

DEEP

M A D N E S S



WILLKOMMEN IN KADATH

„Meine Damen und Herren, darf ich vorstellen:“ gibt David bekannt, „Die Kadath-Tiefsee-Minenanlage.“

Durch ein Bullauge bestaunst du die sich auf dem steinigen Meeresgrund ausbreitende Unterwassermetropole, die in einen Mantel ätherischen Lichts gehüllt ist. Du hast dich immer gefragt, wie es wohl wäre, Atlantis zu besichtigen, aber so surreal hättest du es dir nicht vorgestellt.

„Immer schön ruhig halten, David“, mahnt Samuel Smith, der Kapitän. „Kein Grund zur Eile.“

„Natürlich, Sir.“, erwidert David. Samuel klopft ihm auf die Schulter und wendet seine Aufmerksamkeit wieder dem Funkgerät zu. „Kadath-Anlage, hier spricht das Leng Corporation-Unterseeboot ‚Erleuchteter Tag‘ mit Kurs auf Andockbucht eins. Bitte bestätigen. Over.“ Statisches Rauschen ist die einzige Antwort.

Eine Bewegung zu deiner Rechten erregt deine Aufmerksamkeit und du entdeckst Randi Carter, die sich ebenfalls im Anblick der zyklopischen Anlage verliert. „Irgendwie... gruselig, findest du nicht auch?“

„Irgendwie schon“, antwortest du schmunzelnd.

„Kadath-Anlage, hier ist die ‚Erleuchteter Tag‘ mit Kurs auf Andockbucht eins“, wiederholt Samuel. „Bitte bestätigen. Over.“

Wieder nur Rauschen. Als kurz darauf doch eine Stimme das Rauschen durchbricht, steht Samuel die Überraschung ins Gesicht geschrieben. „Es passiert wieder, Samuel.“

Plötzlich wird das Unterseeboot heftig durchgeschüttelt, und du landest unsanft neben Randi auf dem Boden.

„Ansnallen, Leute!“ befiehlt David. „Wir haben es hier mit ein paar unerwarteten Turbulenzen zu tun!“

Du hilfst Randi in ihren Sitz und in dem Moment als eure Sicherheitsgurte einrasten, durchfährt ein Ächzen das Boot.

„David, wie ist unser Status?“ bellt Samuel.

„Ganz ehrlich... keine Ahnung, Sir“, antwortet David. Das Boot schüttelt sich wieder und Alarmsirenen beginnen zu heulen. Die Hülle ächzt, dann kreischt sie. Wasser dringt sprudelnd in das Unterseeboot ein. „Die Sensoren melden seltsame Werte. Als würden wir zerquetscht!“

Samuel setzt ein Headset auf. Er runzelt die Stirn. „Was in aller Welt...“

Er schnappt nach Luft.

„Sofort andocken, David!“ schreit Samuel. „Jetzt, oder wir sind verloren! Da ist etwas... auf uns!“

Die Hülle kreischt erneut. Du schaust nach oben und siehst, wie sich die Decke über deinem Kopf verformt.

David rammt den Beschleunigungshebel bis zum Anschlag nach vorn und das Unterseeboot schießt in Richtung der Anlage vorwärts. Eine Kakophonie ohrenbetäubender Geräusche fährt der Mannschaft bis ins Mark. Noch mehr Wasser dringt in die Kabine ein, als eine weitere Schweißnaht unter dem Druck versagt und die Hülle nach innen gedrückt wird.

Ihr alle werdet hier euer nasses Grab finden...

Das Unterseeboot pflügt ungebrems in die Andockbucht und bringt Metall zum Kreischen, als es sich zu unmöglichen Formen verbiegt und zerquetscht wird. Etwas trifft dich am Kopf und deine Welt wird schwarz...



ÜBERBLICK

Deep Madness ist ein SciFi-Horrorbrettspiel, in dem 1 - 6 Spieler die unheilvoll-atmosphärischen Korridore der Kadath-Tiefseeanlage erforschen und gemeinsam als Team mutiger Ermittler den Geheimnissen der Anlage auf den Grund gehen. Was verursachte die Funkstille in der Anlage? Was haben die Minenarbeiter gefunden, das zum völligen Chaos führte, und warum sind die hohen Tiere der beteiligten Unternehmen so scharf darauf, eben dieses Etwas in die Hände zu kriegen? Die Antworten liegen auf dem Meeresgrund, doch sie aufzudecken könnte euch, die Ermittler, an den Rand des Wahnsinns treiben - oder darüber hinaus.

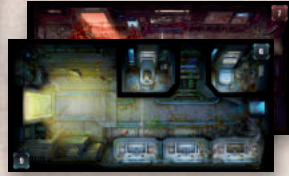
In **Deep Madness** müsst ihr zusammen arbeiten, um nervenaufreibende Krisen zu bestehen und alpträumhafte, vom Spiel gesteuerte Kreaturen zu bekämpfen. Bevor eine Partie beginnt, wählt ihr ein Szenario der

fortlaufende Geschichte der Kadath-Anlage - jede mit ihren eigenen Regeln und Zielen - aus. Mit jedem abgeschlossenen Szenario nähert ihr euch der Wahrheit, aber auch dem Wahnsinn, der die Anlage fest im Griff zu haben scheint. Bleibt nur die Frage: Werdet ihr entkommen?

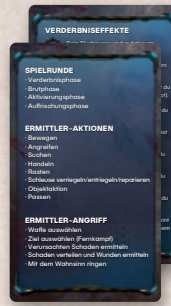
Hinweis: Um die Lesbarkeit der vorliegenden Texte zu verbessern und einheitlich halten zu können, wird in diesem Regelheft und allen Spielkomponenten, soweit das Geschlecht der angesprochenen Person nicht von Bedeutung ist, das generische Maskulinum verwendet. Wenn von „der Ermittler“ oder „der Spieler“ die Rede ist, so meinen wir hiermit weibliche und männliche Ermittler bzw. Spieler gleichermaßen.



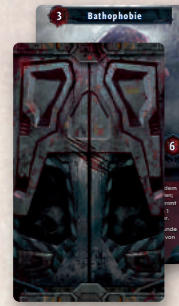
KOMPONENTEN



30 Spielplaneile (5 große und 25 kleine)



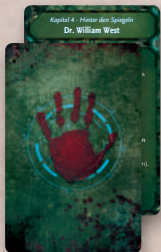
6 Referenzkarten



15 Monsterkarten (8 normale, 3 epische, 3 szenariospezifische und 1 Gedankenfresser)



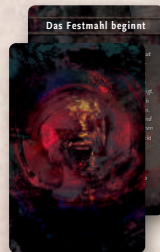
6 Ermittlerkarten



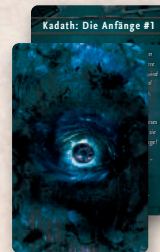
19 Szenariokarten



50 Suchkarten



40 Wahnsinnskarten



40 Bewusstseinskarten



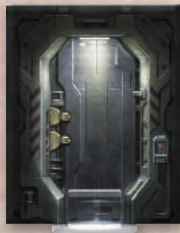
30 Raumkarten



38 Brutkarten



8 Aktivierungskarten (6 Ermittler und 2 Leerkarten)



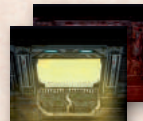
12 „Verriegelte Schleuse“-Aufsteller und 13 Plastikfüße



6 Atemluft-Räder und 7 Plastikverbinder



8 Wandmarker



8 Schleusenmarker



20 Verderbnisleisten-Teile und 18 Verderbnisleisten-Marker



12 Verlangsamt/Geschwächt-Marker



7 Unterstützungsmarker



18 Zielmarker (6 Arten zu je 3 Stück)



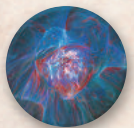
13 Identitätsmarker



1 William-Marker



3 Roman Asimov-Marker



1 Aktivierungsmarker



1 Verderbnismarker



32 Geflutet-Marker



12 Bathophobie-Marker



15 „Beschädigtes Schloss“-Marker



24 Erfolgsmarker



42 Wundenmarker



48 Brut-/Verderbniseffektmarker



36 Vernunft-/Wahnsinnsmarker



12 Energimarker



9 sechsseitige Würfel und 1 zwölfseitiger Würfel



6 Ermittlerfiguren und 6 farbige Miniaturenbasen



Samuel Smith



Roman Asimov



Randi Carter



Jared Drake



Felicia Armitage



Arthur Weyland



Farbige Miniaturenbasen

60 Monsterfiguren und 45 schwarze Miniaturenbasen



Bathophobia



Innerer Wahnsinn



Substanz



Schwarze Miniaturenbasen



3 Faulige



3 Verdrehte



5 Hüllen



5 Delirien



5 Blinde



12 Gedankenfresser



8 Gefräßige



8 Hysterien



8 Quäler



SPIELAUFBAU

1. SZENARIO AUSWÄHLEN

Sucht euch eines der Szenarien aus dem Szenario-Abschnitt (ab Seite 28) dieses Regelhefts aus, das ihr spielen möchtet. Es wird empfohlen, die Szenarien der Reihe nach zu spielen, da sie eine fortlaufende Geschichte erzählen.

Wenn ihr euch für ein Szenario entschieden habt, folgt den jeweiligen Anweisungen zum Aufbau des Szenarios. Diese enthalten typischerweise:

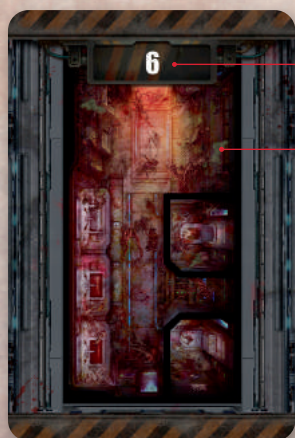
- A. Das Spielbrett aufbauen

Setzt das Spielbrett aus den angegebenen Spielplanteilen und sonstigen Komponenten anhand der Angaben des Szenarios zusammen.

In diesem Schritt müsst ihr außerdem Verderbniseffektmarker auf das Spielbrett legen, indem ihr sie mit der Brutseite nach oben mischt und den Angaben entsprechend auf dem Spielbrett verteilt.

- B. Den Raumstapel und den Verderbnisstapel vorbereiten

Zu jedem Spielplanteil (bzw. Raum) gibt es eine entsprechend nummerierte Raumkarte. Sucht zunächst die im gewählten Szenario unter „Raum- und Verderbnisstapel“ genannten Raumkarten heraus und bildet zwei separat gemischte Stapel. Der Raumstapel wird **verdeckt**, und der Verderbnisstapel **offen** auf den Tisch gelegt.

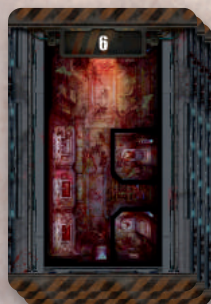


Raumnummer.

Raum-Illustration.

