

ARKHAM HORROR

DAS KARTENSPIEL

FÜR DAS GROSSE GANZE

MYTHOS - PACK

Für das große Ganze ist Szenario V der Kampagne *Der gebrochene Kreis* für Arkham Horror: Das Kartenspiel. Dieses Szenario kann als eigenständiges Szenario gespielt werden, es ist aber auch möglich, es mit anderen Erweiterungen aus dem Zyklus *Der gebrochene Kreis* zu einer achteiligen Kampagne zu verbinden.

Szenario V: Für das große Ganze

Einführung 1: Seitdem du den Hauch des Todes am Henkershügel verspürt hast, hat sich die Situation in Arkham weiter verschlechtert. In den Tagen danach kam es zu immer mehr „Geistersichtungen“ und sogar weitere Vermisstenfälle sind aufgetreten. Ein dünner Schleier grauen Nebels zieht nun zu jeder Stunde – Tag und Nacht – durch die Straßen. Sobald die Sonne abends untergeht, werden die Türen fest verschlossen. Ohne selbst den Grund zu kennen, trauen sich immer weniger Menschen nachts auf die Straße. Einige Geschäfte haben sogar tagsüber wegen „schlechten Wetters“ geschlossen. Die ganze Situation gerät außer Kontrolle.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

- ☉ Falls die Ermittler Mitglieder der Loge sind, fahre mit **Einführung 2** fort.
- ☉ Falls die Ermittler Feinde der Loge sind, fahre mit **Einführung 3** fort.
- ☉ Falls die Ermittler nichts über die Pläne der Loge in Erfahrung gebracht haben, fahre mit **Einführung 4** fort.
- ☉ Falls niemand je wieder etwas von den Ermittlern gesehen oder gehört hat, fahre mit **Einführung 5** fort.

Einführung 2: Die Kreatur, die auf der Wohltätigkeitsgala der Loge erschien, ist nicht an das Anwesen Josef Meigers gebunden. Das bedeutet, dass der Schrecken, der dir widerfahren ist, nur der Anfang von etwas Schlimmerem sein könnte. Es wird Zeit, der Silberloge der Dämmerung von deinen Erkenntnissen zu berichten. Vielleicht können sie Rückschlüsse aus deinem gesammelten Wissen ziehen und dir dabei helfen, den nächsten Schritt zu tun. Mit ihrer Hilfe könnte es dir gelingen, Arkham zu retten ...

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls die Ermittler die Loge täuschen, lies die folgende Anmerkung. Andernfalls überspringe diese Anmerkung.

... obwohl du vermutest, dass die Loge andere Interessen verfolgt. Die Loge weiß eindeutig mehr über die Vorfälle, als sie eingestehen möchte. Es lauern düstere Absichten unter der Oberfläche der Loge und du wirst herausfinden, was diese Absichten sind.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einführung 3: Die Kreatur, die auf der Wohltätigkeitsgala der Loge erschien, ist nicht an das Anwesen Josef Meigers gebunden. Das bedeutet, dass der Schrecken, der dir widerfahren ist, nur der Anfang von etwas Schlimmerem sein könnte. Du bist dir noch nicht sicher, warum, aber du bist überzeugt, dass die Silberloge der Dämmerung mit dieser Kreatur in Verbindung steht. Vielleicht ist es an der Zeit, der Loge einen Besuch abzustatten – ob mit oder ohne ihre Erlaubnis.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einführung 4: Du fragst dich, ob du nicht ein wichtiges Detail in Josef Meigers Haus übersehen hast. Die vier Vermisstenfälle auf der Wohltätigkeitsgala der Loge können kein Zufall sein. Wenn diese Opfer einer Kreatur ähnlich der, die du auf dem Friedhof gesehen hast, begegnet sind, könnte der Schrecken, der dir widerfahren ist, nur der Anfang von etwas Schlimmerem sein. Du bist dir noch nicht sicher, warum, aber du bist überzeugt, dass die Silberloge der Dämmerung mit dieser Kreatur in Verbindung steht. Vielleicht ist es an der Zeit, der Loge einen Besuch abzustatten – ob mit oder ohne ihre Erlaubnis.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einführung 5: Auf Josef Meigers Anwesen sind zu viele Personen verschwunden, als dass es nur ein Zufall sein könnte: Erst die vier Opfer auf der Wohltätigkeitsgala, dann diejenigen auf dem Benefizdinner eine Woche später. Wenn sie einer Kreatur ähnlich der, die du auf dem Friedhof gesehen hast, begegnet sind, könnte der Schrecken, der dir widerfahren ist, nur der Anfang von etwas Schlimmerem sein. Du bist dir noch nicht sicher, warum, aber du bist überzeugt, dass die Silberloge der Dämmerung mit dieser Kreatur in Verbindung steht. Vielleicht ist es an der Zeit, der Loge einen Besuch abzustatten – ob mit oder ohne ihre Erlaubnis.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Vorbereitung

