



## **Arkham – Investigations – Fall**

### ***Das Flüstern in der Dunkelheit***

#### **Einleitung**

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

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

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

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

Flüstern in der Dunkelheit ist in zwei bis drei Stunden spielbar, abhängig davon, wie die Zeitlinie vorankommt. Aber um es komplett zu verstehen, muss man sich Arkham Horror als einen Container für Flüstern in der Dunkelheit vorstellen.

Viel Spass dabei !

Ein extra Dankeschön geht an Nephilim, für diesen wunderbaren Mod.

#### **Spezielle Regeln**

##### ***Vignetten Stati***

Benutze nicht die Entsperrt-Marker. Zu Spielbeginn lege alle Vignettenstatus-Marker in einen Sammelbehälter. 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 Komplet-Marker an diesen Ort auf dem Brett.

Der Status kann sich nicht dann nicht mehr ändern.

Wenn eine Vignette nicht geschafft wird, bleibt sie auf dem Brett mit einem Versagt-Marker. Einige nicht geschaffte Vignetten können 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.



### ***Fertigkeitenprüfungen***

Jede Fertigkeitenprüfung in einer Vignette – wenn nicht anders angegeben – wird wie eine unterstützte Fertigkeitenprüfung nach den Arkham Investigations – Regeln behandelt. Die Ermittler müssen natürlich in einem Team zusammen sein, um sich gegenseitig zu unterstützen.

#### **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 könnten mehr als eines sein. Wenn Ihr das erste Mal so einen Ort besuchst befolge die Anweisungen für 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 wählen. Wenn er sich für 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 müsst, um weiterzumachen. Zum Beispiel eine gewisse Anzahl von Hinweismarkern oder eine Verbündeten-Karte. Einige von diesen Komponenten bekommt Ihr durch Vignetten und andere müssen durch das Basisspiel erkämpft werden.

### ***Zeitlinie***

Während der Mythosphase würfle mit einem Würfel. Ist das Resultat gleich dem aufgedruckten Würfelbereich 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.

Führe 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.

### ***Rückkehr nach Arkham***

Wenn der Text im Fallbuch anzeigt, dass Ihr nach Arkham zurückkehren sollst, dann kehrt der Ermittler nach Arkham zurück, 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.



*Das Flüstern in der Dunkelheit*

## **Spezielle Regeln für den Fall „Flüstern in der Dunkelheit“**

### ***Monster***

Die folgenden Monster kommen in den Monsterpool:

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

### ***Spezialregeln für 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 über 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 plagten 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 Überflutungen 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.

## Orts-Index

### Hafenstrasse

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

### Haus der Wissenschaften

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

### Verwaltung

- (C1) Ereignis 1: Lies 11  
Ansonsten: Lies 64
- (B2) Lies 15

### Bibliothek

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

### Polizeistation (Die Zelle)

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

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

### Gesellschaft für Geschichte

Wenn diese Vignette versagt wurde,  
lege 5 Hinweismarker ab, um den  
Versagt-Marker zu entfernen und Lest 34.

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

### Hafenstrasse

- (A1) 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) Lies 41
- (G3) Lies 44
- (G4) Lies 47
- (G5) Lies 52

### Epilog

Wenn Ihr Eure Ermittlung erfolgreich  
beendet habt, lest 60.  
Ansonsten lest 61.

