen soll. Lies 70. Ansonsten kann jedes Teammitglied hier bleiben oder nach Arkham zurückkehren.

- 3** Der grauenhafte Kampf ist vorbei. Die Klauen des Ghouls haben Deine Kleidung zerlumpt und Du hast Schrammen an unzähligen Stellen, wo sie Dich mit Knochen und Steinen getroffen haben. Aber die Kreaturen liegen Tot vor Deinen Füßen und Du stehst angewidert in dem Raum der Ihre Höhle war.

Dein erster Instinkt ist, den Raum zu verlassen aber Du bemerkst einen Stapel Müll in der Ecke der vielleicht irgendetwas Nützliches in sich bergen könnte

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

Die Vignette ist komplett.
Alle Ermittler kehren nach Arkham zurück

- 4** Durch Deine Überredungskunst kommst Du zum Friedhof, um die Entweihungen aus erster Hand zu sehen. Bewege Dich zu (L1)

- 5** Wenn Du Die Grabentweihungen in der Zeitlinie erreicht hast, lies 4.
Ansonsten passiert nichts.

- 6** Wenn [E] entsperrt ist, kannst Du einen Dollar zahlen, um ein Schiff zu mieten, um zur unerforschten Insel zu kommen – Bewege Dich dann zu [E1].
Ansonsten passiert nichts.

- 7** Die alptraumhafte Kreatur taucht wieder in die dunklen brackigen Tiefen von der sie kam, zurück
Du ruderst Dein Boot in einer wahnsinnigen Geschwindigkeit bevor es wieder an die Oberfläche kommt. Alle Teammitglieder bewegen sich zu (E2).



Cthulhu - Gefährlicher Schlaf in R`Lyoh

- 8** Mache eine Geschwindigkeitsprobe (-1). Wenn Du erfolgreich bist, bewege Dich zu den Strassen. Wenn Du nicht erfolgreich bist, holen sie auf Dich auf und umzingeln Dich. Du kannst versuchen, Ihnen zu erklären, dass Du den Bruder des Mannes nicht getötet hast 113 oder kämpfen 120.
- 9** Vorsichtig kriechst Du durch das nasse Grass auf den Steinkreis zu und versuchst im Schatten der Monolithen zu bleiben. Glücklicherweise macht der Lärm den sie machen und ihre Konzentration auf das Ritual es unwahrscheinlich, dass sie Dich bemerken. Mache eine unterstützte Schleichenprobe (0), das Dynamit zu platzieren, ohne dass die Kultisten es bemerken. Bist Du erfolgreich lies 196. Ansonsten 137.
- 10** Mache eine Glücksprobe (-2). Für jeden Erfolg lege einen Gesundheitsmarker auf diesen Ort. Wenn Du versagst, entferne einen Gesundheitsmarker. Lies 27
- 11** Du besuchst die berüchtigte Schwarze Grotte in den Aussenbezirken der Stadt, um nach den kannibalischen Psychopathen zu suchen, die die Stadt Arkham heimsuchen. Mache eine Glücksprobe (-1). Bei Erfolg, lies 47. Anderenfalls findest Du nichts und nichts passiert.
- 12** Nichts passiert.
- 13** Du schaust hinunter in das schwarze Loch, das in die Erde führt und überlegst Dir ob es so eine gute Idee ist, diesen Tunnel zu erforschen.
“Also ich würd da nich runtergehn“ sagt der Friedhofswärter.
“Wennste da runter willst, biste allein Freund“.
Die Ermittler die das möchten, können in den Tunnel kriechen und bewegen sich zu (L2). Die Anderen kehren zu Arkham zurück.

- 14** Das dritte Geschoss ist in Dunkelheit gehüllt, die das elektrische Licht, das an den Wänden hängt nicht zerstreuen können Du fühlst eine Schwere in der Luft, als Du durch das Zimmer am Fuss der Treppe zur einzelnen Türe an der entfernten Wand gehst. An der Türe ist eine seltsame Verzierung, ein fünf zackiger Stern mit einem Auge im Inneren und der Türrahmen ist in Silber eingefasst und es schaut so aus als ob die Tür von bläulichem Feuer umgeben ist.
Plötzlich hörst Du eine Stimme hinter Dir: “Was tun Sie hier oben?“
Sie wirbeln herum und sehen einen böse drein blickenden Carl Sanford, gekleidet in einer dunkelblauen Robe mit Silbernen Rändern.
Sofort stoppt der Gesang im nächsten Zimmer und bevor Du es realisierst wirst Du von mehreren schwarz magischen Kultisten angegriffen.
Kämpfe gegen einen Hohepriester einen Hexenmeister und eine Hexe. Du kannst diesem Kampf nicht entfliehen. Wenn Du diesen Kampf nicht gewinnst, dann ist diese Vignette nicht geschafft; alle Ermittler in dieser Vignette müssen nach Arkham zurück
Wenn Du sie besiegst, hast Du “einen grossen Schlag gelandet“.
- 15** Wenn Du keine Silberlogenmitgliedschaft hast, kannst Du eine Tortrophäe oder 5 Widerstandsmarker für eine Mitgliedschaft eintauschen, nachdem Du \$3 Eintritt bezahlt hast.
Wenn die Vignette (H) entsperrt ist und Du die Silberlogenmitglied-schaft besitzt, bewege Dich zu (H1).
Wenn die Vignette (J) entsperrt ist, bewege Dich zu (J1).
Ansonsten passiert nichts.
- 16** Während Du die Seiten durchschaust siehst Du eine Werbung für einen Spendenaufruf für die lokale Feuerwehr. Plötzlich weisst Du, wo Du ihn schon einmal gesehen hast! Bei dem Wohltätigkeitsessen 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 Ihr Euch stellen müsst Ich beneide Euch nicht um die Herausforderungen, die vor Euch liegen.“
Nach einem kurzen Moment, in dem er Euch einschätzend betrachtet, werden seine Gesichtszüge wieder weich. „Bah“, sagt er zu sich selbst, als er aufsteht und zu einem Kabinett hinter sich geht. „Hier. Es ist nicht viel, aber vielleicht macht gerade das den Unterschied aus.“ Zieh einen einzigartigen Gegenstand. Lies 97.

- 18** Der dunkle Wald weicht einem erschreckenden Ausblick. In einer Lichtung umringt von knotigen, gewundenen Bäumen sieht man einen Ring von alten Steinen, die aus dem Boden ragen, ihre gewaltigen Formen mit Moos bedeckt. Sie umschliessen einen kleinen Hügel, auf dem die wahnsinnigen, nackten Formen von sieben verrückten Kultisten tanzen. Sie schreien, trommeln und pfeifen um ein grosses Feuer herum. „Ia, Ia Cthulhu ftaghn!“ rufen sie und flehen die Sterne an, ihnen einen dunklen Gefallen zu tun. Die ganze Zeremonie beobachtet ein Hohe Priester der eine Halbmaske trägt, die wie ein Tintenfisch aussieht. Seine Anwesenheit erfüllt Euch mit Furcht. Was noch schlimmer ist: Seine gebildete, artikulierte Stimme sein Verhalten und sein Gehabe sind dir schrecklich vertraut aber Du kannst momentan noch nicht sagen, wo Du Ihn schon mal gesehen hast. Entsperre Vignette (G). Vielleicht ist Waxman doch nicht so verrückt wie gedacht. Zu Deinem grossen Erschrecken siehst Du eine Dunkelheit – wie ein Nebel – aus dem Boden neben den Steinen aufsteigen, als ob ein altertümliches Böses hier schon lange darunter liegt. Was auch immer diese Kultisten anbeteten, es kann nicht gut sein. – Du musst dem ein Ende machen. Aber wie ? Wenn Du ein älteres Zeichen hast (oder einen ähnlichen Gegenstand, der es erlaubt, Tore zu schliessen) und Du möchtest es nutzen, dann lies 35. Wenn Du Dynamit hast und es benutzen möchtest, dann lies 9. Wenn Du die Zeremonie durch einen Angriff unterbrechen möchtest, dann lies 193. Ansonsten kannst Du auch hier in den Wäldern warten und die Zeremonie weiterverfolgen. Lies 144.
- 19** Nichts passiert.
- 20** „Ah, da ist ein Schiff frei.“, sagt der Hafenmeister. „Aber es ist klein und es legt gleich ab. Ich hoffe, Ihr habt nicht vor, viel Fracht zu bewegen.“ Du denkst grimmig, dass die einzige Fracht auf der Rückreise – wenn es eine gibt – die Körper von Dir und deinen Mitermittlern sein könnten Würfle mit einem Würfel und addiere Sieben. Das ist der Mietpreis des Schiffes. Wenn Du ihn zahlst, dann lies 40. Wenn nicht, dann können die Ermittler hier bleiben oder nach Arkham zurückkehren.
- 21** Die Ghouls schlagen Dich mit den Knochen und Fäusten fast bewusstlos. Also Du fast ohnmächtig wirst, hörst Du ihr hyänenhaftes Lachen in Deinen Ohren. Als Du zurück Richtung Höhle geschleift wirst, merkst Du, was das endgültige Schicksal zu sein scheint. Alle Ermittler an diesem Ort sind verschlungen.

- 22** Als Du Deinen Weg durch die Zyklopenstadt machst, bemerkst Du ein seltsames Kräuseln in einem grossen Vorratsbehälter, der mit Brackwasser gefüllt ist. Es scheint auf Deine Schritte zu reagieren die von den grossen Steinplatten widerhallen. Jedes Teammitglied muss eine Schleichenprobe (-1) ablegen.
Wenn irgendein Mitglied diese Probe versagt, lies 34. Ansonsten lies 84.
- 23** Es scheint als gäbe es irgendein Spektakel in einem der Gebäude weiter vorne. Als Du auf dieses Gebäude zu läufst, springt ein Mann in einer schwarzen Robe aus den Büschen, ein gebogenes Messer schwingend.
Verliere 1 Gesundheit und bekämpfe den Kultist.
Wenn Du fliehst, kehre zu Arkham zurück, im anderen Fall bewege Dich zu (B2).
- 24** Jeder Ermittler kann sich entscheiden, ob er zur Grossen Halle (G1) zurückkehrt, oder weiter den Lagerraum nach Hinweisen über Dr. Fane absuchen möchte
Um das Lager zu untersuchen, platziere zwei Widerstandspunkte und würfle mit einem Wurf. Wenn Du weniger oder gleich der Anzahl der Widerstandspunkte würfelst, findest Du nichts.
Ansonsten lies 93.
- 25** Du hast Gerüchte über zwei Familien gehört, die in den letzten Tagen im Französischen Viertel vermisst werden. Deshalb hast Du Dich entschieden, mal einen Blick in die nähere Umgebung zu machen.
Als Du an einem bestimmten Haus vorbei läufst, bleibst Du stehen. Du fühlst, dass irgendetwas dich vom inneren des Hauses anstarrt. Ein Mann am Ende der Strasse, der auf seiner Veranda sitzt bemerkt dein Interesse und winkt Dich herüber, um Dir von dem Haus zu erzählen. Du erfährst, dass das Haus einmal von einem Schwung Hexen bewohnt wurde, von denen gesagt wurde, sie würden die dunkelste der dunklen Künste praktizieren. Er gibt Dir den Rat, diesen Ort zu meiden und geht zurück in sein Haus. Du schaust noch mal auf die unheimliche Fassade, denkst an das Gespräch mit dem alten Mann aber dann ist Dir klar, dass Untätigkeit die Morde nicht stoppen wird.
Du läufst den Weg zum Hexenhaus hoch. Mache eine Glücksprobe (-1). Wenn Du Erfolg hast, dann lies 47. Ansonsten findest Du nichts im Haus und atmest erleichtert auf, als Du das Gelände verlässt.
- 26** Du versuchst herauszufinden, wo die Emma angedockt ist und fragst den Hafenmeister. Wenn Du einen unterstützte Glücksprobe (-1) bestehst oder den Hafenmeister mit \$2 bestichst, findest Du das Pier, an dem die Emma angedockt ist. Platziere einen Hinweismarker dort und bewege Dich zu (I2). Anderenfalls kann jeder Ermittler hier bleiben oder in der nächsten Runde nach Arkham zurückkehren.

