

ARKHAM HORROR[®]

DAS KARTENSPIEL

Kampagnenleitfaden DER GEBROCHENE KREIS

Der Tod ist erst der Anfang

„Die verborgenen Kulte, denen diese Hexen oft angehört hatten, hätten überraschende Geheimnisse aus alter, vergessener Zeit gehütet und weitergegeben; daher sei es keineswegs ausgeschlossen, dass Keziah tatsächlich die Kunst gemeistert habe, die Tore zwischen den Dimensionen zu durchschreiten.“

–H. P. Lovecraft, Träume im Hexenhaus

Der gebrochene Kreis ist eine Kampagne für Arkham Horror: Das Kartenspiel für 1–4 Spieler. Die Erweiterung *Der gebrochene Kreis* enthält ein Prolog-Szenario „Die Vermissten vom Anwesen der Dämmerung“ und 2 weitere, vollständige Szenarien: „Hexenstunde“ und „Auf der Schwelle des Todes“. Diese Szenarien können als eigenständige Szenarien gespielt werden. Es ist aber auch möglich, sie mit den 6 Mythos-Packs aus dem Zyklus *Der gebrochene Kreis* zu einer neunteiligen Kampagne zu verbinden.

Zusätzliche Regeln und Klarstellungen

Der Tarotslot

In dieser Erweiterung wird eine neue Art von Slot für Vorteilskarten eingeführt: der Tarotslot. Eine Vorteilskarte, die den Tarotslot füllt, ist an folgendem Symbol zu erkennen:



1 Tarotslot

Genau wie andere Slots begrenzen auch Tarotslots die Anzahl der Vorteilskarten für diese Slotart, die ein Ermittler gleichzeitig im Spiel haben kann.

Normalerweise steht einem Ermittler nur ein Tarotslot zur Verfügung.

Alle anderen Regeln für Slots gelten auch für Tarotslots.

Heimgesucht

Heimgesucht ist eine neue Fähigkeit auf einigen Orten. Immer wenn einem Ermittler eine Fertigungsprobe misslingt, solange er an einem Ort ermittelt, muss der Ermittler alle „Heimgesucht“-Fähigkeiten auf jenem Ort abhandeln, nachdem alle Ergebnisse jener Fertigungsprobe angewendet worden sind.

Ein Ort gilt in Hinblick auf andere Karteneffekte als „heimgesucht“, falls er mindestens 1 „Heimgesucht“-Fähigkeit (aufgedruckt oder aus einer anderen Quelle) aufweist.

Alarmiert

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

Ermittler für den Prolog

Die 4 hier abgebildeten Ermittler (Gaviella Mizrah, Jerome Davids, Penny White und Valentino Rivas) haben das Begegnungssetsymbol für *Die Vermissten vom Anwesen der Dämmerung* und können nur für den Prolog von *Der gebrochene Kreis* verwendet werden. Sie können nicht in anderen Szenarien verwendet werden. Sie sollten mit den übrigen Szenariokarten für *Die Vermissten vom Anwesen der Dämmerung* aufbewahrt und nicht in die Sammlung der Spielerkarten einsortiert werden.



Handlungskarten

Handlungskarten sind eine Kartenart in der Kampagne *Der gebrochene Kreis*. Diese Karten dienen als Möglichkeit, die Kampagne mit noch mehr erzählter Handlung zu füllen, und sie befinden sich normalerweise auf der Rückseite einer anderen Szenariokarte. Sobald die Spieler die Anweisung erhalten, eine Handlungskarte abzuhandeln, wird der Handlungstext auf der Karte vorgelesen und der Spieltext auf dieser Karte abgehandelt.

Joos „Spürnase-Deck“

Joe Diamond hat als Privatdetektiv gelernt seinen Instinkten zu trauen und verfügt deshalb über ein separates Spürnase-Deck, das in Schritt 4 der Vorbereitung für jedes Szenario erstellt wird. Die Karten in diesem Spürnase-Deck werden aus Joos Deck gewählt und zählen damit bei der Bestimmung seiner Deckgröße (40 Karten) mit. Bezieht sich etwas auf Joos „Deck“, dann bezieht es sich damit (mit Ausnahme dieser Vorbereitungsanweisungen) immer auf sein normales Ermittlerdeck und nicht auf sein Spürnase-Deck. Für Joos Spürnase-Deck gibt es keinen Ablagestapel. Karten vom Spürnase-Deck werden auf den normalen Ablagestapel abgelegt, sobald sie gespielt werden.

Erweiterungssymbol

Die Karten aus *Der gebrochene Kreis* können an diesem Symbol vor jeder Setnummer erkannt werden:



Kampagnenvorbereitung

Um die Kampagne *Der gebrochene Kreis* vorzubereiten, werden folgende Schritte in der angegebenen Reihenfolge durchgeführt.

1. **Schwierigkeitsgrad wählen.**
2. **Chaosbeutel für die Kampagne zusammenstellen.**
 - ◆ **Einfach (Ich möchte die Geschichte erleben):**
+1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -2, -3, ☠, ☠, ♣, ♣
 - ◆ **Normal (Ich möchte eine Herausforderung):**
+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ☠, ☠, ♣, ♣, ☆
 - ◆ **Schwer (Ich möchte einen echten Albtraum):**
0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, -5, ☠, ☠, ♣, ♣, ☆
 - ◆ **Experte (Ich möchte den Arkham-Horror):**
0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, -6, -8, ☠, ☠, ♣, ♣, ☆

Die Spieler können nun mit dem Prolog beginnen.

Halt!

Zu diesem Zeitpunkt werden noch keine Ermittler gewählt oder Ermittlerdecks zusammengestellt. Zunächst muss der folgende Prolog durchgespielt werden. Die Spieler werden nach Abschluss des Prologs dazu angewiesen, Ermittler zu wählen und die Ermittlerdecks zu erstellen.

Prolog (Szenario 0): Die Vermissten vom Anwesen der Dämmerung

Sonntag, 22. November 1925. Arkham, Massachusetts.

Auch wenn jener Abend vor Allerheiligen nun schon fast einen Monat her ist, hat sich die finstere, trübselige Stimmung, die er über die Stadt gebracht hat, nicht aufgehellt. Immer noch liegt jeden Morgen dieser dichte Nebel über den Straßen. Die Nächte werden immer länger und die Einwohner der Stadt schwören Stein und Bein, dass es auch immer dunkler wird. Aber die finstere Stimmung kann den Fortschritt in der verschlafenen Kleinstadt Arkham nicht aufhalten. Die Wahl von Nathaniel Rhodes zum Senator der Vereinigten Staaten lässt die aufrechten Bürger der Gesellschaft positiv in die Zukunft der Stadt blicken. Und heute Abend findet auf dem luxuriösen Anwesen von Josef Meiger im Französischen Viertel die jährliche Wohltätigkeitsgala für Mitglieder der Silberloge der Dämmerung statt. Dieses Jahr aber wird diese geschlossene Gesellschaft für einige Anwesende tödlich enden ...

- ☞ Jeder Spieler muss 1 der folgenden neutralen Ermittler wählen, den er dann für die Dauer dieses Prologs kontrolliert: Gavriella Mizrah, Jerome Davids, Penny White oder Valentino Rivas. Während dieses Prologs spielen die Spieler die Geschichte dieser Charaktere und treffen Entscheidungen, die Einfluss auf deren Schicksal haben. Die Wahl des Ermittlers hat keinen direkten Einfluss auf das normale Ermittlerdeck eines Spielers, aber der Ausgang des Prologs wird die Geschichte beeinflussen.
- ☞ Für diese neutralen Ermittler werden keine Ermittlerdecks erstellt. Stattdessen werden die Karten herausgesucht, die auf deren Rückseite angegeben sind, und während der Vorbereitung für den jeweiligen Ermittler verwendet. (Alle aufgeführten Karten sind, falls nicht anders angegeben, Stufe 0.)
- ☞ Falls sich 3 oder weniger Spieler in der Kampagne befinden, werden im Abschnitt „Vermisste Personen“ im Kampagnenlogbuch die Profile der nicht gewählten neutralen Ermittler auf der Liste durchgestrichen.
- ☞ Fahre mit der **Einführung** fort.

Einführung: „Meine Damen und Herren.“ Josef Meiger hebt sein Champagnerglas zu einem Toast. Stille senkt sich über den Raum. Nur noch das Knistern des Kamins und leise flüsternde Stimmen sind zu hören. „Gestatten Sie mir, Sie alle in meinem Heim willkommen zu heißen. Ich freue mich, der Gastgeber unserer jährlichen Wohltätigkeitsgala zu sein. Unter uns befinden sich heute einige aufrechte Bürger unserer Stadt, denen mein besonderer Dank für ihre Mühen und ihre Großzügigkeit gebührt.“ Beifall und zustimmendes Gemurmel erfüllt den Raum. Viele der Gäste erheben ihr Glas zu Ehren von Valentino, einem der angesehensten Mitgliedern der Loge, der in diesem Jahr am Tisch für Ehrengäste direkt am Kamin sitzt.

Josefs Assistent Jerome, der fast unbemerkt an der Wand hinter Josef lehnt, wirft einen verstohlenen Blick auf seine Taschenuhr. Auf der anderen Seite des Raumes geht Penny, die oberste Hausdame, von Tisch zu Tisch, um Gläser erneut zu füllen und leere Salatteller einzusammeln. „Sie alle haben Großartiges im Namen der Silberloge der Dämmerung und unserer geschichtsträchtigen Stadt geleistet“, fährt Josef fort. „Im vor uns liegenden Jahr werden wir natürlich ebenfalls keine Mühen scheuen und den Fortschritt weiter voranbringen.“ Leise tritt Jerome vor und unterbricht Josefs Rede mit jener bescheidenen, aber äußerst selbstbewusst wirkenden Haltung, die er während seiner jahrelangen treuen Dienste angenommen hat. Er tippt Josef leicht auf die Schulter und deutet auf seine Taschenuhr. „Ich fürchte, die Zeit läuft uns davon. Ich danke Ihnen allen für Ihre Anwesenheit.“ Josef verbeugt sich. Unter dem höflichen Applaus des Publikums eilt er dann in Richtung Salon, dicht gefolgt von seinem Assistenten. Zwei Diener nehmen gerade einigen zu spät kommenden Gästen ihre Mäntel ab und Gavriella – Josefs Sicherheitschefin – beobachtet aufmerksam und mit zusammengebissenen Zähnen den Eingangsbereich. „Ist Mr. Sanford bereits eingetroffen?“, fragt Josef knapp und tippt ungeduldig mit der Spitze seines auf Hochglanz polierten Lederschuhs auf den Boden.

„Ich fürchte nicht“, antwortet Jerome nach einem kurzen Blick auf die letzten Seiten des Gästebuchs des Anwesens. „Aber wir erwarten ihn jeden Augenblick, Mr. Meiger.“

„Gut. Ich möchte, dass es bei seiner Ankunft keine Probleme gibt, ist das klar?“, wendet sich Josef an Gavriella. „Sie sind verantwortlich für seine Sicherheit.“ Gavriella nickt und klopft auf den Griff der 4Ser in ihrem Schulterholster. Dann wendet Josef seine Aufmerksamkeit wieder seinem Assistenten zu. „Penny soll sich darum kümmern, dass der Hauptgang bis zu Mr. Sanfords Ankunft warmgehalten wird. Solange er nicht da ist, wird nicht ein Bissen serviert.“

„Gilt das auch für Mr. Rivas, Sir?“ Jerome blickt Josef über den Rand seiner dicken Brillengläser hinwegfragend an. Josef überlegt einen Moment lang.