- ☉ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Für das große Ganze*, *Stadt der Sünden*, *Silberloge der Dämmerung*, *Böses aus uralter Zeit*, *Dunkler Kult* und *Verschlossene Türen*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- ☉ Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls die Ermittler Mitglieder der Loge sind, werden folgende Schritte durchgeführt:

- ✦ Beim Zusammenstellen des Szenendecks wird Szene 1a – „Herzliches Willkommen“ verwendet. Szene 1a – „In die Loge schleichen“ wird aus dem Spiel entfernt.
- ✦ Folgende Versionen von Orten mit dem Untertitel „Wir haben Sie erwartet“ werden ins Spiel gebracht: Tor zur Loge, Foyer und Keller der Loge. Alle anderen Versionen dieser Orte werden aus dem Spiel entfernt.
- ✦ Die herausgesuchten Begegnungssets werden nach den folgenden Karten durchsucht: 3 Kopien von Akolyth, 1 Kopie von Hexenmeister des Ordens, 2 Kopien von Ritter des inneren Kreises und 1 Kopie von Zellenwächter. Diese Karten werden aus dem Spiel entfernt.

- ☉ Ansonsten werden folgende Schritte durchgeführt:

- ✦ Beim Zusammenstellen des Szenendecks wird Szene 1a – „In die Loge schleichen“ verwendet. Szene 1a – „Herzliches Willkommen“ wird aus dem Spiel entfernt.
- ✦ Folgende Versionen von Orten mit dem Untertitel „Nur für Mitglieder“ werden ins Spiel gebracht: Tor zur Loge, Foyer und Keller der Loge. Alle anderen Versionen dieser Orte werden aus dem Spiel entfernt.
- ✦ Die herausgesuchten Begegnungssets werden nach den folgenden Karten durchsucht: 3 Kopien von Frisch bekehrtes Logenmitglied, 1 Kopie von Bewahrer der Geheimnisse, 2 Kopien von Ritter der Äußerer Leere und 1 Kopie von Gefängniswärter der Loge. Diese Karten werden aus dem Spiel entfernt.

- ☉ Die Orte Katakomben der Loge und Salon werden ins Spiel gebracht. Jeder Ermittler beginnt das Spiel am Tor zur Loge (siehe dazu den Vorschlag für die Platzierung der Orte auf der nächsten Seite). Die übrigen Orte werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt (Bibliothek, Tresorraum, Inneres Heiligtum und die 2 Kopien von Durchgang zum Heiligtum).

- ☉ Die folgenden Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: die Vorteilskarte Rätselkiste, die Gegnerkarte Beschworene Bestie, die Vorteilskarte August Lindquist und die doppelseitige Gegnerkarte Nathan Wick.

- ☉ Folgende Marker werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: 1 ♣-Marker, 1 ♠-Marker, 1 ♣-Marker und 1 ♠-Marker. Diese Marker sollten aus der Sammlung eines Spielers genommen werden, nicht aus dem Chaosbeutel. Diese Marker stellen Schlüssel dar (siehe dazu „Schlüssel“ auf der nächsten Seite).

- ☉ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

Schlüssel

Bei der Vorbereitung dieses Szenarios werden die Spieler dazu angewiesen, 1 -Marker, 1 -Marker, 1 -Marker und 1 -Marker als Schlüssel beiseitezulegen. Diese Schlüssel werden niemals dem Chaosbeutel hinzugefügt und werden nicht wie normale Chaosmarker behandelt. Stattdessen stehen sie für Schlüssel, welche die Ermittler in diesem Szenario finden und verwenden können.

