

# Arkham Investigations

## Das Fluestern in der Dunkelheit

Original von Jocularis

Ins Deutsche uebersetzt von Meriamun und Bambi

### **Einleitung**

*Das Fluestern in der Dunkelheit* wird wie ein normaler *Arkham Investigations* Fall gespielt, mit dem kleinen Unterschied, dass der Spieler hier mehr gefuehrt wird. Dies gibt uns somit eine weiteres Beispiel, wie ein Fallbuch geschrieben werden kann.

Ich fand es einfacher einen Fall zu schreiben, den ich in das Hauptspiel einfuegen kann.

Es reicht, ein paar Paragraphen zu verwalten und sie in das Basisspiel zu integrieren, um eine Geschichte im Lovecraftschen Stil zu erzahlen.

Ein anderer Aspekt meines Falles ist die Kuerze. Zuerst schaut er sehr kurz aus, aber nur wenn man ihn vom Basisspiel trennt.

*Fluestern in der Dunkelheit* ist in zwei bis drei Stunden spielbar, abhangig davon, wie die Zeitlinie vorankommt. Aber um es komplett zu verstehen, muss man sich *Arkham Horror* als einen Container fuer *Fluestern in der Dunkelheit* vorstellen.

Viel Spass dabei !

Ein extra Dankeschon geht an Nephilim, fuer diesen wunderbaren Mod.

### **Regeln**

#### **Vignetten Stati**

Benutze nicht die Entsperrt-Marker. Zu Spielbeginn lege alle Vignettenstatus-Marker in einen Sammelbehalter. Wenn das Fallbuch sagt „Entsperre Vignette (x)“ nimm den entsprechenden Marker und platziere ihn auf dem Spielbrett am entsprechenden Ort. Ab diesem Zeitpunkt ist die entsprechende Vignette entsperrt.

Wenn eine Vignette geschafft wurde, platziere einen Komplett-Marker an diesen Ort auf dem Brett. Der Status kann sich nicht dann nicht mehr andern.

Wenn eine Vignette nicht geschafft wird, bleibt sie auf dem Brett mit einem Versagt-Marker. Einige nicht geschaffte Vignetten konnen noch einmal entsperrt werden (der Text wird einen Hinweis geben, wie der Versagt-Marker entfernt werden kann) aber nur wenn es auf dem Vignetten-Index oder im Fallbuch steht.

#### **Fertigkeitenpruefungen**

Jede Fertigkeitenpruefung in einer Vignette - wenn nicht anders angegeben - wird wie eine unterstuetzte Fertigkeitenpruefung nach den *Arkham Investigations* - Regeln behandelt.

Die Ermittler muessen natuerlich in einem Team zusammen sein, um sich gegenseitig zu unterstuetzen. Ereignisse

An manchen Orten schreibt der Vignetten Index „Ereignis n x“ vor. Das bedeutet, dass es Ereignisse in dieser Vignette zu bestehen gilt - wie in den normalen Regeln - aber es konnten mehr als eines sein. Wenn Ihr das erste Mal so einen Ort besuchst befolge die Anweisungen fuer Ereignis Eins und platziere einen Ereignis-Marker auf den Ort. Beim zweiten Mal lest Ereignis Zwei, usw.

Wenn Ihr alle Ereignisse behandelt habt befolge die „Ansonsten...“ Anweisungen.

#### **Begegnungen an Orten**

Ein Ermittler kann immer zwischen einer normalen Begegnung (Karte ziehen) oder der

Vignettenbegegnung wahlen. Wenn er sich fuer die Vignette entscheidet, nimm den Nummernmarker „I“ und lege ihn auf den Buchstaben der entsprechenden Vignette.

### **In das Arkham Horror Basisspiel einflechten**

Dieser Fall wurde so entworfen, um ihn in das Basisspiel einzuflechten und nur einige wenige Änderungen vorzunehmen:

Während des Spielaufbaus wähle keine „Grosser Alter“ - Karte, und lege keine Hinweismarker auf die instabilen Orte. Alle anderen Vorbereitungen bleiben gleich.

Während des Falles wird es öfter vorkommen, dass Ihr eine gewisse Anzahl von Komponenten bekommen muesst, um weiterzumachen. Zum Beispiel eine gewisse Anzahl von Hinweismarkern oder eine Verbundeten-Karte. Einige von diesen Komponenten bekommt Ihr durch Vignetten und andere muessen durch das Basisspiel erkämpft werden.

#### **Zeitlinie**

Während der Mythosphase wuerfle mit einem Wuerfel. Ist das Resultat gleich dem aufgedruckten Wuerfelbereich an diesem Tag (Tag 2 hat z.B. 4-6), gehe in der Zeitlinie voran. Bei jedem anderen Ergebnis (z.B. 1-3), ziehe ganz normal eine Mythoskarte.

Fuehre die Mythoskarte ganz normal aus, aber ignoriere die Toröffnung (platziere also Monster und Hinweise). Wenn Ihr eine Karte ziehst, die bei dieser Variante keinen Sinn macht (wenn z.B. eine Karte sich auf Tore oder Andere Welten bezieht), dann lege sie ab und ziehe eine andere Karte.

#### **Rueckkehr nach Arkham**

Wenn der Text im Fallbuch anzeigt, dass Ihr nach Arkham zurueckkehren sollst, dann kehrt der Ermittler nach Arkham zurueck, beendet die Vignette und legt alle Ereignismarker auf dieser Vignette ab. Wenn diese Vignette noch mal erforscht werden kann, dann beginne einfach wieder bei Ereignis Eins.

### **Spezielle Regeln fuer den Fall „Fluestern in der Dunkelheit“**

#### **Monster**

Die folgenden Monster kommen in den Monsterpool:

Mi-Go, Migo-Verdeckt (4x), Kultisten, Verrueckte, Hexe, Hexenmeister, Hohepriester, Walter Brown (1x)

#### **Spezialregeln fuer Monster**

Walter Brown kann nicht als Trophäe reklamiert werden.

#### **Dokumente**

Siehe „Dokumente“ am Ende des Fallbuches. Sie sind nummeriert und werden gelesen, wenn sie im Fallbuch erwähnt werden.

#### **Das Akeley Farmhaus**

Das Akeley Farmhaus ist ein neuer Ort, der ueber den Bahnhof erreicht werden kann.

Jeder Ermittler an den Vignetten (G 2-3-4-5) muss diesen Marker auf der Akeley Farmhaus Karte ablegen.

## **Prolog**

Seltsame klimatische Ereignisse plagen Arkham in den letzten Monaten. Etwas Dunkles und Fremdes, welches seit Jahren im Schatten der menschlichen Rasse gewartet hat, beginnt neue Pläne zu schmieden, Pläne bei denen sterbliche Menschen eine wichtige Rolle spielen.

Die ganze Angelegenheit begann mit historischen und noch nie da gewesenen Ueberflutungen im Country am dritten November 1927. Nach den seltsamen Fluten und den Nachrichten von schwierigen Rettungsversuchen, versammelten sich viele unserer Freunde zu intensiven Diskussionen und traten an uns mit der Bitte heran, etwas Licht in die ganze Sache zu bringen.

# Vignetten-Index

## Hafenstrasse

- (A1) Ereignis 1: Lest 01
- Ereignis 2: Lest 04
- Ansonsten: Lest 10
- (A2) Lest 03
- (A3) Lest 05

## Haus der Wissenschaften

- (B1) Ereignis 1: Lest 07
- Ansonsten: Lest 09
- (B2) Lest 08

## Verwaltung

- (C1) Ereignis 1: Lest 11
- Ansonsten: Lest 64
- (C2) Lest 15

## Bibliothek

- (D1) Ereignis 1: Lest 27
- Ereignis 2: Lest 28
- Ansonsten: Lest 36
- (D2) Lest 38

## Polizeistation (Die Zelle)

Wenn diese Vignette nicht geschafft wurde, lege einen Verbundeten ab, um den Versagt-Marker zu entfernen und Lest 29.

- (E1) Ereignis 1: Lest 18
- Ansonsten: Lest 19
- (E2) Lest 23

## Gesellschaft fuer Geschichte

Wenn diese Vignette versagt wurde, lege fuenf Hinweismarker ab, um den Versagt-Marker zu entfernen und Lest 34.

- (F1) Ereignis 1: Lest 30
- Ansonsten: Lest 32
- (F2) Lest 37

## Bahnhof

- (G1) Wenn noch nicht der 12. Tag der Zeitlinie erreicht ist, Lest 35.
- Ist es der 12. Tag oder später, dann Lest 40.

## Akeley Farmhouse

- (G2) Lest 41
- (G3) Lest 44
- (G4) Lest 47
- (G5) Lest 52

## Epilog

Wenn Ihr Eure Ermittlung erfolgreich beendet habt, lest 60.

Ansonsten lest 61.

1 Nachdem Ihr gerade die Aufgabe erhalten habt, macht Ihr einen Spaziergang Strassen am Hafen, wo Ihr die Möglichkeit habt, einige Einheimische zu befragen. Die Strassen durchstreifend bemerkt Ihr, wie die Stadt sich in einer fiebrigen Erwartungshaltung befindet. Viele Leute versammeln sich an den Brücken und versuchen in das schleimige Wasser des Miskatonic zu spähen. Wenn Ihr Euch in die Menge begeben wollt, bewegt Euch zu (A2). Wollt Ihr einige Spuren, die die Flut uebrig gelassen hat untersuchen, lest 2.

2 Macht eine Wissensprobe. Bei Erfolg findet Ihr seltsame Abdruecke im Schlamm und bekommt einen Hinweismarker. Die Abdruecke scheinen einer Klaue zu ähneln und sind ungefähr so gross wie ein menschlicher Fuss.

