

ARKHAM HORROR[®]

DAS KARTENSPIEL



AM RANDE DER WELT
Kampagnenleitfaden

ARKHAM HORROR

DAS KARTENSPIEL

AM RANDE DER WELT

Kampagnenleitfaden

Der Wahnsinn lauert unter dem Eis

„Dieser brodelnde, halb lumineszierende Wolkenhintergrund weckte unsagbare Ahnungen von einer vagen, ätherischen Jenseitigkeit weit über irdische Raumbegriffe hinaus und gemahnte auf furchterregende Weise an die äußerste Ferne, Abgeschiedenheit und Unwirklichkeit, die seit Äonen während Todesstarre dieser nie betretenen, unerforschten südlichen Welt.“

– H. P. Lovecraft, *Berge des Wahnsinns*

Am Rande der Welt ist eine Kampagne für *Arkham Horror: Das Kartenspiel* für 1–4 Spieler. Diese Erweiterung enthält fünf Szenarien: „Eis und Tod“, „Tödliches Trugbild“, „Zu den Verbotenen Gipfeln“, „Stadt der Alten Wesen“ und „Das Herz des Wahnsinns“. Diese Szenarien können als eigenständige Szenarien gespielt werden. Einige dieser Szenarien bestehen aus mehreren optionalen Teilen und bilden eine Kampagne von unterschiedlicher Länge zwischen 4 und 10 Spielsitzungen.

Inhalt

Zusätzliche Regeln und Klarstellungen	2
Neue Schlüsselwörter	3
Kampagnenvorbereitung	3
Prolog	4
Szenario I: Eis und Tod	7
Eis und Tod, Teil I	7
Eis und Tod, Teil II	13
Eis und Tod, Teil III	16
Zwischenspiel I: Erholsame Nacht	18
Szenario ???: Tödliches Trugbild	23
Szenario II: Zu den Verbotenen Gipfeln	27
Zwischenspiel II: Endlose Nacht	31
Szenario III: Stadt der Alten Wesen	36
Zwischenspiel III: Die letzte Nacht	44
Szenario IV: Das Herz des Wahnsinns	49
Das Herz des Wahnsinns, Teil I	50
Das Herz des Wahnsinns, Teil II	56
Epilog	60
Erfolge	61
Anmerkungen des Entwicklers	61
Kampagnenlogbuch	62–63
Schnellübersicht & Credits	64

Zusätzliche Regeln und Klarstellungen

Checkpoints

Einige der Szenarien in der Kampagne *Am Rande der Welt* sind in mehrere Teile aufgeteilt. Spieler können jeden Teil einzeln (mit Unterbrechung) oder mehrere Teile nacheinander als Teil einer längeren Sitzung spielen. Jeder Teil gilt als eigenständiges Spiel mit eigener Szenariovorbereitung und Auflösung.

Nachdem ein Teil eines Szenarios abgeschlossen wurde, führt der Kampagnenleitfaden die Ermittler zu einem Checkpoint, der sie anweist, wie weiter fortzufahren ist. Falls die Ermittler direkt mit dem nächsten Teil des Szenarios fortfahren möchten, weist der Checkpoint sie an, wie das Spiel aufgeräumt und für den nächsten Teil des Szenarios vorbereitet wird. Falls die Ermittler pausieren und das Spiel zu einem späteren Zeitpunkt fortführen möchten, weist der Checkpoint sie an, bestimmte Informationen im Kampagnenlogbuch zu notieren, um die Vorbereitung für die nächste Spielsitzung zu vereinfachen.

Frostmarker

In dieser Erweiterung wird ein neuer Chaosmarker eingeführt: Der Frostmarker (❄️). Zu Beginn der Kampagne *Am Rande der Welt* enthält der Chaosbeutel (wenn überhaupt) nur sehr wenige ❄️-Marker, was für die Ermittler noch recht harmlos ist. Im weiteren Verlauf der Expedition, abhängig von den Entscheidungen der Ermittler und den eingetretenen Ereignissen, können mehr ❄️-Marker dem Chaosbeutel hinzugefügt (oder aus ihm entfernt) werden, wodurch sich die Schwierigkeit von Proben für die Ermittler verändert. Je mehr Frostmarker sich im Chaosbeutel befinden, umso verhängnisvoller werden ihre Effekte.



Frostmarker (❄️)

☞ Der erste während einer Fertigkeitsprobe enthüllte ❄️-Marker hat folgenden Effekt: „–1. Enthülle einen weiteren ❄️-Marker.“ Falls ein weiterer ❄️-Marker während der gleichen Probe enthüllt wird, endet der Schritt „Chaosmarker enthüllen“ der Fertigkeitsprobe sofort und die Probe gilt automatisch als misslungen. (*Am Ende der Probe werden alle enthüllten ❄️-Marker in den Chaosbeutel zurückgeschickt.*)

Beispiel: Bob ermittelt an einem Ort und es befinden sich 2 ❄️-Marker im Chaosbeutel. Während Bobs erstem Ermittlungsversuch enthüllt er einen ❄️-Marker. Dieser verringert seinen Fertigkeitswert um 1 und zwingt ihn, einen weiteren Marker zu enthüllen. Der nächste enthüllte Marker ist eine „+1“, was zur Folge hat, dass beide Marker zusammen den Fertigkeitswert um 0 modifizieren. Bobs Probe gelingt! Davon ermutigt, versucht Bob ein zweites Mal zu ermitteln. Dieses Mal enthüllt er einen ❄️-Marker, gefolgt von einem zweiten ❄️-Marker. Bob darf keine weiteren Marker mehr enthüllen und muss die Ermittlung automatisch als misslungen abhandeln.

- ☉ Insgesamt können sich nicht mehr als 8 ❄-Marker im Chaosbeutel und/oder versiegelt auf Karten im Spiel befinden.
- ☉ Ein ❄-Marker, der außerhalb einer Fertigungsprobe enthüllt wird, hat keinen eigenständigen Effekt, es sei denn, ein Karteneffekt besagt etwas anderes.
- ☉ Ein ❄-Marker, der dem Chaosbeutel hinzugefügt wird, bleibt von Szenario zu Szenario im Chaosbeutel, es sei denn, er wird durch einen Karten- oder Spieleffekt entfernt. Im Abschnitt „Chaosbeutel“ im Kampagnenlogbuch wird festgehalten, welche Marker sich gegenwärtig im Chaosbeutel befinden.

Tekeli-li

Diese Kampagne beinhaltet ein Begegnungsset aus 16 Schwächekarten, jede mit dem Namen „Tekeli-li“. Diese Karten werden zu Beginn jedes Szenarios dieser Kampagne gemischt, um ein spezielles „Tekeli-li“-Deck zu bilden.

Falls eine dieser Karten dem Deck eines Ermittlers hinzugefügt wird, wird sie, wie eine normale Schwäche auch, Teil jenes Decks und verbleibt in jenem Ermittlerdeck von Szenario zu Szenario. Die Abhandlung jeder „Tekeli-li“-Schwäche weist den Ermittler jedoch an, diese unter das „Tekeli-li“-Deck zurückzuschicken (und damit aus dem eigenen Deck zu entfernen). Aus diesem Grund variiert die Anzahl der Karten im „Tekeli-li“-Deck, je nachdem, wie viele dieser Schwächen sich in jedem Ermittlerdeck befinden.

Hinweis: Auch wenn alle „Tekeli-li“-Karten den gleichen Namen haben, können ihre Effekte unterschiedlich sein.

Neue Schlüsselwörter

Alarmiert

Immer wenn einem Ermittler eine Fertigungsprobe misslingt, während er versucht, einem Gegner mit dem Schlüsselwort Alarmiert zu entkommen, führt dieser Gegner nach der Anwendung aller Ergebnisse jener Fertigungsprobe einen Angriff gegen den Ermittler durch, der zu entkommen versucht. Ein Gegner wird nicht erschöpft, nachdem er einen Alarmiert-Angriff durchgeführt hat. Dieser Angriff wird auf jeden Fall durchgeführt, egal ob der Gegner mit dem Ermittler in einen Kampf verwickelt ist oder nicht.

Partner

Partner ist eine Schlüsselwortfähigkeit, die sich auf den 9 Storyvorteilskarten im *Expeditionsteam*-Begegnungsset befindet. Jede dieser Vorteilskarten repräsentiert einen mächtigen Verbündeten, der die Ermittler in den Szenarien dieser Kampagne begleiten kann, um die Erfolgchancen der Expedition zu verbessern. Allerdings birgt das Mitbringen einer Vorteilskarte mit dem Partner-Schlüsselwort die Gefahr, diese dauerhaft zu verlieren.

- ☉ Zu Beginn jedes Szenarios dieser Kampagne hat jeder Ermittler die Möglichkeit, eine Vorteilskarte mit dem Schlüsselwort Partner zu wählen und ins Spiel zu bringen. Vorteilskarten mit dem Schlüsselwort Partner können keinem Ermittlerdeck hinzugefügt werden. Jedes Mal, wenn ein Ermittler die Möglichkeit hat, einen Partner zu wählen, darf er einen anderen (oder keinen) Partner wählen.
- ☉ Eine Vorteilskarte mit dem Schlüsselwort Partner bleibt so lange im Spiel, bis sie besiegt wird (sie kann z. B. nicht durch Karteneffekte abgelegt werden, außer sie wird explizit besiegt). Falls ein Ermittler besiegt wird, gilt jede Vorteilskarte mit dem Schlüsselwort Partner, die er bei sich hat, ebenfalls als besiegt.
- ☉ Falls eine Vorteilskarte mit dem Schlüsselwort Partner besiegt wird, wird sie aus dem Spiel entfernt. Dann wird der Name des Charakters im Abschnitt „Expeditionsteam“ des Kampagnenlogbuchs durchgestrichen.
- ☉ Schaden oder Horror auf einer Vorteilskarte mit dem Schlüsselwort Partner wird am Ende des Spiels im Abschnitt „Expeditionsteam“ des Kampagnenlogbuchs notiert. (*Der Kampagnenleitfaden weist die Ermittler an, wann dies geschieht.*)

- ☉ Falls ein Ermittler in einem Szenario aufgibt, verlässt die Partner-Vorteilskarte das Spiel, gilt aber nicht als besiegt. Sämtlicher Schaden und Horror, der auf ihr liegt, verbleibt dort und wird am Ende des Spiels im Kampagnenlogbuch notiert.

Erweiterungssymbol

Die Karten aus *Am Rande der Welt* können an diesem Symbol vor jeder Setnummer erkannt werden:



Kampagnenvorbereitung

Um die Kampagne *Am Rande der Welt* vorzubereiten, werden folgende Schritte in der angegebenen Reihenfolge durchgeführt.

1. Ermittler wählen.
2. Ermittlerdecks der Spieler zusammenstellen.
3. Schwierigkeitsgrad wählen.
4. Chaosbeutel für die Kampagne zusammenstellen.
 - ◆ **Einfach (Ich möchte von der Expedition zurückkehren):**
+1, +1, +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, ☠, ☠, ▲, ♣, ♠, ♣.
 - ◆ **Normal (Ich will die Elemente herausfordern):**
+1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ❄, ☠, ☠, ▲, ♣, ♠, ♣.
 - ◆ **Schwer (Ich möchte tief in die verlorene Stadt vordringen):**
0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, -4, -5, ❄, ❄, ☠, ☠, ▲, ♣, ♠, ♣.
 - ◆ **Experte (Ich möchte den Namen des wahrhaftigen Wahnsinns erfahren):**
0, -1, -2, -2, -3, -4, -4, -5, -7, ❄, ❄, ❄, ☠, ☠, ▲, ♣, ♠, ♣.

Die Spieler können nun mit dem **Prolog** beginnen.



Prolog

„Ich muss mein Schweigen brechen, weil Männer der Wissenschaft sich weigern, meinem Rat zu folgen, ohne zu wissen, worum es geht. Nur mit größtem Widerstreben spreche ich darüber, warum ich gegen die geplante Invasion der Antarktis bin, gegen die Fossilienjagd, die ausgedehnten Bohrungen und das Abschmelzen der urzeitlichen Eiskappen. Und ich zögere um so mehr, als meine Warnung vergeblich sein könnte. Dass man an den Tatsachen, die ich enthüllen werde, zweifeln wird, ist unvermeidlich; doch wollte ich alles verschweigen, was fantastisch und unglaublich scheinen könnte, so würde nichts übrig bleiben.“

– H. P. Lovecraft, *Berge des Wahnsinns*

Prolog 1: „Verstehen Sie es jetzt? Warum diese Expedition sofort gestoppt werden muss?“ Professor William Dyer sitzt euch an seinem Schreibtisch gegenüber. Unmengen an akademischen Aufsätzen und wissenschaftlichen Magazinen liegen zwischen ihm und euch ausgebreitet, darunter auch Dyers eigener umfangreicher Bericht über seine Reise in die Antarktis. Bis zur Veröffentlichung dieser revidierten Fassung – der angeblichen „Wahrheit“ – hatte die letzte Antarktisexpedition der Universität nur sehr wenig an wissenschaftlichen Erkenntnissen erbracht.

Auf Dyers Wunsch hin lest ihr euch den neuen Bericht durch und erfahrt, was sich wirklich jenseits dieser „Berge des Wahnsinns“, wie er sie bezeichnet, zugetragen haben soll. Die Schilderungen klingen viel zu fantastisch, als dass ihr ihnen Glauben schenken könntet, wären da nicht die vielen Fotografien und Zeichnungen, die dem Bericht beiliegen: Beweise von verstümmelten und zerteilten Leichen, von seltsamen fünfzackigen Schneegräbern, von fremdartigen Körpern, halb begraben im Eis, und schlussendlich Luftaufnahmen der zackigen schwarzen Gipfel, wie sie Dyer in seinen Geschichten beschrieben hat.

Dyer hat euch hergebenen, um gemeinsam seine Kollegen davon zu überzeugen, die Anschlussexpedition abzusagen. Sein Student Danforth – das einzige Mitglied, das die fremdartige Steinstadt aus Dyers Bericht mit eigenen Augen gesehen hat – läuft nervös vor der Tür von Dyers Büro auf und ab. Dabei murmelt er unverständlich vor sich hin, während ihr euch über diese seltsame Geschichte den Kopf zerbrecht.

Ihr seid euch immer noch nicht sicher, was ihr von all dem halten sollt. Auf der einen Seite scheinen Dyers Sorgen berechtigt, ist seine Darstellung doch so detailliert und spezifisch beschrieben, dass es euch schwer fällt, seine Glaubhaftigkeit anzuzweifeln. Auf der anderen Seite scheint es aber unmöglich, dass all das wahr sein kann. Eine uralte Stadt im Eis, errichtet von urzeitlichen Kreaturen? Sogenannten „Alten Wesen“? Wie kann so etwas nur real sein? Während ihr Dyers Bericht auf den Schreibtisch zurücklegt, murmelt Danforth etwas über eine namenlose schwarze Grube. Der Professor starrt euch mit müden, blutunterlaufenen Augen an. „Und?“, fragt Dyer. „Werden Sie uns helfen, diesen Wahnsinn zu stoppen? Werden Sie die Leute der neuen Expedition zur Vernunft bringen?“

Der Ermittlungsleiter muss entscheiden (wähle eins):

☉ „Wir glauben Ihnen ... aber wenn das, was Sie sagen, wirklich wahr ist, sollten wir diese Erkenntnisse dann nicht weiter untersuchen?“
Fahre mit **Prolog 2** fort.

☉ „Entschuldigen Sie, aber diese ganze Geschichte scheint zu wild, um wahr zu sein.“
Fahre mit **Prolog 3** fort.

Prolog 2: Dyer atmet tief aus und antwortet besorgt: „Ich schätze, dass ich früher einmal Ähnliches gesagt hätte. Aber nach all dem, was ich gesehen habe ...“ Ein Schauer durchfährt den alternden Körper des Mannes. „Sie wagen sich an einen Ort, der für die Menschheit nicht gemacht ist. Mittlerweile glaube ich daran, dass Gelehrte wie wir die Sphären der Wissenschaft nur so lange erforschen können, bis wir von dem, was wir entdecken, übermannt werden.“

„Oder von dem, was uns entdeckt“, klinkt sich Danforth aus dem Hintergrund ein.

Dyer blickt seinen Studenten an, studiert seinen Gesichtsausdruck, bevor er sich wieder euch zuwendet. „Wenn Sie mit Dr. Kensler auf diese Reise gehen, werden die meisten von Ihnen vielleicht nicht mehr zurückkehren. Wollen Sie es sich nicht noch einmal überlegen?“

Ihr erklärt, dass eure Expedition zwar sicherlich mit erheblichen Gefahren verbunden ist, dass aber Dr. Amy Kensler – die Wissenschaftlerin, die diese neue Expedition in die Antarktis leitet – Vorsichtsmaßnahmen getroffen hat, um sicherzustellen, dass diese nicht das gleiche Ende nimmt wie die von Dyer. Noch wichtiger ist aber, dass dies die einzige Möglichkeit ist, die Bedrohung zu verstehen, auf welche die erste Expedition gestoßen ist, und die einzige Möglichkeit, sich vorzubereiten, falls solche Bedrohungen von anderen, weniger vorsichtigen Wissenschaftlern entdeckt werden.

„Ja, ich ... ich gestehe, dass ich die gleiche Sorge habe“, antwortet er langsam. „Ich befürchte, dass es eher unwahrscheinlich ist, die wissenschaftliche Gemeinde von all dem zu überzeugen. Vielleicht wär es besser ... dahin zurückzukehren und mehr über das zu erfahren, was wir gesehen haben ...“

Danforth nickt zögernd. „Ich denke, Sie haben recht. Woher wissen wir, dass das, was wir gesehen haben, nicht mehr war als die übersteigerte Fantasie zweier Forscher mit einer seltsamen Faszination für das Bizarre und Makabre? Wie bei Arthur Gordon Pym's verhängnisvollen Reisen?“

Dyer wirft seinem Studenten einen strengen Blick zu. Das Wissen, das sich in seinen dunklen Augen widerspiegelt, lässt euch bis ins Mark erschauern. „Du sagst solche Dinge, und doch wage ich zu behaupten, dass du nicht gesehen hast, was ich sah.“

Der Student spottet. „Sie sind nicht der, der dieses Trugbild am Rand des Berghangs gesehen hat ...“

„Ich spreche nicht von dem ‚Trugbild‘, Danforth, ich spreche von dem, was ich in dir gesehen habe“, erwidert Dyer. „Die Dinge, die du in dem Flugzeug gesagt hast, der Ausdruck in deinem Gesicht ... das werde ich nie mehr vergessen.“ Stille durchdringt den Raum, als Danforth in seine Ecke zurückkehrt, um sich seinem eigenen Zweifel hinzugeben.


Dyer fleht euch an. „Gibt es denn nichts, wirklich gar nichts, das ich sagen kann, um Sie von Ihrem Vorhaben abzubringen?“ Ihr überlegt einen kurzen Moment und schüttelt dann den Kopf. Es steht zu viel auf dem Spiel – vor allem, wenn sich Dyers Bericht als wahr herausstellen sollte.

„Also gut“, beschließt Dyer mit einem resignierenden Seufzer. „Da Sie nicht wissen, worauf Sie sich einlassen, haben wir wohl keine andere Wahl, als mitzukommen. Sie können Dr. Kensler sagen, dass sie gewonnen hat. Wir sind in einer Woche bereit zur Abreise.“

Ihr schüttelt seine Hand und macht euch auf den Weg zur Tür. „Ich hoffe für uns alle, dass Danforth recht hat“, fügt er hinzu, bevor ihr außer Hörweite seid.

Im Kampagnenlogbuch wird notiert:

Die Ermittler haben Dyer davon überzeugt, die Expedition zu genehmigen.

Für den Rest der Kampagne wird dem Chaosbeutel
1 -Marker hinzugefügt.

Fahre mit **Prolog 4** fort.

Prolog 3: Dyers Kiefer krampft sich zusammen und seine Wangen werden rot. Für einen kurzen Moment sieht es so aus, als wolle er mit der Faust auf den Tisch schlagen. Doch dann atmet er kurz durch und schüttelt den Kopf. „Für jeden Menschen mit einem Hauch Verstand muss das so wirken, schätze ich. Vielleicht war mein Glaube in die wissenschaftliche Gemeinde unangebracht. Natürlich würde Dr. Kensler mir nicht glauben, nicht einmal mit all diesen Beweisen.“ Frustriert schiebt er einige Fotografien auf seinem Schreibtisch beiseite.

Ihr erklärt, dass Dr. Amy Kensler – die Wissenschaftlerin, die diese neue Expedition in die Antarktis leitet – von echter akademischer Neugier motiviert ist und nicht von Gier oder Ruhm.

„Das spielt keine Rolle“, bemerkt Dyer verbittert. „Trotz meiner Warnungen sucht sie nach mehr Beweisen für meine Erkenntnisse. Und so dreht sich der Kreis weiter. Vielleicht ist die Wissenschaft selbst nichts weiter als eine Torheit. Wir sind bloß närrische, kleine Mäuse, gefangen in einem Glas, die um ihrer selbst willen fliehen wollen, ohne zu wissen, was jenseits ihres Käfigs liegt.“

Danforth nähert sich, die Augen starr auf die Fotografien gerichtet, die auf Dyers Schreibtisch verstreut sind. „Vielleicht ist das, was wir gesehen haben, nichts weiter als die übersteigerte Fantasie zweier Forscher mit einer seltsamen Faszination für das Bizarre und Makabre. Wie bei Arthur Gordon Pym's verhängnisvollen Reisen.“

Dyer wirft seinem Studenten einen strengen Blick zu. Das Wissen, das sich in seinen dunklen Augen widerspiegelt, lässt euch bis ins Mark erschauern. „Du sagst solche Dinge, und doch wage ich zu behaupten, dass du nicht gesehen hast, was ich sah.“

Der Student spottet. „Sie sind nicht der, der dieses Trugbild am Rand des Berghangs gesehen hat ...“


„Ich spreche nicht von dem ‚Trugbild‘, Danforth, ich spreche von dem, was ich in dir gesehen habe“, erwidert Dyer. „Die Dinge, die du in dem Flugzeug gesagt hast, der Ausdruck in deinem Gesicht ... das werde ich nie mehr vergessen.“ Stille durchdringt den Raum, als Danforth in seine Ecke zurückkehrt, um sich seinem eigenen Zweifel hinzugeben.

Dyer fleht euch an. „Gibt es denn nichts, wirklich gar nichts, dass ich sagen kann, um Sie von Ihrem Vorhaben abzubringen?“ Ihr erklärt, dass ihr seine Geschichte nur dann glauben könnt, wenn ihr die Dinge, von denen er erzählt, mit eigenen Augen gesehen habt.

„Also gut“, beschließt Dyer mit einem resignierenden Seufzer. „Da Sie nicht wissen, worauf Sie sich einlassen, haben wir wohl keine andere Wahl, als mitzukommen. Sie können Dr. Kensler sagen, dass sie gewonnen hat. Wir sind in einer Woche bereit zur Abreise.“

Ihr schüttelt seine Hand und macht euch auf den Weg zur Tür. „Ich hoffe für uns alle, dass Danforth recht hat“, fügt er hinzu, bevor ihr außer Hörweite seid.

Im Kampagnenlogbuch wird notiert:
Die Ermittler haben Dyers Bericht nicht geglaubt.

Für den Rest der Kampagne wird dem Chaosbeutel
1 -Marker hinzugefügt.

Fahre mit **Prolog 4** fort.

Prolog 4: Ihr blickt zum bedeckten Himmel hinauf, in der Hoffnung, dass er keine Vorahnung auf das ist, was euch erwartet. Ein kleiner Schimmer von Sonnenlicht blickt durch die Wolken. Schauernd zieht ihr eure Mäntel über die Schultern und begeben euch zu den Docks des Bostoner Hafens.

Es werden alle Karten aus dem Begegnungsset Expeditionsteam herausgesucht. Im Folgenden wird jedes Expeditionsmitglied vorgestellt. Die Ermittler sollten sich mit den entsprechenden Karten vertraut machen.

Das Begegnungsset Expeditionsteam ist an folgendem Symbol zu erkennen:



Vor dem Landungssteg, der auf das Deck der Theodosia führt, steht DR. AMY KENSLER. Die Professorin für Biologie an der Miskatonic Universität ist seit mehr als einem Jahrzehnt eine feste Größe des Fachbereichs für Naturwissenschaft an der Universität. Als ihr euch nähert, hakt sie, ohne von ihrem Klemmbrett aufzublicken, eure Namen ab. „Gut, dass Sie so pünktlich sind. Mr. Ellsworth hier wird Ihr Gepäck an Bord bringen.“

„Oh, werde ich das, ja?“, antwortet der Mann, der neben ihr steht, mit einem Schmunzeln auf den Lippen. Er bietet euch zur Begrüßung seine Hand an, was ihr erwidert. „ROALD ELLSWORTH, zu Ihren Diensten.“

Dr. Kensler stellt euch einander vor: „Mr. Ellsworth hat an mehr als einem Dutzend Expeditionen teilgenommen und sich dadurch sehr empfohlen. Ich bin mir sicher, dass seine Expertise in den kommenden Wochen von unschätzbarem Wert sein wird.“

Ellsworth rollt mit den Augen. „Seine Expertise, ja ... aber vor allem seine Bereitschaft, als Arbeitskraft eingesetzt zu werden!“, fügt er grinsend hinzu, während er euer Gepäck aufnimmt und es an Deck bringt.

„Mach hinne, Ellsworth!“, ruft eine andere Stimme aus dem Inneren des Schiffes. Ein schroff aussehender Mann mit dichtem braunen Bart kommt hervor und fordert Ellsworth auf, sich zu beeilen. „Wir ham noch 'ne Menge Arbeit zu tun, bevor's losgeht!“

„Bin gerade beschäftigt, Cookie“, ruft Ellsworth zurück. Dann wendet er sich wieder euch zu und bemerkt über seine Schulter hinweg: „Beachten Sie ihn gar nicht. Cookie ist zwar etwas anstrengend, aber eigentlich ist der Kerl ganz in Ordnung.“

„Ich bin Fredericks“, bellt der schroffe Mann zurück. „JAMES FREDERICKS. Ich schwöre, manchmal glaub' ich, ich bin der Einzige hier, der für so eine verdammte Reise gemacht is“, murmelt er wütend. „Und hat noch keiner gesagt, dass es Unglück bringt, ein Schiff nach einem zu benen'n, der auf See gestorben is?“

Eine andere Stimme ruft oben vom Deck des Schiffes herunter. „Cookie, wenn Sie so freundlich sein würden, Ihre Stimme zu senken, einige von uns versuchen, hier oben zu arbeiten.“ Der Mann antwortet mit einem Grunzen und zieht seinen Kopf ins Innere des Schiffes zurück, wobei er mit den Augen rollt. Ihr reckt eure Köpfe nach oben und seht eine junge Frau, die sich über die Reling des Schiffes lehnt. Ihr langes braunes Haar ist zu einem dicken Pferdeschwanz gebunden, der ihr um den Hals baumelt. „Hey! Sie haben es geschafft“, ruft sie euch zu. „Dr. Kensler war ganz schön aufgeregt, dass Sie mitkommen. Ich freue mich darauf, mit Ihnen zusammenzuarbeiten.“

Ohne von ihrem Klemmbrett aufzusehen, murmelt Dr. Kensler: „MISS TAKADA HIROKO ist unsere Flugzeugmechanikerin. Wie schon bei der letzten Expedition werden wir unsere Flugzeuge vor Ort bauen. Kein Grund zur Sorge – sie ist zwar eine der Jüngsten auf ihrem Gebiet, aber sie weiß, was sie tut.“

Nach und nach treffen weitere Mitglieder der Crew ein. Der Erste ist ein Mann in den Dreißigern mit struppig blondem Bart und hellgrünen Augen. „MR. AVERY CLAYPOOL“, stellt Dr. Kensler den Mann vor und ihr schüttelt die Hände. „Mr. Claypool ist ein ... Mitarbeiter ... von Mr. Ellsworth. Er wird als unser Führer in der Antarktis dienen.“

„Falls das Wetter mitspielt“, scherzt Claypool. „Wir können ehrlich gesagt froh sein, wenn wir überhaupt vom Schelfeis wegkommen.“

„Ich bin zuversichtlich, dass wir es mit Ihren Fähigkeiten so weit schaffen wie Dyer und Lake.“

„Das fürchte ich auch“, murmelt Claypool und geht zügig an Kensler vorbei den Landungssteg hinauf. Auf seinem Weg nach oben kommt er an Ellsworth vorbei. Beide verharren einen Moment lang und starren einander in die Augen. Man könnte schwören, dass die Temperatur um einige Grad sinkt, als die beiden wortlos aneinander vorbeigehen.

„Normalerweise verstehen sie sich ... besser“, flüstert Dr. Kensler, „aber in letzter Zeit gab es den einen oder anderen Vorfall. Sie sollten besser lernen, mit ihren Differenzen zu leben. Schließlich werden sie sich für eine ganze Weile nicht aus dem Weg gehen können.“ Ihr beobachtet, wie Claypools Blick für den Bruchteil einer Sekunde wieder zu Ellsworth wandert, bevor er sich mit finsterner Miene abwendet und an Bord geht.

Als Nächstes erscheint eine Frau mit hellbraunem Teint und müden Augen. Neben ihrem Gepäck trägt sie einen ziemlich großen, knallroten Verbandskasten mit weißem Kreuz. Sie streckt ihre Hand aus, wobei euch nicht entgeht, dass die Hand von Dr. Kensler nervös zittert, als sie sich begrüßen. „Danke, dass du uns auf dieser Reise begleitest, Mala.“

„Ach, Amy. Irgendjemand muss dich doch am Leben halten“, antwortet sie. Als Dr. Kensler die Frau mit errötetem Gesicht von Kopf bis Fuß mustert, breitet sich ein peinliches Schweigen aus. „Richtig. Nun, dann mal los“, bemerkt sie und geht den Steg hinauf.

Dr. Kensler räuspert sich, sobald das neue Teammitglied außer Hörweite ist. „DR. MALA SINHA ist unsere Ärztin“, erklärt sie. „Es hat einige Überzeugungsarbeit gekostet, bis ich sie für unsere Expedition gewinnen konnte. Versuchen Sie es daher zu vermeiden, Dr. Sinhas Zeit nicht mit unbedeutenden Problemen zu verschwenden. Erfrierungen werden unsere größte Sorge sein, genauso wie Wundbrand und Unterkühlung. Machen Sie sich besser nicht unbeliebt bei ihr.“ Ihr seid euch nicht sicher, wie Dr. Kensler das gemeint hat.

Die allgemeine Stille wird plötzlich durchbrochen von lautem Hundegebell und den Rufen eines Mannes. „Anyu! Verdammt, Anyu, renn doch nicht einfach so weg!“

„Das wird Mr. Ashevak sein“, sagt Dr. Kensler und hakt einen weiteren Namen auf ihrer Liste ab. Augenblicke später seht ihr, wie ein großer Hund mit grauem Fell und raushängender Zunge aufgeregt auf euch zustürmt. Ihr beugt euch vor und streichelt sein dickes, langes Fell. Keuchend holt der Mann schließlich den Hund ein. „Anyu ... komm schon. Ich dachte, ich hätte dich besser erzogen“, sagt er und holt tief Luft.

„ELIYAH ASHEVAK ist unser Hundeführer“, erklärt Dr. Kensler, „er ist für die Betreuung unserer 44 Schlittenhunde zuständig, ganz zu Schweigen von ihrer Fütterung und Ausbildung.“

„Anyu hier ist Nummer 45“, korrigiert er, bevor er sich zu euch umdreht und eure Hände schüttelt. „Wir werden eine ganze Weile auf diesem Schiff festsitzen, also lassen wir die Förmlichkeiten doch beiseite. Einfach ‚Elijah‘ genügt.“

Während der Mann und sein riesiger Hund an Bord des Schiffes gehen, fragt ihr Dr. Kensler, ob sie den Brief erhalten hat, den ihr bezüglich der Bedenken von Professor Dyer geschickt habt. „Ich bin mir seines Berichts sehr wohl bewusst“, antwortet Dr. Kensler, „aber wie ich ihm immer wieder gesagt habe, ist es nicht meine Absicht, diese Expedition abzubrechen oder zu verschieben ...“ In diesem Augenblick nähern sich Schritte hinter euch und unterbrechen das Gespräch. „Wenn man vom Teufel spricht“, murmelt Dr. Kensler und schaut von ihrem Klemmbrett auf. Ihr dreht euch um und seht niemand Geringeres als PROFESSOR WILLIAM DYER und seinen Studenten DANFORTH, die jeweils mehrere Taschen voller Gepäck schleppen. „Ich bin froh, dass Sie sich endlich entschlossen haben, sich uns anzuschließen, William.“

„Amy“, räumt er ein, „ich bin nicht hier, weil ich Ihre Meinung teile. Ich bin hier, um dafür zu sorgen, dass Sie und Ihr Team nicht getötet werden. Sie haben ja keine Ahnung, worauf Sie sich da einlassen.“

„Sie werden unterwegs genug Möglichkeiten haben, uns zu unterrichten.“ Sie wendet sich dem jungen Danforth zu, der mit einem gequälten Gesichtsausdruck zum Tanker hinaufstarrt. „Danforth, Ihnen ist hoffentlich klar, dass Sie nicht verpflichtet sind, auf diese Expedition mitzukommen. Nach allem, was Sie durchgemacht haben ...“ Sie unterbricht sich und hebt sorgenvoll ihre Augenbrauen, untypisch für ihr sonst so kühles Auftreten.

„Ich weiß Ihre Sorge zu schätzen, Dr. Kensler, aber ich freue mich darauf, zur Antarktis zurückzukehren. Ich möchte ... muss ... wieder dorthin zurück.“

Sie folgt seinem Blick zur Theodosia, die auf dem welligen Atlantikwasser auf und ab dümpelt. „Nun gut. Wir arbeiten noch daran, unsere gesamte Ausrüstung an Bord zu bringen. Mr. Ellsworth kann Ihnen helfen, Ihre Zimmer zu finden.“ Ihr nickt und geht an Bord, zusammen mit der restlichen Besatzung und den restlichen Teilnehmern des Expeditionsteams – größtenteils Studenten der Universität sowie freie Forscher und Wissenschaftler verschiedenster Fachgebiete. Ein letzter vereinzelter Sonnenstrahl erreicht euch, bevor auch er von der grauen Wolkendecke verschluckt wird.

Die vorgestellten 9 Charaktere stellen eure Partner in dieser Kampagne dar. Ihre unterschiedlichen Talente werden in den kommenden Szenarien entscheidend sein. Um die Expedition zu einem erfolgreichen Abschluss zu bringen, ist es zwingend notwendig, die Charaktere gesund und bei Verstand zu halten.

Im Abschnitt „Expeditionsteam“ des Kampagnenlogbuchs ist der Status jedes Mitglieds der Expedition einsehbar. Sollte ein Mitglied verletzt sein oder seinen Geisteszustand hinterfragen, wird dies entsprechend im Kampagnenlogbuch festgehalten. (Ihr werdet angewiesen, wenn ihr etwas eintragen sollt.)

Wird ein Teammitglied getötet oder wahnsinnig, wird es auf dieser Liste durchgestrichen.

Wenn die Ermittler für die Kampagne bereit sind, fahre mit **Szenario I: Eis und Tod** fort.



Szenario I: Eis und Tod

Acht lange und anstrengende Wochen sind vergangen, seit ihr Boston verlassen habt. Die Theodosia folgte weitestgehend der gleichen Seeroute wie ihre Vorgänger, die Arkham und die Miskatonic – ihr seid zunächst südwärts entlang der Ostküste und durch den Panamakanal gesegelt, um schließlich Kurs zu nehmen auf den südlichen Polarkreis. Die sinkenden Temperaturen und auftauchenden Eisberge werden immer mehr zu einem Problem für das Schiff, aber mit eurer erfahrenen Crew und ausgestattet mit den Logbüchern der Kapitäne, die sich zuvor bereits auf dieselbe Reise begeben haben, kommt ihr gut voran. Schon bald erspät ihr die Gipfel der beiden Vulkane Mount Erebus und Mount Terror, die sich auf der Ross-Insel befinden. Das dortige Schelfeis dient als Landestelle für die Expedition.

Als ihr euch der Küste nähert, trifft ihr euch mit Dr. Kensler und dem Rest des Teams an Deck der Theodosia, um die weiteren Pläne zu besprechen. „Wir werden das gleiche System mit Hosenbojen wie zuvor verwenden, um unsere Vorräte auf dem Schelfeis abzuladen“, erklärt Dr. Kensler. „Mr. Fredericks, Mr. Ellsworth und Mr. Claypool, Sie werden mit einem unserer kleineren Boote zum Schelf fahren und eine geeignete Landestelle suchen. Miss Takada, sobald wir ein Lager errichtet haben, sind die Flugzeuge ihre oberste Priorität. Mr. Ashevak, von Ihnen erwarte ich, dass ihre Schlitten dabei helfen, Vorräte von der Landestelle zum Lager zu bringen. Sobald wir das Schelfeis erreicht haben, wird eine Menge Arbeit auf uns zukommen, die in kürzester Zeit erledigt werden muss. Ich möchte nicht, dass wir uns zusätzlich mit drei Dutzend aufgedrehter Hunde herumschlagen müssen. Halten Sie sie unter Kontrolle.“

Elijah rollt mit den Augen und streichelt beiläufig Anyu, die brav an seiner Seite sitzt. „Ja, Ma’am.“

Professor Dyer meldet sich zu Wort. „Ich vermute, dass wir aufgrund fehlender Schmelz- und Bohrgeräte offenkundig keine Mineralproben nehmen werden.“ Die Frage war rein rhetorischer Natur.

Dr. Kensler schüttelt den Kopf. „Das ist nicht nötig. Sollten wir allerdings ein geeignetes Stück finden, können wir es auch beanspruchen. Abgesehen davon ist unsere Mission einzig und allein, die Funde zu bestätigen, die Sie mit Danforth gemacht haben, und mehr Beweise für diese uralte Spezies zu finden, diese ‚Alten Wesen‘, wie sie von Ihnen benannt wurden. Ein lebendes Exemplar wäre natürlich ideal ... so ein seltsames und fremdartiges Wesen, das über Jahrtausende im Eis eingeschlossen war – das wäre wie die Entdeckung eines lebenden Wollhaarmammuts.“

Dyer schreckt zurück. „Ein lebendes Exemplar? Ihnen ist schon klar, dass diese Dinger mehrere von Lakes Männern getötet haben, oder? Und wie genau sollten wir überhaupt eines davon fangen?“

Sie blinzelt. „Sie sind der Experte, William. Sagen Sie es mir.“

Dyer verlässt wütend und mit dem Kopf schüttelnd die Besprechung. „Ich wusste, dass das keine gute Idee war ...“

„In Ordnung! Jeder weiß, was er oder sie zu tun hat. Wir sind innerhalb einer Stunde an Land. Seien Sie vorbereitet“, sagt Dr. Kensler und beendet die Besprechung. Bevor sie unter Deck gehen kann, haltet ihr sie zurück, da ihr euch nicht sicher seid, was eure Aufgabe sein wird.

„Keine Sorge, es gibt genug zu tun“, antwortet sie mit einem dünnen Lächeln.

Fahre mit **Eis und Tod, Teil I** fort.

Eis und Tod, Teil I

Einführung 1: Nach zwei Wochen und vielen Stunden harter Arbeit ist die Expedition bereit für ihren ersten Vorstoß in den kalten, toten Kontinent Antarktis. Miss Takada und zwei Mechaniker haben entlang des flachen Schelfeises drei Flugzeuge zusammengebaut – ein perfekter Ort für Starts und Landungen. Euer Team hat sich bei den Flugzeugen eingefunden, mit einer Campingausrüstung für mehrere Tage. Der Plan sieht vor, mit zwei Flugzeugen über die riesigen, zerklüfteten Gipfel zu fliegen und Luftaufnahmen von der Steinstadt zu machen, die Dyer in seinem Bericht erwähnt ... vorausgesetzt, dass sie wirklich existiert.

„Wenn wir einen sicheren Bereich zum Landen finden, werden wir dort einen vorübergehenden Außenposten errichten“, erklärt Dr. Kensler. „Dyer, Danforth, Fredericks und Claypool bleiben dort, während der Rest von uns ins Basislager zurückkehrt. Wir können die Schlitten benutzen, um Vorräte zwischen den Lagern zu transportieren. Ansonsten wird es unsere Aufgabe sein, die Gegend auszukundschaften und dann zum Basislager zurückzukehren.“ Das Team nickt zustimmend und beginnt, die Flugzeuge zu besteigen.

Falls Winifred Habbamock einer der Ermittler der Kampagne ist, fahre mit **Einführung 2** fort.

Ansonsten fahre mit **Einführung 3** fort.

Einführung 2: „Ansnallen!“, ruft du den anderen zu, während du den Propeller drehst und in den Pilotensitz hüpfst. Du gibst dem Piloten des anderen Flugzeugs ein Zeichen und ihr startet die Motoren. Ihr hebt nacheinander vom Schelfeis ab und schwebt in den undurchsichtigen Nebel. Du bist noch nie mit einem Flugzeug dieser Größe geflogen, aber dein fliegerisches Können kann es mit Leichtigkeit auch damit aufnehmen. Innerhalb weniger Augenblicke hast du die klobige Steuerung des Ungetüms im Griff. Das Wetter ist dagegen eine ganz andere Sache. Die rauen antarktischen Winde und der dichte Nebel sorgen für schlechte Flugbedingungen. Je tiefer du durch die schönen, aber trügerischen polaren Luftspiegelungen fliegst, desto mehr kämpfst du damit, das Flugzeug im Griff zu behalten.

Als ihr einen herrlichen Blick auf die fernen Berge habt, die wie lebendige, verwunschene Schlösser über den Wolken schweben, schaut Dr. Kensler ebenfalls aus dem Fenster. „Sie sind wunderschön“, bemerkt sie leise.

„Das ist noch gar nichts“, beginnt Dyer, „warten Sie, bis Sie ...“

Auf einmal schlägt der Sturm zu. Die plötzlich aufbrausenden Winterwinde sind so heftig, dass sie dich fast aus dem Sitz reißen. Beide Flugzeuge ruckeln in den schrecklichen Winden hin und her, und du hörst einige der Passagiere hinter dir schreien.

„Was zur Hölle?“, schnaubt Frederick.

„Wir müssen umkehren!“, schreit Claypool. „Wenn wir weiterfliegen, treiben uns die Winde nach unten!“

„Wir sind so nah dran!“, ruft Dr. Kensler und beißt die Zähne zusammen.

„Wir haben keine andere Wahl!“, schreit Claypool zurück, aber es ist schon zu spät. Das Flugzeug schlingert dem Boden entgegen und du kämpfst vergeblich darum, es unter Kontrolle zu bringen. Die dunkle Gestalt am Himmel bemerkst du zur gleichen Zeit wie die Passagiere. Ein riesiger Schatten, wie ein über die Berge gezogener Vorhang, oder vielleicht die zeretzten Flügel eines vorsintflutlichen Ungetüms. Es starrt dich mit schrecklichen, hohlen Augen an. Dann streckt es seine Hand aus und ...

Fahre mit **Einführung 4** fort.

Einführung 3: „Ansnallen!“, ruft euer Pilot. Ihr klettert in eure Sitze und macht euch bereit für den Flug. Die beiden Flugzeuge heben nacheinander vom Schelfeis ab und schweben in den undurchsichtigen Nebel. Die rauen antarktischen Winde und der dichte Nebel sorgen für schlechte Flugbedingungen, dennoch wagt ihr euch durch die schönen und trügerischen polaren Luftspiegelungen, über kilometerlange Eiswüsten und wüste Schneeverwehungen hinweg.

Als ihr einen herrlichen Blick auf die fernen Berge habt, die wie lebendige, verwunschene Schlösser über den Wolken schweben, schaut Dr. Kensler ebenfalls aus dem Fenster. „Sie sind wunderschön“, bemerkt sie leise.

„Das ist noch gar nichts“, beginnt Dyer, „warten Sie, bis Sie ...“

Auf einmal schlägt der Sturm zu. Die plötzlich aufbrausenden Winterwinde sind so heftig, dass sie euch fast aus dem Sitz reißen. Beide Flugzeuge ruckeln in den schrecklichen Winden hin und her, und ihr hört einige der Passagiere hinter euch schreien.

„Was zur Hölle?“, schnaubt Frederick.

„Wir müssen umkehren!“, schreit Claypool. „Wenn wir weiterfliegen, treiben uns die Winde nach unten!“

„Wir sind so nah dran!“, ruft Dr. Kensler und beißt die Zähne zusammen.

„Wir haben keine andere Wahl!“, schreit Claypool zurück, aber es ist schon zu spät. Das Flugzeug schlingert dem Boden entgegen und der Pilot kämpft vergeblich darum, es unter Kontrolle zu bringen. Die dunkle Gestalt am Himmel bemerkt ihr zur gleichen Zeit wie die anderen Passagiere. Ein riesiger Schatten, wie ein über die Berge gezogener Vorhang, oder vielleicht die zeretzten Flügel eines vorsintflutlichen Ungetüms. Es starrt euch mit schrecklichen, hohlen Augen an. Dann streckt es seine Hand aus und ...

Fahre mit **Einführung 4** fort.

Einführung 4: Als du das Bewusstsein wiedererlangst, durchzuckt ein heftiger Schmerz deine Haut, auf der sich Blasen gebildet haben. Durch den Dunst kannst du kaum die gedämpften Rufe außerhalb der brennenden Hülle hören. Plötzlich packt dich jemand von den anderen am Arm, zerrt dich aus dem Wrack und hievt dich auf den weichen Schnee. Um dich herum ertönen weitere Schreie. „Da ist noch wer!“, „Schnell!“, „Nimm meine Hand!“ Nur mühsam kannst du dich erheben. Wie durch ein Wunder hat eure Gruppe lediglich Prellungen und einen Schock davongetragen. Die meisten anderen Crewmitglieder sind wohl ebenfalls glimpflich davongekommen, außer ...