- 27** Wenn hier fünf oder mehr Gesundheitsmarker liegen, lies 123. Wenn keine Gesundheitsmarker hier liegen, lies 61.
Ansonsten ist Henry immer noch zu traumatisiert, um über das reden, was in seinem Kopf vorgeht. Bleib hier bis zur nächsten Runde.
- 28** Du besuchst den Friedhof und bittest den Friedhofswärter, Dich zu dem Ort der Entweihungen zu bringen. Auf dem Weg dorthin erzählt er Dir die Geschichte “Schau, die Entweihungen gibt’ s nun schon seit Monaten, aber die Polizei – nun ja – sie sagen mir immer, es wären die Hunde oder die bescheuerten Jugendlichen. Ich hab aufgehört es ihnen zu melden und hab versucht diese Typen selbst zu finden. Aber dieses Mal war es anders. Als ich das frisch aufgebrochene Grab fand, waren da ne Menge schwarzer Kerzen, ein Messer – und Blut. Und ein Buch war auch da, ja, in einer ganz komischen Sprache geschrieben. Hab nix kapiert. Aber die Bilder da drin – Mann o Mann – das ist Hexenwerk, das sag ich Dir. Habs gleich verbrannt. Die Polizei war ganz aufgeregt, weil ich das gemacht hab., aber mir doch egal. Dieses schwarze Buch war das Werk des Teufels. “
„Ah, da ist es“, sagt er und zeigt auf das geschändete Grab. Als Du auf das entweihete Grab schaust, siehst Du ein paar der schwarzen Kerzen verstreut herumliegen – und tatsächlich – da ist auch Blut. Das Grass auf dem Grab scheint aufgewühlt zu sein und in dem ganzen Durcheinander siehst Du auch einige Holzteile vom Sarg.
Du schaust Dich nach Hinweisen um, die diese ganze Szenerie erklären könnten
Mache einen unterstützte Wissensprobe (-2). Bei Erfolg lies 145, ansonsten 138.
- 29** Du ziehst das Schiff an den schlammigen Strand der Insel und kämpfen sich durch die Nesseln und das Dickicht in Richtung der Trommeln und Gesänge. Die Wälder sind dicht und verwirrend und das schwache Mondlicht das durch das dichte Blätterdach scheint, dient nur dazu, die Schatten noch gespenstischer zu machen.
Mache einen unterstützte Wissensprobe. Bei Erfolg, lies 126, ansonsten lies 53.
- 30** Nichts passiert.
- 31** Du wählst einen schlechten Weg. Ziehe zwei Monster und bekämpfe sie. Du darfst während des Kampfes fliehen.
Wenn Du fertig bist, darf jeder Ermittler seine Spuren zurückverfolgen und die Stufen wieder hochgehen zu (J1) oder hier bleiben und die Höhlen weiter erforschen.
- 32** Der Name Carl Stanford ist dir nicht bekannt, deshalb entscheidest Du Dich zur Bücherei zu gehen und einige Nachforschungen zu betreiben. Vielleicht kannst Du eine Spur zu diesem Mann finden und herausbekommen, was er vorhat.
Platziere sechs Hinweismarker auf diesen Ort, um die Menge der Nachforschungen über Carl Stanford zu repräsentieren.



- 33** Deine Kreditwürdigkeit und dein Stand lassen es als eine simple Angelegenheit erscheinen, eine Mitgliedschaft in der Loge zu bekommen. Viele prominente Geschäftsleute tagen in der Lounge, reden, lachen und rühren ihre Getränke in den 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 Aufnahme-Zeremonie war unspektakulär. Ein einfacher Verschwiegenheit-Eid, ein geheimer Händedruck und ein rituelles Tragen von einfachen schwarzen Roben, garantieren einen langweiligen Abend.
Jedoch gab es auch eine ungewöhnliche Sache. An einer mit Teppich ausgelegte Treppe, die in den zweiten Stock führt steht eine Wache. Vielleicht sind da oben Geheimnisse versteckt? Jeder Ermittler hier kann eine Schleichenprobe (-2) versuchen, um den Weg nach oben zu gehen, ohne bemerkt zu werden. Jeder Ermittler der versagt, wird „behandelt“, verliert 2 Gesundheit und kehrt nach Arkham zurück.
- 34** Flatsch ! Eine gigantische, sich bewegende Masse von geleeartigem Fleisch springt aus dem Wasser und Attackiert.
Bekämpfe einen Shoggoth. Wenn Du ihn besiegst, findest Du einen einzigartigen Gegenstand, der im Verlies liegt.
Nach dem Kampf bewegen sich alle Teammitglieder zu (K3).
- 35** Vorsichtig bewegst Du dich durch das nasse Gras auf den Steinkreis zu, dabei die Dunkelheit und die Schatten der Monolithen ausnutzend. Glücklicherweise helfen Dir der Lärm, den sie machen und ihre Konzentration auf das Ritual, sodass es unwahrscheinlich ist, dass Du bemerkt wirst.
Mache eine unterstützte Schleichen-Probe, um dein Älteres Zeichen zu platzieren. Wenn Du Erfolg hast, lese 171, ansonsten 58.

36 Dr. Armitage setzt lässt sich schwer atmend in seinen Sessel fallen und bedeutet Dir, das Selbe zu tun. „Ich denke, ich schulde Ihnen eine Erklärung.“

„Die jüngsten Ereignisse haben mir der 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 Südpazifik, die man eigentlich für ausgestorben gehalten hat, aber die jüngst wieder Anzeichen eines Wiedererstarkens gezeigt haben.

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 sie bitten, meine Untersuchungen dann 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 können Sie etwas darüber herausfinden. Ich würde es mal bei den ansässigen Antiquitäten-Händlern versuchen – vielleicht können sie etwas Licht in diese ungewöhnliche Sache bringen.“

Die Vignette ist komplett. Entsperre (D). Alle Ermittler in dieser Vignette kehren nach Arkham zurück Lege die Verbündetenkarte von Dr. Armitage in die Schachtel zurück und durchsuche das Einfache Gegenstände-Stapel nach dem ersten Messer und nimm es. Platziere ein Älteres Zeichen auf die Karte, um anzuzeigen, dass die das Messer der Ermittlung ist.

- 37** Du findest eine Tür, die nach unten in das Innere des Trawlers führt
Das Innere des Schiffes ist noch dreckiger und verrosteter als die Aussenseite. Die wabernden Schatten in den Durchgängen und die beunruhigenden Geräusche, die aus den Kabinen der klaustrophobischen Durchgängen kommen, sind wie aus einem Alptraum. Jeder Ermittler muss eine Willensprobe (0) machen oder eine Geistige Gesundheit verlieren.
Mache eine unterstützte Glücksprobe (-1). Ist sie erfolgreich, lies 161.
Ansonsten lies 119.
- 38** Als Du verzweifelt die Kultisten bekämpfst singt Ihr Anführer weiter.
Es sind einfach zu viele.
In einem letzten Ausruf fällt der Anführer auf seine Knie und grinst mit einem verrückten Ausdruck im Gesicht zur Tür, die langsam quietschend aufgeht.
Alle Kampfhandlungen hören sofort auf als der Gott in der Mitte erscheint. Es ist das Letzte, was Du siehst.
Alle Ermittler in Arkham sind verschlungen. Wenn noch Ermittler in Arkham übrig sind, lies 154.
- 39** Es hat einen Moment gedauert, bis Du ihn zuordnen konntest, aber der Ziegenbart, die befehlende Stimme: Der Hohepriester war niemand anderer als Dr. Amius Fane, Vorsitzender der historischen Gesellschaft. Du kennst ihn von den Klatschspalten der Zeitung, Wohltätigkeitsveranstaltungen und anderen Gelegenheiten.
Und fast hättest Du ihn auch gehabt. Bei der Rauferei in den dunklen Wäldern der Unerforschten Insel, hättest Du ihn damals fast gehabt, aber er konnte ihn 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 hast Du Dich entschieden, nachts hier her zukommen und Dich ein bisschen um zuschauen
Dich durch ein offenes Fenster schleichend, kriechst Du die Haupthalle des Gebäudes entlang. Alle Teammitglieder müssen eine Schleichenprobe (-1) vornehmen.
Wenn jeder Erfolg hat, lies 95, ansonsten 131.
- 40** Du charterst Das Schiff. Entsperre Vignette (K) und platziere einen Marker am Binnenhafen, um anzuzeigen, dass Du ein Segelbereites Schiff hast. Alle Ermittler können entweder hier bleiben oder nach Arkham zurückkehren.

- 41** Als Du die Finanzaufzeichnungen durchschaust entdeckst Du, dass Dr. Fane ein Schiff gechartert hat: Die Emma.
Sie wird bald ablegen und auf eine Expedition nach... - - zur Mitte des Ozeans? Wie seltsam. Entsperre Vignette (I).
Die Vignette ist komplett und jeder Ermittler in dieses Vignette kann zurück nach Arkham. Ansonsten kehre zurück in die Haupthalle (G1).
- 42** Nichts passiert.
- 43** Der Ladenbesitzer beäugt Dich verdächtig als Du ihm das Messer beschreibst.
“Ich würde gerne mal das Objekt sehen bevor ich irgendwas sage.“
Wenn ein Teammitglied das Messer von der Untersuchung hat und es dem Ladenbesitzer zeigen möchte, lies 162. Ansonsten lies 91.
- 44** Der Kultist sieht Dich!
Multipliziere die Anzahl der Ermittler hier mit zwei und bekämpfe die Anzahl der Kultisten. Wenn Du sie besiegst, bewege Dich zu (B3).
- 45** Du durchsuchst das Büro nach Hinweisen auf Dr. Fanes Machenschaften.
Platziere hier einen Widerstands-marker. Wenn hier drei oder weniger Widerstandsmarker liegen, würfle mit einem Würfel
Bei einer 5 oder 6 nimm einen Hinweismarker.
Wenn Du mit der Untersuchung fertig bist, kannst Du entweder zur Haupthalle (G1) zurück oder die nächste Runde noch hier bleiben.
- 46** Du hast alle Hinweise in der Bibliothek über Carl Stanford gefunden.
Carl Stanford erscheint in den lokalen Zeitungen ein paar Mal als Menschenfreund für einige lokale Wohltätigkeitsveranstaltungen und es wird erwähnt, dass er ein Mitglied des “Hermetischen Ordens“, einer Bruderschaft in der Stadt, die sich in einem prächtigen Haus im Französischen Viertel trifft.
Entsperre Vignette (H).
Sonderbarer weise 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 verwandt sind.
Die Vignette ist komplett. Alle Ermittler kehren nach Arkham zurück