Schlüssel können durch verschiedene Karteneffekte ins Spiel kommen und werden üblicherweise auf einem Gegner, einem Ort oder einer Vorteilskarte platziert. Schlüssel können auf 3 Arten erworben werden:

- ☉ Falls ein Ort mit einem Schlüssel darauf keine Hinweise auf sich hat, kann ein Ermittler durch eine -Fähigkeit die Kontrolle über diesen Schlüssel übernehmen.
- ☉ Falls ein Gegner mit einem Schlüssel darauf das Spiel verlässt, muss der Ermittler, der dafür gesorgt hat, dass der Gegner das Spiel verlassen hat, die Kontrolle über diesen Schlüssel übernehmen. (Falls der Gegner auf eine andere Art das Spiel verlassen hat, wird sein Schlüssel auf seinem Ort platziert.)
- ☉ Einige Karteneffekte können den Ermittlern erlauben, auf eine andere Art die Kontrolle über einen Schlüssel zu übernehmen.

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

Vorschlag für die Platzierung der Orte



Einzelspielszenario

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

- ☉ Der Chaosbeutel wird aus folgenden Markern zusammengestellt: +1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, , , , , .
- ☉ Die Ermittler müssen entscheiden (wähle eins):
 - ☞ Die Ermittler sind Mitglieder der Loge.
 - ☞ Die Ermittler sind keine Mitglieder der Loge.

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben aufgegeben oder wurden besiegt): Dir gelingt zu Fuß die Flucht aus dem Gebäude. Beim Weglaufen kannst du ein donnerndes Krachen hören, das vom Anwesen zu kommen scheint. Andere Personen brechen durch die Vordertür hinter dir, sind aber zu beschäftigt, um dich zu bemerken. Eine ruft ihren Begleitern zu: „Raus mit euch und versammelt euch auf der Unerforschten Insel! Wir müssen das Bindungsritual durchführen – mit oder ohne Apparatur!“

„Was ist mit dem Wächter?“, fragt ein Mann am Tor.

„Der bringt uns nichts“, antwortet sie. „Jetzt lauf!“

In diesem Moment beginnt das Schreien. Eine Blutfontäne spritzt gegen die Fenster im Erdgeschoss. Diejenigen, die entkommen konnten, fliehen in Panik.

Du siehst nicht zurück. Ohne Halt rennst du weiter, bis das Gebäude im dichten grauen Nebel verschwunden ist, bis du die Schreie derer, die noch im Gebäude sind, nicht mehr hören kannst, bis deine Beine dich kaum noch tragen können.

Ist das für die Silberloge der Dämmerung die Bedeutung von „Opfer bringen“? Und falls ja, was bedeutet dies für das „Bindungsritual“, das auf der Unerforschten Insel durchgeführt werden soll?

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Der Wächter der Falle ist entwichen.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Überspringe **Zwischenspiel III: Der innere Kreis** und fahre direkt mit **Szenario VI: Einheit und Ernüchterung** fort.

Auflösung 1: Jede Faser deines Körpers dehnt sich, als die Kiste versucht dich in sie hineinzuziehen. Bevor sie dieses Vorhaben jedoch abschließen kann, wird sie von einer älteren Hand zugeschlagen. Du taumelst rückwärts, als die Kraft von dir ablässt. Nachdem du wieder bei Sinnen bist, steht Carl Sanford ungerührt über dir. „Ich sehe, dass es Ihnen gelungen ist, die Apparatur zu öffnen, ohne den Wächter zu besiegen. Wie bedauerlich“, erklärt er. Er untersucht die Kiste eindringlich, entfernt den Schlüssel sowie die Münze aus dem Behältnis und erkennt beides sofort. „Ich hatte es im Gefühl, dass Sie der Loge noch zu Diensten sein können. Aber es scheint, ich habe Ihre Findigkeit ein wenig unterschätzt. Vielleicht ist es an der Zeit, Ihnen die wahre Geschichte unserer Organisation zu erzählen. Ich denke, Sie sind für größere Dinge bestimmt.“ Mr. Sanford reicht dir unerwarteterweise die Rätselkiste samt der Komponenten, die das Schloss öffnen. „Folgen Sie mir. Es gibt viel zu bereden.“

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler haben herausgefunden, wie die Rätselkiste geöffnet wird. Einer der Ermittler darf sich dazu entscheiden, die Storyvorteilskarte Rätselkiste seinem Deck hinzuzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße jenes Ermittlers.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Fahre mit **Zwischenspiel III: Der innere Kreis** fort.

