

ARKHAM HORROR®

DAS KARTENSPIEL

Kampagnenleitfaden DIE INNSMOUTH-VERSCHWÖRUNG

In den Tiefen blühen sie auf

„Es war eine Stadt von großer Ausdehnung und gedrängter Bauweise, aber mit einem gespenstischen Mangel an sichtbaren Lebenszeichen.“

– H. P. Lovecraft, *Schatten über Innsmouth*

Die *Innsmouth-Verschwörung* ist eine Kampagne für *Arkham Horror: Das Kartenspiel* für 1–4 Spieler. Die Erweiterung *Die Innsmouth-Verschwörung* enthält zwei Szenarien: „Die Gotte der Verzweiflung“ und „Das Verschwinden der Elina Harper“. Diese Szenarien können als eigenständige Szenarien gespielt werden. Es ist aber auch möglich, sie mit den 6 Mythos-Packs aus dem Zyklus *Die Innsmouth-Verschwörung* zu einer größeren achteiligen Kampagne zu verbinden.

Zusätzliche Regeln und Klarstellungen

Schlüssel

In dieser Erweiterung werden Schlüsselmarker eingeführt. Diese stehen für wichtige Objekte oder Informationen, an welche die Spieler gelangen können und die sie während der Szenarien nutzen können.

Schlüsselmarker haben zwei Seiten. Auf ihrer Rückseite (verdeckte Seite) haben alle 7 Schlüssel das gleiche universelle Schlüssel-symbol. Dadurch können sie zufällig gemischt werden, ohne dass die Ermittler wissen, welcher Marker welcher ist. Auf ihrer Vorderseite (offene Seite) ist jeder Schlüssel mit einer eigenen Farbe codiert.



unbekannter
Schlüssel



rot



blau



grün



gelb



lila



schwarz



weiß

Werden in einem Szenario 1 oder mehr Schlüssel verwendet, weist die Vorbereitung des Szenarios die Spieler an, wie viele Schlüssel benötigt werden und ob diese verdeckt gemischt oder mit der Vorderseite nach oben beiseitegelegt werden. Schlüssel können durch verschiedene Karteneffekte

ins Spiel kommen. Meistens werden sie dabei auf einem Gegner, einem Ort oder einer Storyvorteilskarte platziert. Ein Ermittler kann auf 3 Arten an Schlüssel gelangen:

- ☞ Falls ein Ort mit einem Schlüssel darauf keine Hinweise mehr auf sich hat, darf ein Ermittler als ⚡-Fähigkeit die Kontrolle über jeden Schlüssel an diesem Ort übernehmen.
- ☞ Falls ein Ermittler einen Gegner mit einem Schlüssel darauf dazu bringt, das Spiel zu verlassen, muss jener Ermittler die Kontrolle über jeden Schlüssel übernehmen, den jener Gegner auf sich hatte. (Falls ein solcher Gegner das Spiel auf andere Weise verlässt, werden die Schlüssel auf seinem Ort platziert.)
- ☞ Manche Karteneffekte können es einem Ermittler erlauben, die Kontrolle über Schlüssel auf andere Arten zu übernehmen.

Sobald ein Ermittler die Kontrolle über einen Schlüssel übernimmt, wird der Marker auf die Vorderseite umgedreht (falls er verdeckt ist) und auf seiner Ermittlerkarte platziert. Falls ein Ermittler, der 1 oder mehr Schlüssel kontrolliert, aus dem Spiel ausscheidet, wird jeder seiner Schlüssel auf seinem Ort platziert. Als ⚡-Fähigkeit darf ein Ermittler eine beliebige Anzahl seiner Schlüssel einem anderen Ermittler am selben Ort geben.

Schlüssel haben keinen eigenständigen Spieleffekt. Manche Karteneffekte können sich aber ändern, je nachdem, welche Schlüssel ein Ermittler kontrolliert. Manchmal sind Schlüssel auch für den Fortschritt in einem Szenario nötig.

Flutmarker

Im Laufe dieser Kampagne kann es vorkommen, dass Orte durch Szenariokarteneffekte überflutet werden. Jeder Ort besitzt 1 von 3 verschiedenen Flutstufen: Ein Ort ist entweder nicht überflutet, teilweise überflutet oder völlig überflutet. Die Flutstufe eines Ortes kann durch doppelseitige in dieser Erweiterung enthaltene Flutmarker angezeigt werden. **Die Flutstufe eines Ortes hat keinen eigenständigen Spieleffekt.** Manche Karteneffekte können sich aber ändern oder stärker werden, solange sich ein Ermittler an einem überfluteten Ort befindet, besonders wenn der Ort völlig überflutet ist. Ein Ort ohne Flutmarker ist nicht überflutet.

Erweiterungssymbol

Die Karten aus *Die Insmouth-Verschwörung* können an diesem Symbol vor jeder Setnummer erkannt werden:



Szenario I: Die Grotte der Verzweiflung

Du öffnest deine Augen mit einer Trägheit, als hättest du tagelang durchgeschlafen. Deine Sinne haben keine Eile zu dir zurückkehren zu wollen. Du blinzelst und versuchst, etwas in der pechschwarzen Dunkelheit, die dich umgibt, zu erkennen. Dumpfer, pochender Schmerz durchdringt jede Faser deines Körpers. Deine Haut ist kalt und taub, deine Kleidung durchnässt. Kaum geordnete Gedanken und wirre Erinnerungen schwirren dir durch den Kopf. Du hast nicht die leiseste Idee, wo du bist oder wie du hierher gekommen bist.

Du versuchst dich zu konzentrieren, dein Herz rast in deiner Brust. Du liegst auf einem rauhen Steinboden in einer flachen Pfütze aus eiskaltem Wasser. Mit dem Wissen, dass Panik die Situation nur verschlimmern würde, atmest du mehrere Male bewusst tief durch. Du versuchst, dich an etwas zu erinnern – an irgendetwas –, das dir dabei hilft, deine Schritte zurückzuverfolgen. Aber ohne Erfolg. Du kannst dich zwar daran erinnern, wer du bist, aber nicht an die Ereignisse der jüngsten Vergangenheit. Also setzt du dich auf und untersuchst deine Umgebung genauer.

Der Raum scheint eine auf natürliche Weise entstandene Höhle zu sein. Seetang hängt von der Decke herab, die Steinwände und der Boden sind feucht und mit Schlick bedeckt. Ein rhythmisches Tropfen hallt durch die ansonsten stille Höhle. Diese Grotte muss vor Kurzem noch unter Wasser gelegen haben. Wegen der Gezeiten vielleicht? Du schluckst deine Angst hinunter und versuchst, nicht weiter darüber nachzudenken. Wenn jetzt Ebbe herrscht ...? Dir läuft es eiskalt den Rücken herunter. Als du die Decke über dir betrachtest, erkennst du dort zu deiner Überraschung eine Metallplatte im rauhen Stein. Ihre polierte Oberfläche scheint nicht so recht zum Rest der natürlichen Höhle passen zu wollen. In der Hoffnung, dass dich jemand hören kann, rufst du um Hilfe.

Die Antwort darauf erschreckt dich bis ins Mark: ein entsetzliches Krächzen und Gurgeln, das die Tunnel durchdringt – ein Geräusch, das nicht menschlichen Ursprungs sein kann.

Szenariovorbereitung

- ☉ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Die Grotte der Verzweiflung, Kreaturen aus der Tiefe, Überflutete Höhlen, Steigende Flut, Zerschlagene Erinnerungen, Anhänger von Cthulhu und Rattenschwarm*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Hinweis: Die Begegnungssymbole der Orte Gezeitentunnel sind jeweils nur auf der enthüllten Seite des Ortes abgebildet (siehe „Gezeitentunnel“ auf der folgenden Seite).

- ☉ Die Schlüssel werden wie folgt platziert:
- ☞ Der blaue und grüne Schlüssel werden offen beiseitegelegt.
 - ☞ Der rote, gelbe und lila Schlüssel werden verdeckt beiseitegelegt und gemischt, sodass die Ermittler nicht wissen, welcher welcher ist.
 - ☞ Der schwarze und weiße Schlüssel werden aus dem Spiel entfernt. Sie werden in diesem Szenario nicht verwendet.
- ☉ Der Ort Unbekannte Kammer wird ins Spiel gebracht. Jeder Ermittler beginnt das Spiel in der Unbekannten Kammer.
- ☉ Folgende Orte werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: Götzenkammer, Altar für Dagon und Verschlüsselter Ausgang (*jeder dieser Orte befindet sich auf der Rückseite eines Ortes Gezeitentunnel*).
- ☉ Die übrigen Orte Gezeitentunnel werden gemischt und 3 zufällige davon rechts, links und unter der Unbekannten Kammer mit der verhüllten Seite nach oben ins Spiel gebracht (*siehe dazu den Vorschlag für die Platzierung der Orte auf der folgenden Seite*).
- ☉ Die restlichen Orte Gezeitentunnel werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- ☉ Folgende Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: der Gegner Das Amalgam, beide Kopien der Verratskarte Blindsehen und alle 3 Kopien der Verratskarte Aus den Tiefen.
- ☉ Die Flutmarker werden dem Markervorrat hinzugefügt.
- ☉ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- ☉ Das Spiel kann nun beginnen.

Gezeitentunnel

Orte mit der verhüllten „Gezeitentunnel“-Seite gibt es in mehreren Begegnungssets. (In diesem Szenario gibt es z. B. verhüllte Gezeitentunnel aus dem Begegnungsset *Überflutete Höhlen* und dem Begegnungsset *Die Grotte der Verzweiflung*.) Weil diese Karten aus mehreren verschiedenen Begegnungssets kommen können, haben sie auf ihrer verhüllten Seite keine Begegnungssetsymbole. Um zu erkennen, zu welchem Set ein Gezeitentunnel gehört, muss seine enthüllte Seite danach überprüft werden.