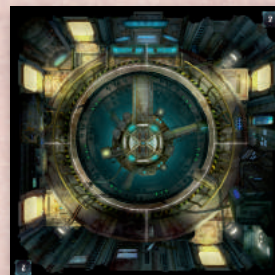


Raumstapel (verdeckt)

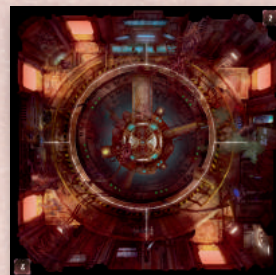


Verderbnisstapel (offen)

Doppelseitige Spielplanteile



Normale Seite



Verdorbene Seite

Jedes Spielplanteil ist doppelseitig bedruckt. Die beiden Seiten repräsentieren die beiden möglichen Zustände eines einzelnen Raums: normal und verdorben. Auf verdorbene Räume wird ein Brutmarker und ein oder mehrere Verderbniseffektmarker gelegt (siehe „Verderbnisphase“ auf Seite 10). Die beiden Zustände eines Raumes werden durch unterschiedliche Farben bzw. Grafiken kenntlich gemacht:



Normaler Zustand



Verdorber Zustand

Zielmarker und Identitätsmarker

Zielmarker



Vorderseite



Rückseite

Identitätsmarker



Vorderseite



Rückseite

Es gibt sechs Arten von Zielmarkern. Deren Vorderseite zeigt jeweils einen Handabdruck in unterschiedlichen Farben, wohingegen die Rückseite dieser Marker identisch ist.

Außerdem gibt es sechs Arten von Identitätsmarkern. Die Vorderseiten zeigen sechs verschiedene Zahlen in unterschiedlichen Farben. Auf der Rückseite dieser Marker ist dieselbe Zahl noch einmal in grau abgedruckt.

Die Ziel- und Identitätsmarker dienen abhängig vom Szenario unterschiedlichen Zwecken. Details hierzu könnt ihr dem jeweiligen Szenario und den Szenariokarten entnehmen.



• C. Die Verderbnisleiste aufbauen

Setzt die Verderbnisleiste mit den Teilen und Markern wie im Szenario angegeben zusammen.



Beispiel für den Aufbau der Verderbnisleiste eines Szenarios.



Setzt die Verderbnisleiste mit den der Abbildung entsprechenden Teilen und Markern zusammen.

• D. Weitere szenariospezifische Schritte befolgen

Befolgt die Anweisungen zum Aufbau bezüglich Szenariokarten, szenariospezifischer Monster und Markern, die speziell im gewählten Szenario gelten.

2. ERMITTLER AUSWÄHLEN

Abhängig von der Anzahl teilnehmender Spieler kontrolliert jeder Spieler einen oder mehrere Ermittler:

1 Spieler: 4 Ermittler. / **2 Spieler:** je 3 Ermittler.

3 Spieler: je 2 Ermittler. / **4 - 6 Spieler:** je 1 Ermittler.

Wählt dieser Vorgabe entsprechend Ermittler aus und nimmt euch die jeweiligen Ermittlerkarten und -figuren, Aktivierungskarten und je ein Atemluft-Rad pro Ermittler. Stellt die Atemluft-Räder (sofern nicht anders angegeben) so ein, dass jeweils die „6“ sichtbar ist. Sucht zusätzlich die Start-Suchkarten der Ermittler heraus, die (falls vorhanden) auf der rechten unteren Ecke der Ermittlerkarte angegeben sind und legt sie zu den entsprechenden Ermittlerkarten.

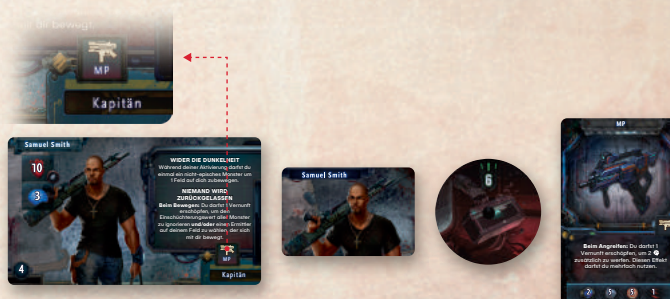
Befestigt die farbigen Miniaturenbasen unter den Figuren, um sie leichter auseinanderhalten zu können, und stellt die Ermittlerfiguren auf das im Szenariodiagramm mit „Start“ markierte Feld des Spielbretts.

Verderbnisleisten-Teile und -Marker

Jedes Teil der Leiste ist doppelseitig bedruckt und mit „2“, „3“ oder „4“ in der linken oberen Ecke nummeriert. Diese Nummer ist während der Brutphase von Bedeutung (siehe „Brutphase“ auf Seite 11).

Verderbnissymbol Gefahrensymbole

Es gibt vier Arten von Verderbnisleisten-Markern. Einer davon zeigt das Verderbnissymbol, die drei übrigen zeigen Gefahrensymbole.



Ermittlerkarte, Aktivierungskarte, Atemluft-Rad und Start-Suchkarte



Hinweis: Wenn der Ermittler **Roman Asimov** im Spiel ist, muss sich dessen Spieler zusätzlich seine drei Marker nehmen.

Mischt die Aktivierungskarten und legt sie offen in einer Reihe neben das Spielbrett, um die Ermittler-Reihe der Aktivierungsleiste zu bilden. Falls weniger als sechs Ermittler im Spiel sind, befolgt jetzt die Anweisungen im Abschnitt „Partien mit 4 oder 5 Ermittlern“ auf Seite 26.



3. MONSTER AUSWÄHLEN

Legt zunächst die folgenden Monsterkarten beiseite: Karten, die auf beiden Seiten identisch sind (d.h. szenariospezifische bzw. Spezial-Monsterkarten), sowie die epischen Monsterkarten, falls ihr nicht mit der Variante „Episches Monster“ spielt (siehe Seite 27).



Ein Monster mit diesem speziellen Schreckenssymbol ist ein episches Monster.



4. BRUTSTAPEL UND MONSTERVORRAT VORBEREITEN

Zu jedem Monster gibt es mehrere Brutkarten (meistens vier). Sucht alle Brutkarten der im vorigen Schritt ausgewählten Monster heraus, mischt diese und legt sie als verdeckten Brutstapel bereit.



Stellt die dazugehörigen Monsterfiguren neben das Spielbrett. Dies ist der Monstervorrat.

Bevor ein Monster auf das Spielbrett gestellt wird, könnt ihr eine schwarze Miniaturenbasis unter der Figur anbringen, um seine Wunden oder Status leichter verfolgen zu können. Wenn ein Monster verwundet wird, steckt ihr einen Wundenmarker mit dem entsprechenden Wert in die Halterung der Miniaturenbasis.

Mischt die übrigen normalen Monsterkarten (deren Rückseiten identisch sind), zieht sechs davon und legt die gezogenen Karten offen in einer Reihe unterhalb der Ermittler-Aktivierungskarten aus. Die beiden Reihen aus Ermittler-Aktivierungskarten und Monsterkarten bilden nun die Aktivierungsleiste. Sollten im Szenario andere Vorgaben zum Aufbau stehen, so befolgt ihr stattdessen diese.

Befolgt, sofern vorhanden, die „Beim Aufbau“-Anweisungen der Monsterkarten (z.B. beim Monster „Hülle“).

Hinweis: Das Monster, dessen Monsterkarte auf der Aktivierungsleiste unterhalb der Aktivierungskarte eines Ermittlers liegt, gilt als mit diesem Ermittler **verbundenes Monster**.

5. KARTENSTAPEL UND MARKER VORBEREITEN

Sucht aus den Suchkarten die sechs Karten mit dem Wort „Spritze“ im Titel heraus und legt sie in die Schachtel zurück, sofern ihr nicht mit der Variante „Vorbereitetes Team“ spielt (siehe Seite 26). Mischt die übrigen Suchkarten zu einem verdeckten Suchstapel.

Mischt die Wahnsinnskarten und die Bewusstseinskarten in zwei separate verdeckte Stapel (Wahnsinnsstapel und Bewusstseinsstapel) und legt die verschiedenen Marker und Würfel für jeden Spieler gut erreichbar bereit.

Legt den Aktivierungsmarker auf die erste Karte der Aktivierungsleiste. (**Hinweis:** Normalerweise wird zuerst eine Ermittler-Aktivierungskarte aktiviert; wenn jedoch das Monster „Hülle“ im Spiel ist, wird die Monsterkarte „Gedankenfresser“ zuerst aktiviert). Legt den Verderbnismarker auf das erste Feld der Verderbnisleiste.

Leset die Sonderregeln sowie Sieg- und Niederlagebedingungen des aufgebauten Szenarios.

Jetzt kann es losgehen.





1. Spielbrett / 2. Wandmarker / 3. Brutmarker / 4. Zielmarker / 5. Verderbnisleiste / 6. Ermittlerkarte
 7. Start-Suchkarte / 8. Atemluft-Rad / 9. Aktivierungsleiste / 10. Ermittlerfiguren / 11. Raumstapel / 12. Verderbnisstapel
 13. Brut-/Verderbniseffektmarker / 14. Brutstapel / 15. Monstervorrat / 16. Suchstapel / 17. Wahnsinnsstapel / 18. Bewusstseinsstapel
 19. Wundenmarker / 20. Vernunfts-/Wahnsinnsmarker / 21. Verlangsamt-/Geschwächt-Marker / 22. Erfolgsmarker
 23. Geflutet-Marker / 24. „Verriegelte Schleuse“-Aufsteller / 25. „Beschädigtes Schloss“-Marker / 26. Sechseckige Würfel
 27. Zwölfeckiger Würfel / 28. Aktivierungsmarker / 29. Verderbnismarker

SPIELABLAUF

Eine Partie verläuft über mehrere Runden. Jede dieser Runden besteht aus vier Phasen, die in der folgenden Reihenfolge abgehandelt werden:

1. **Verderbnisphase:** Der Verderbnismarker wird weiterbewegt, Räume werden verdorben und Gefahreneffekte abgehandelt.
2. **Brutphase:** Monster erscheinen in verdorbenen Räumen.
3. **Aktivierungsphase:** Die Ermittler und Monster werden abwechselnd aktiviert.
4. **Auffrischungsphase:** Die Aktivierungsreihenfolge der Ermittler wird verändert sowie verschiedene Aufräumschritte abgehandelt.

Eine Partie endet, wenn die Sieg- oder Niederlagebedingungen des Szenarios eintreten.

VERDERBNISPHASE

Zu Beginn dieser Phase bewegt ihr den Verderbnismarker auf der Verderbnisleiste um ein Feld weiter.