Ihr macht einige Fotos von der Szenerie und Euch kommt der Gedanke, dass Ihr die Abdruecke vielleicht einer wissenschaftlichen Untersuchung unterziehen solltet.

### **Entsperre (B) Haus der Wissenschaften.**

Ihr koennt hier noch eine oder mehrere Runden hier bleiben, aber Ihr koennt nicht mehr als drei Hinweismarker auf diese Art bekommen.

Ansonsten bewegt Euch zu A2 und beendet den Zug.

3 Ein alter Mann kommt auf Euch zu und interessiert sich fuer Eure Untersuchung der Fussabdruecke. Nach ein paar Fragen, erzählt er Euch eine alte Sage aus seiner irischen Vergangenheit:

*"Hör einem alten Mann zu, der eine Menge in seinem Leben erlebt hat! Es gibt einige Dinge, die unseren Augen verborgen bleibt. Es gibt eine versteckte Rasse von monströsen Geschöpfen, die sich*

*irgendwo in den entfernteren Huegeln verstecken - in den tiefen Wäldern der höchsten Gipfel und in den dunklen Tälern, aus denen Ströme von unbekannter Herkunft fliessen.*

*Diese Geschöpfe wurden selten gesehen, aber Beweise ihrer Existenz wurden von denen geliefert, die sich tiefer als alle anderen in diese verschlungenen Gebirge wagten, oder in tiefe Schluchten, die selbst die Wölfe meiden.*

*Dies sind Sagen, aber Ihr wisst auch, dass tief in den Legenden auch ein Funken Wahrheit ist."*

Etwas in dem alten Mann beunruhigt Euch, so tief dass Ihr nichts anderes tun koennt, als Euch von ihm abzuwenden und wegzulaufen.

Macht eine Willensprobe (-1).

Bei Erfolg bekommt Ihr einen Hinweismarker, ansonsten verliert Ihr 1 Geistige Gesundheit.

Ihr koennt Euch zu (A3) bewegen oder nach Arkham zurueckkehren.

4

Eine seltsame Gestalt kommt Euch auf der Strasse entgegen. Er scheint ein Bewohner eines der Gebäude hier zu sein, aber etwas in seiner summenden Stimme erinnert Euch an Euer Studium der Folklore. Bekämpft einen Mi-Go (versteckt)! Wenn Ihr ihn besiegt, lasst er sich in den Fluss fallen und verschwindet im Wasser. Ihr bekommt keine Trophäe. Bewegt Euch zu (A3).

5

Die Hinweise und Begegnungen, die Ihr an diesem Ort ueberstehen muesst, beeinflussen Euren Geist mit schrecklichen und verwirrenden Visionen. Ihr benötigt wieder Klarheit und deshalb kann nur eine gruendliche Untersuchung und wissenschaftliche Methoden dieses Chaos ordnen.

Macht eine Gluecksprobe (-1). Bei Erfolg durchsuche die Einfachen Gegenstände nach den Untersuchungsmaterialien und nehmt sie.

**Entsperre (B) Haus der Wissenschaften.**

Kehrt nach Arkham zurueck.

6

Euer Gehirn wird chirurgisch von Eurem Körper entfernt und in einen Metallzylinder befördert. Körperlos werdet Ihr der Präsenz einer seltsamen Gestalt gewahr, die völlig in Schwarz gehuellt ist. Das Gesicht durch eine alptraumhafte Wachsmaske bedeckt, die jede Spure verwischt, so dass es wie ein menschliches Gesicht aussieht.

Es kommt Euch seltsam bekannt vor.

Nach ein paar Augenblicken kennst Ihr seinen wahren Namen: In der Yuggoth Sprache ist es NGATH-KTHUN, der Mann den viele Leute in Arkham unter dem Namen Walter Brown kennen.

Ihr werdet nun - fuer immer und ewig - ein Mi-Go Sklave sein, fuer alle Zeiten in diesem Metallzylinder eingeschlossen. Euere Zukunft ist in den alten dunklen Sternen des Planeten eingraviert und nur eine Sache ist in Eurem Geist sicher: Euer bisheriges Leben, Euere alte Heimat, ist nun nur noch Euere Vergangenheit, die verblassen wird und irrelevant wird im Angesicht der Weiten der Anderen Welten.

7

Ihr erinnert Euch daran, dass ein alter Freund von Euch hier als Forscher arbeitet. Ihr sucht in der Halle nach ihrem Namen und nach ein paar Minuten steht Anna Kaslow vor Euch.

"Schon lange her, seit wir uns das letzte Mal getroffen haben. Unserer beider Wege waren wohl unterschiedlich. Was fuehrt Euch zu mir? "

Macht eine Gluecksprobe (-1).

Bei Erfolg durchsuche den Verbundeten-Stapel nach Anna Kaslow.

Ihr zeigt ihr alle Hinweise, die Ihr in der Hafenstrasse gefunden habt. Sie starrt Euch sichtlich besorgt an und dreht sich um, um ein Glassgefäß mit einer gelben Fluessigkeit und einer Probe mit der Aufschrift "Häutchen" abzustellen.

"Es gibt in diesen Tagen einfach zu viele Zufälle" sagt sie. "Aber bis jetzt ist es unmöglich Spekulationen anzustellen, was wohl vorgeht. Diese Probe hier zum Beispiel stammt von einem Ort nahe des Miskatonic. Ich habe noch nie von Flusshammer an diesem Ort gehört; es ist eine komplett unbekannte Spezies."

Das Probenglas auf dem Regal abstellend fuegt sie seufzend hinzu: "Nun ja, momentan ist es unmöglich fuer mich, all die verschiedenen Hinweise in Beziehung zueinander zu setzen."

Ihr koennt an diesem Ort seid zu zwei Untersuchungsmaterial-Karten ablegen. Wenn zwei Karten hier liegen, bewegt Euch zu (B2). Ansonsten kehrt nach Arkham zurueck.

- 8 "Von dem was ich durch das Mikroskop sehen kann, ist die Kreatur, die diese Art von Fuehler hat, groesser als ein gewöhnlicher Hummer. Sie könnte grosse Klauen haben und ich schliesse nicht aus, dass diese Klauen die Abdruecke verursacht haben, die Ihr entdeckt habt. Vielleicht eine Art von zweibeinigem Amphibium oder ein Hummer der auf vier Klauen laufen kann."  
Entsperre (D) Bibliothek und macht eine Wissensprobe (-1). Bei Erfolge lest 12. Bei Misserfolg kehrt nach Arkham zurueck.
- 9 "Habt Ihr etwas Neues fuer mich?" fragt Anna. Ihr koennt an diesem Ort bis zu zwei Untersuchungsmaterial-Karten ablagern. Wenn mindestens zwei Karten hier liegen, bewegt Euch zu (B2). Ansonsten kehrt nach Arkham zurueck.
- 10 Da ist ein Schatten hinter Euch - jetzt seid Ihr Euch sicher. Jemand verfolgt Euch. Als Ihr um die Strassenecke biegt fangt Ihr an zu rennen, aber der Mann wird nicht langsamer. Eure einzige Chance besteht darin, Euch dem dunklen Fremden in der schwarzen Robe zu stellen. Bekämpft Walter Brown.  
Wenn Ihr gewinnt, bekommt Ihr einen Tormarker, 3 Hinweise und kehrt nach Arkham zurueck - die Vignette ist **komplett**.  
Ansonsten habt Ihr bei dieser Vignette **versagt**.
- 11 Nachdem Ihr am Ort des Mordes ankommt, koennt Ihr kaum irgendwelche Hinweise finden, da einfach zu viele Polizisten hier sind. Es scheint so, als ob der Kopf des Opfers vom Körper getrennt wurde und nun suchen sie den Fluss nach dem Rumpf ab. Was hier passiert, schockiert Euch fuerchterlich. Macht eine Willensprobe (-2) oder verliere eine Fertigkeitenkarte.  
Nach ein paar Minuten möchte Euch ein hart aussehender Mann sprechen, der aktuelle Deputy von Arkham.  
"Ich muss sie bitten, mit mir zur Wache zu kommen ... es ist nur um Sie zu ueberpruefen. Wenn Ihr Euch entscheidest, ihm ohne Einspruch zu folgen, lest 13.  
Wenn Ihr versuchen möchtet, ihm Euere Beziehung zum Opfer und die juengsten Verbindungen zu erklären, macht eine Willensprobe (-2). Bei Erfolg lest 14, ansonsten lest 13.  
Wenn Ihr versuchen wollt, ueber den Campus wegzulaufen, macht eine Geschwindigkeitsprobe.  
Bei Erfolg bewegt Euch zu (C2), ansonsten lest 13.
- 12 Ihr erinnert Euch, dass einige seltsame alte Rituale der Pennacook Indianer von einigen amphibischen Kreaturen mit Klauen sprechen, die aus Raum und Zeit kommen. Davon sollte etwas in einem alten Buch stehen, das Ihr noch besitzt.  
durchsucht den Einfache Gegenstände Stapel und nehmt das *Alte Buch*.  
Kehrt nach Arkham zurueck.  
Diese Vignette ist **komplett**.  
**Entsperre (D) Bibliothek**.
- 13 Sie werfen Euch in einen Streifenwagen und nach ein paar Minuten erreicht Ihr die Polizeistation. Es scheint so, als wuerden Sie ein Verhör fuer Euch vorbereiten. Einige obskure Dokumente wurden auf Anna Kaslows Schreibtisch gefunden - Dokumente, in denen Ihr erwähnt werdet.  
**Entsperre (E) Polizeistation**.  
Bewegt Euch in die Zelle - Ihr seid verhaftet!