- 47** Wenn hier vier Widerstandsmarker in der Polizeistation liegen und Vignette (L) komplett ist, lies 139. Wenn vier Widerstandsmarker hier liegen und Vignette (L) nicht komplett ist, lies 194. Ansonsten lies 129.
- 48** Nichts passiert.
- 49** „Was machen Sie hier?“ fragt eine schroffe Stimme hinter Dir.
Du drehst Dich um und siehst einige hart aussehende Leute, die Dich anstarren. Der Eine, der gesprochen hat, ein grosser kahlköpfiger Mann mit einer Narbe unter seinem linken Auge, hält einen Baseballschläger in der Hand. „Ich wusste, dass Ihr Typen wieder hier zurückkommen würdet Das war mein Bruder, den Ihr getötet habt. Nun - wir werden dafür sorgen, dass es Dir Leid tut. Legt Euch nicht mit der Sheldon Gang an.“ Die Dinge schauen im Moment nicht so gut für Dich aus.
Du kannst kämpfen (lies 120), wegrennen (lies 8), oder versuchen, dem Anführer zu erklären, dass Du seinen Bruder nicht getötet hast (lies 113).
- 50** Henrys hageres Gesicht und seine verfluchten Augen betrachtend überlegst Du, ob Du ihn für Dich öffnen kannst, so dass er erzählt, was mit ihm passiert ist. Jedes Teammitglied, das das für hoffnungslos hält, kann nach Arkham zurückkehren Ansonsten denkst Du darüber nach, wie Du jetzt am Besten weitermachst. Wenn Du es auf die Mitleidstour angehen möchtest, lies 10. Wenn der logische Ansatz Erfolgversprechender für Dich ist, lies 59.
Wenn Du es auf die „Raus mit der Sprache“ – Einschüchterungstour versuchen möchtest lies 79.
- 51** Du gehst in das Büro des Hafenmeisters. Wenn hier keine Hinweismarker sind, lies 26. Wenn ein Hinweismarker hier liegt, lies 163.
Wenn zwei Hinweismarker hier sind, lies 165.
- 52** Den rostigen Rumpf der Emma betrachtend, bekommst Du es kurz mit der Angst zu tun. Die Emma schaut alt und vernachlässigt aus, und die Männer die auf dem Schiff arbeiten, wirken aufgrund ihres schwerem Hinkens und dem grotesken Gang irgendwie unmenschlich. Du traust Dich gar nicht dran zu denken, was passieren wird, sollte dieses Schiff seine Ziel erreichen.
Jedes Teammitglied muss eine Schleichenprobe (-1) machen. Wenn einer diese Probe nicht schafft, lies 185, ansonsten lies 151.

- 53** Du verirrst Dich in diesen alptraumhaften Wäldern. Bewege Dich zu (E5).
- 54** Obwohl es viele Türen gibt, die hier von der Haupthalle weg gehen, sind da drei Türen, die plausible Orte wären, um Hinweise über die dunklen Geschäfte von Amius Fane zu finden.
Jedes Teammitglied darf eine Tür aussuchen, durch die er gehen will.
Ermittler, die die vordere Türe nehmen, kehren nach Arkham zurück Die Ermittler, die durch die Tür mit der Bezeichnung "Lagerraum" gehen, bewegen sich auf (G2). Die Ermittler, die durch die Tür mit der Bezeichnung "Aufzeichnungshalle" gehen, bewegen sich auf (G3). Und die, die durch die Türe mit der Bezeichnung "Verwaltungsbüro" gehen, bewegen sich nach (G4).
- 55** Wenn es irgendwelche Widerstandsmarker in der Polizeistation gibt, lies 100. Ansonsten passiert nichts.
- 56** Wenn irgendwelche Widerstands-marker hier liegen, lege einen Marker hinzu und lies 201. Ansonsten lies 148.
- 57** Wenn es irgendwelche Widerstands-marker in der Polizeistation gibt, lies 11. Ansonsten passiert nichts.
- 58** Die Kultisten sehen Dich bevor Du den Steinkreis erreichst. Der Alarm geht los! Zeit zu Rennen! Lies 98.
- 59** Mache eine Wissensprobe (-2).
Für jeden Erfolg lege eine Geistige Gesundheit an diesen Ort.
Wenn Du versagst, entferne einen Gesundheitsmarker. Lies 27.

- 60** Als Du den Hügelkamm erklommen hast, erwartet Dich ein schrecklicher Ausblick. Überall um Dich sammeln sich schwarze Wolken und den Himmel durchzucken helle Blitze, die den Kreis der Kultisten erhellt, die ein grosses kreisförmiges Tor um tanzen und singen.
Bevor Du etwas tun 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 könnte.
Dann passiert es.
Eine Welle der Furcht durch fährt Dich und die plötzliche Übelkeit lässt Dich einen Schritt zurück wanken und dann auf Deine Knie fallen. Auch die Kultisten fallen ohnmächtig zu Boden und als Du versuchst, wieder auf die Beine zu kommen, fühlst Du, dass da etwas absolut schreckliches, die geistige Gesundheit sprengendes, Etwas unter diesen Steinplatten schlummert. Es gibt keinen Zweifel: Es ist ein Gott, der gefürchtete Cthulhu und er hat vor auszubrechen und die Menschheit zu vertilgen.
Als Deine Sinne wieder langsam zurückkommen siehst Du in Schock, wie die Kultisten den Gesang wieder 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 beendet.
Fahre mit dem Endkampf fort.
- 61** Deine Befragung hat unterdrückte Alpträume und tief greifende Vorstellungen über “das See-Ding, das träumt“ hervorgebracht und Henry verfällt nach einem hoffnungslosem, schreienden Anfall in Katatonie.
Jeder Ermittler verliert eine Geistige Gesundheit, wenn er beobachtet hat, wie der Freund in den Wahnsinn getrieben wurde. Keine Spezialfähigkeit oder Karte kann diesen Verlust auf 0 reduzieren.
Dr. Rowlins zieht Dich zur Seite und sagt. “Ich fürchte, ich kann nicht mehr viel für Ihren Freund tun. So einen Fall habe ich noch nicht erlebt. Ich habe aber einen Freund in Boston, der mit solchen Fällen Erfahrung hat. Wenn Sie möchten könnte ich ihn kontaktieren und ihn bitten hierher zu kommen, um Ihren Freund zu untersuchen. Ich muss Ihnen aber auch sagen, dass diese Untersuchung dieses Spezialisten nicht gerade billig ist. Aufgrund unserer professionellen Beziehung könnte ich ihn vielleicht dazu überreden, es umsonst zu tun, aber ich habe keine Garantie dafür“
“Wenn Sie sich dazu entscheiden, dass er kommen sollte, dann kontaktieren Sie mich und ich werde ihn mit dem Zug aus Boston kommen lassen, und veranlassen, dass er sich mit Ihnen am Bahnhof trifft.“
Bei dieser Vignette haben Sie versagt. Alle Ermittler in dieser Vignette kehren nach Arkham zurück.



Cthulhu - Gefährlicher Schlaf in R`Lyoh

- 62** Du schaffst es irgendwie zum Strand bevor das Ding im Wasser Dich attackieren kann. Alle Team-Mitglieder bewegen sich zu (E2)
- 63** Sie lösen den Alarm aus! Acht weitere Kultisten greifen mit in das Geschehen ein. Addiere weitere acht Kultisten zum Kampf und kämpfe weiter. Wenn Du ihnen entfliehen kannst, lies 115, wenn Du sie besiegst, lies 117.
- 64** Entferne einen Widerstandsmarker fuer jeden Erfolg gegen die Kultisten. Die Widerstandsmarker repräsentieren die Anzahl der Kultisten. Wenn Du vier oder mehr Erfolge in den Steinkreis gelegt hast, lies 168, ansonsten lies 179.
- 65** Du folgst dem Geräusch des Winselns und finden einen jungen Mann der zusammengerollt am Ende einer der Tunnels liegt. Seine Kultistenrobe ist zerschlissen und er hält den Stummel einer schwarzen Kerze fest umklammert. Als Du näher kommst, fängt er an zu quengeln und zieht sich die Wand hinter ihm 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: "Sssh, alles wird gut.", flüsterst Du. "Ich tu Dir nicht weh. Komm, lass uns von hier verschwinden." Du führst den Kultisten zurück zum Ausgang und er fängt schluchzend zum Weinen an, als er das schwindende Sonnenlicht über dem Friedhof sieht. Der Friedhofswärter wirft eine Decke über ihn und nimmt ihn mit ins Büro, wo er ihm heissen Kaffee zu trinken gibt. Er 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 Sanatorium anzurufen. "Aber irgendwas ging schief", flüstert er. "Unsere Ruf erweckte etwas sehr böses unter den Gräbern und plötzlich hatten sie es auf uns abgesehen! Ich konnte mir einen mit einem Messer vom Leib halten, aber die Anderen... sie hatten nicht so viel 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 tränen erstickter 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 ohne sich auch nur im Geringsten zu wehren. Alle Ermittler hier bekommen eine Geistige Gesundheit für den kleinen Funken Hoffnung, der auf der Erkenntnis beruht, dass nicht alle Kultisten so auf die Vernichtung der Menschheit bedacht sind, wie befürchtet. Kehrt nach Arkham zurück

- 66** Als die schreienden Kultisten nach ihren Waffen greifen, nimmst Du die Lunte an der Dynamitstange, zündest sie an, und wirfst sie in Richtung des Steinkreises. Die Ermittler, der die Schleichen-Probe gemacht hat, macht nun eine Kampfprobe mit dem Dynamit. Entscheide nun, wie viele Deiner Erfolge – wenn es welche gibt – auf die Kultisten angerechnet werden und wie viele Erfolge auf die Beschädigung des Steinkreises verwendet werden sollen.
Wenn Du entschieden hast, wie die Erfolge verteilt werden sollen, lies 64.
- 67** Der Ermittler, der die Geschwindigkeitsprobe gemacht hat rennt schnell in das Zimmer. Er muss nun eine Kampfprobe (-1) schaffen, um den Kultisten zu fassen und ihn von Dr. Armitage wegzuziehen. Für diese Probe dürfen keine Waffen verwendet werden, damit Dr. Armitage nicht verletzt wird.
Bei Erfolg, lies 36, ansonsten verliert der Ermittler 1 Ausdauer aufgrund eines schnellen Messerstosses und liest bei 82 weiter.
- 68** Du überzeugst sie, dass Du kein Kultist bist und sie nehmen die Waffen herunter. Plötzlich sind sie richtig freundlich. „Normalerweise kümmern wir uns nicht um diese Art der Dinge“, sagt der Mann, „aber sie haben sich in unsere Geschäfte gemischt und es ist einfach nicht richtig, was sie gemacht haben.“
Wenn Du eine Spielerweiterung hast, dann bekommst Du eine „Sheldon Gang Mitgliedschaft“.
Du darfst ab jetzt die Wälder wie das Warenhaus behandeln, selbst wenn die Terrorleiste es geschlossen hat. Die Sheldon Gang wird dir die Gegenstände „beschaffen“, die Du brauchst, zum Freundschaftspreis natürlich..
Du kannst diese Funktion von jetzt an benutzen, oder auf die Strasse gehen.
- 69** Du gehst zum gemieteten Schiff am Binnenhafen; es ist segelbereit. Wenn Du an Bord gehen willst, platziere Deinen Ermittler auf das Statusfeld der Vignette (K).
Am Ende jeder Arkham Investigations Phase, kannst Du die Segel Richtung Emma setzen. Bewege alle Ermittler von dem Statusfeld der Vignette (K) auf (K1) und entferne den Entsperrt-Marker vom Binnenhafen, um anzuzeigen, dass das Schiff auf dem Meer ist.
Ermittler die das Schiff verlassen möchten, können sich vom Schiff in den Binnenhafen bewegen und bezahlen dafür einen Bewegungspunkt während ihrer Bewegungsphase.