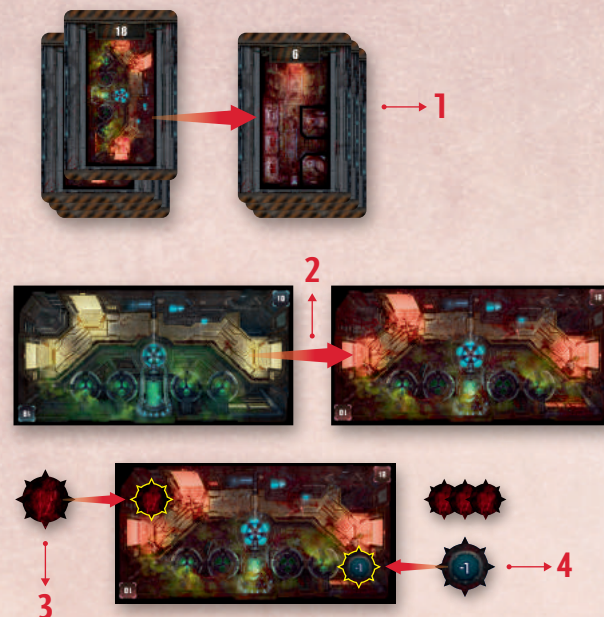


Falls der Verderbnismarker nach der Bewegung auf einem Gefahrensymbolliegt, handelt ihr den Gefahreneffekt ab, der im Szenario angegeben ist.

Falls der Verderbnismarker nach der Bewegung auf einem Verderbnissymbol liegt, kommt es zu einer Verderbnis des Raums. Befolgt dazu die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge:

1. Deckt die oberste Karte des Raumstapels auf und legt sie offen auf den Verderbnisstapel. Die Karte zeigt den Raum, der verdorben wird, sofern das nicht schon der Fall ist. Falls der Raum bereits verdorben ist, ignoriert ihr die folgenden Schritte und es geschieht nichts weiter.
2. Wenn der Raum noch nicht verdorben ist, dreht ihr das Spielplanteil des Raums um, sodass die verdorbene Seite nach oben zeigt. Legt alle Marker und Figuren auf die Felder zurück, auf denen sie vor dem Umdrehen standen oder lagen.
3. Legt einen Brutmarker auf ein Feld eurer Wahl in diesem Raum. Dieses Feld ist nun ein **Brutfeld**, auf dem Monster in diesem Raum erscheinen können.
4. Legt auf jedes Feld des Raumes, auf dem **kein Brutmarker** liegt, einen zufälligen Brutmarker mit der Verderbniseffekt-Seite nach oben. Die jeweiligen Effekte der Verderbniseffektmarker findet ihr auf Seite 27 und den Referenzkarten.

Beispiel: Verderbnis eines Raums



1. Deckt die oberste Karte des Raumstapels auf und legt sie offen auf den Verderbnisstapel.
2. Raum 18 ist noch nicht verdorben, daher müsst ihr das entsprechende Spielplanteil mit der verdorbenen Seite nach oben drehen.
3. Ihr habt euch entschieden, den Brutmarker auf das linke Feld zu legen. Monster, die in diesem Raum erscheinen, werden auf dieses Feld gestellt.
4. Da dieser Raum nur zwei Felder enthält, deckt ihr einen zufälligen Brutmarker aus dem Vorrat auf und legt ihn mit der Verderbniseffekt-Seite nach oben auf das Feld, auf dem kein Brutmarker liegt.

Die Zustände von Schleusen

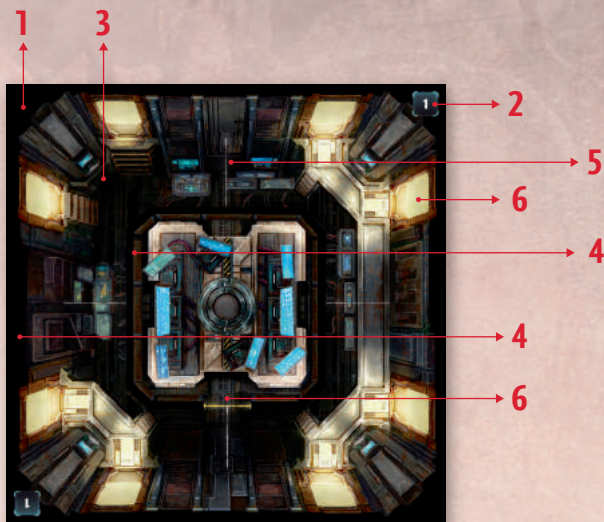
Eine Schleuse kann offen, geschlossen oder verriegelt sein. Wenn nicht anders angegeben, gelten Schleusen als offen.

Wenn sich die Wasserpegel der beiden an eine Schleuse angrenzenden Felder unterscheiden (d.h. geflutet/nicht geflutet), gilt die Schleuse als geschlossen, um eine Überflutung des nicht gefluteten Raums zu verhindern. Siehe auch „Aktionen auf gefluteten Feldern“ auf Seite 20. Figuren dürfen sich frei durch geschlossene Schleusen hindurch bewegen. Geschlossene Schleusen blockieren die Sichtlinie (siehe „Sichtlinie“ auf Seite 16).

Wenn eine Schleuse durch einen Ermittler verriegelt wird, blockiert sie die Sichtlinie und behindert die Bewegung von Monstern (siehe auch „Schleusen Verriegeln, Entriegeln und Reparieren“ auf Seite 19).



Anatomie eines Spielplanteils

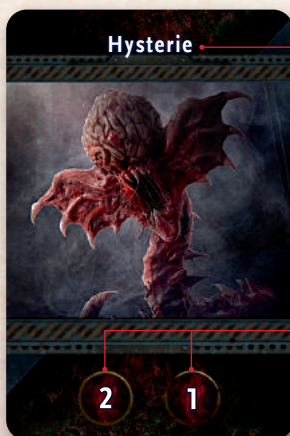


1. **Raum:** Ein Spielplanteil repräsentiert einen vollständigen Raum.
2. **Raumnummer.**
3. **Feld:** Einzelne Bereiche eines Raums, die von Feldlinien, Wänden und/oder Schleusen voneinander abgegrenzt sind.
4. **Wände.**
5. **Feldlinie.**
6. **Schleuse:** Ein Durchgang (meist an einer Wand), durch den Ermittler und Monster sich frei bewegen können. Wenn nicht anders angegeben, gilt eine Schleuse als offen. Befindet sich eine Schleuse innerhalb eines Raumes, wird sie durch eine gelbe Linie dargestellt:



BRUTPHASE

Durch das Abhandeln von Brutkarten erscheinen während der Brutphase neue Monster in verdorbenen Räumen. Die Position des Verderbnismarkers auf der Verderbnisleiste bestimmt dabei, wie viele Brutkarten gezogen und nacheinander abgehandelt werden müssen.



Monsternamen

Brutsymbole und -werte

Befolgt die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge, um eine Brutkarte abzuhandeln:

1. Deckt die oberste Karte des Brutstapels auf. Der Name der gezogenen Karte gibt an, welcher Monstertyp erscheint. Die Anzahl der Brutsymbole auf der Karte gibt die Anzahl Räume vor, in denen dieser Monstertyp erscheint. Die Zahlen in den Brutsymbolen wiederum geben die Anzahl der Monsterfiguren an, die in den jeweiligen Räumen erscheinen. Handelt die Brutsymbole von links nach rechts nacheinander ab.
2. Um ein Brutsymbol abzuhandeln, seht euch die oberste Karte des Verderbnisstapels an und bestimmt so den Raum, in dem die Monster erscheinen. Nehmt die im Brutsymbol angegebene Anzahl Monsterfiguren aus dem entsprechenden Vorrat und stellt sie auf das Brutfeld (das Feld mit dem Brutmarker) dieses Raums.
3. Legt die Karte des Raums unter den Verderbnisstapel, in dem soeben die Monster erschienen sind.
4. Wenn es auf der Brutkarte noch nicht abgehandelte Brutsymbole gibt, wiederholt ihr Schritt 2 und 3 so lange, bis das der Fall ist. Sobald ihr alle Brutsymbole der Brutkarte abgehandelt habt, legt ihr diese auf den Ablagestapel.

Beispiel: Abhandeln eines Brutsymbols →



1. Eine Brutkarte „Hysterie“ mit zwei Brutsymbolen wurde aufgedeckt. Pro Brutsymbol erscheinen jeweils in einem anderen verdorbenen Raum Monster vom Typ „Hysterie“. Im ersten Raum erscheinen also zwei Hysterien und im zweiten Raum eine Hysterie.
2. Die oberste Karte des Verderbnisstapels zeigt Raum 18, sodass hier die zwei Hysterien des ersten Brutsymbols erscheinen.
3. Stellt zwei Hysterie-Figuren aus dem Monstervorrat auf das Brutfeld von Raum 18.
4. Legt die oberste Karte (in diesem Fall Raum 18) des Verderbnisstapels unter selbigen. Dadurch wird Raum 6 aufgedeckt, in dem nun eine Hysterie erscheint.

Falls ihr nicht alle Brutsymbole vollständig abhandeln könnt, weil nicht mehr genug Monster im Vorrat sind, handelt die Brutsymbole ab, bis der Vorrat des geforderten Monstertyps erschöpft ist. Ersetzt nun fehlende Monsterfiguren durch andere Monster eurer Wahl bis diese dem Gesamtschreckenswert der vom Brutsymbol noch geforderten Monster entsprechen oder diesen übersteigen. Die Ersatzmonster müssen vom Typ eines der Monster sein, die bereits auf der Aktivierungsleiste ausliegen. Achtet darauf, auch beim Ersetzen ein Brutsymbol nach dem anderen abzuhandeln.



Der Schreckenswert eines Monsters ist in der linken oberen Ecke seiner Monsterkarte angegeben.

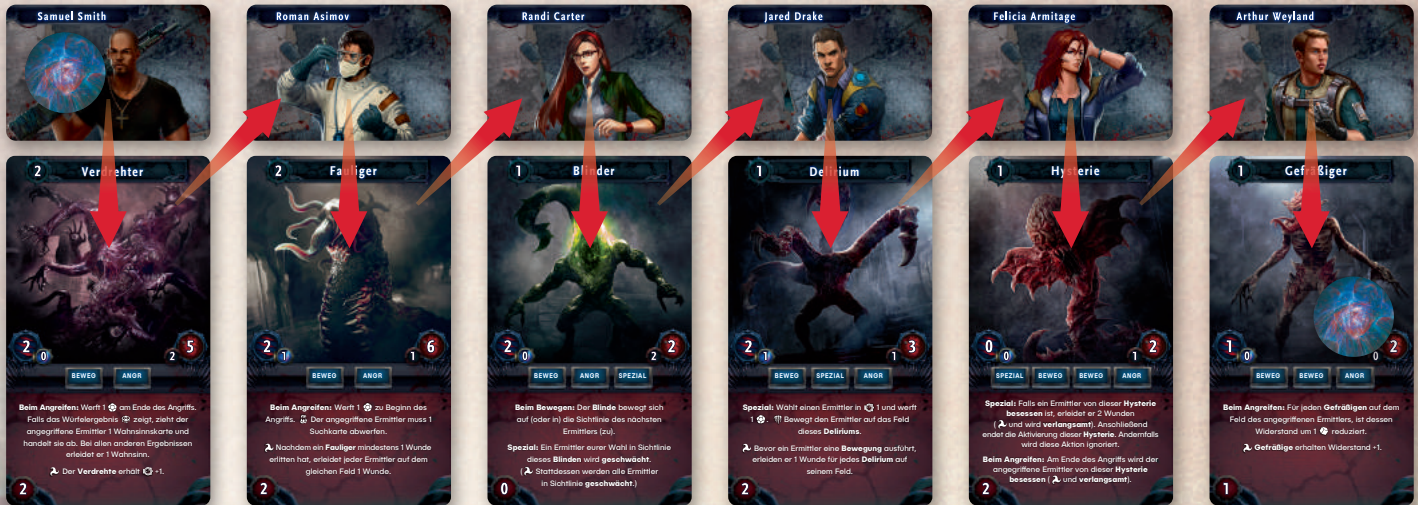
Hinweis: Fehlende Monster mit einem Schreckenswert von „0“ müssen nicht ersetzt werden. Umgekehrt können solche Monster auch nicht als Ersatz für andere fehlende Monster verwendet werden.