Auflösung 2: Jede Faser deines Körpers dehnt sich, als die Kiste versucht dich in sie hineinzuziehen. Bevor sie dieses Vorhaben jedoch abschließen kann, gelingt es dir, nach vorne zu greifen und den Deckel zuzuschlagen. Du zitterst unkontrolliert, als du wieder zu Sinnen kommst. Die Kiste ist gefährlicher, als du auch nur ahnen konntest. In den Händen der Loge hätte sie eine mächtige Waffe sein können. Aber du bist dir nicht sicher, was sie mit ihr planen. In diesem Augenblick hörst du, wie sich dir einige Logenmitglieder nähern. Schnell verschiebst du eines der Buchregale ein wenig und versteckst dich dahinter, noch bevor sie den Raum betreten. „Bist du sicher, dass das Geräusch von hier kam? Ich sehe niemanden“, sagt einer von ihnen.

„Hm ...“, überlegt der andere. Wahrscheinlich sucht er gerade nach Anzeichen für Eindringlinge. „War wohl nichts.“

„Ist in Ordnung. Wir sind alle etwas angespannt, seitdem die Falle verschwunden ist. Komm jetzt – wir wollen nicht zu spät zur Zeremonie kommen. Heute ist eine wichtige Nacht!“ Ihre Schritte werden immer leiser. Was meinte er damit, dass heute eine wichtige Nacht sei? Das könnte ähnlich wichtig sein wie die Rätselkiste, die sie vergeblich versucht haben zu öffnen. Du folgst leise den beiden Männern, als sie die Tunnel unterhalb der Loge betreten. Es fällt dir schwer, hinterherzukommen, und dabei trotzdem auf dem Steinboden des Durchgangs kein Geräusch zu verursachen. Dann treten sie durch eine große Tür, die mit den dir bekannten drei Pfeilen der Silberdämmerung verziert ist. Ritualgesänge erklingen von der anderen Seite der Halle. Du nährst dich zaghaft und presst dann dein Ohr an die Tür.

„Brüder und Schwestern“, beginnt eine ältere Stimme zu verkünden, „danke für euer Erscheinen zu dieser geweihten Versammlung. Die Zeit, auf die wir lange gewartet haben, ist nah.“ Du erkennst die Stimme des Mannes. Es ist Carl Sanford, der Präsident der Silberloge der Dämmerung. „Seit Jahrzehnten ist der Orden der Silbernen Dämmerung auf der Suche nach Wissen, dass die Menschheit emporheben kann. Wir haben uns gegen Bedrohungen der Basis unseres Wirkens gewehrt. Wir haben für diese geheiligte Sache alles geopfert. Jetzt terrorisiert eine dieser Bedrohungen unsere Stadt und wir müssen nun erneut tun, was getan werden muss, um die Stadt zu beschützen.“ Die Menge reagiert mit pathetischer Zustimmung. „Heute Nacht werden wir das Ritual, das wir vor vielen Nächten begonnen haben, in der Mitte der Unerforschten Insel zu Ende führen. Heute Nacht werden wir den Wiedergänger endlich binden und von ihm lernen, was er weiß. Wir dürfen es nicht zulassen, dass die Geheimnisse von AZATHOTH zu denen gelangen, die der Menschheit Schaden bringen wollen.“

Der Kult antwortet mit einem monotonen Lobgesang. Diese Gelegenheit nutzt du, um aus der Loge zu flüchten, bevor du entdeckt wirst. Die Verschwörung, derer du gerade Zeuge warst, lässt dich mit noch mehr offenen Fragen zurück. Wenn der Wiedergänger, von dem Mr. Sanford spricht, das ist, was du denkst, wird ihn zu binden Arkham sicherlich schützen, wie er es behauptet hat. Aber welches Wissen wollen sie von ihm erlangen? ... Und was zur Hölle ist ein „AZATHOTH“?

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler haben herausgefunden, wie die Rätselkiste geöffnet wird. Einer der Ermittler darf sich dazu entscheiden, die Storyvorteilskarte Rätselkiste seinem Deck hinzuzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße jenes Ermittlers.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Überspringe **Zwischenspiel III: Der innere Kreis** und fahre direkt mit **Szenario VI: Einheit und Ernüchterung** fort.

