

ARKHAM HORROR[®]

DAS KARTENSPIEL

IN DAGONS REICH

MYTHOS - PACK

In *Dagons Reich* ist Szenario VII der Kampagne *Die Innsmouth-Verschörung* für *Arkham Horror: Das Kartenspiel*. Dieses Szenario kann als eigenständiges Szenario gespielt werden, es ist aber auch möglich, es mit den anderen Erweiterungen aus dem Zyklus *Die Innsmouth-Verschörung* zu einer achteiligen Kampagne zu verbinden.

Manche Spielerkarten in diesem Zyklus beziehen sich auf \clubsuit (Segensmarker) oder \spadesuit (Fluchmarker). Diese Chaosmarker befinden sich in der Erweiterung *Die Innsmouth-Verschörung*.

Szenario VII: In Dagons Reich

DONNERSTAG, 15. SEPTEMBER 1927

EINE WOCHE ZUVOR

Einführung 1: Du stehst vor der brüchigen Marmortreppe, die zum Freimaurertempel hinaufführt, dem Sitz des Esoterischen Ordens von Dagon. Alle Spuren haben dich hierhergeführt. Was auch immer in dieser Stadt vor sich geht, der Orden hat seine Finger im Spiel ... da bist du dir sicher. Seine Beweggründe allerdings sind dir immer noch ein Rätsel.

In der Stadt Innsmouth herrscht eine unheimliche Stille, während du deinen Blick über die Gebäude schweifen lässt. Dies war bestimmt einmal ein beeindruckender und wohlhabender Ort. Aber jahrelange Vernachlässigung und die Schäden durch das Hochwasser haben es fast zu einer Ruine verkommen lassen. Die ursprünglich wohl weiß getünchte Fassade ist jetzt grau und blättert an vielen Stellen ab. Und die meisten Säulen vor dem Eingang beginnen zu zerbröckeln. Dennoch ist es noch immer eines der furchteinflößenderen Gebäude in Innsmouth, von dem trotz seiner Baufälligkeit eine gewisse Autorität ausgeht. Nein, Autorität ist das falsche Wort – es ist etwas Dunkleres. Eine unausgesprochene, lauernde Bedrohung.

„Sind Sie bereit?“, fragt Agent Dawson und reißt dich damit aus deinen Gedanken. Sein normalerweise so gelassenes Auftreten ist verschwunden und hat sich in eine humorlose Ernsthaftigkeit verwandelt. „Das ist es. Hier werden wir Antworten finden.“

Du bist dir da nicht so sicher. Jede Spur, der du bisher gefolgt bist, hat dich nur mit noch mehr Fragen zurückgelassen.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

- \odot Falls die Mission erfolgreich war, fahre mit **Einführung 2** fort.
- \odot Falls die Mission gescheitert ist, fahre mit **Einführung 3** fort.

Einführung 2: Agent Harper wurde entführt, als sie dem Orden zu nahe gekommen war. Aber die Befragung ihres Entführers hat nicht die Antworten gebracht, die du brauchst. Was du jetzt aber weißt, ist, dass sich der Einfluss des Ordens über ganz Innsmouth erstreckt, von einflussreichen öffentlichen Personen bis hin zu den einfachen Bürgern. Finanzen, Religion, Politik ... in allen Bereichen hat der Orden auf die eine oder andere Weise seine Finger im Spiel. Und das Schlimmste ist, dass viele der Stadtbewohner diesem Kult mit blinder, fanatischer Hingabe folgen. Wahrscheinlich sind es sogar so viele, dass man gar nicht mehr von einer normal funktionierenden Stadt sprechen kann. Da ist es nicht verwunderlich, dass die Leute Fremden mit einer solchen Feindseligkeit begegnen.