Wenn der Brutstapel leer ist, mischt ihr den Ablagestapel und legt ihn als neuen verdeckten Brutstapel bereit.

AKTIVIERUNGSPHASE

In der Aktivierungsphase bewegt sich der Aktivierungsmarker im Zick-Zack über die Aktivierungsleiste, sodass alle Ermittler und Monster

abwechselnd aktiviert werden.



Wenn der Aktivierungsmarker auf eine Ermittler-Aktivierungskarte bewegt wird, wird der entsprechende Ermittler aktiviert.



Während seiner Aktivierung darf ein Ermittler bis zu drei Aktionen ausführen. Ihm stehen folgende Aktionen zur Verfügung:

- Bewegen
- Suchen (1x pro Aktivierung)
- Angreifen
- Handeln
- Rasten
- Schleuse Verriegeln, Entriegeln oder Reparieren
- Objektaktion
- Passen

Diese Aktionen können während der gleichen Aktivierung mehrfach und in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden. **Hinweis:** Hiervon ausgenommen ist die Such-Aktion, welche der aktive Ermittler **nur einmal pro Runde** ausführen darf.

Am Ende der Aktivierung des Ermittlers muss dessen Atemluft-Zustand geprüft werden (siehe „Atemluft-Zustand“ auf Seite 20).

Wenn der Aktivierungsmarker auf eine Monsterkarte bewegt wird, werden alle Monsterfiguren dieses Typs einmal aktiviert. Über die Reihenfolge in der das geschieht, entscheidet ihr gemeinsam.



Wenn ein Monster aktiviert wird, müssen dessen Aktionen in der auf der Monsterkarte angegebenen Reihenfolge von links nach rechts abgehandelt werden. Sofern nicht anders angegeben, kann die Aktionsleiste nicht ignoriert und die Reihenfolge, in der die Monsteraktionen ausgeführt werden, nicht geändert werden.

AUFRISCHUNGSPHASE

In der Auffrischungsphase führt ihr die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge aus:

1. Handelt alle Effekte, die „am Ende der Runde“ zur Anwendung kommen, in einer Reihenfolge eurer Wahl ab.
2. Dreht erschöpfte Suchkarten der Ermittler wieder um, sodass deren Vorderseite sichtbar ist.



3. Passt die Aktivierungsleiste wie im Bild unten gezeigt an: Versetzt die am linken Ende der Leiste liegende Aktivierungskarte ans rechte Ende der Leiste und verschiebt alle Ermittler-Aktivierungskarten um einen Platz nach links. Die Reihenfolge der Monster bleibt unverändert.

AKTIVIERUNG VON ERMITTLERN IM DETAIL

Jedem Ermittler stehen während seiner Aktivierung drei Aktionen zur Verfügung. Am Ende der Aktivierung eines Ermittlers muss sein Atemluft-Zustand geprüft werden. Wenn ein Ermittler eine seiner Suchkarten erschöpft, dreht er sie auf die Rückseite.

BEWEGEN

Wenn ein Ermittler eine Bewegungsaktion ausführt, darf er seine Figur auf ein zu ihm benachbartes Feld bewegen. Felder gelten als benachbart, wenn sie von einer Feldlinie oder durch eine Schleuse getrennt sind. Felder, die durch eine Wand getrennt sind, gelten nicht als benachbart.

Hinweis: Wenn eine Schleuse an die Wand eines anderen Raums angrenzt, gelten die beiden an Wand und Schleuse angrenzenden Felder als durch eine Wand getrennt und sind somit nicht benachbart.

Sofern nicht anders angegeben, können Figuren nicht durch Wände und unter keinen Umständen vom Spielbrett bewegt werden.

Ermittler können sich frei durch offene, geschlossene und verriegelte Schleusen bewegen. Eine Schleuse gilt als verriegelt, wenn ein „Verriegelte Schleuse“-Aufsteller auf deren Linie steht. Bewegt sich ein Ermittler durch eine verriegelte Schleuse, wird diese automatisch entriegelt und der „Verriegelte Schleuse“-Aufsteller vom Spielbrett genommen. Die Schleuse kann von einem zur Schleuse benachbarten Ermittler wieder verriegelt werden, indem er die entsprechende Aktion ausführt (siehe „Schleusen Verriegeln, Entriegeln und Reparieren“ auf Seite 19).

Flucht- und Einschüchterungswert



Der Fluchtwert eines Ermittlers ist in der linken unteren Ecke seiner Ermittlerkarte angegeben. Dieser Wert kann durch unterschiedliche Effekte (wie z.B. Verderbnis- und Suchkarteneffekte) verändert werden.

Der Einschüchterungswert eines Monsters ist in der linken unteren Ecke seiner Monsterkarte angegeben. Dieser Wert kann durch unterschiedliche Effekte (wie z.B. Monsterfähigkeiten und Wahnsinnskarten) verändert werden.

Hinweis: Ein Ermittler kann das Feld, auf dem er sich befindet, nicht verlassen, wenn der Gesamt-Einschüchterungswert aller auf dem gleichen Feld befindlichen Monster gleich oder größer als der Fluchtwert des Ermittlers ist. Davon unberührt dürfen Ermittler Bewegungsaktionen ausführen, um z.B. Verlangsamung-Marker abzulegen (siehe „Statuseffekte“ auf Seite 24).



Anatomie der Ermittlerkarten



1. Name.
2. Rolle.
3. **Maximale Gesundheit:** Wenn ein Ermittler insgesamt Wunden in Höhe seiner maximalen Gesundheit erlitten hat, wird er sofort getötet.
4. **Widerstand:** Bevor ein Ermittler Wunden durch Schaden erleidet, wird der Schaden durch den Widerstand des Ermittlers reduziert. Um den Widerstand zu bestimmen, wirft der Ermittler zwei sechsseitige Würfel. Der Widerstand entspricht der Anzahl gewürfelter Erfolge (siehe „Würfelerggebnis“ auf Seite 25).
5. **Maximale Vernunft:** Ein Ermittler darf Vernunft erschöpfen, um Fähigkeiten oder spezielle Effekte auszulösen. Meistens dürfen Ermittler Vernunft erschöpfen, um den Wurf eines sechsseitigen Würfels zu wiederholen (siehe „Vernunft“ auf Seite 23).
6. **Fluchtwert:** Befinden sich auf dem Feld eines Ermittlers Monster, deren Gesamt-Einschüchterungswert gleich oder größer als der Fluchtwert des Ermittlers ist, so darf dieser das Feld nicht verlassen (siehe „Bewegung“ auf Seite 14).
7. **Start-Suchkarte:** Wenn auf der Ermittlerkarte eine Start-Suchkarte angegeben ist, darf der Ermittler sich diese in Schritt 2 des Spielaufbaus nehmen.
8. **Spezialfähigkeiten:** Jeder Ermittler verfügt über besondere Fähigkeiten. Diese können passiv sein, sodass der Ermittler von ihren Effekten profitiert, ohne eine Aktion dafür ausgeben zu müssen. Fähigkeiten, die das Präfix „Beim“ tragen, werden nur aktiv, wenn der Ermittler die entsprechende Aktion ausführt; z.B.: „Beim Angreifen“.

Beispiel: Bewegungsaktionen



1. Figuren können sich frei über Feldlinien bewegen.
2. Figuren können sich frei (d.h. ohne zusätzliche Kosten) durch Schleusen bewegen. Schleusen gelten, wenn nicht anders angegeben, als offen. Wenn eine Schleuse jedoch an die Wand eines anderen Raumes, bzw. Spielplateaus angrenzt, so kann sich keine Figur durch sie hindurch bewegen.
3. Ermittler dürfen sich frei durch verriegelte Schleusen bewegen. Danach gelten diese Schleusen als entriegelt (siehe „Die Zustände von Schleusen“ auf Seite 10 und „Bewegung von Monstern durch verriegelte Schleusen“ auf Seite 19).
4. Sofern nicht anders angegeben, darf sich keine Figur durch Wände bewegen.

SUCHEN

Wenn ein Ermittler eine Suchaktion ausführt, zieht er die oberste Karte vom Suchstapel und legt sie neben seine Ermittlerkarte. **Denkt daran, dass jeder Ermittler (nicht Spieler!) pro Runde nur eine Suchaktion ausführen darf.** Falls der Suchstapel einmal leer ist, mischt ihr den entsprechenden Ablagestapel und legt ihn als neuen Suchstapel bereit.

Jeder Ermittler darf maximal vier Suchkarten gleichzeitig besitzen. Verschiedene Spieleffekte können dieses Suchkartenlimit verändern. Falls ein Ermittler zu irgendeinem Zeitpunkt mehr Suchkarten besitzt, muss er sofort überzählige Karten seiner Wahl abwerfen.

Ermittler dürfen jederzeit beliebig viele eigene Suchkarten abwerfen.

Anatomie der Suchkarten

Es gibt vier Arten von Suchkarten.



1. Name

2. Nahkampfwaffe : Mit Nahkampfwaffen können alle auf dem gleichen Feld befindlichen Monster gleichzeitig angegriffen werden.

3. Fernkampfwaffe : Mit Fernkampfwaffen kann genau ein Monster in Reichweite der Waffe angegriffen werden.

4. Ausrüstung : Ausrüstungskarten bieten den Ermittlern verschiedene nützliche Effekte.

5. Fähigkeit : Fähigkeitenkarten bieten den Ermittlern verschiedene nützliche Effekte, für deren Nutzung sie üblicherweise eine Karte erschöpfen (d.h. umdrehen) oder abwerfen müssen.

