

# The Arkham Daily

01/04/1925

Arkham's äelteste Zeitung

gegr. 1870

## Finanzielle Ungeklærtheiten fuehren zur Verhaftung

Schlagzeile

Arkham, Ma

Zwei verdaechtig aussehende Maenner unterhielten sich fluesternd in Velmas Diner ueber einen Bankier der verhaftet wurde, weil er offenbar Gelder ueber ein Jahr lang unterschlagen hat. Als ihm die Handschellen angelegt wurden, drehte er komplett durch und schrie merkwuerdige Woerter und Warnungen, dass "Der grosse Ethulhu" kommt. Ungluecklicherweise sind die Gelder noch nicht gefunden worden.

---

Hinweise erscheinen bei  
Velmas Dinner, der Bank und  
der Polizei Station.

Wuerfel 4-6,  
um zum naechsten  
Tag zu kommen.

---

# The Arkham Daily

02/04/1925

Arkham's äelteste Zeitung

gegr. 1870

---

## Professor haelt eine Rede ueber Codeskulte aus Regionen des Pazifik am Colloquium

Schlagzeile

Arkham, Ma

Du wurdest in der Nacht durch einen Boten von Dr. Armitage aufgeweckt, einem entfernten Familienmitglied vor dem Du grossen Respekt hast, trotz der dunklen Geschichten, die ueber den Mann erzahlt werden, weil er angeblich im so genannten "Dunwich Vorfall" verstrickt ist.

Er will, dass ihr Euch in seinem Buero an der Miskatonic Universitaet trifft, weil er die Hilfe von jemandem braucht, der in seinem Namen ein paar wichtige, aber auch unauffaellige Recherchen durchfuehrt. Entsperrt (B).

---

Wuerfel 4-6,  
um zum naechsten  
Tag zu kommen.

---

# The Arkham Daily

03/04/1925

Arkham's älteste Zeitung

gegr. 1870

---

## Sanatoriums Insasse schlachtet systematisch Leute ab und entkommt!

Geruecht

**Arkham, Ma**

Platziere einen Wahnsinnigen auf dem Strassengebiet der Innenstadt und erhoehere den Terror Level um 1.

In jeder Mythos Phase bewegt sich der Wahnsinnige in die weisse Richtung und sein Widerstand betraegt 3. Vor jedem Kampf gegen ihn muss der Ermittler einen Wissenswurf (-1) durchfuehren, um seine Faehrte aufzunehmen; wenn der Wurf misslingt, bedeutet dies, dass der Wahnsinnige entkommt und der Ermittler den Kampf nicht beginnen kann.

Falls der Wahnsinnige besiegt wird, bevor er das Strassenfeld der Suedstadt erreicht, erhaelt jeder Ermittler 2 Dollar Belohnung und der Terror Level wird um 1 gesenkt, weil die Stadtbewohner aufatmen koennen. Wenn aber der Wahnsinnige auf dem Strassengebiet der Suedstadt ankommt, erwuergt er zwei Nonnen.

---

Ab sofort ist die Kirche geschlossen und der Terror-Level wird um 1 erhoehet.

Wuerfel 4-6,  
um zum naechsten  
Tag zu kommen.

---



# The Arkham Daily

04/04/1925

Arkham's äelteste Zeitung

gegr. 1870

## Polizeimann brutal ermordet, ein Anderer wird vermisst, Stoerungen am Friedhof

Schlagzeile

Arkham, Ma

Wegen Herumtreibern wurden zwei Polizisten letzte Nacht zum staedtischen Friedhof gerufen.

Einer der Polizisten wurde brutal ermordet aufgefunden.

Er hatte wohl versucht aus dem Friedhof herauszukriechen.

Er hatte mehrere Kratzer, Beisswunden und Prellungen.

Der andere Polizeimann wird vermisst.

---

Hinweise erscheinen auf den Strassen des Hafenviertels, dem Warenhaus und dem Friedhof.

Der Terror-Level wird um 1 erhoehrt.

Wuerfel 4-6,  
um zum naechsten  
Tag zu kommen.