## Fall-Paragrafen

- 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 durch streifend 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 übrig gelassen hat untersuchen, lest 2.
- 2** Macht eine Wissensprobe. Bei Erfolg findet Ihr seltsame Abdrücke im Schlamm und bekommt einen Hinweismarker. Die Abdrücke scheinen einer Klaü 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 Abdrücke vielleicht einer wissenschaftlichen Untersuchung unterziehen solltet.  
***Entsperre (B) Haus der Wissenschaften.***  
Ihr könnt hier noch eine oder mehrere Runden hier bleiben, aber Ihr könnt 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 für Eure Untersuchung der Fussabdrücke. 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 Hügeln 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 könnt, als Euch von ihm abzuwenden und weg zulaufen.  
Macht eine Willensprobe (–1).  
Bei Erfolg bekommt Ihr einen Hinweismarker, ansonsten verliert Ihr 1 Geistige Gesundheit.  
Ihr könnt Euch zu (A3) bewegen oder nach Arkham zurückkehren.
- 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 Für 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 überstehen müsst, beeinflussen Euren Geist mit schrecklichen und verwirrenden Visionen. Ihr benötigt wieder Klarheit und deshalb kann nur eine gründliche Untersuchung und wissenschaftliche Methoden dieses Chaos ordnen. Macht eine Glücksprobe (-1). Bei Erfolg durchsuche die Einfachen Gegenstände nach den Untersuchungsmaterialien und nehmt sie.  
**Entsperre (B) Haus der Wissenschaften.**  
Keht nach Arkham zurück.
- 6** Eür 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 gehüllt 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 – für immer und ewig – ein Mi-Go Sklave sein, für alle Zeiten in diesem Metallzylinder eingeschlossen. Eüre Zukunft ist in den alten dunklen Sternen des Planeten eingraviert und nur eine Sache ist in Eürem Geist sicher: Eür bisheriges Leben, Eüre alte Heimat, ist nun nur noch Eüre Vergangenheit, die verblasen 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 führt Euch zu mir? “  
Macht eine Glücksprobe (-1).  
Bei Erfolg durchsuche den Verbündeten-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 Flüssigkeit 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 Flusshummer an diesem Ort gehört; es ist eine komplett unbekannte Spezies.“  
Das Probenglas auf dem Regal abstellend fügt sie seufzend hinzu: “Nun ja, momentan ist es unmöglich für mich, all die verschiedenen Hinweise in Beziehung züinander zu setzen.“  
Ihr könnt an diesem Ort seid zu zwei Untersuchungsmaterial-Karten ablegen. Wenn zwei Karten hier liegen, bewegt Euch zu (B2).  
Ansonsten kehrt nach Arkham zurück.

- 8 “Von dem was ich durch das Mikroskop sehen kann, ist die Kreatur, die diese Art von Fühler hat, grösser als ein gewöhnlicher Hummer. Sie könnte grosse Klauen haben und ich schliesse nicht aus, dass diese Klauen die Abdrücke 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 zurück.
- 9 “Habt Ihr etwas Neues für mich?“ fragt Anna. Ihr könnt an diesem Ort bis zu zwei Untersuchungsmaterial-Karten ablagen. Wenn mindestens zwei Karten hier liegen, bewegt Euch zu (B2). Ansonsten kehrt nach Arkham zurück.
- 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 zurück – die Vignette ist **komplett**.  
Ansonsten habt Ihr bei dieser Vignette **versagt**.
- 11 Nachdem Ihr am Ort des Mordes ankommt, könnt 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 fürchterlich.  
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 überprüfen. Wenn Ihr Euch entscheidest, ihm ohne Einspruch zu folgen, lest 13.  
Wenn Ihr versuchen möchtet, ihm Eure Beziehung zum Opfer und die jüngsten Verbindungen zu erklären, macht eine Willensprobe (-2).  
Bei Erfolg lest 14, ansonsten lest 13.  
Wenn Ihr versuchen wollt, über den Campus weg zulaufen, 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 zurück.  
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 würden Sie ein Verhör für 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 Eurer Unschuld überzeugt aber besteht darauf, Euch auf dem Revier zu verhören. Wenn Ihr Euch widersetzen wollt, bewegt Euch zu (C2). Ansonsten könnt Ihr ihnen Beweise Eurer Ehrlichkeit geben, indem Ihr anbietet, mit Ihnen bei ihren Ermittlungen zu kooperieren.  
Macht eine Glücksprobe (-2) oder lege eine Untersuchungsmaterial-Karte ab, um den Test automatisch zu bestehen.  
Bei Erfolg werdet Ihr ihr geheimer Agent:  
Alle Anklagen werden fallen gelassen, vorausgesetzt Ihr kooperiert mit der Polizei.  
Nehmt den Streifenwagen und kehrt nach Arkham zurück.  
Bei Misserfolg lest 13.
- 15** Ihr flieht mit all Eurer 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 Eurer Wahl ab und lest 13.
- 17** Die Körper der dunklen Gestalten liegen Euch zu Füßen. Ihr könnt 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 Eurer Zelle. Ihr wurdet hier länger als geplant festgehalten ! In der Zelle ist eine karges Eisenbett und das Laken ist zu Ihnen, um Euch vor der Kälte der Nacht zu schützen. Ihr könnt nicht schlafen.  
Plötzlich hört Ihr eine Stimme nebenan, vielleicht von der Zelle neben Euch.  
„Dem Nyarlathotep, dem Grossartigen Überbringer, 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 Eure Runde und bleibe Verhaftet.
- 19** Als Ihr in Eurer Zelle auf Eür Verhör wartet, denkt Ihr darüber nach, was zuletzt alles passiert ist. Würfle mit so vielen Würfeln, wie Eür momentaner (maximal 5 Würfel). Wenn Ihr einen Erfolg würfelt, bekommt Ihr einen Hinweismarker, ansonsten verliert Ihr einen Hinweismarker. Ihr könnt 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 schaün 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 dürft nach Arkham zurück.  
Diese Vignette ist **komplett**.
- 21** Eüre 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 Eüre geistige Gesundheit auf 1 reduziert und Ihr kommt sofort ins Sanatorium.  
Diese Vignette wurde **nicht geschafft**.