„Servieren Sie Mr. Rivas ein weiteres Glas Champagner. Ich bin mir sicher, dass er sich dann nicht beschweren wird. Außerdem warte ich immer noch auf die Unterlagen, um die ich Sie heute gebeten habe. Vergessen Sie das nicht“, sagt Josef und klopft seinem Assistenten auf die Schulter, bevor er zurück in den Bankettsaal geht. Mit einem gehorsamen Nicken geht Jerome die Treppe hoch.

Bald schon würde der dunkle Nebel aufziehen und nichts würde mehr sein wie zuvor.

☉ Die Spieler müssen nun nacheinander mit der Einführung ihres gewählten Charakters fortfahren und den jeweiligen Abschnitt laut vorlesen. Die Einführungen für nicht gewählte Charaktere werden nicht vorgelesen. Nachdem jeder Spieler die Einführung seines Charakters vorgelesen hat, fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einführung für Gavriella: Deinen Anweisungen entsprechend bewachst du den Eingang und erwartest die Ankunft von Mr. Sanford. Hinter dir befindet sich die große Holztür zum Bankettsaal, in dem sich die übrigen Gäste inzwischen aufhalten. Die Geräusche, die du von dort hören kannst, deuten auf eine vergnügliche Feier hin, auf welcher der Alkohol in Strömen fließt. Du beachtest sie nicht weiter und bleibst wachsam. Die Kampferfahrung und Disziplin vieler Jahre sorgen dafür, dass du jederzeit auf alles vorbereitet bist, selbst bei einem so harmlosen Bankett wie diesem. Als du dich schon zu wundern beginnst, ob du dein Talent in diesem Job für Mr. Meiger verschwendest, dringt ein dunkler Nebel durch die Vordertür und die Fenster in den Salon ein und erfüllt rasch jede Ecke des Raumes. Zuerst denkst du noch, dass es sich um den normalen Abendnebel handelt, der durch den Eingang in das Anwesen dringt. Aber dann fällt dir auf, dass jeder Gegenstand, der mit dem Nebel in Berührung kommt, wie um Jahrhunderte gealtert aussieht.

Vorsichtig trittst du einen Schritt zurück und greifst sicherheitshalber zum Griff deiner Waffe. Noch nie zuvor hast du etwas so Seltsames gesehen. Eine unnatürliche Kälte breitet sich im Raum aus und es läuft dir kalt den Rücken hinunter. Nachdem der graue Nebel vollständig in den Raum eingedrungen ist, verschnmelzt er zu einer humanoiden Gestalt, die von Schatten umhüllt zu sein scheint. Sie hebt ihre Hand und deutet mit einem schwärzlich verkohlt wirkenden Finger in deine Richtung.

Die Erfahrung vieler Jahre in deinem Job setzt sich durch. Instinktiv ziehst du deine Waffe aus dem Holster und richtest sie auf die Kreatur. „Keinen Schritt weiter!“, rufst du ihr zu. Die Gestalt beobachtet dich ungerührt vom Eingang des Raumes aus. Ihre ätherische Form gleitet in deine Richtung. Hinter ihr wabert dunkler Nebel über den Teppich. „Ich habe Sie gewarnt“, fluchst du. Dann drückst du ab und der Knall deines Schusses hallt durch den Salon. Die Kugel reißt ein Loch in den Kopf der Gestalt. Du fühlst dich an den Anblick von Rauch erinnert, der durch einen Luftzug aufgewirbelt wird. Dann schließt sich der Nebel wieder und die Gestalt gleitet mit drohend ausgestreckten Armen weiter auf dich zu.

Nichts hätte dich auf einen Kampf mit einem übernatürlichen Gegner vorbereiten können. Dir bleibt keine andere Wahl. Du wirbelst herum und fliehst ins nahe Treppenhaus. Auf der obersten Stufe bleibst du stehen und gibst einige weitere Schüsse auf die geisterhafte Gestalt ab. Aber die Kugeln dringen durch sie hindurch, offenbar ohne ihr Schaden zuzufügen, und schlagen in die dahinter liegende Tür ein. Eine Säule der Holzbalustrade geht durch einige Querschläger zu Bruch.

Jeromes Einführung: Aufmerksam blätterst du in Mr. Meigers Hauptbuch, auf der Suche nach den Unterlagen, um die er dich gebeten hat. Schon seit fast zehn Jahren leistest du Mr. Meigers Familie treue Dienste. Du empfindest Stolz darüber, dass er dir auch vertrauliche Informationen wie diese hier anvertraut. Auch wenn die Geschäfte deines Arbeitgebers häufig deine Neugier geweckt haben, hast du doch noch nie in seinen persönlichen Angelegenheiten herumgeschnüffelt. Zumindest nicht bis zum heutigen Abend.

Du rückst deine Brille zurecht und lehnst dich vor, während du zu der Seite vorblätterst, die Mr. Meiger angefordert hat. Einige der Namen auf der Liste erkennst du wieder: Rivas, Gensler, Fairmont, Rhodes, Wick. Aber die meisten Namen hast du noch nie zuvor gehört, schon gar nicht im Zusammenhang mit Mr. Meigers Geschäften: Lindquist, Konstantinov, Magro, Atkinson, Lamar ... Wie weit reichen Mr. Meigers Verbindungen?

Aber die merkwürdige Namensliste auf der nächsten Seite lässt die Härchen in deinem Nacken zu Berge stehen. Während es sich bei den Namen auf der vorherigen Seite eindeutig um Geschäftspartner von Mr. Meiger oder prominente Mitglieder der Loge handelt, kannst du nur vermuten, dass es sich bei den Namen auf der nächsten Seite um potenzielle Ziele deines Arbeitgebers handelt. Ziele, für was auch immer.

Du stehst neben Josefs Schreibtisch und notierst dir die Namen in deinem kleinen Notizbuch. Dabei achtest du sorgfältig darauf, die Reihenfolge der Namen in Mr. Meigers Hauptbuch beizubehalten. Im Stillen hoffst du, dass dein Misstrauen nur der überbordenden Fantasie eines gestressten Sekretärs geschuldet ist. Aber trotzdem macht dich irgendetwas an dieser Sache nervös. Dieses Gefühl wird durch den eisigen Luftzug, der von irgendwo in diesen Raum dringt, noch verstärkt. Instinktiv blickst du zum Fenster. Was du dort siehst, lässt dich erschrocken aufschreien und gegen Mr. Meigers Schreibtisch taumeln.

Schreiende Gesichter pressen sich gegen die Scheibe des Bürofensters. Sie scheinen aus dem Nebel zu kommen ... oder aus ihm zu bestehen. Ihre geisterhaften Hände sind fest gegen das Glas gepresst, ihre Augen wirken hohl und leer. Deine Lesebrille fällt klappernd zu Boden und du zertrittst sie auf dem Weg zur anderen Seite des Arbeitszimmers. Erst viel zu spät fällt dir auf, dass du dein kleines Notizbuch in all dem Chaos fallen gelassen hast.

Pennys Einführung: Du stößt einen Seufzer aus, als du in die kühle Abendluft von New England hinaustriffst. Der Abend ist bisher sehr anstrengend gewesen. Also hast du beschlossen, dich für eine rasche Zigarette aus dem Getümmel davonzustehlen, bevor du deine Arbeit fortsetzt. Deine Arme ruhen auf dem Metallgeländer des Balkons, deine Finger, welche die Zigarette halten, zittern. Die trostlosen Mansardendächer und die viktorianischen Herrenhäuser des Französischen Viertels erstrecken sich in alle Richtungen. Die dunklen Fenster scheinen zahllose Geheimnisse zu verbergen.

Dieser Abend ist anders als alle vorherigen. Noch nie hast du deinen Arbeitgeber so besorgt um jede Kleinigkeit erlebt wie heute. Normalerweise ist er doch so ruhig, so gefasst. Irgendetwas an dem heutigen Abend macht ihn nervös. Vielleicht Mr. Sanford? Du erschauerst. Irgendetwas an diesem Mann ist dir nicht geheuer. Aber Josef hat schon öfter Geschäfte mit Mr. Sanford gemacht. Das kann es also eigentlich nicht sein. Aber was ist dann der Grund für Mr. Meigers Sorge?

Eine Ansammlung grauer Wolken, die den Nachthimmel verdunkelt, reißt dich jäh aus deinen Gedanken. Sie werden immer dichter und du siehst, wie sich Gestalten aus dem Dunst lösen. Blinzelnd lehnst du dich über das Geländer, um besser sehen zu können. In diesem Moment erkennst du, um was es sich bei den Gestalten im Nebel handelt: Du siehst, wie sie sich mit von Schreien verzerrten Gesichtern und geballten Fäusten vor Qualen winden und auf dich zurasen.

Erschrocken schreist du auf und presst dich gegen das Mauerwerk, als der Nebel das Gebäude umschlingt. Eine geisterhafte Gestalt in blutbefleckten Lumpen tritt aus dem Nebel jenseits des Geländers auf dich zu. Mit krächzender, sich überschlagender Stimme fleht sie um ewige Ruhe. Dir bleibt nichts anderes übrig, als ins Gebäude zu fliehen und dort nach Hilfe zu suchen.

Valentinos Einführung: „Wirst du nun endlich den Anstoß machen oder willst du den Rest des Abends die weiße Kugel bewundern?“ Auf deinen Lippen spielt bei dieser Frage ein spöttisches Lächeln. Dein Gegner legt die Elfenbeinkugel mit einem Seufzen zurück auf den Tisch.

„Bei Elfenbein kann ich einfach nicht widerstehen. Das weißt du genau, Tino“, antwortet Adam. Außerhalb von Veranstaltungen der Loge triffst du Adam Gensler nur selten. Aber seine Gesellschaft ist dir lieber als die der spießigen Geschäftsleute, die leider heutzutage die Mehrheit der Loge ausmachen. Er führt seinen Stoß aus und das plötzliche Klackern unterbricht die Gespräche um euch herum. „Dein Stoß, Tino. Und versuch bitte, dieses Mal nicht zuerst auf den Neuner zu gehen. Du bist immer viel zu übereifrig.“ Mit einem Schmunzeln macht dir Adam Platz und geht auf die andere Seite des Tisches.

„Das war ein einziges Mal, mein Freund, nur ein einziges Mal.“ Du rollst mit den Augen. Der eigentliche Grund, aus dem du diese Veranstaltungen besuchst, ist dein Wunsch, der Gesellschaft etwas zurückzugeben, nicht, um in Kontakt mit den bessergestellten Bewohnern von Arkham zu kommen. Aber Kontaktpflege kann auch nicht wirklich schaden.