---

# The Arkham Daily

05/04/1925

Arkham's älteste Zeitung

gegr. 1870

---

## Ekkliger, fischiger Geruch in Arkham

### Umgebung

#### Arkham, Ma

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

---

Hinweise erscheinen am  
Binnenhafen und  
auf der Strasse des Hafenviertels.

Wuerfel 4-6,  
um zum naechsten  
Tag zu kommen.

---

# The Arkham Daily

06/04/1925

Arkham's äelteste Zeitung

gegr. 1870

---

## Grabschaendung vom so genannten ““Boston Hexenmeister““ verwirrt die Polizei

Schlagzeile

Arkham, Ma

Das Grab von Hiram Machen wurde an diesem Morgen verunstaltet durch eine Art Ritual entdeckt. Man fand Kerzen und andere seltsame Artefakte. Machen war er bekannt als der beruechtigte ““Boston Hexenmeister““.

Er wurde der Hexerei angeklagt und soll in einem Fall verstrickt sein, bei dem fuenf Menschen ihr Leben liessen. Er kam 1818 aus Boston nach Arkham, um hier sein verworrenes Leben fortzufuehren.

Die Polizei ist sich nicht sicher ob dieses Ereignis etwas mit den brutalen Morden zu tun hat oder vielleicht sogar mit den beiden verschwunden Polizisten zusammenhaengt.

---

Hinweise erscheinen auf dem  
Friedhof, der Bibliothek und der  
Polizeistation  
Entsperre (L).

Wuerfel 4-6,  
um zum naechsten  
Tag zu kommen.

---



# The Arkham Daily

07/04/1925

Arkham's äelteste Zeitung

gegr. 1870

---

## Prominenter Anthropologe ermordet aufgefunden

### Schlagzeile

Arkham, Ma

Dr. Grayson wurde ermordet in seinem Buerro an der Miskatonic Universitaet 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 erhoehrt.

Wuerfel 4-6,  
um zum naechsten  
Tag zu kommen.

---

# The Arkham Daily

08/04/1925

Arkham's äelteste Zeitung

gegr. 1870

## Grausige, kannibalistische Morde halten die Stadt in Atem

Schlagzeile

**Arkham, Ma**

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

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

---

**Keine Hinweise**

**Wuerfel 4-6,  
um zum naechsten  
Tag zu kommen.**

---



# The Arkham Daily

09/04/1925

Arkham's äelteste Zeitung

gegr. 1870

---

## Sheldon Bandenmitglied ermordet

### Schlagzeile

**Arkham, Ma**

Ein Mitglied der beruechtigten Sheldon Bande wurde ermordet in den Waeldern suedlich der Stadt aufgefunden. Offenbar wurde waehrend des Tathergangs ein Ritual vollzogen. Plaziere einen Entsperrt Marker auf dem Standort der Waelder.

---

Hinweise erscheinen in den Waeldern, dem Strassengebiet des Wohnviertels und im Alten Zauberlanden.

Wuerfel 4-6, um zum naechsten Tag zu kommen.

---

# The Arkham Daily

10/04/1925

Arkham's äelteste Zeitung

gegr. 1870

---

## Aerzte raetseln ueber Schlaflosigkeiterscheinungen

### Umgebung

**Arkham, Ma**

Viele Einwohner haben Schwierigkeiten einzuschlafen. Andere klagen ueber schreckliche Alptraeume.

Die Aerzte haben keine Erklaerungen dafuer.

Waehrend dieses Phaenomen stattfindet, koennen die Ermittler keine geistige Gesundheit regenerieren, ausser am Arkham Sanatorium oder die Faehigkeit eines Ermittlers.

---

Hinweise erscheinen am Krankenhaus  
und dem Sanatorium.  
Der Terrorlevel wird um 1 erhoecht.

Wuerfel 4-6,  
um zum naechsten  
Tag zu kommen.