Aber erst nachdem du deine Untersuchungen auf das Teufelsriff ausgeweitet hattest, war es dir gelungen, die äußersten Schichten von Innsmouth abzuziehen und die Fäulnis darunter aufzudecken. Dort hast du gefunden, was der Orden versteckt hatte: die monströsen Kreaturen, die aus den Tiefen hervorgekommen sind, auf den Gezeiteninseln herumschleichen und sich im Gebet zusammenschließen, um einer schrecklichen Gottheit zu huldigen. Vielleicht ist es sogar der gleiche „Dagon“, den der Orden verehrt.

Überprüfe den Abschnitt „Zurückgelangte Erinnerungen“ im Kampagnenlogbuch.

- \odot Falls ein Beschluss zusammenzubleiben unter „Zurückgelangte Erinnerungen“ notiert ist, fahre mit **Einführung 4** fort.
- \odot Ansonsten fahre mit **Einführung 5** fort.

Einführung 3: Du bist dir sicher, dass Agent Harper entführt wurde, nachdem sie mit ihren Ermittlungen über den Orden begonnen hatte. Wenn du dich nicht eine Woche lang vor den aufgebracht Stadtbewohnern versteckt hättest, wäre dir womöglich das Gleiche zugestoßen. Wie es aussieht, erstreckt sich der Einfluss des Ordens über ganz Innsmouth, von einflussreichen öffentlichen Personen bis hin zu den einfachen Bürgern. Finanzen, Religion, Politik ... in allen Bereichen hat der Orden auf die eine oder andere Weise seine Finger im Spiel. Aber warum?

Erst nachdem du deine Untersuchungen auf das Teufelsriff ausgeweitet hattest, war es dir gelungen, die äußersten Schichten von Innsmouth abzuziehen und die Fäulnis darunter aufzudecken. Dort hast du gefunden, was der Orden versteckt hatte: die monströsen Kreaturen, die aus den Tiefen hervorgekommen sind, auf den Gezeiteninseln herumschleichen und sich im Gebet zusammenschließen, um einer schrecklichen Gottheit zu huldigen. Vielleicht ist es sogar der gleiche „Dagon“, den der Orden verehrt.

Überprüfe den Abschnitt „Zurückgelangte Erinnerungen“ im Kampagnenlogbuch.

- \odot Falls ein Beschluss zusammenzubleiben unter „Zurückgelangte Erinnerungen“ notiert ist, fahre mit **Einführung 4** fort.
- \odot Ansonsten fahre mit **Einführung 5** fort.

Einführung 4: Mit einem Knarren öffnet Agent Dawson die großen Türen, die dem Gebäude als Eingang dienen. Du folgst ihm ins Innere. Hier ist es dunkel und unheimlich still. Nur das leise Tropfen von Wasser ist aus der Ferne zu hören. „Das gefällt mir gar nicht“, meint Agent Dawson, als sich die Vordertüren hinter dir schließen. Er zieht seine Waffe, schaltet seine Taschenlampe ein und untersucht den Raum. „Wir sollten zusammenbleiben. Gemeinsam sind wir sicherer.“ Du nickst zustimmend. Der Orden hat sich als äußerst gefährlich erwiesen. Ihm wird es nicht gefallen, wenn in seinem Hauptquartier herumgeschnüffelt wird ...

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einführung 5: Mit einem Knarren öffnet Agent Dawson die großen Türen, die dem Gebäude als Eingang dienen. Du folgst ihm ins Innere. Hier ist es dunkel und unheimlich still. Nur das leise Tropfen von Wasser ist aus der Ferne zu hören. „Es ist ruhig hier. Ich denke, dass heute keine Zeremonie stattfindet. Sehr gut“, meint Agent Dawson, als sich die Vordertüren hinter dir schließen. Er schaltet seine Taschenlampe ein und beleuchtet damit den nächsten Durchgang. „Wir sollten uns aufteilen. Auf diese Weise kommen wir schneller voran. Mal sehen, ob wir herausfinden können, was sie hier verstecken. Ich treffe mich mit Ihnen später wieder.“ Du nickst und gehst in die entgegengesetzte Richtung ...