- 23** Die Tür schwingt mit einem lauten Geräusch auf und der Deputy gefolgt von 3 Polizisten betritt die Zelle. Ihr erzählt ihnen grimmig alles über 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 über 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 zusammen-geschlagen 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 Zellentür ist von innen kaputtgeschlagen, einige Meter vom Türrahmen 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 dürft 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 für 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 flüstert.  
Entferne alle Mi-Go (verdeckt) aus dem Spiel und tausche mit den echten Mi-Go aus.  
**Entsperre (F) Gesellschaft für Geschichte.**  
Kehrt nach Arkham zurück.

- 27** Die grosse Bibliothek von Arkham ! Hier liegt das Wissen von Jahrhunderten. Gewiss können nicht alle hier stehenden Bücher von einfachen Universitäts–Studenten gelesen werden! Ihr verbringt Stunden damit, in Büchern aus dem letzten Jahrhundert, die Legenden der einheimischen Pennacook 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 Bücher zu dem Thema.  
“Die Pennacook Mythen, die die konsistentesten und bilderreichen 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 Flüstern 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 Eure Richtung.  
“Ihr werdet das wonach Ihr sucht nicht in den Anthropologiebüchern finden,“ sagt er schliesslich.  
“Ihr müsst im Bereich der verbotenen Bücher suchen – dort sind Bücher, bei denen die Gefahr besteht, den Verstand zu verlieren!  
Bei dem kann ich Euch aber helfen.  
Bringt mir solche Bücher 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 zurück.
- 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 zurück.  
Wenn Ihr bereits ein Buch abgelegt habt, kehrt nach Arkham zurück.