Die 9 Storyvorteilskarten aus dem Expeditionsteam-Begegnungsset werden gemischt und eine davon zufällig bestimmt. Der gewählte Charakter wurde beim Flugzeugabsturz getötet. Im Abschnitt „Expeditionsteam“ des Kampagnenlogbuchs wird jener Name durchgestrichen. Im Kampagnenlogbuch wird notiert: (Name des Charakters) wurde beim Flugzeugabsturz getötet.

Abhängig davon, welcher Charakter beim Flugzeugabsturz getötet wurde, lies den entsprechenden Textkasten vor.
Fahre dann mit der **Vorbereitung** fort.

Falls Professor William Dyer beim Flugzeugabsturz getötet wurde:

Danforth fällt auf die Knie, als er den verstümmelten Körper des alten Mannes untersucht. „Ich ... ich hätte ...“, beginnt er zu sagen, aber ihm fehlen die Worte.

Dr. Kensler legt ihm eine Hand auf die Schulter. „Das ist meine Schuld, nicht Ihre“, sagt sie. „Ich hätte seine Bedenken nicht abtun dürfen. Diese Form am Himmel ... das war nichts Irdisches.“ Doch der furchtbare Blick in Danforths Augen vergeht nicht.

„Komm schon, Kleiner“, sagt Fredericks mit einer Geste zu Danforth. „Ich weiß, es tut weh. Aber wir müsst'n weiter. Die Nacht bricht schneller herein, als du denkst. Dann haben wir alle 'n Problem.“

Danforth nickt, doch man muss ihn förmlich von Dyers Leiche wegzerren, bevor er die Augen von seinem Mentor abwenden kann.

Falls Roald Ellsworth beim Flugzeugabsturz getötet wurde:

„Verdammter Mist“, schnaubt Cookie, als ihr Ellsworths leblosen Körper aus dem Wrack zieht. „Verdammt noch mal. Verdammte Expedition! Verdammt seid ihr alle!“ Dr. Kensler und Professor Dyer bekommen den Hauptanteil von Cookies Wuttiraden ab, doch sie blicken ihn gar nicht an – ihre Augen sind auf Ellsworths Leiche gerichtet. Ihr seht, wie Claypool sich abwendet, unfähig, in die kalten, toten Augen seines Freundes zu schauen. „Was zur Hölle war dieses verdammte Ding am Himmel? Habt ihr überhaupt 'ne Ahnung? Natürlich nicht. Verdammt!“ Cookie flucht noch eine Weile weiter, ehe er alleine in den Schnee davonmarschiert.

„Mr. Fredericks, wohin wollen Sie?“, ruft Dr. Kensler ihm über den tobenden Wind hinweg nach.

„Was glaub'n Sie, wohin?“, schreit er zurück. „Wir müsst'n ein Lager für die Nacht find'n, sonst end'n wir alle wie Ellsworth!“

Nach einem nachdenklichen Moment nickt Dr. Kensler kühl.
„Er hat recht. Kommen Sie.“

Falls Elijah Ashevak beim Flugzeugabsturz getötet wurde:

Anyu stupst Elijah immer wieder an und versucht vergeblich, ihn dazu zu bringen, sich nicht mehr tot zu stellen. Das Winseln des Hundes ist für einige Zeit das einzige Geräusch in eurer Runde.

Schließlich setzt sich Takada neben Anyu und beginnt, mit ihren Handschuhen durch das Fell des Hundes zu streicheln und ihn zu beruhigen. „Komm schon, Mädchen. Wir müssen weiter.“

„Ach, lass doch den verdammten Kötter“, sagt Cookie. Die Blicke des restlichen Teams bringen ihn schnell zum Schweigen.

Es dauert noch einige Minuten, bis Takada Anyu von Elijahs Leiche weglocken kann. Selbst während ihr durch den Schnee stapft, blickt sich die Hündin immer wieder um, in der Hoffnung, Elijah jeden Moment losrennen und euch einholen zu sehen. Erst als der Körper im trüben Nebel verschwunden ist, wird euch allen sein Tod erst richtig bewusst.



Falls Danforth beim Flugzeugabsturz getötet wurde:

„Nein ... Nein ...!“ Professor Dyer zerrt mit zittriger Hand an Danforths leblosem Arm. „Warum habe ich ihm erlaubt mitzukommen? Warum war ich so dumm? Warum?“, schimpft er mit sich selbst.

Dr. Kensler legt ihm eine Hand auf die Schulter. „Ich bin diejenige, die ihn mitgenommen hat, nicht Sie. Die Schuld liegt bei mir“, sagt sie.

Professor Dyer senkt resigniert den Kopf. „Vielleicht ... vielleicht kann er jetzt wirklich zur Ruhe kommen. Seine Mühen und seine dämonischen Visionen haben endlich ein Ende.“ Er streckt die Hand aus, um die kalte Stirn des Studenten zu berühren, wird aber von Claypool und Fredericks weggezogen.

„Kommen Sie“, sagt Claypool. „Es ist nicht mehr lange bis zum Einbruch der Dunkelheit. Wir müssen uns beeilen.“

Dyer nickt grimmig, aber hinter dem Schleier seiner großen, entsetzten Augen sieht man dunkle Gedanken schwirren.

Falls James „Cookie“ Fredericks beim Flugzeugabsturz getötet wurde:

Claypool und Ellsworth knien über Cookies verstümmelter Leiche.

„Er war ein guter Mann“, sagt Claypool schließlich.

Ellsworth nickt. „Trotz seiner vielen Versuche, uns etwas anderes vorzumachen“, fügt er hinzu.

Claypool riskiert ein leichtes Lächeln, obwohl man sehen kann, dass seine Lippen zittern.

Die beiden schweigen eine Zeit lang, bevor Dr. Kensler ihre Trauer unterbricht. „Es tut mir leid, aber wir müssen aufbrechen.“

„So lassen Sie den beiden doch einen Moment der Trauer!“ wirft Elijah ein, doch beide Forscher stehen schon wieder auf und scheinen bereit zu sein.

„Nein, sie hat recht“, sagt Claypool. „Cookie würde nicht wollen, dass wir trödeln. Er wäre der Erste, der allen sagt, dass wir weitergehen sollen.“

Falls Avery Claypool beim Flugzeugabsturz getötet wurde:

Dr. Sinha schaut zum Rest des Teams auf und schüttelt den Kopf, während sie Claypools Arm zurück in den Schnee legt.

Ellsworth legt Cookie eine Hand auf die Schulter, aber der schroffe Mann schüttelt sie ab. Mit einem anklagenden Finger zeigt er auf Takada. „Das is' alles deine Schuld!“, schreit er, stapft vorwärts und stößt sie zu Boden. „Wenn du dieses verdammte Flugzeug nicht wie 'ne Todesfalle gebaut hättest, wär Claypool noch am Leb'n!“

Takada starrt zu ihm hoch. „Mit dem Flugzeug war alles in Ordnung! Du hast es doch am Himmel fliegen sehen, oder?“

Elijah und Ellsworth ziehen Cookie an den Ellbogen zurück. Dr. Kensler hilft Takada auf die Beine. „Miss Takada hat recht“, sagt die Wissenschaftlerin. „Das Flugzeug hatte keine Fehlfunktion. Etwas anderes hat es zum Absturz gebracht. Und wir werden herausfinden, was.“

Als die Gruppe aufbricht, sieht ihr Ellsworths Blick auf Claypools Leiche verweilen. „Es ... es tut mir leid, Avery“, sagt er.

Falls Takada Hiroko beim Flugzeugabsturz getötet wurde:

Es mutet wie ein grausamer, morbider Scherz an, dass Takadas Körper tot und verrenkt in einer Apparatur liegt, die von ihr selbst gebaut wurde. Das Team schweigt eine Zeit lang, bis die Erkenntnis einsetzt.

Elijah schaut verwirrt in den Himmel. „Was zum Teufel war das für ein Ding? Dieser Schatten? So etwas habe ich noch nie gesehen.“

Danforth antwortet mit einem leisen Murmeln, kaum hörbar über den heulenden Wind hinweg. „Die Schwingen. Die Augen im Dunkeln. Ein fensterloser Körper mit fünf Dimensionen ...“ Er blickt auf, als er bemerkt, dass der Rest des Teams ihn ausdruckslos anstarrt.

„Wir haben keine Zeit zum Trauern“, erklärt Dr. Kensler. „Die Nacht wird bald hereinbrechen.“

Elijah schüttelt protestierend den Kopf. „Kommen Sie, Kensler. Takada ist tot. Geben Sie uns doch wenigstens eine Sekunde, ja?“

„Nein, sie hat recht“, mischt sich Professor Dyer ein. „Wenn wir nicht so enden wollen wie sie, müssen wir weiter.“

Falls Dr. Mala Sinha beim Flugzeugabsturz getötet wurde:

Dr. Kensler kniet still über dem Körper von Dr. Sinha. Erst, als ihr euch nähert, bemerkt ihr die Tränen in ihrem Gesicht. „Mala ... ich habe es dir nie gesagt ...“, flüstert sie schluchzend.

Claypool kniet sich daneben und berührt sie an der Schulter. „Wischen Sie sich die Wangen ab. Ihre Tränen werden gefrieren ...“

Dr. Kensler schiebt Claypool von sich und wendet sich ab, während sie um Fassung ringt. Als sie sich wieder umdreht, ist ihr Gesicht in mehr als einer Hinsicht eiskalt. „Es ist meine Schuld. Das ist alles meine Schuld.“

„Sie kannte die Risiken“, murmelt Cookie.

Dr. Kensler wirft ihm einen Blick zu, der selbst Tränen gefrieren lassen könnte. Sie erhebt sich und stapft davon. Der Rest des Teams folgt ihr in völliger Stille. Eine Zeit lang wagt niemand zu sprechen.

Falls Dr. Amy Kensler beim Flugzeugabsturz getötet wurde:

Dr. Sinha kniet vor Dr. Kenslers Körper und versucht verzweifelt, sie wiederzubeleben. Minuten vergehen in völliger Stille, während sie ihre Pflicht tut. Bald wird klar, dass in ihre Kollegin kein Leben mehr zurückkehren wird, dennoch macht sie weiter. Die einzigen Geräusche sind nun Dr. Sinhas geflüsterte Stoßgebete, unterbrochen von leisen Schluchzern.

Cookie bricht als Erster die Stille und bringt die Situation eloquent auf den Punkt: „Verdammte Scheiße! Was zur Hölle machen wir jetzt?“

„Sie würde wollen, dass die Expedition fortgesetzt wird“, antwortet Claypool.

„Zum Teufel mit der Expedition!“, schreit Dr. Sinha auf.

Professor Dyer geht dazwischen und legt Dr. Sinha eine Hand auf die Schulter. „Nein, Claypool hat recht. Wenn wir hier und jetzt abbrechen, hat sie ihr Leben umsonst gegeben.“ Dr. Sinha gibt nach und bricht schluchzend in Dyers Armen zusammen. „Wir müssen weitermachen – um Amys willen.“

Ermittlervorbereitung

- ☉ Jeder Ermittler darf 1 verfügbares Mitglied des Expeditionsteams wählen, das nicht durchgestrichen ist. Der gewählte Charakter schließt sich dem Ermittler an und die zugehörige Storyvorteilskarte wird in der Spielzone des Ermittlers ins Spiel gebracht. (Die Storyvorteile befinden sich im Begegnungsset *Expeditionsteam*.)

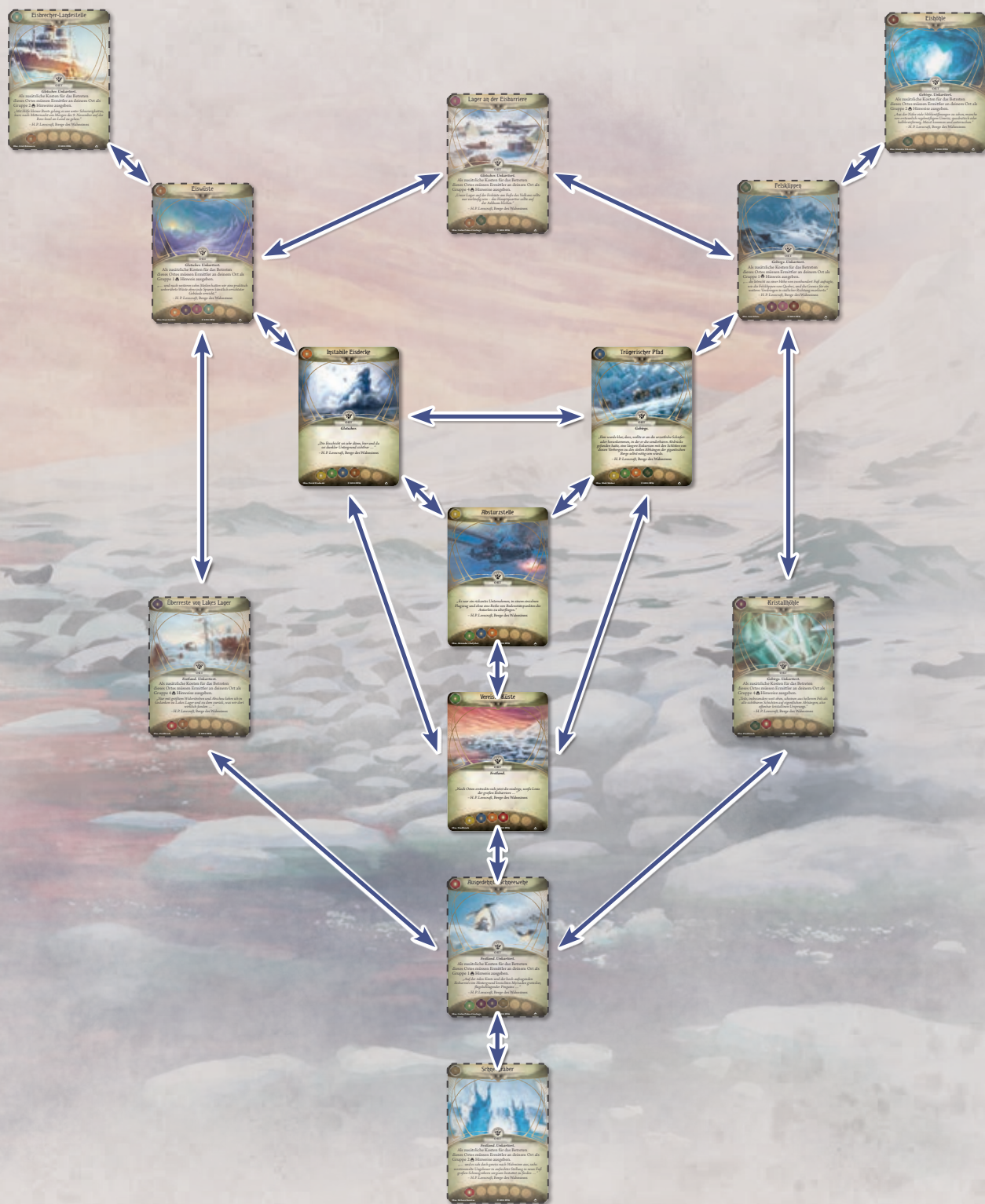
Szenariovorbereitung

- ☉ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Eis und Tod*, *Der Absturz*, *Kreaturen im Eis*, *Tödliches Wetter*, *Gefahren der Antarktis*, *Stille und Mysterium*, *Tekeli-li* und *Böses aus uralter Zeit*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- ☉ Das Begegnungsset *Kreaturen im Eis* wird beiseitegelegt.
- ☉ Folgende Orte werden ins Spiel gebracht: *Absturzstelle*, *Instabile Eisdecke*, *Trügerischer Pfad* und *Vereiste Küste*. (Siehe dazu die *Platzierung der Orte auf der nächsten Seite*.)
 - ✦ Jeder Ermittler beginnt das Spiel an der *Absturzstelle*.
 - ✦ Jeder Ort mit dem Merkmal **Unkartiert** wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- ☉ Jeder Gegner *Umherjagender Widersinn* wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- ☉ Der Gegner *Der Schrecken von den Sternen* wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- ☉ Überprüfe den Schwierigkeitsgrad.
 - ✦ Falls auf *Schwer* gespielt wird, wird 1 *Verderben* auf *Agenda 1a* platziert.
 - ✦ Falls auf *Experte* gespielt wird, wird 2 *Verderben* auf *Agenda 1a* platziert.
- ☉ Die „*Tekeli-li*“-Schwächekarten werden zum „*Tekeli-li*“-Deck zusammengemischt, das neben dem *Agendadeck* platziert wird.
- ☉ Die übrigen *Begegnungskarten* werden zum *Begegnungsdeck* zusammengemischt.
- ☉ Das Spiel kann nun beginnen.

Platzierung der Orte in „Eis und Tod“



Hinweis: Zu Beginn von Teil I des Szenarios sind nur die Orte Absturzstelle, Trägerischer Pfad, Vereiste Küste und Instabile Eisdecke im Spiel. Alle anderen Orte werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt und erst ins Spiel gebracht, sobald ein Ermittler einen der verbundenen Orte betritt (wie auf Agenda 1–3 angegeben).

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler wurden besiegt): Keine noch so gute Vorbereitung hätte eure Reise durch das Eis und die Kälte einfacher machen können. Das monatelange Training vor der Expedition hat sich in dem Moment bezahlt gemacht, in dem ihr im eisigen Ödland gestrandet seid. Ihr konntet sogar einige Vorräte finden, während ihr nach einem sicheren Unterschlupf für die Nacht gesucht habt. Doch durch eure Gedanken spuken immer wieder die Erlebnisse des Tages: der Anblick des Wesens, das euer Flugzeug zum Absturz gebracht hat, die schrecklichen Abscheulichkeiten, die euch durch die verschneite Einöde verfolgt haben, und das Geräusch – dieses schreckliche Geräusch, dieser Schrei! Fast wünscht ihr euch, dass ihr all eurer Sinne beraubt worden wäret, um diesen Schrei nicht mehr hören zu müssen, der euch seitdem in jedem wachen Moment verfolgt. Als die Erschöpfung euch endlich übermannt und ihr in den Schlaf gleitet, kreist das Geräusch weiterhin in euren Gedanken, wieder und immer wieder: „Tekeli-li! Tekeli-li!“

- ☉ Von den Orten im Spiel ohne Hinweise darauf wird einer zufällig bestimmt. Der Name jenes Ortes wird im Kampagnenlogbuch notiert und „Lager“ dazugeschrieben. Für den Rest des Szenarios *Eis und Tod* gilt er als das Lager der Ermittler.

◆ Der Schutzwert des Lagers wird in Klammern hinter seinem Namen notiert.

- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Schutzwertes des Lagers (Minimum 3) plus die Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.

- ☉ Fahre mit **Checkpoint I: Das Verschwinden** fort. (Das Spiel wird noch nicht aufgeräumt.)

Auflösung 1: Während ihr das Lager aufschlagt, werdet ihr von Erinnerungen an die Kreaturen heimgesucht, denen ihr in der eisigen Wildnis begegnet seid. Solche Wesen sollten nicht existieren. Nicht einmal Dyers Bericht erwähnt etwas Derartiges. Eine unangenehme Stille erfüllt das Lager, während ihr euren Unterschlupf vorbereitet. Niemand spricht über das, was ihr im ewigen Eis gesehen habt. Auch nicht über die schrecklichen Geräusche, die diese Monster gemacht haben. Ihr könnt nur hoffen, dass das Lager weit genug weg ist, um die Aufmerksamkeit dieser Dinger nicht auf euch zu lenken – was auch immer sie sein mögen ...

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird der Name des Ortes notiert, an dem die Ermittler aufgegeben haben, und „Lager“ dazugeschrieben. Für den Rest des Szenarios *Eis und Tod* gilt er als das Lager der Ermittler.

◆ Der Schutzwert des Lagers wird in Klammern hinter seinem Namen notiert.

- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Schutzwertes des Lagers (Minimum 3) plus die Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.

- ☉ Im Abschnitt „Expeditionsteam“ im Kampagnenlogbuch wird die Menge an Schaden und Horror auf jeder im Spiel befindlichen Partner-Vorteilskarte notiert.

- ☉ Fahre mit **Checkpoint I: Das Verschwinden** fort. (Das Spiel wird noch nicht aufgeräumt.)

Checkpoint I: Das Verschwinden

Das Verschwinden 1: Euer Schlaf ist alles andere als erholsam. Die unerträgliche Kälte beißt sich in eure Haut und das ständige Heulen des Windes spielt eurem Geist Streiche, indem er Bilder von missgestalteten, tintenfarbenen Formen heraufbeschwört, die aus dem Boden hervorbrechen und euer Team in Stücke reißen.

Gerade als ihr beginnt, diese schrecklichen Gedanken hinter euch zu lassen, wird die Ruhe durch einen entsetzten Schrei unterbrochen. Ihr schaut, was passiert ist, und findet euer Lager völlig verwüstet vor. Einige eurer Begleiter sind spurlos verschwunden. Zu eurer Bestürzung entdeckt ihr Fußspuren, die von der vermeintlichen Sicherheit eures Lagers in die gefrorene Wildnis führen.

Nehmt alle Storyvorteilskarten von Mitgliedern des Expeditionsteams, die bis hierhin überlebt haben. Mischt sie und zieht zufällig genauso viele, wie der Schutzwert eures Lagers angibt. Die gezogenen Charaktere sind in Sicherheit.

Falls alle noch lebenden Mitglieder des Expeditionsteams in Sicherheit sind, fahre mit **Das Verschwinden 2** fort.

Der Rest des Expeditionsteams ist in der Nacht verschwunden. Im Abschnitt „Expeditionsteam“ im Kampagnenlogbuch wird neben dem Namen jedes Charakters, der verschwunden ist, „Vermisst“ notiert.

Die Ermittler müssen wählen (wählt eins):

- ☉ *Sie sind auf sich alleine gestellt.* Der nächste Teil des Szenarios wird übersprungen. Fahre mit **Das Verschwinden 2** fort.

- ☉ *Wir müssen nach den Vermissten suchen.* Der nächste Teil des Szenarios wird nicht übersprungen. Fahre mit **Das Verschwinden 3** fort, falls ihr sofort weiterspielen wollt, oder fahre mit **Das Verschwinden 4** fort, falls ihr eine Pause einlegen und bei der nächsten Sitzung weiterspielen wollt.

Das Verschwinden 2: Ihr verbringt den nächsten Tag damit, euch auszuruhen und auf die nächste Etappe eurer Reise vorzubereiten ...

- ☉ Das Spiel wird noch nicht aufgeräumt.

- ☉ **Eis und Tod, Teil II** wird komplett übersprungen.

- ☉ Die verschwundenen Mitglieder des Expeditionsteams können niemals die Nacht überlebt haben. Im Abschnitt „Expeditionsteam“ im Kampagnenlogbuch wird der Name jedes Charakters durchgestrichen, der mit „Vermisst“ markiert ist.

- ☉ Fahre sofort mit **Checkpoint II: Der Angriff** fort.

Das Verschwinden 3: Ihr habt euch entschlossen, nach den verschwundenen Mitgliedern zu suchen ...

- ☉ Es werden keine Orte aus dem Spiel entfernt. (Alle Marker auf Orten werden entfernt und alle Karten an den Orten wie üblich abgelegt.)

- ☉ Jedes Ermittlerdeck und das Begegnungsdeck werden zurückgesetzt.

- ☉ Fahre mit **Eis und Tod, Teil II** fort.

Das Verschwinden 4: Ihr habt euch entschlossen, nach den verschwundenen Mitgliedern zu suchen ...

- ☉ Im Abschnitt „Eis und Tod“ im Kampagnenlogbuch wird unter „Enthüllte Orte“ jeder Ort notiert, der enthüllt ist. (Diese Orte beginnen das nächste Szenario enthüllt im Spiel.)

- ☉ Das Spiel wird wie üblich aufgeräumt.

- ☉ Wenn ihr weiterspielen wollt, beginnt bei **Eis und Tod, Teil II**.

Eis und Tod, Teil II

Ihr bereitet euch darauf vor, nach den Teammitgliedern zu suchen, die in der Nacht verschwunden sind. Ihr hasst die Vorstellung, euch so kurz nach der Flucht wieder in die Eiseskälte wagen zu müssen, habt allerdings keine Wahl, wenn ihr eure Gefährten finden wollt.

Dem Chaosbeutel wird 1 ❄-Marker hinzugefügt.

Lies nachfolgend die Textkästen von allen Charakteren, die nicht vermisst werden. Fahre dann mit der **Vorbereitung** fort.

Falls Dr. Amy Kensler am Leben ist und nicht vermisst wird:

„Das ist ein völliges Durcheinander“, sagt Dr. Kensler wütend und entnervt. „Wo um Himmels willen können sie hin sein? Und warum hat keiner etwas bemerkt?“ Ihr wollt sie beruhigen, aber sie packt bereits ihre Sachen, um die Suche anzuführen.

Falls Dr. Amy Kensler in diesem Spiel von einem Ermittler als Begleitung gewählt wird, kommt sie mit 1 zusätzlichen Geheimnis ins Spiel.

Zusätzlich, falls Dr. Mala Sinha vermisst wird:

„Mala, du ... du Idiotin ...!“, murmelt sie, während sie Vorräte in ihre Tasche stopft. „Warum hast du das getan ...?“

Dr. Amy Kensler muss in diesem Spiel von einem Ermittler als Begleitung gewählt werden, falls möglich.

Falls Professor William Dyer am Leben ist und nicht vermisst wird:

„Das ist wie beim Team von Professor Lake“, murmelt Dyer. „Als wir zuerst den Kontakt zu ihnen verloren hatten, nahmen wir an, es sei das Wetter. Aber ...“ Euch trifft sein kalter, toter Blick. „Jetzt wissen wir es besser, nicht wahr? Zumindest dachte ich, wir wüssten es.“

Falls Professor William Dyer in diesem Spiel von einem Ermittler als Begleitung gewählt wird, kommt er mit 1 zusätzlichen Geheimnis ins Spiel.

Zusätzlich, falls Danforth vermisst wird:

„Danforth, er ... er hat immer von Rückkehr gesprochen“, gibt Dyer zu und ballt seine zitternde, faltige Faust. „Was ist, wenn er ... was ist, wenn es das ist, was er meinte? Ich hätte besser aufpassen müssen, hätte ihm besser zuhören müssen ...“

Professor William Dyer muss in diesem Spiel von einem Ermittler als Begleitung gewählt werden, falls möglich.

Falls Avery Claypool am Leben ist und nicht vermisst wird:

Claypool macht eine Bestandsaufnahme der Vorräte und schüttelt den Kopf, während er zählt. „Es fehlt nichts“, sagt er ungläubig. „Sie haben nichts mitgenommen. Niemand hat sie weggehen sehen und es gibt keinen Beweis dafür, dass sie verschleppt wurden. Das ergibt keinen Sinn!“ Ihr fragt Claypool, wie lange man da draußen ohne Vorräte überleben könnte. „Bei diesem Wetter? Und mit diesen ... Dingern, die da irgendwo lauern?“ Er weicht euren Blicken aus. „Sie werden die Nacht nicht überleben.“

Falls Avery Claypool in diesem Spiel von einem Ermittler als Begleitung gewählt wird, kommt er mit 1 zusätzlichen Vorrat ins Spiel.

Zusätzlich, falls Roald Ellsworth vermisst wird:

Claypool – sonst eher redselig – ist für den Rest der Vorbereitungen ungewöhnlich ruhig. So entschlossen habt ihr ihn noch nie gesehen.

Avery Claypool muss in diesem Spiel von einem Ermittler als Begleitung gewählt werden, falls möglich.

Falls James „Cookie“ Fredericks am Leben ist und nicht vermisst wird:

Cookie lädt Kugeln in seinen Revolver und starrt dabei in die Ferne. Man hat das Gefühl, dass es nicht das erste Mal ist, dass er mit solch einem Trauma aufwacht. „Wir werden sie finden“, murmelt er immer wieder vor sich hin. „Wir werden sie finden.“ Ihr seid euch nicht sicher, wen er zu überzeugen versucht.

Falls James „Cookie“ Fredericks in diesem Spiel von einem Ermittler als Begleitung gewählt wird, kommt er mit 1 zusätzlichen Munition ins Spiel.

Zusätzlich, falls Takada Hiroko vermisst wird:

„Verdammt, Roko – ich werd dich nicht verlieren“, murmelt Cookie wütend. „Du solltest besser lebend zurückkommen, verdammt noch mal.“





James „Cookie“ Fredericks muss in diesem Spiel von einem Ermittler als Begleitung gewählt werden, falls möglich.

Ermittlervorbereitung

- Die Startressourcen jedes Ermittlers entsprechen dem Schutzwert des Lagers (statt normal 5).
- Jeder Ermittler darf 1 verfügbares Mitglied des Expeditionsteams wählen, das nicht durchgestrichen ist oder „vermisst“ wird. Der gewählte Charakter schließt sich dem Ermittler an und die zugehörige Storyvorteilskarte wird in der Spielzone des Ermittlers ins Spiel gebracht. Auf jeder dieser Storyvorteilskarten wird so viel Schaden und Horror platziert, wie im Abschnitt „Expeditionsteam“ im Kampagnenlogbuch angegeben.

Szenariovorbereitung (nach einem Checkpoint)

Dieser Vorbereitungstext wird nur verwendet, wenn direkt nach Teil I weitergespielt wird.

- Es werden alle Karten aus den Begegnungssets *In der Nacht verschollen* und *Zurückgelassen* herausgesucht. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:  
- Das Begegnungsdeck und alle nicht im Spiel befindlichen Zonen werden nach allen Karten der Begegnungssets *Der Absturz* und *Kreaturen im Eis* durchsucht. Diese werden aus dem Spiel entfernt. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:  
- Das Agendadeck wird mit den Agendakarten 4–6 erstellt und das Szenendeck mit der Szenekarte 2. (Diese Karten befinden sich im Begegnungsset *In der Nacht verschollen*.)
- Jeder verbliebene beiseitegelegte **Unkartiert**-Ort wird ins Spiel gebracht. (Siehe dazu die Platzierung der Orte auf Seite 11.)
- Auf jeden enthüllten Ort werden Hinweise in Höhe seines Hinweiswertes platziert.
- Einige Teammitglieder sind während der Nacht verschwunden!
 - Jeder **Besessen**-Gegner aus dem Begegnungsset *In der Nacht verschollen*, dessen Name im Kampagnenlogbuch mit bei den Expeditionsmitgliedern als „Vermisst“ markiert ist, wird verdeckt als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt. Die restlichen **Besessen**-Gegner werden aus dem Spiel entfernt.
 - Nehmt alle Handlungskarten aus dem Begegnungsset *In der Nacht verschollen* und mischt sie. Dann wird so lange je eine verdeckte Handlungskarte zu den zuvor beiseitegelegten Gegnern hinzugefügt, bis insgesamt genau 9 Karten beiseitegelegt sind (verdeckte Gegner- und Handlungskarten). Die restlichen Handlungskarten werden aus dem Spiel entfernt.
 - Die 9 beiseitegelegten Karten werden gemischt und je eine wird verdeckt unter jeden **Unkartiert**-Ort im Spiel platziert.
- Jeder Ermittler beginnt das Spiel im Lager.
- Die übrigen Karten aus den herausgesuchten Begegnungssets werden ins Begegnungsdeck gemischt.
- Das Spiel kann nun beginnen.

Szenariovorbereitung (nach einer Spielpause)

Dieser Vorbereitungstext wird nur verwendet, wenn mit Teil II nach einer Spielpause weitergemacht wird.

- ☉ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Eis und Tod*, *In der Nacht verschollen*, *Zurückgelassen*, *Tödliches Wetter*, *Gefahren der Antarktis*, *Stille und Mysterium*, *Tekeli-li* und *Böses aus uralter Zeit*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Einzelspielszenario

Falls ein Einzelspielszenario gespielt wird und keine anderen Vorbereitungs- und Auflösungsanweisungen verwendet werden sollen, können die unten stehenden Informationen bei der Vorbereitung und während des Spiels dieses Szenarios verwendet werden:

- ☉ 1 Mitglied des Expeditionsteams wird zufällig bestimmt und aus dem Spiel entfernt. Die anderen 8 Mitglieder werden „vermisst“.
- ☉ 1 Ort wird zufällig zum Lager bestimmt. Alle anderen Orte beginnen das Spiel enthüllt.
- ☉ Versucht, so viele Mitglieder des Expeditionsteams zu retten wie möglich!

- ☉ Das Agendadeck wird mit den Agendakarten 4–6 erstellt und das Szenendeck mit der Szenekarte 2. (Diese Karten befinden sich im Begegnungsset *In der Nacht verschollen*.)
- ☉ Jeder Ort, der im Abschnitt „Eis und Tod“ im Kampagnenlogbuch unter „Enthüllte Orte“ notiert ist, wird enthüllt ins Spiel gebracht (mit Hinweisen in Höhe des entsprechenden Hinweiswertes).
 - ◆ Jeder andere Ort wird verhüllt ins Spiel gebracht.
- ☉ Einige Teammitglieder sind während der Nacht verschwunden!
 - ◆ Jeder **Besessen**-Gegner aus dem Begegnungsset *In der Nacht verschollen*, dessen Name im Kampagnenlogbuch mit bei den Expeditionsmitgliedern als „Vermisst“ markiert ist, wird verdeckt als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt. Die restlichen **Besessen**-Gegner werden aus dem Spiel entfernt.
 - ◆ Nehmt alle Handlungskarten aus dem Begegnungsset *In der Nacht verschollen* und mischt sie. Dann wird so lange je eine verdeckte Handlungskarte zu den zuvor beiseitegelegten Gegnern hinzugefügt, bis insgesamt genau 9 Karten beiseitegelegt sind (verdeckte Gegner- und Handlungskarten). Die restlichen Handlungskarten werden aus dem Spiel entfernt.
 - ◆ Die 9 beiseitegelegten Karten werden gemischt und je eine wird verdeckt unter jeden **Unkartiert**-Ort im Spiel platziert.
- ☉ Jeder Ermittler beginnt das Spiel im Lager.
- ☉ Die „Tekeli-li“-Schwächekarten, die nicht bereits Teil eines Ermittlerdecks sind, werden zum „Tekeli-li“-Deck zusammengemischt, das neben dem Agendadeck platziert wird.
- ☉ Die übrigen Karten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- ☉ Das Spiel kann nun beginnen.



Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler wurden besiegt): Als sich die Nacht dem Ende neigt, wütet der Sturm mit voller Wucht. Tobende Eiswinde und dichter Schneefall machen eure Aufgabe unmöglich. Unter diesen Bedingungen werdet ihr die verbliebenen Teammitglieder nie finden, und selbst wenn doch ...

Eure Kehlen werden durch einen Klumpen aus Schuld und Verzweiflung zugeschnürt. Es ist ausgeschlossen, dass sie in diesem Sturm ohne Vorräte oder Unterschlupf überleben können. Dass ihr gezwungen seid, zwischen eurem Leben und dem der anderen zu wählen, ist eine Last, die ihr mit Sicherheit für den Rest eures Lebens mit euch herumtragen werdet. Was bei eurem Glück vielleicht noch ein paar Tage sein werden.

☉ Fahre mit **Auflösung 1** fort.

Auflösung 1: Es ist offensichtlich, dass etwas eure Kollegen dazu gebracht haben muss, die Sicherheit des Lagers zu verlassen. Etwas Fremdes und Geheimnisvolles. Etwas, das eurem Verständnis der Antarktis widerspricht. Keiner derjenigen, die davongelaufen sind, kann sich daran erinnern, warum sie es getan haben oder was danach passiert ist. Es wirkt, als wären ihre Erinnerungen ausgelöscht worden. Oder vielleicht wurde ihr Bewusstsein von etwas anderem verdrängt ...

Zumindest scheinen sie sich erholt zu haben. Ihr betrauert diejenigen, die ihr verloren habt, und bereitet euch auf den kommenden Tag vor. Solltet ihr euch ausruhen oder lieber nicht? Ihr habt nur eine Chance, wenn ihr überleben wollt.

☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.

☉ Im Abschnitt „Expeditionsteam“ im Kampagnenlogbuch wird die Menge an Schaden und Horror auf jeder im Spiel befindlichen Partner-Vorteilskarte notiert.

☉ Finde jeden Gegner im Siegpunktstapel, dessen Name mit dem eines Charakters übereinstimmt, der im Abschnitt „Expeditionsteam“ im Kampagnenlogbuch nicht durchgestrichen ist. Diese Charaktere wurden gerettet! Die „Vermisst“-Markierung neben ihren Namen wird durchgestrichen.

☉ Jedes „vermisste“ Teammitglied, das nicht gefunden wurde, hat die Nacht mit Sicherheit nicht überlebt. Im Abschnitt „Expeditionsteam“ im Kampagnenlogbuch wird der Name jedes Charakters durchgestrichen, der noch immer mit „Vermisst“ markiert ist.

☉ Fahre mit **Checkpoint II: Der Angriff** fort. (Das Spiel wird noch nicht aufgeräumt.)



Checkpoint II: Der Angriff

Der Angriff 1: Ihr habt kaum Zeit, euch auszuruhen, bevor das Geräusch von etwas, das in der Nähe aus dem Boden bricht, euch bis ins Mark erschüttert. Es folgen massive Beben, die Risse im Eis um euch herum verursachen. Und dieses Geräusch – dieses heimtückische Pfeifen – Tekeli-li! Tekeli-li!

Was auch immer diese Kreaturen waren, denen ihr zuvor begegnet seid, ihr seid euch sicher, dass diese aus dem Eis an die Oberfläche durchgedrungen sind. Irgendwie müssen sie tief unter der Eiskruste der Antarktis leben und die Beben müssen damit in Verbindung stehen.

In eurer Fantasie regen sich Visionen dieser Monster, die um euch auftauchen und euch die Kontrolle nehmen, indem sie in eure Augen und eure Mäuler kriechen. Schnell wird euch klar, dass ihr hier nicht mehr sicher seid.

Die Ermittler müssen entscheiden (wählt eins):

☉ **Lauft um euer Leben!** Der nächste Teil des Szenarios wird übersprungen. Fahre mit **Der Angriff 2** fort.

☉ **Bleibt und kämpft!** Der nächste Teil des Szenarios wird nicht übersprungen. Fahre mit **Der Angriff 3** fort, falls ihr sofort weiterspielen wollt, oder fahre mit **Der Angriff 4** fort, falls ihr eine Pause einlegen und bei der nächsten Sitzung weiterspielen wollt.

Der Angriff 2: Zügig schnappt ihr alles, was ihr tragen könnt, und flieht aus dem Lager. Ihr hört erst dann auf zu rennen, als zwischen euch und den Kreaturen viele Meilen liegen. Als ihr endlich wagen könnt, ein neues Lager aufzuschlagen, ist die Mittagsstunde bereits vorbei und das Team völlig erschöpft. Euer neuer Rückzugsort ist notdürftig und willkürlich ... aber er muss genügen.

☉ **Eis und Tod, Teil III** wird komplett übersprungen.

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Das Team ist in die Berge geflohen.*

☉ Das Spiel wird aufgeräumt. Die Ermittler werden für den Rest der Kampagne nicht mehr zu diesem Szenario zurückkehren.

☉ Fahre mit **Zwischenspiel I: Erholsame Nacht** fort.

Der Angriff 3: Ihr habt euch entschieden, die angreifenden Kreaturen zurückzuschlagen ...

☉ Es werden keine Orte aus dem Spiel entfernt. (Alle Marker auf Orten werden entfernt und alle Karten an den Orten wie üblich abgelegt.)

☉ Jedes Ermittlerdeck und das Begegnungsdeck werden zurückgesetzt.

☉ Fahre mit **Eis und Tod, Teil III** fort.

Der Angriff 4: Ihr habt euch entschieden, die angreifenden Kreaturen zurückzuschlagen ...

☉ Im Abschnitt „Eis und Tod“ im Kampagnenlogbuch wird unter „Enthüllte Orte“ jeder Ort notiert, der enthüllt worden ist. (Diese Orte beginnen das nächste Szenario enthüllt im Spiel.)

☉ Das Spiel wird wie üblich aufgeräumt.

☉ Wenn ihr weiterspielen wollt, beginnt bei **Eis und Tod, Teil III**.

Eis und Tod, Teil III

„Da – haben Sie das gesehen?“ Ein Teammitglied reicht einem von euch sein Fernglas und deutet in die Ferne. Ihr habt gerade das Lager verlassen auf der Suche nach einer gut zu verteidigenden Position, von der aus ihr die sich nähernden Kreaturen hoffentlich früh genug ausmachen könnt ... aber was ihr stattdessen vorfindet, ist weitaus schlimmer. Wie befürchtet drohen die Kreaturen ins Lager einzudringen, doch mit jeder Minute tauchen immer mehr von ihnen aus dem Eis auf.

Ihr beobachtet, wie das Schelfeis aufbricht und eine Fontäne aus mehrfarbigem Miasma aus den Rissen strömt. Einer eurer Begleiter deutet auf eine weitere sprudelnde Fontäne. Dann noch eine. „Nimmt das denn gar kein Ende?“

Du senkst das Fernglas und sagst dem Rest des Teams, dass sie sich auf einen Kampf vorbereiten sollen. Ihr wisst nicht, ob ihr diese seltsamen Kreaturen überhaupt aufhalten könnt, aber es gibt nur einen Weg, das herauszufinden.

Dem Chaosbeutel wird 1 -Marker hinzugefügt.
Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Ermittlervorbereitung

- Die Startressourcen jedes Ermittlers entsprechen dem Schutzwert des Lagers (statt normal 5).
- Jeder Ermittler darf 1 verfügbares Mitglied des Expeditionsteams wählen, das nicht durchgestrichen ist. Der gewählte Charakter schließt sich dem Ermittler an und die zugehörige Storyvorteilskarte wird in der Spielzone des Ermittlers ins Spiel gebracht. (Die Storyvorteile befinden sich im Begegnungsset *Expeditionsteam*.) Auf jeder dieser Storyvorteilskarten wird so viel Schaden und Horror platziert, wie im Abschnitt „Expeditionsteam“ im Kampagnenlogbuch angegeben.

Szenariovorbereitung (nach einem Checkpoint)

Dieser Vorbereitungstext wird nur verwendet, wenn direkt nach dem letzten Teil des Szenarios weitergespielt wird.

- Es werden alle Karten aus den Begegnungssets *Durchsickernde Alträume* und *Kreaturen im Eis* herausgesucht. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:
- Das Begegnungsdeck und alle nicht im Spiel befindlichen Zonen werden nach allen Karten der Begegnungssets *Der Absturz*, *In der Nacht verschollen* und *Zurückgelassen* durchsucht. Diese werden aus dem Spiel entfernt. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:
- Das Agendadeck wird mit den Agendakarten 7–8 erstellt und das Szenendeck mit der Szenekarte 3. (Diese Karten befinden sich im Begegnungsset *Durchsickernde Alträume*.)
- Jeder verbliebene beiseitegelegte **Unkartiert**-Ort wird ins Spiel gebracht. (Siehe dazu die Platzierung der Orte auf Seite 11.)
- Auf jeden enthüllten Ort werden Hinweise in Höhe seines Hinweiswertes platziert.
- Es erscheint 1 Gegner *Durchsickernder Albraum* an je einem unterschiedlichen Ort entsprechend der Anweisung im Textkasten „*Durchsickernde Alträume*“ auf der nächsten Seite. Alle restlichen Gegner *Durchsickernder Albraum* werden aus dem Spiel entfernt.
- Die 8 **Eidolon**-Gegner aus den Begegnungssets *Eis und Tod* und *Kreaturen im Eis* werden gemischt und so gleichmäßig wie möglich verdeckt unter jedem Gegner *Durchsickernder Albraum* im Spiel platziert.
- Jeder Ermittler beginnt das Spiel im Lager.
 - Vom Lager werden alle Hinweise entfernt. Es beginnt das Spiel ohne Hinweise darauf.
- Die übrigen Karten aus den herausgesuchten Begegnungssets werden ins Begegnungsdeck gemischt.
- Das Spiel kann nun beginnen.

Szenariovorbereitung (nach einer Spielpause)

Dieser Vorbereitungstext wird nur verwendet, wenn mit Teil III nach einer Spielpause weitergemacht wird.

- Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Eis und Tod*, *Durchsickernde Alträume*, *Kreaturen im Eis*, *Tödliches Wetter*, *Gefahren der Antarktis*, *Stille und Mysterium*, *Tekeli-li* und *Böses aus uralter Zeit*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- Das Agendadeck wird mit den Agendakarten 7–8 erstellt und das Szenendeck mit der Szenekarte 3. (Diese Karten befinden sich im Begegnungsset *Durchsickernde Alträume*.)
- Jeder Ort, der im Abschnitt „Eis und Tod“ im Kampagnenlogbuch unter „*Enthüllte Orte*“ notiert ist, wird enthüllt ins Spiel gebracht (mit Hinweisen in Höhe des entsprechenden Hinweiswertes).
 - Jeder andere Ort wird verhüllt ins Spiel gebracht.
- Jeder Ermittler beginnt das Spiel im Lager.
 - Vom Lager werden alle Hinweise entfernt. Es beginnt das Spiel ohne Hinweise darauf.
- Es erscheint 1 Gegner *Durchsickernder Albraum* an je einem unterschiedlichen Ort entsprechend der Anweisung im Textkasten „*Durchsickernde Alträume*“ auf der nächsten Seite. Alle restlichen Gegner *Durchsickernder Albraum* werden aus dem Spiel entfernt.
- Die 8 **Eidolon**-Gegner aus den Begegnungssets *Eis und Tod* und *Kreaturen im Eis* werden gemischt und so gleichmäßig wie möglich verdeckt unter jedem Gegner *Durchsickernder Albraum* im Spiel platziert.
- Die „*Tekeli-li*“-Schwächekarten, die nicht bereits Teil eines Ermittlerdecks sind, werden zum „*Tekeli-li*“-Deck zusammen gemischt, das neben dem Agendadeck platziert wird.
- Die übrigen Karten werden zum Begegnungsdeck zusammen gemischt.
- Das Spiel kann nun beginnen.