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:

- \odot Der Chaosbeutel wird aus folgenden Markern zusammengestellt: +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, \clubsuit , \spadesuit , \heartsuit , \diamondsuit , \spadesuit , \heartsuit , \diamondsuit , \clubsuit , \spadesuit , \heartsuit , \diamondsuit .
- \odot Die Mission ist gescheitert.
- \odot Unter „Zurückgelangte Erinnerungen“ ist Folgendes **nicht** notiert: ein Beschluss zusammenzubleiben, eine Begegnung mit einem Geheimkult und ein Gefängnisausbruch.

Ermittlervorbereitung

Dieser Schritt wird noch vor der Vorbereitung der Ermittler durchgeführt:

- Das Deck jedes Ermittlers wird nach der Storyvorteilskarte Elina Harper durchsucht und für die Dauer dieses Szenarios aus dem Spiel entfernt.

Szenariovorbereitung

- Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *In Dagens Reich*, *Anhänger von Dagon*, *Überflutete Höhlen*, *Syzygium*, *Dunkler Kult* und *Ver Schlossene Türen*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- Die Schlüssel werden wie folgt beiseitegelegt:
 - Der schwarze, blaue, grüne, lila und rote Schlüssel werden offen beiseitegelegt.
 - Der weiße und gelbe Schlüssel werden verdeckt beiseitegelegt und gemischt, sodass die Ermittler nicht wissen, welcher welcher ist.
- Die folgenden Orte werden ins Spiel gebracht: Große Eingangshalle, Stinkende Korridore, beide Kopien von Halle im Erdgeschoss, beide Kopien von Halle im ersten Stock und Halle im zweiten Stock (siehe Abbildung für die Platzierung der Orte auf der rechten Seite).
 - Jeder Ermittler beginnt das Spiel in der Großen Eingangshalle.
 - Jeder andere Ort wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- Folgende Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: beide Kopien der Verratskarte Syzygium, beide Kopien der Verratskarte Gezeitenkonstellation, die doppelseitige Storyvorteilskarte Statue aus Y'ha-nthlei, der Gegner Apostel von Dagon und der doppelseitige Gegner Dagon.
- Überprüfe den Abschnitt „Zurückgelangte Erinnerungen“ im Kampagnenlogbuch. Falls in diesem Abschnitt ...
 - ... 4 oder weniger Erinnerungen notiert sind, werden dem Chaosbeutel 5 ⚡-Marker hinzugefügt.
 - ... 5–7 Erinnerungen notiert sind, werden dem Chaosbeutel 2 ⚡-Marker hinzugefügt.
 - ... 8 oder mehr Erinnerungen notiert sind, werden dem Chaosbeutel 5 ⚡-Marker hinzugefügt.
- Überprüfe den Abschnitt „Zurückgelangte Erinnerungen“ im Kampagnenlogbuch. Falls darunter ein *Gefängnisausbruch* notiert ist, wird die Sammlung nach dem *Verdächtiger*-Gegner durchsucht, der unter „Mögliche Verdächtige“ eingekreist ist. Dieser wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- Überprüfe den Abschnitt „Zurückgelangte Erinnerungen“ im Kampagnenlogbuch.
 - Falls darunter eine *Begegnung mit einem Geheimkult* notiert ist, wird beim Erstellen des Agendadecks Agenda 1a – Die Initiation (I) verwendet und Agenda 1a – Die Initiation (II) aus dem Spiel entfernt.
 - Ansonsten wird beim Erstellen des Agendadecks Agenda 1a – Die Initiation (II) verwendet und Agenda 1a – Die Initiation (I) aus dem Spiel entfernt.
- Überprüfe den Abschnitt „Zurückgelangte Erinnerungen“ im Kampagnenlogbuch.
 - Falls darunter ein *Beschluss zusammenzubleiben* notiert ist, wird die Sammlung nach Thomas Dawson durchsucht, der unter der Kontrolle eines beliebigen Ermittlers ins Spiel gebracht wird. Beim Erstellen des Agendadecks wird Agenda 2a – Was unter uns lauert (I) verwendet und Agenda 2a – Was unter uns lauert (II) aus dem Spiel entfernt.
 - Ansonsten wird Thomas Dawson als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt. Beim Erstellen des Agendadecks wird Agenda 2a – Was unter uns lauert (II) verwendet und Agenda 2a – Was unter uns lauert (I) aus dem Spiel entfernt.
- Die Flutmarker werden dem Markervorrat hinzugefügt.
- Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- Das Spiel kann nun beginnen.