- 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 Überlegungen bittet Euch der Deputy zur Gesellschaft für Geschichte zu gehen und dort Nachforschungen über den Mann anzustellen.  
**Entsperre (F) Gesellschaft für Geschichte.**  
Dann bestehe eine Glücksprobe (–2).  
Bei Erfolg, dürft Ihr einen besonderen Gegenstand ziehen, den er Euch mit folgenden Worten gibt:  
“Dies könnte nützlich sein. Wir denken er hat eine besondere Beziehung zu ihm.“  
Diese Vignette ist **komplett** !
- 30** Ihr kommt bei der Gesellschaft für Geschichte an und fragt nach Unterstützung bei Euren Nachforschungen über Walter Brown. Offenbar haben nur wenige Mitglieder freien Zugang zu den delikaten Gebieten . Ein junger Historiker empfängt Euch in seinem Zimmer und erzählt Euch, was er über ihn weiss.  
“Walter Brown wurde in Boston geboren. Er war ein aufstrebender Anthropologe und Mitglied unserer Gesellschaft. Er führte viele Untersuchungen über alte Legenden der ansässigen Folklore an noch unberührten Plätzen durch. Speziell im New England Country. Es gibt da ein Buch, das wir haben, das über sein Interesse an Botanik und Biologie berichtet.“  
Macht eine Willensprobe (–1), um den Historiker zu überreden, Euch das Buch zu zeigen.  
Bei Erfolg lest 31. Ansonsten kehrt nach Arkham zurück.
- 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 führt Euch durch viele Korridore des Gebäudes und lädt Euch ein, mit ihm einen Spaziergang im Garten zu unternehmen. An dichten Bäumen vorbei schlendernd überquert Ihr einen exklusiven Platz voll von Neo-Gotischen Gebäuden und erinnert an verträumte Ägyptische Altertümer. 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 Mühen 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 müssen wir nur noch den Mann finden.“  
Macht eine Schleichenprobe (-2). Bei Erfolg überrascht 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 müsst Ihr 5 Mi-Gos Bekämpfen und habt (G) Bahnhof **versagt**.  
Wenn Ihr die Mi-Go besiegt ist die Vignette **komplett** ! Ansonsten bewegt Euch zu (F2).
- 35** Nachdem Ihr am Bahnhof angekommen seid, sucht Ihr nach Informationen über Akeley's 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.  
Unglücklicherweise scheint es so, als wären Euch einige Fremde bereits auf der Spur und suchen nach der wertvollen Tafel.  
Offenbar wurde schon zu viel herum erzählt !  
Platziert einen **Versagt-Marker** auf (G) **Bahnhof** und kehrt nach Arkham zurück.
- 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 zurück.
- 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.  
Unglücklicherweise 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 kürzlich waren einige der seltensten Bücher in der Bibliothek in Schaukästen ausgestellt. Das Necronomicon ist das Buch, nachdem Ihr sucht. Wenn Ihr Professor Armitage als Verbündeten dabei habt, könnt Ihr seine Verbündetenkarte 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 zurück.

- 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 für gewöhnliche Leser. Viele Leute haben Ihr Leben verloren als Konsequenz dafür, dass sie Dinge in diesem Buch gelesen haben. Und viele Leben von Anderen sind hier drin gefangen. Dieses Buch ist nichts für Studenten!“ Professor Armitage führt Euch durch ein Labyrinth von Symbolen und verspricht, dass das Buch immer hier zu Eurer Verfügung 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, müsst 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 zurück.
- 40** Alles ist bereit für Eure Reise nach Vermont zum Akeley Farmhaus. Wenn Ihr bereit seid, Eure Fahrt zu beginnen, zahlt \$2 für das Ticket und bewegt Euch zu (G2). Wenn Ihr nicht bereit seid, geht zurück nach Arkham.
- 41** Glücklicherweise ist der Zug nicht zu überfüllt. Er verlässt 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 dünnen Oberlippenbart.  
Er fragt Euch nach Eurem Namen und bietet Euch seine Dienste als Fahrer zur Akeley Farm an. Macht eine Glücksprobe (-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 über die er in seinen Briefen geschrieben hat und – was das schlimmste ist – hier sind die Fussabdrücke 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 müssen 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 fühle. Sie haben natürlich die Unterlagen dabei, oder?

Und die Kodak Ausdrucke und Aufzeichnungen ?

Ich fürchte, heute Abend müssen Sie zum grössten Teil auf sich allein gestellt warten. Ihr Zimmer ist oben – genau über diesem – und sie finden das Badezimmer am Kopf der Treppe. Ich habe mir erlaubt ein Essen im Esszimmer herrichten zu lassen – einfach durch diese Tür rechts – das sie zu sich nehmen können, wann immer es Ihnen beliebt. Ich werde morgen ein besserer Gastgeber sein – aber im Moment lasst es mein geschwächerter Zustand leider nicht zu. Fühlen Sie sich wie zu Hause – Sie können Ihre Briefe, Bilder und Aufzeichnungen gerne hier auf den Tisch legen, bevor Sie Ihre Taschen hochbringen.