Die Tiefen

Manche Karten in diesem Szenario beziehen sich auf eine Zone namens „Die Tiefe“. Die Tiefe ist eine sich nicht im Spiel befindliche Zone neben dem Agenda- und Szenendeck, die der Gegner Das Amalgam durch Karteneffekte betreten und verlassen kann. Solange sich Das Amalgam in den Tiefen befindet, befindet es sich nicht im Spiel und kann von Spielerkarten und Ermittleraktionen nicht betroffen werden.

- ☞ **Sobald sich Das Amalgam aus dem Spiel in die Tiefen bewegt, werden alle Marker (außer Schlüsselmarker) von ihm entfernt.** Schlüsselmarker auf dem Gegner Das Amalgam werden nicht entfernt, sobald er die Tiefen betritt, außer er wurde von einem Ermittler besiegt. In dem Fall übernimmt der Ermittler die Kontrolle über dessen Schlüssel.

Schlüssel

In diesem Szenario stehen die Schlüssel für Folgendes:

- ☞ Blau: Ein Götzenbild einer deformierten Wasserkreatur.
- ☞ Grün: Ein Smaragdschlüssel mit vierzackigem Bart.
- ☞ Rot: Ein Bernstein in Form eines Fischherzens, das dir etwas Fremdartiges zuflüstert, wenn du es in der Hand hältst.
- ☞ Gelb: Ein verkalktes Stück Chitin in der Form eines Tentakels.
- ☞ Lila: Ein schartiger Schlüssel aus ineinander verdrehtem Marmor und Onyx.

Benachbarte Orte in der Grotte

Während dieses Szenarios werden die Orte in einem vorgegebenen Muster ausgelegt, wobei neue Orte aus dem Gezeitentunnel-Deck rechts, links und unterhalb bereits vorhandener Orte angelegt werden. (Hinweis: Das Gezeitentunnel-Deck existiert zu Beginn des Szenarios noch nicht. Die Spieler werden während des Szenarios angewiesen, wann und wie sie es erstellen sollen.)

- ☞ **Während dieses Szenarios gelten benachbarte Orte als miteinander verbunden.**
- ☞ Ein Ort, der links, rechts oder unterhalb eines anderen Ortes ins Spiel gebracht wird, sollte auf die beschriebene Art neben den Ort gelegt werden, sodass sich keine anderen Orte zwischen den beiden Orten befinden. Ein Ort, der sich so neben einem anderen Ort befindet, gilt als „benachbart“.
- ☞ Orte sind nur orthogonal benachbart (rechts, links, oberhalb, unterhalb), jedoch nicht diagonal.
- ☞ Orte können nicht an einer Stelle ins Spiel gebracht werden, an der sich bereits ein anderer Ort befindet. Wird man dazu angewiesen, einen neuen Ort vom Gezeitentunnel-Deck an einer Stelle zu platzieren, die bereits durch einen vorhandenen Ort belegt ist, kommt der neue Ort nicht ins Spiel.

Vorschlag für die Platzierung der Orte in „Die Grotte der Verzweiflung“



Hinweis: In Szene 2 werden weitere Orte unterhalb, links und/oder rechts der hier angegebenen Orte platziert.

Rückblenden

Im Verlauf der Kampagne *Die Innsmouth-Verschwörung* können die Ermittler dazu angewiesen werden, „Rückblenden“ zu lesen, wie etwa die auf dieser und auf der nächsten Seite. Jede Rückblende enthält einen Teil ihrer bruchstückhaften Erinnerungen. Gelingt es ihnen, einen kurzen Blick auf genug dieser Erinnerungen zu werfen, können sie vielleicht die Ereignisse rekonstruieren, die sie in ihre derzeitige Situation gebracht haben. Manche Rückblenden können auch zusätzliche Erfahrungspunkte bringen oder nachteilige Marker aus dem Chaosbeutel entfernen.

RÜCKBLENDE I Erst nach Anweisung lesen

Du stehst in einem kleinen Büro und betrachtest eine abgegriffene Fotografie, die du in einem glänzenden hölzernen Bilderrahmen auf dem Schreibtisch stehend gefunden hast. Auf dem Foto ist ein Trupp Männer in Militäruniformen zu sehen, die vor einem Bristol F.2 Jagdflugzeug posieren. Einige der Männer tragen die typische britische Uniform, aber die Jacke und die gemusterte Hose eines der Männer weist ihn als einen amerikanischen Soldaten aus. Auf seinem Ärmel prangen ein rechteckiges Emblem mit vertikalen Streifen und die zwei Silberstreifen, wie es für einen Captain üblich ist. Unter dem Foto ist in schwarzer Tinte handschriftlich vermerkt: „Britische 4. Armee, vor St. Quentin, 1918“

Du erschrickst, als sich die Bürotür plötzlich öffnet. Du stellst das Foto wieder auf den Tisch und wendest dich dem eintretenden Mann zu. Sofort kannst du ihn an seiner dunkelbraunen Hautfarbe, seinen ausdrucksstarken Wangenknochen und seinen breiten Schultern wiedererkennen: Thomas Dawson – der Amerikaner auf dem Bild – ist seit seinen Kriegstagen ein wenig älter geworden, was die Tränensäcke unter seinen Augen bezeugen können. „Ein Krieg endet, ein anderer beginnt“, sagt er mit ruhiger Stimme. „Nur dass der Feind diesmal etwas schwerer auszumachen ist.“

Du fragst den Mann, wie ein Kriegsheld in der Ermittlungsbranche gelandet ist. „Kriegsheld? Ich weiß nicht, wo Sie das aufgeschnappt haben. Ich habe nur meine Pflicht getan“, antwortet er dir mit einem leichten Schmunzeln auf den Lippen. Du schüttelst den Kopf und willst nicht weiter auf das Thema eingehen. Du bist dir aber sicher, dass die von Captain Dawson gerettete Staffel ihn auch eher als Kriegsheld ansehen würde.

„Wie dem auch sei, Sie werden sich bestimmt fragen, warum ich Sie hier nach Boston gebeten habe“, fährt er fort und gibt dir ein Zeichen, ihm gegenüber Platz zu nehmen. Als du dich hinsetzt, gibst du zu, dich gefragt zu haben, warum es ein einfaches Telefonat nicht auch getan hätte. „Die Angelegenheit ist ... heikel“, antwortet er. „Vor ein paar Tagen habe ich den Kontakt zu einer meiner Agentinnen verloren, Miss Elina Harper. Sie sollte für mich seltsamen Berichten nachgehen, die ich in den letzten Monaten aus einer kleinen Stadt namens Innsmouth erhalten hatte. Ist Ihnen der Ort ein Begriff? Er liegt an der Küste nördlich von Arkham, in der Nähe von Ipswich.“

Tatsächlich kennst du den Ort. Die meisten Menschen haben noch nie von dieser schattenhaften, heruntergekommenen Hafenstadt gehört, und die wenigen, die es haben, haben nur üble Gerüchte gehört. Nach deinem Wissen war der Ort vor dem Krieg von 1812 ein belebter Hafen. Jetzt ist er nur noch schäbig und heruntergekommen. Die einzige Eisenbahnlinie durch Innsmouth wurde aufgegeben. Der Ort taucht auf keiner Landkarte auf und wird auch in keinem dir bekannten Reiseführer erwähnt.

„Vielleicht hat sie etwas Merkwürdiges gefunden oder ist untergetaucht. Ich vermute aber, dass ein Verbrechen im Spiel ist. Die Mafia könnte dahinterstecken, aber eigentlich glaube ich nicht daran. Ich werde keine weiteren Agenten schicken, bis ich mir nicht sicher bin, was passiert ist. Allerdings habe ich noch ein paar Mittel in meinem Spezial-Budget für Hilfe von außen frei. Hier kommen Sie ins Spiel.“ Dir ist bewusst, dass Agent Dawson damit höflich zu umschreiben versucht, dass du „entbehrlich“ bist. „Mir ist klar, es ist nicht viel, auf dem Sie aufbauen können. Ich muss aber Agent Harpers Status kennen. Selbst schlechte Nachrichten wären zu diesem Zeitpunkt besser als keine. Wenn Sie mir den Gefallen tun würden, würde die Behörde in Ihrer Schuld stehen.“ Du willst von Dawson wissen, welche Behörde er meint. Zur Antwort erhältst du nur ein kaltes Lächeln.

Als du wieder in die Gegenwart zurückkehrst, blickst du noch immer in das Gesicht von Agent Dawson. Diesmal allerdings wirkt sein Grinsen merkwürdig verzerrt, als er sein Gesicht durch quälende Schmerzen verzieht. Ein Gesicht von vielen, das dir aus dem schuppigen, pulsierenden Fleisch gepeinigt entgegenblickt.

Im Kampagnenlogbuch wird unter „Zurückgelangte Erinnerungen“ ein Treffen mit Thomas Dawson notiert.

RÜCKBLLENDE II

Erst nach Anweisung lesen

Ein altes Fischerboot schwankt unter deinen Füßen von einer Seite zur anderen, als die See von den Tentakeln einer gigantischen Kreatur aufgepeitscht wird, die knapp unter der Wasseroberfläche lauert. „Jemand muss das verdammte Ding töten!“, ruft der grauhaarige Kapitän des Schiffes. Ein lautes Krachen durchdringt das ganze Schiff. Als sich ein riesiger Tentakel um das ganze Schiff schlingt und sich zusammenzuziehen beginnt, fängt der Rumpf lautstark an zu knirschen und gibt ein protestierendes Stöhnen von sich. „Es hat uns in seinen Fängen! Jetzt ist es beschäftigt! Das ist die Gelegenheit!“, schreit dir der alte Kapitän entgegen. Mit feurigem Blick hebst du deine Waffe und schlägst zu ...

Als du in die Gegenwart zurückkehrst, breitet sich eine Übelkeit in deinem Magen aus. Die Skelettüberreste der Kreatur starren dir entgegen. Was zur Hölle war dieses Ding?