Schlüssel ausgeben

Während dieses Szenarios kann es dazu kommen, dass Ermittler angewiesen werden, 1 oder mehr Schlüssel auszugeben. Es kann nur der Ermittler einen Schlüssel ausgeben, der ihn auch kontrolliert. Ausgegebene Schlüssel werden auf der Szenarioübersichtskarte platziert.

Platzierung der Orte für „In Dagens Reich“



Schlüssel

In diesem Szenario stehen die Schlüssel für Folgendes:

- Rot: Ein Wappen, in das eine Glyphe eingraviert ist, die ein großes Opfer zeigt.
- Blau: Eine Schriftrolle, in der einige der Aktivitäten und Geheimnisse des Ordens detailliert beschrieben werden.
- Grün: Ein Wappen, das ein sich öffnendes Fischauge zeigt.
- Lila: Ein Wappen, auf dem Worte in einer Schrift stehen, die du nicht begreifen kannst.
- Schwarz: Ein Wappen, in das ein arkanes Siegel geschnitzt ist.
- Weiß/Gelb: Wappen, auf denen Glyphen abgebildet sind, die Konstellationen von Himmelskörpern beschreiben. Der weiße Schlüssel zeigt den Mond, der einen Teil der Sonne verdeckt. Der gelbe Schlüssel zeigt die Sonne, die einen Teil des Mondes verdeckt.

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben aufgegeben oder wurden besiegt): Dieser Ort ist gefährlicher, als du es dir hättest vorstellen können. Stolpernd fliehst du durch die dunklen, überfluteten Korridore und versuchst, so schnell wie möglich auf dem Weg, über den du gekommen bist, den Ausgang zu erreichen. Als du ihn endlich sehen kannst, pocht dir das Herz rasend in der Brust. Du atmest erleichtert aus, als du durch die Türen hinausstürzt – der Sicherheit entgegen ...

... nur dass du nicht in Sicherheit bist. Am Fuße der Treppe erwartet dich eine Meute wütender Bürger, viel zu viele, um dir deinen Weg durch sie hindurch freikämpfen zu können. „Da! Schnappt ihn euch!“, ruft eine runzlige Frau an der Spitze der Meute. Augenblicklich umringen dich die Leute und greifen nach dir. Du kämpfst um dein Leben, aber vergeblich. Das Letzte, woran du dich erinnern kannst, ist, wie du wieder zurück ins Innere des Gebäudes des Ordens gezogen wirst, wo dich ein unbekanntes Schicksal erwartet ...

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Dagon ist erwacht.

☉ Fahre mit **Auflösung 1** fort.

Auflösung 1: Jetzt befindest du dich an einem anderen Ort, wo du bäuchlings auf kaltem, feuchtem Stein liegst. Deine Arme werden dir auf dem Rücken festgehalten. Du hast keine Ahnung, wie du hierhergekommen bist. Als deine Sinne zurückkehren, konzentrierst du dich zuerst auf das, was du sehen kannst. Du verrenkst deinen Hals und blickst dich um. Leider ist es zu dunkel, um in deiner dunklen Zelle aus Stein irgendetwas erkennen zu können.

„Ich frage Sie nun ein letztes Mal. Wer hat Sie geschickt?“, fragt eine Stimme. Sie ist tief und heiser, ähnlich dem Quaken eines Frosches.