Einzelspielszenario

Falls ein Einzelspielszenario gespielt wird und keine anderen Vorbereitungs- und Auflösungsanweisungen verwendet werden sollen, können die unten stehenden Informationen bei der Vorbereitung und während des Spiels dieses Szenarios verwendet werden:

- 1 Ort wird zufällig zum Lager bestimmt. Alle anderen Orte beginnen das Spiel enthüllt.
- Ihr könnt nicht aufgeben. Ihr müsst alle Gegner *Durchsickernder Albraum* besiegen, um zu gewinnen!

Durchsickernde Albträume

Falls sich euer Lager am Ort Absturzstelle, Trügerischer Pfad, Instabile Eisdecke oder Vereiste Küste befindet:

Die Gegner Durchsickernder Albtraum erscheinen an Orten in folgender Reihenfolge: erst Eiswüste, dann Ausgedehnte Schneewehe, dann Felsklippen, dann Eisbrecher-Landestelle.

Falls sich euer Lager am Ort Eiswüste oder Eisbrecher-Landestelle befindet: Die Gegner Durchsickernder Albtraum erscheinen an Orten in folgender Reihenfolge: erst Schneegräber, dann Eishöhle, dann Überreste von Lakes Lager, dann Lager an der Eisbarriere.

Falls sich euer Lager am Ort Ausgedehnte Schneewehe oder Schneegräber befindet: Die Gegner Durchsickernder Albtraum erscheinen an Orten in folgender Reihenfolge: erst Eisbrecher-Landestelle, dann Eishöhle, dann Überreste von Lakes Lager, dann Kristallhöhle.

Falls sich euer Lager am Ort Eishöhle oder Felsklippen befindet: Die Gegner Durchsickernder Albtraum erscheinen an Orten in folgender Reihenfolge: erst Eisbrecher-Landestelle, dann Schneegräber, dann Lager an der Eisbarriere, dann Kristallhöhle.

Falls sich euer Lager am Ort Kristallhöhle befindet: Die Gegner Durchsickernder Albtraum erscheinen an Orten in folgender Reihenfolge: erst Überreste von Lakes Lager, dann Lager an der Eisbarriere, dann Eisbrecher-Landestelle, dann Absturzstelle.

Falls sich euer Lager am Ort Lager an der Eisbarriere befindet: Die Gegner Durchsickernder Albtraum erscheinen an Orten in folgender Reihenfolge: erst Überreste von Lakes Lager, dann Kristallhöhle, dann Schneegräber, dann Absturzstelle.

Falls sich euer Lager am Ort Überreste von Lakes Lager befindet: Die Gegner Durchsickernder Albtraum erscheinen an Orten in folgender Reihenfolge: erst Lager an der Eisbarriere, dann Kristallhöhle, dann Eishöhle, dann Absturzstelle.

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler wurden besiegt): *Ihr kämpft euch durch einen Wirbelsturm aus Schnee und Eis und kommt nur knapp mit dem Leben davon. Erschöpft, verängstigt und unsicher, ob die Phantasmen, die euch jagen, real oder Einbildung sind, marschiert ihr kilometerweit über die verschneiten Ebenen.*

In schmerzlicher, bitterer Stille stapft ihr mit euren verbliebenen Begleitern weiter. Die Sonne wandert dem Horizont entgegen, geht aber niemals unter. Seit Stunden habt ihr keine Anzeichen von Gefahr mehr wahrgenommen, und doch wagt ihr es nicht, eine Pause einzulegen. Die Angst treibt euch immer weiter.

Erst als ihr zu erschöpft seid, um noch einen Schritt zu tun, macht ihr schließlich halt, um euch zu orientieren und zu entscheiden, wie es weitergehen soll. Ist das wirklich noch eine Forschungsexpedition?

☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Das Team konnte nur knapp vom Schelfeis entkommen.*

☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Falls sich mindestens 1 Gegner Durchsickernder Albtraum im Siegpunktstapel befindet, verdient jeder Ermittler 2 Bonus-Erfahrungspunkte, da er Erkenntnisse über die Wesen, die in der Antarktis hausen, gewinnen konnte.

☞ Das Spiel wird aufgeräumt. Die Ermittler werden für den Rest der Kampagne nicht mehr zu diesem Szenario zurückkehren.

☞ Fahre mit **Zwischenspiel I: Erholsame Nacht** fort.

Auflösung 1: *In schmerzlicher, bitterer Stille stapft ihr mit euren verbliebenen Begleitern weiter. Die Sonne wandert dem Horizont entgegen, geht aber niemals unter. Seit Stunden habt ihr keine Anzeichen von Gefahr mehr wahrgenommen, und doch wagt ihr es nicht, eine Pause einzulegen. Die Angst treibt euch immer weiter.*

Erst als ihr zu erschöpft seid, um noch einen Schritt zu tun, macht ihr schließlich halt, um euch zu orientieren und zu entscheiden, wie es weitergehen soll. Ist das wirklich noch eine Forschungsexpedition?

☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Das Team hat die jagenden Kreaturen besiegt.*

☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler verdient 5 Bonus-Erfahrungspunkte, da er Erkenntnisse über die Wesen, die in der Antarktis hausen, gewinnen konnte.

☞ Im Abschnitt „Expeditionsteam“ im Kampagnenlogbuch wird die Menge an Schaden und Horror auf jeder im Spiel befindlichen Partner-Vorteilskarte notiert.

☞ Das Spiel wird aufgeräumt. Die Ermittler werden für den Rest der Kampagne nicht mehr zu diesem Szenario zurückkehren.

☞ Fahre mit **Zwischenspiel I: Erholsame Nacht** fort.

Auflösung 2: *In schmerzlicher, bitterer Stille stapft ihr mit euren verbliebenen Begleitern weiter. Die Sonne wandert dem Horizont entgegen, geht aber niemals unter. Seit Stunden habt ihr keine Anzeichen von Gefahr mehr wahrgenommen, und doch wagt ihr es nicht, eine Pause einzulegen. Die Angst treibt euch immer weiter.*

Erst als ihr zu erschöpft seid, um noch einen Schritt zu tun, macht ihr schließlich halt, um euch zu orientieren und zu entscheiden, wie es weitergehen soll. Ist das wirklich noch eine Forschungsexpedition?

☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Das Team ist in die Berge geflohen.*

☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Falls sich mindestens 1 Gegner Durchsickernder Albtraum im Siegpunktstapel befindet, verdient jeder Ermittler 2 Bonus-Erfahrungspunkte, da er Erkenntnisse über die Wesen, die in der Antarktis hausen, gewinnen konnte.

☞ Im Abschnitt „Expeditionsteam“ im Kampagnenlogbuch wird die Menge an Schaden und Horror auf jeder im Spiel befindlichen Partner-Vorteilskarte notiert.

☞ Das Spiel wird aufgeräumt. Die Ermittler werden für den Rest der Kampagne nicht mehr zu diesem Szenario zurückkehren.

☞ Fahre mit **Zwischenspiel I: Erholsame Nacht** fort.

Zwischenspiel I: Erholsame Nacht

Erholsame Nacht 1: Endlich in Sicherheit verschafft ihr euch zusammen mit den verbliebenen Expeditionsmitgliedern einen Überblick über eure Lage. Ihr habt mehrere Opfer zu beklagen, doch ein guter Teil des Teams ist durchgekommen und noch bei Kräften. Euch ist jedoch bewusst, dass es unklug, ja sogar tödlich wäre, länger hier zu verweilen. Viele Fragen drängen sich in eure Gedanken und verlangen trotz eurer Sorgen nach Antworten. Was waren das für unheimliche Wesen? Was ist hier geschehen, nachdem Dyers Expedition die Eiswüste hinter sich gelassen hatte?

Ihr diskutiert ausgiebig mit dem Rest des Teams und erwägt verschiedene Pläne. Einige wollen die Expedition komplett abbrechen. Aber jetzt mit leeren Händen zurückzukehren, würde sich als katastrophal für die Universität erweisen, die wissenschaftliche Gemeinde empören und die verbleibende Crew möglicherweise die Karriere kosten. Selbst Dyer konnte nur wenige von seinen haarsträubenden Behauptungen überzeugen – warum sollten sie euch jetzt Glauben schenken?

Falls Professor William Dyer am Leben ist:

Erschrocken über eure plötzliche Anwesenheit springt der Professor auf. „Oh! Verzeihen Sie. Ich dachte ... ich dachte, Sie wären vielleicht ...“, schweift er ab, braucht seinen Satz aber nicht zu beenden. Ihr wisst genau, wie er sich fühlt. „Wissen Sie, ich bin ein Mann der Wissenschaft. Und als Mann der Wissenschaft fällt es mir schwer ... mich mit dem bisher Gesehenen auseinanderzusetzen.“ Ihr nickt und bittet Dyer, seine derzeitige Arbeitshypothese darzulegen. „Nun“, beginnt er, „diese spektralen Kreaturen scheinen eine Art ätherische Physiologie zu besitzen, im Gegensatz zu den Alten Wesen, die Lake und sein Team entdeckt und sezziert haben, als ich das letzte Mal hier war. Diese Kreaturen mögen außerirdischen Ursprungs gewesen sein, aber sie waren ... wie wir ... in mehr als einer Hinsicht. Fleisch und Organe, verstehen Sie? Aber diese ...“ Er denkt eine Zeit lang schweigend nach. „Und doch komme ich nicht umhin, mich zu fragen, was die Verbindung zwischen beiden sein könnte?“

Das Gespräch mit Professor Dyer hilft euch dabei, etwas Ordnung in all dem Wahnsinn zu sehen. 1 beliebiger Ermittler darf bis zu 5 „Tekeli-li“-Schwächen wählen und sie aus seinem Deck entfernen (indem er sie in die restlichen Karten des „Tekeli-li“-Begegnungssets mischt).

Falls Professor William Dyer durchgestrichen ist:

Ihr nehmt euch einen Moment Zeit, um einige der alten Skizzen des Professors durchzusehen, die er für den Fall dabei hatte, dass sie sich eines Tages als nützlich erweisen könnten. Wie ihr vermutet habt, sieht keine der abgebildeten Kreaturen so aus wie die Dinge, die ihr gesehen habt. Doch gerade als ihr die Blätter enttäuscht weglegen wollt, findet ihr mehrere Zeichnungen der Stadt, die Dyer hinter den dunklen, zerklüfteten Bergen gefunden haben will. Sie zeigen einen riesigen Torbogen, auf dem fünf Glyphen prangen, die von einem fünfzackigen Stern umgeben sind. Unter dem Torbogen – oder vielleicht dahinter – lauert etwas Groteskes. Die Linien der Skizze lösen sich in ein kaum zu beschreibendes Wirrwarr aus schwachen Strichen und Tintenklecksen auf. Weitere Kreaturen mit zylinderförmigen Körpern und seesternförmigen Köpfen – die außerirdischen „Alten Wesen“, die Dyer in seinem Bericht beschrieben hat – flankieren den Torbogen und haben ihre flügelartigen Körperglieder ehrerbietend ausgebreitet. Könntet ihr Dyer doch nur selbst fragen, was diese Skizzen bedeuten mögen, doch dafür ist es leider zu spät. Ihr sammelt seine Zeichnungen ein, in der Hoffnung, dass sie euch auf eurer Reise nützlich sein können.

1 beliebiger Ermittler darf die Storyvorteilskarte Dyers Zeichnungen seinem Deck hinzufügen. Diese Karte befindet sich im Begegnungsset *Der Verlorenen gedenken* und zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.

Nach hitzigen Wortgefechten entscheidet ihr euch schließlich für die Fortsetzung der Expedition. Ein weiterer Flug steht allerdings außer Frage. Das Ding am Himmel muss noch da draußen sein. Nur durch ein Wunder habt ihr den Flugzeugabsturz überlebt. Ein zweites Mal wollt ihr euer Schicksal nicht herausfordern. Jetzt gibt es nur noch eine Möglichkeit, den Ort aus Dyers Bericht zu erreichen: Ihr müsst euch zu Fuß durchschlagen. Nachdem die Entscheidung gefallen ist, erholt ihr euch ein letztes Mal mit dem Wissen, dass euch ein zermürbender und gefährlicher Marsch bevorsteht.

Ihr habt noch ein wenig Zeit, mit anderen Teammitgliedern zu sprechen (falls sie am Leben sind) oder ihre Hinterlassenschaften zu untersuchen (falls sie durchgestrichen sind). Wähle nacheinander 3 der folgenden Abschnitte und lies sie vor (stattdessen 4, falls das Team in die Berge geflohen ist). Falls der Spieleffekt eines gewählten Abschnitts nicht durchgeführt werden kann, zählt er nicht zur Anzahl der gewählten Abschnitte und du darfst stattdessen einen neuen wählen. Fahre nach dem Lesen der entsprechenden Anzahl an Abschnitten mit **Erholsame Nacht 2** fort.

Falls Danforth am Leben ist:

Danforth murmelt immer wieder vor sich hin, als ihr sein Zelt betretet: „... Jetzt schien kein Raum mehr für irgendwelche Hoffnung ... und ich sah ... in den Zügen meiner Gefährten ... dass sie sich ihrem Schicksal ergeben wollten ...“ Der Rhythmus in seiner Stimme verrät, dass er etwas aus dem Gedächtnis rezitiert und nicht einfach nur laut denkt. Erst als ihr euch laut räuspert, scheint er eure Anwesenheit zu bemerken. Seine Augen sind weit aufgerissen und er blinzelt nicht. „Jetzt verstehen Sie“, sagt er in leisem Ton. „Sie haben gesehen, was ich gesehen habe.“ Ihr nickt. Es gibt keinen Zweifel mehr. Was auch immer Danforth gesehen hat, als er und der Professor bei ihrer unglückseligen Reise die Flucht ergriffen, ist dasselbe Wesen, das euer Flugzeug zu Boden geschmettert hat. „Es weiß, dass wir hier sind“, sagt er düster. „Es sieht uns.“

Danforth zuzuhören, gewährt euch weitere Einblicke in den Wahnsinn an diesem Ort. 1 beliebiger Ermittler darf **Szenario II: Zu den Verbotenen Gipfeln** mit 2 zusätzlichen Karten auf seiner Starthand beginnen.

Falls Danforth durchgestrichen ist:

Ihr beschließt, in Danforths Habseligkeiten nach Antworten zu suchen, in der Hoffnung, dass er ein Tagebuch oder einige Beweise von seiner früheren Expedition mit Dyer aufbewahrt hat. Was ihr stattdessen findet, ist ein Sammelsurium an makabrer und unwissenschaftlicher Literatur. Darunter befindet sich auch eine stark abgenutzte Ausgabe der Werke von Edgar Allan Poe. Die Seiten sind mit vielen behelfsmäßigen Lesezeichen gespickt und an den Rändern finden sich viele Notizen und Kritzeleien – einige nachvollziehbar, dann wieder andere, deren Bedeutung ihr nicht mal erahnen könnt. Ihr seid euch nicht sicher, aus welchem Grund Danforth all diese Geschichten mitgenommen hat, deren Verlust für ihn doch sicher schmerzlich gewesen wäre. Ihr schlägt das Buch bei einer der Seitenmarkierungen auf und lest: „Es war nicht möglich, ihn zu überreden, dass er sie berühre oder gar sich in ihre Nähe begeben. Wollten wir ihn mit Gewalt dazu zwingen, so schauderte er zusammen und kreischte in tiefster Angst. ‚Tekeli-li! Tekeli-li!‘“ Am Seitenrand findet ihr eine gekritzelte Notiz von Danforth: „Was könnte jemanden aus einem solchen Anfall herauszwingen? Wie kann ich dieses furchtbare Gefühl hinter mir lassen?“

1 beliebiger Ermittler darf die Storyvorteilskarte *Gesammelte Werke von Poe* seinem Deck hinzufügen. Diese Karte befindet sich im Begegnungsset *Der Verlorenen gedenken* und zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.

Falls Dr. Amy Kensler am Leben ist:

Als ihr das Zelt betretet, würdigt euch die Leiterin der Expedition keines Blickes. Ihre Augen blicken stattdessen durch das Mikroskop vor ihr. In einer Petrischale darunter befindet sich ein mehrfarbiger, eitriger Klumpen. Sie muss auf der Flucht etwas davon aufgesammelt haben. Ihr fragt sie, ob sie es für sicher hält, es so genau zu untersuchen. „Natürlich nicht“, antwortet sie monoton. „Aber manchmal erfordert der wissenschaftliche Fortschritt einen Hauch von ... Risiko.“ In gewisser Weise stimmt das – ihr seid überhaupt nur hier, weil das Team beschlossen hat, ein Risiko einzugehen, um den Wahrheitsgehalt von Dyers Bericht zu bestätigen. Ihr wollt von Dr. Kensler wissen, was sie entdeckt hat. „Frustrierend wenig. Physiologisch betrachtet ist diese Substanz anders als alles, was ich je gesehen habe. Ich bin ... nicht einmal ganz sicher, dass es eine Flüssigkeit ist. Sie scheint Eigenschaften aller drei Aggregatzustände zu besitzen.“ Schließlich legt sie das Mikroskop beiseite, deckt die Petrischale ab und blickt euch an. „Wirklich faszinierend, wenn es nicht versuchen würde, uns zu töten.“

Dr. Kenslers Forschung lässt euch die Situation aus einem neuen Blickwinkel betrachten. Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Dr. Kensler teilt ihre Forschungsergebnisse mit euch.

Falls Dr. Amy Kensler durchgestrichen ist:

Ihr seht euch die Forschungsnotizen an, welche die Leiterin dieser zum Scheitern verurteilten Expedition hinterlassen hat. Wenn irgendwer aus dem, was ihr bisher erlebt habt, einen logischen Schluss hätte ziehen können, dann mit Sicherheit Dr. Kensler. Vielleicht wusste sie auch mehr über die Kreaturen, als sie zugeben wollte. Ihr durchsucht ihr Zelt und betrachtet ihre Habseligkeiten. Dabei stoßt ihr auf ein dickes Tagebuch, das gefüllt ist mit akribischen Notizen über die ersten Tage eurer Expedition in die Antarktis und wie ihr sie damit verbracht habt, Vorräte abzuladen und das Lager einzurichten. Die restlichen Notizen sind weniger detailliert und wirken durcheinander. Ihre Schilderung der Ereignisse vor dem Flugzeugabsturz hat mit einem Tagebuch nur noch wenig zu tun. Von da an ist es vielmehr eine Ansammlung wahnbesessener Ausschweifungen. Sie schreibt von Wänden, aus denen schwarzes Miasma trieft, von einer endlosen Leere unter dem Eis, von etwas Bösem und etwas Fremdem, das im Kern jenseits der Schwelle haust – und dann nichts mehr.

Dr. Kensler ist nicht dafür bekannt gewesen, Träume zu rezitieren oder Romane zu verfassen. Irgendetwas hatte sie innerlich stark aufgewühlt. Hatte sie Dinge sehen lassen, die sie dann aufschrieb. Aber wie? Und wann? Ihr setzt ihre Dokumentation mit euren eigenen Aufzeichnungen fort. Solltet ihr es nicht lebend von diesem Kontinent schaffen, wird hoffentlich irgendwer dieses Buch finden und erfahren, was hier wirklich geschehen ist ...

1 beliebiger Ermittler darf die Storyvorteilskarte Kenslers Aufzeichnungen seinem Deck hinzufügen. Diese Karte befindet sich im Begegnungsset *Der Verlorenen gedenken* und zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.

Falls Dr. Mala Sinha am Leben ist:

Dr. Sinha wirft euch einen ernsten Blick zu, als ihr euch nähert. „Wehe, Sie sagen mir jetzt, dass Ihnen ‚zu kalt zum Schlafen‘ ist“, beginnt sie, seufzt aber, als ihr den Kopf schüttelt. „Tut mir leid. Ich weiß, ich weiß. Zeigen Sie mir Ihre Wunden. Das ist schließlich mein Job.“ Sie holt ihren Verbandskasten heraus und deutet zur Schlafmatte neben ihr, wo sie euch einen nach dem anderen behandelt. „Keine Anzeichen von Erfrierungen, Unterkühlung oder Wundbrand – ein gutes Zeichen ...“ Schweigend untersucht sie die blauen Flecken und oberflächlichen Verletzungen, die ihr bei dem Unfall erlitten habt. Plötzlich schnalzt sie mit der Zunge und schüttelt den Kopf. „Verblüffend“, murmelt sie leise vor sich hin. Ihr werft euch fragende Blicke zu. „Zwei Flugzeuge“, erklärt sie, „mit über zwei Dutzend Passagieren an Bord, und doch haben wir bei der Reise über das Schelfeis mehr Verletzungen erlitten als beim Absturz selbst. Außer ...“ Sie verstummt. Während sie eure Wunden verbindet, denkt ihr über die Bedeutung ihrer Worte nach, über die Ahnung, die sie offenbar nicht laut aussprechen möchte. Wollte das Wesen, das euer Flugzeug zum Absturz brachte, euch wirklich töten? Oder hat es euch in gewisser Weise „geführt“? Und wenn ja, wohin?

Dank Dr. Sinhas Können könnt ihr euch von einer schweren Wunde erholen. 1 beliebiger Ermittler darf entweder 1 körperliches Trauma heilen oder 1 Schaden eines Partners löschen, der im Kampagnenlogbuch notiert ist.

Falls Dr. Mala Sinha durchgestrichen ist:

Ihr seid euch nicht sicher, was genau euch dazu gebracht hat, Dr. Sinhas Zelt aufzusuchen. Aber jetzt, wo ihr hier seid, ist euch klar, dass ihr unter ihren Habseligkeiten keine Antworten finden werdet. Vielleicht sind die alten Verbandskästen und die Kälte-ausrüstung noch zu gebrauchen. Während ihr die medizinischen Utensilien in einem ihrer Rucksäcke verstaut, kriecht euch ein Schauer über den Rücken. Ihr redet euch ein, dass ihr das aus der Not heraus tun müsst, aber sich an den Habseligkeiten der Toten zu vergreifen, lastet schwer auf eurem Gewissen. Ihr hiebt den Rucksack auf eure Schultern und wendet euch von Dr. Sinhas Zelt ab, in der Hoffnung, diese düsteren Gedanken aus dem Kopf zu bekommen. Das leise Geräusch von etwas, das gerade aus der Vordertasche des Rucksacks gefallen ist, erregt eure Aufmerksamkeit. Ihr sucht den Boden um euch herum nach dem Gegenstand ab und stoßt auf eine kleine Geldbörse aus Leder. Darin befinden sich nur eine Haarnadel, eine Fotografie von Dr. Sinha mit ihrer Familie, wie ihr annimmt, und ein eingelöstes Ticket für eine Vorstellung im Riverview-Theater. Ohne nachzudenken, steckt ihr das Ticket ein. Wenn es wichtig genug für sie war, es zu behalten, muss es eine besondere Bedeutung haben.

1 beliebiger Ermittler darf die Storyvorteilskarte Sinhas Verbandskasten seinem Deck hinzufügen. Diese Karte befindet sich im Begegnungsset *Der Verlorenen gedenken* und zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.

Falls James „Cookie“ Fredericks am Leben ist:

Cookie starrt in das Lagerfeuer, als ihr euch nähert, offensichtlich versunken in seiner eigenen Welt. Seine in die Ferne blickenden Augen reflektieren das schummrige, flackernde Feuerlicht. Wer weiß, was er wirklich darin sieht? Als ihr ihn anspricht, schreckt er aus seiner Träumerei auf. „Ah. Sie sind’s nur“, murmelt er mit kratziger Stimme. „Setz’n Sie sich zu mir. Is’ ja nich allein mein Feuer.“ Ihr setzt euch, zieht eure Handschuhe aus und wärmt euch kurz die Hände, bevor ihr Cookie fragt, was er von dem Plan hält. „Was ich davon halte?“ Fast fängt er an zu lachen. „Ich denke, ihr seid alle verblendet, ihr alle. Aber was weiß ich schon.“ Jemand von euch vermutet, dass er sicher viel mehr weiß. „Is’ das so?“, fragt er grimmig. „Ich weiß mehr über’n Krieg“, knurrt er. „Aber vielleicht is’ das hier ja auch Krieg. Also gut. Sie wollen wiss’n, was ich weiß? Okay.“ Ihr hört aufmerksam zu, während Cookie euch seine erschütternde Geschichte über den Weltkrieg erzählt. Geschichten, die euch sicher Alpträume bescheren würden, wenn ihr nicht schon mitten in einem stecken würdet.

Cookies Ratschläge helfen euch dabei, euch auf die bevorstehende Reise besser vorzubereiten. 1 beliebiger Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.


Falls James „Cookie“ Fredericks durchgestrichen ist:

Während ihr das Lager aufschlagt, kommt eines der Teammitglieder mit einer Umhängetasche auf euch zu, in der sich Cookies Habseligkeiten befinden. „Sie können mit Cookies Sachen sicher am meisten anfangen“, sagt der junge Mann traurig und reicht sie euch. Ihr setzt euch ans Lagerfeuer und untersucht die Gegenstände in der Tasche, einen nach dem anderen. Ihr findet einige von Cookies persönlichen Dingen – eine Taschenuhr mit zerbrochenem Ziffernblatt, ein Streichholzbriefchen mit dem Logo des Excelsior Hotels und natürlich seinen treuen Revolver. Er ist außergewöhnlich gut gepflegt, der Lauf sauber poliert und der Holzgriff makellos. Wie man Cookie kennt, hatte das weniger mit seiner Liebe zu dem Ding zu tun, als vielmehr damit, dass er alte Gewohnheiten nur schwer ablegen konnte. Ihr schwenkt die Trommel heraus und stellt fest, dass nur noch ein paar Kugeln übrig sind. Gedankenverloren dreht ihr die Trommel und gebt Cookie ein stilles Versprechen: Keine Sorge. Wir werden diese Kugeln ihrer Bestimmung zuführen.

1 beliebiger Ermittler darf die Storyvorteilskarte Cookies 32er Spezialanfertigung seinem Deck hinzufügen. Diese Karte befindet sich im Begegnungsset *Der Verlorenen gedenken* und zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.

Falls Avery Claypool am Leben ist:

Claypool studiert gerade eine Karte des Ross-Schelfeises, als ihr euch ihm nähert. Ihr verfolgt seine Fingerbewegungen auf der Karte, während sie topografische Linien nachziehen. „Die Wetterbedingungen sollten eigentlich gerade besser sein“, erklärt er, während ihr euch neben ihm über die Karte beugt. „Ich weiß nicht, wie oder warum, aber irgendetwas bringt das Wetter hier durcheinander. Wir werden von Stürmen heimgesucht, die selbst für die Antarktis zu plötzlich auftreten, und solche Temperaturschwankungen findet man hier üblicherweise nur im Winter.“ Ihr fragt Claypool, ob man irgendetwas tun kann, um weitere böse Überraschungen zu vermeiden. „Der Instinkt gebietet, sich zu verstecken“, antwortet er, „und sicherlich gibt es einige unter uns, die zu erschöpft sind, um weiterzumachen. Andere hingegen neigen zum Gegenteil: Dass wir am besten sofort aufbrechen und anderswo Schutz suchen sollten. Wenn Sie mich fragen, liegt die Wahrheit irgendwo dazwischen.“ Er tippt wieder auf die Karte und winkt euch näher heran. „Diese Stürme schlagen schnell und heftig zu. Wir müssen einen günstigen Moment abpassen und uns dann sofort auf den Weg machen, sobald der Sturm nachlässt“, erklärt er. Ihr nickt zustimmend.

Claypools Vorhersagen sollten euch helfen, das schlechte Wetter besser einzuschätzen. Aus dem Chaosbeutel wird 1 -Marker entfernt.

Zusätzlich, falls Roald Ellsworth noch am Leben ist:

Neugierig fragt ihr Claypool, was es mit ihm und Ellsworth auf sich hat. „Hä? Oh, Roald? Wir ... das ...“, stammelt er und weicht eurem Blick aus. „Er ist einfach so verdammt stur. Und schwer zu durchschauen.“ Ihr schaut ihn fragend an. „Okay, es ist mehr als das. Er ist ein Einzelgänger. Das liegt in seiner Natur. Jemandem wie ihm nahezukommen ...“, seufzt er und versucht, die passenden Worte zu finden. „Es ist schwierig. Für beide Seiten.“

Jemand von euch bemerkt, dass es trotzdem die Mühe wert sein kann.

„Ja, das kann es wohl sein“, antwortet er mit einem Lächeln. „Manchmal.“

Falls Avery Claypool durchgestrichen ist:

Claypools Habseligkeiten liegen verstreut im Hauptzelt des Lagers, darunter eine Karte des Ross-Schelfeises, die mit verschiedenen Anmerkungen versehen ist, die ihr nicht recht versteht. Ein kalter Wind weht die Klappen des Zeltes auf und füllt den Raum mit eisiger Luft. Einige von euch schlingen die Arme um den Körper, um sich warm zu halten. Ohne Claypool seid ihr dem gefährlichen Wetter schutzlos ausgeliefert. In einen Polarsturm zu geraten, wäre tödlich. Claypool war der Einzige, der einen solchen vorhersagen konnte. Ihr seufzt und macht euch auf den Weg nach draußen, wobei jemand aus der Gruppe kurz innehält, um einen Blick auf den schweren Pelzmantel zu werfen, der bei Claypools restlichen Sachen liegt. Du wirfst einen Blick auf deinen eigenen: abgenutzt und zerlumpt von der anstrengenden Reise. Du hebst Claypools Mantel auf und lässt deinen Mantel zurück. Vielleicht lässt er euch am Ende ja doch nicht ganz schutzlos bei dem Wetter zurück.

1 beliebiger Ermittler darf die Storyvorteilskarte Claypools Pelzmantel seinem Deck hinzufügen. Diese Karte befindet sich im Begegnungsset *Der Verlorenen gedenken* und zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.

Falls Roald Ellsworth am Leben ist:

Ellsworth wirft euch ein Taschenfernrohr zu, als ihr auf der Suche nach einer Aufgabe durch das Lager streift. „Sie scheinen nichts zu tun zu haben. Mir nach“, fordert er euch auf. Ihr rollt mit den Augen und folgt ihm widerwillig, als er euch hinaus in die verschneite Wildnis führt. „Höher“, antwortet Ellsworth. Fast eine Stunde lang folgt ihr ihm auf einem tückischen Pfad durch felsige Klippen bis zu einem tiefen Abgrund, der über das Schelfeis ragt. Schwarze, zerklüftete Berge tauchen in der Ferne auf, kaum sichtbar durch den starken Schneefall. „Dort“, sagt er und deutet zwischen zwei Gipfel. „Wonach sieht das für Sie aus?“ Ihr hebt das Fernrohr und achtet darauf, das kalte Glas nicht an eure Haut zu pressen, damit es nicht sofort festfriert. Durch die Vergrößerung der Linse könnt ihr gerade noch so einen schmalen Pass zwischen den Gipfeln ausmachen. Vielleicht wäre das die optimale Route für den morgigen Tag? Ihr teilt Ellsworth eure Gedanken mit und er nickt zustimmend. „Das denke ich auch. Ich werde die Stelle auf unserer Karte markieren, wenn wir wieder im Lager sind.“

Durch das Auskundschaften der Gegend mit Ellsworth habt ihr eine bessere Orientierung für die bevorstehende Reise gewinnen können. Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler haben den Gebirgspass auskundschaftet.

Falls Roald Ellsworth durchgestrichen ist:

Wenn ihr es nicht besser wüsstet, könnte man annehmen, Ellsworth hätte sich auf die Apokalypse vorbereitet. Trotz seines Rufs als leichtfüßiger Entdecker und erfahrener Rucksackreisender zeigt ein flüchtiger Blick auf die zurückgelassenen Habseligkeiten eine Fülle von Proviant, Vorräten und Kaltwetterausrüstung. Während das Team mit traurigen Mienen seine Sachen aufteilt, um sie einer sinnvollen Verwendung zuzuführen, entdeckt ihr ein zusätzliches Paar wasserfeste Stiefel, die er wohl als Reserve mitgebracht hat. Ihr wisst nicht, ob einer von euch wirklich in seine Fußstapfen treten könnte, aber zumindest wird euch sein Schuhwerk auf der weiteren Reise gute Dienste leisten.

1 beliebiger Ermittler darf die Storyvorteilskarte Ellsworth' Stiefel seinem Deck hinzufügen. Diese Karte befindet sich im Begegnungsset *Der Verlorenen gedenken* und zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.

Falls Takada Hiroko am Leben ist:

Takada hat alle verbliebenen Vorräte und Lebensmittel des Teams in geordneten Reihen vor sich ausgebreitet. „Bevor Sie fragen: Ja, ich mache bis auf Weiteres die Quartiermeisterin hier“, erklärt sie. „Wir haben zwei Flugzeuge verloren und sind vom Rest der Crew getrennt. Wir müssen klug mit unseren Vorräten umgehen, wenn wir diesen Wahnsinn fortsetzen wollen.“ Das letzte Wort spuckt sie wie einen Fluch aus und macht damit deutlich, was sie von dieser Expedition hält. „Nun stehen Sie da nicht so rum. Helfen Sie mir hier“, schimpft sie. Ihr nickt und macht euch an die Arbeit.

Takada stellt sicher, dass ihr für den nächsten Abschnitt eurer Reise besser ausgerüstet seid. 1 beliebiger Ermittler darf **Szenario II: Zu den Verbotenen Gipfeln** mit 3 zusätzlichen Ressourcen in seinem Ressourcenvorrat beginnen.

Falls Takada Hiroko durchgestrichen ist:

Für jemanden, der angeblich stolz auf sein Organisationstalent war, sind Takadas mechanische Vorräte ein absolutes Chaos. Wenn ihr es nicht besser wüsstet, würdet ihr denken, dass sie ihre Sachen ohne Sinn und Verstand aufbewahrt hat – aber bei Takada vermutet ihr ein System hinter dem Chaos. Ihr verbringt einige Minuten damit, ihre Sachen zu durchforsten, auf der Suche nach allem, was für die übrigen Mitglieder der Expedition von Wert sein könnte. Ohne Takada werdet ihr nicht in der Lage sein, das letzte Flugzeug startklar zu machen. Ihr geht sogar davon aus, einen Großteil der Sachen zurücklassen zu müssen, wenn ihr morgen in die Berge aufbricht. Trotzdem seid ihr überzeugt, einige ihrer verstauten Vorräte auf der anstehenden Reise gut gebrauchen zu können.

1 beliebiger Ermittler darf die Storyvorteilskarte Takadas Notfallausrüstung seinem Deck hinzufügen. Diese Karte befindet sich im Begegnungsset *Der Verlorenen gedenken* und zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.



Falls Eliyah Ashevak am Leben ist:

Ihr findet Eliyah am Rande des Lagers, wo er sich um die Hunde kümmert und sicherstellt, dass sie für die morgige Reise bereit sind. Seine treue Begleiterin Anyu ist wie immer an seiner Seite. Der Schwanz der Hündin wedelt schnell hin und her, als ihr euch nähert. „Oh, hallo“, sagt Eliyah, als Anyu euch durch ihr freudiges Bellen ankündigt. „Beruhig dich, Anyu“, tadelt er spielerisch und streicht ihr über die Ohren. Ihr fragt ihn, ob sie die Gefahr wittern kann, in der ihr alle schwebt. „Oh, sie weiß es“, antwortet Eliyah. „Sie ist nur ziemlich gut darin, alle Sorgen der Welt verblasen zu lassen. Es wäre nicht das erste Mal.“ Ihr seid ein wenig neugierig, welche anderen Abenteuer Eliyah und Anyu wohl schon zusammen erlebt haben. Aber bevor ihr euch danach erkundigen könnt, trifft ein kalter Flachmann einen von euch an der Brust und purzelt in seine Hände. „Wie wär’s mit ’nem Schluck?“, bietet Eliyah an. „Das wärmt auf.“ Er setzt sich hin, trinkt aus seiner eigenen Flasche und lädt euch ein, es ihm gleichzutun. Ihr setzt euch und nehmt jeder einen großen Schluck. Das Zeug brennt sehr ordentlich, als es eure Kehlen hinunterläuft. Anyu liegt zwischen euch und fordert eine herabbaumelnde Hand durch Anstupsen zum Streicheln auf. Es werden keine weiteren Worte gesprochen, aber Eliyah hat recht. Für einen kurzen Moment ist alles in Ordnung.

Nachdem ihr eine Weile mit Eliyah und Anyu verbracht habt, sieht alles nicht mehr so schlimm aus. 1 beliebiger Ermittler darf entweder 1 seelisches Trauma heilen oder 1 Horror eines Partners löschen, der im Kampagnenlogbuch notiert ist.

Falls Eliyah Ashevak durchgestrichen ist:

Während ihr am Rand des Lagers sitzt und darüber nachdenkt, was das Schicksal in den kommenden Tagen wohl noch für euch bereithalten mag, reißt euch ein sanfter Stupser aus euren Gedanken. Ihr dreht euch erschrocken um und erwartet eine weitere dieser schrecklichen Kreaturen aus dem Eis – aber es ist nur Anyu, Eliyahs treue Begleiterin. Die große, graue Hündin sieht mit flehenden Augen zu euch auf. Trauriges Kopfschütteln und grimmige Gesichter. Nach und nach erhebt ihr euch, teilweise schwerfällig. Genug Trauer für eine Nacht. Als ihr euch auf den Weg zurück ins Lager macht, hört ihr hinter euch leise Schritte im Schnee. Ihr bleibt stehen und seht Anyu, die euch nachläuft. Wieder schaut sie euch tief in die Augen. Ist sie auf der Suche nach Trost oder Hilfe? Einer von euch kniet sich neben sie und streicht mit seinen Handschuhen durch ihr dickes Fell. Die beruhigenden Worte helfen nicht nur ihr. Ja, Eliyah ist fort. Nein, wir wissen auch nicht, ob wir in Sicherheit sind. Willst du bei uns bleiben? Anyu wedelt mit dem Schwanz. Abgemacht.

1 beliebiger Ermittler darf die Storyvorteilskarte Anyu seinem Deck hinzufügen. Diese Karte befindet sich im Begegnungsset *Der Verlorenen gedenken* und zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.

Erholsame Nacht 2: Stille legt sich über das Lager, als einer nach dem anderen in einen tiefen Schlummer fällt. Ihr versucht euer Bestes, um selbst zur Ruhe zu kommen, aber jedes Mal, wenn ihr die Augen schließt, habt ihr wieder das Bild dieser gespenstischen Kreaturen vor Augen und seid sofort hellwach. Ihr fragt euch ernsthaft, ob der Tod der einzige Weg ist, um auf dieser Reise jemals zur Ruhe zu kommen.

Überprüfe den Abschnitt „Expeditionsteam“ im Kampagnenlogbuch.

☉ Falls 3 oder mehr Namen durchgestrichen sind, fahre mit **Erholsame Nacht 3** fort.

☉ Fahre ansonsten mit **Szenario II: Zu den Verbotenen Gipfeln** fort.

Erholsame Nacht 3: Vor Schreck erwacht ihr und greift sofort nach euren Waffen, um euch zu verteidigen. Das Geräusch, das eure Träume durchdrungen und euch zurück in die Realität geholt hat, war mitnichten irdischen Ursprungs. Trotzdem scheint um euch herum alles an seinem Platz zu sein. Doch bei genauerem Hinsehen ...

Geschockt erhebt ihr euch und untersucht die Umgebung. Euer behelfsmäßiges Lager war vor den rauen Bedingungen einigermaßen geschützt, aber immer noch inmitten der antarktischen Wildnis. Nun findet ihr euch jedoch in einer Art Halle wieder, die ihr trotz einer seltsamen Vertrautheit nicht einordnen könnt. Ihr schiebt den Schnee beiseite, der auf dem Boden um eure Schlafsäcke herum liegt, und bemerkt einen gefliesten Boden, der vorher noch nicht da war. Ein Traum?

Während ihr an der Echtheit dieses mysteriösen Ortes zweifelt, fangen die Wände und der Boden zu schimmern an, ehe sie wieder verblasen. Ihr befindet euch wieder in der eisigen Kälte eures Lagers, umgeben von euren Begleitern – nur die Tür, die aus dieser Halle herausführt, ist noch immer da. Dichter, grauer Nebel wirbelt um euch herum und zwingt euch zum Aufbruch.

Das ist keine natürliche Lichtbrechung. Hier ist etwas Übernatürliches am Werk. Das dichte Miasma, das euer Lager umgibt, ähnelt der Substanz, aus der die alpträumhaften Kreaturen bestehen, denen ihr nach dem Absturz eures Flugzeugs begegnet seid. Wollt ihr wirklich wissen, was es euch zeigen will?

Die Ermittler müssen entscheiden (wählt eins):

☉ Ihr öffnet die Tür und betretet das Trugbild. Fahre mit **Szenario ???: Tödliches Trugbild** fort.

☉ Ihr ignoriert die Tür und wartet, bis sie verschwindet. Fahre mit **Szenario II: Zu den Verbotenen Gipfeln** fort. (Diese Entscheidung wird sich euch später noch einmal bieten.)



Szenario ??? : Tödliches Trugbild

Falls Tödliches Trugbild zum ersten Mal in dieser Kampagne gespielt wird, fahre mit **Einführung 1** fort. Ansonsten fahre mit **Einführung 2** fort.

Einführung 1: Als ihr die Türöffnung durchschreitet, findet ihr euch in einem Netzwerk aus eisigen Tunneln wieder, die von Miasma und einem spektralen Sekret bedeckt sind, das von der Decke tropft. Euer Spiegelbild blickt in unzähligen merkwürdigen Winkeln auf euch zurück. Eure Stimme hallt durch die unendlichen Weiten dieses Spiegelsaals. Ihr dreht euch um und stellt fest, dass der Eingang verschwunden ist. Dann bemerkt ihr eine vertraute Gestalt, die denselben Nebel durchschreitet – aber nein, das kann nicht möglich sein. Oder doch?

Lies den Abschnitt des Charakters, der beim Flugzeugabsturz getötet wurde. Fahre dann mit der **Vorbereitung** fort.

Falls Professor William Dyer beim Flugzeugabsturz getötet wurde:

Professor Dyer ist tot. Das kann er auf keinen Fall sein. Und doch ...

Ihr seht ihn in einer der Reflexionen auf und ab gehen und hört ihn vor sich himurmeln. „Es muss aufgehalten werden. Das können sie nicht tun.“ Er hält inne, als ob er sich mit jemandem unterhält, der ungehört bleibt. „Das ist mir egal. Es muss sofort aufhören!“ Armer Dyer. Ihr wisst noch, wie er versucht hat, euch zu warnen. Und doch seid ihr hier.

So schnell, wie es aufgetaucht ist, verschwindet das Trugbild wieder. Was zur Hölle ist das für ein Ort? Und wie kann es sein, dass sich Ereignisse, die ihr nicht miterlebt habt, vor euren Augen abspielen?

Falls Roald Ellsworth beim Flugzeugabsturz getötet wurde:

Ellsworth ist tot. Das kann er auf keinen Fall sein. Und doch ...

Ihr seht ihn in einer Telefonzelle, wo er sich heftig mit jemandem am anderen Ende der Leitung streitet. „Ich weiß, es ist gefährlich. Aber ich muss gehen“, argumentiert er. „Das ist einfach zu wichtig.“

So schnell, wie es aufgetaucht ist, verschwindet das Trugbild wieder. Was zur Hölle ist das für ein Ort? Und wie kann es sein, dass sich Ereignisse, die ihr nicht miterlebt habt, vor euren Augen abspielen?

Falls Eliyah Ashevak beim Flugzeugabsturz getötet wurde:

Eliyah ist tot. Das kann er auf keinen Fall sein. Und doch ...

Eliyah kriecht durch den Schnee, wobei er eine Blutspur hinterlässt. „Führst du mich in Sicherheit“, fragt er die graue Hündin leise. Ihr erkennt die vertraute Gestalt von Anyu, ein paar Jahre jünger, aber bereits sehr groß und respekteinflößend.

So schnell, wie es aufgetaucht ist, verschwindet das Trugbild wieder. Was zur Hölle ist das für ein Ort? Und wie kann es sein, dass sich Ereignisse, die ihr nicht miterlebt habt, vor euren Augen abspielen?

Falls Danforth beim Flugzeugabsturz getötet wurde:

Danforth ist tot. Das kann er auf keinen Fall sein. Und doch ...

Der Student sitzt an einem Tisch in der Orne-Bibliothek und murmelt beim Lesen vor sich hin: „Ich habe es gesehen. Ich weiß, dass ich es gesehen habe.“ Er döst ein, nur um dann schnell wieder hochzuschrecken. Die Ringe unter seinen Augen verraten, dass er seit vielen Tagen nicht mehr geschlafen hat. „Ich habe es gesehen ... es war real ...“

So schnell, wie es aufgetaucht ist, verschwindet das Trugbild wieder. Was zur Hölle ist das für ein Ort? Und wie kann es sein, dass sich Ereignisse, die ihr nicht miterlebt habt, vor euren Augen abspielen?

Falls James „Cookie“ Fredericks beim Flugzeugabsturz getötet wurde:

Cookie ist tot. Das kann er auf keinen Fall sein. Und doch ...

Er lehnt gegen einen der kristallinen Spiegel, während er mit zittrigen Händen sein Gewehr nachlädt. Dreck und Ruß bedecken Gesicht und Uniform. Er sieht jünger aus, aber nicht weniger ausgezehrt. „Sergeant Fredericks“, reißt ihn eine Stimme aus seiner Trance. „Die Deutschen haben letzte Nacht die Linien durchbrochen. Wir müssen hier weg!“

So schnell, wie es aufgetaucht ist, verschwindet das Trugbild wieder. Was zur Hölle ist das für ein Ort? Und wie kann es sein, dass sich Ereignisse, die ihr nicht miterlebt habt, vor euren Augen abspielen?

Falls Avery Claypool beim Flugzeugabsturz getötet wurde:

Claypool ist tot. Das kann er auf keinen Fall sein. Und doch ...

Ihr seht, wie er eine Karte der Antarktis studiert. Die Regionen innerhalb ihrer Grenzen sind nur teilweise dokumentiert. „Es müsste hier sein“, sagt er und zeigt auf eine Stelle innerhalb eines eilig mit Bleistift skizzierten Rings. „Innerhalb dieser Bergketten. Aber ...“ Er stockt und blickt über die Schulter zu einer Person außerhalb eurer Sicht. „Das kann doch nicht sein, oder?“

So schnell, wie es aufgetaucht ist, verschwindet das Trugbild wieder. Was zur Hölle ist das für ein Ort? Und wie kann es sein, dass sich Ereignisse, die ihr nicht miterlebt habt, vor euren Augen abspielen?