Auflösung 3: Die Bestie, die der Kiste entwichen ist, war ein grausamer Wächter, der jeden in seinem Weg niedergemetzelt hat. Irgendwie hast du es geschafft, die Kreatur zu erschlagen, aber die Konsequenzen waren entsetzlich. Logenmitglieder wurden durch seine Raserei grausam getötet, bevor es dir gelang, die Bestie endgültig zu bezwingen. Schlimmer noch: Die Apparatur, der sie entwichen ist, ist nun vollständig zerstört. Du bist dir nicht sicher, ob dies durch das Entweichen der Bestie oder als Folge ihres Todes geschehen ist. Das Resultat ist jedenfalls bedauerlich. „So war das nicht geplant“, stellt eines der in Roben gehüllten Mitglieder des Ordens nüchtern fest, während du die zerschmetterte Rätselkiste untersuchst.

„Das ist eine verdammte Untertreibung“, fügt ein anderes Mitglied hinzu. Es legt seine Hand auf deine Schulter und zieht dich langsam von dem weg, was von der Apparatur übriggeblieben ist. „Kommen Sie, das macht keinen Sinn mehr.“, sagt sie.

Ihr Gefährte ignoriert deine Anwesenheit und spricht stoisch weiter. „Wir müssen zur Unerforschten Insel und das Bindungsritual ohne die Falle vollenden.“ Er nickt und blickt dir ein letztes Mal in die Augen, bevor die überlebenden Logenmitglieder aus dem Gebäude fliehen. Ist das für die Silberloge der Dämmerung die Bedeutung von „Opfer bringen“? Und falls ja, was bedeutet dies für das „Bindungsritual“, das auf der Unerforschten Insel durchgeführt werden soll?

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Der Wächter der Falle ist entwichen und wurde besiegt.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Überspringe **Zwischenspiel III: Der innere Kreis** und fahre direkt mit **Szenario VI: Einheit und Ernüchterung** fort.

Die Geschichte geht weiter ...

Die Geschichte geht im nächsten Mythos-Pack des Zyklus
Der gebrochene Kreis – Einheit und Ernüchterung weiter.

Zwischenspiel III: Der innere Kreis

Der innere Kreis 1: Du wurdest tief ins Innerste Heiligtum gebracht, zu dem nur die ranghöchsten Mitglieder der Loge Zugang erhalten. Mr. Sanford erklärt dir, dass der Orden der Silbernen Dämmerung weitaus älter und wichtiger ist als die öffentliche Silberloge der Dämmerung und dass ihr Wissen bis ins Reich des Arkanen und des Verborgenen reicht. „Seit Jahrzehnten ist der Orden der Silbernen Dämmerung auf der Suche nach Wissen, das die Menschheit emporheben kann. Wir haben uns gegen Feinde verteidigt, die unsere Existenz bedroht haben. Wir haben für diese geheiligte Sache alles geopfert. Jetzt terrorisiert eine dieser Bedrohungen unsere Stadt und wir sind die Einzigen, die es aufhalten können. Sie kennen die Kreatur, von der ich spreche.“ Du nickst zustimmend.

„Die Sache sieht so aus: Die Hexen haben diese Abscheulichkeit nach Arkham gebracht. Wir haben versucht, ihr Ritual aufzuhalten, aber wir konnten sie leider nicht binden. Jetzt ist sie frei. Wir müssen beenden, was wir angefangen haben, bevor die Hexen das Gleiche tun können. Ich nehme an, dass auch Sie einige Informationen für uns haben. Bitte übergeben Sie uns ihre Funde. Wir müssen zusammenarbeiten, um die Situation besser verstehen zu können.“

Die Ermittler müssen entscheiden (wähle eins):

- ☉ Gib Mr. Sanford alles, was du bisher gefunden hast. Fahre mit **Der innere Kreis 2** fort.

- ☉ Sage ihm, dass du nichts hast. (Du lügst.) Fahre mit **Der innere Kreis 3** fort.

Der innere Kreis 2: Du zeigst Mr. Sanford die gesammelten Beweise. „Hm ... ja, ich verstehe. Es ist so, wie ich angenommen habe.“, murmelt er, während er die Fundstücke in Augenschein nimmt.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird jedes Andenken unter „Gefundene Andenken“ durchgestrichen.

- ☉ Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls die Ermittler Josef gerettet und die Ermittler der Loge vom Hexenzirkel erzählt haben, fahre mit **Der innere Kreis 4** fort. Fahre ansonsten mit **Der innere Kreis 5** fort.