14 Der Deputy scheint von Euerer Unschuld ueberzeugt aber besteht darauf, Euch auf dem Revier zu verhören.  
Wenn Ihr Euch widersetzen wollt, bewegt Euch zu (C2).  
Ansonsten koennt Ihr ihnen Beweise Euerer Ehrlichkeit geben, indem Ihr anbietet, mit Ihnen bei ihren Ermittlungen zu kooperieren.  
Macht eine Gluecksprobe (-2) oder lege eine Untersuchungsmaterial-Karte ab, um den Test automatisch zu bestehen.  
Bei Erfolg werdet Ihr ihr geheimer Agent: Alle Anklagen werden fallengelassen, vorausgesetzt Ihr kooperiert mit der Polizei.  
Nehmt den Streifenwagen und kehrt nach Arkham zurueck.  
Bei Misserfolg lest 13.

15 Ihr flieht mit all Euerer Kraft vor den Agenten, die Euch sofort nacheilen. Nun werdet Ihr Gesucht ! (Dokument Nr. 3).  
Macht eine Schleichenprobe (-1), um zu verhindern, dass Ihr gefangen werdet. Bei Erfolg, lest 16.  
Ansonsten lest 13.

16 Das Verwaltungsgebäude ist ausser Sicht, weit hinter Euch, als Ihr in die tiefen Wälder eintretet, die den Campus umgeben, um vor den Verfolgern zu fliehen.  
Plötzlich zwingt Euch etwas dazu anzuhalten - vor Euch sind einige Schatten. Es scheint, als wäre da etwas Anderes, das Euch verfolgt !  
Bekämpft einen Mi-Go (verdeckt) und einen Hexenmeister. Wenn Ihr beide innerhalb von zwei Runden besiegt, lest 17. Ansonsten kommen die Polizisten und versperren Euch den Weg. Lege dann zwei Gegenstände Euerer Wahl ab und lest 13.

17 Die Körper der dunklen Gestalten liegen Euch zu Fuessen. Ihr koennt auf die Polizisten, die Euch

verfolgen, warten, um ihnen zu zeigen, was Ihr gefunden habt.  
Lest 20. Ansonsten, setzt Eure Flucht fort und lest 21.

18 Es ist Nacht in Euerer Zelle. Ihr wurdet hier länger als geplant festgehalten ! In der Zelle ist eine karges Eisenbett und das Laken ist zu Ihren, um Euch vor der Kälte der Nacht zu sch tzen. Ihr koennt nicht schlafen.  
Plötzlich hört Ihr eine Stimme nebenan, vielleicht von der Zelle neben Euch.

„Dem Nyarlathotep, dem Grossartigen Ueberbringer, muss alles gesagt werden. Und er soll aufsetzen das Aussehen der Menschheit, die wächserne Maske und die Robe die ihn verdeckt. Und er soll kommen von der Welt der Sieben Sonnen...keiner kann den Sohn von Yuggoth verhaften! Keiner...“  
Macht eine Wissensprobe (-2). Bei Erfolg fällt Euch ein, dass Yuggoth gleichbedeutend mit Pluto ist - nehmt einen Hinweismarker und lest 19. Wenn Ihr versagt, beende Euere Runde und bleibe Verhaftet.

19 Als Ihr in Euerer Zelle auf Euer Verhör wartet, denkt Ihr darueber nach, was zuletzt alles passiert ist. Wuerfle mit so vielen Wuerfeln, wie Euer momentaner (maximal 5 Wuerfel). Wenn Ihr einen Erfolg wuerfelt, bekommt Ihr einen Hinweismarker, ansonsten verliert Ihr einen Hinweismarker.  
Ihr koennt an diesem Ort Hinweismarker ablegen und jeder Ermittler in der Polizeistation darf Euch Hinweismarker zum Ablegen geben. Wenn Ihr 5 Hinweismarker abgelegt habt, bewegt Euch zu (E2) und beendet den Zug. Wenn Ihr noch nicht 5 Hinweismarker abgelegt habt, bleibt Ihr verhaftet !

- 20 Die Polizisten kommen an und umzingeln Euch. Sie schauen auf die toten Körper, die vor Euch liegen.  
Die Körper dieser Fremden sind in schwarzen Umhänge gewickelt und unter ihnen scheinen sie komplett eingehüllt in Streifen von Gaze, um ihre Entstellungen zu verbergen. Dann entwickeln sie die Gaze. Macht eine Willensprobe (-2). Wenn Ihr versagt, verliert Ihr 1 geistige Gesundheit. Nachdem die Polizisten sehen, was Ihr da gerade bekämpft habt, glauben Sie Euch die Geschichte und lassen Euch frei.  
Ihr duerft nach Arkham zurueck.  
**Diese Vignette ist komplett.**
- 21 Euere Flucht bringt Euch zu den entfernten Grenzen des Campus, in die Nähe eines Flusses, der hier durchfließt.  
Die Polizisten kommen näher. Macht eine Schleichenprobe (-2), um Euch im Flusswasser zu verstecken.  
Bei Erfolg lest 22. Ansonsten 13.
- 22 Nebenan im Schlamm entdeckt Ihr einen seltsamen Gegenstand. Ziehe einen besonderen Gegenstand. Als Ihr ihn anschaut schwimmt etwas Hartes und Rundes auf dem seichten Wasser: ein menschlicher Kopf, mit Blut und menschlichen Flüssigkeiten bedeckt. Trotz der zahlreichen Schrammen und Kratzer erkennt Ihr das Gesicht von Anna Kaslow !  
Ihr werdet *wahnsinnig*.  
Macht eine Willensprobe (-3). Wenn Ihr Erfolg habt, verliert Ihr keine Gegenstände wie gewöhnlich, ansonsten verliert Ihr Gegenstände wie in den Regeln geschrieben.  
Egal wie Ihr die Probe abschliesst, wird Euere geistige Gesundheit auf 1 reduziert und Ihr kommt sofort ins Sanatorium.  
**Diese Vignette wurde nicht geschafft.**
- 23 Die Tuer schwingt mit einem lauten Geräusch auf und der Deputy gefolgt von 3 Polizisten betritt die Zelle. Ihr erzählt ihnen grimmig alles ueber das, was Ihr letzte Nacht nachgedacht habt, die ganze Wahrheit. In dem Moment, wo Ihr von den Stimmen aus der Nachbarzelle erzählt, wird das Gesicht des Deputy aschfahl und er befiehlt, dass Ihr in den Hochsicherheitsbereich der Polizeistation gebracht werdet. Macht eine Willensprobe (-2).  
Bei Erfolg lest 24, ansonsten 25.
- 24 Ihr erinnert Euch daran, dass Ihr den Deputy einige Fragen ueber den Mann in der Nachbarzelle fragen wolltet.  
"Dieser Kriminelle wurde diesen Morgen in Einzelhaft gebracht. Er leidet sichtlich unter irgendeiner geistigen Störung und wird bald in das Sanatorium verlegt. Wir haben ihn blutig und von Einheimischen zusammengeschlagen in der Nähe der Hafenstrasse gefunden. So oder so, er scheint sich auf jeden Fall schon ziemlich gut erholt zu haben."  
Ihr bekommt einen Hinweismarker und lest bei 25 weiter.
- 25 In dem Moment, als Ihr um die Ecke geht, bemerkt Ihr, dass etwas falsch ist. Die Zellentuer ist von innen kaputtgeschlagen, einige Meter vom Tuerrahmen entfernt auf dem Boden. Die Wände sind blutbeschmiert und die Körper von 3 Polizisten liegen am Boden - enthauptet ! Und keine Spur der Zelleninsassen.  
Die Polizeistation verfällt in das totale Chaos.  
Macht eine Schleichenprobe.  
Bei Erfolg duerft Ihr den einfachen Gegenstände-Stapel nach dem Gewehr durchsuchen und nehmen.



In der ganzen Aufregung hört Ihr den Namen des gefürchteten

Mannes: Walter Brown.

**Diese Vignette ist komplett.**

Ziehe einen Tormarker und kehrt nach Arkham zurück.

**Entsperre (F) Gesellschaft fuer Geschichte.**

26

Die vergilbten Seiten des Buches lesend, gleitet Euer Geist in das altertümliche Wissen ab, das die Menschheit vergessen zu haben scheint.

Macht eine Wissensprobe (-2) oder verliere 2 geistige Gesundheit.

So oder so bekommt Ihr 2 Hinweismarker.

Obwohl Euer Geist versucht, dies alles zu verstehen seid Ihr nun ziemlich sicher, dass die Dinge, die da vor sich gehen Teil eines grösseren Planes sind.

Ein Plan, der die seltsamen Rituale von einheimischen Farmern betrifft, die mysteriösen Fälle von verschwundenen Personen und die letzten immer schlimmer werdenden Ereignisse.

Und all dies hängt zusammen mit einer uralten wissenschaftlich nicht registrierten Spezies - einer Spezies die die Sagen **Mi-Go** nennen.

Professor Armitage starrt Euch schweigend an und schaut dann plötzlich an die Decke.

"Walter Brown" sind die einzigen Worte, die er fluestert.

Entferne alle Mi-Go (verdeckt) aus dem Spiel und tausche mit den echten Mi-Go aus.

**Entsperre (F) Gesellschaft fuer Geschichte.**

Kehrt nach Arkham zurück.

27

Die grosse Bibliothek von Arkham !  
Hier liegt das Wissen von Jahrhunderten. Gewiss können nicht alle hier stehenden Buecher von einfachen Universitäts-Studenten gelesen werden !

Ihr verbringt Stunden damit, in Buechern aus dem letzten Jahrhundert, die Legenden der einheimischen Pennacock Indianer zu erforschen.

Ein paar Augenblicke später läuft ein Professor an Euch vorbei und sieht, in welchen Schriften Ihr stöbert. Er bietet Euch seine Hilfe an. Macht eine Wissensprobe (-3).