Im Kampagnenlogbuch wird unter „Zurückgelangte Erinnerungen“ ein Kampf mit einem schrecklichen Teufel notiert.

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

RÜCKBLLENDE III

Erst nach Anweisung lesen

„Hey, schauen Sie sich das mal an.“ Dein Auftraggeber drückt dir eine seltsame Statuette in die Hand. Sie ist aus smaragdfarbenem Stein gefertigt und stellt eine Art Meereskreatur dar, die dich aus leeren Augen anstarrt und eine Reihe scharfer Zähne aufweist. In ihrem Inneren ruht ein herzförmiger Bernstein. „Was halten Sie davon?“

Du antwortest, dass du so etwas noch nie gesehen hast, aber es zu den Beschreibungen der sogenannten „Teufel“ passt, die sich ein paar Meilen entfernt vom Hafen in den Riffen verstecken sollen. „Entschuldigen Sie, aber die Sache stinkt doch zum Himmel“, brummt der Mann und verschränkt die Arme vor der Brust. „Ich bin froh, mich in dem Fall an Sie gewandt zu haben. Mit jeder Stunde sieht es weniger so aus, als ob die Mafia überhaupt ihre Finger im Spiel hat.“ Du nickst zustimmend und gibst die seltsame Statuette an den Agenten zurück. Er hat recht. Irgendetwas in der Stadt ist faul. „Wir sollten von nun an zusammenbleiben“, schlägt dein Gefährte mit ernst werdender Stimme vor.

Im Kampagnenlogbuch wird unter „Zurückgelangte Erinnerungen“ der Beschluss zusammenzubleiben notiert.

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

RÜCKBLLENDE IV

Erst nach Anweisung lesen

Du stehst in einem dunklen, schmutzigen Keller vor einer schrecklichen Onyx-Statue. Die Luft riecht abgestanden und nach verwesendem Fisch. Die Statue ist mit widerwärtigen, missgestalteten Schuppen bedeckt und scheint ein Abbild eines Hybriden aus Fisch und Mensch zu sein. Grotteske Kiemen und Flossen vermischen sich mit menschlichen Merkmalen. Ihre großen, runden Augen starren dich an. In einiger Entfernung kannst du den Gesang einer Beschwörungszereemonie hören. „Y'ha-nthlei! Y'ha-nthlei!“, rufen die Stimmen. Als du beginnst, die seltsamen Laute unterscheiden zu können, zieht ein Platschen hinter dir deine Aufmerksamkeit auf sich. Du versteckst dich schnell hinter der Onyx-Statue und wartest geduldig ab. Einige Gestalten nähren sich der Stelle, wo du vor Augenblicken noch gestanden hast. Du hältst den Atem an. Nach einer Weile verhallt das Spritzen und Platschen ihrer Schritte langsam wieder in der Ferne. Erleichtert atmest du aus und beginnst ihnen sogleich zu folgen ...

Im Kampagnenlogbuch wird unter „Zurückgelangte Erinnerungen“ eine Begegnung mit einem Geheimkult notiert.

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

Achtung! Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde, weil alle Ermittler besiegt wurden: Du hustest das Wasser und den Sand aus deinen Lungen aus. Kaltes, dunkles Meerwasser umspült dich, als du einen Mundvoll beißendes Salzwasser zurück in die anbrandenden Fluten spuckst.

Du spürst warme Hände, die dich auf den Rücken rollen und dich in eine aufrechte Sitzposition hieven. „Gott sei Dank, Sie leben“, sagt jemand. In der angespannten Stimme kannst du deutlich den rhythmischen indianischen Akzent heraushören, ebenso wie das unerschütterliche Selbstbewusstsein eines ausgebildeten Profis. Als dein Blick wieder klar wird, blickst du in einen blutroten Himmel, an dem der Vollmond direkt unterhalb der abgedunkelten Sonne zu erkennen ist. „Wir haben keine Zeit zu verlieren. Kommen Sie, stehen Sie auf.“

Du wischst dir das brennende Salzwasser aus den Augen. Nur langsam kehrt deine Stärke wieder zurück. Dein Retter stellt sich als eine Frau mit langem schwarzen Haar heraus. Ihr zerfledderter Trenchcoat hat schon bessere Tage gesehen. In ihrem schmutzverschmierten Gesicht kannst du ein paar Schrammen erkennen. „Sie wirken verwirrt. Warum sehen Sie mich so an?“, fragt dich die Fremde.

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

☉ Fahre mit **Zwischenspiel I: Puzzleteile** fort.

Auflösung 1: In einiger Entfernung färbt sich der Himmel blutrot, und der Vollmond hängt direkt unterhalb der abgedunkelten Sonne. Du bist kurz davor, die Augen zu schließen und dich der Bewusstlosigkeit hinzugeben, als dich eine fremde Stimme aufschrecken lässt. „Oh, Sie leben ja noch!“. In der angespannten Stimme kannst du deutlich den rhythmischen indianischen Akzent heraushören, ebenso wie das unerschütterliche Selbstbewusstsein eines ausgebildeten Profis. Vor dir steht eine Frau mit langem schwarzem Haar. Ihr zerfledderter Trenchcoat hat schon bessere Tage gesehen. In ihrem schmutzverschmierten Gesicht kannst du ein paar Schrammen erkennen. „Sie wirken verwirrt. Warum sehen Sie mich so an?“, fragt dich die Fremde.

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

☉ Fahre mit **Zwischenspiel I: Puzzleteile** fort.



Zwischenspiel I: Puzzleteile

Du hast keine Ahnung, wer diese Frau ist und woher sie dich kennt, aber sie scheint näher bekannt mit dir zu sein. Du wühlst in deinen Erinnerungen und versuchst zu ergründen, wo und wann das erste Treffen mit ihr stattgefunden haben mag, aber du hast keinen Erfolg. Du bist davon überzeugt, einer vollkommen Fremden gegenüberzustehen. Nach dem Erwachen ohne Erinnerungen in dem kalten, nassen Gefängnis fühlst du dich auch nicht in der Stimmung, Kontakte zu knüpfen. Deine Angst und dein Misstrauen müssen dir auf die Stirn geschrieben stehen, denn die Frau macht einen Schritt zurück und runzelt die Stirn. „Was ist los? Was stimmt nicht?“

Du antwortest mit der Gegenfrage, ob du sie kennen müsstest. „Sie können sich wirklich nicht erinnern? Nun ja, das macht die Sache nicht einfacher. An was können Sie sich erinnern? Können Sie sich überhaupt an irgendetwas erinnern?“

Du berichtest der Frau von den Gedankenblitzen, die du zuvor erlebt hast ...

Überprüfe den Abschnitt „Zurückgelangte Erinnerungen“ im Kampagnenlogbuch. Lies jeden zu deiner Situation passenden unten stehenden Abschnitt. Fahre dann mit dem auf die Abschnitte folgenden Text fort.

Falls ein Treffen mit Thomas Dawson unter „Zurückgelangte Erinnerungen“ notiert ist:

Du zählst eins und eins zusammen und fragst die Frau, ob sie Miss Harper ist. „Ah, Sie können sich also doch an mich erinnern?“, fragst sie mit einem neckischen Grinsen. Aber du schüttelst den Kopf und erklärst ihr, dass du dich nur daran erinnern kannst, von einem Mann namens Thomas Dawson angeheuert worden zu sein, sie zu finden. „Aber das war ... Oh. Sie müssen eine Menge vergessen haben. Und was Dawson angeht: Wo ist er? Haben Sie ihn da unten gesehen?“

Deine Gedanken wandern zu dem verzerrten, verstümmelten Gesicht zurück, das die Erinnerungen daran ausgelöst hat. Agent Harpers Gesichtsausdruck verfinstert sich, als sie dir in die Augen schaut. „Ich verstehe ... Ich wünschte, ich wäre nie in diese verlorene Stadt gekommen. Diese Rohlinge werden dafür büßen müssen.“ Du fragst sie, wen sie für den Tod von Dawson verantwortlich macht. Sie hebt die Augenbrauen und antwortet: „Stimmt, Sie können sich ja nicht daran erinnern. So weit wie ich weiß, hat man sowohl Sie als auch ihn das letzte Mal den Esoterischen Orden von Dagon betreten sehen. Ziehen Sie Ihre eigenen Schlüsse daraus.“

Die Verschwörung weitet sich aus. Jeder Ermittler notiert 1 zusätzlichen Erfahrungspunkt unter „Nicht ausgegebene EP“.

Falls nichts unter „Zurückgelangte Erinnerungen“ notiert ist:

Du schüttelst deinen Kopf. Du kannst dich an nichts erinnern. „Das verkompliziert die Dinge“, sagt die Frau seufzend. „Nun gut. Ich erzähle Ihnen, was ich weiß. Ich bin Agentin Elina Harper. Wenn ich das richtig verstanden habe, hat mein Boss Agent Thomas Dawson Sie aufgrund Ihres tieferen Verständnisses von – sagen wir einmal – Dingen, die für den Rest von uns keinen richtigen Sinn ergeben, angeheuert.“ Du willst von ihr wissen, was deine Aufgabe war. Die Frau grinst dich an. „Um ehrlich zu sein, mich zu finden. Der Orden war darüber nicht gerade glücklich. Das ist eine längere Geschichte. Lassen Sie uns erst von hier verschwinden. Dann informiere ich Sie über alles.“

Falls ein Kampf mit einem schrecklichen Teufel unter „Zurückgelangte Erinnerungen“ notiert ist:

Du erzählst Agent Harper von deinem Kampf mit einer Art Wasserkreatur. „Das Teufelsriff“, sagt sie schaudernd. „Was auch immer in dieser Stadt vor sich geht, vom Teufelsriff scheint alles auszugehen. Hoffentlich müssen wir dorthin nicht mehr so bald zurück ... und hoffentlich bleibt das Ding auch tot.“

Die Verschwörung weitet sich aus. Jeder Ermittler notiert 1 zusätzlichen Erfahrungspunkt unter „Nicht ausgegebene EP“.