Der innere Kreis 3: Du möchtest Carl Sanford die Beweise nicht anvertrauen. Wer weiß schon, was er mit ihnen vorhat? In den Händen des Präsidenten der Silberloge der Dämmerung kann jeder dieser Gegenstände zu einem tödlichen Werkzeug werden. Du lügst und sagst, dass deine Ermittlungen bisher fruchtlos waren. Er presst seine Kiefer zusammen und blickt mit seinen kalten blauen Augen stechend in deine. „Das ist enttäuschend zu hören. Aber vielleicht ist es mein Fehler. Ich hätte einem Neuling des Ordens nicht so eine schwere Bürde auferlegen sollen.“

Mr. Sanford erhebt sich und die anderen Mitglieder des Ordens folgen ihm. Er spricht zu den anderen Mitgliedern des inneren Kreises: „In Ordnung. Wir haben keine Zeit mehr zu vergeuden. Das Ritual muss unverzüglich vollendet werden. Wir sollten denselben Ort wählen wie zuvor – die Hauptsäule auf der Unerforschten Insel, wo die Barriere zwischen dieser und der nächsten Welt am dünnsten ist. Es ist sehr wahrscheinlich, dass die Anomalie uns dorthin folgen wird, also seid wachsam.“ Er wendet sich wieder dir zu. „Wir werden Ihre Unterstützung natürlich ebenso benötigen. Die Apparatur, die Sie in Händen halten, ist der Schlüssel dazu, den Wiedergänger zu binden. Sie müssen sie korrekt verwenden, wenn die Zeit gekommen ist. Haben Sie mich verstanden?“ Du nickst zustimmend. Dann nimmst du einen tiefen Atemzug, um deine Nerven zu beruhigen, und bereitest dich auf die Reise zur Unerforschten Insel vor – eine Reise zum Rendezvous mit dem Tod.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler haben ihre Andenken geheim gehalten.

- ☉ Fahre mit **Szenario VI: Einheit und Ernüchterung** fort.

Der innere Kreis 4: Carl Sanford lächelt und erhebt sich. „Sie haben sich gegenüber unserem Orden als loyal erwiesen. Ich glaube, es ist an der Zeit, dass Sie in den inneren Kreis aufsteigen.“ Du gehst auf Mr. Sanford zu und kniest vor ihm nieder. Er breitet seine Arme aus und verkündet: „Ich ernenne Euch hiermit zum Ritter des inneren Kreises. Erhebt Euch, Ritter, und steht aufrecht. Ihr gehört nun zur Wächter-Elite der Menschheit, zu den Hütern der Wahrheit und den Verwaltern des Ordens der Silbernen Dämmerung.“ Ein weiteres Mitglied des Ordens reicht dir eine gefaltete, blaue Robe, die du feierlich anziehst. „Mir ist bewusst, dass Sie viele Fragen an mich haben. Wir dürfen nicht trödeln, aber Sie verdienen Antworten. Was möchten Sie wissen?“

Du darfst Carl Sanford bis zu drei Fragen stellen, bevor seine Geduld schwindet. Wähle und lies in beliebiger Reihenfolge 3 der folgenden Passagen. Fahre dann mit **Der innere Kreis 6** fort.

„Was ist das für eine Kreatur?“

„Sie ist ein mächtiges Überbleibsel; zurückgelassen von jemandem, der schon lange untergegangen ist. Die Hexen konnten es nur beschwören, weil sie eine starke Verbindung zu der Seele hatten, der sie einmal gehört hatte“, erklärt Mr. Sanford. „Und dies kann nur eine Person sein: Keziah Mason.“

„Was haben Sie mit der Kreatur vor?“

„Zuallererst müssen wir sie binden, um weiteren Schaden zu verhindern. Dies ist von höchster Wichtigkeit. Nachdem sie einmal gebunden ist, können wir vielleicht Geheimnisse von ihr lernen, ohne uns oder andere zu gefährden.“

„Was haben die Hexen mit der Kreatur vor?“

„Ich bin mir sicher, dass auch sie ihre Geheimnisse erlangen und ihre Macht nutzen möchten“, vermutet er und streicht sich durch seinen Bart. „Vielleicht wird eine von ihnen den Geist der Kreatur aufnehmen und dadurch Macht über Leben und Tod erlangen können.“