Bei Erfolg, durchsuche den Verbündeten-Stapel nach Professor Armitage und nehmt sie.

Ihr findet einige interessante Buecher zu dem Thema.

"Die Pennacock Mythen, die die konsistentesten und bilderreichsten Mythen waren, lehrten, dass die "Geflügelten" vom Grossen Bären aus dem Himmel kamen. Sie hatten Minen in unseren Bergen von denen sie eine Art von Steinen abbauten, die sie in keiner anderen Welt bekamen. Den Mythen zufolge lebten sie nicht hier, hatten aber Aussenposten von denen sie mit ihrer riesigen Steinfracht zu ihren eigenen Sternen im Norden flogen. Es war schlecht, wenn man in ihre Nähe kam und manchmal kamen unerfahrene Jäger, die in den Gebirgen jagten, nie mehr zurück. Es war auch nicht gut, in den Wäldern ihrem Fluestern in der Dunkelheit zuzuhören, mit Stimmen ähnlich von Bienen, die versuchten, so wie Stimmen von Menschen zu klingen."

Professor Armitage schaut nach einer schnellen Durchsicht des Buches nachdenklich in Euere Richtung.

"Ihr werdet das wonach Ihr sucht nicht in den Anthropologiebuechern finden," sagt er schliesslich.

"Ihr muesst im Bereich der verbotenen Buecher suchen - dort sind Buecher, bei denen die Gefahr besteht, den Verstand zu verlieren! Bei dem kann ich Euch aber helfen. Bringt mir solche Buecher oder beendet Eure Ermittlungen

und sucht nach etwas weniger Schrecklichem."

Wenn Ihr ein Buch aus dem besonderen Gegenstände-Stapel besitzt, lest 26.

Ansonsten kehrt nach Arkham zurueck.

28 Professor Armitage heisst Euch bei seinen privaten Studien willkommen.

"Habt Ihr das Buch gefunden?"

Wenn Ihr ein Buch aus dem besonderen Gegenstände-Stapel besitzt, lege es ab, um bei 26 weiterzulesen. Ansonsten kehrt nach Arkham zurueck.

Wenn Ihr bereits ein Buch abgelegt habt, kehrt nach Arkham zurueck.

29 Nach einigem Drängen gelingt es Euch - dank einer Eurer Kontakte - vom Deputy empfangen zu werden. Er empfängt Euch in einem privaten Zimmer der Polizeistation und diskutiert mit Euch die Identität von Walter Brown.

Nach den ganzen Ueberlegungen bittet Euch der Deputy zur Gesellschaft fuer Geschichte zu gehen und dort Nachforschungen ueber den Mann anzustellen.

**Entsperre (F) Gesellschaft fuer Geschichte.**

Dann bestehe eine Gluecksprobe (-2). Bei Erfolg, duerft Ihr einen besonderen Gegenstand ziehen, den er Euch mit folgenden Worten gibt:

"Dies könnte nuetzlich sein. Wir denken er hat eine besondere Beziehung zu ihm."

**Diese Vignette ist komplett !**

30 Ihr kommt bei der Gesellschaft fuer Geschichte an und fragt nach Unterstuetzung bei Eueren Nachforschungen ueber Walter Brown. Offenbar haben nur wenige Mitglieder freien Zugang zu den delikatsten Gebieten .

Ein junger Historiker empfängt Euch in seinem Zimmer und erzählt Euch, was er ueber ihn weiss.

"Walter Brown wurde in Boston geboren. Er war ein aufstrebender Anthropologe und Mitglied unserer Gesellschaft. Er fuehrte viele Untersuchungen ueber alte Legenden der ansässigen Folklore an noch unberuehrten Plätzen durch. Speziell im New England Country. Es gibt da ein Buch, das wir haben, das ueber sein Interesse an Botanik und Biologie berichtet." Macht eine Willensprobe (-1), um den Historiker zu berreden, Euch das Buch zu zeigen.

Bei Erfolg lest 31. Ansonsten kehrt nach Arkham zurueck.

31 Das Buch wurde im Nachhinein editiert . Brown starb vor 15 Jahren ! Nehmt 2 Hinweismarker. Hier in diesen Gefilden sollte sein Grab sein. Lest weiter bei 32.

32 Ihr könnt einzigartige Gegenstände an diesem Ort ablegen, um die Gunst der Mitglieder dieser historischen Gesellschaft zu erlangen. Wenn hier 3 abgelegte einzigartige Gegenstände sind, lest weiter bei 33.

33 Der junge Mann, der Euch am Eingang empfangen hat fuehrt Euch durch viele Korridore des Gebäudes und lädt Euch ein, mit ihm einen Spaziergang im Garten zu unternehmen. An dichten Bäumen vorbeisclendernd ueberquert Ihr einen exklusiven Platz voll von Neo-Gotischen Gebäuden und erinnert an verträumte Ägyptische Altertuemer. Hinter einem schmalen See, findet Ihr einen verlassenen Friedhof und auf diesem findet Ihr ohne Probleme den Grabstein mit dem eingravierten Namen von Walter Brown.

Macht eine Willensprobe (-1) oder verliert 1 geistige Gesundheit.

Ihr merkt es erst, als es zu spät ist, dass zwei Männer und eine Frau Euch vom Gebäude her gefolgt sind ! Bekämpft eine Hexe, einen verdeckten Mi-Go und einen Hohepriester.

Wenn Ihr sie nicht besiegt, dann lest 62. Wenn Ihr sie besiegt, lest 63.

34

Nach viel Muehen findet Ihr spät in der Nacht in den tiefen Wäldern Einen Eingang auf das Areal der Historischen Gesellschaft.

Ihr bewegt Euch in die Nähe des Ortes, wo Ihr Browns Grab vermutet, als Ihr plötzlich eine monotone Stimme sprechen hört:

".. Vermont Paket abgefangen. Der schwarze Stein... NGATH-KTHUN wird sehr zufrieden sein. Ok, jetzt muessen wir nur noch den Mann finden."

Macht eine Schleichenprobe (-2). Bei Erfolg ueberrascht Ihr die Kreaturen und hebt eine Waffe auf, die die Gruppe zur Seite gelegt hatte. Zieht Karten vom einzigartigen Gegenstände-Stapel, bis Ihr eine *magische Waffe* habt und behaltet die Karte.

Bei Misserfolg muesst Ihr fuenf Mi-Gos Bekämpfen und habt

**(G) Bahnhof versagt.**

Wenn Ihr die Mi-Go besiegt ist die **Vignette komplett** ! Ansonsten bewegt Euch zu (P2).

35

Nachdem Ihr am Bahnhof angekommen seid, sucht Ihr nach Informationen ueber Akeleys Paket. Es scheint als hätte ein Mann mit einer seltsam monotonen Stimme sich mit Eurem Namen bei der Gepäckaufbewahrung angemeldet. Er wurde aber abgewiesen, da man ihm nicht geglaubt hat.

Das Paket ist nun Eures ! durchsucht den Stapel mit einzigartigen Gegenständen nach der „Uralte Tafel“ - Karte und nehmt sie. Ungluecklicherweise scheint es so, als wären Euch einige Fremde

bereits auf der Spur und suchen nach der wertvollen Tafel.

Offenbar wurde schon zu viel herumerzählt !

Platziert einen **Versagt-Marker** auf **(G) Bahnhof** und kehrt nach Arkham zurueck.

36

Wenn Ihr die "Uralte Tafel" - Karte besitzt, bewegt Euch zu (D2). Wenn Ihr es hattet und bereits abgelegt habt, ist die **Vignette nicht geschafft**. Wenn Ihr den Gegenstand noch nie hattet, kehrt nach Arkham zurueck.

37

Ihr erwacht kraftlos neben Browns Grab liegend. Von den Tätern gibt es keine Spur. Es scheint, als hätten Sie Euch aus einem seltsamen Grund nicht getötet. Ungluecklicherweise findet Ihr keine einzigartigen Gegenstände mehr in Euren Taschen. Legt alle einzigartigen Gegenstände ab. **Die Vignette ist komplett.**

38

Die Zeichen auf der *Tafel* sind die Gleichen wie in dem verbotenen Buch, das in der Miskatonic Universität gelagert wird. Erst kuerzlich waren einige der seltensten Bucher in der Bibliothek in Schaukästen ausgestellt. Das *Necronomicon* ist das Buch, nachdem Ihr sucht. Wenn Ihr Professor Armitage als Verbuedeten dabei habt, könnt Ihr seine Verbuedetenkarte ablegen, um den Stapel der einzigartigen Gegenstände nach dem *Necronomicon* zu durchsuchen und es zu nehmen. Ansonsten könnt ihr Professor Armitage kontaktieren, um ihn zu bitten, Euch das Buch unter seiner Aufsicht zu zeigen.

Wenn Ihr die „Uralte Tafel“ habt und bei einer Willensprobe (-2) erfolgreich seid, erlaubt er Euch, das Buch zu lesen - lest daraufhin 39.