Falls Takada Hiroko beim Flugzeugabsturz getötet wurde:

Takada ist tot. Das kann sie auf keinen Fall sein. Und doch ...

Trotz ihres jungen Alters erkennt ihr sie. Sie winkt, während ein Flugzeug von einer verregneten Landebahn abhebt. Jemand legt ihr aufmunternd die Hand auf die Schulter. „Er ist bald zurück“, sagt eine Stimme. Aber Takada sieht nicht überzeugt aus.

So schnell, wie es aufgetaucht ist, verschwindet das Trugbild wieder. Was zur Hölle ist das für ein Ort? Und wie kann es sein, dass sich Ereignisse, die ihr nicht miterlebt habt, vor euren Augen abspielen?

Falls Dr. Mala Sinha beim Flugzeugabsturz getötet wurde:

Dr. Sinha ist tot. Das kann sie auf keinen Fall sein. Und doch ...

Die Ärztin untersucht etwas, von dem ihr annehmt, dass es eine Leiche ist, der Körper schlaff und leblos. „Zeitpunkt des Todes: 14:23 Uhr. Notieren Sie es“, sagt sie mit ruhiger, gefasster Stimme. Aber in der nebligen Reflexion seht ihr, wie ihre Lippen leicht zittern, als die Arbeit ihren Tribut fordert.

So schnell, wie es aufgetaucht ist, verschwindet das Trugbild wieder. Was zur Hölle ist das für ein Ort? Und wie kann es sein, dass sich Ereignisse, die ihr nicht miterlebt habt, vor euren Augen abspielen?

Falls Dr. Amy Kensler beim Flugzeugabsturz getötet wurde:

Dr. Kensler ist tot. Das kann sie auf keinen Fall sein. Und doch ...

In ihrem nur von Kerzenlicht erhellten Büro schreibt die Professorin in ein kleines, ledergebundenes Tagebuch. Was für ein anatomisches Diagramm sie wohl gerade skizziert? Doch bevor ihr einen Blick erhaschen könnt, reißt sie die Seite heraus und wirft sie mit einem Seufzer in den Müll.

So schnell, wie es aufgetaucht ist, verschwindet das Trugbild wieder. Was zur Hölle ist das für ein Ort? Und wie kann es sein, dass sich Ereignisse, die ihr nicht miterlebt habt, vor euren Augen abspielen?

Einführung 2: Wieder befindet ihr euch in einem Netzwerk aus eisigen Tunneln, das von Nebel und Miasma durchdrungen ist. Der Eingangsbereich verschwindet hinter euch. Euer Spiegelbild, das mit einem Hauch von Körperlosigkeit schimmert, starrt euch aus vielen Blickwinkeln gleichzeitig an.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Ermittlervorbereitung (beim 1. Mal)

- ☉ Jeder Ermittler darf 1 verfügbares Mitglied des Expeditionsteams wählen, das nicht durchgestrichen ist. Der gewählte Charakter schließt sich dem Ermittler an und die zugehörige Storyvorteilskarte wird in der Spielzone des Ermittlers ins Spiel gebracht. (Die Storyvorteile befinden sich im Begegnungsset *Expeditionsteam*.) Auf jeder dieser Storyvorteilskarten wird so viel Schaden und Horror platziert, wie im Abschnitt „Expeditionsteam“ im Kampagnenlogbuch angegeben.

Szenariovorbereitung (beim 1. Mal)

Dieser Vorbereitungstext wird nur verwendet, falls **Tödliches Trugbild** zum ersten Mal in dieser Kampagne gespielt wird.

- ☉ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Tödliches Trugbild*, *Anhänger des Unbekannten*, *Zurückgelassen*, *Miasma*, *Namenlose Schrecken*, *Stille und Mysterium*, *Tekeli-li* und *Grabeskälte*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- ☉ Das Agendadeck besteht nur aus Agenda 1. Die restlichen Agendakarten werden aus dem Spiel entfernt.
- ☉ Das Szenendeck besteht nur aus Szene 1. Die restlichen Szenenkarten werden aus dem Spiel entfernt.
- ☉ Der Ort Gedankengefängnis wird mit der enthüllten Seite nach oben ins Spiel gebracht.
 - ◆ Jeder Ermittler beginnt das Spiel im Gedankengefängnis.
 - ◆ Jeder andere Ort wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- ☉ Die folgenden Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: die 9 Gegner „Erinnerungen an ...“ und die 9 *Entschlossen*-Storyvorteilskarten.
- ☉ Überprüfe den Schwierigkeitsgrad.
 - ◆ Falls auf Schwer gespielt wird, wird 1 Verderben auf Agenda 1a platziert.
 - ◆ Falls auf Experte gespielt wird, wird 2 Verderben auf Agenda 1a platziert.
- ☉ Die „Tekeli-li“-Schwächekarten, die nicht bereits Teil eines Ermittlerdecks sind, werden zum „Tekeli-li“-Deck zusammengemischt, das neben dem Agendadeck platziert wird.
- ☉ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- ☉ Das Spiel kann nun beginnen.

Einzelspielszenario

Falls ein Einzelspielszenario gespielt wird und keine anderen Vorbereitungs- und Auflösungsanweisungen verwendet werden sollen, können die unten stehenden Informationen bei der Vorbereitung und während des Spiels dieses Szenarios verwendet werden:

- ☉ Die Ermittler dürfen wählen, welche Agenda sie verwenden wollen (je höher die Agendanummer, desto weniger Zeit haben sie).

- ☉ Versucht, so viele Handlungskarten wie möglich dem Siegpunktestapel hinzuzufügen!

Ermittlervorbereitung (beim 2. oder 3. Mal)

- ☉ Jeder Ermittler darf 1 verfügbares Mitglied des Expeditionsteams wählen, das nicht durchgestrichen ist. Der gewählte Charakter schließt sich dem Ermittler an und die zugehörige Storyvorteilskarte wird in der Spielzone des Ermittlers ins Spiel gebracht. (Die Storyvorteile befinden sich im Begegnungsset *Expeditionsteam*. Falls sich ein Haken neben dem Namen des Charakters befindet, wird stattdessen seine *Entschlossen*-Version aus dem Begegnungsset *Tödliches Trugbild* verwendet.) Auf jeder dieser Storyvorteilskarten wird so viel Schaden und Horror platziert, wie im Abschnitt „Expeditionsteam“ im Kampagnenlogbuch angegeben.

Szenariovorbereitung (beim 2. oder 3. Mal)

Dieser Vorbereitungstext wird nur verwendet, falls **Tödliches Trugbild** zum zweiten oder dritten Mal in dieser Kampagne gespielt wird.


- ☉ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Tödliches Trugbild*, *Anhänger des Unbekannten*, *Zurückgelassen*, *Miasma*, *Namenlose Schrecken*, *Stille und Mysterium*, *Tekeli-li* und *Grabeskälte*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:







- ☉ Wird **Tödliches Trugbild** zum zweiten Mal gespielt, besteht das Agendadeck nur aus Agenda 2. Wird **Tödliches Trugbild** zum dritten Mal gespielt, besteht es nur aus Agenda 3. Die restlichen Agendakarten werden aus dem Spiel entfernt.
- ☉ Wird **Tödliches Trugbild** zum zweiten Mal gespielt, besteht das Szenendeck nur aus Szene 2. Wird **Tödliches Trugbild** zum dritten Mal gespielt, besteht es nur aus Szene 3. Die restlichen Szenenkarten werden aus dem Spiel entfernt.
- ☉ Jede Handlungskarte, die im Abschnitt „Verbannte Erinnerungen“ im Kampagnenlogbuch aufgelistet ist, wird auf den Siegpunktestapel gelegt.
 - ◆ Alle restlichen Gegner „Erinnerungen an ...“ werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- ☉ Jeder Ort, der im Abschnitt „Entdeckte Erinnerungen“ im Kampagnenlogbuch aufgelistet ist, wird zusammen mit dem Ort Gedankengefängnis ins Spiel gebracht. Alle diese Orte sind enthüllt. (Hinweis: Der Hinweiswert jedes Ortes sollte wie auf Seite 25 beschrieben entsprechend seines Schlüsselworts *Trugbild* angepasst werden.)
 - ◆ Jeder Ermittler beginnt das Spiel im Gedankengefängnis.
 - ◆ Jeder andere Ort wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- ☉ Jede der 9 *Entschlossen*-Storyvorteilskarten, die nicht bereits bei früheren Durchläufen von **Tödliches Trugbild** verdient worden ist, wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- ☉ Überprüfe den Schwierigkeitsgrad.
 - ◆ Falls auf Schwer gespielt wird, wird 1 Verderben auf der Agenda platziert.
 - ◆ Falls auf Experte gespielt wird, wird 2 Verderben auf der Agenda platziert.
- ☉ Die „Tekeli-li“-Schwächekarten, die nicht bereits Teil eines Ermittlerdecks sind, werden zum „Tekeli-li“-Deck zusammengemischt, das neben dem Agendadeck platziert wird.
- ☉ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- ☉ Das Spiel kann nun beginnen.

Trugbild

Orte mit dem Schlüsselwort Trugbild stellen die Manifestationen von Erinnerungen der Ermittler und ihrer Begleiter dar. Diese Orte haben keine verhüllte Seite und kommen mit der enthüllten Seite nach oben ins Spiel. Statt einer verhüllten Seite haben diese Orte Handlungskarten auf ihrer Rückseite. Diese Handlungskarten erlauben es den Ermittlern, tiefer in das seltsame Trugbild einzutauchen und damit weitere Erinnerungen in Form von Orten oder Begegnungskarten freizulegen. Die Zahl hinter dem Schlüsselwort Trugbild gibt an, wie viele Hinweise benötigt werden, um die Karte umzudrehen. Die Kartennamen in der Klammer hinter dem Schlüsselwort Trugbild weisen darauf hin, welche Erinnerungen beim Umdrehen freigelegt werden könnten.

- ☉ Als eine -Fähigkeit dürfen Ermittler an einem Ort mit dem Schlüsselwort Trugbild als Gruppe die angegebene Anzahl Hinweise ausgeben, um die Karte umzudrehen und die Handlungskarte auf der anderen Seite abzuhandeln.
- ☉ Sobald ein Ort mit dem Schlüsselwort Trugbild ins Spiel kommt (auch während der Vorbereitung), wird der Hinweiswert des Ortes für jede Karte in seiner Klammer, die sich bereits im Spiel oder im Siegpunktstapel befindet, um seinen Trugbild-Wert gesenkt.

◆ **Hinweis:** Dies wird beim ersten Durchlauf von Tödliches Trugbild eher selten vorkommen, ist aber bei den darauffolgenden Durchläufen sehr wahrscheinlich.

◆ *Beispiel:* Der Ort *Gedankengefängnis* hat einen Hinweiswert von 3  und hat den folgenden Text: „Trugbild 1  (Basislager, Deck der Theodosia, Universitätsflur).“ Sobald das *Gedankengefängnis* ins Spiel kommt, überprüfen die Ermittler, welche der drei Karten, die hinter dem Schlüsselwort in der Klammer stehen, sich bereits im Spiel oder im Siegpunktstapel befinden. Sowohl der *Universitätsflur* als auch das *Deck der Theodosia* sind bereits im Spiel. Das *Basislager* ist noch beiseitegelegt und nicht im Spiel. Deshalb wird der Hinweiswert des *Gedankengefängnisses* um 2  gesenkt. Das bedeutet, dass nur noch 1  Hinweis darauf platziert wird, sobald es ins Spiel kommt.

- ☉ Ein Ort gilt als „von allen Trugbildern befreit“, sobald sich jede Karte, die in der Klammer hinter dem Schlüsselwort Trugbild steht, entweder im Spiel oder im Siegpunktstapel befindet. Ein von allen Trugbildern befreiter Ort kann nicht erneut umgedreht werden.

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler wurden besiegt): *Ihr stolpert müde über eure eigenen Füße. Ein Traum? Ihr fasst euch an die Schläfen, allen tut der Kopf weh. Es fühlt sich an, als wäre ein Pressluftbohrer in das Innere eures Schädels getrieben worden. Wenn es das ist, was man an diesem höllischen Ort unter Schlaf versteht, dann wollt ihr nichts damit zu tun haben.*

- ☉ In dieser Angelegenheit habt ihr nichts zu melden.
- ☉ Im Abschnitt „Tödliches Trugbild“ im Kampagnenlogbuch wird unter „Verbannte Erinnerungen“ jede Handlungskarte im Siegpunktstapel notiert. Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes jeder Karte, die auf diese Weise notiert worden ist. *(Es gibt keine Erfahrungspunkte für bereits zuvor notierte Karten.)*
- ☉ Im Abschnitt „Tödliches Trugbild“ im Kampagnenlogbuch wird unter „Entdeckte Erinnerungen“ jeder Nicht-**Anderswelt**-Ort im Spiel notiert.
 - ✦ Jeder Ort unter „Entdeckte Erinnerungen“, zu dem es eine passende Handlungskarte unter „Verbannte Erinnerungen“ gibt, wird durchgestrichen.
- ☉ Falls sich noch andere Nicht-Handlungskarten mit dem Schlüsselwort Sieg X im Siegpunktstapel befinden, verdient jeder Ermittler Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes dieser Karten.
- ☉ Fahre mit dem nächsten Szenario der Kampagne in aufsteigender Reihenfolge fort:
 - ✦ Falls das letzte Szenario vor diesem „Eis und Tod“ war, fahre mit **Szenario II: Zu den Verbotenen Gipfeln** fort.
 - ✦ Falls das letzte Szenario vor diesem „Zu den Verbotenen Gipfeln“ war, fahre mit **Szenario III: Stadt der Alten Wesen** fort.
 - ✦ Falls das letzte Szenario vor diesem „Stadt der Alten Wesen“ war, fahre mit **Szenario IV: Das Herz des Wahnsinns** fort.

Auflösung 1: *Ihr stolpert durch die Türöffnung und fällt auf eure Schlafmatten. Ihr wälzt euch im Durcheinander warmer Decken. Hinter euch ist keine Tür, die sich schließt. Habt ihr euch das alles nur eingebildet? Oder war es real?*

- ☉ Macht das einen Unterschied?
- ☉ Im Abschnitt „Tödliches Trugbild“ im Kampagnenlogbuch wird unter „Verbannte Erinnerungen“ jede Handlungskarte im Siegpunktstapel notiert. Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes jeder Karte, die auf diese Weise notiert worden ist. *(Es gibt keine Erfahrungspunkte für bereits zuvor notierte Karten.)*
- ☉ Im Abschnitt „Tödliches Trugbild“ im Kampagnenlogbuch wird unter „Entdeckte Erinnerungen“ jeder Nicht-**Anderswelt**-Ort im Spiel notiert.
 - ✦ Jeder Ort unter „Entdeckte Erinnerungen“, zu dem es eine passende Handlungskarte unter „Verbannte Erinnerungen“ gibt, wird durchgestrichen.
- ☉ Falls sich noch andere Nicht-Handlungskarten mit dem Schlüsselwort Sieg X im Siegpunktstapel befinden, verdient jeder Ermittler Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes dieser Karten.
- ☉ Im Abschnitt „Expeditionsteam“ im Kampagnenlogbuch wird die Menge an Schaden und Horror auf jeder im Spiel befindlichen Partner-Vorteilskarte notiert.
- ☉ Fahre mit dem nächsten Szenario der Kampagne in aufsteigender Reihenfolge fort:
 - ✦ Falls das letzte Szenario vor diesem „Eis und Tod“ war, fahre mit **Szenario II: Zu den Verbotenen Gipfeln** fort.
 - ✦ Falls das letzte Szenario vor diesem „Zu den Verbotenen Gipfeln“ war, fahre mit **Szenario III: Stadt der Alten Wesen** fort.
 - ✦ Falls das letzte Szenario vor diesem „Stadt der Alten Wesen“ war, fahre mit **Szenario IV: Das Herz des Wahnsinns** fort.



Szenario II: Zu den Verbotenen Gipfeln

Einführung 1: Der Wind heult, während sich eure Gruppe auf die lange Reise vorbereitet. Es wird kaum gesprochen. Selbst wenn ihr die gedämpften Stimmen der anderen durch eure Ohrschützer und Schals hören könntet, was würdet ihr sagen? Die Stille eures geteilten Schreckens ist laut genug.

Euer Ziel liegt vier Meilen vor euch. Die zerklüfteten Gipfel ragen weit entfernt am Horizont auf, als wollten sie euch verspotten. Ihr führt eine mentale Checkliste eurer Situation durch.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch und lies jeden zu eurer Situation passenden Abschnitt. Fahre dann mit **Einführung 2** fort.

Falls Eliyah Ashevak am Leben ist und der Holzschlitten unter „Geborgene Vorräte“ aufgelistet ist:

„Er ist nicht groß und stabil genug, um uns alle zu tragen“, erklärt Eliyah, während er die letzte Kiste mit Vorräten auf den alten Schlitten hievt, „aber für den Proviant und die Ausrüstung sollte es reichen.“ Er vergewissert sich, dass die Seile straff und alle Hundegeschirre befestigt sind. Dann krault er Anyu, die an der Spitze des Rudels steht, hinter den Ohren. „Das wird kein Spaß, den Schlitten die Berge hinaufzuziehen, aber ... darum kümmern wir uns, wenn es so weit ist. In Ordnung, Mädchen. Bist du bereit?“ Anyu bellt ein Mal. „Ja, ich weiß, dass du es bist.“

Die Ermittler erleiden keine negativen Effekte.

Ansonsten:

Ihr stöhnt auf, als ihr eure riesigen, schweren Rucksäcke voller Ausrüstung auf den Rücken hievt. Ihr freut euch definitiv nicht darauf, jeder mit vierzig zusätzlichen Pfund durch den Schnee zu wandern, aber es lässt sich nicht vermeiden. Ihr habt keine Ahnung, wie lange ihr dort, wo ihr hinwollt, bleiben werdet, aber ihr werdet alles von dem brauchen, was in euren Rucksäcken ist, um zu überleben.

Dem Chaosbeutel wird 1 ❄️-Marker hinzugefügt.

Falls Avery Claypool am Leben ist:

„Im Moment sieht das Wetter noch gut aus“, erklärt Claypool, „aber das kann sich schlagartig ändern. Die meiste Zeit der Reise befinden wir uns auf Eis, halten Sie also Ausschau nach Rissen. Um nicht einzubrechen, muss das Eis etwa 60 Zentimeter dick sein. Bleiben Sie die ganze Zeit hinter mir. Mit diesem Gerät kann ich prüfen, ob wir sicher sind.“ Er hält ein spiralförmiges Bohrgerät hoch und geht voran.

Die Ermittler erleiden keine negativen Effekte.

Ansonsten:

Als der Himmel etwas aufklart, wag ihr euch ins Freie, aber nach nur einer Stunde schlägt das Wetter plötzlich um. Der starke Schneefall ist schon schlimm genug, doch es ist das Eis, das euch wirklich ausbremst. Ohne Claypools Führung müsst ihr auf dem Eis besonders langsam und bedacht vorgehen, um es überhaupt lebend in die Berge zu schaffen.

Dem Chaosbeutel wird entweder 1 ❄️-Marker hinzugefügt oder jeder Ermittler erleidet 1 körperliches Trauma.

Falls Takada Hiroko am Leben ist:

Als ihr euch auf den Weg macht, hört ihr Takada leise singen – so leise, dass ihr ihre Worte nicht verstehen könnt. Irgendwer scheint es jedoch wiederzuerkennen. „Schon wieder dieses Lied“, hört ihr nur. „Das haben Sie doch schon auf der Theodosia gesungen.“

Takada seufzt. „Dieses Lied hat mir mein Vater beigebracht. Es hilft mir, die Zeit totzuschlagen“, erklärt sie.

Ihr fragt, ob sie es euch beibringen möchte, und zum ersten Mal seit Beginn dieser Reise schenkt sie euch ein Lächeln. „Ja, das wäre mir eine Freude.“ Den Rest der Reise verbringt ihr damit, gemeinsam zu singen und euch die Zeit zu vertreiben.

Die Ermittler erleiden keine negativen Effekte.

Ansonsten:

Die Gruppe quält sich in unerträglicher Stille durch die Kälte. Jeder Schritt ist ebenso einsam wie erdrückend.

Dem Chaosbeutel wird entweder 1 ❄️-Marker hinzugefügt oder jeder Ermittler erleidet 1 seelisches Trauma.

Falls die Ermittler den Gebirgspass ausgekundschaftet haben:

Ihr sucht nach dem sicheren Pass, den ihr mit Ellsworth letzte Nacht ausgekundschaftet habt, und führt den Rest des Teams an. Steile Klippen umgeben euch, als ihr euch den Ausläufern nähert. Glücklicherweise halten sie auch den frostigen Wind etwas fern und die Abkürzung ermöglicht euch ein schnelleres Vorankommen, während ihr euch auf den Aufstieg zu den Gipfeln vorbereitet ...

Sobald während der Vorbereitung der Startort enthüllt wird, wird der Hinweiswert des Ortes halbiert (aufgerundet).

Ansonsten:

Die gefrorene Tundra, die zu den Ausläufern der zerklüfteten Berge führt, ist sehr schwer zu durchquerendes Terrain. Selbst mit Schneeschuhen und warmer Kleidung gegen die Kälte geht es nur langsam und beschwerlich voran. Der Wind kämpft auf Schritt und Tritt gegen euch an, seine Böen stark genug, um immer wieder jemanden umzuwerfen. Doch ihr beißt die Zähne zusammen und geht stoisch immer weiter.

Die Ermittler erleiden keine negativen Effekte.

Einführung 2: Ihr wandert viele zermürbende Stunden durch Eis und Schnee. Glücklicherweise stoßt ihr auf keine weiteren dieser Kreaturen der vergangenen beiden Tage. Ihr könnt nur hoffen, dass diese nur grausame Trugbilder waren. Doch als ihr euch dem Fuß der zerklüfteten, schneebedeckten Berge nähert, stoßt ihr auf eine ganz andere Art von Kreatur.

Sie liegt gefroren und halb vergraben im Schnee, wie ein makabrer Punkt, der euch den Weg weist. Ihr Körper hat die Form einer Trommel, mit dicker Haut und einem Paar zerrissener, ledriger Flügel. Aus dem Oberkörper ragt ein seesternförmiges Körperglied, das mit fünf toten Augen und einem Satz spektraler Wimpern verziert ist. Fünf Tentakel liegen gefroren im Eis. Der Anblick dieses Wesens lässt euch mehr erschauern, als es das antarktische Wetter je könnte.

Es besteht kein Zweifel: Dies ist eines der „Alten Wesen“, denen Professor Dyer und Danforth auf ihrer letzten Expedition begegnet sind. Aber was hat es getötet? Mit Sicherheit nicht nur die Kälte.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Ermittlervorbereitung

- ☉ Jeder Ermittler darf 1 verfügbares Mitglied des Expeditionsteams wählen, das nicht durchgestrichen ist. Der gewählte Charakter schließt sich dem Ermittler an und die zugehörige Storyvorteilskarte wird in der Spielzone des Ermittlers ins Spiel gebracht. (Die Storyvorteile befinden sich im Begegnungsset *Expeditionsteam*. Falls sich ein Haken neben dem Namen des Charakters befindet, wird stattdessen seine **Entschlossen**-Version aus dem Begegnungsset *Tödliches Trugbild* verwendet.) Auf jeder dieser Storyvorteilskarten wird so viel Schaden und Horror platziert, wie im Abschnitt „Expeditionsteam“ im Kampagnenlogbuch angegeben.

Szenariovorbereitung

- ☉ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Zu den Verbotenen Gipfeln*, *Tödliches Wetter*, *Alte Wesen*, *Gefahren der Antarktis*, *Namenlose Schrecken* und *Tekeli-li*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- ☉ Die 7 Orte Berghang werden gemischt und 5 davon in einer diagonalen Linie ins Spiel gebracht. Die restlichen 2 Orte werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt. Der Ort Der Gipfel wird in der diagonalen Linie ganz oben rechts ins Spiel gebracht. Die Position jedes Ortes hat ihre eigene Höhenstufe von 0–5, beginnend beim Ort unten links auf Höhenstufe 0 und aufsteigend bis zum Ort Der Gipfel oben rechts auf Höhenstufe 5. (Siehe dazu die Platzierung der Orte unten auf der Seite.)
- ◆ Der Orte auf Höhenstufe 0 wird enthüllt. Jeder Ermittler beginnt das Spiel an jenem Ort.

Platzierung der Orte in „Zu den Verbotenen Gipfeln“



Höhenstufe 0



Höhenstufe 1



Höhenstufe 2



Höhenstufe 3



Höhenstufe 4



Höhenstufe 5

- ☉ Dem Chaosbeutel wird 1 -Marker hinzugefügt.
- ☉ Überprüfe den Abschnitt „Geborgene Vorräte“ im Kampagnenlogbuch: Jede hier aufgelistete **Expedition**-Storyvorteilskarte wird am Ort auf der Höhenstufe 0 ins Spiel gebracht. Jede andere **Expedition**-Storyvorteilskarte wird aus dem Spiel entfernt.
- ☉ Der Gegner Der Schrecken von den Sternen wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- ☉ Überprüfe den Schwierigkeitsgrad.
 - ◆ Falls auf Schwer gespielt wird, wird 1 Verderben auf Agenda 1a platziert.
 - ◆ Falls auf Experte gespielt wird, wird 2 Verderben auf Agenda 1a platziert.
- ☉ Die „Tekeli-li“-Schwächekarten, die nicht bereits Teil eines Ermittlerdecks sind, werden zum „Tekeli-li“-Deck zusammengemischt, das neben dem Agendadeck platziert wird.
- ☉ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- ☉ Das Spiel kann nun beginnen.

Benachbarte Orte in „Zu den Verbotenen Gipfeln“

Während dieses Szenarios werden die Orte in einer diagonalen Linie ausgelegt. Orte befinden sich entweder über oder unter den zu ihnen in der diagonalen Linie benachbarten Orten.

- ☉ Während dieses Szenarios ist jeder Ort mit dem Ort darunter und dem Ort darüber verbunden.

Szenario-Zwischenspiel: Das Unglück bricht herein

Von den überlebenden Expeditionsmitgliedern (einschließlich der Expeditionsmitglieder, die aktuell unter der Kontrolle eines Ermittlers sind), die im Abschnitt „Expeditionsteam“ im Kampagnenlogbuch keinen Haken neben ihrem Namen haben, wird 1 zufällig als „Opfer“ bestimmt. Falls kein Expeditionsmitglied bestimmt werden konnte, wird der Rest des Zwischenspiels übersprungen.

Es passiert alles viel zu schnell. Ihr habt kaum Zeit, den Namen eures Begleiters zu rufen, bevor er ergriffen wird. Die wandelnden Formen des Wesens schlingen sich um seinen Körper. Er kämpft, um zu entkommen, aber es ist hoffnungslos.

Falls das Opfer James „Cookie“ Fredericks ist:

Der abgehärtete Veteran flucht kurz, ehe er seinen rechten Arm aus den Fängen des Dings befreien und einen Schuss mit seinem Colt abgeben kann. Dieser donnert über den Berg hinweg und reißt ein Loch in die groteske, formlose Masse des Wesens.

Füge dem Gegner Der Schrecken von den Sternen 2 Schaden zu.

Dann, ohne einen Moment zu warten, schiebt das Wesen seine Ranken in den Körper seines Opfers und reißt es wie ein Stück rohes Fleisch einfach auseinander. Blut spritzt und färbt den Schnee rot. Die Überreste lässt es kurzerhand fallen und wendet sich nun euch zu.

Im Abschnitt „Expeditionsteam“ im Kampagnenlogbuch wird der Name des zufällig bestimmten Charakters durchgestrichen. Falls er sich im Spiel befindet, wird er besiegt und aus dem Spiel entfernt.

Achtung! Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler wurden besiegt): Der Rest eurer Reise über die Gipfel ist eine Mischung aus Schnee und Angst. Ihr klettert höher und höher und treibt euch dabei bis zu einer Belastungsgrenze, die ihr selbst nicht für möglich gehalten hättet. Doch der Gipfel bleibt unerreichbar. Als die Nacht hereinbricht und das Wetter noch tödlicher wird, macht ihr euch auf die verzweifelnde Suche nach einem Platz, wo ihr einfach nur überleben könnt.

☞ Fahre mit **Auflösung 2** fort.

Auflösung 1: Die Aussicht vom Gipfel ist atemberaubend, aber ihr seid nicht in der Stimmung, das Spektakel zu genießen. Vor euch, auf der anderen Seite dieser verfluchten Gipfel, liegt die Stadt aus Dyers Bericht. Ihr gespenstisches Antlitz ist unverkennbar. Dutzende von kegel- und pyramidenförmigen Gebäuden aus dunklem Schiefer und Sandstein sind wie ein Labyrinth aus perfekten geometrischen Formen über die ganze Region verteilt. Obwohl der Zahn der Zeit merklich an der Stadt genagt hat, ragt sie bis heute von zerklüfteten Gipfeln verborgen in den Himmel auf.

Eine Weile steht ihr schweigend da und nehmt den wunderbaren Anblick in euch auf. Wären nicht die vielen schrecklichen Strapazen auf dem Weg hierhin gewesen, wäre es ein Moment des Triumphs. Aber nach all den Opfern fühlt es sich nicht wie ein Sieg an.

Ein eiskalter Wind weht über die Gipfel. Die Luft ist zu dünn, um hier länger zu verweilen. Nach einer kurzen Ruhepause beginnt ihr den langen Marsch hinunter in die fremdartige Stadt. Bevor ihr unten ankommt, werdet ihr ein Lager für die Nacht aufschlagen müssen. Mit etwas Glück seid ihr hier oben vor den furchtbaren Kreaturen, die dort hausen, versteckt ...

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Das Team hat den Gipfel erreicht.*
- ☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☞ Für jede **Expedition**-Vorteilskarte im Siegpunktstapel darf ein Ermittler wählen, jene Vorteilskarte seinem Deck hinzuzufügen. Sie zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers. Für jede **Expedition**-Vorteilskarte, die einem Ermittlerdeck so hinzugefügt wurde, verdient der entsprechende Ermittler 1 Bonus-Erfahrungspunkt.
- ☞ Der Name jeder **Expedition**-Vorteilskarte, die sich nicht im Siegpunktstapel befindet, wird unter „Geborgene Vorräte“ im Kampagnenlogbuch durchgestrichen.
- ☞ Im Abschnitt „Expeditionsteam“ im Kampagnenlogbuch wird die Menge an Schaden und Horror auf jeder im Spiel befindlichen Partner-Vorteilskarte notiert.
- ☞ Fahre mit **Zwischenspiel II: Endlose Nacht** fort.



Auflösung 2: Gerade, als ihr die Hoffnung aufgeben wollt, entdeckt ihr eine dunkle Höhle in der Seitenwand des Berges. Der Wind heult vor dem Höhleneingang und bringt eine plötzliche Schneewolke mit sich. Ihr seid euch nicht sicher, was schlimmer wäre – ein langsamer Tod, gefangen in einer eisigen Höhle, oder ein ebenso langsamer Tod am Hang, weil ihr es nicht auf den Gipfel schafft. Doch als einer eurer Begleiter seine Taschenlampe einschaltet, wird euch klar, dass es vielleicht noch eine dritte Option gibt.

Die Wände dieses engen Tunnels sind mit seltsamen Hieroglyphen bedeckt, die ihr noch nie zuvor gesehen habt. Vermutlich Zeichen in einer fremdartigen Sprache. Möglicherweise die der Alten Wesen, die hier einst zu Hause waren. Noch wichtiger ist aber, dass die Höhle immer weiter in die Seite des Berges hineinführt, weit jenseits des Scheins eurer Taschenlampen.

Nach einer Abstimmung beschließt ihr weiterzugehen. Ihr hofft, dass der Tunnel vor euch zu einem anderen Ausgang führt. Zu eurer Überraschung verläuft der Weg reibungslos, obwohl die allgegenwärtige Dunkelheit, die beängstigenden Echos unheimlicher Schreie und die gedämpften Stimmen von etwas tief unter euch an eurem Verstand zehren. Stunden vergehen, bis ihr endlich Licht in der Ferne ausmachen könnt.

Ihr taucht wieder an der Seite des Berges auf, diesmal mit einer atemberaubenden Sicht. Vor euch, auf der anderen Seite dieser verfluchten Gipfel, liegt die Stadt aus Dyers Bericht. Ihr gespenstisches Antlitz ist unverkennbar. Dutzende von kegel- und pyramidenförmigen Gebäuden aus dunklem Schiefer und Sandstein sind wie ein Labyrinth aus perfekten geometrischen Formen über die ganze Region verteilt. Obwohl der Zahn der Zeit merklich an der Stadt genagt hat, ragt sie bis heute von zerklüfteten Gipfeln verborgen in den Himmel auf.

Eine Weile steht ihr schweigend da und nehmt den wundersamen Anblick in euch auf. Wären nicht die vielen schrecklichen Strapazen auf dem Weg hierhin gewesen, wäre es ein Moment des Triumphs. Aber nach all den Opfern fühlt es sich nicht wie ein Sieg an. Nach einer kurzen Ruhepause beginnt ihr den langen Marsch hinunter in die fremdartige Stadt. Bevor ihr unten ankommt, werdet ihr ein Lager für die Nacht aufschlagen müssen. Mit etwas Glück seid ihr hier oben vor den furchtbaren Kreaturen, die dort hausen, versteckt ...

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Das Team hat einen anderen Weg durch die Berge gefunden.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Der Name jeder Karte, die unter „Geborgene Vorräte“ im Kampagnenlogbuch notiert ist, wird durchgestrichen.
- ☉ Im Abschnitt „Expeditionsteam“ im Kampagnenlogbuch wird die Menge an Schaden und Horror auf jeder im Spiel befindlichen Partner-Vorteilskarte notiert.

☉ Fahre mit **Zwischenspiel II: Endlose Nacht** fort.



Zwischenspiel II: Endlose Nacht

Endlose Nacht 1: Als ihr in Sicherheit seid, schlagt ihr wortlos das Lager auf. Ihr seid überrascht, wie viel ruhiger der Abend verglichen mit den vorherigen ist. Ob es an der schwindenden Zahl eurer Begleiter liegt oder an der düsteren Stimmung, die im Camp herrscht, macht wohl keinen Unterschied mehr. Aber die Stille ist alles andere als friedlich. Während die Stunden vergehen, scheint ihr nicht zur Ruhe zu kommen. Ihr beschließt stattdessen, nach euren Begleitern zu sehen ...

Ihr habt noch ein wenig Zeit, mit anderen Teammitgliedern zu sprechen (falls sie am Leben sind) oder ihre Hinterlassenschaften zu untersuchen (falls sie durchgestrichen sind). Wähle nacheinander 3 der folgenden Abschnitte und lies sie vor (stattdessen 4, falls das Team einen anderen Weg durch die Berge gefunden hat). Falls der Spieleffekt eines gewählten Abschnitts nicht durchgeführt werden kann, zählt er nicht zur Anzahl der gewählten Abschnitte und du darfst stattdessen einen neuen wählen. Fahre nach dem Lesen der entsprechenden Anzahl an Abschnitten mit **Endlose Nacht 2** fort.

Falls Professor William Dyer am Leben ist:

Der Professor geht auf und ab und fährt sich mit den Fingern durch das ergraute Haar. „Sie sind verbunden. Sie müssen miteinander verbunden sein“, redet er vor sich hin, als ihr euch nähert. „Die Alten Wesen und diese Manifestationen, diese ‚Trugbilder‘“, fährt er fort, als wolle er eure unausgesprochene Frage beantworten. „Als wir das letzte Mal hier waren, sah ich Bilder von den Alten Wesen im Konflikt mit anderen Spezies, anderen ... fremden Wesen. Aber was, wenn sich die wahre Quelle ihrer Angst hier auf der Erde befindet?“ Eure Blicke treffen sich. „Was ist, wenn dies nicht ihre wahre Heimat ist? Was, wenn ... wenn sie etwas bewachen?“

Das Gespräch mit Professor Dyer hilft euch dabei, etwas Ordnung in all dem Wahnsinn zu sehen. 1 beliebiger Ermittler darf bis zu 5 „Tekeli-li“-Schwächen wählen und sie aus seinem Deck entfernen (indem er sie in die restlichen Karten des „Tekeli-li“-Begegnungssets mischt).

Falls Professor William Dyer durchgestrichen ist und noch kein Ermittler seine Karte aus dem Begegnungsset *Der Verlorenen gedenken* im Zwischenspiel I erlangt hat:

Ihr nehmt euch einen Moment Zeit, um einige der alten Skizzen des Professors durchzusehen, die er für den Fall dabei hatte, dass sie sich eines Tages als nützlich erweisen könnten. Wie ihr vermutet habt, sieht keine der abgebildeten Kreaturen so aus wie die Dinge, die ihr gesehen habt. Doch gerade als ihr die Blätter enttäuscht weglegen wollt, findet ihr mehrere Zeichnungen der Stadt, die Dyer hinter den dunklen, zerklüfteten Bergen gefunden haben will. Sie zeigen einen riesigen Torbogen, auf dem fünf Glyphen prangen, die von einem fünfzackigen Stern umgeben sind. Unter dem Torbogen – oder vielleicht dahinter – lauert etwas Groteskes. Die Linien der Skizze lösen sich in ein kaum zu beschreibendes Wirrwarr aus schwachen Strichen und Tintenklecksen auf. Weitere Kreaturen mit zylinderförmigen Körpern und seesternförmigen Köpfen – die außerirdischen „Alten Wesen“, die Dyer in seinem Bericht beschrieben hat – flankieren den Torbogen und haben ihre flügelartigen Körperglieder ehrerbietend ausgebreitet. Könntet ihr Dyer doch nur selbst fragen, was diese Skizzen bedeuten mögen, doch dafür ist es leider zu spät. Ihr sammelt seine Zeichnungen ein, in der Hoffnung, dass sie euch auf eurer Reise nützlich sein können.

1 beliebiger Ermittler darf die Storyvorteilskarte Dyers Zeichnungen seinem Deck hinzufügen. Diese Karte befindet sich im Begegnungsset *Der Verlorenen gedenken* und zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.

Falls Danforth am Leben ist:

Niemand sonst scheint Danforths Geschwafel zu verstehen, aber ihr glaubt, dass ihr es so langsam könnt. Oder zumindest seid ihr die Einzigen, die es versuchen. Denn was er auch auf der letzten Reise hierher gesehen hat, es scheint der Ursprung von all dem hier zu sein. „Es war ... es ...“ Er hält mit stockender Stimme inne, während er um Worte ringt. „Es war wie die Kreaturen, die wir gesehen haben. Tinte, Nebel und Farbe. Zumindest glaube ich, dass dies der einzige Weg für das menschliche Auge ist, sie wahrzunehmen.“ Seine Augen blicken ins Leere, glasig und voller Entsetzen, während er wieder an das Trugbild denkt. „Es ist immer noch hier. Gebunden, gefesselt. Aber nicht mehr lange, fürchte ich. Nicht mehr lange.“

Danforth zuzuhören, gewährt euch weitere Einblicke in den Wahnsinn an diesem Ort. 1 beliebiger Ermittler darf **Szenario III: Stadt der Alten Wesen** mit 2 zusätzlichen Karten auf seiner Starthand beginnen.

Falls Danforth durchgestrichen ist und noch kein Ermittler seine Karte aus dem Begegnungsset *Der Verlorenen gedenken* im Zwischenspiel I erlangt hat:

Ihr beschließt, in Danforths Habseligkeiten nach Antworten zu suchen, in der Hoffnung, dass er ein Tagebuch oder einige Beweise von seiner früheren Expedition mit Dyer aufbewahrt hat. Was ihr stattdessen findet, ist ein Sammelsurium an makaber und unwissenschaftlicher Literatur. Darunter befindet sich auch eine stark abgenutzte Ausgabe der Werke von Edgar Allan Poe. Die Seiten sind mit vielen behelfsmäßigen Lesezeichen gespickt und an den Rändern finden sich viele Notizen und Kritzeleien – einige nachvollziehbar, dann wieder andere, deren Bedeutung ihr nicht mal erahnen könnt. Ihr seid euch nicht sicher, aus welchem Grund Danforth all diese Geschichten mitgenommen hat, deren Verlust für ihn doch sicher schmerzlich gewesen wäre. Ihr schlägt das Buch bei einer der Seitenmarkierungen auf und lest: „Es war nicht möglich, ihn zu überreden, dass er sie berühre oder gar sich in ihre Nähe gebe. Wollten wir ihn mit Gewalt dazu zwingen, so schauderte er zusammen und kreischte in tiefster Angst. ‚Tekeli-li! Tekeli-li!‘“ Am Seitenrand findet ihr eine gekritzelte Notiz von Danforth: „Was könnte jemanden aus einem solchen Anfall herauszwingen? Wie kann ich dieses furchtbare Gefühl hinter mir lassen?“

1 beliebiger Ermittler darf die Storyvorteilskarte *Gesammelte Werke von Poe* seinem Deck hinzufügen. Diese Karte befindet sich im Begegnungsset *Der Verlorenen gedenken* und zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.



Falls Dr. Amy Kensler am Leben und im Kampagnenlogbuch notiert ist, dass

Dr. Kensler ihre Forschungsergebnisse mit euch teilt:

Dr. Kensler ist nicht überrascht, als ihr in ihr Zelt tretet. Sie schaut von ihrem Schreibtisch auf und sieht euch über ihre Brille hinweg direkt an. „Sind Sie hier, um sich nach meinen Befunden zu erkundigen?“, fragt sie, worauf ihr nickt. „Gut, lassen Sie es mich Ihnen zeigen.“ Ihr bemerkt ihr ungewöhnlich herzliches Auftreten, als ihr euch nähert und über ihre Schulter schaut. Mit unglaublicher Präzision seziert sie den Teil eines Glieds des Alten Wesens. Eine dunkelgrüne Flüssigkeit befleckt daraufhin das schuppige Fleisch und die Oberfläche darunter. Sie schiebt wieder ihre Brille vor die Augen und wendet sich ihrem anatomischen Muster zu. „Sie sind uns nicht unähnlich“, sagt sie, „genau wie Dyer es in seinem Bericht angedeutet hat. Und doch sind sie irgendwie in der Lage, sowohl starken atmosphärischen Druck als auch extreme Kälte zu überleben. Vielleicht sogar das Vakuum des Weltraums. Was ich aber nicht verstehe ...“ Sie atmet tief durch und fährt fort. „In Dyers Bericht steht, dass nur einige dieser Kreaturen aus ihrem Winterschlaf erwacht sind. Warum sind dann so viele von ihnen aktiv?“

Dr. Kenslers Forschung lässt euch die Situation aus einem neuen Blickwinkel betrachten. Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Dr. Kensler steht kurz vor einem Durchbruch.

Falls Dr. Amy Kensler am Leben und im Kampagnenlogbuch nicht notiert ist, dass

Dr. Kensler ihre Forschungsergebnisse mit euch teilt:

Dr. Kensler wirft euch einen kühlen Blick zu, als ihr das Zelt betretet, dann macht sie sich wieder an ihre Arbeit. „Tut mir leid, aber ich bin zu beschäftigt, um mich Ihrer frivolen Anliegen zu widmen. Außerdem darf ich keine Zeit verlieren. Suchen Sie sich wen anders zum Plaudern und lassen Sie mich meiner Arbeit nachgehen.“

Sie möchte euch zur Zeit nicht sehen. Wähle jemand anderen. (Dies zählt nicht als einer der gewählten Abschnitte.)

Falls Dr. Amy Kensler durchgestrichen ist und noch kein Ermittler ihre Karte aus dem Begegnungsset

Der Verlorenen gedenken im Zwischenspiel I erlangt hat:

Ihr seht euch die Forschungsnotizen an, welche die Leiterin dieser zum Scheitern verurteilten Expedition hinterlassen hat. Wenn irgendwer aus dem, was ihr bisher erlebt habt, einen logischen Schluss hätte ziehen können, dann mit Sicherheit Dr. Kensler. Vielleicht wusste sie auch mehr über die Kreaturen, als sie zugeben wollte. Ihr durchsucht ihr Zelt und betrachtet ihre Habseligkeiten. Dabei stoßt ihr auf ein dickes Tagebuch, das gefüllt ist mit akribischen Notizen über die ersten Tage eurer Expedition in die Antarktis und wie ihr sie damit verbracht habt, Vorräte abzuladen und das Lager einzurichten. Die restlichen Notizen sind weniger detailliert und wirken durcheinander. Ihre Schilderung der Ereignisse vor dem Flugzeugabsturz hat mit einem Tagebuch nur noch wenig zu tun. Von da an ist es vielmehr eine Ansammlung wahnbesessener Ausschweifungen. Sie schreibt von Wänden, aus denen schwarzes Miasma trieft, von einer endlosen Leere unter dem Eis, von etwas Bösem und etwas Fremdem, das im Kern jenseits der Schwelle haust – und dann nichts mehr.

Dr. Kensler ist nicht dafür bekannt gewesen, Träume zu rezitieren oder Romane zu verfassen. Irgendetwas hatte sie innerlich stark aufgewühlt. Hatte sie Dinge sehen lassen, die sie dann aufschrieb. Aber wie? Und wann? Ihr setzt ihre Dokumentation mit euren eigenen Aufzeichnungen fort. Solltet ihr es nicht lebend von diesem Kontinent schaffen, wird hoffentlich irgendwer dieses Buch finden und erfahren, was hier wirklich geschehen ist ...

1 beliebiger Ermittler darf die Storyvorteilskarte Kenslers Aufzeichnungen seinem Deck hinzufügen. Diese Karte befindet sich im Begegnungsset *Der Verlorenen gedenken* und zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers..