Der vertraute, ruhige Bariton von Agent Dawson antwortet: „Ihr Atem riecht ja fürchterlich. Schon mal was von Zähneputzen gehört?“ Trotz des triefenden Sarkasmus seiner Worte hast du ein leichtes Zaudern in seiner Stimme erkennen können.

„Mit Ihrem Spott wollen Sie nur Ihre Angst verbergen“, antwortet die Stimme. „Also gut. Da Sie keinen Nutzen für uns haben, werden Sie das erste Opfer sein.“

Mittlerweile haben sich deine Augen so weit an die Dunkelheit gewöhnt, dass du gerade so Dawsons Umriss auf der anderen Seite der Zelle wahrnehmen kannst. Er kniet vor einer Metallluke im Steinboden. Eine älter wirkende Gestalt, die in eine Robe gehüllt ist, drückt ihm ein gekrümmtes Messer an die Kehle. Als jemand die Metallluke öffnet, weiten sich Dawsons Augen. Er wirft dir einen letzten verzweifelten Blick zu, schüttelt langsam und bedächtig den Kopf und lässt dann langsam etwas über den Steinboden zu dir gleiten. Kurz darauf stößt ihn die verhüllte Gestalt durch die geöffnete Luke. Wegen der Auseinandersetzung und der schlechten Beleuchtung hat niemand den Autoschlüssel bemerkt, der direkt vor dir liegen bleibt.

Schnell schnappst du dir den Schlüssel und steckst ihn in deine Tasche, bevor du ebenfalls nach vorne gestoßen wirst. Zwei weitere kalte, feuchte Hände fassen dich an den Schultern und die verhüllte Gestalt hält das Messer jetzt gegen deine Kehle. Das Einzige, was du von seinem Gesicht erkennen kannst, sind die großen Augen, die niemals zu blinzeln scheinen.

„Oceiros, wir haben einen weiteren Eindringling in Dagens Reich gefunden“, spricht eine andere Stimme die verhüllte Gestalt an. „Wir glauben, dass er derselbe ist, der auch am Teufelsriff herumgeschnüffelt hat.“

Der Mann mit dem Messer an deiner Kehle nickt. „Nun sind Sie am Zug“, verkündet er. „Sagen Sie uns, warum Sie hier sind. Dann lassen wir Sie vielleicht laufen. Wer hat Sie geschickt? Was haben Sie gesehen?“

☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel. Notiere diese Erfahrungspunkte im Kampagnenlogbuch unter „Nicht ausgegebene EP“. **Diese Erfahrungspunkte dürfen jetzt noch nicht ausgegeben werden.** Die Ermittler werden zu einem späteren Zeitpunkt dazu angewiesen, diese Erfahrungspunkte auszugeben.

☉ Falls sich ein **Verdächtiger**-Gegner im Siegpunktestapel befindet, wird im Kampagnenlogbuch notiert: **Der Hüter des Tores wurde besiegt.**

☉ Der Ermittlungsleiter muss entscheiden:

- ◆ Du sagst Oceiros gar nichts. Fahre mit **Auflösung 2** fort.
- ◆ Du lügst Oceiros an. Fahre mit **Auflösung 3** fort.
- ◆ Du erzählst Oceiros alles. Fahre mit **Auflösung 4** fort.

Auflösung 2: Du erinnerst dich daran, wie Agent Dawson langsam und bedächtig seinen Kopf geschüttelt hat. Du weißt, was er dir mit dieser Geste mitteilen wollte. Du blickst dem Mann fest in die Augen, die niemals zu blinzeln scheinen, schiebst trotzig den Unterkiefer nach vorne und sagst gar nichts. Ein Augenblick verstreicht, in dem dein Entführer dein Vorhaben zu begreifen scheint. Dann sagt er zu dir: „Nun gut. Ihr widerspenstiges Verhalten hat Ihnen nichts weiter als einen langsamen, schmerzhaften Tod beschert.“ Wieder öffnet sich die Metallluke. Dahinter kannst du nur Dunkelheit erkennen. Du starrst Oceiros mit hartem Blick lange entgegen.