Ansonsten lehnt Professor Armitage ab und bittet Euch an einem

- anderen Tag zu kommen. Kehrt nach Arkham zurueck.
- 39** „Nur wenige Leute können dieses Buch lesen, ohne wahnsinnig zu werden,“ warnt Euch Professor Armitage. „Die Wahrheit, die hier drin versteckt ist, ist nichts fuer gewöhnliche Leser. Viele Leute haben Ihr Leben verloren als Konsequenz dafuer, dass sie Dinge in diesem Buch gelesen haben. Und viele Leben von Anderen sind hier drin gefangen. Dieses Buch ist nichts fuer Studenten!“ Professor Armitage fuehrt Euch durch ein Labyrinth von Symbolen und verspricht, dass das Buch immer hier zu Eurer Verfuegung stehen wird, wenn ihr es mit Ihm an Eurer Seite lesen wollt. Legt den einzigartigen Gegenstand Necronomicon auf das Bibliotheksfeld. Jedes Mal wenn Ihr es lesen wollt, muesst Ihr die Probe, die auf der Karte beschrieben ist bestehen. Zusätzlich zu seinen normalen Effekten, bekommt Ihr noch 2 Hinweismarker.  
**Die Vignette ist komplett!**  
Zieht einen Tormarker und kehrt nach Arkham zurueck.
- 40** Alles ist bereit fuer Eure Reise nach Vermont zum Akeley Farmhaus. Wenn Ihr bereit seid, Eure Fahrt zu beginnen, zahlt \$2 fuer das Ticket und bewegt Euch zu (G2). Wenn Ihr nicht bereit seid, geht zurueck nach Arkham.
- 41** Gluecklicherweise ist der Zug nicht zu ueberfuellt. Er verlasst den Bahnhof um 8:07 in Richtung Boston, wo Ihr um 9:25 die Verbindung nach Greenfield nehmt. Dort wartet schon ein anderer Zug auf Euch, der Euch nach Brattleboro bringen wird. Dort kommt Ihr um 13:08 an. Als Ihr aus dem Zug aussteigt nähert sich Euch ein perfekt gekleideter Mann mit einem duennen Oberlippenbart.  
Er fragt Euch nach Eurem Namen und bietet Euch seine Dienste als Fahrer zur Akeley Farm an. Macht eine Gluecksprobe (-1).  
Bei Erfolg lest 42, ansonsten 43.
- 42** Seine Stimme erinnert Euch an etwas bekanntes vertrautes, aber Ihr könnt noch keine Zuordnung treffen. Ihr erhaltet 2 Hinweismarker und lest bei 43 weiter.
- 43** Die Reise auf das schöne Vermonter Land verläuft ohne Probleme. Komischerweise ist Eure Eskorte - trotz seiner Freundlichkeit - sehr still.  
Als Ihr auf der Farm eintrefft erkennt Ihr schockiert die Fotos von Akeley wieder. Ihr erkennt die Orte ueber die er in seinen Briefen geschrieben hat und - was das schlimmst ist - hier sind die Fussabdruecke von Yuggoth fungi !  
Macht Eine Willensprobe (-2) oder verliert eine geistige Gesundheit. Bewegt Euch zu (G3).
- 44** Mr. Noyes bittet Euch einzutreten und Euren Freund zu treffen. Henry Akeley wartet auf Euch in einem Sessel im Halbdunkel des edlen Wohnzimmers. Die Fenster sind verbarrikadiert und nur ein Schummerlicht lasst etwas im Zimmer erkennen. Der modrige Geruch von Staub durchdringt das Zimmer.  
"Mr...., nehme ich an ? Sie muessen entschuldigen, dass ich nicht aufstehe. Ich bin ziemlich krank, wie Ihnen Mr. Noyes bestimmt schon erzählt hat; aber ich konnte nicht widerstehen sie nichtsdestotrotz kommen zu lassen. Sie wissen, was ich in meinem letzten Brief geschrieben habe - es gibt morgen so viel zu erzählen, wenn ich mich besser fuehle. Sie haben natuerlich die Unterlagen dabei, oder ?

Und die Kodak Ausdrucke und Aufzeichnungen ?

Ich fuerchte, heute Abend muessen Sie zum grossten Teil auf sich allein gestellt warten. Ihr Zimmer ist oben - genau ueber diesem - und sie finden das Badezimmer am Kopf der Treppe. Ich habe mir erlaubt ein Essen im Esszimmer herrichten zu lassen - einfach durch diese Tuer rechts - das sie zu sich nehmen koennen, wann immer es Ihnen beliebt.

Ich werde morgen ein besserer Gastgeber sein - aber im Moment lasst es mein geschwaechter Zustand leider nicht zu. Fuehlen Sie sich wie zu Hause - Sie koennen Ihre Briefe, Bilder und Aufzeichnungen gerne hier auf den Tisch legen, bevor Sie Ihre Taschen hochbringen. Es ist klar, dass wir darueber diskutieren muessen - Sie koennen meinen Phonographen hier in der Ecke sehen.

Um Ihrem Freund die Bitte zu gewaehren, legen Sie das ganze Untersuchungsmaterial auf den Tisch.

Legt alle "Uralte Tafel"-Karten und Untersuchungsmaterial-Karten ab.

Dann macht eine Wissensprobe.

Wenn Ihr versagt, verliert Ihr auch noch 2 Hinweismarker.

Weiterlesen bei 45.

45

Das Essen wartet auf Euch wie Henry es gesagt hat. Das Wohnzimmer ist sehr schoen in einem Viktorianischen Stil moebliert und das Mahl ist sehr gut und reichlich. Spaeter trinkt Ihr eine Tasse Kaffee, indem ihr die Thermokannen nehmt und die heisse Fluessigkeit eingiesst.

Plotzlich zerfaellt der gute Geschmack des Essens in Eurem Mund. Der Kaffee schmeckt total bitter, fast wie Saure.

Macht eine Willensprobe (-1).

Wenn Ihr versagt, lest 46, ansonsten bewegt Euch zu (G4).

46

Eure Sinne beginnen zu schwinden. Bestimmte Dinge und Gegebenheiten, die bisher nur vage in Eueren Kopf umherschwirrten, bekommen plotzlich eine ominoese Bedeutung. Die Reise hierhin, der plotzliche Stimmungswechsel in Akeley's Briefen, die Fussabdrucke vor dem Haus, der dunkle Raum, in dem er euch mit empfindungslosem Gesicht empfangen hat...

Irgendetwas Schreckliches ist in den letzten Tagen passiert. Etwas, dass den Charakter unseres Freundes radikal geaendert hat. Ihr siehst Masken ... Wachsgesichter ... seltsam geformte Alptraeume krummen sich ueber euch ... schreckliche organische Auswuechse ... scharfe Klauen und totale Finsternis.

Als Ihr erwacht, fuehlt Ihr euch schwerelos. Um euch herum hat der Raum eine merkwuerdig ovale Form angenommen.

Ihr seid Euch nicht sicher, ob Ihr noch am Leben seid, aber wenn, dann erhaelt euch irgendetwas am Leben. Ihr blickt euch mit blinden Augen im Raum um: viele Formen sind hier angesammelt, alptraumhafte Figuren, die Ihr nun deutlich erkennen koennt.

Es sind fuenf Kreaturen, manngross, mit verschrumpelten Fluegeln, aehnlich denen einiger Insektenarten. Sie lehnen sich ueber euch und anstelle von Gliedmassen verfuegen sie ueber unzaehlige Auswuechse, eher Tentakeln als Armen. Ihre Koerper sind mit einer harten pinken Haut ueberzogen und ein immerwaehrendes Summen erfuellt die Luft. Ihre vielfarbigen Augen starren auf Eueren zergliederten Koerper, den sie in einem zylindrischen Metallkasten aufbewahren.

Euer Hirn nimmt Dinge bewusst wahr, aber der Rest Eueres Nervensystems scheint mit einer seltsamen Maschine verbunden zu sein, die euch fuer ein abnormales und undenkbares Dahinvegetieren am Leben erhält. Der suesse Balsam des Wahnsinns schleicht sich in Eueren Geist - nichts wird mehr so sein wie vorher. Lest 06.

47. Ihr lasst Eueren Kaffee auf dem Tisch stehen und geht nach oben in Euer Zimmer. Nachdem Ihr Euer Gepäck ungepackt und verstaut habt, ist es immer noch viel zu frueh zum schlafen. Wenn Ihr eine weitere Unterhaltung mit Akeley fuehren wollt, lest 48. Wenn Ihr meint, dass er sich erst ein wenig ausruhen sollte und ihr morgen euer Gespräch fortsetzen solltet, lest 50.

48. Ihr findest Akeley genau dort, wo Ihr ihn verlassen habt. Er scheint nicht im Mindesten ueberrascht zu sein, dass Ihr zu ihm zurueckkehrt. Er heisst euch mit einer Handbewegung willkommen und deutet auf einen Stuhl vor ihm. Obwohl die Dunkelheit im Raum zugenommen hat, könnt Ihr die Krankheitssymptome in Henrys stillen und wächsernem Gesicht mit Leichtigkeit erkennen. Seine Hände, die er gefaltet in den Schoss gelegt hat, tragen auch Zeichen einer geisterhaften Blässe. Jedes gesprochene Wort, das aus den Tiefen seines Körpers mit einem leisen und hustenden Ton kommt, scheint Eueren Freund grosse Anstrengung zu kosten. Plötzlich hebt er eine Hand und deutet auf einige merkwuerdige zylindrische Geräte auf einem Regal.

„Es gibt hier vier Arten von Instrumenten,“ fluestert er. „Vier Arten - jede mit drei Fähigkeiten -

*macht zwölf insgesamt. Dort in den Zylindern gibt es vier verschiedene Arten von Lebewesen. Diese Geräte wurden ersonnen, um ihnen die Möglichkeit zu geben Eindruecke zu sammeln und sich gegenueber einer Vielzahl von Zuhörern verständlich zu machen. Natuerlich haben sie mir nur die gewöhnlichsten fuer Experimente geliehen.*

*Nehmen Sie die drei Maschinen auf die ich zeige und stellen Sie sie auf den Tisch. Das Grosse dort mit den zwei Glaslinsen vorne drauf - dann die Kiste mit den Vakuum-Rohren und der Sprachmaschine - und jetzt noch das die eine mit der Metallscheibe obendrauf. Nehmen sie jetzt den Zylinder mit dem Etikett „B-67“. Seien sie sicher, dass sie „B-67“ draufsteht. Stören sie sich nicht an dem neuen, glänzenden Zylinder, der mit zweien der Testinstrumente verbunden ist und auf dem mein Name steht. Stellen sie B-67 in die Nähe der Maschinen auf dem Tisch .... und vergewissern sie sich, dass der Wahlschalter zwischen allen Maschinen sich auf der äussersten linken Position befindet. Genau so. Ich möchte ihnen noch sagen, dass es sich hier um ein menschliches Wesen wie Sie und ich handelt.“*

Wenn Ihr Akeleys Anweisungen weiter Folge leisten wollt, lest 49. Andernfalls, verlasst Ihr ihn und geht verstört auf Euer Zimmer. Lest 50.