Es ist klar, dass wir darüber diskutieren müssen – Sie können meinen Phonographen hier in der Ecke sehen.

Um Ihrem Freund die Bitte zu gewähren, 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 schön in einem Viktorianischen Stil möbliert und das Mahl ist sehr gut und reichlich. Später trinkt Ihr eine Tasse Kaffee, indem ihr die Thermokannen nehmt und die heisse Flüssigkeit eingiesst. Plötzlich zerfällt der gute Geschmack des Essens in Eurem Mund. Der Kaffee schmeckt total bitter, fast wie Säure.

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 Euren Kopf umher schwirrten, bekommen plötzlich eine ominöse Bedeutung. Die Reise hierhin, der plötzliche Stimmungswechsel in Akeley's Briefen, die Fussabdrücke vor dem Haus, der dunkle Raum, in dem er euch mit empfindungslosem Gesicht empfangen hat...

Irgendetwas Schreckliches ist in den letzten Tagen passiert. Etwas, das den Charakter unseres Freundes radikal geändert hat. Ihr siehst Masken ... Wachsgesichter ... seltsam geformte Alpträume krümmen sich über euch ... schreckliche organische Auswüchse ... scharfe Klauen und totale Finsternis.

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

Ihr seid Euch nicht sicher, ob Ihr noch am Leben seid, aber wenn, dann erhält 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 könnt.

Es sind fünf Kreaturen, manngross, mit verschrumpelten Flügeln, ähnlich denen einiger Insektenarten. Sie lehnen sich über euch und anstelle von Gliedmassen verfügen sie über unzählige Auswüchse, eher Tentakeln als Armen. Ihre Körper sind mit einer harten pinken Haut überzogen und ein immer währendes Summen erfüllt die Luft. Ihre vielfarbigen Augen starren auf Euren zergliederten Körper, den sie in einem zylindrischen Metallkasten aufbewahren.

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

**47** Ihr lasst Euren 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 früh zum schlafen. Wenn Ihr eine weitere Unterhaltung mit Akeley führen 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 findet Akeley genau dort, wo Ihr ihn verlassen habt. Er scheint nicht im Mindesten überrascht zu sein, dass Ihr zu ihm zurückkehrt. 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 Euren Freund grosse Anstrengung zu kosten. Plötzlich hebt er eine Hand und deutet auf einige merkwürdige zylindrische Geräte auf einem Regal.

„Es gibt hier vier Arten von Instrumenten,“ flüstert 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 Eindrücke zu sammeln und sich gegenüber einer Vielzahl von Zuhörern verständlich zu machen. Natürlich haben sie mir nur die gewöhnlichsten für 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 oben drauf. Nehmen sie jetzt den Zylinder mit dem Etikett „B-67“. Seien sie sicher, dass sie „B-67“ drauf steht. 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 würde mir ihre Begleitung auch wünschen, da ich sie kenne und ihren Ruf schätze, denn ich habe ihre Korrespondenz mit unserem Freund sehr genau verfolgt. Ich bin, natürlich, einer der Männer, die sich mit den ausserirdischen Wesen, die unseren Planeten besuchen, verbündet 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 gekrümmten 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 hinzufügen, ist praktisch unsterblich mit diesen mechanischen Fähigkeiten und einer begrenzten Ernährung, die durch den zeitweiligen Austausch der Konservierungsflüssigkeit gewährleistet ist.*