„Bringt alles, was er gestohlen hat, sofort zum Leuchtturm“, befiehlt er einer anderen Gestalt, die ebenfalls in eine Robe gehüllt ist. „Es wird Zeit, unser großes Werk zu beginnen. Niemand wird je wieder die Geschäfte des Ordens stören. Schon bald werden alle die natürliche Ordnung des Lebens verstehen lernen.“ Dann nickt er jemandem zu und du wirst nach vorne geschoben. Als dich die feuchtkalten Hände loslassen, stürzt du mit einem Mal in die Dunkelheit hinab. Das Letzte, das du spürst, ist, wie dein Kopf auf kaltem Stein aufprallt, dann ...

☉ Dem Chaosbeutel wird für den Rest der Kampagne 1 ⚡-Marker hinzugefügt.

☉ Fahre mit **Zwischenspiel IV: Verborgene Wahrheiten** fort.

Auflösung 3: Du kannst dir nur einen Ausweg aus dieser Situation vorstellen. Da der Orden glaubt, dass du in seinen Angelegenheiten herumschnüffelt, musst du ihn überzeugen, dass du keine Ahnung von dem hast, was sie vorhaben, und es dir auch egal ist. Du lügst, so gut du kannst, indem du eine Geschichte erzählst, in der du einfach nur zum falschen Zeitpunkt am falschen Ort warst. „Und was ist mit Ihrem unglückseligen Freund?“, will dein Entführer von dir wissen. Du antwortest ihm, dass du diesen Mann noch niemals zuvor in deinem Leben gesehen hast. „Vielleicht sagen Sie ja die Wahrheit“, sagt der Mann und du atmest erleichtert aus. Doch dann zerschlägt er deine Hoffnung sogleich wieder, indem er fortfährt: „... aber das spielt keine Rolle. Sie haben zu viel gesehen und deshalb müssen Sie zum Schweigen gebracht werden. Aber sorgen Sie sich nicht. Sie werden schon bald den Unsrigen angehören.“ Wieder öffnet sich die Metallluke. Dahinter ist nur Dunkelheit zu erkennen.

„Bringt alles, was er gestohlen hat, sofort zum Leuchtturm“, befiehlt er einer anderen Gestalt, die ebenfalls in eine Robe gehüllt ist. „Es wird Zeit, unser großes Werk zu beginnen. Niemand wird je wieder die Geschäfte des Ordens stören. Schon bald werden alle die natürliche Ordnung des Lebens verstehen lernen.“ Dann nickt er jemandem zu und du wirst nach vorne geschoben. Als dich die feuchtkalten Hände loslassen, stürzt du mit einem Mal in die Dunkelheit hinab. Das Letzte, das du spürst, ist, wie dein Kopf auf kaltem Stein aufprallt, dann ...

☉ Dem Chaosbeutel wird für den Rest der Kampagne 1 ⚡-Marker hinzugefügt.

☉ Fahre mit **Zwischenspiel IV: Verborgene Wahrheiten** fort.

Auflösung 4: Auf nichts davon warst du vorbereitet. Um dem gleichen Schicksal wie dem von Dawson zu entgehen, hast du keine andere Wahl, als deinem Befrager alles zu erzählen. Du erklärst ihm, wie Dawson dich angeheuert hat, um eine vermisste Agentin zu finden. Dann fährst du mit den Ereignissen der letzten Wochen fort, darunter auch deine Erkundung des Teufelsriffs und deine Ermittlungen über den Orden. Ein Lächeln breitet sich im Gesicht des Mannes aus, als du alles preisgibst, was du weißt. „Ich danke Ihnen für Ihre Offenheit. Leider kann ich Ihnen nur auf eine Art dafür danken. Sie haben zu viel gesehen und deshalb müssen Sie zum Schweigen gebracht werden.“ Dir wird kalt ums Herz, als du erkennst, was er damit meint. Wieder öffnet sich die Metallluke. Dahinter ist nur Dunkelheit zu erkennen.