- 70** Der Ermittler, der dieses Buch liest, muss eine Willensprobe ablegen oder 2 Geistige Gesundheit verlieren. Selbst wenn der Ermittler würfelt, verliert er 1 Geistige Gesundheit.
In dem Tagebuch beschreibt Carl Stanford seine Pläne, um den *Grossen Cthulhu* wieder zu beleben. Seinen Aufzeichnungen zufolge haben er und seine Kultmitglieder schon Magie benutzt, um die Versunkene Stadt *R`Lyeh – die alte Ruine wo der Grosse Cthulhu schlummert – wieder zur Meeresoberfläche zu bringen*.
Seine Magie benutzend hat er ein Tor nach *R`Lyeh in den Höhlen unter der Hütte geöffnet – ein Tor der, „silbernen Dämmerung“ – wo er vorhat hinzugehen, wenn die Sterne richtig stehen, um den schlafenden Gott zu erwecken*.
Jeder Ermittler hier bekommt zwei Hinweismarker.
Die Vignette ist komplett.
Alle Ermittler an dieser Vignette kehren nach Arkham zurück.
Entsperrung Vignette (J).
- 71** Nichts passiert.
- 72** Mache eine unterstützte Wissensprobe (-1). Für jeden Erfolg entferne einen Hinweismarker von diesem Ort. Wenn immer noch Hinweismarker übrig sind, kann jeder Ermittler entscheiden, ob er in der nächsten Runde noch hier bleibt, oder nach Arkham zurückkehrt.
Wenn alle Hinweismarker entfernt wurden, lies 46.
- 73** Wenn Vignette (A) entsperrt ist, bewege Dich zu (A1). Ansonsten passiert nichts.
- 74** Du fragst in der Verwaltung, wo Professor Armitages Büro ist. Die Sekretärin sagt Dir, dass es sich in Richtung Campus der Miskatonic Universität (Strassen der Miskatonic Universität) liegt.
- 75** Der Ermittler, der die Glücksprobe gemacht hat, schafft es in die enge Steuerzentrale des Schiffes, um sich kurz umzuschauen. Er muss eine Wissensprobe (-1) ablegen.
Versagt er, findet er nichts von Interesse bevor ihn Geräusche dazu zwingen, wieder in den schützenden Schatten zurückzukehren.
Alle Ermittler hier können entweder ans Deck des Trawlers zurück (I2) oder bis zur nächsten Runde hier bleiben.
Ist der Wurf erfolgreich, lies 174.
- 76** Du hast die Geistesgegenwart, um nach seinem Studio zu fragen. Vielleicht gibt es dort Hinweise und Gründe für seinen Geisteszustand. Bewege Dich zu (A2).

- 77** Du hast alles versucht, aber Du bist nicht schnell genug, um es zum Strand zu schaffen, bevor eine Menge Tentakel aus dem Wasser heraus bricht und Dich angreift! Ziehe aus dem Monsterpott ein "Formloses Gezücht" und bekämpfe sie. Wenn Du sie besiegst, lies 7.
Wenn Du fliehen kannst, ruderst Du wie ein Wahnsinniger von der Insel weg.
Alle Teammitglieder kehren nach Arkham zurück
- 78** Du brichst die Kiste auf und ein silbernes Licht füllt den Raum. Ein schreckliches Stöhnen kommt aus dem Artefakt das eingeschlossen war und Du musst erschreckt feststellen, dass die geisterhaften Formen von zwei schrecklichen Figuren aus der Kiste heraus strömen und Dich attackieren!
Bekämpfe zwei Geister. Du kannst von diesem Kampf nicht fliehen. Wenn Du versagst, entferne den Ereignismarker bevor Du ins Krankenhaus oder Sanatorium kommst.
Wenn Du sie besiegst, lies 81.
- 79** Mache eine Willensprobe (-2). Für jeden Erfolg, lege einen Gesundheitsmarker auf diesen Ort. Wenn Du versagst, entferne einen Gesundheitsmarker. Lies 27.
- 80** Wenn Vignette (B) entsperrt ist, lies 74, ansonsten passiert nichts.
- 81** Du besiegst die Wächter des Artefaktes im Inneren und sie verschwinden in die Dunkelheit. Verängstigt nährst Du Dich der Kiste und schaust hinein.
In einem Bett aus Stroh liegt eine ungefähr 50cm lange und 15cm breite Röhre. Beide Enden sind mit einem Goldverschluss verschlossen, in den eine Schrift eingraviert ist, die Du nicht entziffern kannst.
Du hast ein ganz schlechtes Gefühl mit dieser Röhre.
Du kannst sie mit Dir nehmen und sie zu jeder Zeit öffnen Wenn Du sie jemals öffnest, dann lies 159.
Wenn Du das Artefakt untersucht hast, kann jedes Teammitglied nun entweder zur Haupthalle (G1) zurückkehren oder hier bleiben.
- 82** Du siehst wie das Messer des Kultisten in Dr. Armitages Magen eindringt. Blut fließt auf die Fliesen und Dr. Armitages Mund wird blutrot, als er zu Boden geht.
Im Augenblick einer Sekunde springt der Kultist aus dem offenen Fenster und verschwindet in der schwarzen Nacht.
Diese Vignette wurde nicht geschafft. Entferne Dr. Armitage aus dem Verbündeten-Kartendeck. Alle Ermittler an dieser Vignette kehren nach Arkham zurück

- 83** Die Kultisten suchen nach etwas, probieren alle Türen aus und flüstern in gedämpften Türen
Jedes Teammitglied muss eine Schleichenprobe (-1) machen.
Wenn jeder sie schafft, dann könnt Ihr an den Kultisten vorbei schleichen (B3).
Ansonsten lies 44.
- 84** Was immer in diesem Reservoir ist, der Inhalt veranlasst, dass Du vorbei kannst.
Bewege Dich zu (K3).
- 85** Nichts passiert.
- 86** Das spartanisch ausgestattete Zimmer hat an jeder Wand Aktenschränke und obwohl die Kategorien alles abzudecken scheinen, lassen die einzelnen Aufzeichnungen sehr zu wünschen übrig Es ist schwer, hier eine vernünftige Analyse durchzuführen
Mache eine unterstützte Wissensprobe (-1).
Wenn Du drei oder mehr Erfolge hast, dann lies 41. Ansonsten lies 127.
- 87** Als das letzte Mitglied der Shelton Gang zu Boden geht, atmest Du erleichtert auf. Jetzt aber besser raus hier, bevor Dich noch jemand sieht. Das letzte was Du jetzt brauchst ist, dass die Shelton Gang dich jagt.
Aber zuerst greifst Du nach einem Gegenstand, der Dir nützlich sein könnte. Zieh einen einfachen Gegenstand und geh auf die Strassen.
- 88** Als der letzte der Kultisten tot um fällt, verschwinden langsam die dunklen Rauchschwaden, die aus dem Boden kamen und die Nacht ist endlich wieder ruhig.
Als Du die Körper der Kultisten betrachtetest, siehst Du einige nützliche Gegenstände.
Zieh zwei einfache Gegenstände und einen besonderen Gegenstand und verteil sie unter den Teammitgliedern. Unglücklicherweise realisierst Du, dass der Hohepriester nirgendwo auffindbar ist. Er muss während der ganzen Hektik entkommen sein.
Trotzdem hast Du es geschafft, diese schreckliche Zeremonie zu stoppen.
Diese Vignette ist komplett.
Jedes Teammitglied bekommt eine geistige Gesundheit und alle Ermittler dieser Vignette kehren nach Arkham zurück.
- 89** Diese gespenstischen Wälder scheinen Dir bedrohlich nahe zu kommen. Alle Teammitglieder müssen eine Willensprobe (-1) schaffen, oder eine Geistige Gesundheit - aufgrund der unwirklichen Aura dieses verfluchten Waldes – verlieren.
Du musst Dich entscheiden, ob Du weitergehst, oder wieder zurückweichst Jedes Teammitglied, welches zurück will, kann dies tun und nach Arkham zurückkommen
Ansonsten mache eine unterstützte Wissensprobe (-1). Wenn Du bestehst, lies 126, anderenfalls bleib bei (E5).

- 90** Als der letzte der Kultisten zu Boden gegangen ist, hörst auch das Rumpeln unter Deinen Füßen auf und die Sturmwolken beginnen sich 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 Ruck und ein Erdbeben und sie beginnt wieder zu sinken. Du eilst die zyklischen Stufen hinunter und erreichst das Meer, wo Du in das Boot springst (entweder Dein eigenes oder das eines Kultisten) und fährst aufs Meer hinaus, um den Riesenwellen der sinkenden Stadt zu entgehen. Die Welt wird niemals wirklich wissen, welchen Dienst Du ihr heute geleistet hast, noch wirst Du vergessen wie nahe am Abgrund die Menschheit war. Aber der Himmel ist jetzt klar und es ist Zeit, nach Hause zu den Freunden und der Familie 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. Alle Teammitglieder kehren nach Arkham zurück und haben sofort eine Begegnung oder können einkaufen.
- 92** Du findest durch Glück den richtigen Pfad. Jeder Ermittler hier, darf seine Schritte die Treppe hoch zurückverfolgen und bewegt sich zu (J1), oder er kann die wacklige Leiter zu den unteren Höhlen nehmen und geht zu (J3).
- 93** Du findest etwas Interessantes in dem Lagerraum. Nimm einen Widerstandsmarker und würfle mit einem Würfel
Wenn Du eine 1 – 4 würfelst, nimm einen Hinweismarker, bei einer 5 zieh einen einfachen Gegenstand, bei einer 6 zieh einen besonderen Gegenstand.
- 94** Wenn Vignette (G) entsperrt ist, bewege Dich zu (G1). Ansonsten passiert nicht.
- 95** Es ist gut, dass Du vorsichtig bist, denn gerade als Du die Haupthalle der Gesellschaft für Geschichte betrittst, kommen zwei Männer mit langen schwarzen Roben aus einer anderen Tür in die Halle. Du huscht schnell in den Schatten und beobachtest die Beiden wie sie die Halle entlang laufen und das Gebäude verlassen. Als sie an Dir vorbeigehen, bemerkst Du die langen silbernen Messer, die an ihren Hüften baumeln.
Lies 54.

- 96** Du folgst den noch blutgetränkten Pfad unter dem Friedhof entlang. Seine gewundenen Tunnels, mit Wurzeln übersät 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 Tunnels zu kommen scheint. Wenn Du dem Geräusch nachgehen willst, lies 65, ansonsten geh zurück zu (L2).
- 97** Der Ladenbesitzer kann dir ein bisschen was über dieses Messer erzählen. Wenn (F) gesperrt ist, dann entsperre es. Diese Vignette ist komplett – alle Ermittler an dieser Vignette kehren nach Arkham zurück
- 98** Die Kultisten sind über Deine Handlungen empört und greifen zu den Waffen. Du fliehst in den Wald in der Hoffnung, dass der dichte Wald dafür sorgt, dass Sie Deine Spur verlieren.
Diese Vignette ist komplett. Alle Teammitglieder bewegen sich zu (E4). Alle anderen Ermittler an dieser Vignette hören das wilde Geschrei und die Wut der Kultisten und können Dir entweder folgen (E4) oder nach Arkham zurückkehren
- 99** Du zögerst leider einen Moment zu lange. Lies 82.
- 100** Beim Gespräch mit der Polizei über den Kannibalen-Mordfall erwähnten diese, dass sie eine Geschrei aus einem bestimmten Haus im Geschäftsviertel gemeldet wurde. Als zwei Polizeibeamte dorthin gingen, haben sie aber nichts gefunden. Sie bemerkten aber, dass der Ort eine ungesunde Aura ausströmte, die es ihnen unmöglich machte, länger zu bleiben. Du denkst, dass solch eine Geschichte auf jeden Fall näher untersucht werden muss. Also gehst Du zum Haus und schaust Dich um. Mache eine Glücksprobe (-1). Bei Erfolg lies 47. Ansonsten findest Du nichts dort (obwohl Du die Aura gespürt hast) und nichts passiert.
- 101** Die verschlungenen, ausgedörrten Wege geben Dir überhaupt keinen Hinweis, wo Du Dich hinwenden sollst. Du musst Deinem Glück vertrauen.
Mache eine unterstützte Glücksprobe (-2). Wenn Du versagst, lies 31, ansonsten lies 92.
- 102** Dr. Rowlings schaut Dich an, als Du in der Tür zu seinem Büro stehst. Er hat ein warmes Lächeln. „Mr. Waxford geht es noch nicht besser. Ich hoffe, Sie können ihm helfen. Er steht auf und begleitet Dich zu Henrys Zelle. Bewege Dich zu (C2).