Du versuchst einen klaren Kopf zu bekommen, und suchst nach der geeigneten Position für deinen ersten Stoß. Um dich herum wird es still. Du blendest die Gespräche und die Musik im Raum völlig aus und richtest deine Aufmerksamkeit ausschließlich auf die eine Kugel und die Ektasche, in der du sie versenken willst. Dann hältst du den Atem an und stößt die Spielkugel an. Mit einem lauten Klacken trifft sie ihr Ziel und versenkt die Kugel wie geplant in der Ecke. „Da, siehst du?“

Erst in diesem Moment bemerkst du, dass die Stille um dich herum nicht nur ein Produkt deiner Konzentration ist. Irgendetwas scheint dem Raum das Licht und die Wärme vollständig entzogen zu haben. Adam ist verschwunden, ebenso wie die übrigen Menschen, die sich kurz vor deinem Stoß noch im Raum befunden haben. „Hallo?“, rufst du. Um deine Knöchel winden sich dunkle Nebelschwaden, während du den Billardtisch umkreist. „Falls das ein Scherz sein soll, halte ich ihn für äußerst geschmacklos“, merkst du an. Aber die einzige Antwort ist ein tiefes Knurren, das von unterhalb des Tisches zu kommen scheint. Von morbider Neugier getrieben bückst du dich und erblickst unter dem Tisch einen dunklen Jagdhund, der dich sofort anspringt und seine Klauen in rasender Wut in deiner Brust versenkt. Instinktiv versuchst du, ihn mit aller Kraft von dir abzurängen. Er landet auf dem Billardtisch, der unter seinem Gewicht zusammenbricht. Langsam weichst du zurück und beobachtest, wie sich die Kreatur wieder erhebt und von den Trümmern des Tisches springt. Ihr leerer Blick scheint tief in deine Seele zu dringen.

Vorbereitung

- Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Die Vermissten vom Anwesen der Dämmerung, Auf der Schwelle des Todes, Unerbittliches Schicksal, Reich des Todes, Geisterhafte Räuber, Gefangene Geister, Der Beobachter und Grabeskälte*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Vom Begegnungsset *Auf der Schwelle des Todes* werden nur die 7 **Geisterhaft**-Orte herausgesucht. Die anderen Karten aus dem Begegnungsset werden nicht herausgesucht.

- Die 7 **Geisterhaft**-Orte werden ins Spiel gebracht. (Siehe dazu den Vorschlag für die Platzierung der Orte.)
- Der geisterhafte Beobachter wird in der Eingangshalle ins Spiel gebracht.
- Jeder Spieler befolgt die Vorbereitungsanweisungen auf der Rückseite seiner Ermittlerkarte.
- Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.



Kein Entkommen

In diesem Szenario gibt es keine positive Auflösung. Die Ermittler sollten so lange durchhalten, wie sie können, und dabei so viele Hinweise wie möglich vor ihrem unausweichlichen Tod sammeln. In diesem Szenario können zwar Karten zum Siegpunktstapel hinzugefügt werden, die Spieler können aber weder Erfahrungs- noch Siegpunkte sammeln.

Da die Ermittler keine Decks haben, werden Anweisungen oder Effekte ignoriert, die mit Spielerdecks interagieren oder dazu führen würden, dass Spieler Karten ziehen. Da die Ermittler auch keine Ablagestapel haben, **wird jede Spielerkarte, die auf den Ablagestapel gelegt werden würde, stattdessen aus dem Spiel entfernt.**

Viel Glück. Ihr werdet es brauchen.

Vorschlag für die Platzierung der Orte

Das Reich der Geister

Achtung: In diesem Szenario werden nur die 7 Orte mit dem Merkmal **Geisterhaft** verwendet. Bei der Vorbereitung kommen keine Orte ohne das Merkmal **Geisterhaft** zum Einsatz!

Achtung! Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Es wurde keine Auflösung erreicht, weil jeder Ermittler besiegt wurde: „Mr. Sanford, ich danke Ihnen für Ihr Kommen. Ich weiß, dass Sie ein viel beschäftigter Mann sind. Ihre Anwesenheit beim heutigen Treffen bedeutet mir viel.“ Mit diesen Worten schüttelt Josef die Hand von Carl Sanford. Sanford nickt nur. „Ich weiß, Sie sind gerade erst angekommen, aber es gibt eine Privatangelegenheit, die ich mit Ihnen besprechen muss, falls das in Ordnung ist“, fährt Josef fort. Sein Blick wandert dabei zwischen den Männern rechts und links von Mr. Sanford hin und her.

„Nun gut.“ Der alte Mann nickt seinen beiden Leibwächtern zu, die beiseitetreten, um etwas Privatsphäre zu schaffen. Er verschränkt seine Hände hinter seinem Rücken. Für sein Alter wirkt seine Statur höchst eindrucksvoll. Dann wirft er Josef einen scharfen Blick zu. „Worum geht es?“

Josef beugt sich vor. „Es ist hier, Sir. Es ist hier in diesem Haus.“

Einen kurzen Moment lang schweigen beide. Dann lächelt Carl Sanford.

- ☉ Für diesen Prolog verdienen die Ermittler keine Erfahrungspunkte.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *X Beweismittel wurden zurückgelassen.* X ist die Gesamtzahl der Hinweise auf Szene 1a – „Das Verschwinden“.
- ☉ Jede in diesem Szenario verwendete Spielerkarte wird zurück in die Sammlung gelegt.
- ☉ Jeder Spieler wählt einen Ermittler aus dem Standardvorrat von Ermittlern und stellt sein Ermittlerdeck normal zusammen.

☉ Fahre mit **Szenario I: Hexenstunde** fort.



Szenario I: Hexenstunde

Einführung 1: Es ist ein windiger Novemberabend in Arkham – genau richtig für einen Spaziergang über den Independence Square. Zumindest hast du das bis zu dem Zeitpunkt gedacht, als Anna Kaslow dir angeboten hat, dir die Zukunft vorherzusagen. Du bist darauf eingegangen. Allerdings sollst du diese Entscheidung schon bald bereuen. Karte um Karte zieht die Roma von ihrem Deck und spinnst daraus eine Geschichte über eine Zukunft voller Verzweiflung und Unglück. Das Gericht. Die Mäßigkeit. Die Gerechtigkeit. Der Eremit. Der Gehängte. Der Hierophant. Die Liebenden. Der Wagen. Das Rad des Schicksals. Zum Abschluss zieht Anna die oberste Karte des Decks und legt sie in die Mitte der Auslage. Diese alte, abgegriffene Karte wird dominiert vom geheimnisvollen Bild eines Turms aus schwarzem Onyx. Über dem Turm tobt ein Sturm, Blitze zucken aus dunklen Wolken. Darüber steht: DER TURM · XVI. Auch wenn der Rest der Prophezeiung positiver gewesen wäre, allein der Anblick dieser Karte hätte dich erschauern lassen. Aber so fühlt sie sich nur nach einem passenden Ende an, nach einem Sargdeckel, der sich über deinem Körper schließt.

„Du wolltest, dass ich dir nichts vorenthalte“, sagt die Wahrsagerin. Sie sitzt dir im Schneidersitz gegenüber, ihr Gesicht wirkt düster, wie versteinert. An ihrem unbeirrten Blick und den kalten Augen erkennst du aber, dass diese Art der Vorhersage Anna nicht zufriedienstellt. „Ich spreche nicht nur von kleinen Unglücksfällen“, erklärt sie. „Es geht um Leben und Tod.“ Sie deutet auf die Karten um den Turm herum – jede von ihnen liegt umgekehrt – und lässt den Blick eine Weile auf ihnen ruhen. „Unsichtbare Mächte haben sich gegen dich verschworen. Du allein stehst ihnen im Weg“, fügt sie rätselhaft hinzu.

☞ Der Ermittlungsleiter muss entscheiden (wähle eins):

◆ „Wie kann ich dieses Schicksal verhindern?“ Fahre mit **Einführung 2** fort.

◆ „Das ist doch Unsinn.“ Fahre mit **Einführung 3** fort.

Einführung 2: Die Frau nickt und zieht mit ruhiger Hand die oberste Karte des Decks. Ohne sie selbst anzusehen, zeigt sie sie dir. Auf dieser Karte befindet sich die Zeichnung eines einzigen Holzstabs, der von einem Muster aus Buntglasscherben umgeben ist. Darüber steht: ASS DER STÄBE „Du musst zu handeln bereit sein“, rät sie. „Ohne zu zögern. Ohne Reue. Sobald sich die Gelegenheit ergibt, musst du die Kette von Ereignissen in Gang setzen, die das Schicksal zum Guten wenden wird.“

☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler haben ihr Schicksal akzeptiert. Für den Rest der Kampagne werden dem Chaosbeutel 2 ⚰-Marker hinzugefügt.

☞ Bevor der Ermittlungsleiter seine Starthand für dieses Szenario zieht, durchsucht er die Sammlung nach 1 Kopie von Der Turm · XVI und 1 Kopie von Ass der Stäbe und fügt falls möglich beide seinem Deck hinzu. Der Ermittlungsleiter hat diese Karten verdient. Sie zählen nicht gegen seine Deckgröße. (Falls eine oder beide Karten nicht zur Verfügung stehen, wird dieser Schritt übersprungen.)

☞ Fahre mit **Einführung 4** fort.

Einführung 3: Die Frau schmunzelt. „Ja, wenn du es so siehst, kannst du recht haben“, antwortet sie. Mit einer einzigen fließenden Bewegung nimmt sie die Karten vor dir auf und mischt sie zurück in das Deck. Nur den Turm lässt sie liegen. „Die Karten können nur die Wahrheit enthüllen und beraten. Sie können nicht wirklich Einfluss nehmen oder Anweisungen erteilen.“ Ihr Blick trifft deinen und ihr Lächeln erlischt. „Mit anderen Worten: Auch wenn dein Schicksal nicht in Stein gemeißelt ist, kann ich dir doch versichern, dass die Gefahr, die dir droht, kein Unsinn ist. Sie ist real.“ Dann knieft sie die Augen zusammen. „Nur zu real.“

☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler haben ihr Schicksal nicht akzeptiert. Für den Rest der Kampagne werden dem Chaosbeutel 2 ⚰-Marker hinzugefügt.

☞ Fahre mit **Einführung 4** fort.

Einführung 4: Für einen Moment schweigt ihr beide, während du die Turmkarte betrachtest. Die Welt um dich herum löst sich auf, dein Blick ist starr auf den Turm geheftet. In der Ferne grollt Donner. „Verstehst Du nun?“, fragt Anna. Außer ihrer bedrückten Stimme lässt die Wahrsagerin keine Gefühle erkennen. Ein Blitz zuckt über den Himmel. „Stehst du dein Schicksal, das vor dir liegt, so wie ich es sehe?“

Ein weiterer krachender Donner lässt dich schlagartig wach werden. Eiskalter Regen prasselt auf deinen Körper und durchnässt dich bis auf die Knochen. Du liegst neben einem Waldweg im Schlamm. Ganz allein ...