Falls der Beschluss zusammenzubleiben unter „Zurückgelangte Erinnerungen“ notiert ist:

„Dann haben Sie und Agent Dawson nach mir gesucht? Interessant.“ Sie denkt einen Moment nach. Dann sagt sie: „Also kann selbst der außerordentliche Captain Dawson von Zeit zu Zeit verunsichert werden. Irgendwie tut es auch gut zu wissen, dass es ihm derart wichtig war, mich zu finden. Dennoch ...“ Ihr Blick wandert zum Horizont. „Nun gut, Dawson, ich werde dafür sorgen, dass Sie nicht umsonst gestorben sind. Ich werde die ganze Stadt niederbrennen, wenn es sein muss.“

Die Verschwörung weitet sich aus. Jeder Ermittler notiert 1 zusätzlichen Erfahrungspunkt unter „Nicht ausgegebene EP“.

Falls eine Begegnung mit einem Geheimkult unter „Zurückgelangte Erinnerungen“ notiert ist:

Du beschreibst ihr deine Erinnerung, in der du im Hauptquartier irgendeines Kultes warst. „Das hört sich so an, als hätte das im Gebäude des Esoterischen Ordens von Dagon im Norden der Stadt stattgefunden“, schlussfolgert Agent Harper. „Diese Organisation ist niederträchtig: Ich weiß es einfach, aber ich kann es nicht beweisen. Leider haben Sie ja alles vergessen, was Sie dort erlebt haben.“ Sie flucht leise in sich hinein.

Die Verschwörung weitet sich aus. Jeder Ermittler notiert 1 zusätzlichen Erfahrungspunkt unter „Nicht ausgegebene EP“.

Du zeigst in Richtung des seltsamen blutroten Himmels hinter Agent Harper und stellst die seltsame Konstellation fest, die Sonne und Mond einnehmen. „Das hat begonnen, kurz nachdem Sie und Agent Dawson in das Hauptquartier des Ordens gegangen sind“, erklärt sie dir. „Das war vor fast drei Tagen. Ich habe keine Ahnung, was das bedeutet. Ich kann mir aber nicht vorstellen, dass es etwas Gutes ist. Seit Neuestem sind in Innsmouth alle Türen verriegelt. Keine Seele ist draußen zu sehen. Sie haben Glück, dass ich herausfinden konnte, wo ich nach Ihnen suchen musste.“

Deine Gedanken rasen. Das Letzte, an das du dich erinnern kannst, bevor du in der feuchten Höhle erwacht bist, ist, dass du eine angenehme Sommernacht in Arkham verbracht hast. Jetzt befindest du dich in einer anderen Stadt und deine Erinnerungen sind mehr als lückenhaft. Du fragst dich laut, welcher Tag es ist. Agent Harper antwortet: „Der 24. September. Ich weiß nicht genau, wann Sie in Innsmouth eingetroffen sind oder wie viele Ihrer Erinnerungen Sie verloren haben. Können Sie sich noch an etwas anderes erinnern? An irgendetwas?“

Während du überlegst, umspült das Wasser deine Füße. Innerhalb von Minuten hat die Flut das Wasser mehrere Zentimeter ansteigen lassen. Es sieht auch nicht so aus, als würde der Anstieg demnächst nachlassen. Dein Blick bleibt auf der Frau ruhen, wie sie mit müden Augen, in Mitleidenschaft geratener Kleidung und den roten Striemen an ihren Handgelenken vor dir steht – und plötzlich kannst du dich an etwas erinnern.

„Aufwachen. Wir sind fast da.“ Die Erinnerung lauert am Abgrund deines Bewusstseins und droht, dich in die Dunkelheit zu ziehen. „Hey. Aufwachen, habe ich gesagt.“ Du greifst dir an die Stirn, als ein plötzlicher Schmerz deinen Schädel zu zertrümmern droht. „Aufwachen, verdammt noch mal!“

Die Dunkelheit zerrt an den Rändern deiner Vision. Und plötzlich wirst du von noch mehr zurückkehrenden Erinnerungen überflutet ...

 Fahre mit **Szenario II: Das Verschwinden der Elina Harper** fort.

Szenario II: Das Verschwinden der Elina Harper

MITTWOCH, 17. AUGUST 1927

FÜNF WOCHEN ZUVOR

„Aufwachen, verdammt noch mal!“ Agent Dawson rüttelt dich mit seiner rechten Hand wach. Du befindest dich auf einem Sitz eines tadellos gepflegten hochmodernen Automobils, von dessen glänzender Motorhaube dir das Mondlicht in die Augen reflektiert. An dir zieht die in leichten Nebel gehüllte, ländliche Gegend von Massachusetts vorbei. „Wir sind fast da“, informiert dich Dawson. Du hättest zwar den Zug bevorzugt, aber es ist leider keine Eisenbahnlinie nach Innsmouth mehr in Betrieb. Dafür gibt es einen Bus, der von Boston nach Newburyport fährt, von wo ein anderer nach Innsmouth pendelt ... aber Dawson hatte darauf bestanden, dich persönlich zu fahren. Vielleicht, um dir einen Ausweg zu bieten, falls die Sache schief gehen sollte, oder einfach nur, um mit seinem teuren Auto anzugeben. Wahrscheinlich trifft beides zu.

Als ihr in Innsmouth ankommt, begrüßt euch der abgestandene Gestank tagealten Fisches und baufälliger, modriger Gebäude. Viele der Häuser auf der westlichen Seite der Stadt scheinen leer zu stehen, obwohl du gelegentlich Gestalten in ihren Fenstern ausmachen kannst. Du überlegst dir, dass Agent Dawsons protziges Auto an einem solchen schmutzigen und schäbigen Ort für Aufsehen sorgen müsste. Du witzelst, dass es wohl besser gewesen wäre, mit einer Klapperkiste herzukommen, worauf er nur grinsend antwortet: „Das ist nicht mein Stil.“

Schließlich kommt ihr an einem Bahnhof vorbei, der schon vor Jahren stillgelegt worden sein muss. Auf den Gleisen stehen noch einige verlassene Waggons und das abbruchreife Bahnhofsgebäude ist zugenagelt und verrammelt. Dawson setzt plötzlich eine ernste Miene auf, als er auf ein anderes Fahrzeug zeigt, das auf dem Parkplatz steht. „Das ist Agent Harpers Wagen. Wir sollten hier parken und zu Fuß weitergehen. So können wir uns leichter durch die Stadt bewegen“, begründet er dir.

Bevor ihr weitergeht, siehst du dir Agent Harpers Fahrzeug ein wenig näher an. Leider kannst du aber keine Hinweise darauf finden, wo sie sich aufhalten könnte. Von hier begeben ihr euch nach Osten am Manuxet entlang. Ihr kommt an zahlreichen verlassenen Lagerhäusern, matschigen Gassen und distanziereten Dorfbewohnern vorbei. „Irgendwo an diesem verlassenen Ort muss Harper doch sein. Die Einwohner sehen nicht allzu freundlich aus. Ich wäre nicht überrascht, wenn sie zu viel Aufmerksamkeit bei den falschen Leuten auf sich gezogen hat ...“, beginnt Dawson laut nachzudenken. Du fragst ihn, warum er sich sicher ist, dass sich seine Agentin nicht einfach nur bedeckt hält. „Nun, dafür haben wir einen Codesatz. Wenn sie mir einen Brief mit den Worten ‚Ich muss ein paar Erledigungen machen‘ geschickt hätte, dann wüsste ich, dass sie für einige Zeit nicht zu erreichen wäre. Ohne dieses Signal muss ich das Schlimmste annehmen.“ Im Nordosten ragen ein paar Fabrikgebäude über

die absackenden Mansardendächer, Kuppeln und Witwenstege der restlichen Stadt. Keiner der Einheimischen macht Halt, um euch auf eurem Weg zu grüßen. Wenn man das abstoßende Äußere bedenkt, das viele von ihnen zur Schau stellen, kann man froh sein, dass sie der sonst von Kleinstädtern gewohnten Höflichkeit so abgeneigt sind.

Endlich erreicht ihr den Marktplatz, der etwas südlich des Manuxets liegt. Die baufälligen Ziegelhäuser, die das sogenannte Herz der Stadt umgeben, erwecken in dir keine sonderliche Zuversicht, was Agent Harpers Sicherheit betrifft. Ein alter Bus steht wartend in der Nähe. Der schmierig wirkende Fahrer lehnt sich gegen die Tür und beäugt euch misstrauisch. Da ihr keine direkte Spur habt, beschließt ihr, euch aufzuteilen, um für die Suche mehr Fläche abzudecken. „Befragen Sie die Einheimischen und finden Sie mehr über diesen Ort heraus.“, befiehlt Dawson dir. „Bringen Sie in Erfahrung, wer in diesem Drecksloch das Sagen hat. Einer von ihnen muss wissen, wo oder mit wem Harper das letzte Mal gesehen wurde. Treffen Sie mich hier wieder um 19:00 Uhr. Verstanden?“ Du nickst übereinstimmend. Dann trennen sich eure Wege.

Die erste Person, die du befragst, ist der Busfahrer, der sich in der Stadt eigentlich gut auskennen müsste. Zuerst springt dir seine unebene gräuliche Haut ins Auge, dann die ungewöhnlich tiefen dunklen Falten am Hals, die ihn vorzeitig gealtert erscheinen lassen. Auch seine hervorquellenden Augen wirken beunruhigend. Du bist dir fast sicher, dass du ihn nicht ein Mal hast blinzeln sehen, seitdem du dich ihm genähert hast. Du willst ihm gerade zur Begrüßung deine Hand geben, als du dich eines Besseren besinnst. Er könnte ja eine Krankheit haben, von der du noch nichts gehört hast. Er stellt sich dir als Joe Sargent vor und gibt dir einen nützlichen – wenn auch nur kurzen – Überblick über die Gebäude in näherer Umgebung.