- 103** Du musst alle Kultisten töten, bevor sie das Ritual zur Befreiung von Cthulhu beenden können.
Nur Ermittler in *R`Lyeh* können an diesem Kampf teilnehmen. Es gibt dreimal so viel Kultisten wie es Spieler im Spiel gibt. Bekämpfe sie. Du kannst diesem Kampf nicht entfliehen.
Wenn Du gewinnst, lies 90, ansonsten lies 38.
- 104** Eine kleines Detail kommt während Deiner Befragung heraus, das Dich neugierig macht. Nimm einen Hinweismarker und kehre nach Arkham zurück
- 105** Du schaffst es, ruhig zu bleiben, als Dr. Fane in das dunkle Büro schaut. Nach ein paar Sekunden der Stille, zuckt er mit den Schultern und läuft zum Mahagonischränkchen. Er zückt einen Schlüssel, nimmt etwas heraus und verlässt den Raum mit dem Mädchen. Die Teammitglieder können nun entweder in die Haupthalle zurückkehren (G1) oder hier bleiben und sich in der nächsten Runde umschaun.
- 106** Nichts passiert.
- 107** Wenn die Vignette (B) entsperrt ist, bewege Dich zu (B1). Ansonsten passiert nichts.
- 108** Zwei Landstreicher waren das Ziel der kannibalistischen Attacken. Deshalb entscheidest Du Dich nach Spuren am Independence Square zu suchen. Als Du zu einigen Leuten sprichst, erfährst Du, dass mehrere Obdachlose vermisst werden.
Du entscheidest Dich, Dich noch ein bisschen um zuschauen Mache eine Glücksprobe (-1). Hast Du Erfolg, lies 47, ansonsten passiert nichts.
- 109** Du kommst zurück, um mit Jeanine Waxford zu sprechen. Vielleicht hatte sie die Gelegenheit sich wieder zu beruhigen und kann Dir mehr über Henrys Zusammenbruch erzählen. Mache eine unterstützte Glücksprobe (-1).
Bei Erfolg lies 104, ansonsten lies 186.
- 110** Wenn Vignette (F) entsperrt ist, bewege Dich zu (F1).
- 111** Als Du den Deckel des Artefakts abschraubst, zischt ein schwacher widerwärtiger Geruch heraus. Im Inneren liegen einige Pergamentseiten in lateinischer Sprache. Sie beschreiben die letzten Tage eines römischen Soldaten, der – nachdem er von seiner Legion getrennt worden war und einen Tempel in der Wildnis gefunden hatte – dort Schreckliches erleiden musste. Ziehe 2 Zaubersprüche

- 112** Er nickt. „Sie sind sich dessen wahrscheinlich nicht bewusst, aber wenn sie dieses Ding hier in aller Öffentlichkeit herumzeigen, bringen Sie uns alle in Gefahr. Kommen Sie, lassen Sie uns nach hinten gehen, wo wir unter vier Augen reden können.“
Ziehe nach [D2].
- 113** Du versuchst zu erklären, dass es sich bei euch nicht um die Kultisten handelt, die den Bruder des Mannes getötet haben, sondern dass ihr versucht Hinweise zu finden, wie man diese Kultisten aufhalten kann.
Mache eine Willensprobe (-1) um sie von deiner Aufrichtigkeit zu überzeugen Hast Du vor deiner Erklärung versucht abzuhauen, brauchst Du zwei Erfolge, ansonsten nur einen. Wenn Du bestehst, lies 68. Wenn Du versagst, lies 120.
- 114** Wenn Vignette [G] entsperrt ist, lies 125. Ansonsten passiert nichts.
- 115** Als Du die Treppe hinunter hastest, begegnest Du Carl Stanford an der Vordertüre Seine Augen glühen in einem blassen gelben Licht als er eine Wortsilbe ausspricht, die dich zu Boden wirft. Plötzlich fühlst Du unsichtbare Dinge, als ob ein Schwarm wimmelnder Insekten über deinen Körper krabbelt.
Das nächste woran Du dich erinnern kannst, ist, dass Du im Arkham Sanatorium aufwachst. Alle Teammitglieder verlieren ihre Mitgliedschaft bei der Loge der Silberdämmerung, ziehen ins Arkham Sanatorium und ihre Ausdauer und Geistige Gesundheit werden auf 1 reduziert.
- 116** Der Pfad führt über einige Treppen steil abwärts, bevor er den Blick auf ein seltsames Schauspiel zulässt.
Eine grosse Höhle, etwa so gross wie eine Festhalle breitet sich vor dir aus, der untere Teil im Wasser versunken. In der Mitte schwimmt eine Insel und in der Luft über der Insel schwebend, hängt der schimmernde Umriss eines Tores, dessen verändernde Form ein chaotisches, unruhiges silbrigtes Licht auf die Wände der Höhle wirft.
Ein paar Kultisten stehen auf der Insel und gehen zum Angriff über, als sie dich sehen. „Du kommst zu spät, Du Narr!“, schreien sie, während sie durch das Wasser auf dich zu waten „Sie sind schon in R`Lyeh und wecken unseren Meister! Sei nun Zeuge wie alle Hoffnung zu Ende geht! Ia! Ia! Cthulhu fthagn!“
Würfle mit einem Würfel und rechne +1. Bekämpfe so viele Kultisten. Du kannst diesem Kampf nicht ausweichen.
Wenn Du diesen Kampf verlierst, lies 205. Wenn Du die Kultisten besiegst, lies 177.
Ziehe nach [K2].

- 117** Hier ist mit Sicherheit irgendetwas Dunkles und Böses am Werk.
Nimm das seltsame Ding über das Sie diskutieren an dich;
ziehe einen besonderen Gegenstand.
- 118** Was für eine Urgewalt stand hinter den massiven Erdbeben, die diese zyklischen Steinblöcke über die Oberfläche des aufgewühlten Wasser empor gehoben hat?
Riesige Trapezoide Formen ragen aus dem Ozean heraus. Formen, die anscheinend Gebäude, Treppen und Turmspitzen einer völlig fremdartigen Architektur sind. Sollten diese gigantischen Stein-Quader allerdings Stufen sein – und diesen Anschein erwecken sie - dann wurden sie für Kreaturen gearbeitet, die um ein Vielfaches grösser sind als Du. Als Du zum Himmel blickst und den Sturm betrachtest, der sich über dieser alptraumhaften Landschaft zusammenbraut, verspürst Du ein Gefühl von unbestimmter Furcht. Es ist als ob etwas grosses Böses dich aus den Tiefen der verborgenen Stadt *R`Lyeh* begutachtet und versucht einzuschätzen, ob Du eine Bedrohung bist. Ist Cthulhu bereits erwacht?
Alle Teammitglieder verlieren eine Geistige Gesundheit und ziehen nach [K2].
- 119** Während Du durch die verrosteten Hallen des Schiffes schleichst, entdeckst dich etwas!
Ziehe Monster aus der Monsterquelle bis Du eines für jedes Teammitglied gezogen hast.
Lege alle Monster deren Widerstand 2 oder mehr beträgt zurück und ziehe erneut.
Bekämpfe die Monster.
Wenn der Kampf vorüber ist, kannst Du entweder zum Deck des Schiffes zurückkehren [I2], oder deine Suche in den Eingeweiden des Schiffes fortsetzen, indem Du hier bleibst.
- 120** Es macht wenig Sinn deine Unschuld wiederholt zu betonen. Bereite dich darauf vor dich zu verteidigen. Bekämpfe die Mitglieder der Sheldon Gang. Es sind sechs an der Zahl und ihre Kampfwerte entsprechen denen eines Verrückten mit einer Ausnahme. Dieser hat einen Widerstandspunkt extra.
Falls Du zu irgendeinem Zeitpunkt des Kampfes ausweichen oder fliehen kannst, ziehe auf die Strasse.
Wenn Du gewinnst, lies 87.
- 121** Wenn es hier einen Entsperrt- Marker gibt, lies 189.
Ansonsten passiert nichts.
- 122** Sollten auf der Polizeistation irgendwelche Widerstands-Marker liegen, lies 108.
Ansonsten passiert nichts.

- 123** Es ist dir gelungen die schreckliche Geschichte aus ihm herauszukitzeln. Er erzählt dir von seinen alpträumhaften Visionen, in denen ein verbotenes Ritual auf der Unbesuchten Insel praktiziert wird; von Blutopfern auf Steinaltären; und vom Grossen Cthulhu, dem uralten Schläfer unter den Wellen, der aus seinem jahrhundertelangen Schlummer aufwacht, begierig die Welt zu verschlingen.
So grausam und schrecklich wie seine Visionen sind, scheint er doch erleichtert, dass er sich dir anvertraut hat. Lege die Geistige Gesundheits-Marker zurück in den Vorrat, nimm dir einen Tormarker.
Jedes Teammitglied darf einen Punkt Geistige Gesundheit heilen.
Diese Vignette ist erfüllt Entsperre [E] und kehre nach Arkham zurück
- 124** Du befragst den Angestellten im Warenhaus über “besondere“ und “spezielle“ Messer, wirst von ihm aber nur etwas dümmlich an gglotzt “Es tut mir leid, aber wir führen hier ausschliesslich Waren für den täglichen Bedarf. Wenn sie nach etwas Aussergewöhnlichem suchen, kann ich ihnen den Raritätenladen in Nordstadt empfehlen.” Nichts passiert.
- 125** In dem Versuch, die Identität des Hohepriesters durch Einsicht in die Verbrecherkartei der Polizeistation zu lüften, wühlst Du dich durch Stapel von kriminellen Gesichtern. Leider ohne Ergebnis.
- 126** Du findest den Weg durch die verspukten Wälder zu dem unheimlichen Steinkreis. Alle Teammitglieder ziehen nach [E3].
- 127** Die Nachforschungen kommen nur im Schneckentempo voran. Obwohl Du einige interessante Fakten über die Geschichte von Arkham herausgefunden hast, scheint keine dieser Fakten irgendwie nützlich zu sein.
Jeder Ermittler kann entscheiden, ob er hier bleiben möchte oder ob er zurück in die Haupthalle gehen möchte (ziehe nach [G1]).