Vorbereitung

☞ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: Hexenstunde, Anettes Hexenzirkel, Stadt der Sünden, Hexenkunst, Böses aus uralter Zeit, Lähmende Angst und Der Verschlinger aus der Tiefe. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Vom Begegnungsset Der Verschlinger aus der Tiefe werden nur die 6 „Wälder von Arkham“-Orte herausgesucht. Die anderen Karten aus diesem Begegnungssets werden nicht herausgesucht.

☞ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: Anhänger von Azathoth und Anhänger von Shub-Niggurath. Diese Begegnungssets werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



☉ Bringe die 4 „Von Hexen heimgesuchte Wälder“-Orte folgendermaßen ins Spiel:

☞ In Spielerreihenfolge bringt jeder Ermittler 1 zufälligen „Von Hexen heimgesuchte Wälder“-Ort vor sich ins Spiel, bis sich genau 4 „Von Hexen heimgesuchte Wälder“-Orte im Spiel befinden (siehe „Verlaufen und voneinander getrennt“ weiter unten).

Beispiel: In einem Spiel mit nur 1 Spieler sollten sich 4 „Von Hexen heimgesuchte Wälder“-Orte vor dem Ermittler befinden. In einem Spiel mit 2 Spielern sollten sich je 2 „Von Hexen heimgesuchte Wälder“-Orte vor jedem Ermittler befinden. In einem Spiel mit 3 Spielern sollten sich vor dem Ermittlungsleiter 2 „Von Hexen heimgesuchte Wälder“-Orte und vor jedem anderen Ermittler je 1 „Von Hexen heimgesuchte Wälder“-Orte befinden. In einem Spiel mit 4 Spielern sollte sich vor jedem Ermittler je 1 „Von Hexen heimgesuchte Wälder“-Ort befinden.

☞ Jeder andere „Von Hexen heimgesuchte Wälder“-Ort wird aus dem Spiel entfernt.

☞ Jeder Ermittler beginnt das Spiel an 1 zufälligen vor ihm liegenden Ort.

☉ Die folgenden Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: alle „Wälder von Arkham“-Orte und Anette Mason.

☉ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

Verlaufen und voneinander getrennt

In diesem Szenario beginnen die Ermittler das Spiel getrennt und von den anderen Ermittlern abgeschnitten. Dies wird durch die verschiedenen Orte dargestellt, die „vor“ den jeweiligen Ermittlern (oberhalb von deren Spielzonen) ins Spiel gebracht werden.

Szene 1a – „Im Wald verlaufen“ hat den Text: „Vor dir liegende Orte sind miteinander verbunden.“ Dieser Text bedeutet, dass unabhängig von Orts-/Verbindungssymbolen alle vor einem bestimmten Ermittler liegende Orte miteinander verbunden sind und sich Gegner und Ermittler frei zwischen ihnen bewegen können. Orte bleiben außerdem durch ihre Orts-/Verbindungssymbole miteinander verbunden.

Allerdings hat „Im Wald verlaufen“ außerdem den Text: „Du kannst vor anderen Ermittlern liegende Orte nicht betreten.“ Das bedeutet, dass sich ein Ermittler nicht zu vor anderen Ermittlern liegenden Orten bewegen kann, selbst wenn die beiden Orte miteinander verbunden sind oder der Ermittler sich mithilfe eines Karteneffekts bewegt. Achtung: Diese Einschränkung gilt nicht für Gegner. Diese können sich weiterhin frei zwischen verbundenen Orten bewegen, unabhängig davon, vor welchem Ermittler jene Orte liegen.

Achtung! Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde, weil jeder Ermittler besiegt wurde und das Szenario in Szene 1, 2 oder 3 beendet wurde: Lies **Auflösung 3**.

Falls keine Auflösung erreicht wurde, weil jeder Ermittler besiegt wurde und das Szenario in Szene 4 beendet wurde: Lies **Auflösung 4**.

Auflösung 1: *Trotz ihrer Wunden rappelt sich die Anführerin des Hexenzirkels wieder auf. Weitere mit Kapuzen verhüllte Gestalten treten hinter den Bäumen hervor. Sie scheinen entschlossen zu sein ihrer Anführerin zu helfen. „Eindringling!“, ruft eine von ihnen, zieht ihre Kapuze herab und deutet mit einem verkrümmten Holzstab in deine Richtung. Ihr leuchtend rotes Haar glitzert im Schein des Feuers und aus ihrer ausgestreckten Hand sprühen Funken. „Das ist er, Hohepriesterin. Der Eindringling, der schon einmal unser großes Werk gestört hat.“*

Die „Hohepriesterin“ hebt eine Hand und die anderen Hexen verstummen. „Wie immer bewundere ich deine Beharrlichkeit, Schwester. Aber ich glaube nicht, dass das hier der Eindringling ist, von dem du sprichst“, widerspricht sie der rothaarigen Anklägerin. Du senkst deine Waffe, als die Gestalten näher treten und ihre Anführerin umringen. Sie beginnen mit leiser Stimme zu singen, während sie ihre Wunden untersuchen. Die rothaarige Hexe verschränkt ihre Arme und behält dich mit festem Blick im Auge. „Ich bin Anette“, stellt sich die Anführerin des Hexenzirkels vor, „und dies sind meine Schwestern. Bitte sag mir, wer du bist und warum du hier bist.“

Du erklärst ihr, dass du im Wald aufgewacht bist, dort von schrecklichen Kreaturen angegriffen wurdest und nun in die Mitte dieses Kreises vorgedrungen bist, um den Zauber zu brechen, der über den Wäldern liegt. Anette hört dir mit zusammengekniffenen Augen zu. „Das ist unmöglich. Der Kreis war fest geschlossen. Keiner hätte in die Wälder eindringen können, während wir unseren Zauber vollendet haben.“ Sie knirscht mit den Zähnen. „Du musst hier sofort verschwinden. Du hast hier nichts zu suchen.“

„Aber Hohepriesterin! ...“, mischt sich die rothaarige Hexe ein, schweigt jedoch, als Anette sie ernst ansieht. Sie blicken einander fest in die Augen, aber schon nach kurzer Zeit geht Anette siegreich aus diesem Duell der Willensstärke hervor.“

„Halt dich zurück, Erynn“, sagt Anette mit fester Stimme. Es klingt fast, als würde eine Mutter ihr Kind zurechtweisen. Dann wendet sie ihre Aufmerksamkeit erneut dir zu, während die Hexe namens Erynn demütig den Kopf senkt. „Geh. Du hast dein Ziel erreicht, du hast den Zauber gebrochen. Jetzt kannst du die Wälder verlassen. Aber ich warne dich: Kommst du uns erneut in die Quere, werden wir nicht mehr so gnädig sein.“

Du willst protestieren, aber noch bevor du etwas sagen kannst, kommt ein dunkler Wind auf und das Feuer in der Mitte der Lichtung erlischt. Schatten winden sich jenseits der Baumgrenze und schlängeln sich auf die Lichtung zu, wo sie beginnen, an den Säumen der Hexenumhänge zu zerren. Nacheinander ziehen die Schatten die Hexen in die Dunkelheit hinter sich. Nach nur wenigen Augenblicken sind sie alle verschwunden. Du bleibst im sanften Leuchten des Mondlichts zurück, das dir den Weg nach Hause weisen wird.

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Der Zauber der Hexen wurde gebrochen.

☉ Im Kampagnenlogbuch wird unter „Gefundene Andenken“ notiert: Hypnotisierende Flöte und Ritualkomponenten. Jeder Ermittler verdient 1 zusätzlichen Erfahrungspunkt, weil er Einsicht in Arkhams geheimnisvolle Vergangenheit erhalten hat.

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

Auflösung 2: Nachdem der Zauber gebrochen worden ist, wenden die mit Kapuzen verhüllten Gestalten dir ihre Aufmerksamkeit zu. Weitere Gestalten treten hinter den Bäumen hervor, nur zu begierig, sich an dir für die Zerstörung ihrer Pläne zu rächen. „Eindringling!“, ruft eine von ihnen, zieht ihre Kapuze herab und deutet mit einem verkrümmten Holzstab in deine Richtung. Ihr leuchtend rotes Haar glitzert im Schein des Feuers und aus ihrer ausgestreckten Hand sprühen Funken. „Dieses Mal wirst du nicht entkommen!“, schreit sie und setzt dazu an, dich niederzuschlagen.

„Halt!“, unterbricht die Anführerin mit gebieterischer Stimme und hebt die Hand. Die rothaarige Anklägerin hält inne und eine plötzliche Stille senkt sich über den Zirkel.

„Aber Hohepriesterin“, beharrt die Hexe, „das ist derselbe Eindringling wie beim ersten Mal. Der unser großes Werk gestört hat.“

Die Hohepriesterin legt eine Hand auf die Schulter der rothaarigen Hexe. „Wie immer bewundere ich deine Beharrlichkeit, Schwester. Aber ich glaube nicht, dass das hier der Eindringling ist, von dem du sprichst“, antwortet sie. Die rothaarige Hexe senkt ihren Stab und

verschränkt die Arme, als die Hohepriesterin zu dir hinübergeht. Sie behält dich mit festem Blick im Auge. „Ich bin Anette und dies sind meine Schwestern“, stellt sie sich vor. „Bitte sag mir, wer du bist und warum du hier bist.“

Du erklärst ihr, dass du im Wald aufgewacht bist, dort von schrecklichen Kreaturen angegriffen wurdest und nun in die Mitte dieses Kreises vorgedrungen bist, um den Zauber zu brechen, der über den Wäldern liegt. Anette hört dir mit zusammengekniffenen Augen zu. „Das ist unmöglich. Der Kreis war fest geschlossen. Keiner hätte in die Wälder eindringen können, während wir unseren Zauber vollendet haben.“ Sie knirscht mit den Zähnen. „Du musst hier sofort verschwinden. Du hast hier nichts zu suchen.“

„Aber Hohepriesterin! ...“, mischt sich die rothaarige Hexe ein, schweigt jedoch, als Anette sie ernst ansieht. Sie blicken einander fest in die Augen, aber schon nach kurzer Zeit geht Anette siegreich aus diesem Duell der Willensstärke hervor.

„Halt dich zurück, Erynn“, sagt Anette mit fester Stimme. Es klingt fast, als würde eine Mutter ihr Kind zurechtweisen. Dann wendet sie ihre Aufmerksamkeit erneut dir zu, während die Hexe namens Erynn demütig den Kopf senkt. „Geh. Du hast dein Ziel erreicht, du hast den Zauber gebrochen. Jetzt kannst du die Wälder verlassen. Aber ich warne dich: Kommst du uns erneut in die Quere, werden wir nicht mehr so gnädig sein.“

Du willst protestieren, aber noch bevor du etwas sagen kannst, kommt ein dunkler Wind auf und das Feuer in der Mitte der Lichtung erlischt. Schatten winden sich jenseits der Baumgrenze und schlängeln sich auf die Lichtung zu, wo sie beginnen, an den Säumen der Hexenumhänge zu zerren. Nacheinander ziehen die Schatten die Hexen in die Dunkelheit hinter sich. Nach nur wenigen Augenblicken sind sie alle verschwunden. Du bleibst im sanften Leuchten des Mondlichts zurück, das dir den Weg nach Hause weisen wird.