*Alles in allem hoffe ich aus tiefstem Herzen, dass sie sich dafür 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 zurück, ausgelaugt, verstört und mit dem grossen Bedürfnis nach einem langen, erholsamen Schlaf. Aber Euer Körper hört nicht auf die Forderungen Eures 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 zurückgeschickt ... zu beenden ... genommen ... sehend und hörend ...  
 Verdammte ... unnatürliche Kraft, trotzdem ... neür, glänzender Zylinder ... grosser Gott ...“
- (Summende Stimme)*  
 „... Zeit es zu beenden ... klein und menschlich ... Akeley ... Hirn ... gesagt ...“
- (Zweite summende Stimme)*  
 „Nyarlathotep ... 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 ... ursprünglichen Plan ... Effekt ... Noyes kann Round Hill überwachen ... neuer Zylinder ... Noyes Wagen ...“
- (Noyes)*  
 „... gut ... alles euch ... hier unten ... ausruhen ... Platz ...“  
*(Einige durcheinander sprechende Stimmen. Viele Schritte, darunter ein eigenartiges vereinzelt Klacken oder Klappern. Ein kurioes 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 hinschaut, 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 um weht euch die offene Luft der Nacht. ,Um euch herum ist nur Stille. Als Ihr euch Noyes' Wagen näherst, hört Ihr Schritte hinter Euch. Schnell springst Ihr hinein und schaltet 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** Würfle mit einer Anzahl Würfeln die der Anzahl der erfüllten Vignetten entspricht. Wenn Ihr mindestens 2 Erfolge werft (Ihr dürft 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 würfelt, schlaft Ihr weiter.  
Lest 58.
- 58** Eine kalte und verblühende Dämmerung fällt auf euch. Irgendetwas ist diese Nacht schief gelaufen. 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 hinunter zuschiessen, weg von Alpträumen und Wahnsinn! Ihr seid jetzt sicher. Lest 60.
- 60** Ein neuer Tag bricht über Arkham an. Anscheinend haben sich die seltsamen klimatischen Ereignisse, die so abnormal für diesen Sommer waren, alle in einer sonnigen und ruhigen Dämmerung aufgelöst. Das Wetter ist wieder jeden Tag sonnig, alle Flüsse sind in ihre Betten zurückgekehrt 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 gehüllt haben. Eure Ermittlungen müssen zu viele Gerüchte 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 zurück.
- 63** In der Tasche des Priesters findest Ihr einen Brief von Henry Akeley an euch! Lest Dokument4. Diese Vignette ist *erfüllt*!  
Ziehe einen Tormarker und einen Einzigartigen Gegenstand und kehrt nach Arkham zurück.
- 64** Wenn Ihr bereits verhaftet worden seid (Vignette E) lest 65. Andernfalls, lest 15.
- 65** Gerade angekommen, werdet Ihr Zeuge eines Schusswechsel. 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.

## Zeitleiste

**Mythosphase:** 1 W6 würfeln und mit Zeitleiste vergleichen.

### **Tag 1**      3 – 6

Hochwasser des Miskatonic: Als Spezialist für die Geschichte Arkhams erhaltet Ihr am späten Nachmittag einen Telefonanruf des Chefredakteurs des Arkham Advertisers, der euch bittet die seltsamen und in letzter Zeit häufigen Hochwasser zu untersuchen, die alle Flüsse des Landes betreffen, besonders den Miskatonic. Es gibt viele Augenzeugenberichte über pinke Körper, die im Fluss treiben und alte längst vergessene Legenden und Volkssagen werden wieder erzählt und verbreitet. Alle Berichte stimmen in einem Punkt überein: es waren keine menschlichen Körper.

Hinweise erscheinen am Binnenhafen und der Unbesuchten Insel. Öffne [A] Binnenhafen Strassenbereich..

### **Tag 2**      4 – 6

Die Rückkehr 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 über das Hochwasser in den Flüssen erschien, kommt ein Brief für euch an. Der Brief stammt aus dem Farmgebiet von Vermont, von einem ansässigen Farmer: Henry W. Akeley.

Lest Dokument 1. Macht eine Wissensprobe (-2). Wenn Ihr besteht, dürft Ihr Euch aus dem Stapel der Gewöhnlichen Gegenstände die Forschungsmaterial-Karte raussuchen und an euch nehmen.