„Haben Sie schon vor der Wohltätigkeitsgala von der Kreatur gewusst?“

„Um ehrlich zu sein, ja“, gibt Mr. Sanford zu. „Aber wir haben nicht gewusst, dass sie zu uns kommen wird. Nachdem wir in das Beschwörungsritual der Hexen eingegriffen hatten, haben wir den geisterhaften Nebel beobachtet, der noch tagelang zurückblieb. Wir haben wohl zu viel Aufmerksamkeit auf uns gezogen und das hat sie angelockt. Letztendlich keine schlechte Sache.“

„Wo sind die vier verschwundenen Personen von der Wohltätigkeitsgala?“

„Das weiß nur Gott“, antwortet Mr. Sanford mit einem Seufzen. „Möglicherweise vom Wiedergänger geholt. Oder vom Nebel verschluckt.“ Er denkt eine Weile darüber nach und fügt hinzu: „Wenn sie noch am Leben sind, können sie nicht weit vom Wiedergänger entfernt sein. Ob gut oder schlecht, aber die Anomalie scheint sich darum zu lokalisieren.“

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Du darfst die folgende Frage nur stellen, falls die Ermittler die Umarmung des Beobachters überlebt haben.

„... Warum sehen Sie mich so an?“

Mr. Sanford räuspert sich. „Ich ... ach, nichts.“, lügt er.

Der innere Kreis 5: Carl Sanford gibt die Fundstücke einem anderen Mitglied des inneren Kreises, der sie vorsichtig nach oben bringt. „Danke für Ihre Unterstützung in dieser Angelegenheit. Zusammen sind wir stärker als jeder für sich alleine – meinen Sie nicht auch?“

Mr. Sanford erhebt sich und die anderen Mitglieder des Ordens folgen ihm. Er spricht zu den anderen Mitgliedern des inneren Kreises: „In Ordnung. Wir haben keine Zeit mehr zu vergeuden. Das Ritual muss unverzüglich vollendet werden. Wir sollten denselben Ort wählen wie zuvor – die Hauptsäule auf der Unerforschten Insel, wo die Barriere zwischen dieser und der nächsten Welt am dünnsten ist. Es ist sehr wahrscheinlich, dass die Anomalie uns dorthin folgen wird, also seid wachsam.“ Er wendet sich wieder dir zu. „Wir werden Ihre Unterstützung natürlich ebenso benötigen. Die Apparatur, die Sie in Ihren Händen halten, ist der Schlüssel dazu, den Wiedergänger zu binden. Sie müssen sie korrekt verwenden, wenn die Zeit gekommen ist. Haben Sie mich verstanden?“ Du nickst zustimmend. Dann nimmst du einen tiefen Atemzug, um deine Nerven zu beruhigen, und bereitest dich auf die Reise zur Unerforschten Insel vor – eine Reise zum Rendezvous mit dem Tod.

☞ Fahre mit **Szenario VI: Einheit und Ernüchterung** fort.

Der innere Kreis 6: Mr. Sanford erhebt sich und die anderen Mitglieder des Ordens folgen ihm. Er spricht zu den anderen Mitgliedern des inneren Kreises: „In Ordnung. Wir haben keine Zeit mehr zu vergeuden. Das Ritual muss unverzüglich vollendet werden. Wir sollten denselben Ort wählen wie zuvor – die Hauptsäule auf der Unerforschten Insel, wo die Barriere zwischen dieser und der nächsten Welt am dünnsten ist. Es ist sehr wahrscheinlich, dass die Anomalie uns dorthin folgen wird, also seid wachsam.“ Dann wendet er sich direkt dir zu und fügt hinzu: „Die Apparatur, die Sie in Ihren Händen halten, ist der Schlüssel dazu, den Wiedergänger zu binden. Ich vertraue darauf, dass Sie sie korrekt verwenden, wenn die Zeit gekommen ist.“ Du und die anderen Mitglieder des Kreises nicken zustimmend. Dann nimmst du einen tiefen Atemzug, um deine Nerven zu beruhigen, und bereitest dich auf die Reise zur Unerforschten Insel vor – eine Reise zum Rendezvous mit dem Tod.

☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler wurden in den inneren Kreis eingeführt.

☞ Fahre mit **Szenario VI: Einheit und Ernüchterung** fort.

Die Geschichte geht weiter ...

Die Geschichte geht im nächsten Mythos-Pack des Zyklus *Der gebrochene Kreis – Einheit und Ernüchterung* weiter.