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Der Zauber der Hexen wurde gebrochen.

☉ Im Kampagnenlogbuch wird unter „Gefundene Andenken“ notiert: Hypnotisierende Flöte und Lumpen aus zerrissenem Schatten. Jeder Ermittler verdient 1 zusätzlichen Erfahrungspunkt, weil er Einsicht in Arkhams geheimnisvolle Vergangenheit erhalten hat.

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

Auflösung 3: Erschöpft brichst du zusammen, in deinem Kopf pulsieren andersweltliche Stimmen und das hohe Pfeifen hunderter misstönender Flöten. Dein ganzer Körper zittert vor Aufregung. Aus deinen Ohren rinnt Blut und Tränen treten in deine Augen. Du versuchst dich kriechend in Sicherheit zu bringen, aber auch das hilft dir nicht. Die Flötenmelodie schwillt an, die misstönende Kakophonie lässt deine Trommelfelle platzen und verwandelt deine Gedanken in einen zähen Brei. Du hast das Gefühl, dass viele Stunden vergehen, bis du vor Erschöpfung das Bewusstsein verlierst.

Als du das nächste Mal erwachst, liegst du neben dem Henkersbach und ein kleines Kind rüttelt heftig an deinen Schultern. „Komm zurück, fass ihn nicht an!“, ruft die Mutter des Jungen und er lässt von dir ab. Wenn man bedenkt, in welchem Zustand du bist, wärest du nicht überrascht, wenn sie dich für einen Säufer hielte. Du bürstest etwas verkrusteten Dreck von deinem Mantel, erhebst dich widerwillig und gehst zurück in die Wohngebiete von Arkham.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Der Zauber der Hexen wurde vollendet.
- ☉ Überprüfe das Szenendeck.
 - ❖ Falls das Szenario in Szene 1 oder 2 beendet wurde, wird nichts notiert.
 - ❖ Falls das Szenario in Szene 3 beendet wurde, wird unter „Gefundene Andenken“ notiert: *Hypnotisierende Flöte*. Jeder Ermittler verdient 1 zusätzlichen Erfahrungspunkt, weil er Einsicht in Arkhams geheimnisvolle Vergangenheit erhalten hat.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktetapel.

Auflösung 4: Erschöpft brichst du zusammen, in deinem Kopf pulsieren andersweltliche Stimmen und das hohe Pfeifen hunderter misstönender Flöten. Aber es lässt nach, als die Anführerin des Hexenzirkels sich dir nähert. Drohend ragt sie über dir auf. „Wir können nicht zulassen, dass der Zauber misslingt. Bringt ihn an den Waldrand und sorgt dafür, dass wir nicht wieder unterbrochen werden“, weist sie einige der anderen Frauen mit Kapuzen an. Sie ergreifen deine Arme und zerran dich hoch. Dann schleifen sie dich aus der Mitte der Lichtung. Du versuchst Widerstand zu leisten, aber deine Glieder sind taub und gehorchen dir nicht. Die Kakophonie von Geräuschen und Sinneswahrnehmungen, die auf deinen Geist einströmt, hat deine Gedanken in einen zähen Brei verwandelt. Nach einer gefühlten Ewigkeit, schleudern sie dich zu Boden und du verlierst vor Erschöpfung das Bewusstsein.

Als du das nächste Mal erwachst, liegst du neben dem Henkersbach und ein kleines Kind rüttelt heftig an deinen Schultern. „Komm zurück, fass ihn nicht an!“, ruft die Mutter des Jungen und er lässt von dir ab. Wenn man bedenkt, in welchem Zustand du bist, wärest du nicht überrascht, wenn sie dich für einen Säufer hielte. Du bürstest etwas verkrusteten Dreck von deinem Mantel, erhebst dich widerwillig und gehst zurück in die Wohngebiete von Arkham.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Der Zauber der Hexen wurde vollendet.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird unter „Gefundene Andenken“ notiert: *Hypnotisierende Flöte*. Jeder Ermittler verdient 1 zusätzlichen Erfahrungspunkt, weil er Einsicht in Arkhams geheimnisvolle Vergangenheit erhalten hat.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktetapel.

Szenario II: Auf der Schwelle des Todes

Vier Personen vermisst, noch keine Hinweise auf ihren Aufenthaltsort

Unter den Bewohnern des Französischen Viertels herrscht immer noch helle Aufregung, nachdem letzten Sonntag bei der jährlichen Wohltätigkeitsgala der Silberloge der Dämmerung einige Gäste und Angehörige des Personals von Josef Meigers Anwesen verschwunden sind. „Wir haben nicht die geringste Ahnung, wie das passieren konnte“, äußerte sich Mr. Meiger am Tag nach dem Verschwinden. „Aber wir haben vollstes Vertrauen in Sheriff Engle und die Polizei von Arkham. Ich bin davon überzeugt, dass sie mit größter Sorgfalt ermitteln und die vermissten Personen finden werden.“

Bis jetzt gibt es noch keine Hinweise auf den derzeitigen Aufenthaltsort von Miss Gaviella Mizrah, Mr. Jerome Davids, Mr. Valentino Rivas und Mrs. Penny White. Diese vier Personen verschwanden im Verlauf der Veranstaltung und wurden seitdem nicht mehr gesehen. Die Polizei hat eine nicht unbeträchtliche Belohnung für Hinweise, die zur Lösung der Vermisstenfälle beitragen, ausgesetzt. Auf die Frage, ob die Polizei von einem Tötungsdelikt ausgehe, antwortete Sheriff Engle: „Es gibt derzeit noch keinen konkreten Hinweis, dass hier ein Verbrechen vorliegt. Aber unter den gegebenen Umständen müssen wir jede Möglichkeit in Betracht ziehen.“ Bisher hat noch keiner der anderen Gäste der Veranstaltung einen Kommentar abgegeben. Offensichtlich wurde die Gala trotz der Vermisstenfälle fortgesetzt.

Auch von den prominenten Mitgliedern der Silberloge der Dämmerung hat sich noch niemand dazu geäußert, welche Auswirkungen dies auf das bevorstehende Benefiz-Abendessen haben könnte. Erst kürzlich wurde der geplante Veranstaltungsort für das Dinner verlegt: Es soll jetzt ebenfalls auf Josef Meigers Anwesen im Französischen Viertel stattfinden. „Ich bin sicher, dass diese Veranstaltung ein voller Erfolg wird“, äußerte sich Mr. Meiger gestern in einem Interview im *Arkham Advertiser*. „Für die aufrechten Bürger Arkhams gibt es keinen Anlass zur Sorge.“

–Minnie Klein

Du faltest die Zeitung zusammen und schiebst sie beiseite. Dann nimmst du dir die Unterlagen auf deinem Schreibtisch vor, die alle Hinweise enthalten, die du in den letzten Tagen zu den Vermissten zusammentragen konntest. Dein Erlebnis in den Wäldern ist nun schon einige Tage her. Vergeblich hast du versucht es zu verdrängen. Jede Nacht träumst du von einem namenlosen Ort in der Leere des Raums, von einer leisen, misstönenden Flötenmelodie, die dich in ihren Bann zieht. Jetzt sind auch andere Bewohner der Stadt spurlos verschwunden. Die Vermisstenfälle sind in deinen Gedanken ständig präsent. Kein Anlass zur Sorge. Zumindest versuchst du dir einzureden, dass der Mann mit diesen Worten recht hat. Dann denkst du an die Wahrsagerin und ihre Warnung. Du fragst dich, ob du Teufel siehst, wo es in Wirklichkeit keine gibt. Aber es gibt nur einen Weg, die Wahrheit herauszufinden. Du greifst nach der Einladung und untersuchst das silbergeprägte Briefpapier und die perfekte Handschrift.

Die Silberloge der Dämmerung

gibt sich die Ehre, Sie zu einer Veranstaltung zugunsten der Fairchild Foundation einzuladen. Die Veranstaltung findet am 29. November ab 20 Uhr auf dem Anwesen von Mr. Josef Ekhard Meiger statt.

Als du dich auf den bevorstehenden Abend vorbereitest, geht dir die Frage nicht aus dem Kopf, ob du tatsächlich etwas unternimmst, um dein bevorstehendes Schicksal zu verhindern, wie dir die Wahrsagerin geraten hat. Oder begibst du dich viel eher willig wie ein Lamm zur Schlachtbank in die Fänge eines fürchterlichen Schicksals?

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einzelspielszenario

Falls ein Einzelspielszenario gespielt wird und keine anderen Vorbereitungs- und Auflösungs-Anweisungen verwendet werden sollen, können die untenstehenden Informationen bei der Vorbereitung und während des Spiels dieses Szenarios verwendet werden.

- ☉ Der Chaosbeutel wird aus folgenden Markern zusammengestellt:
+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.
- ☉ Alle 4 Profile im Kampagnenlogbuch wurden „durchgestrichen“.
- ☉ Es wurden keine Beweismittel zurückgelassen.

Vorbereitung

- ☉ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Auf der Schwelle des Todes*, *Unerbittliches Schicksal*, *Silberloge der Dämmerung*, *Geisterhafte Räuber*, *Gefangene Geister* und *Grabeskälte*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- ☉ Die Begegnungssets *Reich des Todes* und *Der Beobachter* werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- ☉ Die 7 **Geisterhaft**-Orte werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.

- Der Gegner Josef Meiger wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- Achtung: Diese Karte ist doppelseitig bedruckt, auf ihrer Rückseite befindet sich eine Handlungskarte. Für ein bestmögliches Spielerlebnis sollte die Rückseite nicht angesehen werden, bis ein Effekt die Anweisung dazu erteilt.*
- Die 7 Nicht-**Geisterhaft**-Orte werden ins Spiel gebracht (Eingangshalle, Viktorianische Flure, Jagdzimmer, Billardzimmer, Schlafgemach des Hausherrn, Balkon und Arbeitszimmer). Jeder Ermittler beginnt das Spiel in der Eingangshalle. (Siehe dazu den Vorschlag für die Platzierung der Orte.)
- Überprüfe den Abschnitt „Vermisste Personen“ im Kampagnenlogbuch.

- Es werden 6 Hinweise in der Eingangshalle platziert, falls Gavriella Mizrahs Profil nicht durchgestrichen wurde.
- Es werden 6 Hinweise im Arbeitszimmer platziert, falls Jerome Davids' Profil nicht durchgestrichen wurde.
- Es werden 6 Hinweise im Billardzimmer platziert, falls Valentino Rivas' Profil nicht durchgestrichen wurde.
- Es werden 6 Hinweise auf dem Balkon platziert, falls Penny Whites Profil nicht durchgestrichen wurde.
- Dann wird im Kampagnenlogbuch überprüft, wie viele Beweismittel zurückgelassen wurden und eine entsprechende Anzahl Hinweise wird möglichst gleichmäßig von den oben aufgeführten Orten entfernt.



Durch die Tür hinter die drei verstaubten Bilderrahmen gegenüber der offenen Bücherecke, vermischt mit gelblichem Tapetenrot und Gelblich.



Nahen dieser Tür befindet sich zwei Hirschköpfe. Man könnte fast meinen, sie bräuheten davon. Keine.