- 128** Die Wendeltreppe ist nur grob aus dem Stein gehauen und führt hinab in die kalte Finsternis unter der Loge. Nach einigen Minuten Abstieg öffnet sich die Treppe zu einem weiten, aber niedrigen Raum. Ausgehend von diesem Raum führen mehrere Passagen in die Dunkelheit. Du leuchtest mit deinem Licht in jede Passage und fragst dich, auf welchem Weg Du weitergehen sollst.
Als Du in die letzte Passage hineinleuchtest, fällt dein Licht auf etwas, dass sich in der Dunkelheit bewegt und dreht. Im nächsten Moment tritt es in den Lichtkegel deiner Lampe und Du erstarrst vor Angst beim Anblick dieses alptraumhaften Mischwesens, das über die Tunneldecke auf dich zugekrabbelt kommt!
Ziehe Monster aus der Monsterquelle bis Du zwei unterschiedliche hast. Du musst eine Mischkreatur bekämpfen, deren Kampfwerte sich aus der Summe der Kampfwerte beider Monster zusammensetzt. Du kannst diesem Kampf nicht ausweichen.
Wenn Du diese fürchterliche Kreatur besiegst, lies 175.
- 129** Bekämpfe einen Ghoul. Für jeden Widerstands-Marker an diesem Ort wird seine Widerstandskraft um eins erhöht.
Wenn Du den Ghoul besiegst, entferne einen Widerstands-Marker von der Polizeistation und platziere ihn an diesem Standort. Ziehe einen einfachen Gegenstand aus dem Haufen von Kadavern, den er hier angesammelt hat.
Wenn keine Widerstands-Marker mehr auf der Polizeistation liegen, entferne alle Widerstands-Marker von den instabilen Standorten an denen mit Ghoulen gekämpft wurde. Jeder Ermittler erhält zwei zusätzliche Widerstands-Marker als Belohnung.
- 130** So sehr Du dich auch bemühst, Du findest keinen Eingang in die Höhle auf dem Gelände der Loge. Du vermutest, dass sich dieser Eingang im Keller der Loge befindet.
Du wanderst um das Haus herum und findest hinter einem dichten Gebüsch an der Seite des Hauses eine alte Kellertür, die mit einem Vorhängeschloss gesichert ist. Das Aufbrechen des Schlosses verursacht zwar ziemlichen Lärm, aber das Gelächter und die ungestümen Unterhaltungen aus der Loge verstummen nicht, und so hastest Du die vergessene Kellertreppe hinunter.
Als sich deine Augen an die Dunkelheit gewöhnt haben, bemerkst Du eine dunkle Gestalt, die sich auf dich zu bewegt. Zu spät hörst Du das Gemurmel eines grausamen Zauberspruchs, der dich trifft!
Bekämpfe einen Hexenmeister.
In der ersten Runde beträgt sein Kampfwert –4 und er fügt dir 4 Schadenspunkte zu, wenn Du die Kampfprobe nicht bestehst.
Du kannst diesem Kampf nicht ausweichen.
Wenn Du ihn besiegst, lies 191.

- 131** Du stösst gegen einen antiken Sessel, was ein lautes Schaben auf dem Boden verursacht. Sofort kommen zwei Männer in langen, schwarzen Roben aus einem Zimmer gerannt. Sie ziehen geschwungene, silberne Messer und greifen an! Irgendwas Finsteres geht hier vor. Bekämpfe zwei Kultisten.
Wenn du fliehst, kehre nach Arkham zurück Ansonsten lies weiter bei 54.
- 132** Nichts passiert.
- 133** Du findest einige Ungereimtheiten in den Finanzunterlagen der Gesellschaft für Geschichte. Ein kurzer Telefonanruf am nächsten Morgen wird der Gesellschaft eine Wirtschaftsprüfung bescheren. Dies sollte der primären Einkommensquelle des Kults einen Schlag versetzen.
Lies weiter bei 41.
- 134** Nichts passiert.
- 135** Du fragst Dr. Rowlins, ob er seinen Psychiater-Kollegen in Bosten telegrafieren kann. Am nächsten Tag triffst du Dr. Singh am Bahnhof. Wenn du eine Tortrophäe oder fünf Widerstandsmarker aus gibst, um ihn mit diesem Fall zu beeindrucken, wird er auf seine Gebühr verzichten. Ansonsten ist seine Forderung 7 Dollar. Wenn du ihn nicht bezahlen kannst, nimm eine Bankanleihe (Karte), um 10 Dollar zu erhalten, von der du ihn bezahlst.
Nachdem du die Bezahlung arrangiert hast, oder er auf seinen Lohn verzichtet hat, gehst du mit Dr. Singh zum Arkham Sanatorium. Bewege dich dorthin. Er geht für ein paar Stunden ins Zimmer zu Henry.
„Ein interessanter Fall,“ sagt Dr. Singh. „Ich gab ihm eine Spritze, die ihn anscheinend aus seiner Katatonie führte Das können Sie mir glauben, Dr. Rowlins.“ Dr. Rowlins fragt, was in dieser mysteriösen Injektion drin war, aber Dr. Singh schüttelt seinen Kopf.
„Dies ist kein gewöhnlicher Fall, Dr. Rowlins. Viele Menschen erleiden Stress, der in einen Nervenzusammenbruch führt, der manchmal zu Katatonie wird. Aber ich glaube, dass in sehr seltenen Umständen, Katatonie durch äussere Kräfte herbeigeführt wird. In diesen Fällen, kann eine sehr seltene Pflanze, die nur in den Gebirgen Tibets wächst, diesen äusseren Einfluss schwächen, der sich auf den Verstand auswirkt. Vielleicht sogar lange genug, damit der Patient wiederhergestellt wird.“ Mit diesen Worten verabschiedet er sich und nimmt sich ein Taxi.
Entsperrte Vignette [C] und lege einen geistige Gesundheitsmarker auf [C2].
- 136** Du findest eine versteckte Passage hinter einer Weinranke. Nicht tief innerhalb der Passage siehst du Steintreppen, die nach unten führen
Jedes Teammitglied muss sich entscheiden, ob es die Treppen nach unten steigen möchte [J2] oder nach Arkham zurückkehrt

- 137** Die Kultisten sehen dich und schlagen Alarm. Du kannst dich umdrehen und davonlaufen (lies 98) oder versuchen das Dynamit anzuzünden und in den Steinkreis zu werfen (lies 66).
- 138** Du überprüfst die schwarzen Kerzen und das Blut, findest aber nichts Aufschlussreiches. Klar ist, dass hier jemand etwas zeremoniert hat, aber es muss noch mehr zu finden geben.
Alle Teammitglieder kehren nach Arkham zurück
- 139** Als du diesen grässlichen Ort untersuchst, steigt ein übler Geruch nach Tod und Verwesung in deine Nase. Plötzlich dämmert es dir, was hier passiert ist. Durch dein Eindringen in die Tunnel unter dem Friedhof wurden die Ghoule dazu angetrieben in die Stadt einzudringen.
Alle Ermittler verlieren 1 geistige Gesundheit, durch die Erkenntnis ihres Missgeschickes. Keine Karte oder spezielle Fähigkeit kann dies verhindern. Lies 194.
- 140** Du bist über die verstörenden Bilder beunruhigt, die in Henry Waxfords Studio hängen. Dies sind nicht die freundlichen Stilleben, die er traditionell malt und du machst dir Sorgen um Henrys Geisteszustand. Jedes Teammitglied muss eine Willensprobe +1 bestehen, oder eine geistige Gesundheit verlieren.
Du schaust dir jedes Gemälde genau an. Sie haben alle die gleiche Charakteristik – böartige, gelbe Augen starren aus einem schwarzen Wasserstrudel, der durch eine versunkene Stadt aus massiven Steinblöcken schwirrt. Als du auf das Datum der Bilder schaust und auf das seiner alten Bilder, findest du heraus, dass sein neuer Stil praktisch 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. Mach eine unterstützte Wissensprobe +1 und nimm einen Hinweismarker für jeden Erfolg.
Du verabschiedest dich dann von Jeanine Waxford und kehrst nach Arkham zurück

141 „Ich riskiere sehr viel, wenn ich Ihnen das erzähle, also erwarte ich Diskretion,“ sagt der Ladenbesitzer, als er die Hintertür schliesst.

Er schaut dir in die Augen, „Ich sage Ihnen, wenn Dr. Armitage mich nicht von Ihnen überzeugt hätte, würde ich nicht mit Ihnen 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, zeigen Sie mal dieses Messer her.“

Er dreht das Messer in seinen Händen hin und her. Dann sagt er: „Das ist ein Ritualmesser eines Hexenkults, der vor 100 Jahren hier gesichtet wurde. Der Kult verehrt einen 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 dar gebracht“ „Was ich noch zu den Messern sagen kann ist, dass ich für Carl Stanford, einen Geschäftsmann in der Stadt, zwei dieser Messer besorgt hatte. Er schrieb ein Buch über den Hexenkult des Jahres 1800. Ehrlich gesagt, weiss ich nicht genau, was er mit den Messern vorhatte.“

Mach eine unterstützte Glücksprobe (-1).

Wenn du bestehst, lies 17, ansonsten 97.

142 Falls Vignette [C] fehlgeschlagen ist, lies 135. Ansonsten passiert nichts.

143 Als du die Treppen hinaufsteigst, kommst du in eine langen Korridor. Oben sind zwei Kultisten, die sofort ihre geschwungenen Messer ziehen und angreifen!

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

Wenn du sie weder besiegst, noch ihnen in der ersten Kampfrunde entfliehst, lies 63.

144 Du siehst etwas unglaublich Entsetzliches im dunklen Wald, während die Zeremonie weiter fortschreitet. Mit unglaublicher Ausdauer, setzen die Kultisten ihr böses Ritual fort und du lassen schemenhafte Dinge entstehen, die deinen kühnsten Alpträumen entsprungen sein könnten.

Alle Teammitglieder verlieren eine geistige Gesundheit. Keine spezielle Fähigkeit oder Karte kann dies verhindern. Du musst hier bleiben bis zur nächsten Runde [E3].

- 145** „Hey, was machst du da?“ fragt der Friedhofswächter, als du in der Grabeserde mit deinen Händen scharrst. Nach kurzer Zeit hast du genug Erde beiseite geschaufelt. Der Friedhofswächter zieht zischend den Atem ein.
„Wo ist der Körper hin?“ flüstert er. Du blickst in den zerbrochenen Sarg und tatsächlich, falls je ein Körper darin war, ist er nun verschwunden.
„Er kann ja schliesslich nicht aufgestanden und weggelaufen sein.“ sagt der Wärter. „Wo ist er also hin?“
Du schaufelst weiter Erde beiseite und findest ein grosses Loch am Grund des Sarges, als ob jemand von unten das Grab aufgewühlt hätte.
Lege einen Entsperrt-Marker auf diesen Ort und lies weiter bei 13.
- 146** Der Raum ist mit staubigen, alten Kisten gefüllt Eine von ihnen scheint mit einem leichten, blauen Licht zu glühen Vorsichtig gehst du auf sie zu. Es handelt sich um eine schwere Holzkiste mit merkwürdigen Symbolen, die in die Seiten geschnitzt wurden. Wenn du die Kiste lieber in Ruhe lassen möchtest, gehst du aus dem Raum hinaus und es passiert nichts – gehe zu [G1] und lege keinen Ereignismarker hierhin.
Falls du die Kiste öffnen möchtest, lies 78.
- 147** Die Verwaltungsbüros sind ausgestattet mit modernen Kunstbildern an den Wänden und teuren Lederstühlen hinter Echtholz-Schreibtischen. Während du dich umschaust hörst Du zwei Leute miteinander reden – einen Mann und eine Frau – und ihre Stimmen werden langsam lauter. Du beeilst dich ein Versteck zu finden, als sich die Türe öffnet. Dr. Fane kommt herein mit einer attraktiven, jungen Frau im Arm. Sie kichert fröhlich, aber als beide hereinkommen, bringt Dr. Fane sie zum Schweigen und hört vorsichtig in den Raum hinein.
Jedes Teammitglied kann eine Schleichenprobe (–1) machen. Wenn jeder die Probe durchführt und besteht, lies weiter bei 105. Ansonsten bei 188.
- 148** Du betrittst den von faulem Aas übersäten Bau der Ghoule, findest dort aber sonst nichts. Alle Ermittler hier kehren 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, dass 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, dass 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 zu [K2].