49

Eine metallisch kreischende Stimme tönt aus der Maschine:  
„Mr. ....“ sagt sie. „Ich hoffe sie erschrecken nicht meinetwegen. Ich bin ein menschliches Wesen, so wie sie, obwohl mein Körper sich etwa anderthalb Meilen östlich von hier in Sicherheit befindet und sich ausruht. Ich selbst bin hier bei ihnen - mein Gehirn befindet sich

in diesem Zylinder und ich sehe, höre und spreche durch diese elektronischen Verstärker. In einer Woche werde ich, wie schon oft zuvor, durch die Grosse Leere gehen und erwarte diesmal die freudige Begleitung von Mr. Akeley zu haben. Ich wuerde mir ihre Begleitung auch wuenschen, da ich sie kenne und ihren Ruf schätze, denn ich habe ihre Korrespondenz mit unserem Freund sehr genau verfolgt. Ich bin, natuerlich, einer der Männer, die sich mit den ausserirdischen Wesen, die unseren Planeten besuchen, verbuendet haben.

Können sie sich vorstellen, was es heisst, wenn ich sage, dass ich auf 37 verschiedenen Himmelskörpern war - Planeten, dunklen Sternen und weniger definierbaren Objekten, davon 8 ausserhalb unserer Galaxis und 2 jenseits des gekruemmten Kosmos von Zeit und Raum? All das hat mich nicht im Geringsten irgendwie verletzt. Mein Gehirn wurde von meinem Körper getrennt - durch einen so geschickten Eingriff, dass es grob wäre diese Operation als Chirurgie zu bezeichnen. Die uns besuchenden Wesen haben Methoden entwickelt, die solche Extraktionen einfach und fast normal mache - und der Körper eines Menschen altert nicht, wenn das Gehirn entfernt wurde. Das Gehirn, so darf ich hinzufuegen, ist praktisch unsterblich mit diesen mechanischen Fähigkeiten und einer begrenzten Ernährung, die durch den zeitweiligen Austausch der Konservierungsfluessigkeit gewährleistet ist. Alles in allem hoffe ich aus tiefstem Herzen, dass sie sich dafuer entscheiden mit Mr. Akeley und mir zu kommen. Ich denke Mr. Noyes wird uns auch begleiten - der Mann der sie zweifelsohne in

seinem Wagen hierher gefahren hat. Er ist seit vielen Jahren einer von uns und ich vermute Sie haben ihn auf der Tonaufnahme, die Mr. Akeley ihnen geschickt hat, erkannt."

Lest 50.

50

Ihr kehrt auf Euer Zimmer zurueck, ausgelaugt, verstört und mit dem grossen Beduerfnis nach einem langen, erholsamen Schlaf. Aber Euer Körper hört nicht auf die Forderungen Eueres Geistes. Euer Schlaf ist unruhig, voller Alpträume und seltsamer Stimmen. Oft erwacht Ihr und bei einem Mal hört Ihr Stimmen aus dem Stockwerk unter Euch. Lest 57.

51

(Die Sprach-Maschine)

„... habe es selbst hergebracht ... die Briefe und die Aufnahme zurueckgeschickt ... zu beenden ... genommen ... sehend und hörend ... Verdammte ... unnatuerliche Kraft, trotzdem ... neuer, glänzender Zylinder ... grosser Gott ..."

(Summende Stimme)

„... Zeit es zu beenden ... klein und menschlich ... Akeley ... Hirn ... gesagt ..."

(Zweite summende Stimme)

„Nyarlahotep ... Wilmarth ... Aufnahme und Briefe ... billiger Betrug ..."

(Noyes)

„... (ein unaussprechliches Wort oder ein Name, wahrscheinlich N'gah-Kthun) ... harmlos ... Frieden ... ein paar Wochen ... theatralisch ... habe es euch vorher gesagt."

(Erste summende Stimme)

„... kein Grund ... urspruenglichen Plan ... Effekt ... Noyes kann Round Hill

ueberwachen ... neuer Zylinder ... Noyes  
Wagen ..."

(Noyes)

„ ... gut ... alles euch ... hier unten ...  
ausruhen ... Platz ..."

*(Einige durcheinander sprechende  
Stimmen. Viele Schritte, darunter ein  
eigenartiges vereinzeltes Klacken oder  
Klappern. Ein kuriozes schlagendes  
Geräusch. Das Geräusch eines startenden  
und sich entfernenden Wagens. Stille)*

Macht eine Willensprobe (-2). Wenn Ihr  
versagt, verliert Ihr 1 Punkt Geistige  
Gesundheit.

Ziehe nach (G5).

52 Es gibt keine Zeit zu verlieren.  
Ihr seid Euch sicher, dass Ihr die  
Dämmerung nicht mehr in diesem  
Zimmer erleben werdet! Macht eine  
Schleichenprobe (-2) um die Treppe  
ungesehen nach unten zu gelangen.  
Wenn Ihr versagt lest 53. Wenn Ihr  
besteht lest 54.

53 Bekämpft zwei Mi-Go und einen  
Hohepriester. Die Mi-Go haben einen  
Kampfmodifikator von (-1). Wenn Ihr  
versagt, lest 46. Wenn Ihr sie  
alle besiegt, erreicht Ihr das  
Wohnzimmer. Lest 54.

54 Das Wohnzimmer ist verlassen.  
Zwischen Euch und der Freiheit  
liegen nur noch ein paar Schritte.  
Macht eine Wissensprobe (-1); wenn  
Ihr besteht, lest 55. Wenn Ihr  
versagt, lest 56.

55 Euer Blick fällt auf den Sessel, in  
dem vor einigen Stunden noch  
Henry Akeley gesessen hat.  
Anscheinend hat er neben seinem  
Schal noch etwas anderes, zwei  
kleine weisse Gegenstände, dort  
vergessen.

Als Ihr genauer hinschaust,  
erkennt Ihr voller Grauen die zwei  
Fragmente: Die Dinge in dem Sessel  
sind, perfekt bis ins kleinste

mikroskopische Detail, das Gesicht  
und die Hände von Henry Wentworth  
Akeley!

Ihr verliert 1 Punkt Geistige  
Gesundheit. Lest 56.

56

Vor dem Haus umweht euch die  
offene Luft der Nacht. Um euch  
herum ist nur Stille. Als Ihr euch  
Noyes' Wagen nähert, hört Ihr  
Schritte hinter Euch. Schnell  
springst Ihr hinein und schaltest  
die Scheinwerfer ein. Vor dem Wagen  
steht eine formlose Kreatur, grösser  
als 3 Meter. Ihre Stimme ist  
summend, aber hinter den seltsamen  
Schreien erkennt Ihr die verdrehte  
Identität von Walter Brown. Kämpfe  
eine Runde lang mit Walter Brown.  
Wenn Ihr dadurch nicht bewusstlos  
oder wahnsinnig werdet, lest 59.

57

Wuerfle mit einer Anzahl Wuerfeln  
die der Anzahl der **erfuellten**  
Vignetten entspricht. Wenn Ihr  
mindestens 2 Erfolge werft (Ihr  
duerft wie gewöhnlich  
Hinweismarker einsetzen), könnt Ihr  
entscheiden, was als nächstes zu  
tun ist: Wenn Ihr aufmerksam  
zuhören wollt, lest 51. Wenn Ihr  
euch auf die Flucht vorbereiten  
wollt, ziehe auf (G5).

Wenn Ihr weniger als 2 Erfolge  
wuerfelt, schlaft Ihr weiter.  
Lest 58.

58

Eine kalte und verbluehende  
Dämmerung fällt auf euch.  
Irgendetwas ist diese Nacht  
schiefgelaufen. Euch ist am ganzen  
Körper kalt. Lest 46.



59 Walter Brown oder was auch immer die Kreatur vor Euch war, flieht in die Tiefen der Wälder und gibt Euch damit die Zeit den Wagen zu wenden und damit die Strasse hinunterzuschliessen, weg von Alpträumen und Wahnsinn! Ihr seid jetzt sicher. Lest 60.

60 Ein neuer Tag bricht ueber Arkham an. Anscheinend haben sich die seltsamen klimatischen Ereignisse, die so abnormal fuer diesen Sommer waren, alle in einer sonnigen und ruhigen Dämmerung aufgelöst. Das Wetter ist wieder jeden Tag sonnig, alle Fluesse sind in ihre Betten zurueckgekehrt und alle Deiche wiederaufgebaut. Alle Ereignisse, die mit dem Namen Walter Brown in Zusammenhang stehen sind mit dem schlechten Wetter verschwunden, aber Ihr erhaltet niemals wieder einen Brief von Henry Akeley.  
E N D E

61 Vor Euch steht eine Gruppe Seltsamer Leute, die sich in schwarze Kleidung gehuellt haben. Euere Ermittlungen muessen zuviele Geruechte verbreitet haben und jetzt hat *er* euch gefunden! Beginnend mit dem Startspieler muss jeder Ermittler eine Gruppe von Monstern Bekämpfen: *Walter Brown, 1 Hohepriester, 1 Mi-Go (verkleidet).*

Jedes besiegte Monster wird aus der Gruppe entfernt. Wenn sich 2 oder mehr Ermittler am selben Standort aufhalten, können sie sich gegenseitig helfen.