### **Tag 4**      4 – 6

Ein Anruf in der Nacht: Das Klingeln des Telefons reisst euch aus Eurem unruhigen Schlaf. Mit weinerlicher, aufgelöster Stimme berichtet Euch Dr. Anna Kaslow, dass jemand sie bedroht und sie über Eure Ermittlung ausgefragt wurde. Es waren drei in weite Mäntel gehüllte Gestalten, die sich im Schatten herumdrückten und mit merkwürdigen unmenschlichen, beinahe summenden Stimmen redeten.

Bestehe eine Willensprobe (-2) oder Ihr verliert 1 Punkt Geistige Gesundheit. Hinweise erscheinen in den Miskatonic Universitätsstrassen 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 öffnet, findet 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 erschüttert.

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

**Tag 7** 4 – 6

Ein Telegramm für euch: “BEGRÜSSE IHRE EINSTELLUNG KANN ABER NICHTS TUN. UNTERNEHMEN SIE NICHTS. ES KÖNNTE UNS BEIDEN SCHADEN. WARTEN SIE AUF ERKLÄRUNG. HENRY AKELY Ihr bemerkst einen Fehler in seinem Nachnamen – er hat AKELY geschrieben, ohne E. Als Ihr den Schalterbeamten nach dem Originaltext fragst, 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 geglückt: Ein Mann mittleren Alters und mit einer seltsamen und monotonen Stimme flüchtete 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 für euch am Bahnhof: Ihr erhaltet ein Telegramm mit der Nachricht, das ein schweres Paket für 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 Eurem Hotelzimmer. Plötzlich hört Ihr Geräusche, könnt aber nicht raus finden, ob Ihr schlaft oder wach seid. Neben Eurem Bett bewegt sich etwas: eine gebogene, deformierte Gestalt durchsucht Eür 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 zurück; 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 über die Gerüchte über 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 aufhältst!

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





*Das Flüstern in der Dunkelheit*

## 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 kürzlich bekannt gewordenen Berichte über die seltsamen Körper, die man in den Hochwasser führenden Flüssen 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 für die Existenz monströser Kreaturen habe, die auf den hohen Hügeln 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 Fussabdrücke, 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 fürchterlich erschreckt. Anscheinend lag es an der Ähnlichkeit einer Stimme (die summende Stimme, die Davonport in seinem Buch erwähnt hat) mit einer, über die ihnen von ihren Grossmüttern 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 würde eine weitere Kommunikation mit Ihnen begrüßen 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 übermässig belästigt zu haben und sie sich eher dafür entscheiden mit mir in Kontakt zu treten als dass sie diesen Brief als Hirngespinnst eines Verrückten in den Papierkorb werfen, verbleibe ich.

Ihr ergebener Henry W. Akeley



*Das Flüstern in der Dunkelheit*

## 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 Qüllen der Nacht bis zu den Weiten des Raumes und von den Weiten des Raumes zu den Qüllen der Nacht sind die Loblieder des Grossen Cthulhu, von Tsathoggua und von Ihm, der keinen Namen hat. Immerwährend sei ihr Lob und Wohlstand für 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 jüngste 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 Begünstigten, 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.

**!!!Wanted!!!**

**!!!Gesucht!!!**

An alle Buerger

Bitte Augen aufhalten!

Es werden mehrere Personen  
gesucht die sich  
als Ermittler ausgeben.

ACHTUNG

Diese könnten unter  
Umständen Bewaffnet sein,  
oberste Vorsicht  
ist geboten.

Belohnung gibt es nur  
wenn sie lebend  
gefangen werden.

## 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 über 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 Pfützen eines klebrig grünen 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. Fünf der Hunde waren tot - ich fürchte einen habe ich durch zu niedriges Zielen selbst erschossen, denn ihm war in den Rücken 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 für verrückt.

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



*Das Flüstern in der Dunkelheit*

## 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 fürchterliche 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 Übereinstimmung. 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 Unnatürliches oder Verstörendes antreffen. In Erwartung einer schnellen Antwort und der Hoffnung sie bald zu sehen

verbleibe ich in Vorfreude, Ihr

Henry W. Akeley