„Bringt alles, was er gestohlen hat, sofort zum Leuchtturm“, befiehlt er einer anderen Gestalt, die ebenfalls in eine Robe gehüllt ist. „Es wird Zeit, unser großes Werk zu beginnen. Niemand wird je wieder die Geschäfte des Ordens stören. Schon bald werden alle die natürliche Ordnung des Lebens verstehen lernen.“ Dann nickt er jemandem zu und du wirst nach vorne geschoben. Als dich die feuchtkalten Hände loslassen, stürzt du mit einem Mal in die Dunkelheit hinab. Das Letzte, das du spürst, ist, wie dein Kopf auf kaltem Stein aufprallt, dann ...

☉ Dem Chaosbeutel wird für den Rest der Kampagne 1 ⚡-Marker hinzugefügt.

☉ Fahre mit **Zwischenspiel IV: Verborgene Wahrheiten** fort.

Zwischenspiel IV: Verborgene Wahrheiten

Sofort nachdem dein Verstand wieder in der Gegenwart angekommen ist, beginnst du einen Plan zu schmieden. Einen Plan, das Reich der Tiefen Wesen zu betreten und ihre Verschwörung ein für alle Mal zu beenden. „Das ist doch lächerlich und das wissen Sie auch“, stellt Harper fest. Du nickst. Natürlich ist das lächerlich. Du hast die letzten zwei Tage auf der Flucht verbracht. Du wurdest verfolgt, gejagt und gequält.

Aber die letzten zwei Tage hast du auch damit verbracht, deine vergessenen Erinnerungen zurückzuerlangen. Und was du gesehen hast, kannst du nicht einfach so ignorieren. Du hast die Gottheit gesehen, nach welcher der Esoterische Orden von Dagon benannt ist, und du weißt nun, was der Orden plant. Die Konstellation der Himmelskörper, die stetig ansteigende Flut, das stürmische, wechselhafte Wetter, die aus der Tiefe emporkommenden Kreaturen – all das hängt miteinander zusammen. Du hast es mit eigenen Augen gesehen. Es steht eine Flut bevor, eine große Katastrophe, welche die Menschheit auslöschen wird, und es wird nur noch die Tiefe selbst zurückbleiben. Die große Stadt im Riff wird sich erneut erheben und zum Zentrum allen Lebens auf der Erde werden.

Deine Erinnerungen sind an manchen Stellen noch lückenhaft, aber du weißt, dass all das wahr ist. Dass ganz Innsmouth in die Verschwörung verstrickt ist. Dass der Orden die Stadt mithilfe von Eiden und geheimen Schätzen, die in der Tiefe gehortet werden, kontrolliert. Kein Wunder, dass die Einwohner mit einer solchen Verachtung auf dich und Fremde im Allgemeinen reagiert haben.

Du wirfst Harper einen wissenden Blick zu. Sie seufzt und nickt. „Ich weiß. Uns bleibt kein anderer Weg.“ Zusammen schmiedet ihr beide einen Schlachtplan. Im Hafen von Innsmouth liegen noch immer vereinzelt verlassene Schiffe vor Anker. Im Schutze der Nacht müsst ihr mit einem davon zum Teufelsriff fahren und einmal mehr in die vorsintflutlichen Ruinen in den Tiefen unter den verlorenen Inseln hinabsteigen. Dort befindet sich der Eingang zur Stadt Y'ha-nthlei.