In jeder Silberlampe der Dämmerung Gagner im Arbeitszimmer verliert Zurückhaltend.
Am oberen Ende der Treppe im zweiten Stock des Anwesens, wird erregt eine geschwippte Treppe der Feinschickigkeit befindet sich, gut bewacht hinter einer Tür aus Eichenholz, die größte Einkommens von Mr. Meiger.



Siehe die Flure dieses Anwesens sind luxuriös eingerichtet und durch die Spiegelwandungen können man wunderbar und schön. In verschiedenen Stücken aus Ahornholz. Die Stühle der vier Ahornen möglicherweise können Augen zwischen den Verkäufen blickend.



In einer ruhigen Ecke des oberen Flurs befindet sich eine raue, ungelüftete Tür ohne sonstige Markierungen. Hier ist es gut vor den unruhigen Augen der Gäste oder anderer Eindringlinge verborgen.



Eine offene Glas Tür führt hinaus auf den Balkon des Schlafgemachs.



Es ist klar! Mit was auch immer Josef Meiger sein. Geld verdienen mag, er hat nicht die geringe Idee eines wachen, roten Teppich gelad du durch eine opulente Halle, an deren Seiten kleine Statuen aus Marmor und Elfenbein stehen. Das geschäftige Fortset und die Lichter zeigen erkennen mit Licht eine Komposition.

- Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

Ersetzen von Orten

Im Verlauf dieses Szenarios erhalten die Spieler möglicherweise die Anweisung, beiseitegelegte Orte gegen bestehende Orte auszutauschen. Sobald ein Ort gegen einen anderen Ort ausgetauscht wird, der sich bereits im Spiel befindet, nimmt er dessen Platz ein. Alle Marker, Verstärkungen, Ermittler, Gegner und sonstige Karten, die sich an dem Ort befunden haben, der das Spiel verlässt, gelten nun als an dem neuen Ort befindlich. (So bleiben zum Beispiel angehängte Karten weiterhin angehängt.) Kein Spielelement wird nach einem solchen Austausch behandelt, als ob es sich bewegt hätte.

Vorschlag für die Platzierung der Orte

Die Welt der Sterblichen

Achtung: Bei der Vorbereitung dieses Szenarios werden nur die 7 Orte ohne das Merkmal **Geisterhaft** verwendet. Alle **Geisterhaft**-Orte sollten beiseitegelegt werden.

Zwischenspiel I: Zum Andenken an die Verstorbenen

Dieses Zwischenspiel sollte erst gelesen werden, wenn die Spieler die Anweisung dazu erhalten.

Überprüfe den Abschnitt „Vermisste Personen“ im Kampagnenlogbuch. Lies die entsprechenden Einträge auf dieser Seite. Dabei werden die Einträge von durchgestrichenen Charakteren ignoriert.

Falls Gavriella Mizrahs Profil nicht durchgestrichen wurde und es keine Hinweise in der Eingangshalle gibt, lies folgenden Text:

Die Eingangshalle des Hauses ist geschmackvoll eingerichtet. Als du dich genauer umsiehst, entdeckst du am Holzgeländer der großen Treppe Spuren einer kürzlich vorgenommenen aber nicht sehr sorgfältig durchgeführten Reparatur. Als gerade niemand auf dich achtet, gehst du neben dem Handlauf die Stufen auf und ab, bis du auf einer Stufe einige Holzsplitter findest. Möglicherweise ist hier irgendwo eine Kugel eingeschlagen und hat sie abgesprengt. Du steigst die Treppe weiter hoch, um den Platz auszumachen, an dem der mögliche Schütze gestanden hat. Bei deiner Suche siehst du neben einem Zierfarn im ersten Stock etwas glitzern. Dort liegt der Beweis, den du gesucht hast. Eine Patronenhülse, abgefeuert aus einer 45er Handfeuerwaffe. Also sind in der Eingangshalle wirklich Schüsse gefallen – aber warum hat sie dann niemand gehört?

Im Abschnitt „Vermisste Personen“ wird neben Gavriella Mizrahs Profil notiert: *Die Ermittler sind Gavriella auf der Spur.*

Falls Jerome Davids' Profil nicht durchgestrichen wurde und es keine Hinweise im Arbeitszimmer gibt, lies folgenden Text:

Das persönliche Arbeitszimmer von Josef Meiger wirkt für jemanden, dessen Privatsekretär gerade verschwunden ist, sehr aufgeräumt. Vielleicht ist er einfach sehr penibel ... oder er hat versucht Beweise für ein Fehlverhalten seinerseits zu entfernen. In Josefs Unterlagen findest du nichts, was dich weiterbringen würde. Nach einer Weile fällst dir aber auf, dass es einen Platz gibt, an dem du noch nicht gesucht hast: der Papierkorb. Und dort wirst du tatsächlich fündig. Ganz unten im Abfall befindet sich ein kleines Notizbuch, das offensichtlich Jerome Davids gehört hat. Wahrscheinlich hat es das Putzpersonal für unwichtig gehalten und weggeworfen. Du schlägst die letzte Seite auf. Dort befindet sich eine Namensliste, die Jerome möglicherweise aus Josefs Unterlagen kopiert hat. Du weißt noch nicht, was sie bedeutet, aber sie könnte wichtig sein.

Im Abschnitt „Vermisste Personen“ wird neben Jerome Davids' Profil notiert: *Die Ermittler sind Jerome auf der Spur.*

Falls Penny Whites Profil nicht durchgestrichen wurde und es keine Hinweise auf dem Balkon gibt, lies folgenden Text:

Der Balkon vor Josef Meigers Schlafzimmer bietet einen guten Ausblick auf die regnerischen Straßen und finsternen Dächer des Französischen Viertels. Augenzeugenberichten zufolge wurde Penny zuletzt dabei gesehen, wie sie Josefs Schlafzimmer betreten hat. Ob sie es aufräumen oder für ihn nach einem seiner persönlichen Gegenstand suchen wollte, ist allerdings nicht bekannt. Aber die Zigarettenkippe auf dem Balkon deutet in eine andere Richtung. Penny war wohl hier, um eine kurze Pause zu machen. Wenn man dem Personal glaubt, war so viel zu tun, dass sie dringend eine nötig hatte. Hätte sie bei Gefahr vom Balkon klettern oder springen können? Vorsichtig blickst du über das Gelände. Möglich, aber nicht sehr wahrscheinlich. Wäre sie von hier herunter gefallen, hätte sie sich bestimmt ein Bein gebrochen. Oder Schlimmeres. Wahrscheinlicher ist, dass sie sich ins Haus zurückgezogen hat. Dort hätte sie Hilfe herbeirufen können ... aber niemand hat sie das Schlafzimmer wieder verlassen sehen. Die Puzzleteile passen nicht richtig zusammen. Du steckst die Zigarettenkippe in deine Manteltasche. Hoffentlich ist es wirklich eine Spur.

Im Abschnitt „Vermisste Personen“ wird neben Penny Whites Profil notiert: *Die Ermittler sind Penny auf der Spur.*

Falls Valentino Rivas' Profil nicht durchgestrichen wurde und es keine Hinweise im Billardzimmer gibt, lies folgenden Text:

Es ist nicht schwer nachzuvollziehen, was Valentino getan hat. Als Ehrengast (und, wie du gehört hast, Stimmungskanone) war er immer von einer Mensentraube umgeben. Damit wird aber die Geschichte, dass er „verschwunden ist, als gerade niemand hingeschaut hat“, noch unglaublicher. Im Billardzimmer, wo Valentino zuletzt gesehen worden ist, befragst du Adam Gensler, mit dem Valentino kurz vor seinem Verschwinden noch Billard gespielt hat. „Ach, ich habe doch schon der Polizei und den Reportern alles erzählt, was ich gesehen habe“, erklärt er. Dabei ist es ihm unmöglich, ruhig stehen zu bleiben. „Tino und ich haben Billard gespielt. Ich habe nur kurz nicht hingesehen, dann war er plötzlich verschwunden“, beharrt er wütend und wendet sich wieder der Billardpartie zu. „Wo ist nur diese verdammte Kugel?“, murmelt er. Vielleicht hat es nichts zu bedeuten, aber in dieser Nacht scheint nicht nur Valentino verschwunden zu sein.

Im Abschnitt „Vermisste Personen“ wird neben Valentino Rivas' Profil notiert: *Die Ermittler sind Valentino auf der Spur.*

Sobald jeder relevante Abschnitt vorgelesen wurde, rücke zu Abschnitt 1b vor.

Achtung! Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben aufgegeben oder wurden besiegt) und das Szenario in Szene 1 beendet wurde: Lies **Auflösung 2**.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben aufgegeben oder wurden besiegt) und das Szenario in Szene 2 beendet wurde: Lies **Auflösung 3**.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben aufgegeben oder wurden besiegt) und das Szenario in Szene 3 beendet wurde: Lies **Auflösung 1**.

Auflösung 1: Als du in den Innenhof trittst, bist du sofort von finsternen Männern in Trenchcoats umzingelt. Einige von ihnen greifen in die Taschen ihrer Mäntel. Das genügt dir als Warnung, keine hastigen Bewegungen zu machen. Noch bevor sie ihre unausgesprochenen Drohungen in die Tat umsetzen können, durchbricht eine eisige Stimme die Stille. „Gentlemen, das ist doch nicht nötig.“ Die Männer machen Platz für einen älteren Mann, den du als Carl Sanford erkennst, den Präsidenten der Silberloge der Dämmerung. Trotz der gefährlichen Lage sieht er beinahe zu entspannt aus. Seine Haltung strahlt Furchtlosigkeit aus und seine Gesten deuten auf ein Selbstbewusstsein hin, das seine Wurzeln in großer Macht hat. Seine Leibwächter treten einige Schritte zurück, damit du ungestört mit Mr. Sanford reden kannst.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler sind dem Reich der Geister entkommen.*
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Fahre mit **Zwischenspiel II: Der Preis des Fortschritts** fort.

Auflösung 2: Du stürmst aus dem Haus und die kalte Abendluft umfängt dich. Wegen deiner Ermittlungen bist du inzwischen völlig erschöpft und seltsam paranoid. Irgendetwas an dieser Veranstaltung hat sich merkwürdig angefühlt. Du kannst aber nicht sagen, was es ist. Die Gäste schienen zwar nichts zu ahnen, aber das Personal wirkte nervös und auf der Hut. Auch die Logenmitglieder wirkten auf dich sehr angespannt. Mehr als ein Mal konntest du sehen, wie ihre Blicke auf dir ruhten, wie sie jede deiner Bewegungen beobachteten. Wenn du es nicht besser wüsstest, müsstest du davon ausgehen, dass die Silberloge der Dämmerung dich beschattet. Trotzdem hast du nicht viel über die vier verschwundenen Personen in Erfahrung bringen können. Inzwischen bezweifelst du, dass dir das je gelingen wird. Vielleicht war das Ganze ja auch nicht wirklich wichtig.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler haben nichts über die Pläne der Loge in Erfahrung gebracht.*
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Überspringe **Zwischenspiel II: Der Preis des Fortschritts** und fahre direkt mit **Szenario III: Der geheime Name** fort.