- 150** Du hast Dr. Amius Fane besiegt. Jeder Ermittler, der in dem Kampf involviert war, darf sich zwei extra Widerstandsmarker nehmen.
In Dr. Fanes Tasche findest du einen Schlüssel, der eine verschlossene Mahagonischatulle öffnet, die in der Nähe stand. Darin findest du einen besonderen Gegenstand
Alle Ermittler hier können entscheiden, ob sie in die Haupthalle zurück wollen [G1] oder hier bleiben und sich weiter umschaun wollen.
- 151** Du schleichst auf dem Fischdampfer herum und versuchst eine Entscheidung zu treffen, wohin du dich als nächstes wendest.
Jedes Teammitglied kann entweder zum Ruder [I3] oder zum Maschinenraum gehen [I4] oder das Schiff verlassen und zum Hafen gehen [I2] oder nach Arkham zurückkehren
- 152** Du kehrst zu dem Ort der Grabesentweihung mit dem Friedhofswärter zurück
„Ich weiss nicht, weshalb Sie so ein verdammtes Interesse daran haben, hier herum zu schnüffeln, aber es ist noch alles so wie vorher.“
Du schaust nach irgendwelchen Hinweisen, die ein Lichtblick in die seltsame Situation bringen könnten. Mach eine unterstützte Wissensprobe (-2).
Wenn du bestehst, lies 145, ansonsten 138.
- 153** Du beginnst zusammen zu puzzeln was passiert ist. Einige Kultisten waren hier, um ein Ritual zu halten. Dies hatte eventuell etwas mit dem Okkultisten zu tun, der hier begraben liegt. Aber irgendetwas hat sie von unten her, an ihrem Ritual gestört. Einer von ihnen wurde in die Erde gezogen. Irgendwie ergibt das keinen Sinn. Was würde jemanden in die Erde zu Leichen ziehen wollen?
Weiter geht es bei 178.
- 154** Der Ursprung der sich ansammelnden Dunkelheit liegt irgendwo auf dem Meer.
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 dahin geschieden 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 drauf bestehst da runter zu gehen, nimm das.“

Falls kein Ermittler hier eine Laterne hat, durchsuche die Einfachen Gegenstände und nimm sie. Wenn keine Laterne im Kartenset vorhanden ist, gibt dir der Friedhofswärter eine Kerze, die dir den Weg in den Tunneln erleuchten wird, aber keinen anderen Effekt hat. Du zwängst dich in das Grab und durch das Loch und rutschst hinunter in einen engen Tunnel, der nach Fäulnis und Tod stinkt. Nachdem sich deine Augen an die Dunkelheit gewöhnt hatten, entdeckst Du etwas auf dem Boden.

Du beugst dich hinunter und 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.

Mache eine Wissensprobe (-1).

Wenn Du bestehst, lies 153. Ansonsten lies 178.

156 Als Du von weiten das dunkle Gebäude betrachtest, siehst Du ein paar Gestalten mit Hueten, die sich aus der Dunkelheit schieben und schnellen Schrittes durch die Haupttür laufen. Das silberne Glitzern ihrer Messer beunruhigt dich, während Du zu den Fenstern des Gebäudes hinaufschaut. Allein in Dr. Armitages Büro brennt noch ein Licht. Jedes Teammitglied darf nach Arkham zurückkehren, verliert aber eine geistige Gesundheit, durch die Gewissensbisse einen Freund in Not zurückgelassen zu haben. (Keine spezielle Fähigkeit oder Karte kann diesen Verlust auf Null reduzieren.) Ansonsten gehe zu [B2].

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

158 Es passiert nichts.

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

- 160** Als Du dich mit deinem Schiff der Insel näherst, hörst Du das schwache Geräusch von wilder Trommelei und hohen Pfeiftönen.
Langsam lenkst Du dein Schiff durch das brackige Wasser des Miskatonic, der ruhig in der Abenddämmerung plätschert. Du hast es nicht mehr weit bis zum Ufer, als Du plötzlich spürst, dass etwas dein Ohr streift.
Mache eine unterstützte Geschwindigkeitsprobe (-1).
Falls Du sie bestehst, lies weiter bei 62, falls nicht lies 77.
- 161** Du findest den Maschinenraum!
Hier ist er perfekte Ort, um das Schiff zu sabotieren.
Mache eine unterstützte Kampfprobe (-2) um die Motoren des Schiffes zu beschädigen. Du kannst auch alternativ Dynamit ablegen und automatisch diese Probe bestehen.
Falls Du fehlschlägst, schaffst Du es nicht die Motoren zu beschädigen, bevor einige der schrecklichen 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 [I2] oder hier bleiben.
- 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 Sie das her haben?“
Wenn Du ihm die Wahrheit sagen möchtest, wie Du an das Messer gekommen bist, lies 112. Falls Du ihn täuschen möchtest, lies 183. Vielleicht willst Du ihm auch gar nicht sagen, wo Du es her hast, dann lies 91.
- 163** Du hast den Standort der *Emma* entdeckt. Gehe zu [I2].
- 164** Du hast einen schattigen Ort gefunden, von dem aus Du das Ruder beobachten kannst. Mach eine unterstützte Glücksprobe (-1), um auf eine Gelegenheit zu warten, zum Ruder zu huschen und dich dort umzusehen.
Falls die Probe misslingt, hast Du einfach keine Gelegenheit dazu. Jeder Ermittler muss entweder bis zur nächsten Runde hier bleiben oder zurück auf Deck des Kahns gehen [I2].
Wenn die Probe glückt, lies weiter bei 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. Mach eine unterstützte Glücksprobe -1.
Wenn Du erfolgreich bist, lies 20.
Ansonsten gibt es im Moment leider kein Schiff. Alle Ermittler können entweder hier bleiben 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 eine Zauberkarte.
Du bist zwar etwas erschüttert durch das Erlebnis, aber auch glücklich noch am Leben zu sein. Schnell entfernst Du dich aus diesem Gebiet. Der Entsperrt-Marker wird von diesem Ort genommen.
- 167** Das silberne Portal nach *R`Lyeh* befindet sich schimmernd vor dir. Es zeigt eine merkwürdige, abstrakte Landschaft, die teilweise durch einen Schleier von Nebel 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 herüber
Jeder Ermittler kann nach Arkham zurückkehren, hier bleiben, oder durch das Tor gehen indem er zu [K1] geht (auch wenn [K] noch nicht entsperrt ist).
- 168** KABOOM! Stein und Schmutz fliegt durch die Luft, als das Dynamit bei den grössten Steinen explodiert. Die Kultisten schauen bestürzt, als die Steine langsam umstürzen und 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 hier befinden. Jeder Kultist hat auf Grund seiner Wut einen Widerstand von 2. Aus diesem Kampf kann man nicht fliehen.
Falls die Kultisten besiegt werden können, ist diese Vignette beendet. In den 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 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, als sie dich hereinbittet.
Mit zitternden Händen serviert sie dir einen Tee und erzählt dir die traurige Nachricht. Henry wurde ins Arkham Sanatorium gebracht. Seine nächtlichen Anfälle sind so schlimm geworden, dass sie glaubte ihre Tochter könnte verletzt werden. Sie wusste keinen anderen Rat, als die Polizei zu rufen. Jetzt fühlt sie sich mit ihren Kräften am Ende und schuldig.
Ich kann nicht zu ihm gehen, ich kann einfach nicht.“ schluchzt sie. „Bitte, können sie ihn nicht besuchen gehen? Ich habe nie aus ihm herausbekommen, was mit ihm los ist. Irgendwas stimmte mit seinen Träumen nicht, aber immer wenn ich ihn 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“, sagt sie, „vielleicht können sie herausfinden, was mit meinem Mann vor sich geht.“
Entsperre [C] und mach danach eine unterstützte Wissensprobe (-1) Bei Erfolg lies 76, ansonsten kehre 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 dann. 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 umher schauen.
Dann sieht dich einer, bevor Du dich in Sicherheit bringen konntest und alarmiert die anderen. Zeit die Beine in die Hand zu nehmen.
Du hast ihnen einen Schlag versetzt!
Lege dein Älteres Zeichen ab und lies weiter bei 98.
- 172** Du kommst gerade rechtzeitig, um Dr. Armitage in einen Kampf um Leben und Tod mit einem Kultisten zu sehen. Mache eine unterstützte Geschwindigkeitsprobe (-1). Falls die Probe misslingt, lies 99. Wenn Du bestehst, lies 67.
- 173** Lege acht Widerstandsmarker auf [E3] und lies 160.
- 174** Du hast die Navigationseinträge der Emma gefunden! Lege einen Hinweismarker auf die Hafestation, um deinen Erfolg anzuzeigen.
Alle Teammitglieder kehren zurück auf das Deck des Fischdampfers – gehe zu [I2]

- 175** Du findest die kleine Kammer, aus dem das Ding ausgebrochen ist. Der zerbrochene Käfig ist voll mit Abfall und Excrementen 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 durchführte. Du würdest es niemals wagen, den Zauber der Hybridisierung auszusprechen, aber ein paar andere Teile des Buches sehen viel versprechend aus. Benutze drei Würfel und für jeden Erfolg nimm einen Zauberspruch. Für jeden Misserfolg nimm einen Hinweismarker.
- 176** Mehrere Kultisten verfolgen dich, als Du zu deinem Schiff zurück rennst. Jedes Teammitglied muss eine Geschwindigkeitsprobe (-1) ablegen. Für jeden der seine Probe nicht besteht, müssen 2 Kultisten bekämpft werden.
Falls alle Ermittler ihre Probe bestehen, kehren sie 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 weiter bei 167.
- 178** Der Tunnel spaltet sich in zwei Richtungen. Einer der beiden Wege weist Blutspuren auf, der andere sieht normal aus. Ansonsten sind beide Tunnel nicht zu unterscheiden, grob gehauene Tunnel, denen Du kriechend folgen kannst.
Ermittler, die sich hier befinden, können sich entscheiden, was sie machen möchten. Falls sie dem Tunnel mit Blutspuren folgen wollen, gehen sie zu [L3]. Falls sie den anderen Tunnel wählen, gehen sie zu [L4]. Ausserdem können die Ermittler, falls sie es wünschen, heraus klettern 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 laut.
Die Kultisten drehen sich grinsend zu dir um. Der Steinkreis ist intakt!
Lies weiter bei 193.
- 180** Falls ein Entsperrt-Marker hier ist, lies 69. Wenn Vignette [I] entsperrt ist, gehe zu [I1].
Ansonsten passiert nichts.
- 181** Falls Vignette [D] entsperrt wurde, gehe zu [D1]. Ansonsten passiert nichts.



- 182** „Du kannst mir nichts vormachen.“, zischt er. „Du hast das Messer von einem Mitglied des Cthulhu Kults gestohlen, nicht wahr? Weisst du, in welcher Gefahr Du mich gebracht hast, indem Du das Messer hierher bringst? Ich hoffe Du bist das Risiko wert.“ Wenn Du 5 Dollar, Gegenstände im Wert von 7 Dollar oder mehr, oder das Messer ablegst, kannst Du ihn beruhigen und er bittet dich widerwillig nach hinten zum Reden. Gehe zu [D2]. Ansonsten lies weiter bei 91.
- 183** Mach eine unterstützte Willensprobe –1, um ihn von deiner Aufrichtigkeit zu überzeugen ohne die Quelle zu verraten. Wenn Du bestehst, lies weiter bei 112. Sonst durchschaut er deine offensichtlichen Lungen und blickt dich finster an. Lies weiter bei 182.
- 184** Du findest den Ort des Verbrechens und schaust dich um.
Am Boden findest Du einige merkwürdige Markierungen, die wie eine Spur aussehen, die 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 weiter bei 166. Ansonsten gibt es nichts weiter hier zu tun und Du verlässt diesen unglückseligen Ort.
Entferne den Entsperrt-Marker.
- 185** Ein paar Kultisten entdecken dich, während Du auf ihrem Schiff herum schleichst! Für jeden Ermittler, der seine Probe nicht geschafft hat, kommen zwei Kultisten angelaufen und greifen an. Jeder, der von diesem Kampf flieht, kehrt nach Arkham zurück Falls die Kultisten besiegt werden, lies weiter bei 151.
- 186** Du findest ein fürchterliches Detail in ihrer Erinnerung, dass unheimlich verstörend wirkt. Verliere 1 geistige Gesundheit und kehre nach Arkham zurück
- 187** Erinnernd an seine hochnäsige aber klug klingenden Stimme, gehst Du zur Zeitungsredaktion, um im Archiv nach Hinweisen auf die Identität des Hohepriesters zu suchen.
Mach eine unterstützte Wissensprobe –1.
Wenn Du bestehst, lies 16.
Ansonsten gibst Du frustriert auf.