Du bekommst am ganzen Körper eine Gänsehaut, als du die Worte laut aussprichst. Harper verzieht das Gesicht, aber ihr harter Blick zeigt Entschlossenheit. „Ich werde die Mission erfolgreich abschließen, Dawson. Für dich.“

Du teilst mit ihr alle Informationen, die du gesammelt hast, und zeigst ihr die Relikte, die du trotz der Schrecken, denen du ausgesetzt warst, bergen konntest. Du weißt, dass der Weg nach Y'ha-nthlei fest versiegelt ist. Es muss jedoch einen Weg geben, sich Zugang zu verschaffen. Vielleicht besitzt du bereits die Antworten, nach denen du suchst ...

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Lies jeden zu deiner Situation passenden Abschnitt. Fahre dann mit dem auf die Abschnitte folgenden Text fort.

Falls der Schrecken des Teufelsriffs tot ist und der Lebenszyklus eines „Tiefen Wesens“ unter „Zurückgelangte Erinnerungen“ im Kampagnenlogbuch notiert ist:

Du untersuchst die Trophäe, die du in der Opfergrotte gefunden hast, in der du vor ein paar Tagen tot bist. Sie ist ein Teil der Kreatur, die du beim Teufelsriff bekämpft hast. Es handelt sich nicht um die gleiche Art wie die „Tiefen Wesen“, die der Orden von Dagon verehrt, aber die Ähnlichkeiten dieser beiden Arten bringen dich ins Grübeln. Du meinst dich zu erinnern, dass Fische niemals zu wachsen aufhören, und fragst dich, ob das auch bei den Tiefen Wesen der Fall ist. Vielleicht war es ein uraltes Exemplar der Tiefen Wesen – so alt, dass es zu so etwas unvorstellbar Riesigem angewachsen ist. Wenn das stimmt, was hat es dann beim Teufelsriff zu suchen gehabt? Hat es etwa Y'ha-nthlei bewacht? Und wenn ja, was heißt das nun für dich? Du entschliefst dich, die Trophäe mitzunehmen, und hoffst, dass sie dir auf deiner Mission helfen wird ...

Die Verschwörung weitet sich aus. Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Der Wächter von Y'ha-nthlei wurde beseitigt.

Falls der Hüter des Tores besiegt wurde und sich im Deck eines Ermittlers mindestens 1 der folgenden Storyvorteilskarten befindet (Verwitterter Götze, Maske des Erwachten oder Kopfschmuck aus Y'ha-nthlei):

So langsam verstehst du den Zweck des Relikts, das du beim Teufelsriff gefunden hast. Es handelt sich nicht nur um ein Objekt der Macht. Es ist viel mehr auch ein Zeichen – gewissermaßen ein Erbstück, das von demjenigen getragen wird, der Wache vor dem Tor steht, das zur Stadt der Tiefen Wesen führt. Du hast denjenigen besiegt, der als sein nächster Beschützer auserkoren war, und nun erkennt das Relikt dich als seinen rechtmäßigen Erben an. Vielleicht schaffst du es damit, dir Zugang nach Y'ha-nthlei zu verschaffen ...

Die Verschwörung weitet sich aus. Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Das Tor nach Y'ha-nthlei erkennt dich als seinen rechtmäßigen Hüter an.

- ☞ Thomas Dawson wird in die Sammlung zurückgelegt. Falls ein Ermittler (zu einem beliebigen Zeitpunkt in der Kampagne) Elina Harper verdient hat, darf er sie wieder seinem Deck hinzufügen.
- ☞ Mit diesem zurückgekehrten Fragment deiner Erinnerung werden die Ereignisse aus deiner Vergangenheit ein wenig klarer. Jeder Ermittler darf jetzt seine Erfahrungspunkte ausgeben, die im Kampagnenlogbuch unter „Nicht ausgegebene EP“ notiert sind.

Fahre mit Szenario VIII: In den Mahlstrom hinein fort.

Die Geschichte geht weiter ...

Die Geschichte geht im nächsten Mythos-Pack des Zyklus Die Innsmouth-Verschwörung – In den Mahlstrom hinein – weiter.