Falls Dr. Mala Sinha am Leben ist:

„Wie geht es Ihnen?“ Ihr blinzelt einen Moment lang fassungslos. War das gerade aufrichtige Besorgnis von eurer Teamärztin? Ihr habt mit einem Augenrollen und einer Schelte angesichts eures Zustands gerechnet. „Ach, kommen Sie. Darf ich mir keine Sorgen machen? Nach allem, was wir gesehen und zusammen durchgemacht haben, denke ich, dass ein bisschen Sorge berechtigt ist.“ Auf ihr Drängen hin lasst ihr eure Wunden und Anzeichen von Unterkühlung untersuchen. „Wir haben Glück, dass wir noch am Leben sind“, sagt sie leise, während sie ihren Verbandskasten auspackt. „Oder vielleicht ...“ Sie klappert mit den Zähnen und schüttelt den Kopf. „... vielleicht sind die da draußen die Glücklichen.“

Dank Dr. Sinhas Können könnt ihr euch von einer schweren Wunde erholen. 1 beliebiger Ermittler darf entweder 1 körperliches Trauma heilen oder 1 Schaden eines Partners löschen, der im Kampagnenlogbuch notiert ist.

Falls Dr. Mala Sinha durchgestrichen ist und noch kein Ermittler ihre Karte aus dem Begegnungsset

Der Verlorenen gedenken im Zwischenspiel I erlangt hat:

Ihr seid euch nicht sicher, was genau euch dazu gebracht hat, Dr. Sinhas Zelt aufzusuchen. Aber jetzt, wo ihr hier seid, ist euch klar, dass ihr unter ihren Habseligkeiten keine Antworten finden werdet. Vielleicht sind die alten Verbandskästen und die Kälte-ausrüstung noch zu gebrauchen. Während ihr die medizinischen Utensilien in einem ihrer Rucksäcke verstaut, kriecht euch ein Schauer über den Rücken. Ihr redet euch ein, dass ihr das aus der Not heraus tun müsst, aber sich an den Habseligkeiten der Toten zu vergreifen, lastet schwer auf eurem Gewissen. Ihr hievt den Rucksack auf eure Schultern und wendet euch von Dr. Sinhas Zelt ab, in der Hoffnung, diese düsteren Gedanken aus dem Kopf zu bekommen. Das leise Geräusch von etwas, das gerade aus der Vordertasche des Rucksacks gefallen ist, erregt eure Aufmerksamkeit. Ihr sucht den Boden um euch herum nach dem Gegenstand ab und stoßt auf eine kleine Geldbörse aus Leder. Darin befinden sich nur eine Haarnadel, eine Fotografie von Dr. Sinha mit ihrer Familie, wie ihr annehmt, und ein eingelöstes Ticket für eine Vorstellung im Riverview-Theater. Ohne nachzudenken, steckt ihr das Ticket ein. Wenn es wichtig genug für sie war, es zu behalten, muss es eine besondere Bedeutung haben.

1 beliebiger Ermittler darf die Storyvorteilskarte Sinhas Verbandskasten seinem Deck hinzufügen. Diese Karte befindet sich im Begegnungsset *Der Verlorenen gedenken* und zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.



Falls James „Cookie“ Fredericks am Leben ist:

Spät in der Nacht, als sich die meisten schon zum Schlafen gelegt haben, stattet ihr Cookie noch einen Besuch ab. Die Überreste des Lagerfeuers schwelen leise zwischen euch, durch das schwache Licht wirft seine gebeugte Gestalt einen tanzenden Schatten. „Ich hoff', Sie sind nich' hier, um sich 'nen Rat zu holen“, murmelt er schließlich. Ihr schüttelt den Kopf und teilt ihm mit, dass ihr nur für die Gesellschaft hier seid. „Ihr könnt doch eh nich' einschlaf'n“, sagt er vorwurfsvoll. Ihr antwortet nicht, aber er hat vermutlich recht. Er holt tief Luft, dann fährt er fort: „Als wir in den Schützengräben war'n, haben wir fast nie gepennt. Es war nich' einfach, im Dreck und Schlamm, umgeben von Fliegen. Und immer, wenn wir's versucht ham, weckten uns die Deutschen mit Mörserfeuer auf. Wir war'n völlig platt.“ Sein Blick verliert sich im Feuer. „Selbst 'ne Stunde oder zwei war'n ein Geschenk des Himmels. Aber ich hab die Hölle irgendwie überlebt, obwohl alles versucht hat, mich zu töt'n.“ Ihr fragt ihn, wie ihr das hier überstehen könnt. Cookie zieht die Mundwinkel nach unten, aber die Frage schreckt ihn nicht ab. „Also gut. Ohren auf!“

Cookies Ratschläge helfen euch dabei, euch auf die bevorstehende Reise besser vorzubereiten. 1 beliebiger Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

Falls James „Cookie“ Fredericks durchgestrichen ist und noch kein Ermittler seine Karte aus dem Begegnungsset *Der Verlorenen gedenken* im Zwischenspiel I erlangt hat:

Während ihr das Lager aufschlagt, kommt eines der Teammitglieder mit einer Umhängetasche auf euch zu, in der sich Cookies Habseligkeiten befinden. „Sie können mit Cookies Sachen sicher am meisten anfangen“, sagt der junge Mann traurig und reicht sie euch. Ihr setzt euch ans Lagerfeuer und untersucht die Gegenstände in der Tasche, einen nach dem anderen. Ihr findet einige von Cookies persönlichen Dingen – eine Taschenuhr mit zerbrochenem Ziffernblatt, ein Streichholzbriefchen mit dem Logo des Excelsior Hotels und natürlich seinen treuen Revolver. Er ist außergewöhnlich gut gepflegt, der Lauf sauber poliert und der Holzgriff makellos. Wie man Cookie kennt, hatte das weniger mit seiner Liebe zu dem Ding zu tun, als vielmehr damit, dass er alte Gewohnheiten nur schwer ablegen konnte. Ihr schwenkt die Trommel heraus und stellt fest, dass nur noch ein paar Kugeln übrig sind. Gedankenverloren dreht ihr die Trommel und gebt Cookie ein stilles Versprechen: Keine Sorge. Wir werden diese Kugeln ihrer Bestimmung zuführen.

1 beliebiger Ermittler darf die Storyvorteilskarte Cookies 32er Spezialanfertigung seinem Deck hinzufügen. Diese Karte befindet sich im Begegnungsset *Der Verlorenen gedenken* und zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.

Falls Avery Claypool am Leben ist:

Ihr findet Claypool am Rande des Lagers, wie er auf die fremdartige Stadt blickt. „Beeindruckend, nicht wahr?“ Ihr nickt und erwähnt, dass ihr eine solche Architektur noch nie zuvor gesehen habt. „Nein, das meine ich nicht. Eigentlich auch, aber sehen Sie!“ Er zeigt auf die riesigen Gipfel, die sich wie ein riesiger Grenzwall rund um die Stadt erheben. „Die umgebenden Berge blockieren und kanalisieren perfekt den Wind. Sie haben genau den richtigen Ort gewählt, um ihre Stadt zu bauen. Und so wie die Gebäude und Straßen angeordnet sind, sind sie größtenteils vor übermäßigem Schneefall geschützt.“ Er blickt euch bedeutungsvoll an, bevor er fortfährt. „Diese Kreaturen haben sich den härtesten Ort der Erde ausgesucht, um ihr Zuhause zu errichten, und trotz aller Widrigkeiten konnten sie gedeihen.“ Ihr fragt Claypool hoffnungsvoll, ob ihr auf der nächsten Etappe eurer Reise mit weniger rauem Wetter rechnen könnt. „Unwahrscheinlich“, antwortet er. „Viele der natürlichen Schutzvorrichtungen, die sie in ihre Stadt eingebaut haben, scheinen verwittert zu sein. Und heute umgibt uns wahrscheinlich viel mehr Eis als zu ihrer Zeit. Ich Sorge aber dafür, dass wir das Schlimmste vermeiden können.“

Claypools Vorhersagen sollten euch helfen, das schlechte Wetter besser einzuschätzen. Aus dem Chaosbeutel wird 1 ❄️-Marker entfernt.

Falls Avery Claypool durchgestrichen ist und noch kein Ermittler seine Karte aus dem Begegnungsset *Der Verlorenen gedenken* im Zwischenspiel I erlangt hat:

Claypools Habseligkeiten liegen verstreut im Hauptzelt des Lagers, darunter eine Karte des Ross-Schelfeises, die mit verschiedenen Anmerkungen versehen ist, die ihr nicht recht versteht. Ein kalter Wind weht die Klappen des Zeltes auf und füllt den Raum mit eisiger Luft. Einige von euch schlingen die Arme um den Körper, um sich warm zu halten. Ohne Claypool seid ihr dem gefährlichen Wetter schutzlos ausgeliefert. In einen Polarsturm zu geraten, wäre tödlich. Claypool war der Einzige, der einen solchen vorhersagen konnte. Ihr seufzt und macht euch auf den Weg nach draußen, wobei jemand aus der Gruppe kurz innehält, um einen Blick auf den schweren Pelzmantel zu werfen, der bei Claypools restlichen Sachen liegt. Du wirfst einen Blick auf deinen eigenen: abgenutzt und zerlumpt von der anstrengenden Reise. Du hebst Claypools Mantel auf und lässt deinen Mantel zurück. Vielleicht lässt er euch am Ende ja doch nicht ganz schutzlos bei dem Wetter zurück.

1 beliebiger Ermittler darf die Storyvorteilskarte Claypools Pelzmantel seinem Deck hinzufügen. Diese Karte befindet sich im Begegnungsset *Der Verlorenen gedenken* und zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.



Falls Roald Ellsworth am Leben ist:

Ellsworth klopft einem von euch auf die Schulter, als ihr euch nähert, und überreicht euch ein kleines Päckchen mit Vorräten. „Kommen Sie“, sagt er und deutet in Richtung Stadt. „Wir machen einen kleinen Ausflug.“ Gemeinsam stapft ihr durch Schnee und Eis und bahnt euch in tiefer Dunkelheit euren Weg weiter den Berghang hinunter, bis ihr schließlich das kantige Dach einer der Basaltbauten der Stadt erreicht. „Hier – genau wie ich dachte.“ Er deutet zu einem möglichen Zugang ins Gebäude, ein Fenster an der Seite des Hangs, das halb verdeckt ist vom Schnee. „Wir könnten von dort aus das Gebäude betreten und uns auf Straßenniveau begeben. Das ist viel einfacher, als durch den Schnee zu stapfen, meinen Sie nicht? Hier, ich markiere es auf unserer Karte. Lassen Sie uns zurück zum Lager gehen, bevor wir uns verlaufen.“

Durch das Auskundschaften der Gegend mit Ellsworth habt ihr eine bessere Orientierung für die bevorstehende Reise gewinnen können. Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler haben die Außenbezirke der Stadt auskundschaftet.*

Zusätzlich, falls Avery Claypool ebenfalls am Leben ist:

Als ihr ins Lager zurückkehrt, kommt Claypool in Panik auf euch zu, in seiner Hand einen Rucksack voller Ausrüstung. „Roald! Ich dachte ...“ Er hält offenbar erleichtert inne.

„Avery, warst du ...“ Ellsworth riskiert ein flüchtiges Lächeln. „Hast du dir Sorgen um mich gemacht?“

Claypool lässt seinen Rucksack fallen und rollt mit den Augen. „Ist das etwa verboten?“ Ihr schleicht schmunzelnd davon, um den beiden einen Moment alleine zu geben.

Falls Roald Ellsworth durchgestrichen ist und noch kein Ermittler seine Karte aus dem Begegnungsset *Der Verlorenen gedenken im Zwischenspiel I* erlangt hat:

Wenn ihr es nicht besser wüsstet, könnte man annehmen, Ellsworth hätte sich auf die Apokalypse vorbereitet. Trotz seines Rufs als leichtfüßiger Entdecker und erfahrener Rucksackreisender zeigt ein flüchtiger Blick auf die zurückgelassenen Habseligkeiten eine Fülle von Proviant, Vorräten und Kaltwetterausrüstung. Während das Team mit traurigen Mienen seine Sachen aufteilt, um sie einer sinnvollen Verwendung zuzuführen, entdeckt ihr ein zusätzliches Paar wasserfeste Stiefel, die er wohl als Reserve mitgebracht hat. Ihr wisst nicht, ob einer von euch wirklich in seine Fußstapfen treten könnte, aber zumindest wird euch sein Schuhwerk auf der weiteren Reise gute Dienste leisten.

1 beliebiger Ermittler darf die Storyvorteilskarte Ellsworth' Stiefel seinem Deck hinzufügen. Diese Karte befindet sich im Begegnungsset *Der Verlorenen gedenken* und zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.

Falls Takada Hiroko am Leben ist:

Die vorläufige Quartiermeisterin des Teams ist gerade dabei, Vorräte zu zählen, als ihr sie unterbrecht. Sie flucht, als sie die Konzentration verliert. „Haben Sie eine Ahnung, wie lange ich gebraucht habe, um ...“ Sie hält inne und rollt mit den Augen. „Was wollen Sie?“, fragt sie euch verärgert. Ihr bittet Takada um ein paar Vorräte für die morgige Reise in die fremdartige Stadt. „Ach, hätten Sie gerne?“ Sie seufzt. „Ja, meinerwegen. Aber nehmen Sie nichts aus diesem da mit.“ Sie deutet auf einen Rucksack, der vollgestopft ist mit Proviant und Ersatzteilen für Flugzeuge. „Das ist ... eine lange Geschichte“, antwortet sie auf eure unausgesprochene Frage hin und das ist das Ende dieser Unterhaltung.

Takada stellt sicher, dass ihr für den nächsten Abschnitt eurer Reise besser ausgerüstet seid. 1 beliebiger Ermittler darf **Szenario III: Stadt der Alten Wesen** mit 3 zusätzlichen Ressourcen in seinem Ressourcenvorrat beginnen.

Falls Takada Hiroko durchgestrichen ist und noch kein Ermittler ihre Karte aus dem Begegnungsset *Der Verlorenen gedenken im Zwischenspiel I* erlangt hat:

Für jemanden, der angeblich stolz auf sein Organisationstalent war, sind Takadas mechanische Vorräte ein absolutes Chaos. Wenn ihr es nicht besser wüsstet, würdet ihr denken, dass sie ihre Sachen ohne Sinn und Verstand aufbewahrt hat – aber bei Takada vermutet ihr ein System hinter dem Chaos. Ihr verbringt einige Minuten damit, ihre Sachen zu durchforsten, auf der Suche nach allem, was für die übrigen Mitglieder der Expedition von Wert sein könnte. Ohne Takada werdet ihr nicht in der Lage sein, das letzte Flugzeug startklar zu machen. Ihr geht sogar davon aus, einen Großteil der Sachen zurücklassen zu müssen, wenn ihr morgen in die Berge aufbricht. Trotzdem seid ihr überzeugt, einige ihrer verstaubten Vorräte auf der anstehenden Reise gut gebrauchen zu können.

1 beliebiger Ermittler darf die Storyvorteilskarte Takadas Notfallausrüstung seinem Deck hinzufügen. Diese Karte befindet sich im Begegnungsset *Der Verlorenen gedenken* und zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.



Falls Eliyah Ashevak am Leben ist:

Ihr könnt Eliyah nicht finden. Stattdessen findet Anyu euch. Die riesige Hündin lässt sich bei einem von euch auf den Schoß fallen und stupst dessen Gesicht liebevoll mit der Schnauze an. Ihr lacht und könnt euch ein Grinsen nicht verkneifen, als ihr vergeblich versucht, sie von euch zu schieben. Sabber ist eine Sache – gefrorener Sabber eine ganz andere. „Anyu, aus!“, hörst du Eliyah rufen, und sofort springt die treue Hündin vom Schoß herunter und setzt sich in eure Nähe. „Es tut mir leid“, sagt Eliyah, während er sich neben Anyu hockt und sie hinter den Ohren kraut. Ihr schüttelt den Kopf und sagt, dass es schön ist, ab und zu einen Grund zum Lächeln zu haben – selbst wenn die Dinge so schlimm sind, wie sie sind. Er nickt. „Das ist wahr. Anyu hat mir durch viele Situationen geholfen, wie ... nun, ich glaube, ich war noch nie in so einer Situation. Aber sie ist immer für mich da gewesen. Und sie scheint auch eine besondere Vorliebe für euch entwickelt zu haben.“ Als ob sie Eliyahs Worte versteht, blickt der Hund euch schwanzwedelnd an. Ihr lächelt und sagt, dass es euch ebenso geht.

Nachdem ihr eine Weile mit Eliyah und Anyu verbracht habt, sieht alles nicht mehr so schlimm aus. 1 beliebiger Ermittler darf entweder 1 seelisches Trauma heilen oder 1 Horror eines Partners löschen, der im Kampagnenlogbuch notiert ist.

Falls Eliyah Ashevak durchgestrichen ist und noch kein Ermittler seine Karte aus dem Begegnungsset Der Verlorenen gedenken im Zwischenspiel I erlangt hat:

Während ihr am Rand des Lagers sitzt und darüber nachdenkt, was das Schicksal in den kommenden Tagen wohl noch für euch bereithalten mag, reißt euch ein sanfter Stupser aus euren Gedanken. Ihr dreht euch erschrocken um und erwartet eine weitere dieser schrecklichen Kreaturen aus dem Eis – aber es ist nur Anyu, Eliyahs treue Begleiterin. Die große, graue Hündin sieht mit flehenden Augen zu euch auf. Trauriges Kopfschütteln und grimmige Gesichter. Nach und nach erhebt ihr euch, teilweise schwerfällig. Genug Trauer für eine Nacht. Als ihr euch auf den Weg zurück ins Lager macht, hört ihr hinter euch leise Schritte im Schnee. Ihr bleibt stehen und seht Anyu, die euch nachläuft. Wieder schaut sie euch tief in die Augen. Ist sie auf der Suche nach Trost oder Hilfe? Einer von euch kniet sich neben sie und streicht mit seinen Handschuhen durch ihr dickes Fell. Die beruhigenden Worte helfen nicht nur ihr. Ja, Eliyah ist fort. Nein, wir wissen auch nicht, ob wir in Sicherheit sind. Willst du bei uns bleiben? Anyu wedelt mit dem Schwanz. Abgemacht.

1 beliebiger Ermittler darf die Storyvorteilskarte Anyu seinem Deck hinzufügen. Diese Karte befindet sich im Begegnungsset Der Verlorenen gedenken und zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.

Endlose Nacht 2: Vergeblich versucht ihr zu schlafen, aber die Nacht scheint ewig zu dauern. Eure Gedanken schlängeln sich endlos in einem Labyrinth aus Sorgen und Zweifeln.

☉ Falls **Szenario ???: Tödliches Trugbild** in dieser Kampagne bereits gespielt wurde, fahre mit **Endlose Nacht 3** fort.

☉ Ansonsten überprüfe den Abschnitt „Expeditionsteam“ im Kampagnenlogbuch.

◆ Falls 3 oder mehr Namen durchgestrichen sind, fahre mit **Endlose Nacht 4** fort.

◆ Fahre ansonsten mit **Szenario III: Stadt der Alten Wesen** fort.

Endlose Nacht 3: Gerade, als ihr zu dösen beginnt, erscheint die Tür erneut. Sie schimmert kurz, als grauer Nebel aus den Spalten des Türrahmens quillt. Wieder werdet ihr vor die Wahl gestellt. Wagt ihr es noch einmal, euch in die eisige Illusion zu begeben?

Die Ermittler müssen entscheiden (wählt eins):

☉ Ihr öffnet die Tür und betretet ein weiteres Mal das Trugbild. Für den Rest der Kampagne wird dem Chaosbeutel 1 ❄-Marker hinzugefügt. Fahre mit **Szenario ???: Tödliches Trugbild** fort.

☉ Ihr ignoriert die Tür und wartet, bis sie verschwindet. Fahre mit **Szenario III: Stadt der Alten Wesen** fort. (Diese Entscheidung wird sich euch später noch einmal bieten.)

Endlose Nacht 4: Vor Schreck erwacht ihr und greift sofort nach euren Waffen, um euch zu verteidigen. Das Geräusch, das eure Träume durchdrungen und euch zurück in die Realität geholt hat, war mitnichten irdischen Ursprungs. Trotzdem scheint um euch herum alles an seinem Platz zu sein. Doch bei genauerem Hinsehen ...

Geschockt erhebt ihr euch und untersucht die Umgebung. Euer behelfsmäßiges Lager war vor den rauen Bedingungen einigermaßen geschützt, aber immer noch inmitten der antarktischen Wildnis. Nun findet ihr euch jedoch in einer Art Halle wieder, die ihr trotz einer seltsamen Vertrautheit nicht einordnen könnt. Ihr schiebt den Schnee beiseite, der auf dem Boden um eure Schlafsäcke herum liegt, und bemerkt einen gefliesten Boden, der vorher noch nicht da war. Ein Traum?

Während ihr an der Echtheit dieses mysteriösen Ortes zweifelt, fangen die Wände und der Boden zu schimmern an, ehe sie wieder verblassen. Ihr befindet euch wieder in der eisigen Kälte eures Lagers, umgeben von euren Begleitern – nur die Tür, die aus dieser Halle herausführt, ist noch immer da. Dichter, grauer Nebel wirbelt um euch herum und zwingt euch zum Aufbruch.

Das ist keine natürliche Lichtbrechung. Hier ist etwas Übernatürliches am Werk. Das dicke Miasma, das euer Lager umgibt, ähnelt der Substanz, aus der die alpträumhaften Kreaturen bestehen, denen ihr nach dem Absturz eures Flugzeugs begegnet seid. Wollt ihr wirklich wissen, was es euch zeigen will?

Die Ermittler müssen entscheiden (wählt eins):

☉ Ihr öffnet die Tür und betretet das Trugbild. Fahre mit **Szenario ???: Tödliches Trugbild** fort.

☉ Ihr ignoriert die Tür und wartet, bis sie verschwindet. Fahre mit **Szenario III: Stadt der Alten Wesen** fort. (Diese Entscheidung wird sich euch später noch einmal bieten.)

Szenario III: Stadt der Alten Wesen

Überprüfe beim Lesen der Einführung dieses Szenarios das Kampagnenlogbuch und lies alle Abschnitte, die zu eurer Situation passen.

Einführung: Selbst mit dem Wissen aus Dyers Bericht seid ihr auf das schreckliche Ausmaß dieser blasphemischen Stadt im Herzen der Antarktis und die fremdartige Unergründlichkeit, die sie mit sich bringt, nicht vorbereitet. Unzählige gewaltige Türme, Tempel, Brücken und Pyramiden ragen über die weite Landschaft verteilt empor. Im unausweichlichen Licht der Morgendämmerung erstreckt sich das namenlose Labyrinth aus zyklischen Strukturen und kantigen Blöcken kilometerweit in alle Richtungen, unverkennbar real und doch unmöglich zu begreifen. Es ist wahrlich ein Weltwunder.

Falls Dr. Mala Sinha am Leben ist:

„Denken Sie daran, sich jederzeit gut geschützt zu halten. Dort, wo wir hingehen, kann der Wind Ihre Haut fast augenblicklich gefrieren lassen. Und bleiben Sie hydriert“, warnt euch Dr. Sinha. „Die Luft hier ist trockener, als Sie denken.“ Der Rest der Gruppe nickt. Keiner von euch ist so weit gekommen, nur um eine Unterkühlung zu erleiden ... die an diesem verdammten Ort vermutlich genauso tödlich wäre wie alles andere.

Die Ermittler erleiden keine negativen Effekte.

Ansonsten:

Ihr wurdet mehrfach über die Gefahren der antarktischen Bedingungen aufgeklärt, aber ohne die Hilfe von Dr. Sinha seid ihr den Konsequenzen des harschen Wetters fast schutzlos ausgeliefert. Was ihr an Herzlichkeit fehlte, machte sie durch ihr Können und ihr Engagement wett. Hättet ihr sie doch nur retten können ... Ihr beißt die Zähne zusammen und untersucht eure Begleiter auf Anzeichen von Unterkühlung.

Jeder Ermittler fügt seinem Deck eine Schwäche Erfrierung hinzu. Sie zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.

Als ihr von den Gipfeln hinabsteigt und heimlich die Mauern der Stadt überquert, weichen die Hänge allmählich flacheren Ausläufern, die mit Strukturen aus schwarzem Urgestein gespickt sind. Gebilde, die an Türme oder Außenposten erinnern, verbinden die natürlichen Mauern der Stadt mit ihren Außenbezirken. „Wir sollten einen dieser Wachtürme durchsuchen“, schlägt ein Teammitglied vor und deutet auf das nächstgelegene Bauwerk. Ihr nickt zustimmend. Dyers Bericht erzählte von Gebäuden innerhalb der Stadt, in dessen Wände eine Fülle von Informationen eingemeißelt waren – vielleicht stoßt ihr ja auf eine Karte oder ein Diagramm der Stadt, um euch besser zu orientieren.

Falls die Ermittler die Außenbezirke der Stadt ausgekundschaftet haben:

Anstatt zum Wachturm zu gehen, ruft ihr den anderen zu, euch zu folgen. Ihr erinnert euch an die Route, die ihr und Ellsworth in der Nacht zuvor ausgekundschaftet habt, und führt die Gruppe zu dem halb zugeschneiten Gebäude. Der Weg dorthin ist zwar länger als zum Wachturm, bietet aber eine Abkürzung in die eigentliche Stadt.

Sobald während der Vorbereitung der Startort enthüllt wird, entdeckt der Ermittlungsleiter Hinweise in Höhe des halben Hinweiswertes des Ortes (aufgerundet).

Ansonsten:

Die Ermittler erleiden keine negativen Effekte.

Falls Professor William Dyer am Leben ist:

„Seien Sie vorsichtig“, mahnt der Professor. Aufgrund der schlechten Erfahrungen, die ihr in letzter Zeit machen musstet, beherzigt ihr seinen Ratschlag nur zu gerne. „Die hier eingravierten Glyphen sagen viel über die Geschichte des Ortes aus. Er ist uralte. Viel älter als alles, was unsere Spezies je gebaut hat.“

„Worauf wollen Sie hinaus?“, meldet sich jemand zu Wort.

„Kennen Sie die alte Redewendung ‚Die Wände haben Ohren, die Türen haben Augen‘?“, antwortet Dyer mit einer Gegenfrage.

„Wir haben keine Ahnung, was sich in diesen Mauern verbirgt. Was unter dem Eis und Schnee lebt. Seien Sie auf der Hut ... und lassen Sie nur Ihre eigene Stimme in Ihrem Kopf zu Wort kommen. Haben Sie verstanden?“

Ihr nickt zustimmend und schluckt dabei eine Welle der Übelkeit hinunter. Ihr könnt nicht anders, als Dyers Redewendung wörtlich zu nehmen.

Die Ermittler erleiden keine negativen Effekte.

Ansonsten:

Als ihr das Gebäude betretet, lässt die Kälte nach, aber in euch wächst ein Gefühl von Unbehagen, das ihr seit dem Betrachten der Stadt aus der Ferne verspürt. Ohne das Wissen von Dyer fühlt ihr euch an diesem Ort völlig unvorbereitet. Jeder fallende Wassertropfen, jeder sich bewegende Kieselstein, jeder gedämpfte Atemzug lässt euch zusammensucken und eure Herzen rasen. Es dauert nicht lange, bis ihr ein Flüstern aus den Wänden hört – Stimmen, die weder euch noch jemandem aus eurer Gruppe gehören. Je mehr ihr versucht, sie zu ignorieren, umso stärker werden sie. Wie der Klang eines Chors in euren Köpfen. Ist es eine Warnung?

Jeder Ermittler fügt seinem Deck eine Schwäche Besessen hinzu. Sie zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.

Der geöffnete Eingang dieser Obsidianstruktur begrüßt euch wie der Schlund eines wilden Raubtiers. Als sich eure Augen an die Dunkelheit gewöhnen, weicht eure Neugier einem abgrundtiefen Grauen. Die scharfe, kantige Haupthalle des Gebäudes ist der Ort eines einzigen Massakers. Verstümmelte Körper der Alten Wesen liegen auf dem Boden – Haufen von ledrigem, grauem Fleisch und klebrigen, missgestalteten Organen, die mit einer dicken, dunkelgrünen Flüssigkeit überzogen sind. Der schreckliche Gestank des Todes lässt euch erschauern. Diese Toten können noch nicht so alt sein. Dieses Gemetzel muss erst kürzlich stattgefunden haben.

„Was könnte so etwas verursacht haben?“ Einer aus eurer Gruppe unterbricht die bedrückende Stille. Die Wandgemälde ziehen eure Aufmerksamkeit auf sich. Sie zeigen das, was ihr als die Rasse der Alten Wesen kennengelernt habt. Sie scheinen in einen Kampf mit einem uralten, furchterregenden Feind verwickelt zu sein – nein, nicht nur mit einem. Mit vielen. Eure Gruppe wagt es nicht, sich lange in diesem Schlachthaus aufzuhalten. Ihr haltet euch die Nasen zu, um den furchtbaren Gestank zu verdrängen, und verlasst diesen unheimlichen Ort.

Falls James „Cookie“ Fredericks am Leben ist und Dynamit unter „Geborgene Vorräte“ aufgelistet ist:

Als ihr den Komplex verlassen wollt, findet ihr den Durchgang durch Eis und Schutt blockiert vor. Ihr überlegt gerade, wie ihr euch hindurchgraben könnt, als Cookie sich mit einem Bündel Dynamitstangen nähert. „Meine Güte. Geht ma' aus'm Weg“, brummt er, stellt die Stangen auf und zündet die Lunte ohne weitere Warnung an. Ihr rennt um die Ecke, haltet euch die Ohren zu und flucht leise. Sekunden später erschüttert eine gewaltige Explosion das Gebäude in seinen Grundfesten. Als sich der Staub endlich gelegt hat, präsentiert Cookie der Gruppe ein großes Loch als Ausgang. „Ich schwöre, Cookie, manchmal ...“, bemerkt jemand.

Die Ermittler erleiden keine negativen Effekte.

Ansonsten:

Als ihr den Komplex verlassen wollt, findet ihr den Durchgang durch Eis und Schutt blockiert vor. Es dauert viel länger als erwartet, einen anderen Weg zu finden, und als ihr es endlich geschafft habt, hat sich das Wetter weiter verschlechtert.

Dem Chaosbeutel wird 1 ❄️-Marker hinzugefügt.

Die Spur aus kränklich grünem Blut führt euch einen glatten Weg entlang, so glatt, als hätte eine säurehaltige Substanz ihn aus dem Bergmassiv herausgeätzt. In entgegengesetzter Richtung setzt sich der Berg Rücken entlang des Stadtrands fort. In der Ferne könnt ihr gerade noch einen verdunkelten, halb verschütteten Teil der Stadt ausmachen, dessen Grundriss euch auch nach ausgiebiger Lektüre von Dyers Notizen völlig fremd vorkommt. Im Herzen der Stadt liegen schließlich noch eine große Pyramide und viele markante Tempel verstreut, die sich trotz der Verwitterung durch viele Äonen in erstaunliche Höhen schrauben.

Das Expeditionsteam stimmt darüber ab, in welche Richtung es weitergehen soll. Vergleiche die folgenden 3 Spalten und finde heraus, in welcher Spalte sich die meisten noch lebenden Teammitglieder befinden.

Gruppe Eins	Gruppe Zwei	Gruppe Drei
❖ Dr. Amy Kensler	❖ Danforth	❖ Prof. William Dyer
❖ Roald Ellsworth	❖ Takada Hiroko	❖ Avery Claypool
❖ Dr. Mala Sinha	❖ Eliyah Ashevak	❖ James „Cookie“ Fredericks

- ☉ Falls die linke Spalte (Gruppe Eins) die meisten lebenden Teammitglieder hat, stimmt die Gruppe dafür, sich in das Herz der Stadt zu begeben, wo sich die größten Gebäudekomplexe befinden. Jeder Partner aus Gruppe Eins, der von einem Ermittler als Begleitung gewählt wird, kommt mit 1 zusätzlichen Anwendung ins Spiel. Fahre mit **Vorbereitung (V. I)** fort.
- ☉ Falls die mittlere Spalte (Gruppe Zwei) die meisten lebenden Teammitglieder hat, stimmt die Gruppe dafür, sich entlang des Bergrückens zu bewegen, in einen Teil der Stadt, den Dyer und Danforth noch nicht erkundet haben. Jeder Partner aus Gruppe Zwei, der von einem Ermittler als Begleitung gewählt wird, kommt mit 1 zusätzlichen Anwendung ins Spiel. Fahre mit **Vorbereitung (V. II)** fort.
- ☉ Falls die rechte Spalte (Gruppe Drei) die meisten lebenden Teammitglieder hat, stimmt die Gruppe dafür, der Spur der Kreatur zu folgen, welche die Alten Wesen massakriert hat. Jeder Partner aus Gruppe Drei, der von einem Ermittler als Begleitung gewählt wird, kommt mit 1 zusätzlichen Anwendung ins Spiel. Fahre mit **Vorbereitung (V. III)** fort.
- ☉ Falls zwischen zwei oder allen Spalten Gleichstand herrscht, entscheidet der Ermittlungsleiter und wählt zwischen den Optionen mit den meisten Stimmen. (Der entsprechende obere Punkt wird so abgehandelt, als wäre die gewählte Spalte die mit den meisten lebenden Teammitgliedern.)

Ermittlervorbereitung

- ☉ Jeder Ermittler darf 1 verfügbares Mitglied des Expeditionsteams wählen, das nicht durchgestrichen ist. Der gewählte Charakter schließt sich dem Ermittler an und die zugehörige Storyvorteilskarte wird in der Spielzone des Ermittlers ins Spiel gebracht. (Die Storyvorteile befinden sich im Begegnungsset *Expeditionsteam*. Falls sich ein Haken neben dem Namen des Charakters befindet, wird stattdessen seine **Entschlossen**-Version aus dem Begegnungsset *Tödliches Trugbild* verwendet.) Auf jeder dieser Storyvorteilskarten wird so viel Schaden und Horror platziert, wie im Abschnitt „Expeditionsteam“ im Kampagnenlogbuch angegeben.

Szenariovorbereitung (V. I)

- ☉ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Stadt der Alten Wesen, Alte Wesen, Miasma, Namenlose Schrecken, Pinguine, Shoggothen, Tekeli-li* und *Verschlossene Türen*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- ☉ Das Begegnungsset *Shoggothen* wird beiseitegelegt.
- ☉ Das Szenendeck wird aus *Weitläufige Stadt (V. I)* und *Die Jagd nach dem Unbekannten (V. I)* erstellt. Die restlichen Szenenkarten werden aus dem Spiel entfernt.
- ☉ Die 16 Orte Stadtlandschaft werden gemischt und zusammen mit dem Ort *Verborgener Tunnel* entsprechend der Abbildung auf Seite 39 ins Spiel gebracht.
 - ❖ Der Ermittlungsleiter wählt 1 der acht äußersten Orte. Jeder Ermittler beginnt das Spiel am gewählten Ort.
 - ❖ In diesem Szenario sind Orte mit jedem benachbarten Ort verbunden. (Siehe dazu „Benachbarte Orte“ auf der nächsten Seite.)
- ☉ Je zwei der folgenden Chaosmarker werden aus der Sammlung herausgesucht (nicht aus dem Chaosbeutel!): ☠️, ⚠️, 🐙, 🦠, 0, -1, -2 und -3. Auf jedem der 16 Orte Stadtlandschaft wird je 1 zufälliger dieser Marker als „Schlüssel“ platziert. (Siehe dazu „Schlüssel“ auf der nächsten Seite.)
- ☉ Dem Chaosbeutel wird 1 ❄️-Marker hinzugefügt.
- ☉ Alle 3 Kopien des Gegners *Bedachtes Altes Wesen* werden aus dem Spiel entfernt.
- ☉ Der Gegner *Der Schrecken von den Sternen* wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- ☉ Jede Kopie der Schwächen *Erfrierung* und *Besessen*, die während der Einführung nicht einem Deck hinzugefügt wurde, wird aus dem Spiel entfernt.
- ☉ Überprüfe den Schwierigkeitsgrad.
 - ❖ Falls auf *Schwer* gespielt wird, wird 1 *Verderben* auf *Agenda 1a* platziert.
 - ❖ Falls auf *Experte* gespielt wird, wird 2 *Verderben* auf *Agenda 1a* platziert.
- ☉ Die „Tekeli-li“-Schwächekarten, die nicht bereits Teil eines Ermittlerdecks sind, werden zum „Tekeli-li“-Deck zusammengemischt, das neben dem *Agendadeck* platziert wird.
- ☉ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- ☉ Das Spiel kann nun beginnen.

Szenariovorbereitung (V. II)

- ☉ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Stadt der Alten Wesen*, *Kreaturen aus dem Eis*, *Alte Wesen*, *Namenlose Schrecken*, *Pinguine*, *Stille und Mysterium*, *Tekeli-li* und *Grabeskälte*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- ☉ Das Begegnungsset *Kreaturen aus dem Eis* wird beiseitegelegt.
- ☉ Das Szenendeck wird aus Weitläufige Stadt (V. II) und Die Jagd nach dem Unbekannten (V. II) erstellt. Die restlichen Szenenkarten werden aus dem Spiel entfernt.
- ☉ Die 16 Orte Stadtlandschaft werden gemischt und zusammen mit dem Ort Verborgener Tunnel entsprechend der Abbildung auf Seite 40 ins Spiel gebracht.
 - ☉ Jeder Ermittler beginnt das Spiel am Ort ganz rechts unten.
 - ☉ In diesem Szenario sind Orte mit jedem benachbarten Ort verbunden. (Siehe dazu „Benachbarte Orte“ rechts.)
- ☉ Je zwei der folgenden Chaosmarker werden aus der Sammlung herausgesucht (nicht aus dem Chaosbeutel!): ☠, ⚡, 🐉, 🌪, 0, -1, -2 und -3. Auf jedem der 16 Orte Stadtlandschaft wird je 1 zufälliger dieser Marker als „Schlüssel“ platziert. (Siehe dazu „Schlüssel“ rechts.)
- ☉ Dem Chaosbeutel wird 1 🌪-Marker hinzugefügt.
- ☉ Der Gegner Der Schrecken von den Sternen und alle 3 Kopien des Gegners Bedachtes Altes Wesen werden aus dem Spiel entfernt.
- ☉ Jede Kopie der Schwächen Erfrierung und Besessen, die während der Einführung nicht einem Deck hinzugefügt wurde, wird aus dem Spiel entfernt.
- ☉ Überprüfe den Schwierigkeitsgrad.
 - ☉ Falls auf Schwer gespielt wird, wird 1 Verderben auf Agenda 1a platziert.
 - ☉ Falls auf Experte gespielt wird, wird 2 Verderben auf Agenda 1a platziert.
- ☉ Die „Tekeli-li“-Schwächekarten, die nicht bereits Teil eines Ermittlerdecks sind, werden zum „Tekeli-li“-Deck zusammengemischt, das neben dem Agendadeck platziert wird.
- ☉ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- ☉ Das Spiel kann nun beginnen.

Szenariovorbereitung (V. III)

- ☉ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Stadt der Alten Wesen*, *Kreaturen aus dem Eis*, *Pinguine*, *Miasma*, *Shoggothen*, *Tekeli-li*, *Grabeskälte* und *Verschlossene Türen*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- ☉ Das Begegnungsset *Shoggothen* wird beiseitegelegt.
- ☉ Das Szenendeck wird aus Weitläufige Stadt (V. III) und Die Jagd nach dem Unbekannten (V. III) erstellt. Die restlichen Szenenkarten werden aus dem Spiel entfernt.
- ☉ Die 16 Orte Stadtlandschaft werden gemischt und zusammen mit dem Ort Verborgener Tunnel entsprechend der Abbildung auf Seite 41 ins Spiel gebracht.
 - ☉ Jeder Ermittler beginnt das Spiel am Ort ganz links oben.
 - ☉ In diesem Szenario sind Orte mit jedem benachbarten Ort verbunden. (Siehe dazu „Benachbarte Orte“ rechts.)

- ☉ Je zwei der folgenden Chaosmarker werden aus der Sammlung herausgesucht (nicht aus dem Chaosbeutel!): ☠, ⚡, 🐉, 🌪, 0, -1, -2 und -3. Auf jedem der 16 Orte Stadtlandschaft wird je 1 zufälliger dieser Marker als „Schlüssel“ platziert. (Siehe dazu „Schlüssel“ weiter unten.)
- ☉ Der Gegner Der Schrecken von den Sternen und alle 3 Kopien des Gegners Wiedererwachtes Altes Wesen werden aus dem Spiel entfernt.
- ☉ Jede Kopie der Schwächen Erfrierung und Besessen, die während der Einführung nicht einem Deck hinzugefügt wurde, wird aus dem Spiel entfernt.
- ☉ Überprüfe den Schwierigkeitsgrad.
 - ☉ Falls auf Schwer gespielt wird, wird 1 Verderben auf Agenda 1a platziert.
 - ☉ Falls auf Experte gespielt wird, wird 2 Verderben auf Agenda 1a platziert.
- ☉ Die „Tekeli-li“-Schwächekarten, die nicht bereits Teil eines Ermittlerdecks sind, werden zum „Tekeli-li“-Deck zusammengemischt, das neben dem Agendadeck platziert wird.
- ☉ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- ☉ Das Spiel kann nun beginnen.

Benachbarte Orte in „Stadt der Alten Wesen“

Während dieses Szenarios werden Orte in Reihen und Spalten ausgelegt. Dabei ist jeder Ort benachbart zu 1 oder mehr anderen Orten.

- ☉ **Während dieses Szenarios gelten benachbarte Orte als miteinander verbunden.**
- ☉ Orte, die sich an den Seiten berühren (links, rechts, oben oder unten), sind benachbart. Orte, die sich nur an den Ecken berühren, sind nicht benachbart.

Schlüssel

Die Vorbereitung dieses Szenarios weist die Spieler dazu an, auf jedem der 16 Orte Stadtlandschaft 1 zufälligen Chaosmarker als Schlüssel zu platzieren. Diese Schlüssel werden niemals dem Chaosbeutel hinzugefügt und werden nicht wie normale Chaosmarker behandelt. Stattdessen stehen sie für Schlüssel, welche die Ermittler in diesem Szenario finden und verwenden können.

Schlüssel können auf 2 Arten erworben werden:

- ☉ Falls ein Ort mit einem Schlüssel darauf keine Hinweise mehr hat, kann ein Ermittler als ⚡-Fähigkeit die Kontrolle über diesen Schlüssel übernehmen.
- ☉ Einige Karteneffekte können den Ermittlern erlauben, auf eine andere Art die Kontrolle über einen Schlüssel zu übernehmen.

Sobald ein Ermittler die Kontrolle über einen Schlüssel übernimmt, platziert er ihn auf seiner Ermittlerkarte. Falls ein Ermittler, der 1 oder mehr Schlüssel kontrolliert, aus dem Spiel ausscheidet, werden die Schlüssel auf dem Ort des Ermittlers platziert. Ein Ermittler darf als ➡-Fähigkeit eine beliebige Anzahl seiner Schlüssel einem anderen Ermittler am gleichen Ort geben.

Einzelspielszenario

Falls ein Einzelspielszenario gespielt wird und keine anderen Vorbereitungs- und Auflösungsanweisungen verwendet werden sollen, können die unten stehenden Informationen bei der Vorbereitung und während des Spiels dieses Szenarios verwendet werden:

- ☉ Dem Chaosbeutel wird 1 zusätzlicher 🌪-Marker hinzugefügt.
- ☉ Die Ermittler dürfen wählen, welche Version des Szenarios (V. I, II oder III) sie spielen wollen.

Platzierung der Orte in „Stadt der Alten Wesen (V. I)“

The cards are arranged in a grid as follows:

- Row 1: 2 cards titled "Stadtlandschaft".
- Row 2: 4 cards titled "Stadtlandschaft".
- Row 3: 5 cards. The first four are "Stadtlandschaft", and the fifth is "Verborgener Tunnel".
- Row 4: 4 cards titled "Stadtlandschaft".
- Row 5: 2 cards titled "Stadtlandschaft".

Each card contains the following text (with minor variations for the "Verborgener Tunnel" card):

Stadtlandschaft

Staat.

„Doch man schenke alle Vermessungsgrade unmerklich
 erhellten, dass diese zylindrische Welt vor quadratischen,
 geraden und unregelmäßigen Bildern von Merkmalen auf die jenseitigen
 Gabeln an eine herabgehende Erklärung im Kern entstehen. Kein
 Zweifel, vor uns lag, in schiere, abstrakte und unmerklicher
 Realität die Hauptmotive Stadt jenseitig.“

— H. P. Lorecraft, Berge des Wohlwollens

Verborgener Tunnel

Empörung in die Tiefe

Staat.

Der Weg in die Unterwelt führt durch den verborgenen
 Die Kanäle des Wohlwollens. Tümpel nicht betreten,
 die Unterwelt der abstrakten Realität haben sie zu
 Huldigung unserer Sinne bewegen. Das Ding verleiht und durch die
 tief gelassenen Zugängen in der schwarzen Welt im Inneren der Erde
 zusammen zu einer unmerklichen und unmerklichen
 Realität die Hauptmotive Stadt jenseitig.“

— H. P. Lorecraft, Berge des Wohlwollens

Platzierung der Orte in „Stadt der Alten Wesen (V. III)“

Startort

Stadtlandschaft

Stadtlandschaft

Stadtlandschaft

Stadtlandschaft

Stadtlandschaft

Stadtlandschaft

Stadtlandschaft

Stadtlandschaft

Stadtlandschaft

Stadtlandschaft

Stadtlandschaft

Stadtlandschaft

Stadtlandschaft

Stadtlandschaft

Stadtlandschaft

Stadtlandschaft

Stadtlandschaft

Stadtlandschaft

Stadtlandschaft

Stadtlandschaft

Stadtlandschaft

Verborgener Tunnel
Eingang in die Tiefe

Die Weg in die Unterwelt ist verborgen. Ein kühner und unbegrenzter Tunnel führt zwischen ...

... die Charaktere der Altkolonie bald haben ein neues Zuhause gefunden. In diesem Ort werden sie die ...

... die Charaktere der Altkolonie bald haben ein neues Zuhause gefunden. In diesem Ort werden sie die ...