Im Folgenden sind die Informationen zusammengefasst, welche die Ermittler über die Stadt Innsmouth in Erfahrung bringen konnten.

☉ Vom Marktplatz aus ist der Lebensmittelladen der Handelskette First National gut zu erkennen. Das Geschäft wird von einem jungen Mann aus Arkham namens Brian Burnham geführt. Die Vorstellung, dass noch jemand anderes aus Arkham hier ist, erfüllt dich mit Hoffnung – und auch mit ein wenig Mitleid für den Jungen.

☉ Das Gilman House, das einzige Hotel in Innsmouth, gehört Othera Gilman. Das schäbige Erscheinungsbild des Gebäudes erweckt in dir Bedauern, nicht nur einen Tagesausflug nach Innsmouth unternommen zu haben.

☉ Wenn man der Straße vom Gilman House aus folgt, stößt man, eingengt zwischen einem tristen Restaurant und einem Drugstore, auf „Der Kleine Buchladen“. Das Geschäft leitet seinen Namen nicht nur von seiner Größe, sondern auch vom Namen seiner Besitzerin Joyce Little ab. Mr. Sargent scheint sich nicht viel für sie zu interessieren.

☉ In nördlicher Richtung, am Manuxet gelegen, befindet sich die Marsh-Raffinerie, das Herzstück der einzigen Industrie der Stadt. Joe spricht über ihren Besitzer Barnabas – den er „den alten Marsh“ nennt – mit einem gewissen Maß an Ehrfurcht und Bewunderung.

☉ Mr. Sargent rät dir, die alte Brücke in der Fish Street zu meiden, die schon vor Jahren eingebrochen und seitdem nicht mehr zu reparieren ist. Jetzt dient sie als Rückzugsort für Landstreicher. „Und hör'n Se ja nicht auf den Trunk'nbold Zadok“, warnt dich der Busfahrer. „Seine Geschicht'n sin' nur Geschicht'n. Nix weiter.“

☉ Weiter im Osten, vorbei an der Water Street, liegt der Hafen von Innsmouth. Sargent warnt dich, den Hafearbeitern nicht in die Quere zu kommen, da sie ein rauflostiger Haufen sind, die Ortsfremde nicht gewohnt sind – besonders solltest du auf den gar nicht so freundlichen Robert Friendly aufpassen, dessen Namen Sargent mit einer gewissen Feindseligkeit in der Stimme ausspricht.

☉ Im Norden auf dem Neuen Kirchplatz steht ein alter Freimaurer-Tempel, den nun eine Organisation namens „Esoterischer Orden von Dagon“ übernommen hat. Was in dem alten, baufälligen Gebäude wirklich vor sich geht, bleibt für jeden ein Rätsel.

Zum Schluss des Gesprächs möchte Mr. Sargent von dir noch erfahren, was du in Innsmouth zu tun hast. Du weichst der Frage mit einer Gegenfrage aus, und willst von ihm wissen, ob er jemanden in der Stadt gesehen hat, der auf die Beschreibung von Agent Harper passt. Er hält kurz inne, schüttelt dann aber den Kopf. „Hab' ich nie geseh'n“, murmelt er und weicht deinem Blick aus.

Den Rest des Tages beschäftigt du dich damit, die Umgebung der Stadt kennenzulernen. Du scheiterst aber daran, die Einheimischen in ein Gespräch zu verwickeln. Je länger du in dieser seltsamen und schmutzigen Stadt verweilst, desto mehr wünschst du dir, Agent Dawsons Angebot niemals angenommen zu haben. Etwas liegt hier in der Luft, etwas Fauliges, Übelriechendes, Stinkendes, das dich bis ins Innerste verstört.

Später am Abend triffst du dich wie abgesprochen mit Agent Dawson auf dem jetzt menschenleeren Marktplatz und teilst ihm deine Erkenntnisse mit. „Sehen Sie sich das mal an“, sagt er und reicht dir einen zerknitterten, mit Tinte verschmierten Brief, der an ihn adressiert ist. „Wie sich herausstellt, hatte Harper ein Zimmer in diesem abscheulichen, alten Hotel. Besser gesagt, hat sie es immer noch, aber sie ist dort schon seit ein paar Tagen nicht mehr aufgetaucht. Ich bin dort eingebrochen und habe das unter ihren Sachen gefunden.“

Dem Inhalt des Briefes zufolge glaubte Agent Harper zu wissen, dass ihr jemand hier aus der Stadt nachstellte. „Ich werde verfolgt“, steht in der Botschaft geschrieben. „Ich weiß nicht, wie sie es wissen können, aber sie wissen es. Es scheint, dass die ganze Stadt in die Sache verwickelt ist. Ich habe hier keine Kontakte, denen ich vertrauen kann. Es braucht mehr als einen Agenten, um der Sache auf den Grund gehen zu können, fürchte ich.“

Hier hört der Brief auf. „Nun, jetzt hat sie mehr als einen Agenten“, bemerkt Dawson schmerzlich, als du mit dem Lesen aufgehört hast. „Es gibt nur einen Grund, warum sie den Brief nicht abgeschickt hat. Harper ist in Gefahr. Und jemand in dieser verdammten Stadt muss wissen, wo sie sich aufhält.“ Ihr versucht zusammen einen Plan auszuarbeiten, wie ihr Agent Harper finden könnt: Zuerst müsst ihr ihren letzten Aufenthaltsort ermitteln. Dann müsst ihr herausfinden, wer gewusst hat, dass sie in der Stadt war. Und zuletzt müsst ihr der Person „einen Besuch abstatten“.

Ermittlervorbereitung

Dieser Schritt wird noch vor der Vorbereitung der Ermittler durchgeführt:

- ☉ Agent Dawson hat den Ermittlern ihre Aufgabe erklärt und sie auf ihre Mission vorbereitet. Jeder Ermittler darf jetzt seine Erfahrungspunkte ausgeben, die im Kampagnenlogbuch unter „Nicht ausgegebene EP“ notiert sind.

Szenariovorbereitung

- ☉ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Das Verschwinden der Elina Harper*, *Anhänger von Dagon*, *Nebel über Innsmouth*, *Die Einheimischen*, *Grabeskälte*, *Verschlossene Türen*, *Dunkeldürre* und *Die Mitternachtmasken*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Beim Heraussuchen des Begegnungssets *Die Mitternachtmasken* werden nur die 5 Verratskarten (2x Falsche Fährte und 3x Hetzender Schatten) herausgesucht. Die anderen Karten dieses Begegnungssets werden nicht herausgesucht.

- ☉ Folgende Orte werden ins Spiel gebracht: Marktplatz von Innsmouth, Marsh-Raffinerie, Hafen von Innsmouth, Fish-Street-Brücke, First National Lebensmittelladen, Gilman House und Der Kleine Buchladen (siehe dazu den Vorschlag für die Platzierung der Orte auf der folgenden Seite).

☘ Jeder Ermittler beginnt das Spiel auf dem Marktplatz von Innsmouth.

- ☉ Das Spurendeck wird vorbereitet, indem die folgenden Schritte durchgeführt werden:
 - ☘ Die doppelseitige Übersichtskarte Agent Harper finden wird neben der Szenarioübersichtskarte ins Spiel gebracht.
 - ☘ Die 6 einzigartigen Gegner mit dem Merkmal **Verdächtiger** und die 6 einseitigen Orte mit dem Merkmal **Versteck** werden in 2 separate Stapel aufgeteilt: Ein Stapel sollte nur aus **Verdächtiger**-Gegnern bestehen, der andere nur aus **Versteck**-Orten.
 - ☘ Von jedem Stapel wird 1 Karte zufällig bestimmt (1 **Verdächtiger**-Gegner und 1 **Versteck**-Ort) und verdeckt, ohne sie anzusehen, unter der Übersichtskarte Agent Harper finden platziert.
 - ☘ Die 10 verbliebenen Karten der 2 Stapel werden zu einem Deck zusammengemischt, das Spurendeck genannt wird. Dieses Deck wird neben der Szenarioübersichtskarte platziert.

- ☉ Agenda 3 und Szene 2 werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt. (Sie werden bei der Erstellung des Agenda- und Szenendecks nicht verwendet.)
- ☉ Folgende Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: die Storyvorteilskarten Thomas Dawson und Elina Harper, beide Kopien des Gegners Jagender Dunkeldürre und der Gegner Geflügelter.
- ☉ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- ☉ Das Spiel kann nun beginnen.

Einzelspielszenario

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

- ☉ Der Chaosbeutel wird aus folgenden Markern zusammengestellt: +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, , , , , , , , .
- ☉ *Der Beschluss zusammenzubleiben* ist nicht unter „Zurückgelagerte Erinnerungen“ notiert.

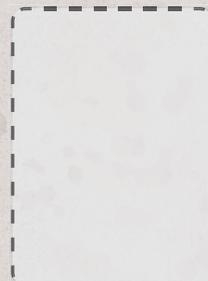
Agent Harper finden

In diesem Szenario haben die Ermittler die Aufgabe herauszufinden, welcher **Verdächtiger**-Gegner Agent Harper entführt hat und an welchem **Versteck**-Ort sie festgehalten wird. Dies geschieht dadurch, dass die Ermittler Hinweise entdecken, die sie ausgeben können, um Karten aus dem Spurendeck anzusehen oder zu ziehen.

Jede Karte im Spurendeck repräsentiert entweder einen der möglichen **Verdächtiger**-Gegner oder einen möglichen **Versteck**-Ort. Da der korrekte Gegner und Ort unter der Übersichtskarte Agent Harper finden liegen, kann keine Karte im Spurendeck die richtige Lösung sein. Die Zahl der möglichen Gegner und Orte kann durch das Ausschlussverfahren verringert werden, indem die Ermittler sich diese Karten ansehen oder ins Spiel bringen. Im Kampagnenlogbuch können diese Gegner und Orte durchgestrichen werden.