Auflösung 3: Du flüchtest in die Eingangshalle des Anwesens, aber die geisterhafte Nebelwand schneidet dir immer noch den Weg ab. Aus dem Nebel dringen geisterhafte Fratzen und Arme, die sich in Höllenqualen winden und schreien. Du drehst dich um, nur um dort das leere Gesicht des Beobachters mit der Kapuze vorzufinden. Bevor du erkennst, dass du dem Verderben geweiht bist, wirbelt der ätherische Körper der Kreatur durch die Luft, als ob er selbst aus Nebel bestünde. Vor dir setzt sich die Kreatur wieder zusammen und ihre verkohlte Hand greift nach deiner Kehle. Sie hebt dich mit schier unglaublicher Kraft in die Luft. Du trittst um dich, bohrst deine Fingernägel in die Hand der Kreatur und kämpfst mit der Wildheit eines in die Ecke getriebenen Tieres gegen sie an, aber vergebens. Das Letzte, was du siehst, ist das rote Glühen der Augen dieses Dings, wie sie sich in deinen Verstand bohren.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Niemand hat je wieder etwas von den Ermittlern gesehen oder gehört.*
- ☉ Jeder Ermittler, der aufgegeben hat, verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Jeder Ermittler, der nicht aufgegeben hat, wird **getötet**. Falls nicht mehr genug Ermittler im Vorrat verfügbarer Ermittler vorhanden sind, um die Kampagne fortzusetzen, ist die Kampagne vorbei und die Spieler verlieren. Jeder Spieler, dessen Ermittler getötet geworden ist, muss einen neuen Ermittler aus dem Vorrat verfügbarer Ermittler wählen.

- ☉ Überspringe **Zwischenspiel II: Der Preis des Fortschritts** und fahre direkt mit **Szenario III: Der geheime Name** fort.

Zwischenspiel II: Der Preis des Fortschritts

Falls mindestens 1 Ermittler das Merkmal **Silberloge der Dämmerung** hat, fahre mit **Der Preis des Fortschritts 1** fort.

Ansonsten fahre mit **Der Preis des Fortschritts 2** fort.

Der Preis des Fortschritts 1: „Ah, Sie sind das. Ich habe Sie gar nicht erwartet, auch wenn es vielleicht naheliegender gewesen wäre.“ Mr. Sanfords Stimme klingt überrascht. „Ich bedaure, dass Sie in diese unangenehme Angelegenheit hineingezogen wurden. Ich wollte nicht, dass Sie etwas damit zu tun haben.“ Du blickst ihn aus schmalen Augen an. Eigentlich glaubst du nicht, dass dies Zufall ist. Dann fragst du ihn, was mit denen passieren wird, die noch im Haus gefangen sind. „Der Fortschritt der Menschheit erfordert Opfer“, rezitiert er ungerührt. „Es ist bedauerlich, wenn es sich dabei um Blutopfer handelt, aber der Preis, den wir hier beklagen, wird mehr als aufgewogen durch die Früchte unserer Arbeit.“

Fahre mit **Der Preis des Fortschritts 3** fort.

Der Preis des Fortschritts 2: „Ich bedaure, dass unser Treffen unter so ... unangenehmen Umständen stattfindet“, sagt Mr. Sanford spontan. Du blickst ihn aus schmalen Augen an. Eigentlich glaubst du nicht, dass dies Zufall ist. Dann fragst du ihn, was mit denen passieren wird, die noch im Haus gefangen sind. „Der Fortschritt der Menschheit erfordert Opfer“, rezitiert er ungerührt. „Es ist bedauerlich, wenn es sich um Blutopfer handelt, aber der Preis, den wir hier beklagen, wird mehr als aufgewogen durch die Früchte unserer Arbeit.“

Fahre mit **Der Preis des Fortschritts 3** fort.

Der Preis des Fortschritts 3: Du bist nicht hergekommen, um dir Mr. Sanfords Predigten über Opfer anzuhören. Du willst Antworten. Entschlossen verlangst du eine Erklärung, aber der alte Mann winkt mit mürrischer Miene ab. „Ja, ja. Sie sprechen von dem Vorfall von letzter Woche. Das war die erste Manifestation der Kreatur und die Ankunft des dunklen Nebels, auf den Sie im Haus getroffen sind.“ Er blickt auf die Vordertür des Gebäudes und räuspert sich. „Die Loge hat mit den Vermisstenfällen jener Nacht nichts zu tun“, erklärt er nach einem Moment der Stille. „Aber wir konnten auch nicht einfach zur Polizei gehen und ihnen erklären, dass eine aus Nebel bestehende Gestalt vier Menschen aus Mr. Meigers Haushalt entführt hat, oder? Deshalb mussten wir die Sache selbst in die Hand nehmen. Wir haben erwartet, dass sich die Kreatur von Menschenmengen angezogen fühlen würde. Deshalb haben wir den Vorfall nachgestellt, in der Hoffnung, diesmal zu verstehen, was da passiert – und ihre Motive nachvollziehen zu können.“ In diesem Licht betrachtet macht die Entscheidung, eine weitere Veranstaltung auf Mr. Meigers Anwesen so kurz nach den Vermisstenfällen abzuhalten, deutlich mehr Sinn. Auch wenn du es ungern zugibst: Du verstehst die Logik hinter dem Plan der Loge, auch wenn du nicht gerade erfreut bist, als Köder gedient zu haben. Wer weiß, wie viele unschuldige Personen dadurch noch in Gefahr gebracht wurden? Auch wenn das Ziel edel war, wiegt es die Opfer wirklich auf?

„Unsere Organisation wollte immer nur das Beste für die Menschheit. Ich hoffe, Sie können uns jetzt verstehen. Es gibt finstere Wahrheiten jenseits dessen, was wir mit unseren fünf Sinnen wahrnehmen können“, sagt Mr. Sanford mit finsterner Miene. „Wenn wir überleben und erfolgreich sein wollen, müssen wir uns anpassen. Wir müssen lernen. Wir müssen verstehen. Das ist das Ziel unseres Ordens – ein tieferes Verständnis für die Welt um uns herum. Ein würdiges Streben, finden Sie nicht auch?“

☞ Überprüfe die **Silberloge der Dämmerung**-Gegner im Siegpunktstapel und unter der Eingangshalle.

❖ Falls sich Josef Meiger im Siegpunktstapel befindet, fahre mit **Der Preis des Fortschritts 4** fort.

❖ Falls sich Josef Meiger unter der Eingangshalle befindet, fahre mit **Der Preis des Fortschritts 5** fort.

❖ Falls keiner der oberen Punkte zutrifft und die Anzahl der **Silberloge der Dämmerung**-Gegner im Siegpunktstapel mindestens der Anzahl der Gegner unter der Eingangshalle entspricht, fahre mit **Der Preis des Fortschritts 4** fort.

❖ Falls keiner der oberen Punkte zutrifft und mehr **Silberloge der Dämmerung**-Gegner unter der Eingangshalle als im Siegpunktstapel sind, fahre mit **Der Preis des Fortschritts 6** fort.

Der Preis des Fortschritts 4: Noch bevor du antworten kannst, tritt einer von Sanfords Männern aus dem Haus hinter dir. Er steckt eine lange Silberklinge in ihre Scheide, bevor er Mr. Sanford anspricht. „Keine Spur von Josef im Haus, Sir.“ Er betrachtet dich misstrauisch und nimmt die Hand nicht vom Griff seines Schwerts. Seine Haltung erinnert dich an einen Ritter, stoisch und diszipliniert.

„Ich verstehe“, antwortet Mr. Sanford. Er schließt seine Augen, atmet tief durch und spricht dann weiter. „Das ist ein schwerer Verlust für unseren Orden, aber wir haben so etwas erwartet. Holt die Besitztümer der Loge vom Anwesen und ich werde mich um die Konsequenzen kümmern.“ Der Ritter nickt und geht wieder zurück ins Haus. Carls gefühlskalte blaue Augen richten sich wieder auf dich. „Und Sie möchte ich bitten, diesen Ort sofort zu verlassen. Sie haben bereits genug Schaden angerichtet.“ Du willst protestieren, aber er befiehlt einem in der Nähe stehenden Mann dich vom Grundstück zu eskortieren. Dir bleibt nichts anderes übrig, als dich zu fügen.

☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Josef ist im Nebel verschwunden.

☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler sind Feinde der Loge.

☞ Die Geschichte geht mit **Szenario III: Der geheime Name** weiter.

Der Preis des Fortschritts 5: *Du denkst genau über Mr. Sanfords Worte nach. Eigentlich glaubst du, dass er die Wahrheit sagt, aber du bist nicht sicher, ob der Zweck wirklich die Mittel heiligen sollte. Noch bevor du antworten kannst, tritt Josef hervor. „Ich glaube, unser neuer Gefährte versteht den Wert der Zusammenarbeit“, merkt er höflich an und tritt an deine Seite. „Er hätte allein flüchten können, hat sich aber dafür entschieden, zu bleiben, um sicherzugehen, dass auch die Mitglieder der Loge in Sicherheit sind. Wir scheinen die gleichen Ansichten zu haben.“*

„Mut ist nicht das Gleiche wie Opferbereitschaft, Josef“, unterbricht ihn Carl Sanford ungeduldig. „Ist es wirklich sein Wunsch, das Richtige für die Menschheit zu tun?“ Der ältere Mann wendet dir erneut seine Aufmerksamkeit zu. Seine kalten Augen glitzern im Mondlicht. Ruhig tritt er näher und streckt seine Hand aus. „Nichtsdestotrotz, Sie haben die Gefahr, der wir alle ausgesetzt sind, am eigenen Leib zu spüren bekommen. Schließen Sie sich uns an und wir stellen uns ihr gemeinsam. Mit unserem gemeinsamen Wissen können wir Arkham vor dieser Bedrohung schützen.“

☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler haben Josef gerettet.*

☞ Jeder Ermittler verdient 2 zusätzliche Erfahrungspunkte, weil er Einsicht in die geheime Vorgehensweise der Silberloge der Dämmerung erhalten hat.

☞ Die Ermittler müssen entscheiden (wähle eins):

- ◆ „Ich werde mich ihnen nicht anschließen.“ Fahre mit **Der Preis des Fortschritts 7** fort.
- ◆ „Ich bin einverstanden.“ Fahre mit **Der Preis des Fortschritts 8** fort.
- ◆ „Ich bin einverstanden.“ (Du lügst.) Fahre mit **Der Preis des Fortschritts 9** fort.