6. Würfelwert : Gibt an, wie viele sechsseitige Würfel ein Ermittler beim Angreifen werfen darf.

7. Genauigkeit : Bestimmt, welche Würfelergebnisse als Treffer gewertet werden.

8. Schaden : Bestimmt, wie viel Schaden jeder Treffer verursacht.

9. Reichweite : Bestimmt die maximale Entfernung, innerhalb derer Gegner angegriffen werden können.

10. Spezialeffekt: Manche Suchkarten bieten dem Ermittler spezielle Effekte. Wenn ein Spezialeffekt mit „Beim Angreifen“ eingeleitet wird, kann dieser nur während einer eigenen Angriffsaktion genutzt werden. „Beim Angreifen“-Effekte von Waffenkarten können zudem nur angewendet werden, wenn der Ermittler mit der entsprechenden Waffe angreift.

ANGREIFEN

Um ein oder mehrere Monster anzugreifen, kann ein Ermittler eine Angriffsaktion mit einer Nah- oder Fernkampfwaffe ausführen. Der Ermittler führt einen Angriff aus, indem er die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge abhandelt:

• 1. Waffe auswählen

Der Ermittler wählt eine seiner Waffenkarten, mit der er angreifen möchte. Wenn es sich um eine Nahkampfwaffe handelt, zielt der Angriff auf alle Monster, die sich auf dem gleichen Feld wie der Ermittler befinden. Bei einer Fernkampfwaffe hingegen kann genau ein Monster in Reichweite der Waffe zum Ziel des Angriffs erklärt werden.

Sichtlinie und Reichweite

Sichtlinie:

Ein Ermittler hat eine Sichtlinie zum Ziel, wenn er sich auf einer geraden, ununterbrochene Linie auf das Feld, auf dem sich das Ziel befindet, bewegen könnte, ohne dabei

- die Bewegungsrichtung zu ändern,
- geschlossene oder verriegelte Schleusen zu durchqueren, oder
- den Wasserpegel eines Raums zu verändern.

Wenn sämtliche dieser Bedingungen erfüllt sind, besteht zwischen dem Ermittler und seinem Ziel (bzw. sämtlichen Elementen auf diesem Feld) eine Sichtlinie.

Da geschlossene Schleusen die Sichtlinie blockieren, kann aus nicht gefluteten Feldern heraus keine Sichtlinie in oder durch ein geflutetes Feld gezogen werden, und umgekehrt. Außerdem kann keine Sichtlinie durch verriegelte Schleusen gezogen werden.

Reichweite :

Als Reichweite wird die Entfernung in Feldern bezeichnet, innerhalb derer eine Waffe oder ein Monster ein Ziel erreichen kann, sofern der Ermittler bzw. das Monster eine Sichtlinie zum Ziel hat.

Das Feld, auf dem sich eine Figur befindet, ist immer in deren Sichtlinie mit einer Entfernung von 0.

Sichtlinie: Beispiel 1



- A. Der Ermittler könnte sich auf Feld A bewegen, ohne die Bewegungsrichtung zu ändern. Außerdem sind beide Räume nicht geflutet (d.h. der Wasserpegel ist gleich) und es gibt keine verriegelte Schleuse auf dem Weg. Es besteht also Sichtlinie zwischen dem Ermittler und Feld A, wobei die Reichweite 3 Felder beträgt.
- B. Feld B ist nicht in Sichtlinie des Ermittlers, da er die Bewegungsrichtung ändern müsste, um sich zu Feld B zu bewegen.
- C. Feld C ist nicht in Sichtlinie des Ermittlers, da diese durch eine verriegelte Schleuse blockiert wird.
- D. Feld D ist nicht in Sichtlinie des Ermittlers, da sich der Wasserpegel zwischen den beiden Feldern unterscheidet.
- E. Obwohl das Feld des Ermittlers und Feld E den gleichen Wasserpegel haben, besteht keine Sichtlinie, da diese durch das geflutete Feld D blockiert wird.

Sichtlinie: Beispiel 2

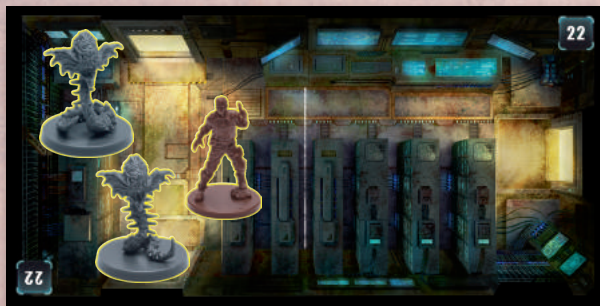


- A. Feld A befindet sich mit einer Reichweite von 1 in Sichtlinie des Ermittlers.
- B. Feld B befindet sich mit einer Reichweite von 1 in Sichtlinie des Ermittlers.
- C. Feld C befindet sich in Sichtlinie des Ermittlers, da er sich in einer ununterbrochenen geraden Linie dorthin bewegen könnte. Die Reichweite beträgt 2.
- D. Feld D ist nicht in Sichtlinie des Ermittlers, da er die Bewegungsrichtung ändern müsste, um es zu erreichen. Auch, wenn der Ermittler sich auf Feld A befände, wäre das der Fall, sodass auch von dort keine Sichtlinie zu Feld D besteht.

• 2. Schaden ermitteln

Der Ermittler wirft die Anzahl Würfel, die neben dem Würfelwert  der gewählten Waffe angegeben ist. Jedes Würfelergebnis, das gleich oder größer als die Genauigkeit  der Waffe ist, zählt als Treffer. Jeder Treffer verursacht Schaden in Höhe des Schadens  der Waffe. Summiert den jeweils durch die einzelnen Würfel verursachten Schaden, um den Gesamtschaden dieser Angriffsaktion zu bestimmen.

Beispiel: Schaden ermitteln



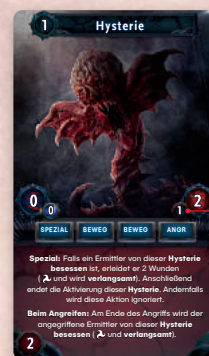
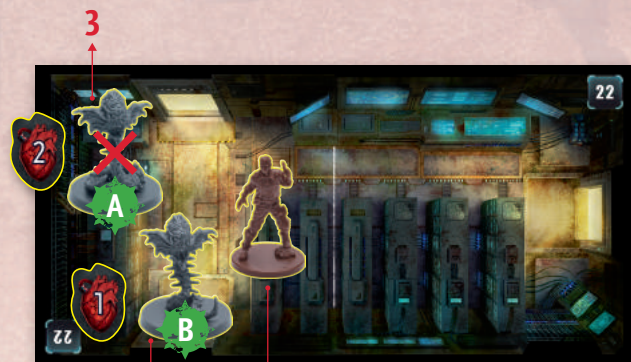
1. Für den Angriff wählt der Ermittler eine Nahkampfwaffe: seine Lötlampe.
2. Er wirft - dem Würfelwert der Waffe entsprechend - drei sechsseitige Würfel und erhält eine „4“, und zwei „5“.
3. Gemäß der Genauigkeit der Waffe landet er damit zwei Treffer, die jeweils 2 Schaden anrichten.
4. Der Spezialeffekt der Waffe bewirkt, dass der Angriff 1 Schaden zusätzlich verursacht, sodass der Angriff in Summe 5 Schaden (2+2+1) verursacht.

• 3. Schaden verteilen und Wunden ermitteln

Nachdem der Schaden ermittelt wurde, verteilt der Ermittler diesen nun frei auf das bzw. die Ziel(e). Bevor ein Monster Wunden erleidet, wird der ihm zugewiesene Schaden durch dessen Widerstand reduziert. Falls der zugewiesene Schaden größer als der Widerstand des Monsters ist, erleidet es Wunden in Höhe der Differenz von Schaden und Widerstand. Steckt einen entsprechenden Wundenmarker in die Miniaturenbasis des Monsters, um die Gesamtzahl der erlittenen Wunden anzuzeigen.

Wenn die Gesamtzahl der erlittenen Wunden gleich oder größer als die maximale Gesundheit eines Monsters ist, wird es getötet. Nehmt das Monster vom Spielbrett und legt es in den Monstervorrat zurück.

Beispiel: Schaden verteilen und Wunden ermitteln



1. Der Ermittler verteilt 3 Schaden auf Monster A und 2 Schaden auf Monster B.
2. Der Widerstand der Monster reduziert den erlittenen Schaden jeweils um 1.
3. Monster A erleidet demnach 2 Wunden, was ausreicht, um es zu töten. Legt es in den Monstervorrat zurück.
4. Monster B erleidet nur 1 Wunde. Steckt einen entsprechenden Wundenmarker in die Miniaturenbasis des Monsters.

Schaden und Wunden

Wenn eine Figur Schaden erleidet, wird von diesem zunächst der Widerstand der angegriffenen Figur abgezogen. Wenn auf diese Weise nicht der gesamte Schaden geblockt werden kann, erleidet die Figur Wunden in Höhe der Differenz von Schaden und Widerstand.

Erleidet eine Figur Wunden, steckt ihr einen Wundenmarker in ihre Miniaturenbasis, der die Summe aus erlittenen Wunden und ggfs. bereits vorhandenen Wunden anzeigt. Falls bereits ein Wundenmarker in der Basis der Figur steckt, ersetzt ihr diesen entsprechend.

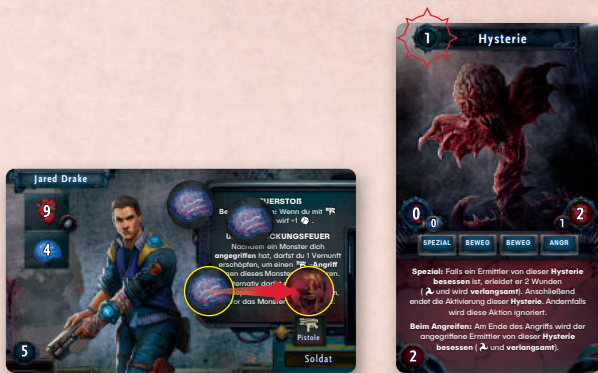
Wenn eine Figur geheilt wird, entfernt ihr den Wundenmarker von der Figur und ersetzt ihn durch einen neuen Wundenmarker, dessen Wert der neuen Anzahl erlittener Wunden entspricht, bzw. entfernt den Marker, wenn die Figur aufgrund der Heilung keine Wunden mehr hat.

• 4. Mit dem Wahnsinn ringen

Nachdem ein Ermittler ein Monster getötet hat, muss er eine dem Schreckenswert des Monsters entsprechende Anzahl eigener Vernunftmarker auf die Wahnsinnsseite umdrehen. Falls **nach** dem vollständigen Abhandeln des Angriffs mindestens so viele Wahnsinnsmarker auf der Ermittlerkarte liegen, wie die **Wahnsinnschwelle** des Ermittlers angibt (falls nicht anders angegeben beträgt sie 3), muss der Ermittler eine Anzahl Wahnsinnsmarker abwerfen, die gleich seiner Wahnsinnschwelle ist, und anschließend eine Wahnsinnskarte abhandeln.