Wenn sich die Ermittler sicher genug sind, wer der Entführer ist und wo Agent Harper zu finden ist, können sie die **Ermittlungsziel**-Fähigkeit auf Szene 1a verwenden, um vorzurücken. Aber Vorsicht – die Zeit, die Wahrheit herauszufinden, ist knapp bemessen, sodass den Ermittlern vielleicht nichts anderes übrig bleibt, als zu raten ...

Vorschlag für die Platzierung der Orte in „Das Verschwinden der Elina Harper“



Hinweis: In der obigen Abbildung stellen die Orte mit der gestrichelten Linie die 6 möglichen Versteck-Orte dar. Sie sind nicht von Beginn an im Spiel. Diese Orte könnten im Verlauf des Szenarios ins Spiel kommen, müssen aber nicht. Dies hängt von den Handlungen der Ermittler ab.

Szenario-Zwischenspiel: Die Anschuldigung

Lies dieses Zwischenspiel erst, wenn du dazu angewiesen wirst.

Mit dem zusammengetragenen Wissen müssen die Ermittler eine Anschuldigung machen, um herauszufinden, wer Elina Harper entführt hat und wo sie versteckt gehalten wird. Um die Anschuldigung zu machen, müssen die Ermittler 1 **Verdächtiger**-Gegner und 1 **Versteck**-Ort von den Optionen wählen, die auf der Übersichtskarte Agent Harper finden aufgelistet sind.

Hinweis: Der **Verdächtige** kann kein Gegner sein, der sich derzeit im Spiel oder im Siegpunktestapel befindet. Auch kann das **Versteck** kein Ort sein, der sich derzeit im Spiel befindet. Die Ermittler sollten daran denken, bevor sie ihre Wahl treffen.

☞ Ist die Anschuldigung gemacht worden, passiert Folgendes:

- ☞ Der **Verdächtiger**-Gegner und der **Versteck**-Ort unter der Karte Agent Harper finden werden enthüllt. Im Kampagnenlogbuch werden unter „Mögliche Verdächtige / Mögliche Verstecke“ der korrekte **Verdächtiger**-Gegner und der korrekte **Versteck**-Ort eingekreist.
- ☞ Falls keine Karte mit der Anschuldigung übereinstimmt, sind die Ermittler auf der falschen Spur und müssen sofort aufgeben.
- ☞ Falls nur 1 der 2 Karten mit der Anschuldigung übereinstimmt, haben die Ermittler nur teilweise recht und dürfen mit dem Szenario fortfahren. Sie haben dabei mit ihrer unvorsichtigen Ermittlung allerdings die Bürger von Innsmouth verärgert. Die Übersichtskarte Agent Harper finden wird umgedreht und der Gegner auf dieser Seite der Karte erscheint auf dem Marktplatz von Innsmouth.
- ☞ Falls beide Karten mit der Anschuldigung übereinstimmen, haben die Ermittler recht und dürfen mit dem Szenario fortfahren.

☞ Die letzte Szene und Agenda werden folgendermaßen vorbereitet:

- ☞ Die Szene rückt direkt zur beiseitegelegten Szene 2a vor.
- ☞ Die Agenda rückt sofort zur beiseitegelegten Agenda 3a vor.
- ☞ Der **Versteck**-Ort, der sich unter der Karte Agent Harper finden befunden hat, wird ins Spiel gebracht. Auf dem Ort wird zusätzlich 1 **Hinweis** platziert. Die beiseitegelegte Storyvorteilskarte Elina Harper wird unter diesem Ort platziert, um anzuzeigen, dass Elina Harper hier gefangen gehalten wird.
- ☞ Der **Verdächtiger**-Gegner, der sich unter der Karte Agent Harper finden befunden hat, erscheint an Elina Harpers Ort. Seine **Enthüllung**-Fähigkeit wird dabei ignoriert. Für den Rest des Szenarios gilt dieser Gegner als „der Entführer“.
- ☞ Das Spurendeck wird aus dem Spiel entfernt.
- ☞ Jetzt können die Ermittler mit der letzten Szene und Agenda fortfahren.

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben aufgegeben oder wurden besiegt): Die Stadt Innsmouth hat sich als noch feindseliger und ungastlicher herausgestellt, als du es dir vorgestellt hast. Auf Schritt und Tritt wirst du von schäbigen Schlägern und missgestalteten Schemen verfolgt: Gestalten, die auf allen vierein kriechen und dich mit ihren hervorquellenden, niemals zu blinzeln scheinenden Augen aus den Schatten heraus beobachten. Weil du fürchtest, dass du mit deinen Ermittlungen zu viel Aufmerksamkeit auf dich gezogen hast, ziehst du dich in dein Hotelzimmer zurück, nur um festzustellen, dass es vollständig durchwühlt wurde. Dein Gepäck wurde durchstöbert und im ganzen Raum verteilt. Das meiste deiner Ausrüstung wurde gestohlen. In schwarzer Farbe steht auf der Wand eine Warnung geschrieben:

EINDRINGLINGE ERTRINKEN IN DER TIEFE

☞ Fahre mit **Auflösung 1** fort.

Auflösung 1: Du räumst die Unordnung auf, welche die Einbrecher in deinem Hotelzimmer hinterlassen haben. Plötzlich hörst du ein Rascheln vor deiner Tür. Das Schlimmste befürchtend drückst du dich eng an die Wand und versuchst möglichst keinen Laut von dir zu geben. Das Zimmer hat als weiteren Ausgang nur noch ein schmales Fenster mit schmutzigen Scheiben, das aber wohl zu eng ist, um sich durchzuzwängen. Dein Herz schlägt dir bis zum Hals und du wartest auf das, was als Nächstes kommt – auf ein Klopfen an der Tür, auf einen weiteren Einbruch, auf irgendetwas. Was du nicht erwartest hast, ist ein kleines in Leder gebundenes Notizbuch, das unter der Türspalte hindurchgeschoben wird. Aber genau das geschieht.

Einen Moment später atmest du erleichtert auf und gehst auf das Notizbuch zu, um es dir anzusehen. Es handelt sich um einen alten handgeschriebenen Bericht über die Geschichte dieser seltsamen Stadt Innsmouth, der bis weit ins frühe 18. Jahrhundert zurückreicht. Ein Autor ist nicht auszumachen. Die Aufzeichnung scheint sich besonders auf die Gründung einer seltsamen Organisation namens Esoterischer Orden von Dagon durch einen gewissen Obed Marsh zu konzentrieren. Du kannst dich nicht daran erinnern, eine ähnliche Abhandlung im örtlichen Buchladen gesehen zu haben. Auch glaubst du nicht, dass es in dieser Stadt so etwas wie eine Bibliothek gibt. Wo wurde das Notizbuch gefunden? Und wer hat es dir wohl gebracht?

Plötzlich hat dich die Neugier gepackt. Du öffnest die Tür deines Hotelzimmers, aber im staubigen, düsteren Flur ist niemand zu sehen. Die Identität deines Wohltäters bleibt im Verborgenen. Du kannst eine solche Gelegenheit aber nicht ungenutzt an dir vorbeiziehen lassen. Die ganze Nacht studierst du den Bericht, machst dir am Rand Notizen und versuchst, Verbindungen zwischen der Vergangenheit von Innsmouth und den Ereignissen der letzten Woche zu ziehen. Dabei wird eine Sache immer klarer: Was dieser Esoterische Orden von Dagon auch ist, seine Mitglieder müssen hinter der Entführung von Agent Harper stecken. Und wie Agent Dawson schon vermutet hat, scheinen ihre Motive nichts mit der Umgehung der Prohibition zu tun zu haben ...

☉ 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.

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Mission ist gescheitert.*

☉ Fahre mit **Zwischenspiel II: Das Syzygium** fort.

Auflösung 2: „B-b-bitte, Miss, Sie müssen mir g-g-glauben!“, stammelt Brian. Agent Harper steht über dem siebzehnjährigen Jungen und tippt bedrohlich auf das Holster, in dem ihre Schusswaffe steckt. „Ich hatte keine Wahl, das hab' ich Ihnen doch schon gesagt! Es war der Orden! Sie haben mich dazu g-g-gezwungen!“

Harper rollt mit den Augen und wendet sich an dich. „Ich kann nicht glauben, dass ich von diesem Trottel entführt worden bin. Sicherlich ein Tiefpunkt meiner Karriere.“ Du versuchst, ihr zu verstehen zu geben, dass es genau seine unbeholfene Art war, wodurch der Junge sie auf dem falschen Fuß erwischen konnte. „Ich glaube, Sie haben recht. Egal, was geschehen ist, ist geschehen. Was halten Sie von dem Ganzen?“, will sie von dir wissen und verschränkt die Arme vor der Brust. „Der Junge hat geglaubt, dass es besser wäre, eine Bundesagentin zu überfallen, als mit diesem ‚Orden‘ aneinanderzugeraten. Glauben Sie, dass er die Wahrheit sagt?“

Du hast Mr. Burnhams Fähigkeiten vielleicht unterschätzt, aber er scheint mehr Angst vor dem Orden als vor euch zu haben. Seufzend nickst du.

„Also gut, Jüngelchen“, wendet sich Agent Harper wieder an den Jungen und zieht ihn auf die Füße, „Zeit zu reden. Erzähl uns alles.“

☉ 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.

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Mission war erfolgreich.*

☉ Fahre mit **Zwischenspiel II: Das Syzygium** fort.

Auflösung 3: Othera versucht wie wahnsinnig, sich von ihren Fesseln zu befreien. „Lassen Sie mich los! Sie müssen mich gehen lassen!“, schreit sie. Agent Harper grinst und genießt die Wende der Ereignisse sichtlich.

„Das fühlt sich nicht so gut an, nicht wahr?“, stichelt sie.