Szenario-Zwischenspiel: Der Blick in den Wahnsinn hinein

Von den überlebenden Expeditionsmitgliedern (einschließlich der Expeditionsmitglieder, die aktuell unter der Kontrolle eines Ermittlers sind), die im Abschnitt „Expeditionsteam“ im Kampagnenlogbuch keinen Haken neben ihrem Namen haben, wird 1 zufällig als „Opfer“ bestimmt. Falls kein Expeditionsmitglied bestimmt werden konnte, wird der Rest des Zwischenspiels übersprungen.

Welchen Einfluss das Flüstern auf eure Gruppe hat, bemerkt ihr erst, als es bereits zu spät ist. Euer Begleiter untersucht gar nicht die Wand, er drückt gegen sie, presst ein Ohr dagegen, die Augen glasig vor Verückung. Als er die Tür erreicht, bemerkt er es nicht – oder ignoriert es einfach: das Tröpfeln des abscheulichen Miasmas, das zwischen den Ritzen hindurchsickert; der dicke, graue Nebel, der euch ganz zu verschlingen droht. Ihr schreit eine Warnung, gerade als sich die Tür öffnet, und könnt gerade noch wegschauen, bevor das Miasma nach außen dringt. Was euer Teamkollege in diesem Moment sieht, werdet ihr nie wirklich erfahren. Ihr erhascht nur einen flüchtigen Blick auf das unsagbare, bodenlose Elend, das auf der anderen Seite haust.

Falls das Opfer Danforth ist:

Der Student reißt die Augen weit auf und saugt jede Facette des alpträumhaften Anblicks in sich auf. Jedes heimtückische Geflüster. Jeden kleinsten Fetzen des Wahnsinns. Der Eispickel fällt aus seiner Hand zu Boden. „Es ist so ... wunderschön“, beginnt er zu sprechen. „Die schwarze Grube ... der gewölbte Rand ... die Mondleiter ...“ Danforth spricht wie im Fieberwahn. „Das Ursprüngliche ... das Ewige ... das Unsterbliche!“ Und dann breitet sich ein teuflisches Grinsen auf seinem Gesicht aus.

Der Ermittler, der Danforth kontrolliert, entdeckt 1 Hinweis am nächstgelegenen Ort mit 1 oder mehr Hinweisen. (Falls kein Ermittler Danforth kontrolliert, entdeckt stattdessen der Ermittlungsleiter den Hinweis.)

Euer Begleiter steht wie versteinert in der Tür. Ob vor Schreck oder durch eine fremde Kraft gezwungen, könnt ihr nicht sagen. Ihr arbeitet euch zur Tür vor, den Blick weiter abgewandt, um nicht das gleiche Schicksal zu erleiden. Ihr schiebt die Steintür mit einem schweren Krachen zu und sperrt den Rest des aufgewühlten Miasmas darin ein. In dem Moment, da das Grauen zurückgetrieben ist, verdreht euer Begleiter die Augen und bricht zusammen.

Sein Herz schlägt weiter ... aber die Augen finden nie wieder das Licht.

Im Abschnitt „Expeditionsteam“ im Kampagnenlogbuch wird der Name des zufällig bestimmten Charakters durchgestrichen. Falls er sich im Spiel befindet, wird er besiegt und aus dem Spiel entfernt.



Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler wurden besiegt): Verletzt und ausgezehrt verkriecht ihr euch in die vermeintliche Sicherheit eines der hohen Gebäude der Stadt. Schutz in der fremden Stadt zu suchen, ist eure einzige Hoffnung. Ihr könnt von Glück reden, wenn eure Anwesenheit von den Bewohnern, die immer noch durch die Straßen und alten Hallen streifen, unbemerkt bleibt.

☉ Fahre mit **Auflösung 2** fort.

Auflösung 1: Eine ruhige, schauerliche Stille empfängt euch, als eure Gruppe in den Geheimgang eintaucht. Ihr habt euch auf einen lautereren, gewaltsameren Empfang eingestellt, aber die unheimliche Stille ist fast noch schlimmer. Kein Wort wird gesprochen, während ihr tiefer und tiefer in den geheimen Schacht steigt. Dabei bemerkt ihr die seltsame Glätte der Wände, die bizarren Markierungen auf dem Boden und das gedämpfte Tropf, Tropf, Tropf von Wasser in der Ferne.

Stundenlang geht ihr der tiefen Dunkelheit entgegen und stellt mit jedem Schritt euer Urteilsvermögen infrage. Was für Menschen begeben sich nur freiwillig in die Fänge eines solchen Grauens? Ihr habt euren Ruf riskiert, als ihr euch auf diese Expedition begeben habt. Dann habt ihr euer Leben riskiert, weil ihr trotz der allgegenwärtigen Gefahren nicht umgekehrt seid. Jetzt riskiert ihr euren Verstand, um Geheimnisse zu offenbaren, die kein Mensch je hätte finden sollen.

Ist es Tapferkeit? Oder der letzte Fehler einer Herde von Narren, die zu blind ist, ihren eigenen Tod am Ende des Weges kommen zu sehen? Es spielt keine Rolle. Ihr seid zu weit gekommen, um jetzt noch umzukehren. Die Antworten, die ihr sucht, werdet ihr so oder so bekommen. Viel wichtiger ist die Frage, ob ihr sie noch mit der Welt werdet teilen können.

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Das Team hat den verborgenen Tunnel gefunden.*

☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt für je zwei Chaosmarker, die in diesem Szenario als Schlüssel ausgegeben wurden.

☉ Im Abschnitt „Expeditionsteam“ im Kampagnenlogbuch wird die Menge an Schaden und Horror auf jeder im Spiel befindlichen Partner-Vorteilskarte notiert.

☉ Fahre mit **Zwischenspiel III: Die letzte Nacht** fort.

Auflösung 2: Stunden vergehen. Zwar traut ihr euch nicht nach draußen, aber ihr erforscht jeden Winkel eures Refugiums, in der Hoffnung, etwas zu finden, für das sich diese Anstrengung gelohnt hat. Was ihr stattdessen findet, nagt weiter an eurem Verstand. Im eisigen Untergeschoss der Struktur befindet sich eine heilige Kammer, in der sich ein mit kaleidoskopischem Miasma gefülltes Becken befindet. Grauer, wirbelnder Nebel steigt von seiner Oberfläche empor, vertraute Formen und seltsame Halluzinationen materialisieren sich darin und verschwinden wieder.

Als ob es euer Näherkommen spürt, stoppt das Miasma sämtliche Bewegungen und erhebt sich, als wolle es euch begrüßen. Dann verschmilzt es zu einem schimmernden Klumpen aus prismatischer Farbe. Es kriecht über den Boden davon, hält an, wenn ihr anhaltet, bewegt sich weiter, wenn ihr euch bewegt. Es lockt euch zu sich, als wolle es euch führen. Ihr blickt euch gegenseitig ängstlich an. Versucht es, euch etwas zu zeigen? Will es euch irgendwo hinführen? Und wenn ja ... ist es wirklich klug, ihm zu folgen?

Ihr beratet euch mit den anderen. Es bringt nichts, hier weiter auszuharren, denn das Wetter wird von Minute zu Minute ungemütlicher. Ihr beschließt, diesem Etwas vorsichtig zu folgen, und hofft, dass es euch zu Antworten führen kann. Stundenlang wandert ihr durch die tiefe Dunkelheit, mit jedem Schritt zweifelt ihr an eurem Urteilsvermögen. Die uralte Struktur weicht vereisten Tunneln. Die Wände sind mit einem dunklen Sekret bedeckt und der Boden ist mit bizarren Markierungen unbekanntem Ursprungs versehen. Schließlich sickert der Klumpen aus Miasma zurück in die Wände und verschwindet, lässt euch allein mit euren Zweifeln, euren Ängsten und dem unendlich langen Schacht, der sich durch das eisige Herz der Antarktis in die Tiefe bohrt ...

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Das Team wurde zum verborgenen Tunnel geleitet.*

☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt für je zwei Chaosmarker, die in diesem Szenario als Schlüssel ausgegeben wurden.

☉ Im Abschnitt „Expeditionsteam“ im Kampagnenlogbuch wird die Menge an Schaden und Horror auf jeder im Spiel befindlichen Partner-Vorteilskarte notiert.

☉ Fahre mit **Zwischenspiel III: Die letzte Nacht** fort.

Zwischenspiel III: Die letzte Nacht

Die letzte Nacht 1: Die dunkle Grube, in der ihr euch befindet, würdet ihr nur ungern als „sicher“ bezeichnen, aber zum Ausruhen ist sie so gut wie jeder andere Ort hier. Es war schon schwer genug, die Tageszeit anhand der Sonne am antarktischen Himmel zu bestimmen – jetzt, tief unter der Erde ohne nennenswertes Sonnenlicht, ist es unmöglich. Als einer eurer Begleiter auf seine Taschenuhr schaut und mitteilt, dass vierzehn Stunden vergangen sind, seit ihr euch im Untergrund befindet, kann dies keiner so recht glauben. Ihr könnt euch nicht daran erinnern, so lange unterwegs gewesen zu sein, aber eure müden Körper sind Beweis genug. In düsterer Stille schlagt ihr ein weiteres Mal ein Lager auf. Übrig geblieben seid nur noch ihr und die wenigen Experten, die euch ursprünglich von Dr. Kensler vorgestellt wurden. Der Rest der Studenten und Wissenschaftler

ist entweder im Lager an der Eisbarriere zurückgeblieben, wo ihr die Theodosia verlassen habt, oder ... nicht mehr unter euch.

Die Höhle ist groß genug für die wenigen Überlebenden unter euch, und der eisige Boden brüchig genug, um die Zelte abzustecken. Trotzdem fühlt ihr euch hier nicht sicher. Die Frage ist aber wohl eher, ob ihr euch jemals wieder sicher fühlen werdet.

Ihr habt noch ein wenig Zeit, mit anderen Teammitgliedern zu sprechen (falls sie am Leben sind) oder ihre Hinterlassenschaften zu untersuchen (falls sie durchgestrichen sind). Wähle nacheinander 3 der folgenden Abschnitte und lies sie vor (stattdessen 4, falls das Team zum verborgenen Tunnel geleitet wurde). Falls der Spieleffekt eines gewählten Abschnitts nicht durchgeführt werden kann, zählt er nicht zur Anzahl der gewählten Abschnitte und du darfst stattdessen einen neuen wählen. Fahre nach dem Lesen der entsprechenden Anzahl an Abschnitten mit **Die letzte Nacht 2** fort.

Falls Professor William Dyer am Leben ist:

Der Professor, der überhaupt nur widerwillig an der Expedition teilnimmt, scheint seine Meinung komplett geändert zu haben. Diese neue Seite an ihm scheint euch aber noch mehr zu beunruhigen. „Ich verstehe jetzt, warum Danforth zurückkehren wollte“, erklärt er. „Es ruft nach uns. Können Sie es nicht spüren? Können Sie es nicht hören? Es will, dass wir weitergehen.“ Ihr fragt ihn, was er mit ‚Es‘ meint, woraufhin er zusammenhanglos in der Luft herumschwimmt. „Es. Ich weiß es nicht. Diese Phantasmen handeln nicht wie unabhängige Kreaturen, meinen Sie nicht auch? Vielleicht werden sie von einer größeren Macht kontrolliert. Oder ...“ Er denkt über seine nächsten Worte sorgfältig nach. „Vielleicht sind sie alle ein und dasselbe. Ausläufer eines namenlosen Wahnsinns. Ich frage mich ... was Danforth und ich entdeckt hätten, wenn wir nicht geflohen wären? Vielleicht hätten wir all dieses Leid vermeiden können ...“

Das Gespräch mit Professor Dyer hilft euch dabei, etwas Ordnung in all dem Wahnsinn zu sehen. 1 beliebiger Ermittler darf bis zu 5 „Tekeli-li“-Schwächen wählen und sie aus seinem Deck entfernen (indem er sie in die restlichen Karten des „Tekeli-li“-Begegnungssets mischt).

Falls Professor William Dyer durchgestrichen ist und noch kein Ermittler seine Karte aus dem Begegnungsset Der Verlorenen gedenken in einem früheren Zwischenspiel erlangt hat:

Ihr nehmt euch einen Moment Zeit, um einige der alten Skizzen des Professors durchzusehen, die er für den Fall dabei hatte, dass sie sich eines Tages als nützlich erweisen könnten. Wie ihr vermutet habt, sieht keine der abgebildeten Kreaturen so aus wie die Dinge, die ihr gesehen habt. Doch gerade als ihr die Blätter enttäuscht weglegen wollt, findet ihr mehrere Zeichnungen der Stadt, die Dyer hinter den dunklen, zerklüfteten Bergen gefunden haben will. Sie zeigen einen riesigen Torbogen, auf dem fünf Glyphen prangen, die von einem fünfzackigen Stern umgeben sind. Unter dem Torbogen – oder vielleicht dahinter – lauert etwas Groteskes. Die Linien der Skizze lösen sich in ein kaum zu beschreibendes Wirrwarr aus schwachen Strichen und Tintenklecksen auf. Weitere Kreaturen mit zylinderförmigen Körpern und seesternförmigen Köpfen – die außerirdischen „Alten Wesen“, die Dyer in seinem Bericht beschrieben hat – flankieren den Torbogen und haben ihre flügelartigen Körperglieder ehrerbietend ausgebreitet. Könntet ihr Dyer doch nur selbst fragen, was diese Skizzen bedeuten mögen, doch dafür ist es leider zu spät. Ihr sammelt seine Zeichnungen ein, in der Hoffnung, dass sie euch auf eurer Reise nützlich sein können.

1 beliebiger Ermittler darf die Storyvorteilskarte Dyers Zeichnungen seinem Deck hinzufügen. Diese Karte befindet sich im Begegnungsset *Der Verlorenen gedenken* und zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.

Falls Danforth am Leben ist:

Ihr sprecht in dieser Nacht nicht mit Danforth. Er ist derjenige, der spricht, aber zu welchem Wesen, könnt ihr nicht sagen. Zuerst glaubt ihr, dass er nur so vor sich hin murmelt, wie er es so oft tut, aber bald merkt ihr, dass es ein Dialog ist, den ihr nur zum Teil hören könnt. „Wir sind nahe dran“, erklärt er leise. „Ich bin dir gefolgt, so wie du es mir gezeigt hast. Nur noch ein kleines Stück weiter, und ich werde dich wiedersehen. Wir können wieder zusammen sein. Wir können ... eins sein.“ Ihr habt genug gehört. Ihr legt eine Hand auf Danforths Schulter, was ihn aufschrecken lässt. Ihr schwört, aus seinen Augen einen kleinen Hauch von Nebel entweichen zu sehen, den er sich allerdings schnell mit seinem Ärmel abwischt, als er sich zu euch umdreht. „Oh, Sie sind es nur“, meint er. „A... Alles klar. Wir sollten uns etwas ausruhen, nicht wahr? Wir haben einen langen Tag vor uns.“

Danforth zuzuhören, gewährt euch weitere Einblicke in den Wahnsinn an diesem Ort. 1 beliebiger Ermittler darf **Szenario IV: Das Herz des Wahnsinns** mit 2 zusätzlichen Karten auf seiner Starthand beginnen.

Falls Danforth durchgestrichen ist und noch kein Ermittler seine Karte aus dem Begegnungsset *Der Verlorenen gedenken* in einem früheren Zwischenspiel erlangt hat:

Ihr beschließt, in Danforths Habseligkeiten nach Antworten zu suchen, in der Hoffnung, dass er ein Tagebuch oder einige Beweise von seiner früheren Expedition mit Dyer aufbewahrt hat. Was ihr stattdessen findet, ist ein Sammelsurium an makabrer und unwissenschaftlicher Literatur. Darunter befindet sich auch eine stark abgenutzte Ausgabe der Werke von Edgar Allan Poe. Die Seiten sind mit vielen behelfsmäßigen Lesezeichen gespickt und an den Rändern finden sich viele Notizen und Kritzeleien – einige nachvollziehbar, dann wieder andere, deren Bedeutung ihr nicht mal erraten könnt. Ihr seid euch nicht sicher, aus welchem Grund Danforth all diese Geschichten mitgenommen hat, deren Verlust für ihn doch sicher schmerzlich gewesen wäre. Ihr schlagt das Buch bei einer der Seitenmarkierungen auf und lest: „Es war nicht möglich, ihn zu überreden, dass er sie berühre oder gar sich in ihre Nähe begeben. Wollten wir ihn mit Gewalt dazu zwingen, so schauderte er zusammen und kreischte in tiefster Angst. ‚Tekeli-li! Tekeli-li!‘“ Am Seitenrand findet ihr eine gekritzelte Notiz von Danforth: „Was könnte jemanden aus einem solchen Anfall herauszwingen? Wie kann ich dieses furchtbare Gefühl hinter mir lassen?“

1 beliebiger Ermittler darf die Storyvorteilskarte *Gesammelte Werke von Poe* seinem Deck hinzufügen. Diese Karte befindet sich im Begegnungsset *Der Verlorenen gedenken* und zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.

Falls Dr. Amy Kensler am Leben ist und im Kampagnenlogbuch notiert ist, dass Dr. Kensler kurz vor einem Durchbruch steht:

Ihr findet Dr. Kensler in Panik in ihrem Zelt vor. Eure Blicke treffen sich kurz, als sie den Kopf hebt. Dann wühlt sie sich aber sofort weiter durch ihre Materialien. „Es ist hier irgendwo, ich weiß es ...“, murmelt sie. Eine solche Unordnung habt ihr bei Dr. Kensler bisher noch nie gesehen. „Ah! Hier.“ Das Buch, das sie meint, ist nicht etwa eine ihrer Abhandlungen über Biologie oder ein Lehrbuch voller anatomischer Diagramme. Es ist ein auf Französisch geschriebener Wälzer, alt und verschimmelt, der mit Wissenschaft nichts zu tun hat. „Ich weiß, dass ich es hier drin gesehen habe ...“ Sie durchsucht die Seiten nach einer bestimmten Passage. Ihr sitzt schweigend daneben, zu versichert, um Fragen zu stellen. Dr. Kenslers übliche kalte und stoische Haltung ist komplett verschwunden. „Hier!“ Sie markiert eine Seite und wendet sich wieder euch zu. „Kann ich Ihnen vertrauen?“

Ihr nickt. Was auch immer Dr. Kensler gefunden hat, ihr habt das Gefühl, dass sie es euch nur zeigt, weil ihr eure Entdeckungen bis zu diesem Zeitpunkt auch mit ihr geteilt habt. Sie schlägt eine Seite des Buches auf, die eine unbekannte, kosmische Hierarchie darzustellen scheint – eine absurde dogmatische Theorie, über die jeder Wissenschaftler mit etwas Selbstachtung spotten würde. „Henry Armitage war die einzige Person an der Universität, die dieses Unterfangen nicht guthieß. Er war es, der mir das hier gezeigt hat, nachdem Dyer seinen Bericht vorgelegt hatte.“ Sie zeigt auf den Ausschnitt des Diagramms, der die Erde darstellt, und ihr bemerkt das Muster der sich kreuzenden Linien an ihrem Rand. „Der Südpol“, sagt sie. „Am Rande der Welt, wo sich die Linien treffen. Der Höhepunkt unheimlicher Kräfte, sagte er. Abergläubischer Blödsinn, nahm ich an. Aber meine Forschung beweist das Gegenteil. Diese Kreaturen – diese Trugbilder, Erscheinungen gebrochener Seelen – kamen nicht hierher. Sie waren schon immer hier. Von Anfang an. Verstehen Sie das?“ Sie hält ihre Miasmaprobe fest umklammert. „Und wir ... wir waren nicht die Ersten, die auf sie gestoßen sind.“

Dr. Kenslers Forschung lässt euch die Situation aus einem neuen Blickwinkel betrachten. Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Dr. Kensler hat die wahre Natur des Miasmas erkannt.

Falls Dr. Amy Kensler am Leben ist und im Kampagnenlogbuch nicht notiert ist, dass Dr. Kensler kurz vor einem Durchbruch steht:

Dr. Kensler wirft euch einen kühlen Blick zu, als ihr das Zelt betretet, macht sie sich wieder an die Arbeit. „Tut mir leid, aber ich bin zu beschäftigt, um mich Ihrer frivolen Anliegen zu widmen. Außerdem darf ich keine Zeit verlieren. Suchen Sie sich wen anders zum Plaudern und lassen mich bitte meiner Arbeit nachgehen.“

Sie möchte euch zur Zeit nicht sehen. Wähle jemand anderen. (Dies zählt nicht als einer eurer gewählten Abschnitte.)

Falls Dr. Amy Kensler durchgestrichen ist und noch kein Ermittler ihre Karte aus dem Begegnungsset Der Verlorenen gedenken in einem früheren Zwischenspiel erlangt hat:

Ihr seht euch die Forschungsnotizen an, welche die Leiterin dieser zum Scheitern verurteilten Expedition hinterlassen hat. Wenn irgendwer aus dem, was ihr bisher erlebt habt, einen logischen Schluss hätte ziehen können, dann mit Sicherheit Dr. Kensler. Vielleicht wusste sie auch mehr über die Kreaturen, als sie zugeben wollte. Ihr durchsucht ihr Zelt und betrachtet ihre Habseligkeiten. Dabei stoßt ihr auf ein dickes Tagebuch, das gefüllt ist mit akribischen Notizen über die ersten Tage eurer Expedition in die Antarktis und wie ihr sie damit verbracht habt, Vorräte abzuladen und das Lager einzurichten. Die restlichen Notizen sind weniger detailliert und wirken durcheinander. Ihre Schilderung der Ereignisse vor dem Flugzeugabsturz hat mit einem Tagebuch nur noch wenig zu tun. Von da an ist es vielmehr eine Ansammlung wahnbesessener Ausschweifungen. Sie schreibt von Wänden, aus denen schwarzes Miasma trieft, von einer endlosen Leere unter dem Eis, von etwas Bösem und etwas Fremdem, das im Kern jenseits der Schwelle haust – und dann nichts mehr.

Dr. Kensler ist nicht dafür bekannt gewesen, Träume zu rezitieren oder Romane zu verfassen. Irgendetwas hatte sie innerlich stark aufgewühlt. Hatte sie Dinge sehen lassen, die sie dann aufschrieb. Aber wie? Und wann? Ihr setzt ihre Dokumentation mit euren eigenen Aufzeichnungen fort. Solltet ihr es nicht lebend von diesem Kontinent schaffen, wird hoffentlich irgendwer dieses Buch finden und erfahren, was hier wirklich geschehen ist ...

1 beliebiger Ermittler darf die Storyvorteilskarte Kenslers Aufzeichnungen seinem Deck hinzufügen. Diese Karte befindet sich im Begegnungsset Der Verlorenen gedenken und zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.

Falls Dr. Mala Sinha am Leben ist:

Zum ersten Mal seit dem Aufbruch der Expedition sucht Dr. Sinha euch persönlich auf und erkundigt sich nach euren Wunden. Ihr zeigt ihr die Verletzungen, die sie diesmal ohne jede Kritik begutachtet. Sie behandelt die Wunden schweigend, bis sie sich schließlich räuspert. „Ich habe so viele Patienten verloren, dass ich irgendwann aufgehört habe zu zählen“, verrät sie. „Die meiste Zeit konnte ich nicht helfen. Das liegt einfach in der Natur der Sache, nehme ich an. Wir sind schließlich zerbrechliche Geschöpfe. Wenn man uns nur ein bisschen verbiegt, neigen wir dazu, zu zerbrechen.“ Mit geübter Präzision wickelt sie einen Verband um den Arm, aber ihr bemerkt sofort das leichte Zittern in den Händen. „Ich habe diesen Beruf ergriffen, weil ich den Anblick verletzter Menschen nicht ertragen konnte. Rückblickend war das eine sehr dumme Entscheidung. Schließlich besteht der Beruf ausschließlich darin, verletzte Menschen zu sehen.“ Ihr fragt sie, ob es ihr hilft, nach getaner Arbeit gesunde Menschen zu sehen. „Natürlich“, antwortet sie nach einem langen Seufzer. „Aber dieses Mal ...“ Sie wendet ihren Blick ab, ihre Stimme nur ein Flüstern. „Ich glaube nicht, dass ich hier noch gesunde Menschen zu Gesicht bekomme. Glauben Sie daran?“

Dank Dr. Sinhas Können könnt ihr euch von einer schweren Wunde erholen. 1 beliebiger Ermittler darf entweder 1 körperliches Trauma heilen oder 1 Schaden eines Partners löschen, der im Kampagnenlogbuch notiert ist.

Falls Dr. Mala Sinha durchgestrichen ist und noch kein Ermittler ihre Karte aus dem Begegnungsset Der Verlorenen gedenken in einem früheren Zwischenspiel erlangt hat:

Ihr seid euch nicht sicher, was genau euch dazu gebracht hat, Dr. Sinhas Zelt aufzusuchen. Aber jetzt, wo ihr hier seid, ist euch klar, dass ihr unter ihren Habseligkeiten keine Antworten finden werdet. Vielleicht sind die alten Verbandskästen und die Kälteausrüstung noch zu gebrauchen. Während ihr die medizinischen Utensilien in einem ihrer Rucksäcke verstaut, kriecht euch ein Schauer über den Rücken. Ihr redet euch ein, dass ihr das aus der Not heraus tun müsst, aber sich an den Habseligkeiten der Toten zu vergreifen, lastet schwer auf eurem Gewissen. Ihr hievt den Rucksack auf eure Schultern und wendet euch von Dr. Sinhas Zelt ab, in der Hoffnung, diese düsteren Gedanken aus dem Kopf zu bekommen. Das leise Geräusch von etwas, das gerade aus der Vordertasche des Rucksacks gefallen ist, erregt eure Aufmerksamkeit. Ihr sucht den Boden um euch herum nach dem Gegenstand ab und stoßt auf eine kleine Geldbörse aus Leder. Darin befinden sich nur eine Haarnadel, eine Fotografie von Dr. Sinha mit ihrer Familie, wie ihr annehmt, und ein eingelöstes Ticket für eine Vorstellung im Riverview-Theater. Ohne nachzudenken, steckt ihr das Ticket ein. Wenn es wichtig genug für sie war, es zu behalten, muss es eine besondere Bedeutung haben.

1 beliebiger Ermittler darf die Storyvorteilskarte Sinhas Verbandskasten seinem Deck hinzufügen. Diese Karte befindet sich im Begegnungsset Der Verlorenen gedenken und zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.

Falls James „Cookie“ Fredericks am Leben ist:

Cookie zieht seinen Colt, als ihr euch nähert. Seine blutunterlaufenen Augen und die zitternde Hand machen deutlich, wie lange er nicht mehr zur Ruhe gekommen ist. Als er euch erkennt, senkt er seine Waffe und entschuldigt sich. „Ich dacht', Sie wär'n einer von den ... tja, Sie wiss'n schon“, erklärt er halbherzig. Einer von euch merkt an, dass Cookies Finger zum Glück noch nicht zu nervös ist. „Nervöser Finger, pfff“, spottet Cookie. Lange sagt keiner ein Wort. „Woll'n Sie mir mit dem Feuer helf'n?“ Schweigend bringt ihr zusammen mit dem griesgrämigen Veteran das restliche Feuerholz in die Mitte des Lagers und versucht, es anzuzünden. In der kalten, feuchten Umgebung dauert es fast eine halbe Stunde, bis das Feuer entfacht ist. Begierig frisst es sich durch das Holz, wobei es tanzende Schatten an die eisigen Höhlenwände wirft. Endlich bricht Cookie das Schweigen. „Das hier“, sagt er bestimmt. „Daran kann ich mich gut erinnern.“ Ihr braucht gar nicht zu fragen – sein ferner Blick verrät, dass er sich auf das Gefühl des bevorstehenden Todes bezieht, das über dem Lager liegt. „Ein Ratschlag“, bietet er an, „wenn die Zeit kommt, zögern Sie nicht“. Egal, wie viele von uns noch leb'n. Völlig egal, welches Schicksal vor uns liegt. Wer zögert, stirbt.“ Ihr nickt verständnisvoll. Irgendwas sagt euch, dass Cookie noch nie im Leben gezögert hat.

Cookies Ratschläge helfen euch dabei, euch auf die bevorstehende Reise besser vorzubereiten. 1 beliebiger Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

Falls James „Cookie“ Fredericks durchgestrichen ist und noch kein Ermittler seine Karte aus dem Begegnungsset *Der Verlorenen gedenken* in einem früheren Zwischenspiel erlangt hat:

Während ihr das Lager aufschlagt, kommt jemand mit einer Umhängetasche auf euch zu, in der sich Cookies Habseligkeiten befinden. „Sie können mit Cookies Sachen sicher am meisten anfangen.“ Mit grimmigen Mienen nehmt ihr sie entgegen. Ihr setzt euch ans Lagerfeuer und untersucht die Gegenstände in der Tasche, einen nach dem anderen. Ihr findet einige von Cookies persönlichen Dingen – eine Taschenuhr mit zerbrochenem Ziffernblatt, ein Streichholzbriefchen mit dem Logo des Excelsior Hotels und natürlich seinen treuen Revolver. Er ist außergewöhnlich gut gepflegt, der Lauf sauber poliert und der Holzgriff makellos. Wie man Cookie kennt, hatte das weniger mit seiner Liebe zu dem Ding zu tun, als vielmehr damit, dass er alte Gewohnheiten nur schwer ablegen konnte. Ihr schwenkt die Trommel heraus und stellt fest, dass nur noch ein paar Kugeln übrig sind. Gedankenverloren dreht ihr die Trommel und gebt Cookie ein stilles Versprechen: Keine Sorge. Wir werden diese Kugeln ihrer Bestimmung zuführen.

1 beliebiger Ermittler darf die Storyvorteilskarte Cookies 32er Spezialanfertigung seinem Deck hinzufügen. Diese Karte befindet sich im Begegnungsset *Der Verlorenen gedenken* und zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.

Falls Avery Claypool am Leben ist:

Mit gerunzelter Stirn untersucht Claypool die Wände, als ihr euch nähert. „Hier sollte es wärmer sein“, bemerkt er, „aber selbst ohne Windkühle ist es fast 10 Grad kälter.“ In diesem Moment bewegt sich etwas innerhalb des Eises – vielleicht ein Schatten oder etwas, das von der Oberfläche reflektiert wird. Ihr und Claypool weicht instinktiv zurück, als die flüchtige Dunkelheit umherwirbelt und verschwindet. Kein Licht hinter euch kann diesen Schatten geworfen haben. „Irgendetwas ... stimmt nicht mit diesem Eis“, flüstert Claypool. „Diese Kälte, sie ist unnatürlich. In Dyers Bericht wurden diese inneren Strukturen als warm und bewohnbar beschrieben, aber das hier ist ...“ Ihr tauscht wissende Blicke aus. „Wir müssen vorbereitet sein. Auf alles.“

Claypools Vorhersagen sollten euch helfen, das schlechte Wetter besser einzuschätzen. Aus dem Chaosbeutel wird 1 * -Marker entfernt.

Falls Avery Claypool durchgestrichen ist und noch kein Ermittler seine Karte aus dem Begegnungsset *Der Verlorenen gedenken* in einem früheren Zwischenspiel erlangt hat:

Claypools Habseligkeiten liegen verstreut im Hauptzelt des Lagers, darunter eine Karte des Ross-Schelfeises, die mit verschiedenen Anmerkungen versehen ist, die ihr nicht recht versteht. Ein kalter Wind weht die Klappen des Zeltes auf und füllt den Raum mit eisiger Luft. Einige von euch schlingen die Arme um den Körper, um sich warm zu halten. Ohne Claypool seid ihr dem gefährlichen Wetter schutzlos ausgeliefert. In einen Polarsturm zu geraten, wäre tödlich. Claypool war der Einzige, der einen solchen vorhersagen konnte. Ihr seufzt und macht euch auf den Weg nach draußen, wobei jemand aus der Gruppe kurz innehält, um einen Blick auf den schweren Pelzmantel zu werfen, der bei Claypools restlichen Sachen liegt. Du wirfst einen Blick auf deinen eigenen: abgenutzt und zerlumpt von der anstrengenden Reise. Du hebst Claypools Mantel auf und lässt deinen Mantel zurück. Vielleicht lässt er euch am Ende ja doch nicht ganz schutzlos bei dem Wetter zurück.

1 beliebiger Ermittler darf die Storyvorteilskarte Claypools Pelzmantel seinem Deck hinzufügen. Diese Karte befindet sich im Begegnungsset *Der Verlorenen gedenken* und zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.



Falls Roald Ellsworth am Leben ist:

Ihr wisst schon, was Ellsworth denkt, als er mit Laterne und Eispickel ausgestattet auf euch zukommt. „Haben Sie Lust auf einen kleinen Ausflug?“ Er reicht euch die Laterne und gemeinsam brecht ihr auf. Ihr unterhaltet euch leise und vorsichtig, während ihr die eisigen Tiefen erforscht und dabei eine so große Strecke zurücklegt, wie ihr es mit einem größeren Team und mehr Vorräten niemals hättet schaffen können. „Sie müssen mich für verrückt oder töricht halten“, vermutet er nach einer Stunde zügiger Reise. „Immer alleine loszuziehen, sich in solche Gefahren zu begeben. Orte zu erkunden, an denen wir nicht sein sollten.“ Ihr zuckt mit den Schultern und verweist auf die Tatsache, dass auch ihr mit ihm hier seid. „Richtig. Ich denke also nicht, dass Sie meinen Verstand objektiv beurteilen können“, scherzt er. Ein Hauch kalter, fauliger Luft weht durch die Höhle. Es fühlt sich an, als würdet ihr den Atem einer monströsen Bestie spüren, in deren Rachen ihr gefangen seid. „Ich bin jedenfalls froh, dass Sie hier sind“, gibt der Forscher mit leichtem Zögern in der Stimme zu. „Sehen Sie ...“ Er zeigt auf eine Abzweigung im Tunnel. Die faulige Böe um euch herum verflüchtigt sich, aber sie kam eindeutig aus dem linken Durchgang. „Etwas in dieser Richtung lässt Luft zirkulieren. Das muss doch etwas bedeuten, oder?“ Ihr nickt zustimmend, aber der Geruch gefällt euch ganz und gar nicht ...

Durch das Auskundschaften der Gegend mit Ellsworth habt ihr eine bessere Orientierung für die bevorstehende Reise gewinnen können. Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler haben die Abzweigung ausgekundschaftet.

Falls Roald Ellsworth durchgestrichen ist und noch kein Ermittler seine Karte aus dem Begegnungsset *Der Verlorenen gedenken* in einem früheren Zwischenspiel erlangt hat:

Wenn ihr es nicht besser wüsstet, könnte man annehmen, Ellsworth hätte sich auf die Apokalypse vorbereitet. Trotz seines Rufs als leichtfüßiger Entdecker und erfahrener Rucksackreisender zeigt ein flüchtiger Blick auf die zurückgelassenen Habseligkeiten eine Fülle von Proviant, Vorräten und Kaltwetterausrüstung. Während das Team mit traurigen Mienen seine Sachen aufteilt, um sie einer sinnvollen Verwendung zuzuführen, entdeckt ihr ein zusätzliches Paar wasserfeste Stiefel, die er wohl als Reserve mitgebracht hat. Ihr wisst nicht, ob einer von euch wirklich in seine Fußstapfen treten könnte, aber zumindest wird euch sein Schuhwerk auf der weiteren Reise gute Dienste leisten.

1 beliebiger Ermittler darf die Storyvorteilskarte Ellsworth' Stiefel seinem Deck hinzufügen. Diese Karte befindet sich im Begegnungsset *Der Verlorenen gedenken* und zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.

Falls Takada Hiroko am Leben ist:

Ihr geht auf Takada zu. Allerdings braucht ihr keine Hilfe, sondern eine Erklärung. Sie hat ohne die Gruppe einzuweihen auf eigene Faust etwas geplant – euch ist nicht entgangen, dass sie heimlich Vorräte vor dem Rest der Gruppe versteckt hält, und in jeder freien Minute bastelt sie an Teilen aus dem Flugzeug herum. „Sie haben recht“, seufzt sie. „Ich habe daran gedacht zurückzukehren. Heimlich abzurechnen, zurück zum Schelfeis zu gehen und so weit wie möglich von diesem verfluchten Ort wegzukommen. Aber ...“ Sie blickt zum Rest des Teams, das trotz des unheilvollen Gefühls in der Luft noch einen Funken Hoffnung hat. „Alleine würde ich es niemals zurückschaffen. Machen Sie sich keine Sorgen. Ich werde nirgendwo hingehen. Nur zu, nehmen Sie sich aus dem Rucksack, was Sie brauchen.“ Ihr beschließt, ihr zu vertrauen, auch wenn ihr euch weiter Sorgen um sie macht. Ihr üblicher monotoner Tonfall trieft meist von abgestumpftem Zynismus, aber das hier ist anders. Sie klingt, als hätte sie aufgegeben. „Warum sind Sie noch hier?“, fragt sie nach einer langen Weile. „Sie haben doch, weswegen Sie gekommen sind.“ Ihr schüttelt den Kopf und sagt, dass ihr ihretwegen hier seid. Sie wagt ein Lächeln. „Nun, das ist furchtbar albern von Ihnen, aber ... danke.“

Takada stellt sicher, dass ihr für den nächsten Abschnitt eurer Reise besser ausgerüstet seid. 1 beliebiger Ermittler darf **Szenario IV: Das Herz des Wahnsinns** mit 3 zusätzlichen Ressourcen in seinem Ressourcenvorrat beginnen.

Falls Takada Hikoro durchgestrichen ist und noch kein Ermittler ihre Karte aus dem Begegnungsset *Der Verlorenen gedenken* in einem früheren Zwischenspiel erlangt hat:

Für jemanden, der angeblich stolz auf sein Organisationstalent war, sind Takadas mechanische Vorräte ein absolutes Chaos. Wenn ihr es nicht besser wüsstet, würdet ihr denken, dass sie ihre Sachen ohne Sinn und Verstand aufbewahrt hat – aber bei Takada vermutet ihr ein System hinter dem Chaos. Ihr verbringt einige Minuten damit, ihre Sachen zu durchforsten, auf der Suche nach allem, was für die übrigen Mitglieder der Expedition von Wert sein könnte. Ohne Takada werdet ihr nicht in der Lage sein, das letzte Flugzeug startklar zu machen. Ihr geht sogar davon aus, einen Großteil der Sachen zurücklassen zu müssen, wenn die Gruppe morgen aufbricht. Trotzdem seid ihr überzeugt, einige ihrer verstaubten Vorräte auf der anstehenden Reise gut gebrauchen zu können.

1 beliebiger Ermittler darf die Storyvorteilskarte Takadas Notfallausrüstung seinem Deck hinzufügen. Diese Karte befindet sich im Begegnungsset *Der Verlorenen gedenken* und zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.



Falls Eliyah Ashevak am Leben ist:

Es ist nicht schwer, Eliyah zu finden. Anyu beharrliches Bellen verrät seinen Standort nur allzu deutlich. „Hör auf, Mädchen!“, befiehlt er und bemüht sich, sie ruhig zu halten. Die Hündin steht am Rande des Lagers und bellt in die Dunkelheit, als ob außerhalb der Sichtweite etwas lauern würde. Vielleicht ist da etwas. Etwas, das nur sie wahrnehmen kann. „Komm schon, Anyu! Hör auf! Du machst zu viel Lärm!“, ruft Eliyah. Als er sieht, dass ihr euch nähert, bittet er um Hilfe. „Packen Sie mal mit am Halsband an, ja? Wir müssen sie zurück zu den Zelten bringen.“ Nach einigen Versuchen gelingt es euch schließlich, die große Hündin wegzuziehen und zum Lager zu bringen. Den ganzen Weg über jault sie und ihre Schnauze zuckt nervös. „Sie hat den Geruch von etwas aufgenommen“, sagt Eliyah, als sie sich endlich etwas beruhigt hat. „Sie hat sich noch nie so verhalten. Was auch immer da vor uns ist, es kann unmöglich gut sein. Oder normal.“ Er fährt sich mit der Hand durch die Haare und zuckt mit den Schultern. „Aber was ist schon normal an diesem verfluchten Ort?“

Nachdem ihr eine Weile mit Eliyah und Anyu verbracht habt, sieht alles nicht mehr so schlimm aus. 1 beliebiger Ermittler darf entweder 1 seelisches Trauma heilen oder 1 Horror eines Partners löschen, der im Kampagnenlogbuch notiert ist.

Falls Eliyah Ashevak durchgestrichen ist und noch kein Ermittler seine Karte aus dem Begegnungsset *Der Verlorenen* gedenken in einem früheren Zwischenspiel erlangt hat:

Während ihr am Rand des Lagers sitzt und darüber nachdenkt, was das Schicksal in den kommenden Tagen wohl noch für euch bereithalten mag, reißt euch ein sanfter Stupser aus euren Gedanken. Ihr dreht euch erschrocken um und erwartet eine weitere dieser schrecklichen Kreaturen aus dem Eis – aber es ist nur Anyu, Eliyahs treue Begleiterin. Die große, graue Hündin sieht mit flehenden Augen zu euch auf. Trauriges Kopfschütteln und grimmige Gesichter. Nach und nach erhebt ihr euch, teilweise schwerfällig. Genug Trauer für eine Nacht. Als ihr euch auf den Weg zurück ins Lager macht, hört ihr hinter euch leise Schritte im Schnee. Ihr bleibt stehen und seht Anyu, die euch nachläuft. Wieder schaut sie euch tief in die Augen. Ist sie auf der Suche nach Trost oder Hilfe? Einer von euch kniet sich neben sie und streicht mit seinen Handschuhen durch ihr dickes Fell. Die beruhigenden Worte helfen nicht nur ihr. Ja, Eliyah ist fort. Nein, wir wissen auch nicht, ob wir in Sicherheit sind. Willst du bei uns bleiben? Anyu wedelt mit dem Schwanz. Abgemacht.

1 beliebiger Ermittler darf die Storyvorteilskarte Anyu seinem Deck hinzufügen. Diese Karte befindet sich im Begegnungsset *Der Verlorenen* gedenken und zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.

Die letzte Nacht 2: Vergeblich versucht ihr zu schlafen, aber die Nacht scheint ewig zu dauern. Eure Gedanken schlängeln sich endlos in einem Labyrinth aus Sorgen und Zweifeln.

☉ Falls **Szenario ???: Tödliches Trugbild** in dieser Kampagne bereits gespielt wurde, fahre mit **Die letzte Nacht 3** fort.

☉ Ansonsten fahre mit **Die letzte Nacht 4** fort.

Die letzte Nacht 3: Gerade, als ihr zu dösen beginnt, erscheint die Tür erneut. Sie schimmert kurz, als grauer Nebel aus den Spalten des Türrahmens quillt. Wieder werdet ihr vor die Wahl gestellt. Wagt ihr es noch einmal, euch in die eisige Illusion zu begeben?

Die Ermittler müssen entscheiden (wählt eins):

☉ Ihr öffnet die Tür und betretet ein weiteres Mal das Trugbild. Für den Rest der Kampagne wird dem Chaosbeutel 1 *****-Marker hinzugefügt. Fahre mit **Szenario ???: Tödliches Trugbild** fort.

☉ Ihr ignoriert die Tür und wartet, bis sie verschwindet. Fahre mit **Szenario IV: Das Herz des Wahnsinns** fort. (Für den Rest der Kampagne wird sich die Entscheidung, zum Tödlichen Trugbild zurückzukehren, nicht erneut bieten.)

Die letzte Nacht 4: Gerade, als ihr zu dösen beginnt, schreckt eine vage Bedrohung in eurem Geist euch auf. Instinktiv greift ihr nach euren Waffen, um euch zu verteidigen, aber als ihr euch umseht, scheint alles an seinem Platz zu sein. Doch bei genauerem Hinsehen ...

Geschockt erhebt ihr euch und untersucht die Umgebung. Euer behelfsmäßiges Lager war vor den rauen Bedingungen einigermaßen geschützt, aber immer noch inmitten der antarktischen Wildnis. Nun findet ihr euch jedoch in einer Art Halle wieder, die ihr trotz einer seltsamen Vertrautheit nicht einordnen könnt. Ihr schiebt den Schnee beiseite, der auf dem Boden um eure Schlafsäcke herum liegt, und bemerkt einen gefliesten Boden, der vorher noch nicht da war. Ein Traum?

Während ihr an der Echtheit dieses mysteriösen Ortes zweifelt, fangen die Wände und der Boden zu schimmern an, ehe sie wieder verblassen. Ihr befindet euch wieder in der eisigen Kälte eures Lagers, umgeben von euren Begleitern – nur die Tür, die aus dieser Halle herausführt, ist noch immer da. Dichter, grauer Nebel wirbelt um euch herum und zwingt euch zum Aufbruch.

Das ist keine natürliche Lichtbrechung. Hier ist etwas Übernatürliches am Werk. Das dichte Miasma, das euer Lager umgibt, ähnelt der Substanz, aus der die alpträumhaften Kreaturen bestehen, denen ihr nach dem Absturz eures Flugzeugs begegnet seid. Wollt ihr wirklich wissen, was es euch zeigen will?

Die Ermittler müssen entscheiden (wählt eins):

☉ Ihr öffnet die Tür und betretet das Trugbild. Fahre mit **Szenario ???: Tödliches Trugbild** fort.

☉ Ihr ignoriert die Tür und wartet, bis sie verschwindet. Fahre mit **Szenario IV: Das Herz des Wahnsinns** fort. (Für den Rest der Kampagne wird sich die Entscheidung, zum Tödlichen Trugbild zurückzukehren, nicht erneut bieten.)



Szenario IV: Das Herz des Wahnsinns

Überprüfe beim Lesen der Einführung dieses Szenarios das Kampagnenlogbuch und lies alle Abschnitte, die zu eurer Situation passen.

Einführung: Am nächsten Tag dringt ihr tiefer in die Höhlen und Gruben unter der eisigen Kruste der Antarktis vor. Ihr durchschreitet große Torbögen aus Obsidian und urzeitlichem Schiefer, kunstvoll geschnitzte Korridore und riesige Hallen mit Säulen, hinab in ungewisse und unergründliche Tiefen.