- 188** Dr. Fanes Augen sind zu Schlitzeln verengt und er malt eine Figur in die Luft. Aus seinen Fingern strömen blaue Dampfschwaden, die durch die Luft wabern. Im nächsten Moment bist Du von blauem Licht umgeben!
Mit einem Zischen zieht er eine Pistole hervor und bellt einen Befehl zu dem Mädchen. Daraufhin manifestiert sich die wahre Gestalt der beiden. Kämpfe gegen einen Hohepriester und eine Hexe. Ermittler können in diesem Kampf nicht entfliehen. Wenn beide besiegt werden können, lies weiter bei 150.
- 189** Dass bei den ermordeten Menschen, die in den Wäldern gefunden worden, Ritualkleidung gefunden wurde, beunruhigt dich. Besonders da die Morde die Wut der Sheldon Bande auf sich ziehen, ist bedenklich. Du gehst an den Ort, an dem das Bandenmitglied ermordet wurde. Vielleicht kannst Du dort einen Hinweis finden. Du hoffst, dass Du auf kein Mitglied der Bande treffen wirst, während Du hier bist. Mach eine Glücksprobe (-1). Falls Du bestehst lies weiter bei 184, ansonsten bei 49.
- 190** Du schaust dich um, kannst aber keinen Eingang in die Höhle finden. Wahrscheinlich gibt es hier einfach keinen. Alle Teammitglieder können sich entscheiden ob sie hier bleiben möchten, oder lieber nach Arkham 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.
Mache eine unterstützte Glücksprobe (-2).
Wenn Du bestehst lies weiter bei 136, andernfalls bei 190.
- 192** Wenn Vignette [C] entsperrt ist, gehe zu [C1]. Ansonsten passiert nichts.
- 193** Der Kampf beginnt. Die Kultisten schwingen ihre Messer gegen dich, während Du verzweifelt versuchst, dich gegen sie zu wehren.
Es gibt so viele Kultisten, wie sich Widerstandsmarker hier befinden. Bekämpfe sie alle!
Falls alle Ermittler fliehen, bewege sie zu [E4].
Falls alle Kultisten besiegt werden, lies weiter bei 88.
- 194** Plötzlich springt dich eine wilde Kreatur an! Sie hat straffe, ledrige Haut und schnelle, scharfe Krallen, mit denen sie nach dir schlägt und dich zu Boden zwingt. Du schaffst es gerade noch so dem Ding auszuweichen, als es nach deinem Gesicht schnappen wollte. Als Du 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. Fleisch fressende Ghoule waren es, die Terror über die Stadt verbreiteten. Nun haben sie aber auch dich gefunden. Lies weiter bei 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. Komischer Weise 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 1 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 nun nach Arkham zurückkehren möchte oder die Treppe nach oben steigt nach [H3].
- 196** Du platzierst das Dynamit in einer Aushöhlung an einem der Steine. Als Du dich aber von dem brennenden Dynamit davonschleichst, sieht dich einer der Kultisten. Als sie ihre Schnappmesser raus holen, beginnst Du davon zu rennen, während die Zündschnur immer weiter abbrennt... Die Ermittler, die eine Schleichenprobe gemacht hatten, machen nun eine Kampfprobe mit dem Dynamit. 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 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 erschweren die Bestiegeung der glitschige Meeresschleim und der leichte Regen und machen die Angelegenheit zu einem gefährlichen Unternehmen. Jedes Teammitglied muss eine Kampfprobe -1 bestehen oder rutscht aus und fällt auf die harten Steine, was einen Ausdauerpunkt kostet. Aber noch Besorgnis erregender ist der Klang von vielen menschlichen Stimmen, die bedrohlich singen. Ausserdem erklingen viele dumpfe Trommeln und Pfeiftöne von oben. Jedes Teammitglied kann hier auf diesen gefährlichen Stufen bis zur nächsten Runde bleiben oder den Aufstieg zur Spitze des Bauwerks fortsetzen indem sie sich zu [K4] bewegen.
- 198** Nichts passiert.



199 Als Du das Sanatorium betrittst, wirst Du von Dr. 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 zusammenhängen 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 Gesundheitsmarker auf [C2] und gehe dorthin.

200 Ein kühler Nebel ist über die schattigen Docks heute Nacht gezogen. Als Du an den Menschen verlassenen 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 an heuern 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 weiter bei 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 hier befinden, müssen zwei Willensproben –1 durchführen. 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 können, lies weiter bei 3. Wenn noch Ghoule leben, lies weiter bei 21.

202 Nichts passiert.

203 Nichts passiert.

204 Lege sechs Widerstandsmarker hier hin und lies weiter bei 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 davon läufst. Diese Vignette ist fehlgeschlagen. Alle Ermittler in dieser Vignette kehren nach Arkham zurück.

Zeitleiste Cthulhu

Tag *Wurf* Ereignis

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

Schlagzeile

- () Zwei verdächtig aussehende Männer unterhalten sich flüsternd in Velmas Diner 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. Unglücklicherweise sind die Gelder noch nicht gefunden worden.
Hinweise erscheinen bei Velmas Dinner, der Bank und der Polizei Station.

2 4-6 **Professor hält eine Rede über Toteskulte aus Regionen des Pazifik am Colloquium**

Schlagzeile

- () Du wurdest in der Nacht durch einen Boten von Dr. Armitage aufgeweckt, einem entfernten Familienmitglied vor dem Du grossen Respekt hast, trotz der dunklen Geschichten, die 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 Entsperret (B).

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

Gerücht

- () Platziere einen Wahnsinnigen auf dem Strassengebiet der Innenstadt und erhöhe den Terror Level um 1. In jeder Mythos Phase bewegt sich der Wahnsinnige in die weisse Richtung und sein Widerstand beträgt 3. Vor jedem Kampf gegen ihn muss der Ermittler einen Wissenswurf (-1) 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 2 Dollar Belohnung und der Terror Level wird um 1 gesenkt, 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 Terror Level wird um 1 erhöht.

Tag *Wurf* Ereignis

- 4 4-6 Polizeimann brutal ermordet, ein Anderer wird vermisst, Störungen am Friedhof**
Schlagzeile
- () Wegen Herumtreiben wurden zwei Polizisten letzte Nacht zum städtischen Friedhof gerufen. Einer der Polizisten wurde brutal ermordet aufgefunden. Er hatte wohl versucht aus dem Friedhof heraus zu kriechen. Er hatte mehrere Kratzer, Bisswunden und Prellungen. Der andere Polizeimann wird vermisst. Hinweise erscheinen auf den Strassen des Hafenviertels, dem Warenhaus und dem Friedhof. Der Terror Level wird um 1 erhöht.
- 5 4-6 Ekliger, fischiger Geruch in Arkham**
Umgebung
- () Um Mitternacht schwappt der Geruch von verfaultem Fisch über die Stadt und macht die Luft dick und schwer, dass die Augen zu tränen beginnen und es schwer fällt zu atmen. Während dieser Zeit erhalten alle Willensproben einen Malus von -1.
Hinweise erscheinen am Binnenhafen und auf der Strasse des Hafenviertels.
- 6 4-6 Grabschändung vom so genannten „Boston Hexenmeister“ verwirrt die Polizei**
Schlagzeile
- () Das Grab von Hiram Machen wurde an diesem Morgen verunstaltet durch eine Art Ritual entdeckt. Man fand Kerzen und andere seltsame Artefakte. Manchen war er bekannt als der berüchtigte „Boston Hexenmeister“. Er wurde der Hexerei angeklagt und soll in einem Fall verstrickt 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 verschwunden Polizisten zusammenhängt.
Entsperre (L).
Hinweise erscheinen auf dem Friedhof, der Bibliothek und der Polizeistation
- 7 4-6 Prominenter Anthropologe ermordet aufgefunden**
Schlagzeile
- () Dr. Grayson wurde ermordet in seinem Büro an der Miskatonic Universität aufgefunden. Seine Leiche war grausam entstellt. Er ist besonders durch seine Studien „Cthulhu Kult“ der Athapaskaner als Anthropologe bekannt geworden. Hinweise erscheinen bei der Verwaltung, der Bibliothek und der Polizeistation. Der Terrorlevel wird um 1 erhöht.

Tag *Wurf* Ereignis

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

Gerücht

- () 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 dieselben Wunden und Zeichen aufweisen, wie die Polizisten, die auf dem Friedhof starben. Leider haben sie sonst keine weiteren Hinweise. Du hast aber andere Ideen. All diese Mordgeschehnisse haben übernatürliche Ursprünge und geschehen an instabilen Orten in Arkham. Die Polizei wird solche Argumente kaum nachvollziehen können. Also ist es tatsächlich deine Aufgabe diese Mörder aufzuhalten.

Lege fünf Widerstandsmarker auf die Polizeistation. In jeder Mythos Phase wirf einen Würfel für jeden Marker. Wenn auch nur eine 6 fällt, geschieht ein weiterer grausiger, Kannibalenmord und der Terrorlevel erhöht sich um 1. Nachdem der Terror Level 10 erreicht hat und jedes Mal, wenn er wieder erhöht werden soll, verlieren alle Spieler 1 Punkt geistige Gesundheit.

Dies kann keine Spezielle Fähigkeit oder Karte verhindern.

9 4-6 Sheldon Bandenmitglied ermordet

Schlagzeile

- () Ein Mitglied der berüchtigten Sheldon Bande wurde ermordet in den Wäldern südlich der Stadt aufgefunden. Offenbar wurde während des Tathergangs ein Ritual vollzogen.

Platziere einen Entsperrt Marker auf dem Standort der Wälder.

Hinweise erscheinen in den Wäldern, dem Strassengebiet des Wohnviertels und im Alten Zauberladen.

10 4-6 Ärzte rätseln über Schlaflosigkeit-Erscheinungen

Umgebung

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

Tag *Wurf* Ereignis

11 4-6 Verstörende Bilder verursachen Diskussionen

Umgebung

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

12 4-6 Wissenschaftler rätseln über seismische Aktivitäten

Schlagzeile

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

13 4-6 Ungewöhnliche Gezeitenerscheinungen überschwemmen den Hafen

Schlagzeile

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

14 4-6 Massensterben der Fische. Ursache unbekannt.

Schlagzeile

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

15 4-6 Sturzflut artige Regengüsse brechen über Arkham herein

Umgebung

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

Tag *Wurf* Ereignis

16 5-6 Donnersturm über dem Meer

Umgebung (Wetter)

() 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 einen Punkt extra über Strassenfelder zu reisen. Ausserdem ist überall die Präsenz von etwas Furcht erregenden zu spüren Willensproben haben einen Malus von -1.

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

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