„Sie verstehen nicht“, entgegnet ihr Othera. „Kommen Sie her, sehen Sie, hier!“ Sie blickt in Richtung der nahen Tür, die du noch nicht untersucht hast. Dahinter befindet sich ein Lager mit Unmengen an Ölgemälden, alle mit dem gleichen Motiv: ein sturmumtoster Mahlstrom in der Mitte eines Ozeans, über dem die Sonne und der Mond in perfekter Linie an einem rot gefärbten Himmel hängen. „Was zur Hölle ...?“, entfährt es Agent Harper, als sie sich die vielen Reproduktionen ansieht.

Othera beißt sich auf die Lippe. Eine einzelne Träne rinnt ihr die Wange hinab. „Es ist der Orden“, flüstert sie. „Der Orden hat uns alle in der Hand.“

☉ 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.

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Mission war erfolgreich.*

☉ Fahre mit **Zwischenspiel II: Das Syzygium** fort.

Auflösung 4: Trotz ihrer Lage wehrt sich Joyce kaum noch, nachdem du sie gefesselt hast. Sie scheint aufgegeben zu haben und sich ihrem Schicksal zu fügen. Ihr Blick weicht dir aus, als du sie befragst. „Glauben Sie mir, wenn ich eine andere Möglichkeit gehabt hätte, Sie von der Fährte abzubringen, ich hätte sie genutzt“, sagt sie zu Agent Harper. „Aber Sie sind zu nahe gekommen. So tat ich, was ich tun musste.“

„Ich verstehe nicht. Zu nahe an was genau, Ms. Little?“, hakt Harper nach.

„Im Herzen dieser Stadt gibt es ein Geheimnis. Ein Geheimnis, das uns Wohlstand bringt. Ein Geheimnis, das uns Macht bringt. Ein Geheimnis, das uns ...“, erklärt sie, macht dann aber eine Pause, um die richtigen Worte zu finden, „... näher an unser Schicksal bringt.“

„Und was für ein Geheimnis ist das genau?“, bohrt Harper nach.

Joyce grinst und schüttelt den Kopf. „Wie kommen Sie darauf, dass ich das jemals Außenstehenden anvertrauen werde?“

„Weil Sie eine Bundesagentin angegriffen haben. Wenn Sie mir jetzt nicht erzählen, was ich wissen will, wird Ihr ‚Schicksal‘ das Innere einer einsamen Gefängniszelle sein.“

Du siehst, wie Ms. Littles Selbstvertrauen bröckelt. Dann schluckt sie ihren Stolz hinunter. Eine Schweißperle rinnt ihr die Stirn hinab. „Es hat alles mit dem Orden angefangen“, beginnt sie leise zu berichten.

☉ 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.

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Mission war erfolgreich.*

☉ Fahre mit **Zwischenspiel II: Das Syzygium** fort.

Auflösung 5: Barnabas spuckt dir ins Gesicht, als du ihn zu befragen versuchst. „Von mir hören Sie kein Wort, Eindringling“, bellt er und sieht dich hasserfüllt mit seinen hervorquellenden, nicht blinzeln den Augen an. „Sie gehören nicht hier her. Ihre Art wird noch vor dem Ende der Woche tot sein.“

Agent Harper runzelt die Stirn, als sie die seltsamen Worte des Mannes hört. „Was meinen Sie damit, Marsh? Mit Ihrer Art? Meinen Sie damit Auswärtige?“

Barnabas setzt einen finsternen Blick auf, verzieht seine fleischigen Lippen und offenbart dahinter eine Reihe spitzer unmenschlicher Zähne. „Eindringlinge. Störenfriede. Sie sind ein Schandfleck in unserer schönen Stadt. Aber schon bald wird die Stadt von Ihnen eingewaschen sein.“

Die Heftigkeit der Bedrohung des alten Mannes und sein siedender Hass machen dich sprachlos. Harper dagegen kichert leise. „Sie nennen diesen Ort ‚schön‘? Du ignorierst Harpers spöttischen Tonfall und warnst Barnabas, dass er eine lange Zeit hinter Gittern verbringen wird, sollte er nicht endlich zu reden anfangen.“

„Nicht ich“, bemerkt er. „Sie sind es, die eingesperrt werden oder denen noch Schlimmeres zustoßen wird. Wenn der Orden mit Ihnen fertig ist, werden Sie nichts weiter als Fischfutter sein.“

Harper wirft dir einen wissenden Blick zu und fragt weiter nach: „Welchen Orden meinen Sie genau?“

☉ 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.

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Mission war erfolgreich.*

☉ Fahre mit **Zwischenspiel II: Das Syzygium** fort.

Auflösung 6: „He, he, he ... jetzt' seh'n Se, wie verdorb'n die Stadt is', nich?“, brüllt Zadok mit einem wilden Blick in seinen weit aufgerissenen Augen. Er hält sich krampfhaft an deinem Arm fest und scheint sich nicht um deine Versuche, ihn fesseln zu wollen, zu scheren. „Wir sind jetzt' alle in ihr'n Fäng'n, jawohl! He, he, he!“

„Über was lacht dieser Trunkenbold eigentlich?“, spöttelt Agent Harper. „Hey, Zadok. Schluss jetzt mit dem Unsinn. Sagen Sie uns, was Sie mit der Sache zu tun haben.“

Zadok wiegt sich vor und zurück, während er lauter und mit mehr Nachdruck in der Stimme antwortet: „Was ich? Was ich?“, sprudelt es aus ihm heraus, gelegentlich von wahnsinnigem Lachen unterbrochen. „Se glaube'n, ich wär' schuld. Aber die Fischteufel sin's, überall um uns rum. Hab'n Se se nich' geseh'n?“ Er grinst. „Hab'n Se die Monster nich' geseh'n, überall kriech'n, plärr'n, bell'n un hops'n se in den Straß'n rum. Hab'n Se se nich' in der Nacht aus' m Ord' n von Dagon heul'n hör'n? Nich'?“ Seine Stimme wird zu einem Kreischen, dann wird er von einem erneuten Lachanfall geschüttelt.

„Nein, habe ich nicht“, antwortet Harper mit ernstem Blick. „Warum erzählen Sie uns nicht einfach alles darüber?“

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

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Mission war erfolgreich.*

☉ Fahre mit **Zwischenspiel II: Das Syzygium** fort.

Auflösung 7: Robert weigert sich, auch nur ein Wort zu sagen, bis er nicht eine Zigarre bekommt. Widerwillig kommst du seiner Forderung nach und hoffst, dass deine Großzügigkeit auf ihn abfährt. „Ich habe gerade Untersuchungen im Hafen angestellt, als er und seine Kumpanen mich erwischt haben“, berichtet dir Agent Harper bitter. Du fragst sie, wer diese „Kumpanen“ sind, aber sie zuckt nur mit den Schultern. „Ich bin mir nicht sicher. Hafenarbeiter und Seeleute, könnte ich mir vorstellen. Wer auch immer unseren Mr. Friendly angeheuert hat, muss viel Einfluss auf die Einheimischen haben.“

Nachdem du Robert die geforderte Zigarre überreicht hast, bist du überrascht, dass er ein wenig entgegenkommender wird, auch wenn sein Auftreten noch weit von „freundlich“ entfernt ist. „Spielt alles keine Rolle mehr“, murmelt er und bläst eine Wolke widerlichen Zigarrenrauchs in die Luft. „Nehmen Sie es mir nicht übel, Miss, aber Sie alle sind schon so gut wie tot.“

„Ich nehme es Ihnen aber übel“, antwortet sie ihm bissig. „Wären Sie so freundlich, uns zu erklären, was Sie damit meinen?“

„Der Orden“, gibt er ruhig und mit unbeirrter Entschlossenheit zurück. „Der Orden weiß alles, was in der Stadt passiert. Wahrscheinlich sucht er schon nach mir. Sind Sie sicher, dass Sie noch da sein wollen, wenn er mich hier findet?“ Er grinst sie boshaft an.

Harper bleibt standhaft. „Wenn ich so darüber nachdenke, würde ich sagen, ja“, entgegnet sie ihm und lässt ihre Fingerknöchel knacken. „Jetzt fangen Sie endlich zu reden an!“

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

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Mission war erfolgreich.*

☉ Fahre mit **Zwischenspiel II: Das Syzygium** fort.

Zwischenspiel II: Das Syzygium

Das Syzygium 1: Lichter blitzen in deinem Geist auf. Schatten verschlucken deine Gedanken, als deine Erinnerungen verschwinden. Du liegst wieder auf dem felsigen Strand an der Meeresküste. Dein Schädel pocht schmerzhaft. Agent Harper beugt sich mit sichtbarer Sorge in ihrem Blick über dich. „Hey! Hey, sind Sie endlich wach?“

Deine Muskeln schmerzen, als du dich aufsetzt. Die Flut scheint weiter angestiegen zu sein, während du bewusstlos warst. Kaltes Wasser umspült deine Fußknöchel und durchnässt deine Schuhe. „Was ist passiert?“, fragt sie dich. „Was haben Sie gesehen?“

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

🕒 Falls die Mission gescheitert ist, fahre mit **Das Syzygium 2** fort.

🕒 Falls die Mission erfolgreich war, fahre mit **Das Syzygium 3** fort.

Das Syzygium 2: Du erzählst Harper, dass du dich wieder an deine Mission, sie zu finden, erinnern kannst, aber dass du sie auch nach einer Woche der Suche nicht hast finden können. Das Letzte, an das du dich erinnern kannst, ist, dass dir jemand ein Notizbuch unter der Tür deines Hotelzimmers hindurchgeschoben hat, in dem Informationen über eine Organisation namens „Esoterischer Orden von Dagon“ vermerkt waren.