Der Preis des Fortschritts 6: *Du denkst genau über Mr. Sanfords Worte nach. Eigentlich glaubst du, dass er die Wahrheit sagt, aber du bist nicht sicher, ob der Zweck wirklich die Mittel heiligen sollte. Noch bevor du antworten kannst, tritt Josef Meiger aus dem Haus hinter dir. An seiner Seite befinden sich zwei Wachen in teuren Anzügen. Einer hält eine lange Silberklinge, während er Wache hält. Der andere beobachtet die Situation aufmerksam. Eine Hand ruht dabei auf dem Griff des Revolvers, den er in einem Holster an seiner Seite trägt. Josef erkennt dich wieder und spricht dich barsch an. „Sie haben Ihre Nase in Dinge gesteckt, die Sie nichts angehen“, sagt er drohend. Seine dunklen Augen sind fest zusammengekniffen.*

„Halt dich zurück, Josef“, unterbricht ihn Sanford. Ruhig tritt er näher und streckt seine Hand aus. „Sie haben die Gefahr, der wir alle ausgesetzt sind, am eigenen Leib zu spüren bekommen. Schließen Sie sich uns an und wir stellen uns ihr gemeinsam. Mit unserem gemeinsamen Wissen können wir Arkham vor dieser Bedrohung schützen.“

☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Josef lebt und es geht ihm gut.*

☞ Die Ermittler müssen entscheiden (wähle eins):

- ◆ „Ich werde mich ihnen nicht anschließen.“ Fahre mit **Der Preis des Fortschritts 7** fort.
- ◆ „Ich bin einverstanden.“ Fahre mit **Der Preis des Fortschritts 8** fort.
- ◆ „Ich bin einverstanden.“ (Du lügst.) Fahre mit **Der Preis des Fortschritts 9** fort.

Der Preis des Fortschritts 7: *Mr. Sanford verzieht das Gesicht, legt seine Hand wieder an seine Seite und sieht dich zornig an. „Ich verstehe. Ich kann nicht behaupten, dass das keine Enttäuschung für mich ist. Ich dachte, Sie würden genug Verstand haben, um den Wert unserer Zusammenarbeit zu erkennen. Aber nun erkenne ich, dass ich da wohl dem Falschen mein Vertrauen geschenkt habe.“ Mit einem Seufzen blickt er an dir vorbei auf Josefs Haus. „Nun gut. Die Loge wird sich allein um das Problem kümmern. Kehren Sie doch wieder zu Ihrer Unwissenheit zurück. Aber ich warne Sie: Kommen Sie uns nicht in die Quere. Ich wäre kein angenehmer Gegner für Sie.“ Du willst protestieren, aber Sanford befiehlt einem in der Nähe stehenden Mann dich vom Grundstück zu eskortieren. Dir bleibt nichts anderes übrig, als dich zu fügen.*

☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler sind Feinde der Loge.*

☞ Die Geschichte geht mit **Szenario III: Der geheime Name** weiter.

Der Preis des Fortschritts 8: *Du schüttelst Mr. Sanfords Hand. Sein Griff ist kalt, aber fest. Die anderen Mitglieder der Loge scheinen sich ein wenig zu entspannen. „Wir werden zusammen große Taten vollbringen, mein Freund“, sagt Sanford. „Wirklich große Taten.“*

☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler sind Mitglieder der Loge. Für den Rest der Kampagne wird dem Chaosbeutel 1 ⚠-Marker hinzugefügt.*

☞ Die Geschichte geht mit **Szenario III: Der geheime Name** weiter.

Der Preis des Fortschritts 9: *Du schüttelst Mr. Sanfords Hand. Sein Griff ist kalt, aber fest. Die anderen Mitglieder der Loge scheinen sich ein wenig zu entspannen. „Wir werden zusammen große Taten vollbringen, mein Freund“, sagt Sanford. „Wirklich große Taten.“ Aber aus dem Augenwinkel siehst du, dass einer der Vollstrecker der Loge seine Waffe etwas fester umklammert.*

☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler sind Mitglieder der Loge. Für den Rest der Kampagne wird dem Chaosbeutel 1 ⚠-Marker hinzugefügt.*

☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler täuschen die Loge.*

☞ Die Geschichte geht mit **Szenario III: Der geheime Name** weiter.

LIES DIES NUR, FALLS „DIE ERMITTLER GEJAGT WERDEN“.

Dein Tagtraum wird jäh durch das Gefühl unterbrochen, dass etwas deine Brust empor krabbelt und eine eisige Hand deine Kehle umklammert. Sie drückt deinen Hals zu, bis du keine Luft mehr bekommst und deine Luftröhre bricht. Aber da ist gar nichts – nur ein kalter Windhauch, der durch das offene Fenster ins Zimmer dringt. Der Wind pfeift um dein Haus, zerrt an deinen Fensterrahmen und dringt in die Sicherheit deines Heims ein. Er klingt beinahe wie eine misstönende Melodie, gespielt auf einer furchterregenden Flöte: eine geistlose, aber betörende Musik, die dich mit unfassbarer Furcht erfüllt. Du eilst zum Fenster und schlägst es mit zitternden Händen zu. Trotzdem hörst du die misstönenden Klänge weiterhin um dich herum. Das kann nicht real sein, denkst du. Nicht hier, nicht jetzt. Aber auch wenn du versuchst diese Gedanken zu verdrängen, kommst du doch nicht zur Ruhe.

Die Kälte kriecht erneut deinen Rücken hoch. Ein dünner, grauer Nebel dringt unter der Vordertür und durch die Risse um das Fenster herum in den Raum. Er kriecht über den Boden und windet sich langsam um deine Knöchel. Dir läuft ein Schauer über den Rücken. Du rennst ins Schlafzimmer, wirfst die Tür zu und verschließt sie. Einige Sekunden der Erholung sind dir vergönnt, bis der Eindringling erneut angreift. Wieder und wieder schlägt eine gewaltige Macht gegen die Tür und bringt den gesamten Raum zum Beben. Du drückst mit aller Macht gegen die Tür, um zu verhindern, dass sie geöffnet wird. Jeder dieser heftigen Schläge lässt dunklen Nebel durch die Risse eindringen, die sich im Holz auf tun. Ein letzter heftiger Schlag und die Tür zerbricht. Du wirst zurückgeschleudert, aber du landest nicht auf dem Boden, sondern in einer Nebelwolke, aus der Hunderte von geisterhaften Armen nach dir greifen und dich in Stücke reißen.

NEIN! – Das darf nicht sein. Du bist hier und liest genau diesen Text. Erleichtert erkennst du, dass alles nur Einbildung gewesen ist. Trotzdem zwingen die Worte deinen Geist weiter, dich mit Visionen eines makaberen Todes zu quälen. Auf der Suche nach dem dunklen Nebel, der nicht länger da ist, schaust du aus dem Fenster. Und wenn dieser Text dir nun etwas Wichtiges sagen will? Vielleicht – aber nein, das ist einfach unmöglich.

„Ob nun real oder nur eingebildet, auf jeden Fall rückt dein Schicksal immer näher.“

ERMITTLER

SPIELERNAME		SPIELERNAME		SPIELERNAME		SPIELERNAME		
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)
ERH. STORYVORTEILE/SCHWÄCHEN		ERH. STORYVORTEILE/SCHWÄCHEN		ERH. STORYVORTEILE/SCHWÄCHEN		ERH. STORYVORTEILE/SCHWÄCHEN		

Kampagnennotizen

Gefundene Andenken

- Prolog
- Hexenstunde
- Auf der Schwelle des Todes (Szene 1)
- ~ Zum Andenken an die Verstorbenen
- Auf der Schwelle des Todes (Szene 2-3)
- ~ Der Preis des Fortschritts
- Der geheime Name
- Der Sünde Lohn
- Für das große Ganze
- ~ Der innere Kreis
- Einheit und Ernüchterung
- In den Fängen des Chaos
- ~ Wendung des Schicksals
- Vor dem Schwarzen Thron
- ~ Epilog

GETÖTETE/WAHNSINNIGE ERMITTLER

NO. 13

POLICE DEPARTMENT

CITY OF ARKHAM

REPORT OF MISSING PERSON # FID

ING NEWS —
Enters
d Week

Nathaniel Rhodes
Elected to US Senate

TEN PAGES

FOUR MISSING
WHEREABOUTS UNKNOWN

Residents of French Hill are still in a
tizzy

The Arkham
YOUR D

Vermisste Personen

Gabriella Mizrah



Jerome Davids



Denny White



Valentino Divas



Handwritten notes on a yellowed piece of paper, including the words 'will', 'guarantee', 'promise', 'tizzy', and 'fallout'.

Begegnungssetsymbole



Anhänger von Azathoth



Anettes Hexenzirkel



Auf der Schwelle des Todes



Stadt der Sünden



**Die Vermissten vom
Anwesen der Dämmerung**



Unerbittliches Schicksal



Reich des Todes



Silberloge der Dämmerung



Geisterhafte Räuber



Der Beobachter



Hexenstunde



Gefangene Geister



Hexenkunst

Und nun?

Jedes Szenario im Zyklus *Der gebrochene Kreis* kann als Einzelspiel-szenario gespielt werden. Es ist aber auch möglich, die Szenarien zu einer neunteiligen Kampagne zu verbinden. Das nächste Szenario der Kampagne *Der gebrochene Kreis* befindet sich im Mythos-Pack *Der geheime Name* und die Geschichte wird mit den sechs Packs dieses Zyklus fortgesetzt.

Credits

Expansion Design and Development: Matthew Newman

Story Editing and Proofreading: Christine Crabb

Technical Editing and Proofreading: B.D. Flory

Card Game Manager: Mercedes Ophem

Arkham Horror Story Review: Dane Beltrami and Nikki Valens

Story Manager: Katrina Ostrander

Expansion Graphic Design: Neal W. Rasmussen

Graphic Design Coordinator: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Art Direction: Jeff Lee Johnson

Managing Art Director: Melissa Shetler

Production Management: Jason Beaudoin and Megan Duehn

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Senior Manager of Product Development: Chris Gerber

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Publisher: Andrew Navaro

Special thanks to Jon Zierden—nobody likes a good conical base quite like you.

Playtesters: David Attali, Michael Boggs, Robert Brantseg, Crystal "Dead to Me" Chang, Marcia Colby, Stephen "Money Bags" Coleman, Guillaume Couteau, Alex Davy, Andrea Dell'Agnes, Alex DeNagy, Justin Engelking, Julia Faeta, B.D. Flory, Jérémy Fouques, Jeremy Fredin, Nate French, Dave Galey, Ken Grazier, Jason Horner, Julien Horner, Jed Humphries, Neil Kimball, Skyler Latshaw, Tim Latshaw, Grégoire Lefebvre, Brian Lewis, Jamie Lewis, Jill McTavish, Eric Meyers, Nicole Meyers, Annet Nepomuceno, Andrew Nguyen, Josh Parrish, Chad Reverman, Ian Rickett, Rebecca Scarlett, Vincent Schwartz, Alexander Skeggs, Preston "The Real Preston" Stone, Michael Strunk, Jake Tighe, Regine Mualla Tighe, Zachary Varberg, Zeke Waletzky, Jeremy "Ghost Busta" Zwirn

Besonderer Dank geht an unsere Betatester!

Asmodee Deutschland

Redaktion: Benjamin Fischer

Übersetzung: Sandra Schmidt

Layout & Grafische Bearbeitung: Florian Eck und Thomas Kramer

Unter Mitarbeit von: Christian Kretschmer, Christian Schepers, Frank Gerken und Niklas Bungardt

Redaktionelle Leitung: Marco Reinartz



FANTASY
FLIGHT
GAMES