Wenn die Monstergruppe besiegt ist, lest 60. Andernfalls lest 06.

62 Die Vignette ist **fehlgeschlagen**. Kehrt nach Arkham zurueck.

63 In der Tasche des Priesters findest Ihr einen Brief von Henry Akeley an euch! Lest Dokument 4.

Diese Vignette ist **erfüllt!**  
Ziehe einen Tormarker und einen Einzigartigen Gegenstand und kehrt nach Arkham zurueck.

64 Wenn Ihr bereits verhaftet worden seid (Vignette E) lest 65. Andernfalls, lest 15.

65 Gerade angekommen, werdet Ihr Zeuge eines Schusswechsels. Anscheinend kämpft die Polizei gerade mit den Fremden. Aber euch hat auch Jemand oder Etwas gefunden! Bekämpft *1 Zauberer und 2 Mi-Go (verkleidet)*. Wenn Ihr sie besiegt, lest 20. Andernfalls lest 62.

Dokument 1: Akeley's erster Brief

Verehrter Herr,

Ich habe mit grossem Interesse den Abdruck ihres Briefes in der Ausgabe des Brattleboro Reformers vom 23. April 1928 gelesen. Es ging dort dabei um die kuerzlich bekannt gewordenen Berichte ueber die seltsamen Körper, die man in den Hochwasser fuehrenden Fluessen gesichtet hat und die kuriosen Sagen, die so zutreffend diese Geschehnisse kommentieren.

Sie haben sicher schon bemerkt, dass es mir schwerfällt auf den Punkt zu kommen, wahrscheinlich weil es mir davor graut auf den Punkt zu kommen. Worum es geht, ist, dass ich Beweise fuer die Existenz monströser Kreaturen habe, die auf den hohen Huegeln in den Wäldern wohnen, die nie jemand Ihr durchstreift. Ich habe keines dieser im Fluss treibenden Dinger mit eigenen Augen gesehen, aber ich habe ihnen ähnliche Dinge unter Umständen gesehen, die ich hier nicht wiederholen möchte. Es gibt Fussabdruecke, die seit kurzem näher an meinem Haus sind als ich mich wage ihnen jetzt zu schildern. Ausserdem habe ich in den Wäldern an bestimmten Orten Stimmen gehört, die ich hier und jetzt nicht beschreiben will.

An einer Stelle habe ich sie so oft gehört, dass ich einen Phonographen mit Diktaphon und Wachswalze mit dorthin nahm - und ich werde versuchen zu arrangieren, dass sie die Aufnahme zu hören bekommen. Ich habe sie einigen der alten Einheimischen der Gegend hier vorgespielt und eine der Stimmen hat sie fuerchterlich erschreckt. Anscheinend lag es an der Ähnlichkeit einer Stimme (die summende Stimme, die Davonport in seinem Buch erwähnt hat) mit einer, ueber die ihnen von ihren Grossmuettern erzählt und imitiert worden war.

Östlich meines Hauses, in den Wäldern rund um den Round Hill, fand ich einen grossen schwarzen Stein mit mir unbekanntem, bereits halb verwitterten Hieroglyphen. Nachdem ich ihn mit nach Hause genommen hatte, kamen schreckliche Ereignisse ins Rollen. Sollten diese Kreaturen denken, dass ich zuviel weiss, werden sie mich entweder umbringen oder mich womöglich an den Ort verschleppen, von dem sie kamen.

Ich wuerde eine weitere Kommunikation mit Ihnen begruessen und werde ihnen, wenn sie einverstanden sind, die Phonographenaufnahme und den schwarzen Stein (der so verwittert ist, dass auf Photographien nichts zu erkennen ist) per Express schicken.

In der Hoffnung sie nicht uebermässig belästigt zu haben und sie sich eher dafuer entscheiden mit mir in Kontakt zu treten als dass sie diesen Brief als Hirngespinst eines Verrueckten in den Papierkorb werfen, verbleibe ich

Ihr ergebener Henry W. Akeley

Dokument 2: Die Phonographenaufnahme

*(Ununterscheidbare Geräusche, gefolgt von einer kultivierten männlichen Stimme)*

ist der Herr des Waldes, gleich dem und die Gaben der Männer von Leng so von den Quellen der Nacht bis zu den Weiten des Raumes und von den Weiten des Raumes zu den Quellen der Nacht sind die Loblieder des Grossen Cthulhu, von Tsathoggua und von Ihm, der keinen Namen hat. Immerwährend sei ihr Lob und Wohlstand fuer die Schwarze Ziege der Wälder. Ia! Shub-Niggurath! Die Ziege mit den tausend Jungen!

*(Eine summende Imitation der menschlichen Sprache)*

Ia! Shub-Niggurath! Die Ziege mit den tausend Jungen!

*(Menschliche Stimme)*

Und so geschah es, dass der Herr der Wälder, sieben und neun, die Onyxstufen hinab (o)pferte Ihm in der Weite des Raums, Azathoth, Er von dem uns viele Wunder erzählt wurden- auf den Schwingen der Nacht jenseits des Raums, jenseits d zu Ihnen, von denen Yuggoth das juengste Kind ist, allein schwebend im schwarzen Äther am Rande des

*(Summende Stimme)*

geh unter die Menschen und lerne von ihnen, damit Er in der Weite des Raums wissen möge: Nyarlathotep, dem Mächtigen Boten, muss alles erzählt werden. Und Er soll den Anschein eines Menschen erwecken, die wächserne Maske und die Robe, die verbirgt, und soll von der Welt der Sieben Sonnen heruntersteigen um zu täuschen

*(Menschliche Stimme)*

Nyarlathotep, Grosser Bote, Bringer seltsamer Freude durch die Leere nach Yuggoth, Vater der Millionen Beguenstigten, Jäger unter

*(Ende der Aufnahme)*

Dokument 3: Gesucht!

Wenn ihr mit der Erweiterung *Der Fluch des Schwarzen Pharaos* spielt, hat dieses Dokument denselben Effekt wie die "Gesucht" -Karte. Wenn ihr nicht mit dieser Erweiterung spielt, macht jedes Mal wenn eure Bewegung in einem Strassenbereich endet eine **Schleichenprobe (-2)**.

Wenn ihr versagt, werdet ihr *verhaftet*. Legt das Dokument ab, wenn ihr *verhaftet* worden seid.

Dokument 4: Akeley's zweiter Brief

Mein lieber Herr -

Ein ziemlich entmutigender Nachtrag zu meinem letzten Brief. Die letzte Nacht war sehr bewölkt - obwohl es keinen Regen gab - und nicht das kleinste bisschen Mondschein konnte durch die Wolken dringen. Die Angelegenheit spitzt sich zu und ich glaube, dass das Ende naht, trotz all unserer Hoffnungen. Kurz nach Mitternacht landete etwas auf dem Dach meines Hauses und alle Hunde waren auf den Beinen um zu sehen, was es war. Ich konnte sie draussen schnappen und jaulen hören bis einer von ihnen ueber Mauer und Schuppen kletternd auf das Dach gelangte. Es gab einen furchtbaren Kampf dort oben und ich hörte ein schreckliches Summen, dass ich nie wieder vergessen werde. Dann machte sich ein ekelhafter Gestank breit. Und in diesem Moment flogen Geschosse durchs Fenster, die mich beinahe streiften. Ich vermute, dass sich die Hauptgruppe dieser Kreaturen dem Haus genähert hatte während die Hunde abgelenkt waren.

Ich löschte das Licht und benutzte die Fenster als Schiessscharten während ich den Bereich rund um das Haus mit Gewehrfeuer beharkte, das gerade hoch genug gezielt war um nicht die Hunde zu treffen. Das schien dem Spuk ein Ende zu machen. Am Morgen fand ich im Garten grosse Blutlachen neben Pfuetzen eines klebrig gruenen Zeugs, das schlimmer stank als alles, was ich je zuvor gerochen habe. Ich kletterte auf das Dach und fand dort noch mehr von diesem klebrigen Zeug. Fuenf der Hunde waren tot - ich fuerchte einen habe ich durch zu niedriges Zielen selbst erschossen, denn ihm war in den Ruecken geschossen worden. Ich werde jetzt die zerschossenen Scheiben ersetzen und nach Brattleboro fahren um noch mehr Hunde zu kaufen. Ich vermute, die Männer im Hundezwinger halten mich fuer verrueckt.

Ich habe ihnen ein Paket mit der seltsamen Steintafel geschickt, die ich in der Nähe meines Farmhauses gefunden habe. Es sollte in drei Tagen bei ihnen am Bahnhof ankommen. Seien Sie vorsichtig! Es scheint so als wäre der Stein bei ihnen sicherer als bei mir.

In Eile -

Akeley

Dokument 5: Akeley's dritter Brief

Mein lieber Freund -

Es ist mir eine grosse Freude sie hinsichtlich all der lächerlichen Dinge beruhigen zu können, die ich ihnen geschrieben habe. Ich sage "lächerlich" und meine damit meine furchterliche Einstellung und nicht meine Beschreibung bestimmter Phänomene. Die von mir geschilderten Phänomene sind real und wichtig genug; es war mein Fehler diesen Dingen gegenüber einer so unnormalen Haltung einzunehmen.

Die letzte Nacht hat mir die Augen geöffnet. Als Antwort auf bestimmte Signale lies ich einen Gesandten in mein Haus - einen Menschen, möchte ich schnell hinzufügen. Er erzählte mir einiges, was weder sie noch ich jemals vermutet hätten.