„Oh, das war ich. Es tut mir leid, dass ich nicht habe bleiben können, um mich mit Ihnen zu unterhalten. Ich musste mich noch um andere Angelegenheiten kümmern“, erklärt sie dir. Weiter erzählt sie, dass sie nach mehreren Tagen in Gefangenschaft endlich die Oberhand über ihren Entführer bekommen und sich befreien konnte. Dabei hatte sie sich aber verletzt. Um ihre Geschichte zu beweisen, öffnet sie ihren Trenchcoat. Darunter kommt eine Bluse zum Vorschein, die an mehreren Stellen mit Blut durchtränkt ist. Unter dem Stoff kannst du ein paar Bandagen hervorschauen sehen. „Hat knapp meine Niere verfehlt. Ich Glückspilz, nicht wahr?“

Du beschwerst dich, dass du deine Zeit verschwendet hast, überall nach ihr zu suchen. Aber sie antwortet mit leichtem Spott in der Stimme. „Nicht wirklich! Sie haben in dieser einen Woche mehr herausfinden können als ich in zwei. Ich wusste, dass Sie da an einer Sache dran waren. Ich wollte Ihnen ja auch helfen, aber ich wurde immer noch verfolgt. Also habe ich meine einzige heiße Spur bei Ihnen abgegeben und bin für eine Weile untergetaucht. Und tatsächlich waren Sie es, der den Rest erledigt hat.“ Leider kannst du dich an diesen „Rest“ gar nicht erinnern.

Fahre mit **Das Syzygium 4** fort.

Das Syzygium 3: Du erzählst Harper, dass du dich wieder an deine Mission, sie zu finden, erinnern kannst, und auch daran, wie ihr ihren Entführer verhört habt. Sie grinst dich an. „Ach ja, nochmals vielen Dank! Ich habe die Situation wirklich unter Kontrolle gehabt“, scherzt sie. „Erinnern Sie sich an etwas, was danach passiert ist?“

Du schüttelst den Kopf. Das Letzte, an das du dich erinnern kannst, ist die Erwähnung einer Organisation namens „Esoterischer Orden von Dagon“.

Harper flucht leise in sich hinein. „Das ist bedauerlich. Aber Amnesie hin oder her, wenigstens weiß ich jetzt, dass ich Ihnen trauen kann. Auch wenn Sie sich nicht daran erinnern können, Sie haben sich in Ihrer Vergangenheit bereits für mich eingesetzt.“

Einer der Ermittler darf die Storyvorteilskarte Elina Harper seinem Deck hinzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.

Fahre mit **Das Syzygium 4** fort.

Das Syzygium 4: „Keine Sorge“, sagt sie, „ich werde Sie auf den neusten Stand bringen. Es gibt noch so viel, an das Sie sich nicht erinnern können.“ Plötzlich hallt ein gewaltiger Donnerschlag vom östlichen Horizont herüber, gefolgt von einer hohen Welle, die sich am Ufer überschlägt. Der Himmel hat sich blutrot verfärbt und schwarze Sturmwolken wirbeln vor Sonne und Mond umher. Jetzt stehen die Himmelskörper in perfekter Linie zueinander. „Das verheißt nichts Gutes“, meint Harper besorgt. „Also gut, Planänderung. Wir sollten nach Innsmouth zurückkehren. Ich erkläre Ihnen alles auf dem Weg.“

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 III: Zu tief drin** fort.



Kampagnenlogbuch:

Die Innsmouth-Verschörung

ERMITTLER

SPIELERNAME	SPIELERNAME	SPIELERNAME	SPIELERNAME
ERMITTLER	ERMITTLER	ERMITTLER	ERMITTLER
NICHT AUSGEBEBENE EP	NICHT AUSGEBEBENE EP	NICHT AUSGEBEBENE EP	NICHT AUSGEBEBENE EP
TRAUMA (Körperlich) (Seelisch)	TRAUMA (Körperlich) (Seelisch)	TRAUMA (Körperlich) (Seelisch)	TRAUMA (Körperlich) (Seelisch)
VERD. STORYVORTEILE/SCHWÄCHEN	VERD. STORYVORTEILE/SCHWÄCHEN	VERD. STORYVORTEILE/SCHWÄCHEN	VERD. STORYVORTEILE/SCHWÄCHEN

Kampagnennotizen

Zurückgelangte Erinnerungen

GETÖTETE/WAHSINNIGE ERMITTLER

DIE GROTTE DER VERZWEIFLUNG

- PUZZLETEILE

DAS VERSCHWINDEN DER
ELINA HARPER

- DAS SYZYGIIUM

ZU TIEF DRIN

DAS TEUFELSRIF

- UNTER DEN WELLEN

DER REINSTE SCHRECKEN

EIN LICHT IM NEBEL

IN DAGONS REICH

- VERBORGENE WAHRHEITEN

IN DEN MAHLSTROM HINEIN

- EPILOG

SUN AS SEEN FROM THE PLANETS.

Venus The Earth

Mars

Vesta

Ceres

Pallas

Jupiter

Saturn

Uranus

Neptune

Orbitance of the
Sun 274,600,000
mi.
889,700
miles.

regular
motions as the
rotation & glides
of the planets.
number of Orbits,
wh. to have been of
population. These are
in 76 years. Orbits in
11,463 8 years, 9 months
& 7 days.

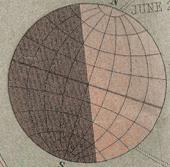
Great Comet of 1845

Halley's Comet

The primary Planets via Jovio
and Saturn together with

THEORY OF

THE ZODIAC represents that path
in the heavens which the Sun seems
to describe by the Earth's re-
volution around it. It is
divided into twelve
equal parts or Signs,
each of which con-
tains thirty
Degrees



ZONES.



CHAOSBEUTEL

SAGITTARIUS

ANTINO

AQUILA

DELPHINUS

CYGNUS

LYRA

LYRA

CEPHEUS

Mögliche Verstecke

Mögliche Verdächtige

Brian Burnham

Barnabas Marsh

Othera Gilman

Zadok Allen

Joyce Little

Robert Friendly

Gefängnis von
Innsmouth

Das Haus an der Water Street

Elendsviertel an
der Küste

Esoterischer Orden von Dagon

Knochensänergasse

Neuer Kirchplatz

Begegnungssetsymbole



Anhänger von
Dagon



Anhänger von
Hydra



Das Verschwinden
der Elina Harper



Die Einheimischen



Die Grotte der
Verzweiflung



Fehlfunktion



Kreaturen aus
der Tiefe



Nebel über
Innsmouth



Steigende Flut



Syzygium



Überflutete
Höhlen



Zerschlagene
Erinnerungen

Häufig gestellte Fragen

Haben - und -Marker einen Modifikator oder Wert, wenn sie außerhalb von Fertigkeitstests enthüllt werden?

Nein. - und -Marker, die außerhalb von Fertigkeitstests enthüllt werden, haben keinen Modifikator oder Wert.

Was passiert, wenn ich dem Chaosbeutel eine bestimmte Anzahl von - oder -Markern als Teil eines Fähigkeitseffekts hinzufügen muss, aber nicht mehr genug - oder -Marker übrig sind, um den Effekt durchzuführen?

Du führst so viel wie möglich von der Fähigkeit durch und fügst dem Chaosbeutel - oder -Marker hinzu, bis keine mehr übrig sind.

Was passiert, wenn ich dem Chaosbeutel eine bestimmte Anzahl von - oder -Markern als Teil der Kosten einer Karte oder einer Fähigkeit ist, aber nicht mehr genug - oder -Marker übrig sind, um die Kosten zu bezahlen?

Wenn die Kosten nicht bezahlt werden können, kann die Karte nicht gespielt bzw. die Fähigkeit nicht ausgelöst werden.

Was passiert, wenn die Karte unter Amanda Sharpe in einer anderen Spielzone ins Spiel kommen würde, solange sie zu einer Fertigkeitstest beiträgt?

Sie betritt dennoch diese Spielzone – sie würde nur unter Amanda bleiben, falls sie ansonsten abgelegt werden würde (zum Beispiel am Ende der Fertigkeitstest).

Was nun?

Jedes Szenario im Zyklus *Die Innsmouth-Verschwörung* kann als Einzelspiel-szenario gespielt werden. Es ist aber auch möglich, die Szenarien zu einer achteiligen Kampagne zu verbinden. Das nächste Szenario der Kampagne *Die Innsmouth-Verschwörung* befindet sich im Mythos-Pack *Zu tief drin*, und die Geschichte wird mit den sechs Mythos-Packs dieses Zyklus fortgesetzt.

Credits

Expansion Design and Development: Matthew Newman with Jeremy Zwirn

Producer: Calli Oliverius

Editing: B.D. Flory

Proofreading: Christine Crabb

Card Game Manager: Jim Cartwright

Arkham Horror Story Review: Kara Centell-Dunk and Phil Henry

Expansion Graphic Design: Neal W. Rasmussen

Graphic Design Coordinator: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Cover Art: Tomasz Jedruszek

Art Direction: Jeff Lee Johnson and Deborah Garcia

Managing Art Director: Tony Bradt

Quality Assurance Coordination: Andrew Janeba and Zach Tewelthomas

Production Management: Justin Anger and Jason Glawe

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

VP of Product Development: Chris Gerber

Executive Game Designer: Nate French

Head of Studio: Andrew Navaro

Playtesters

Cody Anderson, John Bagley, Dane Bicott, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Riley Colby, Stephen Coleman, Shelley Danielle, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Jeremy Fredin, Josiah "Duke" Harrist, James "Finbred" Howell, Gary Lee, Grégoire Lefebvre, Brian Lewis, Jamie Lewis, Kevin McLenithan, Joseph Mutch, Josh Parrish, Chad "Fully Blessed" Reverman, Vincent Schwartz, Alexander Skeggs, Aaron Strunk, Michael Strunk, Zachary Varberg, Yu-Chi Wang, Owen Weldon, Ben Wilkinson, Nick "Blessed" Willis

Special thanks to all of our beta testers.

Asmodee Germany

Redaktion und Übersetzung: Benjamin Fischer

Layout & Grafische Bearbeitung: Max Breidenbach

Unter Mitarbeit von: Christian Kox und Susanne Kraft



FANTASY
FLIGHT
GAMES



PROOF OF
PURCHASE

Die Innsmouth-
Verschwörung
4 015566 029125