---

# The Arkham Daily

11/04/1925

Arkham's äelteste Zeitung

gegr. 1870

---

## Verstoerende Bilder verursachen Diskussionen

### Umgebung

**Arkham, Ma**

Mr. Pickman, ein oertlicher Kuenstler, hatte letzte Nacht seine Showeroeffnung in der M.U. Bibliothek. Einige Kritiker sehen in seinen Bildern bedenkliche, alptraumhafte Darstellungen, andere sehen Brillanz und eine Art dunkles Genie, waehrend wieder Andere einfach nur Verdorbenheit interpretieren. Waehrend die Show geoeffnet ist koennen die Bilder in der Unterhaltsphase fuer 2 Dollar in der Bibliothek erstanden werden. Fuer jedes gekaufte Bild erhaelt der Ermittler einen Hinweismarker, allerdings muss ihm dafuer eine Willensprobe +1 gelingen oder er verliert eine geistige Gesundheit.

---

Keine Hinweise

Wuerfel 4-6,  
um zum naechsten  
Tag zu kommen.

---



# The Arkham Daily

12/04/1925

Arkham's äelteste Zeitung

gegr. 1870

---

## Wissenschaftler raetseln ueber seismische Aktivitaeten

### Schlagzeile

Arkham, Ma

Ein Geologiestudent hat einige merkwuerdige, gleichmaessige seismische Aktivitaeten gemessen, deren Ursprung irgendwo im Meer sein koennten.

---

Zwei Hinweismarker erscheinen  
am Haus der Wissenschaften.

Wuerfel 4-6,  
um zum naechsten  
Tag zu kommen.

---

# The Arkham Daily

13/04/1925

Arkham's äelteste Zeitung

gegr. 1870

---

## Ungewoehnliche Gezeitenerscheinungen ueberschwemmen den Hafen

Schlagzeile

Arkham, Ma

Eine viel zu grosse Wasserwelle brach entlang der  
Kuestenlinie herein.

Dadurch ueberflutete der Miskatonic Fluss am Hafen.

---

Hinweise erscheinen auf  
den Strassen des Geschaeftsviertels  
und dem Hafenviertel.

Wuerfel 4-6,  
um zum naechsten  
Tag zu kommen.

---

# The Arkham Daily

14/04/1925

Arkham's älteste Zeitung

gegr. 1870

---

## Massensterben der Fische Ursache unbekannt

### Schlagzeile

Arkham, Ma

Hunderte toter Fische sind im Fluss aufgetaucht. Die Wissenschaftler und Aerzte koennen die Ursache fuer dieses Massensterben nicht benennen.

---

Hinweise erscheinen bei  
der Bibliothek, dem Haus der  
Wissenschaften und am Krankenhaus.

Wuerfel 4-6,  
um zum naechsten  
Tag zu kommen.

---



# The Arkham Daily

15/04/1925

Arkham's ältteste Zeitung

gegr. 1870

---

## Sturzflutartige Regenguessse brechen ueber Arkham herein

### Umgebung

**Arkham, Ma**

Unzeitgemaesse Regenfaelle, schwarze Wolken ziehen vom Meer herein, als haetten sie ihren Ursprung in etwas Gigantischem und Uraltem.

Waehrend der Sturm wuetet, erhalten alle Schnelligkeitsproben in Arkham einen Malus von (-1).

Verstecken Proben in Arkham haben einen Bonus von (+1).

---

Keine Hinweise

Wuerfel 5-6,  
um zum naechsten  
Tag zu kommen.

---

# The Arkham Daily

16/04/1925

Arkham's äelteste Zeitung

gegr. 1870

## Donnersturm ueber dem Meer

### Umgebung (Wetter)

**Arkham, Ma**

Ein sehr starker Sturm ueber dem Meer bricht ueber die Kueste herein und bringt heftige Regenguesse nach Arkham. Die Strassen sind ueberflutet. Daher kostet es einen Punkt extra ueber Strassenfelder zu reisen.

Ausserdem ist ueberall die Praesenz von etwas Furchterregenden zu spueren. Willensproben haben einen Malus von (-1).

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

---

Das ist das letzte Ereignis auf der Zeitleiste.

Wenn die Zeitleiste erneut fortschreitet, gehe sofort zum Endspiel ueber.

---