Falls Dr. Amy Kensler am Leben ist:

Bevor ihr die vermeintliche Sicherheit der Oberfläche hinter euch lasst, ruft euch die Leiterin der Expedition für eine letzte Ermutigungsansprache zusammen. „In Ordnung, Leute. Ich weiß, diese Bedingungen sind ... nicht ideal“, beginnt Dr. Kensler. „Aber wir sind nahe dran. Sehr, sehr nahe. Vor uns liegen die Antworten. Dies ist unsere Chance, dass all unsere Bemühungen, dieser ganze Wahnsinn, dass es für etwas gut war. Nur noch ein kleines Stück, dann werden wir die Wahrheit erfahren.“ Sie seufzt. „Es war für uns alle sehr hart. Haben Sie trotzdem noch ein bisschen Geduld mit mir. Ich verspreche Ihnen, es wird sich lohnen.“ Trotz der ansonsten düsteren Stimmung gibt es unter den Überlebenden zustimmendes Gemurmel. Ihr werdet jetzt nicht mehr umkehren. Die Ermittler erleiden keine negativen Effekte.

Ansonsten:

Schritt für Schritt wandert ihr und die anderen Überlebenden weiter den Abstieg hinunter. Die Stimmung in der Gruppe ist düster und hoffnungslos. Ihr habt das Gefühl, dass es von diesem Ort kein Zurück mehr gibt. Hier werdet ihr also euer Ende finden. Das Gewicht dieser belastenden Erkenntnis macht jeden eurer Schritte noch schwerer und unsicherer.

Jeder Ermittler erleidet 1 körperliches Trauma.

Falls die Ermittler die Abzweigung ausgekundschaftet haben:

Ihr kommt schließlich zu einer vertrauten Abzweigung in der Höhle, demselben Gang, den ihr und Ellsworth in der letzten Nacht erkundet habt. Ihr erklärt den anderen, dass ihr in der vergangenen Nacht eine Luftzirkulation im ganz linken Gang gespürt habt und es daher unwahrscheinlich ist, dass es sich um eine Sackgasse handelt. Die anderen nicken zustimmend und gemeinsam begeben ihr euch in den Gang, den ihr für den richtigen haltet.

Nach der Vorbereitung und bevor das Spiel beginnt, darf sich der Ermittlungsleiter die enthüllten Seiten von 2 Orten Uralte Anlage im Spiel ansehen.

Ansonsten:

Ihr kommt schließlich zu einer Abzweigung in der Höhle. Zu eurer Linken zweigt der Tunnel in einen kleineren, vereisten Weg mit einem steileren und gefährlicheren Gefälle ab. Zu eurer Rechten geht der Durchgang ohne große Veränderungen einfach weiter. Da ihr keine weiteren Informationen habt, entscheidet ihr euch für den größeren der beiden Wege. Er verzweigt sich immer weiter und führt euch auf einem langen Umweg weiter nach unten. Schließlich gelangt ihr weit unten in eine Höhle und seid nicht sicher, ob ihr jemals den Weg zurück finden werdet ...

Die Ermittler erleiden keine negativen Effekte.

Stunden vergehen. Schließlich öffnet sich der Gang in einen größeren Korridor aus bearbeitetem Stein. Die gigantische Rampe, die ihr hinuntergeht, endet an einem letzten Torbogen. Er ist verziert mit fünf unbekanntem Glyphen, dessen Bedeutung euch unverständlich ist. Der Weg auf der anderen Seite wirkt eher wie ein riesiger U-Bahn-Tunnel als eine natürliche Höhlenformation – ausschließlich glatter, kantiger Stein, der von fremdartigen Markierungen durchsetzt und mit schwach fauligem, mehrfarbigem Sekret bedeckt ist.

Falls Danforth am Leben ist:

„Diese Kreaturen – sie haben diesen Ort geschaffen“, folgert Danforth, als ihr unter dem letzten Torbogen hindurchgeht. „Es ist genau so, wie ich vermutet habe, als ich das letzte Mal hier war. Dies ist kein natürlicher Teil der Antarktis. Es ist alles miteinander verbunden. Dies ist das wahre Herz ihrer Zivilisation.“ Ihr fragt Danforth, was er damit meint – was soll dann die Stadt gewesen sein, die ihr gestern erforscht habt? „Das war nur die Spitze des Eisbergs, wenn Sie den Ausdruck verzeihen“, erklärt er. „Wie die oberste Etage eines Wolkenkratzers. Aber das Eis und der Schnee haben den Rest begraben. Wir konnten es nicht erkennen.“ Ihr fragt, wie weit die Stadt seiner Meinung nach in die Tiefe reicht. „Nach dem, was wir von ihrer Geschichte gesehen haben?“ Er begegnet eurem Blick, Schweißperlen rinnen über seine Stirn. Mit ernster Miene antwortet er: „Bis auf den Grund des Ozeans.“

Die Ermittler erleiden keine negativen Effekte.

Ansonsten:

Als ihr unter dem letzten Torbogen hindurchgeht, fangt ihr an, die Wahrheit dieses Ortes zu hinterfragen. Erst dachtet ihr, es sei eine natürliche Höhle, aber jetzt ist euch klar, dass die Alten Wesen – oder eine andere urzeitliche, außerirdische Kraft – ihre Hand bei der Konstruktion im Spiel hatten. Oder geht ihr das alles falsch an? Vielleicht sind sie nicht diejenigen, die aus der Ferne gekommen sind, Eindringlinge in euer Zuhause. Vielleicht war die Antarktis – nein, die gesamte Erde – nie für euch oder eure Art bestimmt. Die Wahrheit über die Bedeutungslosigkeit der Menschheit erschüttert euch bis ins Mark.

Jeder Ermittler erleidet 1 seelisches Trauma.

Falls Miasmatischer Kristall unter „Geborgene Vorräte“ aufgelistet ist:

Euer Rucksack fängt an zu leuchten, als ihr die Region aus bearbeitetem geschnitzten Stein betretet. Panisch werft ihr den Rucksack auf den Boden und entfernt euch von ihm. Nachdem eine Minute lang nichts passiert, nähert ihr euch langsam und schaut vorsichtig hinein, um den seltsamen außerweltlichen Kristall zu begutachten, den ihr kurz nach dem Flugzeugabsturz entdeckt habt. Er scheint auf diesen Ort zu reagieren, da aus seinem Inneren ein helles Leuchten sowie ein dröhnendes Brummen dringt. Er scheint jedoch nicht gefährlich zu sein. Einer von euch bindet sich den Kristall um die Taille und nutzt sein Licht, um den Weg vor euch zu erhellen.

Die Ermittler erleiden keine negativen Effekte.

Ansonsten:

Die Dunkelheit vor euch wirkt wie die Tiefe auf dem Grund des Ozeans. Eure Fackeln und Laternen reichen nur ein paar Meter weit, bevor ihr Licht von der Schwärze verschluckt wird. Zusammen mit dem hohen Druck und der beißenden Kälte habt ihr das Gefühl, als ob das Gewicht der ganzen Welt auf euch lastet. Es ist eine Reise von beispiellosem Schrecken.

Dem Chaosbeutel wird 1 * -Marker hinzugefügt.

Am Ende dieser riesigen Kammer kommt ihr schließlich zu einem Knotenpunkt innerhalb der ruhenden Struktur: ein versiegeltes Tor von immenser Größe, das mit denselben fünf Glyphen verziert ist, gemeinsam mit einer Reihe ineinandergreifender Mechanismen. Kanäle und Rillen markieren einen Weg von der Mitte des Tores zu jeder der fünf Glyphen.

Jenseits des Tores hört ihr die euch vertrauten Geräusche, das Blubbern und Schäumen von Miasma und das Brodeln von wasserfülltem Nebel. „Es ist jenseits dieses Tores“, sagt jemand aus eurer Gruppe und der Rest nickt zustimmend. Ihr könnt seine Anwesenheit spüren – doch wenn ihr ehrlich seid, habt ihr das schon die ganze Zeit getan, seit ihr in der Antarktis angekommen seid. Allerdings ist sein Ruf jetzt nicht mehr zu überhören. Es flüstert euch leise zu. An der Oberfläche eures Geistes spielen sich Visionen ab. Eure wildesten Träume und freudigsten Momente. Eure dunkelsten Sehnsüchte und schwersten Rückschläge. Es ist ein Trugbild. Das Trugbild. Versiegelt hinter dieser Tür, wahrscheinlich seit Äonen bewacht oder vielleicht sogar gesteuert von denen, die vor euch kamen. Aber es entweicht, Stück für Stück. Die Kreaturen, die ihr getroffen und bekämpft habt, sind Beweis genug dafür. Auch die Alten Wesen wussten, dass es ausbrechen wird. Sie haben diesen Ort errichtet, doch nun ist er verlassen ...

Die Ermittler müssen entscheiden (wählt eins):

- ☉ *Ihr verweilt hier noch eine Zeit und erforscht das große Tor und die Umgebung, um mehr zu erfahren.* Damit spielen die Ermittler beide Teile des Szenarios. Fahre mit **Das Herz des Wahnsinns, Teil 1** fort.
- ☉ *Ihr wollt keine Zeit mehr verlieren und tretet durch das Tor!* Der erste Teil des Szenarios wird übersprungen. Fahre mit **Das Herz des Wahnsinns, Teil 2** fort.



Das Herz des Wahnsinns, Teil I

Ihr beschließt, die Tür und die vielen Pfade, die von diesem riesigen Tunnel abzweigen, zu untersuchen, und hofft, dass ihr einen Weg findet, das Wesen auf der anderen Seite an der Flucht zu hindern. Ihr glaubt, dass die Versiegelung dieser Tür irgendwie mit den fünf Glyphen zusammenhängt. Vielleicht könnt ihr die fehlenden Teile finden, wenn ihr die Umgebung erkundet.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Ermittlervorbereitung

- ☉ Jeder Ermittler darf 1 verfügbares Mitglied des Expeditionsteams wählen, das nicht durchgestrichen ist. Der gewählte Charakter schließt sich dem Ermittler an und die zugehörige Storyvorteilskarte wird in der Spielzone des Ermittlers ins Spiel gebracht. (Die Storyvorteile befinden sich im Begegnungsset *Expeditionsteam*. Falls sich ein Haken neben dem Namen des Charakters befindet, wird stattdessen seine **Entschlossen**-Version aus dem Begegnungsset *Tödliches Trugbild* verwendet.) Auf jeder dieser Storyvorteilskarten wird so viel Schaden und Horror platziert, wie im Abschnitt „Expeditionsteam“ im Kampagnenlogbuch angegeben.

Szenariovorbereitung

- ☉ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Das Herz des Wahnsinns*, *Das große Siegel*, *Miasma*, *Namenlose Schrecken*, *Pinguine*, *Shoggothen*, *Tekeli-li*, *Böses aus uralter Zeit* und *Verschlossene Türen*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



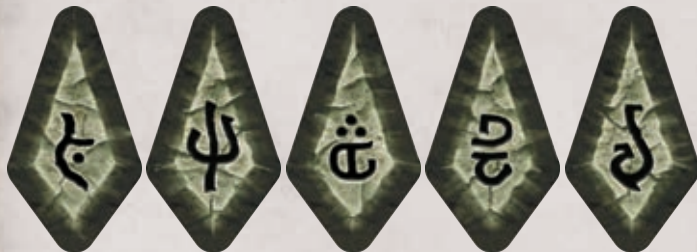
- ☉ Der Ort Das Tor von Y'quaa wird mit der enthüllten Seite nach oben ins Spiel gebracht.
 - ◆ Jeder Ermittler beginnt das Spiel am Ort Das Tor von Y'quaa.
 - ◆ *Hinweis: Die verhüllte Seite des Ortes Das Tor von Y'quaa wird in diesem Teil des Szenarios nicht verwendet.*
- ☉ Alle 15 Orte Uralte Anlage (5 aus dem Begegnungsset *Das große Siegel* und 10 aus dem Begegnungsset *Das Herz des Wahnsinns*) werden gemischt und wie in der Abbildung auf Seite 52 angegeben ins Spiel gebracht. Jeder Ort wird zufällig auf einer der angegebenen Positionen platziert.
 - ◆ Die Orte Uralte Anlage in diesem Szenario sind in 5 **Speichen**, die vom Ort Das Tor von Y'quaa in der Mitte ausgehen, und in 3 **Ring**en, die den Ort Das Tor von Y'quaa umgeben, angeordnet.
- ☉ Die 5 Siegelmarker werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- ☉ Überprüfe den Schwierigkeitsgrad.
 - ◆ Falls auf Schwer gespielt wird, wird 1 Verderben auf Agenda 1a platziert.
 - ◆ Falls auf Experte gespielt wird, wird 2 Verderben auf Agenda 1a platziert.
- ☉ Die „Tekeli-li“-Schwächekarten, die nicht bereits Teil eines Ermittlerdecks sind, werden zum „Tekeli-li“-Deck zusammengemischt, das neben dem Agendadeck platziert wird.
- ☉ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- ☉ Das Spiel kann nun beginnen.

Die Orte Uralte Anlage

Die Orte Uralte Anlage gibt es in mehreren Begegnungssets (in diesem Szenario z. B. in den Begegnungssets *Das Herz des Wahnsinns* und *Das große Siegel*). Weil diese Karten aus mehreren verschiedenen Begegnungssets kommen können, haben sie auf ihrer verhüllten Seite keine Begegnungssetsymbole. Um zu erkennen, zu welchem Set ein Ort Uralte Anlage gehört, muss seine enthüllte Seite überprüft werden.

Siegel

Dieses Szenario enthält 5 Siegelmarker, die wichtige technologische Artefakte darstellen, welche die Ermittler benötigen, um den Wahnsinn hinter dem Tor von Y'quaa zurückzuhalten. Jedes Siegel hat sein eigenes Symbol:



das ☾-Siegel das Ψ -Siegel das \oplus -Siegel das \odot -Siegel das \mathcal{S} -Siegel

Jedes Siegel hat eine inaktive und eine aktivierte Seite. Die aktivierte Seite wird durch die glühende Version des Symbols dargestellt.



inaktiv

aktiviert

Die Ermittler werden angewiesen, wann sie ein Siegel ins Spiel bringen sollen und ob es dabei inaktiv oder aktiviert ist. **Siegel haben keinen eigenständigen Spieleffekt.** Die Ermittler müssen herausfinden, wie sie diese Siegel kontrollieren, aktivieren und für sich nutzen können, um dem Wahnsinn eine Ende setzen zu können.

Sobald ein Ermittler die Kontrolle über ein Siegel übernimmt, wird es auf seiner Ermittlerkarte platziert. Falls ein Ermittler, der 1 oder mehr Siegel kontrolliert, aus dem Spiel ausscheidet (außer durch Aufgeben), wird jedes seiner Siegel aus dem Spiel entfernt. Diese Siegel sind für immer verloren.

Als \blacktriangleright -Fähigkeit darf ein Ermittler die Kontrolle über eines seiner Siegel an einen anderen Ermittler am selben Ort übergeben oder er darf die Kontrolle über ein von einem anderen Ermittler kontrolliertes Siegel am selben Ort übernehmen.

Benachbarte Orte in „Das Herz des Wahnsinns“

Während dieses Szenarios werden Orte in Speichen und Ringen ausgelegt. Es gibt 3 Ringe mit je 5 Orten darauf und 5 Speichen mit je 3 Orten darauf.

\odot Während dieses Szenarios ist jeder Ort mit den nächsten Orten auf demselben Ring und derselben Speiche verbunden.

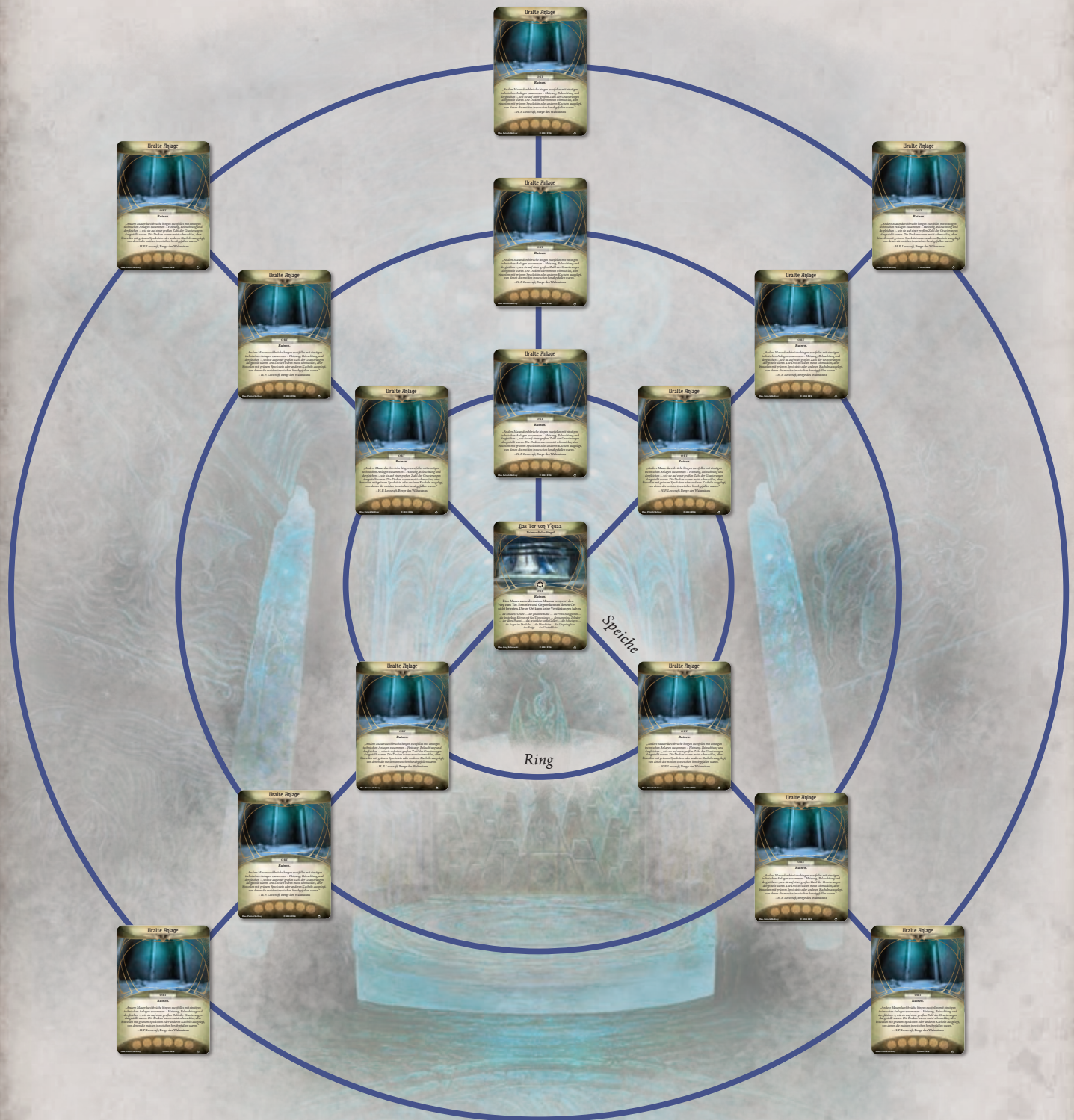
Einzelspielszenario

Falls ein Einzelspielszenario gespielt wird und keine anderen Vorbereitungs- und Auflösungsanweisungen verwendet werden sollen, können die unten stehenden Informationen bei der Vorbereitung und während des Spiels dieses Szenarios verwendet werden:

\odot Dem Chaosbeutel werden 2 zusätzliche \star -Marker hinzugefügt.



Platzierung der Orte in „Das Herz des Wahnsinns“



Hinweis: In Teil 2 dieses Szenarios sind 5 dieser Orte „Nebelpfeiler“ statt „Uralte Anlage“ (zufällig bestimmt).

Szenario-Zwischenspiel: Der letzte Tropfen

Instinktiv begeben Sie sich gegen die Kreatur, die auf der anderen Seite der Illusion haust, in Verteidigungshaltung. Ihre Begleiter sind sich der gefährlichen Situation noch nicht bewusst. Mit offenen Mündern stehen Sie ehrfürchtig da. Ihre Augen sind gläsern und reflektieren nur die Wahrheit, die das Miasma Sie sehen lassen will.

Von den überlebenden Expeditionsmitgliedern (einschließlich der Expeditionsmitglieder, die aktuell unter der Kontrolle eines Ermittlers sind), die im Abschnitt „Expeditionsteam“ im Kampagnenlogbuch keinen Haken neben ihrem Namen haben, wird 1 zufällig als „Opfer“ bestimmt. (Falls kein Expeditionsmitglied bestimmt werden konnte, wird der Rest des Zwischenspiels übersprungen.) Lies dann den Abschnitt, der zu dem bestimmten Expeditionsmitglied passt.

Falls das Opfer Dr. Amy Kensler ist:

„Aber ja ... ja, natürlich ...“, sagt Dr. Kensler, während sich ein Lächeln auf ihren Lippen ausbreitet. „Ich würde dich gerne wiedersehen. D-diesen Freitag? So schnell...“ Sie streicht sich eine verirrte Haarsträhne hinter das Ohr, als eine aus Miasma bestehende Ranke in Form einer Hand nach ihr greift ...

Falls Dr. Mala Sinha noch am Leben ist:

„Nein!“ Dr. Sinha erreicht Dr. Kensler zuerst, wirbelt sie herum und umarmt sie. Dann presst sie ihre Handflächen fest auf Dr. Kenslers Wangen und zwingt ihre Kollegin, ihr tief in die Augen zu schauen. „Ich bin hier, Amy. Genau hier.“

Dr. Kenslers Arme zittern. „Mala! Du warst ... Ich ... ich hätte fast ...“ Sie schüttelt den Kopf und bricht leise weinend in den Armen der Ärztin zusammen. Das Wesen weicht zurück und die Täuschung löst sich auf.

Ansonsten:

Dr. Kensler greift nach der Hand. Das Wesen zieht sie in das Trugbild hinein, in eine Welt voller vorgetäuschter Freude. Man wird nie wieder etwas von ihr hören oder sehen.

Im Abschnitt „Expeditionsteam“ im Kampagnenlogbuch wird Dr. Amy Kensler durchgestrichen. Falls sie sich im Spiel befindet, wird sie besiegt und aus dem Spiel entfernt.

Falls das Opfer Professor William Dyer ist:

„Professor Lake?“, fragt Dyer, der die Gestalt im Miasma wiedererkennt. „Ja, ich habe mir Ihren Vorschlag durchgelesen. Wenn Sie die Expedition absagen wollen, werde ich Sie nicht daran hindern. Sie haben recht, es gibt eine Menge Dinge, die wir bei der Reise noch nicht berücksichtigt haben ...“ Er wendet sich den Schnitzereien an der Wand zu, begutachtet sie, als wären sie seine eigenen Kritzeleien auf der Tafel. „Ja, ich glaube, das wäre sehr klug ...“ Eine aus Miasma bestehende Ranke in Form einer Hand greift nach ihm ...

Falls Dr. Amy Kensler noch am Leben ist:

„Lake ist tot“, sagt Dr. Kensler und legt dem Professor eine Hand auf die Schulter. „Erinnern Sie sich noch? Ans St. Mary's? Wir waren zusammen auf seiner Beerdigung.“ Der milchige Schleier über Dyers Augen beginnt zu verblassen, als er die Wahrheit erkennt.

„Ja“, sagt er schließlich. „Ja, ich ... ich erinnere mich. Es ...“ Er holt tief Luft und schließt die Augen, um die schmerzhafteste Erinnerung zu verdrängen. „Es war eine schöne Beisetzung.“ Das Wesen weicht zurück und die Täuschung löst sich auf.

Ansonsten:

Dyer greift nach der Hand. Das Wesen zieht ihn in das Trugbild hinein, in eine Welt voller vorgetäuschter Freude. Man wird nie wieder etwas von ihm hören oder sehen.

Im Abschnitt „Expeditionsteam“ im Kampagnenlogbuch wird Professor William Dyer durchgestrichen. Falls er sich im Spiel befindet, wird er besiegt und aus dem Spiel entfernt.

Falls das Opfer Danforth ist:

„Ich sehe dich“, sagt der junge Mann und deutet auf das Trugbild, als wäre es ein alter Freund. „Ja. Ja, ich sehe dich. Ich kann dich sehen!“, schwärmt er und ein strahlendes Lächeln breitet sich auf seinem Gesicht aus. Eine aus Miasma bestehende Ranke in Form einer Hand greift nach ihm ...

Falls Professor William Dyer noch am Leben ist:

„Danforth, nein!“ Der ältere Mann stellt sich vor seinen Studenten und versperrt ihm die Sicht. „Du darfst unter keinen Umständen in dieses widerliche Trugbild schauen!“

„Aber Professor“, schreit Danforth verzweifelt. „Sie verstehen das nicht. Es ... es war die ganze Zeit hier ...“ Er zeigt auf seine Schläfe. „Die ganze Zeit über hier. Es hat auf mich gewartet. Es hat gewartet. Und ich ... ich ...“

„Sieh mich an!“, ruft Dyer nachdrücklich. Der Student reißt seinen Blick von dem Ding hinter seinem Mentor los. Dann dreht er die Augen und fällt ohnmächtig in Dyers Arme. Das Wesen weicht zurück und die Täuschung löst sich auf.

Ansonsten:

Danforth greift nach der Hand. Das Wesen zieht ihn in das Trugbild hinein, in eine Welt voller vorgetäuschter Freude. Man wird nie wieder etwas von ihm hören oder sehen.

Im Abschnitt „Expeditionsteam“ im Kampagnenlogbuch wird Danforth durchgestrichen. Falls er sich im Spiel befindet, wird er besiegt und aus dem Spiel entfernt.

Falls das Opfer Avery Claypool ist:

„Es ist wunderschön“, murmelt Claypool. In seinen Augen spiegelt sich ein farbenfrohes, von sanftem Schnee getüpfeltes Polarlicht. „Wie ... eine geheime Welt. Versteckt, nur für uns. Ein verborgener Schatz ...“ Er tritt vor, als eine aus Miasma bestehende Ranke in Form einer Hand nach ihm greift ...

Falls Roald Ellsworth noch am Leben ist:

Ellsworth braucht nur sanft seine Hand auf Claypools Schulter zu legen, um seine Aufmerksamkeit von dem Trugbild abzulenken. „Es gibt auch in dieser Welt einen Schatz für dich, Avery“, flüstert er. „Bleib bitte hier.“

Claypools azurblaue Augen schimmern, ehe sie wieder normal werden. Er starrt Ellsworth einen Moment lang an, bevor er seine Stirn an die seines Begleiters legt. „Tut mir leid. Du hast recht.“ Das Wesen weicht zurück und die Täuschung löst sich auf.

Ansonsten:

Claypool greift nach der Hand. Das Wesen zieht ihn in das Trugbild hinein, in eine Welt voller vorgetäuschter Freude. Man wird nie wieder etwas von ihm hören oder sehen.

Im Abschnitt „Expeditionsteam“ im Kampagnenlogbuch wird Avery Claypool durchgestrichen. Falls er sich im Spiel befindet, wird er besiegt und aus dem Spiel entfernt.

Falls das Opfer Takada Hiroko ist:

„... Dad?“, fragt Takada mit weit aufgerissenen Augen. Tränen laufen über ihr Gesicht, als sie ihren Eispickel auf den Steinboden fallen lässt. „Bist du es wirklich? Aber sie sagten ... sie sagten mir, du wärest ...“ Ihre Stimme zittert. Eine aus Miasma bestehende Ranke in Form einer Hand greift nach ihr ...

Falls Eliyah Ashevak noch am Leben ist:

Ein plötzliches Bellen lässt das Trugbild erzittern. Im nächsten Moment springt Anyu gegen Takadas Brust und wirft sie zu Boden. Sie ringt eine Sekunde lang mit der Hündin, bevor sie begreift, was passiert ist. „Anyu? Nein, warte ...“

„Braves Mädchen“, sagt Eliyah und ruft Anyu mit einem Pfiff an seine Seite zurück. Zur Belohnung kraut er ihr die Ohren. Takada erhebt sich langsam. Schmerz, Scham und Traurigkeit sind in ihren Augen zu sehen. Sie sagt nichts, nickt Eliyah aber leicht zu. Er nickt zurück. Das Wesen weicht zurück und die Täuschung löst sich auf.

Ansonsten:

Takada greift nach der Hand. Das Wesen zieht sie in das Trugbild hinein, in eine Welt voller vorgetäuschter Freude. Man wird nie wieder etwas von ihr hören oder sehen.

Im Abschnitt „Expeditionsteam“ im Kampagnenlogbuch wird Takada Hiroko durchgestrichen. Falls sie sich im Spiel befindet, wird sie besiegt und aus dem Spiel entfernt.

Falls das Opfer Eliyah Ashevak ist:

„Schau, Anyu!“ Eliyah zeigt auf das trübe Trugbild und sieht darin etwas, das ihr nicht sehen könnt. „Das sind sie ... Sie sind alle hier ... Sie leben!“ Anyu zerrt an seinem Rucksack und versucht, ihn wegzuziehen, aber davon bekommt er nichts mit. Eine aus Miasma bestehende Ranke in Form einer Hand greift nach ihm ...

Falls Avery Claypool noch am Leben ist:

Claypool packt Eliyahs Arm, gerade als Anyu ihm den Rucksack von der Schulter abreißt. „Hör auf, Eliyah!“, schreit er. „Hör auf! Die anderen sind fort, Eliyah! Sie sind tot! Und die Einzige, die noch übrig ist – sie braucht dich jetzt mehr denn je!“

Stille durchdringt die Höhle. Eliyah blinzelt, als sein Rausch abnimmt. Er blickt auf Anyu herab und beißt die Zähne zusammen. „Es ... es tut mir leid, Mädchen“, sagt er. Das Wesen weicht zurück und die Täuschung löst sich auf.

Ansonsten:

Eliyah greift nach der Hand. Das Wesen zieht ihn in das Trugbild hinein, in eine Welt voller vorgetäuschter Freude. Man wird nie wieder etwas von ihm hören oder sehen.

Im Abschnitt „Expeditionsteam“ im Kampagnenlogbuch wird Eliyah Ashevak durchgestrichen. Falls er sich im Spiel befindet, wird er besiegt und aus dem Spiel entfernt.

Falls das Opfer Roald Ellsworth ist:

Ellsworth zögert nicht, nach vorne zu treten. „Wohin führt es?“, sagt er leise und tastet nach seiner Taschenlampe. „Tiefer in die Anlage hinein? Eine Art natürliche Höhle? Das könnte die Entdeckung des Jahrtausends sein!“ Er tritt vor, als eine aus Miasma bestehende Ranke in Form einer Hand nach ihm greift ...

Falls James „Cookie“ Fredericks noch am Leben ist:

Cookie ist in Sekundenschnelle an Ellsworth' Seite. Mit einem schnellen, harten Schlag unterbricht er Ellsworth' Anfall. Das Geräusch hallt durch die Höhle. Ellsworth greift mit der Handfläche an seine Wange. „Du weißt, warum ich das tun musste“, knurrt Cookie.

„Zur Hölle mit dir“, antwortet Ellsworth und rückt seinen Kiefer zurecht. Beide fangen an zu grinsen. Das Wesen weicht zurück und die Täuschung löst sich auf.

Ansonsten:

Ellsworth greift nach der Hand. Das Wesen zieht ihn in das Trugbild hinein, in eine Welt voller vorgetäuschter Freude. Man wird nie wieder etwas von ihm hören oder sehen.

Im Abschnitt „Expeditionsteam“ im Kampagnenlogbuch wird Roald Ellsworth durchgestrichen. Falls er sich im Spiel befindet, wird er besiegt und aus dem Spiel entfernt.

Falls das Opfer Dr. Mala Sinha ist:

„Eine Welt ohne Tod“, merkt Dr. Sinha an und starrt in das Trugbild. „Eine Welt ohne Schmerz. Ohne Leid ...“ Sie tritt vor, als eine aus Miasma bestehende Ranke in Form einer Hand nach ihr greift ...

Falls Danforth noch am Leben ist:

„Die Grenzen, die Leben und Tod scheiden, sind unbestimmt und dunkel“, rezitiert Danforth mysteriös. „Wer kann sagen, wo das eine endet und das andere beginnt?“

Mala wird aus ihrer Trance gerissen und starrt den jungen Mann einfach nur an. „Schon wieder Poe?“

Er nickt. „Weisheit liegt in der Gewissheit des Todes.“

„Vielleicht“, sagt sie nachdenklich und dreht sich von der Vision vor ihr weg. „Vielleicht.“ Das Wesen weicht zurück und die Täuschung löst sich auf.

Ansonsten:

Dr. Sinha greift nach der Hand. Das Wesen zieht sie in das Trugbild hinein, in eine Welt voller vorgetäuschter Freude. Man wird nie wieder etwas von ihr hören oder sehen.

Im Abschnitt „Expeditionsteam“ im Kampagnenlogbuch wird Dr. Mala Sinha durchgestrichen. Falls sie sich im Spiel befindet, wird sie besiegt und aus dem Spiel entfernt.

Falls das Opfer James „Cookie“ Fredericks ist:

„Lieutenant ... Sie leben!“ Keuchend bricht Cookie fast zusammen. „Und der Rest der Truppe auch? Aber ich dachte ...“ Das Dröhnen eines Flugzeugmotors unterbricht seine überraschten Worte. „Richtig, natürlich! Ich wusste, wenn wir nur lange genug durchhalt'n ...!“ Eine aus Miasma bestehende Ranke in Form einer Hand greift nach ihm ...

Falls Takada Hiroko noch am Leben ist:

Takada handelt schnell und entschlossen, greift sich Cookies Colt aus dem Holster und gibt zwei Schüsse in den Nebel ab. Der gewaltige Klang der Schüsse hallt durch die höhlenartigen Hallen. Cookie hält eine Hand über sein klingelndes Ohr und stößt eine Reihe von Flüchen aus, als Takada ihm die Waffe zurückgibt.

„Wollen Sie mich taub mach'n, Private?“ „Hör auf damit, Cookie. Du steckst hier mit dem Rest von uns fest“, antwortet sie.

Er blickt sich verblüfft um, bevor er die schreckliche Wahrheit begreift. Das Wesen weicht zurück und die Täuschung löst sich auf.

Ansonsten:

Cookie greift nach der Hand. Das Wesen zieht ihn in das Trugbild hinein, in eine Welt voller vorgetäuschter Freude. Man wird nie wieder etwas von ihm hören oder sehen.

Im Abschnitt „Expeditionsteam“ im Kampagnenlogbuch wird James „Cookie“ Fredericks durchgestrichen. Falls er sich im Spiel befindet, wird er besiegt und aus dem Spiel entfernt.

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben aufgegeben oder wurden besiegt): So sehr ihr euch auch bemüht, gelingt es euch nicht, alle fünf Siegel zu finden und zu platzieren. Diese dunklen, ruhenden Hallen sind die Heimat von weit mehr als nur Rieseninguinen. Die Kreaturen, die darin wohnen, sind die gleichen, die Dyer und Danforth auf ihrer Reise beschrieben haben – gestaltlose Monstrositäten aus zähflüssigem, schäumendem Gelee, übersät mit lidlosen Augen. Ihr flieht zum Tor zurück, um euch auszuruhen und eure Wunden zu lecken. Bevor ihr entscheidet könnt, was ihr als Nächstes tut, knallt etwas gegen die uralte, massive Türöffnung und erschreckt euch fast zu Tode. Ein Hall rast durch die Anlage. Dann noch einer, und noch einer. Ihr versucht zu fliehen, aber es ist zu spät.

☉ Fahre mit **Auflösung 2** fort.

Auflösung 1: Ihr stemmt euch gegen die massive Tür, um euch einen Weg nach vorne zu bahnen. Dabei glüht und dröhnt sie vor sich hin, als würde durch sie eine Elektrizität fremden Ursprungs fließen. Irgendwo an diesem Ort befinden sich die Antworten auf all eure Fragen. Der Grund, warum ihr hierhergekommen seid. Es geht schon lange nicht mehr um eure Karrieren, sondern um die Rettung eures Verstandes. Ihr müsst die Wahrheit erfahren. Auch wenn ihr daran zerbrechen solltet.

☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt für jedes aktivierte Siegel im Spiel.

☉ Im Abschnitt „Expeditionsteam“ im Kampagnenlogbuch wird die Menge an Schaden und Horror auf jeder im Spiel befindlichen Partner-Vorteilskarte notiert.

☉ Fahre mit **Checkpoint III: Die andere Seite** fort.

Auflösung 2: Mit einem letzten Luftzug und urzeitlichem Kreischen bricht das riesige Tor auf. Ranken aus Spektralfarben ragen hervor und schlängeln sich über den Boden und die Wände. Das Chaos ist nach wenigen Sekunden vorüber. Mit unvorstellbarer Kraft ergreift euch das Miasma, krallt und zerrt an euren Gliedern. Schreckliche Formen, vertraute Anblicke und unsagbare Albträume spielen sich auf der Oberfläche des Wesens ab, während es euch durch das Tor und auf die andere Seite zieht.

☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt für jedes aktivierte Siegel im Spiel.

☉ Im Abschnitt „Expeditionsteam“ im Kampagnenlogbuch wird die Menge an Schaden und Horror auf jeder im Spiel befindlichen Partner-Vorteilskarte notiert.

☉ Fahre mit **Checkpoint III: Die andere Seite** fort.

Auflösung 3: Der Energiepuls, den ihr durch euren katastrophalen Fehler ausgelöst habt, löscht alles organische Leben auf der Erde aus.

☉ Ups.

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Das Siegel wurde verwendet ... auf die falsche Weise!*

☉ Jeder Ermittler wird **getötet**.

☉ Die Ermittler verlieren die Kampagne.

Checkpoint III: Die andere Seite

Die andere Seite 1: Ihr erwacht in einem Dunst auf der anderen Seite. Ihr wisst nicht, wie lange es her ist, dass ihr die Schwelle des Tores überschritten habt.

Fahre mit **Die andere Seite 2** fort, falls ihr sofort weiterspielen wollt, oder fahre mit **Die andere Seite 3** fort, falls ihr eine Pause einlegen und bei der nächsten Sitzung weiterspielen wollt.

Die andere Seite 2: Es ist an der Zeit, dies ein für alle Mal zu beenden.

☉ Es werden alle Orte bis auf Das Tor von Y'quaa aus dem Spiel entfernt. Siegelmarker auf dem Ort Tor von Y'quaa werden nicht entfernt. (Alle Marker auf dem Ort werden entfernt und alle Karten an dem Ort wie üblich abgelegt.)

☉ Jeder Ermittler, der ein Siegel kontrolliert, behält es auf seiner Ermittlerkarte. (Das Siegel beginnt das nächste Spiel unter der Kontrolle des entsprechenden Ermittlers.) Es verliert allerdings seine Aufladung. Falls es aktiviert war, wird es auf die inaktive Seite umgedreht.

☉ Jedes Siegel, das nicht von einem Ermittler kontrolliert wird oder sich auf dem Ort Das Tor von Y'quaa befindet, wird aus dem Spiel entfernt.

☉ Fahre mit **Das Herz des Wahnsinns, Teil II** fort.

Die andere Seite 3: Ihr ruht euch aus und sammelt eure Kräfte. Schon bald werdet ihr das hier beenden – ein für alle Mal.

☉ Im Abschnitt „Das Herz des Wahnsinns“ im Kampagnenlogbuch wird jedes Siegel, das sich bei Spielende am Ort Das Tor von Y'quaa befunden hat, unter „Eingesetzte Siegel“ eingezeichnet.

☉ Im Abschnitt „Das Herz des Wahnsinns“ im Kampagnenlogbuch wird jedes Siegel, das bei Spielende von einem Ermittler kontrolliert wurde, unter „Geborgene Siegel“ eingezeichnet.

☉ Das Spiel wird wie üblich aufgeräumt.

☉ Wenn ihr weiterspielen wollt, beginnt bei **Das Herz des Wahnsinns, Teil II**.



Das Herz des Wahnsinns, Teil II

Einführung 1: Jenseits der Schwelle des uralten Tores ist die Anlage noch älter – und seltsamer. Wer weiß, wie viele Äonen dieser Ort ungestört ruhen konnte, während sich die Erde veränderte und weiterentwickelte? Vielleicht wäre es auch für immer so geblieben, wäre der Ort nicht gestört worden. Aber es ist zu spät, die Vergangenheit zu ändern. Alles, was ihr noch tun könnt, ist daran zu arbeiten, eine schreckliche Zukunft zu verhindern.

Schummrige Leuchten erfüllt die unheimlichen Flure, als würde es von einer fortgeschrittenen Energiequelle angetrieben werden, wie Elektrizität. Hinter euch bildet sich eine Wand aus kaleidoskopischem Miasma, um eure Flucht zu verhindern. Ihr seid hier gefangen, vielleicht für immer. Vom Tor aus erstreckt sich ein Netz aus weitläufigen Fluren, die aus glattem Stein gehauen und mit uralten Wandmalereien und fremdartigen Hieroglyphen bedeckt sind. Die Luft fühlt sich hier dünner an. Das Licht krümmt sich und schwingt, verzerrt eure Sicht wie eine optische Täuschung. Ist das die Realität ... oder ein Trugbild?

Eure Gruppe untersucht viele Stunden lang die Wandmalereien. Sie stellen eine uralte, euch unbekanntes Historie dar. Eine alternative Erdgeschichte. Eine ganz andere, als ihr euch je hättet vorstellen können.

☉ Überprüfe das Kampagnenlogbuch:

- ☞ Falls Dr. Kensler noch am Leben ist und Dr. Kensler die wahre Natur des Miasmas erkannt hat, fahre mit **Einführung 2** fort.
- ☞ Ansonsten fahre mit **Einführung 3** fort.

Einführung 2: Während sie die Wandmalereien untersucht, erklärt Dr. Kensler alles: „Die Alten Wesen waren Reisende. Siedler. Sie kamen vor über einer Milliarde Jahren auf die Erde.“ Sie zitiert Professor Dyers eigene Aufzeichnungen. „Aber sie waren nicht die Ersten hier. Dieser Ort, all das hier – es war schon damals uralt.“ Sie streicht mit ihren Händen über das Wandgemälde, während sie erklärt, was sie erfahren hat. „Aber es ist kein Wesen, das darin gefangen ist.“

Beunruhigt durch die neuen Erkenntnisse fragt ihr, was sie meint. Sie dreht sich mit glühenden Augen zu euch um. „Ich hatte ihre Physiologie studiert und versucht herauszufinden, wie sie ohne Form, ohne Materie, ohne Zustand existieren können. Aber ich bin es ganz falsch angegangen. Man kann die Biologie von etwas Anorganischem nicht studieren. Es ist nicht wirklich ein Lebewesen. Es ist eher so etwas wie ...“ Sie zögert und versucht, die richtigen Worte zu finden. „Es ist eine alternative Dimension. Eine andere Realität, welche die unsere überlagert. Ein sensibler Mikrokosmos von all dem, was ist. Keine organische Substanz, sondern eine verspottende Nachahmung des Lebens.“

Das neu gewonnene Verständnis für die Phantasmen, denen ihr begegnet seid, und die Trugbilder, die ihr gesehen habt, ergeben nun mehr Sinn. Es waren keine Monster, die euch getötet haben, es waren Hirngespinnste einer falschen Realität. Einer Realität, die vielleicht noch eintreten wird. Ihr fragt Dr. Kensler, ob es irgendeine Hoffnung gibt, eine solche Macht aufzuhalten.

„Es ist kein lebendes Wesen. Es kann nicht getötet werden. Man kann es nur eindämmen. In der Anlage der Alten Wesen gab es fünf Pfeiler, welche die Essenz des Wesens zur Energieversorgung für ihre Zivilisation nutzten, aber nach so langer Zeit kann ich mir nicht vorstellen, dass sie noch funktionieren. Aber vielleicht ...“ Sie schweift ab und ersinnt murmelnd einen Plan. Schließlich weiten sich ihre Augen. „Ich weiß, was getan werden muss. Ich weiß, wie man es aufhalten kann. Sie müssen diese Pfeiler finden und zerstören – das wird die gesamte Anlage zum Einsturz bringen. In der Zwischenzeit ...“ Sie nimmt ihren Rucksack von der Schulter und lässt ihn auf den Boden fallen. „Ich ... ich muss jetzt los. Wir haben keine Zeit zu verlieren.“

Ihr protestiert gegen ihren plötzlichen Aufbruch, aber ihr Entschluss steht fest. Sie zieht sich zurück, wirft noch einen letzten Blick auf die Gruppe und rennt dann los. Ihr hofft, dass sie weiß, was sie tut ... um euretwillen.

Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Dr. Kensler hat einen Plan. Dr. Amy Kensler kann in diesem Spiel nicht von einem Ermittler als Begleitung gewählt werden.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einführung 3: Ihr könnt nur einen Bruchteil der Wahrheit in den alten Wandmalereien herausfinden, aber was ihr herausfindet, ist fast unmöglich zu glauben. Als die Alten Wesen vor über einer Milliarde Jahren auf die Erde kamen, besiedelten sie nicht nur die Antarktis, sondern den gesamten Planeten. Und als sie das taten, war dieser Ort – und das Wesen, das darin lebt – bereits hier. Sie bauten den Komplex um es herum, um das uralte Wesen darin zu studieren, es besser zu verstehen, und zogen damit Kräfte an, die selbst ihnen fremd waren. Das Tor und seine Siegel wurden gebaut, um es einzudämmen, aber die Jahre des Verfalls haben es schwach und unwirksam gemacht. Ihr vermutet, dass es die Anwesenheit intelligenter Lebewesen war – die Menschen, die begannen, die längst vergessenen Gipfel und eisigen Ebenen zu erforschen – die das Wesen aufgeschreckt hat.