Hätte ich doch zuallererst friedlich und vernünftig mit ihnen gesprochen! Es war ihr Pech, dass sie als menschliche Mittelsmänner hier in Vermont einige sehr zwielichtige Personen ausgewählt hatten, z.B. den verstorbenen Walter Brown. Durch ihn wurde ich ihnen gegenüber in höchstem Masse voreingenommen. Alles was sich die Ausserirdischen wünschen ist Frieden, unbehelligt zu bleiben und eine wachsende intellektuelle Uebereinstimmung. Könnten sie nicht vor Beginn des neuen Semesters eine Reise hierhin unternehmen? Es wäre wirklich wunderbar wenn sie dies täten. Bringen sie doch als Studienmaterial die Phonographenaufnahme, sowie unsere gesamte Korrespondenz mit - ich denke wir werden sie brauchen, um alle Puzzleteile dieser ungeheuerlichen Geschichte zusammenzufügen.

Zögern sie nicht - ich werde nicht mehr beschattet oder in irgendeiner Weise bedroht und sie werden hier nichts Unnatuerliches oder Verstörendes antreffen. In Erwartung einer schnellen Antwort und der Hoffnung sie bald zu sehen

verbleibe ich in Vorfreude, Ihr

Henry W. Akeley

## Zeitleiste

Mythosphase: 1d6 Würfeln und mit Zeitleiste vergleichen.

Tag 1 3-6

Hochwasser des Miskatonic: Als Spezialist fuer die Geschichte Arkhams erhaltet Ihr am spaeten Nachmittag einen Telefonanruf des Chefredakteurs des *Arkham Advertiser*, der euch bittet die seltsamen und in letzter Zeit haeufigen Hochwasser zu untersuchen, die alle Fluesse des Landes betreffen, besonders den Miskatonic. Es gibt viele Augenzeugenberichte ueber pinke Koerper, die im Fluss treiben und alte laengst vergessene Legenden und Volkssagen werden wieder erzaehlt und verbreitet. Alle Berichte stimmen in einem Punkt ueberein: es waren keine menschlichen Koerper. Hinweise erscheinen am Binnenhafen und der Unbesuchten Insel. Oeffne (A) Binnenhafen Strassenbereich.

Tag 2 4-6

Die Rueckkehr alter Gesichter: Einwohner des Innenstadt-Viertels behaupten, dass einige vertraute Gesichter von Personen, die vor Jahren aus der Stadt verschwunden sind, wieder gesehen wurden. Allerdings scheinen diese Personen, obwohl sie gesund erscheinen, geistig verwirrt zu sein und werden von ihren Verwandten nicht erkannt. Hinweise erscheinen am Independence Square und in der Zeitungsredaktion. Platziere 1 Mi-go und 1 Mi-go (verborgen) an diesen Standorten. Bewege dann alle YUGGOTH-Monster.

Tag 3 4-6

Ein Brief aus Vermont: In der Redaktion des *Arkham Advertiser*, der Zeitung, in der vor ein paar Tagen Euer Artikel ueber das Hochwasser in den Fluessen erschien, kommt ein Brief fuer euch an. Der Brief stammt aus dem Farmgebiet von Vermont, von einem ansaessigen Farmer: Henry W. Akeley. Lest Dokument 1. Macht eine Wissensprobe (-2). Wenn Ihr besteht, duerft Ihr Euch aus dem Stapel der Gewoehnlichen Gegenstaende die Forschungsmaterial-Karte raussuchen und an euch nehmen.

Tag 4 4-6

Ein Anruf in der Nacht: Das Klingeln des Telefons reisst euch aus Euerem unruhigen Schlaf. Mit weinerlicher, aufgeloeser Stimme berichtet Euch Dr. Anna Kaslow, dass jemand sie bedroht und sie ueber Euere Ermittlung ausgefragt wurde. Es waren drei in weite Maentel gehuellte Gestalten, die sich im Schatten herumdrueckten und mit merkwuerdigen unmenschlichen, beinahe summenden Stimmen redeten.

Bestehe eine Willensprobe (-2) oder Ihr verliert 1 Punkt Geistige Gesundheit. Hinweise erscheinen in den Miskatonic Universitaetsstrassen und am Independence Square. Platziere 2 Mi-go auf diesen Standorten und bewege dann alle YUGGOTH-Monster.

Tag 5 4-6

Die Phonographen-Aufnahme: Ihr erhaltet ein Paket von Henry Akeley, genau wie er in seinem letzten Brief angedeutet hatte. Als Ihr es oeffnest, findest Ihr die Phonographenaufnahme, einige Fotos und anderes Material.

Bestehe eine Willensprobe (-2) oder Ihr verliert 1 Punkt Geistige Gesundheit. Lest Dokument 2 und ziehe 1 Einzigartigen Gegenstand.

Tag 6 4-6

Mord in der Universität: Dr. Anna Kaslow wurde auf bestialische Weise ermordet. Ihr Leichnam, bedeckt mit Schrammen, Bisswunden und fast bis zur Unkenntlichkeit entstellt, wurde am Ufer des Miskatonic, in der Nähe des Forschungsgebäudes, entdeckt. Die Polizei liess den Tatort weiträumig absperren. Die gesamte Universität zeigte sich durch dieses Ereignis erschuettert.

Hinweise erscheinen am Forschungsgebäude und im Verwaltungsgebäude. Lege die Verbundene Anna Kaslow ab. Der Terrorlevel steigt um 1. Vignette (B) Forschungsgebäude ist FEHLGESCHLAGEN. ÖFFNE (C) Verwaltung.

Tag 7 4-6

Ein Telegramm fuer euch: "BEGRUESSE IHRE EINSTELLUNG KANN ABER NICHTS TUN. UNTERNEHMEN SIE NICHTS. ES KÖNNTE UNS BEIDEN SCHADEN. WARTEN SIE AUF ERKLÄRUNG. HENRY AKELY Ihr bemerkt einen Fehler in seinem Nachnamen - er hat AKELY geschrieben, ohne E. Als Ihr den Schalterbeamten nach dem Originaltext fragt, erzählt er Euch von einem dunkel gekleideten Mann, der den Text verfasst hat.

Hinweise erscheinen am Bahnhof und in der Zeitungsredaktion.

Tag 8 4-6

Bostoner verhaftet. Fluchtversuch geglueckt: Ein Mann mittleren Alters und mit einer seltsamen und monotonen Stimme fluechtete in die Binnenhafen-Strassen. Er wird als extrem gefährlich angesehen! Die drei Polizeibeamten, die ihn in seiner Zelle verhörten, wurden grausam ermordet aufgefunden. Der Mann wurde inzwischen identifiziert: seine Name ist Walter Brown. Jeder, der ihn sieht wird dringend gebeten die Polizei zu verständigen.

Hinweise erscheinen in der Schwarzen Höhle und der Unbesuchten Insel. Vignette (E) Polizeistation ist FEHLGESCHLAGEN. Erhöhe den Terrorlevel um 1.

Tag 9 4-6

Ein Paket fuer euch am Bahnhof: Ihr erhaltet ein Telegramm mit der Nachricht, das ein schweres Paket fuer euch zur Abholung am Bahnhof bereit liegt.

ÖFFNE (G) Bahnhof. Platziere einen Hohepriester in den Strassen von Downtown, einen Zauberer/Hexenmeister in den Strassen der Nordstadt und eine Hexe in den Strassen des Händlerbezirks.

Tag 10 3-6

Der Traum: Es ist mitten in der Nacht in Euerem Hotelzimmer. Plötzlich hört Ihr Geräusche, könnt aber nicht rausfinden, ob Ihr schlaft oder wach seid. Neben Euerem Bett bewegt sich etwas: eine gebogene, deformierte Gestalt durchsucht Euer Gepäck!

Bekämpft 2 Mi-go ohne eine Waffe einzusetzen. Wenn Ihr versagt, lege den Einzigartigen Gegenstand Antike Steintafel ab, oder, wenn Ihr diesen nicht besitzt 1 beliebigen Einzigartigen Gegenstand. Danach wachst Ihr plötzlich schwer atmend auf. Irgendetwas sagt Euch, dass dies kein Traum gewesen ist. Ihr erhaltet alle in diesem Kampf verlorenen Punkte an Ausdauer wieder zurueck; alle anderen Werte bleiben so wie sie sind.

Tag 11 3-6

Walter Brown wurde im Nordstadt-Viertel gesehen: Ein paar Bewohner dieses Viertels, aufgeschreckt ueber die Geruechte ueber den Gesuchten, behaupten, dass sie in der Nähe des Bahnhofs einen Mann gesehen haben auf den die Beschreibung Walter Browns passt. Die Angst in der Stadt nimmt dramatisch zu.

Der Terrorlevel steigt um 2. Platziere Walter Brown in den Nordstadt-Strassen.

Tag 12 3-6

Der dritte Brief von Akeley: Lest Dokument 5.

Wenn Vignette (G) Bahnhof FEHLGESCHLAGEN ist, entferne den FEHLGESCHLAGEN-Marker von (G) Bahnhof. Bewege alle YUGGOTH-Monster.

Tag 13 5-6

Er ist Euch auf der Spur! Euer Hotelzimmer in der Nähe des Bahnhofs wurde durchstöbert. Die Matratze des Bettes ist aufgerissen und zerschnitten worden, die Tapete hängt in Fetzen von der Wand. Die gesamte Einrichtung wurde kurz und klein geschlagen, die Schubladen der Kommode ausgekippt und der Inhalt im Zimmer verstreut. Anscheinend hat der Täter etwas Bestimmtes gesucht. Ihr seid Euch nun absolut sicher, dass Walter Brown nach Euch sucht und mehr als eine Ahnung hat, wo Ihr euch aufhaltet!

Der Terrorlevel steigt um 2. Hinweise erscheinen am Bahnhof und in der Zeitungsredaktion. Bewege alle YUGGOTH-Monster.