Für jeden Vernunftmarker, den er nicht umdrehen kann (weil nicht vorhanden), handelt er zur Belohnung je eine Bewusstseinskarte ab, **nachdem** der Angriff (und ggfs. eine Wahnsinnskarte) vollständig abgehandelt wurde(n). Weitere Details zu „Wahnsinn“ und „Vernunft“, siehe Seiten 23 und 24.

Beispiel: Mit dem Wahnsinn ringen



Der Ermittler dreht gemäß dem Schreckenswert des Monsters einen seiner Vernunftmarker auf die Wahnsinnsseite um. Hat er keinen Vernunftmarker mehr der gedreht werden kann, handelt er stattdessen eine Bewusstseinskarte ab.

HANDELN

Nutzt ein Ermittler die Aktion „Handeln“, darf er eine beliebige Anzahl Suchkarten mit einem anderen Ermittler, der sich auf dem gleichen Feld befindet, in beide Richtungen tauschen. Sollte ein Ermittler anschließend mehr Suchkarten besitzen als sein Suchkartenlimit angibt, muss er überzählige Karten seiner Wahl abwerfen.

RASTEN

Ein Ermittler darf die Aktion „Rasten“ ausführen, um sämtliche Vernunftmarker (nicht Wahnsinnsmarker!) von seiner Ermittlerkarte abzuwerfen.

Hinweis: Diese Aktion kann auf gefluteten Feldern ausgeführt werden, **ohne** Sauerstoff zu erschöpfen (siehe „Aktionen auf gefluteten Feldern“ auf Seite 20).

SCHLEUSEN VERRIEGELN, ENTRIEGELN UND REPARIEREN

Ein Ermittler darf eine Aktion ausgeben, um eine zwischen seinem und einem benachbarten Feld befindliche Schleuse zu verriegeln, zu entriegeln oder zu reparieren.

Um eine Schleuse zu verriegeln, stellt er einen „Verriegelte Schleuse“-Aufsteller auf die Illustration der Schleuse bzw. die gelbe Linie zwischen zwei Feldern.



Um eine Schleuse zu entriegeln, entfernt der Ermittler als Aktion einen benachbarten „Verriegelte Schleuse“-Aufsteller. Denkt daran, dass es **nicht erforderlich** ist, eine Schleuse zu entriegeln, damit ein Ermittler sie durchqueren kann. Ein Ermittler kann sich frei durch eine verriegelte Schleuse bewegen, wodurch sie automatisch entriegelt wird (siehe oben) und anschließend entriegelt bleibt.

Wird eine verriegelte Schleuse beschädigt, ersetzt ihr den „Verriegelte Schleuse“-Aufsteller durch einen „Beschädigtes Schloss“-Marker (sie gilt danach als offen oder geschlossen). Die Schleuse kann ab diesem Moment erst wieder **verriegelt** werden, wenn ein Ermittler eine Aktion ausgibt, um sie zu reparieren. Wenn ein Ermittler dies tut, entfernt er den „Beschädigtes Schloss“-Marker vom Spielbrett.



Beschädigtes Schloss-Marker

Bewegung von Monstern durch verriegelte Schleusen

Wenn ein Monster versucht, sich durch eine verriegelte Schleuse zu bewegen, darf der nächste Ermittler (dieser muss nicht im gleichen Raum sein) auf der anderen Seite der Schleuse zwei sechsseitige Würfel werfen. Zeigt das Würfelerggebnis mindestens eine Anzahl Erfolge in Höhe des Schreckenswerts des Monsters, bleibt es vor der Schleuse stehen. Alle weiteren Bewegungsaktionen des Monsters werden in diesem Fall für den Rest seiner Aktivierung ignoriert.

Andernfalls wird die Schleuse beschädigt und der „Verriegelte Schleuse“-Aufsteller durch einen „Beschädigtes Schloss“-Marker ersetzt. Anschließend setzt das Monster seine Bewegung normal fort.

OBJEKTAKTION

Ein Ermittler darf eine Aktion ausgeben, um eine Aktion auszuführen, deren Beschreibung das Schlüsselwort „Aktion“ oder „Untersuchen“ vorangestellt ist. Diese können nur für ihn verfügbar sein (z.B. auf seiner Ermittlerkarte oder eine Suchkarte in seinem Besitz) oder allen Ermittlern zur Verfügung stehen (z.B. Szenariokarten oder spezielle, szenariospezifische Aktionen).

Aktion: Wähle 1 Ermittler auf deinem Feld. Heile bei diesem Ermittler 1 Wunde oder erschöpfe 1 Vernunft, um 1 zu würfeln und bei diesem Ermittler $\lfloor \frac{X}{2} \rfloor$ (aufgerundet) Wunden zu heilen.

Aktion: Erschöpfe bis zu 3 Vernunft, um bei einem Ermittler auf deinem Feld die gleiche Anzahl Wunden zu heilen.

Objektaktionen auf einer Ermittler- und einer Suchkarte.

Aktion „Untersuchen“

Die Untersuchen-Aktion ist eine besondere Aktion, die den Ermittlern als Objektaktion ausschließlich in bestimmten Szenarien (bzw. auf den entsprechenden Szenariokarten) zur Verfügung steht. Die konkrete Ausgestaltung dieser Aktion(en) unterscheidet sich von Szenario zu Szenario.

PASSEN

Ein Ermittler darf passen, um sämtliche seiner verbleibenden Aktionen verfallen zu lassen und seine Aktivierung zu beenden.

AKTIONEN AUF GEFLUTETEN FELDERN

Ein Feld, auf dem ein Geflutet-Marker liegt, gilt als **geflutetes Feld**. Bevor ein Ermittler, der sich auf einem solchen Feld befindet, eine Aktion ausführen darf, muss er 1 Sauerstoff erschöpfen, indem er sein Atemluft-Rad um 1 Feld gegen den Uhrzeigersinn dreht. Die auf dem Rad angezeigten Werte geben das momentane Sauerstoffniveau des Ermittlers von -6 bis 6 an. Falls nach dem Drehen des Rads die sichtbare Zahl negativ und eine Anzahl sechsseitiger Würfel angegeben ist, muss der Ermittler entsprechend würfeln. Für jeden Misserfolg erleidet er 1 Wunde (Siehe „Würfelergebnis“ auf Seite 25). Erreicht das Rad nach dem Drehen hingegen das Feld mit dem „Tot“-Symbol, wird der Ermittler sofort getötet.



Anzahl der Würfel

Sauerstoffniveau

Beispiel: Sauerstoff erschöpfen



1. Der Ermittler erschöpft 1 Sauerstoff und dreht sein Atemluft-Rad ein Feld gegen den Uhrzeigersinn, bevor er eine Aktion auf einem gefluteten Feld ausführen darf.
2. Das Atemluft-Rad zeigt zwei sechsseitige Würfel, die der Ermittler jetzt werfen muss. Das Würfelergebnis zeigt einen Erfolg („6“) und einen Misserfolg („4“).
3. Der Ermittler erleidet 1 Wunde, weil er einen Misserfolg gewürfelt hat.

Hinweis: Um die Aktion „Rasten“ auf einem gefluteten Feld auszuführen, muss **kein** Sauerstoff erschöpft werden.

ATEMLUFT-ZUSTAND PRÜFEN

Am Ende der Aktivierung jedes Ermittlers muss geprüft werden, ob sich sein Atemluft-Zustand ändert.

Beendet ein Ermittler seine Aktivierung auf einem gefluteten Feld, ändert sich sein Atemluft-Zustand nicht. Endet die Aktivierung hingegen auf einem nicht gefluteten Feld, dreht er sein Atemluft-Rad (sprich: sein Sauerstoffniveau) zurück auf das Maximum, welches normalerweise 6 beträgt.

Hinweis: Der Atemluft-Zustand wird **nur am Ende der Aktivierung** des Ermittlers geprüft. Wenn ein Ermittler sich während seiner Aktivierung durch ein nicht geflutetes Feld bewegt, ändert sich dadurch nicht unmittelbar sein Atemluft-Zustand. Dies passiert ausnahmslos am Ende der Aktivierung.



Geflutet-Marker



MONSTER-AKTIVIERUNG

Wenn der Aktivierungsmarker auf eine Monsterkarte bewegt wird, wird jedes Monster dieses Typs auf dem Spielbrett einmal aktiv, wobei ihr über die Reihenfolge entscheidet, in der die einzelnen Figuren aktiviert werden. Sobald ein Monster aktiviert wird, handelt ihr die Aktionen der Aktionsleiste auf der Monsterkarte von links nach rechts ab. Sofern nicht anders angegeben, kann keine dieser Aktionen ignoriert oder deren Reihenfolge verändert werden.

Es gibt drei Arten von Aktionen, die Monster ausführen können: Bewegen, Angreifen und Spezialaktionen.

BEWEGEN

Monster führen Bewegungsaktionen aus, um sich auf ein benachbartes Feld zu bewegen und sich so dem nächsten erreichbaren Ermittler zu nähern. „Nächster“ meint dabei die Position auf dem Spielbrett und nicht notwendigerweise den Ermittler, der auf der Aktivierungsleiste als nächstes aktiviert wird. Gibt es mehrere erreichbare und vom aktiven Monster gleich weit entfernte Ermittler, entscheidet ihr, welchem Ermittler sich das Monster nähert.

Ein Ermittler gilt für das Monster als erreichbar, wenn ein ununterbrochener Pfad zwischen Monster und Ermittler existiert. **Hinweis:** Befindet sich ein Ermittler hinter einer verriegelten oder geschlossenen Schleuse, schränkt dies **nicht** die Erreichbarkeit ein.

Wenn sich ein Monster durch eine **verriegelte** Schleuse bewegen würde, darf der sich am nächsten hinter der Schleuse befindliche Ermittler zwei sechsseitige Würfel werfen. Wenn die Anzahl der Würfelergebnisse, die einen Erfolg zeigen, gleich oder größer als der Schreckenswert des Monsters ist, endet die Bewegung des Monsters vor der Schleuse. In diesem Fall werden weitere Bewegungsaktionen dieses Monsters für den Rest der Aktivierung ignoriert. Andernfalls wird die Schleuse beschädigt und ein „Beschädigtes Schloss“-Marker an seine Stelle gelegt. Anschließend führt das Monster seine Bewegung normal fort.

Manchmal beeinflussen spezielle Effekte die Bewegung eines Monsters. Diese sind durch „Beim Bewegen“ in Fettdruck gekennzeichnet.

Wenn es für ein Monster keine Notwendigkeit gibt, sich zu bewegen (z.B. weil es sich bereits auf einem Feld mit einem Ermittler befindet), oder kein Ermittler erreichbar ist, muss es dennoch die angegebene(n) Bewegungsaktion(en) ausführen. In solchen Fällen bleibt das Monster auf seinem Feld stehen. Falls das Monster einen Verlangsamt-Marker hat, wird dieser abgeworfen (siehe „Statusseffekte“ auf Seite 24).