Die Wandgemälde erzählen von der Struktur der Anlage. Fünf Pfeiler, die nicht nur geschaffen wurden, um die Essenz der Kreatur zu kontrollieren, sondern auch, um die gesamte Zivilisation der Alten Wesen mit Energie zu versorgen. Ihr schließt daraus, dass die Zerstörung dieser Pfeiler die gesamte Anlage – vielleicht sogar den ganzen Berg, unter dem sie gebaut ist – in Schutt und Asche legen würde. Ihr wisst nicht, ob ihr dieses namenlose Grauen wirklich zerstören oder eindämmen könnt, aber euch bleibt keine andere Wahl, als es zu versuchen. Wenn es weiter ausbricht, wird das Konzept von Realität nach seinen Bedürfnissen umgeschrieben. Nichts wird übrig bleiben, außer das Trugbild. Nichts außer eine verdrehte, grausame Einbildung. Ein Albtraum, aus dem es kein Erwachen gibt.

Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Wahrheit hinter dem Trugbild entzieht sich euch.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einzelspielszenario

Falls ein Einzelspielszenario gespielt wird und keine anderen Vorbereitungs- und Auflösungsanweisungen verwendet werden sollen, können die unten stehenden Informationen bei der Vorbereitung und während des Spiels dieses Szenarios verwendet werden:

- ☉ Dem Chaosbeutel werden 2 zusätzliche ✨-Marker hinzugefügt.
- ☉ Die Ermittler dürfen wählen, wie viele Siegel sie haben:
 - ☞ Für ein leichteres Spiel sind 3 zufällige Siegel „eingesetzt“ und die anderen 2 sind „geborgen“.
 - ☞ Für ein normales Spiel sind 2 zufällige Siegel „eingesetzt“, 1 zufälliges Siegel ist „geborgen“ und die anderen 2 werden nicht verwendet.
 - ☞ Für ein schweres Spiel ist 1 zufälliges Siegel „eingesetzt“ und die anderen 4 werden nicht verwendet.
 - ☞ Für ein alpträumhaftes Spiel werden keine Siegel verwendet.

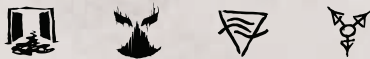
Ermittlervorbereitung

- ⊙ Jeder Ermittler darf 1 verfügbares Mitglied des Expeditionsteams wählen, das nicht durchgestrichen ist. Der gewählte Charakter schließt sich dem Ermittler an und die zugehörige Storyvorteilskarte wird in der Spielzone des Ermittlers ins Spiel gebracht. (Die Storyvorteile befinden sich im Begegnungsset *Expeditionsteam*. Falls sich ein Haken neben dem Namen des Charakters befindet, wird stattdessen seine **Entschlossen**-Version aus dem Begegnungsset *Tödliches Trugbild* verwendet.) Auf jeder dieser Storyvorteilskarten wird so viel Schaden und Horror platziert, wie im Abschnitt „Expeditionsteam“ im Kampagnenlogbuch angegeben.

Szenariovorbereitung (nach einem Checkpoint)

Dieser Vorbereitungstext wird nur verwendet, wenn direkt nach Teil I weitergespielt wird.

- ⊙ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Etwas regt sich in der Tiefe*, *Anhänger des Unbekannten*, *Grabeskälte* und *Lähmende Angst*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Beim Heraussuchen des Begegnungssets *Lähmende Angst* werden nur Missklingende Stimmen (2x) und Starr vor Angst (2x) herausgesucht. (Die 3 Kopien Verrottende Überreste werden nicht verwendet.)

- ⊙ Das Begegnungsdeck und alle nicht im Spiel befindlichen Zonen werden nach allen Karten der Begegnungssets *Das große Siegel*, *Shoggothen* und *Verschlossene Türen* durchsucht. Diese werden aus dem Spiel entfernt (einschließlich der 5 Orte Uralte Anlage aus dem Begegnungsset *Das große Siegel*). Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- ⊙ Das Agendadeck wird mit den Agendakarten 4–5 erstellt und das Szenendeck mit der Szenekarte 3. (Diese Karten befinden sich im Begegnungsset *Etwas regt sich in der Tiefe*.)
- ⊙ Der Ort Das Tor von Y'quaa wird auf seine verhüllte Seite umgedreht.
- ⊙ Die 5 Orte Nebelpfeiler und die 10 verbliebenen Orte Uralte Anlage (aus dem Begegnungsset *Das Herz des Wahnsinns*) werden gemischt und wie in der Abbildung auf Seite 52 angegeben ins Spiel gebracht. Jeder Ort wird zufällig auf einer der angegebenen Positionen platziert, mit der Ausnahme, dass 5 der zufällig verteilten Orte „Uralte Anlage“ nun stattdessen „Nebelpfeiler“ sind.
 - ⊖ **Hinweis: Falls alle 5 Orte im innersten Ring „Nebelpfeiler“ sind, muss der Prozess wiederholt werden.**
 - ⊖ Der Ermittlungsleiter wählt einen Ort Uralte Anlage, der zum Ort Das Tor von Y'quaa nächstgelegenen ist. Jeder Ermittler beginnt das Spiel am gewählten Ort.
- ⊙ Die folgenden Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: Alle 15 Kopien des Gegners Der namenlose Wahnsinn, die Szene Das letzte Trugbild, die 4 Orte Titanische Rampe und der Ort Verborgener Tunnel.
- ⊙ Die Siegel werden wie folgt platziert:
 - ⊖ Für jedes aktivierte Siegel auf dem Ort Das Tor von Y'quaa wird ein Ermittler gewählt, der die Kontrolle über das entsprechende Siegel übernimmt.
 - ⊖ Jeder Ermittler mit einem inaktiven Siegel beginnt das Spiel mit dem entsprechenden Siegel unter seiner Kontrolle.
 - ⊖ Jedes andere Siegel wird aus dem Spiel entfernt.
- ⊙ Die übrigen Karten aus den herausgesuchten Begegnungssets werden ins Begegnungsdeck gemischt.
- ⊙ Das Spiel kann nun beginnen.

Szenariovorbereitung (nach einer Spielpause)

Dieser Vorbereitungstext wird nur verwendet, wenn mit Teil II nach einer Spielpause weitergemacht wird.

- ⊙ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Das Herz des Wahnsinns*, *Anhänger des Unbekannten*, *Miasma*, *Namenlose Schrecken*, *Pinguine*, *Etwas regt sich in der Tiefe*, *Tekeli-li*, *Böses aus uralter Zeit*, *Grabeskälte* und *Lähmende Angst*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Beim Heraussuchen des Begegnungssets *Lähmende Angst* werden nur Missklingende Stimmen (2x) und Starr vor Angst (2x) herausgesucht. (Die 3 Kopien Verrottende Überreste werden nicht verwendet.)

- ⊙ Das Agendadeck wird mit den Agendakarten 4–5 erstellt und das Szenendeck mit der Szenekarte 3. (Diese Karten befinden sich im Begegnungsset *Etwas regt sich in der Tiefe*.)
- ⊙ Der Ort Das Tor von Y'quaa wird mit seiner verhüllten Seite nach oben ins Spiel gebracht.
- ⊙ Die 5 Orte Nebelpfeiler und die 10 verbliebenen Orte Uralte Anlage (aus dem Begegnungsset *Das Herz des Wahnsinns*) werden gemischt und wie in der Abbildung auf Seite 52 angegeben ins Spiel gebracht. Jeder Ort wird zufällig auf einer der angegebenen Positionen platziert, mit der Ausnahme, dass 5 der zufällig verteilten Orte „Uralte Anlage“ nun stattdessen „Nebelpfeiler“ sind.
 - ⊖ **Hinweis: Falls alle 5 Orte im innersten Ring „Nebelpfeiler“ sind, muss der Prozess wiederholt werden.**
 - ⊖ Die Orte Uralte Anlage in diesem Szenario sind in 5 **Speichen**, die vom Ort Das Tor von Y'quaa in der Mitte ausgehen, und in 3 **Ringen**, die den Ort Das Tor von Y'quaa umgeben, angeordnet.
 - ⊖ Der Ermittlungsleiter wählt einen Ort Uralte Anlage, der zum Ort Das Tor von Y'quaa nächstgelegenen ist. Jeder Ermittler beginnt das Spiel am gewählten Ort.
- ⊙ Die folgenden Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: Alle 15 Kopien des Gegners Der namenlose Wahnsinn, die Szene Das letzte Trugbild, die 4 Orte Titanische Rampe und der Ort Verborgener Tunnel.
- ⊙ Falls Teil I gespielt wurde, überprüfe den Abschnitt „Das Herz des Wahnsinns“ im Kampagnenlogbuch. Die 5 Siegel werden wie folgt platziert:
 - ⊖ Überprüfe, welche Siegel unter „Eingesetzte Siegel“ eingezeichnet sind. Für jedes hier eingezeichnete Siegel wird ein Ermittler gewählt, der die Kontrolle über das entsprechende Siegel (mit der aktivierten Seite nach oben) übernimmt.
 - ⊖ Überprüfe, welche Siegel unter „Geborgene Siegel“ eingezeichnet sind. Für jedes hier eingezeichnete Siegel wird ein Ermittler gewählt, der die Kontrolle über das entsprechende Siegel (mit der inaktiven Seite nach oben) übernimmt.
 - ⊖ Jedes andere Siegel wird aus dem Spiel entfernt.
- ⊙ Falls Teil I nicht gespielt wurde, werden alle 5 Siegel aus dem Spiel entfernt.
- ⊙ Die „Tekeli-li“-Schwächekarten, die nicht bereits Teil eines Ermittlerdecks sind, werden zum „Tekeli-li“-Deck zusammengemischt, das neben dem Agendadeck platziert wird.
- ⊙ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- ⊙ Das Spiel kann nun beginnen.

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler wurden besiegt): Als ihr erwacht, ist die Anlage wieder dunkel und still. Ihr helft euren Begleitern auf die Beine und tretet den Rückzug an die Oberfläche an. Ihr seid euch nicht sicher, ob ihr das Wesen jenseits des Tores noch an der Flucht hindern könnt. Es ist ruhig. Friedlich. Keine Anzeichen von eisigen Phantasmen, unheimlichen Trugbildern oder fremden Wesen.

Als ihr zurück in der Stadt seid, die in die Berge eingebettet ist, macht ihr Notizen, Fotografien und nehmt Abdrücke und Proben. Der Weg zurück zum Schelfeis stellt euch vor keine großen Probleme. Nicht einmal das schlechte Wetter hindert euch an einer sicheren Rückkehr zum Lager an der Eisbarriere. Als hätte sich der gesamte Kontinent der Antarktis euch unterworfen. Kurz überlegt ihr, ob ihr die Zeit für weitere Untersuchungen in der Umgebung nutzen wollt, entscheidet euch allerdings dagegen und kehrt mit euren umfangreichen Erkenntnissen zurück. Der Himmel ist klar und schön, als ihr das Schelfeis in Richtung Norden verlasst.

Trotzdem seid ihr beunruhigt. Das Wesen, das einst hinter dem Tor der Alten Wesen versiegelt war, ist verschwunden. Als ihr geflohen seid, gab es von ihm fast keine Spur. Das kann nur bedeuten, dass es geflohen ist und jetzt irgendwo sein könnte. Oder überall. In euren Gedanken formen sich grausame Bilder. Ihr erinnert euch an die seltsamen, lebhaften Trugbilder, die das Wesen zu kontrollieren schien. Die real wirkenden Halluzinationen. Ihr untersucht eure Handflächen und fragt euch, ob sie dieselbe Form haben wie immer oder nur ein Abbild davon sind. Die Luft um euch herum flirrt.

... Ist irgendetwas von all dem real?

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Der Namenlose Wahnsinn konnte entkommen.
- ☞ Im Abschnitt „Expeditionsteam“ im Kampagnenlogbuch wird jeder Name durchgestrichen.
- ☞ Jeder Ermittler wird **wahnsinnig**.
- ☞ Die Ermittler haben die Kampagne verloren.



Auflösung 1: Plötzlich gibt es einen starken, warmen Windstoß, gefolgt von einem Geräusch, das einem gewaltigen Ausatmen ähnelt. Die Luft flirrt in einem verzerrten Trugbild, und ihr beobachtet unter Schock, wie das strömende Miasma plötzlich zurückweicht. Es stürzt in sich zusammen und zieht sich in den Berghang zurück, gerade als die Lawine zu rollen beginnt. Hellblaue Risse breiten sich mit hoher Geschwindigkeit auf den Wänden aus. Ohne die Pfeiler ist nicht nur die Integrität der Anlage im Berg, sondern die der gesamten Stadt gefährdet. Der eisige Boden bricht auf. Die zyklische Architektur der fremdartigen Stadt beginnt im Schnee zu versinken.

Dann hört ihr es: den dröhnenden Motor eines Flugzeugs über euch. Das letzte von Takadas drei Flugzeugen segelt über der Stadt und vertraute Rufe hallen durch die uralten, verfallenen Straßen. „Da sind sie! Bei dem Tunnel! Beeilt euch!“ Ihr könnt zwei Schlitten erkennen, gezogen von den Hunden, die Eliyah im Lager an der Eisbarriere zurückgelassen hatte. Dabei sind auch einige Crewmitglieder der Theodosia. Ihr könnt eure Überraschung und Freude über diesen Anblick nicht zurückhalten. Hektisch signalisieren sie, dass ihr euch beeilen sollt, während sie auf den einstürzenden Berg deuten.

Im allerletzten Moment hört ihr eine weitere Stimme aus dem Inneren des Tunnels. „Warten Sie!“ Winkend und rufend taucht Dr. Kensler aus der Dunkelheit auf. „Warten Sie auf mich!“ Sie springt auf den Schlitten und gemeinsam rast ihr in Richtung Vorgebirge, während die Stadt hinter euch ins Eis stürzt.

Eines der Besatzungsmitglieder erklärt, dass sie trotz der Risiken das letzte verbliebene Flugzeug zusammengebaut haben, um sich auf die Suche nach euch zu begeben. „Als wir beobachteten, wie Sie ohne den größten Teil Ihrer Ausrüstung die eisigen Höhlen betraten, dachten wir, dass eine Rettungsaktion angebracht wäre. Wir konnten aber nicht ahnen, dass es so gefährlich und knapp werden würde.“ Ihr merkt an, dass ihr Timing nicht hätte besser sein können.

Als ihr wieder am Schelfeis angekommen seid, weist Dr. Kensler die Crew an, die Abfahrt vorzubereiten. Ihr habt noch nicht einmal das Lager vollständig abgebaut. Es spielt keine Rolle mehr. Das Einzige, was noch zählt, ist die Flucht von diesem Ort – inklusive all der Beweise, die ihr gefunden habt.

Trotzdem plagen euch noch Fragen. Als ihr sicher an Bord der Theodosia seid, konfrontiert ihr Dr. Kensler und fragt, was sie vorhin in der Einrichtung gemacht hat. Erst hat euch das Wesen gejagt und dann, ganz plötzlich ... „Ich habe Ihnen bereits gesagt, dass es kein Lebewesen ist“, erklärt sie. „Somit kann es nicht getötet werden. Zumindest nicht nach unseren Maßstäben. Trotzdem kann es Gefühle wahrnehmen. Es kennt unsere Sehnsüchte. Unsere Hoffnungen. Unsere Ängste.“ Ihr bemerkt für alle hörbar, dass Dr. Kensler in der Gegenwartsform spricht. Sie beißt die Zähne zusammen. Die Luft um sie herum wirkt leicht verschwommen. „Ich ... ich habe eine Abmachung getroffen“, flüstert sie. „Es war die einzige Möglichkeit.“

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Der Namenlose Wahnsinn ist sicher in seinem Wirt eingeschlossen ... vorerst.
- ☞ Im Abschnitt „Expeditionsteam“ im Kampagnenlogbuch wird der Name von Dr. Amy Kensler durchgestrichen und durch „Das Wesen“ ersetzt.
- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Überlebenden der Expedition sind ... Dahinter werden die Namen aller Mitglieder der Expedition, die nicht durchgestrichen sind, sowie die Namen aller überlebenden Ermittler aufgelistet.
- ☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler verdient 10 Bonus-Erfahrungspunkte, da er die Realität vor einem unsagbaren Schicksal bewahrt hat.
- ☞ Die Ermittler gewinnen die Kampagne!

Auflösung 2: Plötzlich ertönt ein dröhnendes Summen aus dem Tunnel, was eure Hoffnung neu aufkeimen lässt. Ihr ergreift die Flucht durch den Torbogen, als sich hellblaue Risse an den Wänden um euch ausbreiten. Ohne die Pfeiler ist nicht nur die Integrität der Anlage im Berg, sondern die der gesamten Stadt gefährdet. Der eisige Boden bricht auf. Die zyklische Architektur der fremdartigen Stadt beginnt im Schnee zu versinken. Hier werdet ihr wohl eure letzte Ruhestätte finden, aber immerhin reißt ihr dieses Wesen und den Rest dieser verfluchten Stadt mit euch.

Dann hört ihr es: den dröhnenden Motor eines Flugzeugs über euch. Das letzte von Takadas drei Flugzeugen segelt über der Stadt und vertraute Rufe hallen durch die uralten, verfallenen Straßen. „Da sind sie! Bei dem Tunnel! Beeilt euch!“ Ihr könnt zwei Schlitten erkennen, gezogen von den Hunden, die Eliyah im Lager an der Eisbarriere zurückgelassen hatte. Dabei sind auch einige Crewmitglieder der Theodosia. Ihr könnt eure Überraschung und Freude über diesen Anblick nicht zurückhalten. Hektisch signalisieren sie, dass ihr euch beeilen sollt, während sie auf den einstürzenden Berg deuten.

Eines der Besatzungsmitglieder erklärt, dass sie trotz der Risiken das letzte verbliebene Flugzeug zusammengebaut haben, um sich auf die Suche nach euch zu begeben. „Als wir beobachteten, wie Sie ohne den größten Teil Ihrer Ausrüstung die eisigen Höhlen betraten, dachten wir, dass eine Rettungsaktion angebracht wäre. Wir konnten aber nicht ahnen, dass es so gefährlich und knapp werden würde.“ Ihr merkt an, dass ihr Timing nicht hätte besser sein können. Gemeinsam rast ihr in Richtung Vorgebirge, während die Stadt hinter euch ins Eis stürzt.

Als ihr wieder am Schelfeis angekommen seid, weist ihr die Crew an, die Abfahrt vorzubereiten. Ihr habt noch nicht einmal das Lager vollständig abgebaut. Es spielt keine Rolle mehr. Das Einzige, was noch zählt, ist die Flucht von diesem Ort – inklusive all der Beweise, die ihr gefunden habt.

Die Heimreise verläuft danach ruhig und friedlich, doch eure Gedanken sind das genaue Gegenteil. Bis heute fragt ihr euch, um was es sich wirklich bei dem Wesen gehandelt hat, dem ihr in der Anlage der Alten Wesen begegnet seid. Ihr habt keinen blassen Schimmer, was ihr der wissenschaftlichen Gemeinde bei eurer Rückkehr berichten sollt. Ihr habt dafür gesorgt, dass niemand diese alpträumerhafte Stadt jemals wieder erforschen kann. Aber was ist mit den Alten Wesen? Werden die, die überlebt haben, im Verborgenen bleiben? Oder werden sie – wie ihr – mehr über dieses neue Zeitalter erfahren wollen, in dem sie sich befinden?

Das wird die Zeit zeigen. Doch bis dahin ist es beruhigend zu wissen, dass die Kreatur unter dem Eis unmöglich überlebt haben kann. Die Luft flirrt um die Stifte und Füllfederhalter in euren Händen, während ihr die Erlebnisse der letzten Etappe der Expedition niederschreibt. Ja – es ist endlich vorbei.

... Oder etwa nicht?

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Anlage wurde zerstört.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Überlebenden der Expedition sind ... Dahinter werden die Namen aller Mitglieder der Expedition, die nicht durchgestrichen sind, sowie die Namen aller überlebenden Ermittler aufgelistet.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler verdient 10 Bonus-Erfahrungspunkte, da er die Realität vor einem unsagbaren Schicksal bewahrt hat.
- ☉ Jeder Ermittler erleidet 1 körperliches und 1 seelisches Trauma, da er sich niemals mehr wirklich von den zurückliegenden Strapazen erholen wird.
- ☉ Die Ermittler gewinnen die Kampagne!

Auflösung 3: Ihr flieht durch den Torbogen, als der Berg zu ächzen und zu grollen beginnt. Ihr konntet genug Pfeiler zum Einsturz bringen, um die strukturelle Integrität der Anlage tief unter der Stadt zu bedrohen, aber es reicht nicht. Ihr werdet hier sterben – und viel schlimmer noch – dem Wesen zur Flucht verhelfen.

Dann hört ihr es: den dröhnenden Motor eines Flugzeugs über euch. Das letzte von Takadas drei Flugzeugen segelt über der Stadt und vertraute Rufe hallen durch die uralten, verfallenen Straßen. „Da sind sie! Bei dem Tunnel! Beeilt euch!“ Ihr könnt zwei Schlitten erkennen, gezogen von den Hunden, die Eliyah im Lager an der Eisbarriere zurückgelassen hatte. Dabei sind auch einige Crewmitglieder der Theodosia. Ihr könnt eure Überraschung und Freude über diesen Anblick nicht zurückhalten. Hektisch signalisieren sie, dass ihr euch beeilen sollt, während ihre Blicke auf den sich ausbreitenden miasmatischen Schrecken gerichtet sind. „Was zur Hölle ist das für ein Ding?“, schreit eines der Crewmitglieder. Für Erklärungen ist jetzt keine Zeit. Als ihr auf einem der Schlitten sitzt, gebt ihr den Befehl zur Flucht.

Eure Flucht aus der Stadt nehmt ihr nur verschwommen wahr. Ihr könnt euch nur vage an die uralten, schneebedeckten Straßen erinnern, an die Flucht vor dem kriechenden Nebel, an die glatten, schiefergrauen Gebäude und daran, wie ihr auf dem Weg durch die Berge nur knapp einer Flut aus kaleidoskopischem Schleim entgehen konntet.

Als die Kreatur außer Sichtweite ist, erklärt eines der Besatzungsmitglieder, dass sie trotz der Risiken das letzte verbliebene Flugzeug zusammengebaut haben, um sich auf die Suche nach euch zu begeben. „Als wir beobachteten, wie Sie ohne den größten Teil Ihrer Ausrüstung die eisigen Höhlen betraten, dachten wir, dass eine Rettungsaktion angebracht wäre. Wir konnten aber nicht ahnen, dass es so gefährlich und knapp werden würde.“

Mit Erleichterung seht ihr, dass der Pilot das Flugzeug auf der anderen Seite der Bergkette landen konnte. Eilig besteigt ihr mit euren Rettern und den verbliebenen Hunden die Maschine. In der Ferne seht ihr, wie das Wesen die zerklüfteten Gipfel erklimmt und in den Himmel aufragt.

Ihr lasst den Schlitten mitsamt aller Vorräte zurück. Der Motor heult auf und gemeinsam lasst ihr die Berge des Wahnsinns hinter euch. Einen Blick auf das, was Danforth in den vielen Monaten heimgesucht hat, wagt ihr nicht. Bis heute könnt ihr es hören: widerhallende Schreie und unergründliche Rufe, schrille und durchdringende Winde, die nicht natürlichen Ursprungs sein können, und ein Flüstern, das euch zur Rückkehr auffordert.

Jahre sind seit diesem schicksalhaften Tag vergangen. Der wissenschaftlichen Gemeinde habt ihr bis heute nichts von eurer Reise erzählt. Jedoch gibt es immer noch keine Spur von dem entkommenen Wesen. Kann es den geheimnisvollen gefrorenen Kontinent vielleicht nicht verlassen? Wartet es auf den richtigen Zeitpunkt?

Oder ist es bereits hier, in der Luft, die ihr gerade atmet? In eurem Verstand? Zeigt es euch eine falsche Realität? Ein Trugbild?

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Das Team konnte aus der Anlage fliehen.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Überlebenden der Expedition sind ... Dahinter werden die Namen aller Mitglieder der Expedition, die nicht durchgestrichen sind, sowie die Namen aller überlebenden Ermittler aufgelistet.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler verdient 5 Bonus-Erfahrungspunkte, da er uralte Schrecken überlebt hat und davon berichten kann ... irgendwann.
- ☉ Jeder Ermittler erleidet 2 körperliche und 2 seelische Traumata, da er sich niemals mehr wirklich von den zurückliegenden Strapazen erholen wird.
- ☉ Die Ermittler gewinnen die Kampagne ...?

Epilog

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls die Ermittler die Kampagne gewonnen haben, lies in der angegebenen Reihenfolge die Abschnitte der Teammitglieder, die als Überlebende der Expedition aufgelistet sind.

Falls sowohl Roald Ellsworth als auch Avery Claypool überlebt haben:

Ihr findet Ellsworth und Claypool auf dem Achterdeck der Theodosia, wo sie einen prächtigen Blick auf den Atlantik genießen. Seit eurer Flucht sind einige Tage verstrichen, die Stimmung an Bord ist eine Mischung aus Erleichterung, Trauer und Schuldgefühlen. Die beiden Männer begrüßen euch und bieten euch einen Platz an, damit auch ihr die Aussicht genießen könnt. Nach einem kurzen Moment fragt ihr nach den Plänen der beiden Entdecker. Sie tauschen wissende Blicke aus. „Ein Urlaub, denke ich“, sagt Ellsworth. „Ein sehr, sehr langer Urlaub.“

„Nichts als blauer Himmel und warmer Wind“, schlägt Claypool vor. „Klar. Und gerne an einem Ort, den man auf einer Karte findet“, fügt Ellsworth mit einem freundlichen Lächeln hinzu.

„Wirklich? Ich dachte an einen schönen, abgelegenen Ort. Nur du und ich“, deutet Claypool an.

Schmunzelnd lasst ihr die beiden mit ihren Urlaubsplänen allein. Vielleicht gibt es ja doch noch Hoffnung für manche von euch.

Falls sowohl Dr. Amy Kensler als auch Dr. Mala Sinha überlebt haben:

Ihr wart Zeuge, wie sich Dr. Kensler unmöglichen Kreaturen in albraumhaften Umgebungen entgegengestellt hat, aber dies hier ist die Prüfung, vor der sie am meisten Angst zu haben scheint. Nervös läuft sie auf und ab, während sie leise immer wieder die gleichen Sätze wiederholt. Endlich trifft Dr. Sinha ein. Ihr wollt euch schon zurückziehen, doch Dr. Kensler bittet euch zu bleiben. „Mala“, sagt sie trotz aller der Übung trocken. „Ich habe mich gefragt ... das heißt, ich würde gerne ...“ Sie räuspert sich. „Hättest du mal wieder Lust auf ein Abendessen, irgendwann? Und vielleicht eine weitere Vorstellung?“, bringt sie schließlich hervor.

Dr. Sinha rollt mit den Augen und verkneift sich dabei ein Lächeln. „Natürlich, du Idiotin.“

Dr. Kensler blinzelt überrascht. Sie schaut drein, als hätte man sie noch nie zuvor so genannt.

„Amy, du bist scharfsinnig, unglaublich belesen und ein wahres Wunderkind auf deinem Gebiet. Aber wenn es um das hier geht“, Dr. Sinha deutet zwischen sich und Dr. Kensler hin und her, „dann bist du schon ein kleiner Schwachkopf.“

Zu eurer Überraschung gluckst Amy und grinst. „Ja. Ja, ich schätze, das bin ich.“

Falls sowohl Prof. William Dyer als auch Danforth überlebt haben:

Wochen später betretet ihr das Büro von Professor Dyer, wo er und Danforth gerade eine Reihe alter, muffiger Bücher studieren. Eine Art esoterisches Diagramm, randvoll mit bizarren Symbolen, zielt die Tafel des Professors. „Es könnte das hier sein“, sagt Dyer leise und zeigt auf ein anderes Diagramm in einem der Bücher. Ihr erkennt das Buch aus Dr. Kenslers Besitz wieder, und einige andere aus der verbotenen Sammlung der Orne-Bibliothek.

Danforth schließt die Augen. „Nein, nein, nein ...“ Er geht zur Kreidetafel und fängt an zu wischen. „Es ist anders. Anders, anders ...“ Erst da bemerken die beiden euch. Ihr fragt, woran sie dieses Mal arbeiten.

„In einer zukünftigen Existenz betrachten wir das, was wir für unsere gegenwärtige Existenz halten, als Traum.“, zitiert Danforth wieder einmal aus einem von Poes Werken, als wäre es eine Erklärung.

Falls sowohl Takada Hiroko als auch James „Cookie“ Fredericks überlebt haben:

Zu eurer Überraschung seht ihr sowohl Takada als auch Cookie in der Werkstatt unter Deck. Cookie hat seinen Revolver zerlegt und säubert jedes Teil einzeln, während Takada die Flugzeugteile durchgeht, welche die Besatzung bei eurer überstürzten Flucht einsammeln konnte. Ihr beobachtet die beiden heimlich eine Weile beim Scherzen.

„Kannst mir mal den Lappen reich'n?“

„Ich bin nicht deine Angestellte, Cookie.“

„Komm schon, Roko, der is' doch gleich da. Wirf ihn schon rüber.“

„Ja, Sir, soll ich Ihnen auch noch einen Tee holen?“

„Sehr witzig ... Warum zur Hölle haste ihn jetzt so weit geworf'n?“

„Du wolltest doch, dass ich ihn werfe.“

„Zu mir, verflucht noch mal, zu mir!“

Ihr lächelt, während das Hin und Her weitergeht. Das ungleiche Duo scheint sich besser zu verstehen als die meisten anderen an Bord. Als sie ihr Gespräch unterbrechen, gibt euch das die Gelegenheit vorzutreten. Sie quittieren eure Anwesenheit mit einem Nicken, bevor sie sich wieder ihrer Arbeit widmen. Ihr fragt die beiden, was sie für Pläne haben, wenn sie zurück in Arkham sind.

„Roko will ... erzähl du ruhig“, sagt Cookie.

Takada seufzt, setzt sich auf und wischt sich mit dem Handschuh den Schweiß von der Stirn. „Ich ... ich will versuchen, meinen Vater zu finden. Ich habe Mr. Fredericks gebeten, mich zu begleiten.“ Die beiden tauschen wissende Blicke aus. „Es ist weit hergeholt, ich weiß. Er ist wahrscheinlich vor vielen Jahren ins Meer gestürzt. Trotzdem will und muss ich es wissen. Ich habe seine Logbücher. Es sollte uns möglich sein, Beweise zu finden. Irgendetwas.“

„Und wenn nich'“, fügt Cookie hinzu, „is' es immer noch besser, als herumzusitz'n und auf den nächsten dummen Auftrag wie so was hier zu wart'n.“

Ihr nickt und wendet euch ab. Solange die beiden einander haben, werden sie schon klarkommen.

Falls Elijah Ashevak und die Ermittler die einzigen Überlebenden sind:

Elijah sitzt an der Reling nahe dem Bug des Schiffes, sein Blick ist in die Ferne gerichtet und voller Sorge. Anyu liegt neben ihm auf dem Deck, ihr Kopf ruht auf seinem Schoß. Sie ist die Erste, die euch bemerkt, aber keiner der beiden begrüßt euch. Schweigend setzt ihr euch in die Nähe und blickt zum Horizont.

„Es ist wieder passiert, Anyu“, murmelt Elijah schließlich mit kratziger Stimme. „Alle sind weg. Alle außer uns. Warum? Warum immer wir?“

Ihr erklärt Elijah, dass die beiden genauso wie ihr Überlebenskünstler sind. Zu stur, um zu sterben. Er schüttelt den Kopf.

„Nein. Das ist ein Fluch. Eine Bürde.“ Er streichelt Anyu sanft. Die Hündin hebt den Kopf und sieht euch traurig an. „Ich sollte längst tot sein. Gleich zwei Mal.“

Ihr besteht darauf, dass dies nicht wahr ist. Außerdem hat er Anyu die ganze Zeit über beschützt – ist das nicht Grund genug, um zu leben?

„Nein, es ist umgekehrt“, sagt er, wobei sich ein Lächeln auf seinen Lippen ankündigt. „Sie hat mich an diesem Tag gerettet. Sie ist es, die mich jeden Tag rettet.“

Erfolge

Die folgende Liste enthält Erfolge, welche die Ermittler im Laufe einer Kampagne von *Am Rande der Welt* erreichen können. Sobald ein Erfolg erreicht wird, kann dies durch einen Haken im Kästchen daneben gekennzeichnet werden. Es stellt eine wahre Herausforderung dar, alle diese Erfolge zu erreichen!

- Auf Nummer sicher gehen:** Schlage in *Eis und Tod, Teil I* das Lager an einem Ort mit einem Schutzwert von 8 auf.
- Schaut euch nur all den Kram an!:** Birg alle 7 Vorräte in *Eis und Tod* und bringe sie alle zu Der Gipfel in *Zu den Verbotenen Gipfeln*.
- In deinem Kopf:** Beende *Tödliches Trugbild* mit 9 Handlungskarten im Siegpunktestapel.
- Pures Chaos:** Sammle in *Stadt der Alten Wesen* insgesamt 10 oder mehr Schlüssel und gib sie alle aus.
- Klopf, klopf:** Sammle, aktiviere und platziere alle 5 Siegel in *Das Herz des Wahnsinns, Teil I*.
- Mächtig verrückt:** Erschöpfe in *Das Herz des Wahnsinns, Teil II* gleichzeitig 15 Kopien des Gegners Der Namenlose Wahnsinn.
- Zusätzliche Pfeiler benötigt:** Bringe in *Das Herz des Wahnsinns, Teil II* alle 5 Nebelpfeiler zum Einsturz und entkomme mit deinem Leben.
- So hört sich Wahnsinn an:** Ziehe in einem einzigen Spiel 10 Kopien von Tekeli-li.
- Sorry, uns sind die Hunde-Wortspiele ausgegangen:** Habe Anyu und 4 weitere Vorteilskarten mit dem Wort „Hund“ im Namen gleichzeitig im Spiel.
- Die Henne und das Ei:** Spiele einen Holzschlitten aus einem Rucksack und verwende dann sofort seine Fähigkeit, um einen Rucksack an ihn anzuhängen.
- Das war deine Idee:** Verwende Professor William Dyers Fähigkeit, um in einem einzigen Szenario mindestens 4 Horror von Danforth zu heilen.
- Kein Respekt für die Toten:** Kontrolliere gleichzeitig mindestens 5 Vorteilskarten aus dem Begegnungsset *Der Verlorenen gedenken*.
- Wuk! Wuk! Bumm!:** Verwende Dynamit, um 2 Riesige Albino-Pinguine gleichzeitig zu besiegen.
- Die Kälte hat mich noch nie gestört:** Gewinne die Kampagne *Am Rande der Welt* mit 8 ❄️-Markern im Chaosbeutel.
- Eher friert die Hölle zu:** Gewinne die Kampagne *Am Rande der Welt* mit 0 ❄️-Markern im Chaosbeutel.
- Verlassen und alleine:** Gewinne die Kampagne *Am Rande der Welt*, ohne je eine Partner-Vorteilskarte für ein Szenario gewählt zu haben.
- Für immer Freunde:** Nimm in jedem Szenario den gleichen Partner mit, stelle sicher, dass er sich seinen Dämonen gestellt hat und gewinne die Kampagne *Am Rande der Welt* mit ihm.
- Über den Berg und unter den Berg:** Gewinne die Kampagne *Am Rande der Welt* mit jedem der folgenden Überlebenden:
 - Dr. Amy Kensler
 - Prof. William Dyer
 - Danforth
 - James „Cookie“ Fredericks
 - Eliyah Ashevak
 - Dr. Mala Sinha
 - Takada Hiroko
 - Avery Claypool
 - Roald Ellsworth
- Spuren im ... Schnee:** Gewinne die Kampagne *Am Rande der Welt* mit mindestens 3 aktiven Ultimaten (aus anderen *Arkham Horror: Das Kartenspiel*-Produkten).
- Antarktis-Experte:** Gewinne die Kampagne *Am Rande der Welt* auf dem Schwierigkeitsgrad Experte.

Anmerkungen des Entwicklers

„Wenn niemand sie davon abhält, werden diese Männer zum innersten Kern der Antarktis vordringen und schmelzen und bohren, bis sie das zutage fördern, von dem wir wissen, dass es das Ende der Welt bedeuten könnte. Deshalb muss ich nun doch alle Bedenken beiseiteschieben – selbst die über jene letzten, namenlosen Dinge jenseits der Berge des Wahnsinns.“

– H. P. Lovecraft, *Berge des Wahnsinns*

Herzlichen Glückwunsch, ihr habt die Kampagne *Am Rande der Welt* abgeschlossen!

Als ich Lovecrafts berühmte Geschichte *Berge des Wahnsinns* für *Arkham Horror: Das Kartenspiel* umzusetzen begann, wollte ich, dass es etwas Besonderes wird: Der kalte, tote Kontinent der Antarktis; die schwarzen, gezackten Berggipfel; die darunter verborgene fremdartige Stadt; die reiche, unheimliche Hintergrundgeschichte, die vor düsterer Atmosphäre geradezu trieft. Aber tatsächlich war es das obige Zitat, das mich auf die Idee für die Geschichte von *Am Rande der Welt* brachte – so viele Hinweise darauf, dass die Zivilisation der Alten Wesen von einer noch viel größeren Macht zu Fall gebracht worden war, von einem „ultimativen namenlosen Ding“, das durch die Anwesenheit der Menschen gestört wird. Die Frage war nur: Um welches Wesen sollte es sich dabei handeln?

Die Geschichte von *Berge des Wahnsinns* deutet an, dass die Antwort auf die Frage, welche Kreatur Dyer und Danforth in diesen dunklen, eisigen Höhlen aufgeweckt haben, nichts anderes als ein „Shoggoth“ war, einer der urchzeitlichen „Diener“, den die Alten Wesen erschaffen hatten. Aber ich war viel mehr von dem Trugbild angetan, das Danforth auf seiner Flucht aus den Höhlen gesehen hat. Ich fragte mich, wie wohl eine Kampagne aussehen würde, die sich mehr auf dieses Trugbild – und auf die eigentliche Natur eines „Trugbilds“ – konzentriert. Ich hoffe, dass uns die eingefleischten Lovecraft-Fans die Freiheiten verzeihen, die wir uns bei der Entwicklung dieser „Eidolons“ und bei der Erklärung genommen haben, wie sie sich in die Geschichte der Alten Wesen und der Shoggothen in *Berge des Wahnsinns* integrieren lassen.

Die Entwicklung dieser Kampagne war eine wahre Herausforderung, weil sie die erste ist, die in diesem neuen Format erzählt wird. Statt als fester Zyklus, der aus acht Szenarien besteht, erscheint diese Kampagne als komplettes Produkt mit einer variablen Zahl von Szenarien. Ich wollte so viel wie möglich aus dem neuen Format herausholen. Beginnend beim Konzept eines längeren Szenarios, das aus mehreren Teilen besteht und Checkpoints hat, bis hin zur ersten richtigen Kampagne, die unterschiedlich lang sein kann. Außerdem war mir wichtig, dass sich die Kampagne bei mehreren Spieldurchläufen verändern kann – sei es durch Entscheidungen der Spieler oder durch andere Dinge.

Die richtige Würze kommt aber mit den neun Expeditionsmitgliedern ins Spiel – mein persönliches Lieblingskonzept. Damit wollte ich die Atmosphäre eines Horrorfilms einfangen. Nachdem man verschiedene Teammitglieder kennen und lieben gelernt hat, muss man mitansehen, wie eines nach dem anderen ausgeschaltet wird. Meiner Meinung nach wird das klassische Feeling eines Horrorfilms noch intensiver, wenn man es nicht nur im Film, sondern in einem Spiel selbst miterlebt. Zusätzlich kann sich der Spielverlauf bei jedem Durchspielen ändern. Ich wollte sicherstellen, dass jeder Charakter nicht nur seine persönlichen Probleme und inneren Dämonen hat, sondern auch eine eigene Persönlichkeit. Dabei war mir wichtig, dass jeder einzelne auf seine eigene Art liebenswert ist, damit es umso mehr wehtut, wenn man ihn oder sie verliert, und die Spieler einen Anreiz haben, ihre Gefährten am Leben zu halten. Die Herausforderung dabei war, das alles in einem einzigen Kampagnenleitfaden unterzubringen! Ich hoffe, dass es in der Geschichte für jeden der neun Charaktere genug Details und Kleinigkeiten zu finden gibt, dass sich die Spieler für sie interessieren. Wer ist euer Lieblingscharakter? Lasst es uns wissen.

Ich hoffe, ihr hattet viel Spaß mit *Am Rande der Welt*, und würde mich freuen, wenn ihr gerne weitere Durchläufe wagt, um in den Tiefen neue Geheimnisse zu finden – wie unsere unerschrockenen Ermittler auch. Aber seid vorsichtig – die Welt ist groß und die Antarktis nicht der einzige Platz auf der Erde, wo Geheimnisse versteckt sind. Wer weiß, vielleicht erkundet ihr in unserer nächsten Kampagne ja mehr als nur einen Kontinent ...

– MJ Newman

Kampagnenlogbuch: *Am Rande der Welt*

ERMITTLER

SPELERNAME			SPELERNAME			SPELERNAME			SPELERNAME		
ERMITTLER			ERMITTLER			ERMITTLER			ERMITTLER		
NICHT AUSGEGEBENE EP			NICHT AUSGEGEBENE EP			NICHT AUSGEGEBENE EP			NICHT AUSGEGEBENE EP		
TRAUMA	(Körperlich)	(Seelisch)	TRAUMA	(Körperlich)	(Seelisch)	TRAUMA	(Körperlich)	(Seelisch)	TRAUMA	(Körperlich)	(Seelisch)
VERDIENTE STORYVORTEILE/SCHWÄCHEN			VERDIENTE STORYVORTEILE/SCHWÄCHEN			VERDIENTE STORYVORTEILE/SCHWÄCHEN			VERDIENTE STORYVORTEILE/SCHWÄCHEN		

Szenarien

- Eis und Tod
 - Teil 1
 - Teil 2
 - Teil 3
- Zu den Verbotenen Gipfeln
- Stadt der Alten Wesen
- Das Herz des Wahnsinns
 - Teil 1
 - Teil 2
- Tödliches Frugbild

Kampagnennotizen

CHAOSBEUTEL

GETÖTETE UND
WAHNSINNIGE
ERMITTLER

THE POLAR REGIONS

Antarctic Explorers

Cook 1772-8	
Belushin 1800-1	
Weddell 1822-4	
Byron 1822-4	
D'Urville 1829-40	
Wilkes 1838-41	
Scott 1841-5	
Challenger 1874	
Amundsen 1911-4	
Shackleton 1906-9	
Scott 1910-12	

Tödliches Trugbild

Entdeckte Erinnerungen

Verbannte Erinnerungen

Eis und Tod

Enthüllte Orte










Geborgene Vorräte

Das Herz des Wahnsinns

Eingesetzte Siegel

Geborgene Siegel

Expeditionsteam

	Schaden	Horror
Dr. Amy Kensler 		
Prof. William Dyer 		
Danforth 		
Roald Ellsworth 		
Takada Hiroko 		
Avery Claypool 		
Dr. Mala Sinha 		
James "Cookie" Fredericks 		
Elijah Ashevak 		

Begegnungssetsymbole

 Alte Wesen	 Anhänger des Unbekannten
 Böses aus uralter Zeit*	 Das große Siegel
 Das Herz des Wahnsinns	 Der Absturz
 Der Verlorenen gedenken	 Durchsickernde Alträume
 Eis und Tod	 Etwas regt sich in der Tiefe
 Expeditionsteam	 Gefahren der Antarktis
 Grabeskälte*	 In der Nacht verschollen
 Kreaturen im Eis	 Lähmende Angst*
 Miasma	 Namenlose Schrecken
 Pinguine	 Shoggothen
 Stadt der Alten Wesen	 Stille und Mysterium
 Tekeli-li	 Tödliches Trugbild
 Tödliches Wetter	 Verschlossene Türen*
 Zu den Verbotenen Gipfeln	 Zurückgelassen

* Set aus dem Grundspiel

Schnellübersicht

Checkpoints	2
Frostmarker	2
Tekeli-li	3
Partner	3
Alarmiert	3
Trugbild	25
Schlüssel	38
Siegel	51
Die Orte Uralte Anlage	51

Credits

Expansion Design and Development: MJ Newman und Jeremy Zwirn

Producer: Molly Glover

Editing: B.D. Flory

Card Game Manager: Jim Cartwright

Arkham Horror Story Review: Philip D. Henry

Creative Director of Story and Setting: Katrina Ostrander

Expansion Graphic Design: Neal W. Rasmussen

Graphic Design Coordinator: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Cover Art: Anders Finér

Art Direction: Deborah Garcia und Jeff Lee Johnson

Managing Art Director: Tony Bradt

Quality Assurance Specialist: Zach Tewalthomas

Production Management: Justin Anger und Tim Najmolhoda

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Executive Game Designer: Nate French

Head of Studio: Chris Gerber

Playtesters

Kayli Ammen, Avita Amoeba, John Bagley, Dalia Berkowitz, Julius Besser, Susan Besser, Yitzchak Besser, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Patrick Breitenbach, Nathan Chatham, Shelley Danielle, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Jeremy Fredin, Mattison Froese, Josiah „Duke“ Harrist, Az Johnston, Bob Juranek, John Juranek, Wesley Kinslow, Nate Langreder, Cayce Lent, Brian Lewis, Jamie Lewis, Kenny Ling, Guðbrandur Magnússon, Josh McCluey, Kevin McLenithan, Dane Mitchell, Tyler Moore, Josh Parrish, Stephen Redman, Chad Reverman, Glen Saward, Devin Stinchcomb, Aaron „We got Cookie's!“ Strunk, Mike Strunk und Owen Weldon.

Asmodee Germany

Redaktion und Übersetzung: Benjamin Fischer, Simon Blome und Steffen Trzensky

Layout & Grafische Bearbeitung: Max Breidenbach

Import und Vertrieb durch:

Asmodee Germany
Friedrichstr. 47
45128 ESSEN



© 2021 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, das FFG-Logo, Living Card Game, LCG und das LCG-Logo sind © von Fantasy Flight Games. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind TM und © von Gamegenic GmbH, Deutschland. **Hergestellt von: Fantasy Flight Games, 1995 West County Road B2, ROSEVILLE, MINNESOTA, 55113, USA.** Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.