ANGREIFEN

Monster greifen immer den nächsten Ermittler in Reichweite an. Wenn dies auf mehrere Ermittler zutrifft, entscheidet ihr, welcher Ermittler das Ziel des Angriffs wird. Die Reichweite ist die Entfernung zwischen Monster und Ermittler(n), innerhalb derer eine Waffe oder ein Monster ein Ziel in Sichtlinie angreifen kann.

Das Monster verursacht beim Angreifen so viel Schaden , wie auf seiner Monsterkarte angegeben ist. Der Ermittler, der Ziel des Angriffs ist, muss nun zwei sechsseitige Würfel werfen, um seinen Widerstand zu ermitteln. Der verursachte Schaden wird für jedes Würfelergebnis, das einen Erfolg zeigt, um 1 reduziert. Jeder nicht auf diese Weise geblockte Schaden verursacht je 1 Wunde und der Ermittler legt entsprechend Wundenmarker auf seine Ermittlerkarte. Wenn die Anzahl insgesamt erlittener Wunden gleich oder größer als die maximale Gesundheit des Ermittlers ist, wird dieser sofort getötet.

Manchmal beeinflussen spezielle Effekte die Angriffsaktionen eines Monsters. Diese sind durch „Beim Angreifen“ in Fettdruck gekennzeichnet.

Wenn kein Ermittler in Reichweite des Monsters ist, muss es dennoch die Angriffsaktion ausführen, wenngleich ohne Effekt. Falls das Monster einen Geschwächt-Marker hat, wird dieser dabei abgeworfen (siehe „Statusseffekte“ auf Seite 24).

SPEZIALAKTION

Diese Art von Aktion findet sich auf Monsterkarten und ist am Schlüsselwort „Spezial“ in Fettdruck erkennbar. Befolgt einfach die Anweisungen auf der Monsterkarte, um die Aktion auszuführen.

VERDERBNIS-FÄHIGKEITEN

Die meisten Monster verfügen über Fähigkeiten (oder Teilfähigkeiten), die nur zur Anwendung kommen, wenn sie sich in verdorbenen Räumen befinden. Diesen Fähigkeiten ist das Verderbnissymbol vorangestellt. Teilfähigkeiten modifizieren Fähigkeiten, die sonst auch in nicht verdorbenen Räumen Anwendung finden können, erkennbar am in Klammern gestellten Verderbnissymbol.


Beim Angreifen: Am Ende des Angriffs wird der angegriffene Ermittler von dieser **Hysterie besessen** () und **verlangsamt**.

Anatomie der Monsterkarten



1. Name.
2. Schreckenswert.
3. Maximale Gesundheit.
4. Widerstand.
5. Schaden : Die Menge an Schaden, den ein Angriff dieses Monsters verursacht.
6. Reichweite : Die Entfernung, innerhalb derer das Monster angreifen kann.
7. Einschüchterungswert.
8. Aktionsleiste.
9. Spezialfähigkeiten.

Bewegung eines „Blinden“

Beim Bewegen: Der **Blinde** bewegt sich auf (oder in) die Sichtlinie des nächsten Ermittlers (zu).

Die Monster vom Typ „Blinder“ bewegen sich (wie andere Monster auch) auf ein benachbartes Feld auf den nächsten erreichbaren Ermittler zu. Gibt es zu diesem Ermittler mehrere Wege mit gleicher Entfernung, bewegt sich ein Blinder immer so, dass seine Bewegung auf einem Feld in (oder so nah wie möglich an der) Sichtlinie eines Ermittlers endet. Wenn dies auf mehrere Ermittler zutrifft, entscheidet ihr, in wessen Sichtlinie das Monster sich bewegt.

Befindet sich ein Blinder bereits in Sichtlinie des nächsten Ermittlers, bewegt er sich einfach auf diesen zu. Ist kein Ermittler erreichbar, bleibt das Monster (den üblichen Regeln folgend) stehen.

DAS SPIEL GEWINNEN

Deep Madness ist ein kooperatives Spiel. Ihr sitzt alle im selben (U-)Boot und gewinnt oder verliert gemeinsam. Die Ermittler gewinnen, sobald sie alle Siegbedingungen des gespielten Szenarios erfüllen.

Das Spiel endet in einer Niederlage, wenn eines der folgenden Ereignisse eintritt:

- Eine Niederlagebedingung des gespielten Szenarios trifft zu.
- Ein Ermittler wird getötet.
- Der Verderbnismarker erreicht das letzte Feld der Verderbnisleiste.
- Ein Monster soll erscheinen, der Vorrat aller Monster mit Schreckenswerten **größer als „0“** ist jedoch erschöpft. Monster mit Schreckenswert „0“ können nicht als Ersatz fungieren, daher verhindern sie eine Niederlage in dieser Situation nicht.

WEITERE REGELN

Dieser Abschnitt behandelt alle weiteren Regeln, die ihr zum Spielen benötigt.

VERNUNFT, WAHNSINN, WAHNSINNSKARTEN UND BEWUSSTSEINSKARTEN

VERNUNFT ERSCHÖPFEN

Zahlreiche Effekte und Aktionen (auch jene, die auf den Ermittler- und Suchkarten zu finden sind) erfordern es, Vernunft zu erschöpfen, um sie auslösen zu können. Es kann auch vorkommen, dass Effekte die Ermittler zum Erschöpfen von Vernunft zwingen. Für je 1 Vernunft, die erschöpft werden soll, legt der Ermittler einen Vernunftmarker (Vernunftseite nach oben) auf seine Ermittlerkarte. Für je 1 Vernunft, die ein Ermittler wiederherstellen soll, wirft er einen Vernunftmarker von seiner Ermittlerkarte ab. **Hinweis:** Vernunftmarker und Wahnsinnsmarker sind auf je einer Seite des gleichen Spielmarkers aufgedruckt, sollten jedoch nicht miteinander verwechselt werden.

Wenn die Anzahl auf einer Ermittlerkarte liegender Vernunftmarker gleich der maximalen Vernunft des Ermittlers ist, kann er unter keinen Umständen Vernunft erschöpfen, bis diese (teilweise) wiederhergestellt wurde. Wenn die maximale Vernunft eines Ermittlers reduziert wird und dadurch mehr Vernunftmarker auf der Ermittlerkarte liegen, als das neue Maximum erlaubt, dreht er die überzähligen Vernunftmarker auf die Wahnsinnsseite um, wodurch diese zu Wahnsinnsmarkern werden.

Hinweis: Ein Ermittler darf 1 Vernunft erschöpfen, um bei einem eigenen Wurf eines oder mehrerer sechsseitiger Würfel einen dieser Würfel neu zu werfen. Solange der Ermittler Vernunft dafür erschöpfen kann, darf er dies beliebig oft wiederholen.

WAHNSINNSMARKER

Nachdem ein Ermittler ein Monster getötet hat, erleidet er gegebenenfalls Wahnsinn. Dies geschieht, indem er so viele auf seiner Ermittlerkarte liegende Vernunftmarker auf die Wahnsinnsseite umdreht, wie der Schreckenswert des Monsters angibt.



Wahnsinnsmarker gelten **nicht** als Vernunftmarker. Das bedeutet, dass ein Ermittler Vernunft wiederherstellen kann, indem er Monster tötet und dadurch Vernunftmarker zu Wahnsinnsmarkern umdreht.

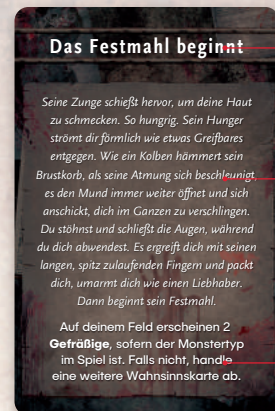
Ermittler können außerdem Wahnsinnsmarker **direkt** (d.h. ohne Vernunftmarker umzudrehen) durch andere Spieleffekte erhalten. Für je 1 Wahnsinn, den ein Ermittler erleidet, legt er einen Wahnsinnsmarker auf seine Ermittlerkarte. Für je 1 Wahnsinn, den ein Ermittler heilt, wirft er einen Wahnsinnsmarker von seiner Ermittlerkarte ab.

WAHNSINNSKARTEN

Verschiedene Spieleffekte können Ermittler dazu zwingen, eine Wahnsinnskarte abzuhandeln. Typischerweise passiert dies, wenn die Anzahl auf einer Ermittlerkarte liegender Wahnsinnsmarker die **Wahnsinnsschwelle** erreicht oder übersteigt. Wenn nicht anders angegeben, beträgt diese 3. In diesem Fall wirft der Ermittler eigene Wahnsinnsmarker in Höhe seiner Wahnsinnsschwelle ab und handelt, nachdem die aktuelle Aktion vollständig abgehandelt wurde, eine Wahnsinnskarte ab.

Um eine Wahnsinnskarte abzuhandeln, zieht der betroffene Ermittler die oberste Karte vom Wahnsinnsstapel und befolgt ihre Anweisungen. Auf jeder Wahnsinnskarte ist außerdem ein atmosphärischer Text abgedruckt. Handelt, falls mehrere Wahnsinnskarten abgehandelt werden müssen, eine nach der anderen ab.

Sollte der Wahnsinnsstapel einmal leer sein, mischt den dazugehörigen Ablagestapel zu einem neuen Wahnsinnsstapel.



→ Titel der Karte

→ Atmosphärischer Text

→ Effekt der Karte

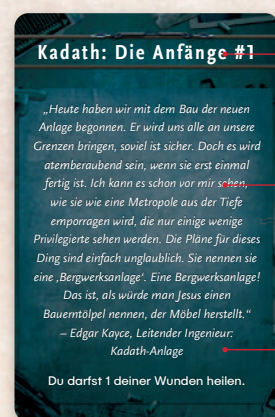
BESWUSSTSEINSKARTEN

Wenn ein Ermittler nach dem Töten eines Monsters während einer Angriffsaktion nicht so viele Vernunftmarker umdrehen kann, wie der Schreckenswert des Monsters angibt (weil nicht vorhanden), dreht er so viele wie möglich um. Am Ende seiner Angriffsaktion handelt er zur Belohnung je eine Bewusstseinskarte für jeden Vernunftmarker ab, den er nicht umdrehen konnte. Das Töten von Monstern mit einem Schreckenswert von 0 berechtigt nicht zum Abhandeln einer Bewusstseinskarte.

Um eine Bewusstseinskarte abzuhandeln, zieht der Ermittler die oberste Karte vom Bewusstseinsstapel und befolgt ihre Anweisungen. Auf jeder Bewusstseinskarte ist außerdem ein atmosphärischer Text abgedruckt. Handelt, falls mehrere Bewusstseinskarten abgehandelt werden müssen, eine nach der anderen ab.

Hinweis: Falls sowohl Wahnsinns- als auch Bewusstseinskarten nach einer Angriffsaktion eines Ermittlers abgehandelt werden müssen, werden die Wahnsinnskarten zuerst abgehandelt.

Sollte der Bewusstseinsstapel einmal leer sein, mischt den entsprechenden Ablagestapel zu einem neuen Bewusstseinsstapel.



→ Titel der Karte

→ Atmosphärischer Text

→ Effekt der Karte

STATUSEFFEKTE

VERLANGSAMT

Wenn eine Figur verlangsamt wird, erhält sie einen Verlangsamt-Marker. Wenn diese Figur zu einem späteren Zeitpunkt eine Bewegungsaktion ausführt, muss sie den Verlangsamt-Marker abwerfen, anstatt sich zu bewegen.



Eine Figur kann immer **nur einen** Verlangsamt-Marker zur Zeit haben. Sollte sie einen zweiten Verlangsamt-Marker erhalten, wird dieser wirkungslos abgeworfen.

Hinweis: Wenn eine verlangsamte Figur unfreiwillig bewegt wird, hat dies keinen Einfluss auf den Verlangsamt-Marker (und umgekehrt).

GESCHWÄCHT

Wenn eine Figur geschwächt wird, erhält sie einen Geschwächt-Marker. Wenn diese Figur zu einem späteren Zeitpunkt eine Angriffsaktion ausführt, muss sie den Geschwächt-Marker abwerfen, anstatt anzugreifen.



Eine Figur kann immer **nur einen** Geschwächt-Marker zur Zeit haben. Sollte sie einen zweiten Geschwächt-Marker erhalten, wird dieser wirkungslos abgeworfen.

PARALYSIERT

Wird ein **Ermittler** paralytiert, legt ihr seine Figur auf die Seite, um diesen Status anzuzeigen. Die einzige **Aktion**, die ein Ermittler in diesem Zustand ausführen kann ist, aufzustehen. Stellt dazu die Figur wieder aufrecht hin. Anschließend ist der Ermittler nicht mehr paralytiert und kann, sofern er noch Aktionen übrig hat, diese ausführen.

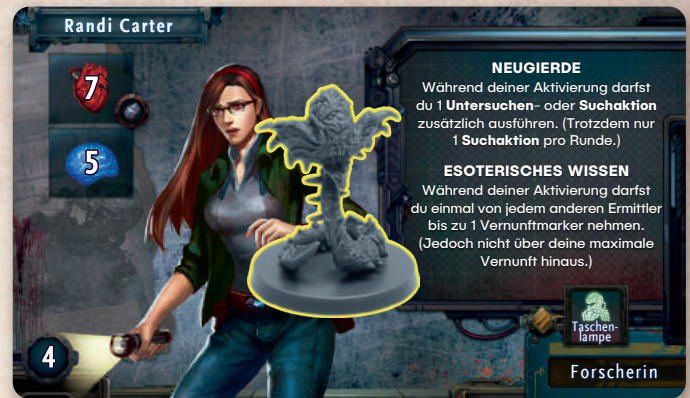
Wird ein **Monster** paralytiert, legt ihr seine Figur auf die Seite. Wenn dieses Monster aktiviert wird, stellt ihr die Figur wieder aufrecht hin und seine **Aktivierung endet** sofort. Anschließend ist das Monster nicht mehr paralytiert.

Eine Figur kann nur einmal zur Zeit paralytiert sein. Sollte eine momentan paralytierte Figur erneut paralytiert werden, wird dies ignoriert.

Hinweis: Wenn eine paralytierte Figur unfreiwillig bewegt wird, hat dies keinen Einfluss auf ihren Status „paralytiert“ (und umgekehrt).

BESESSEN

Der Status „Besessen“ ist eine Besonderheit des Monstertyps „Hysterie“. Wird ein Ermittler durch eine Hysterie besessen, stellt ihr deren Figur auf dessen Ermittlerkarte. Die Hysterie gilt damit nicht mehr als auf dem Spielbrett befindlich.



Der Einschüchterungswert der Hysterie betrifft weiterhin den besessenen Ermittler. Wenn sie ihre Spezialaktion ausführt, wird sie behandelt, als befände sie auf dem gleichen Feld wie der besessene Ermittler. Befindet sich der Ermittler in einem verdorbenen Raum, kommen auch die Verderbnisfähigkeiten der Hysterie zur Anwendung.

Angriffsaktionen der Ermittler gegen die Hysterie müssen behandelt werden, als befände sie sich auf dem gleichen Feld wie der von ihr besessene Ermittler.

WÜRFELERGEBNIS

SECHSSEITIGER WÜRFEL

In Spieltexten wird das Würfelergebnis als „**[X]**“ angegeben. Die „5“ und die „6“ gelten zusätzlich als Erfolge, was am Erfolgssymbol auf den entsprechenden Seiten erkennbar ist. Im Kontext von Würfeln, bei denen es um das Erzielen von **Erfolgen** geht, gelten Würfelergebnisse ohne Erfolgssymbole als **Misserfolge**.



ZWÖLFSEITIGER WÜRFEL

Auf dem zwölfseitigen Würfel sind vier Arten von Ergebnissymbolen abgebildet: Zähne, Klaue, Auge und Tentakeln.



Wenn eine Seite des Würfels mehrere Symbole zeigt, so gelten alle Ergebnissymbole dieser Seite zugleich.



Dies ist sowohl ein Zähne- als auch ein Klauen-Ergebnis.

Manche Monstertfähigkeiten erfordern es, den zwölfseitigen Würfel zu werfen. Die damit verbundenen Effekte kommen nur zur Anwendung, wenn das oder die entsprechende(n) Ergebnis(se) gewürfelt werden. Solchen Effekten ist ein entsprechendes Ergebnissymbol vorangestellt.



WICHTIGE BEGRIFFE

DARF/DÜRFEN

Wenn das Wort „darf“ oder „dürfen“ im Zusammenhang mit einem Spieleffekt auftritt, entscheidet ihr gemeinsam darüber, ob dieser Effekt abgehandelt wird oder nicht. Anders beschriebene Effekte müssen, sofern möglich, abgehandelt werden.

KANN/DARF NICHT

Wenn ein Spieleffekt im Zusammenhang mit „kann/darf nicht“ auftritt, hat dieser (sofern nicht anders angegeben) eine höhere Priorität als andere Effekte, die damit im Konflikt stehen.

GENAU X

Eine im Kontext mit „genau“ genannte Zahl kann unter keinen Umständen verändert werden.

INNERHALB VON X FELDERN & NÄCHSTE

In Deep Madness werden Entfernungen in Feldern gemessen. Um die Entfernung zweier Objekte zueinander zu ermitteln, zählt ihr die Anzahl der Felder entlang des Pfads, der diese verbindet. Der Pfad kann durch Wände blockiert sein, nicht jedoch von verriegelten bzw. geschlossenen Schleusen. Wenn es keinen ununterbrochenen Pfad zwischen den beiden Objekten gibt, kann auch keine Entfernung ermittelt werden. Sofern nicht anders angegeben bezeichnet der Begriff „nächste“ die kürzeste Entfernung mehrerer Komponenten auf dem Spielbrett zueinander und hat keinen Bezug zur Aktivierungsleiste.

XXX MONSTER ERSCHEINEN (LASSEN)

Wenn ein Effekt euch dazu auffordert, Monster erscheinen zu lassen, ohne einen konkreten Ort zu nennen, erscheinen Monster immer auf dem Brutfeld des Raums, dessen Karte oben auf dem Verderbnisstapel liegt. Legt diese Raumkarte anschließend unter den Verderbnisstapel.

EFFEKTE, DIE NICHT VOLLSTÄNDIG ABGEHANDELT WERDEN KÖNNEN

Wenn ein Effekt nicht vollständig abgehandelt werden kann, handelt so viel wie möglich davon ab und ignoriert den Rest, außer der Effekt selbst oder eine spezielle Regel diesen Effekt betreffend besagt etwas anderes.

Wenn ein Ermittler zwischen mehreren Effekten wählen muss, so hat ein Effekt, den er vollständig abhandeln kann, Priorität vor allen anderen.

Beispiel: Ein Effekt zwingt einen verlangsamten Ermittler, „geschwächt oder verlangsamt“ zu werden. In diesem Fall muss er „geschwächt“ wählen, weil er bereits vom Status „verlangsamt“ betroffen ist.

VERRINGERTE/REDUZIERTERTE WERTE

Werte können nicht unter „0“ fallen. Sollte ein Effekt dazu führen, dass ein Wert unter „0“ fällt, wird der Wert wie „0“ behandelt.

PARTIEN MIT 4 ODER 5 ERMITTLERN

Das Folgende gilt für Partien, in denen zu Beginn weniger als sechs Ermittler teilnehmen. Vor dem Mischen der Ermittler-Aktivierungskarten in Schritt 2 des Spieldaufbaus muss/müssen eine (bei 5 Ermittlern) oder zwei (bei 4 Ermittlern) leere Aktivierungskarten hinzugefügt werden, sodass insgesamt sechs Aktivierungskarten gemischt werden. Legt die Karten nach dem Mischen normal in einer Reihe aus.

Zu Beginn jeder Aktivierungsphase gelten zusätzlich folgende Regeln:
Bei 4 Ermittlern: Mischt zwei Unterstützungsmarker mit dem Wert „1“ sowie zwei Unterstützungsmarker mit dem Wert „2“ auf einen Stapel.
Bei 5 Ermittlern: Mischt zwei Unterstützungsmarker mit dem Wert „0“ sowie drei Unterstützungsmarker mit dem Wert „1“ auf einen Stapel.

Teilt jedem Ermittler zufällig einen dieser Marker aus. Während seiner Aktivierung darf jeder Ermittler eine Anzahl zusätzlicher Aktionen ausführen, die gleich der Zahl auf seinem Unterstützungsmarker ist.

Nachdem ihr in der Auffrischungsphase die Aktivierungsleiste der Ermittler angepasst habt, legt ihr die Unterstützungsmarker wieder auf einen Haufen auf den Tisch.

Wenn der Aktivierungsmarker auf eine leere Aktivierungskarte bewegt wird, passiert nichts weiter.



Unterstützungsmarker

VARIANTE „VORBEREITETES TEAM“

Solltet ihr das Spiel als zu schwierig empfinden oder eine entspannte Partie genießen wollen, könnt ihr diese Variante nutzen.

Nachdem ihr in Schritt 2 des Spieldaufbaus die Ermittler ausgewählt habt, mischt die sechs Karten mit dem Wort „Spritze“ im Titel und teilt jedem Ermittler eine zufällige davon aus. Legt die nicht verteilten Spritzen in die Schachtel zurück.

VARIANTE „EPISCHES MONSTER“

Ein Monster mit diesem speziellen Schreckenssymbol ist ein episches Monster.



Es wird empfohlen, während der ersten Partien auf den Einsatz dieser besonders mächtigen Monster zu verzichten, da sie den Schwierigkeitsgrad deutlich erhöhen.

Um ein episches Monster ins Spiel zu bringen, mischt ihr alle epischen Monster in Schritt 3 des Spelaufbaus mit den normalen Monsterkarten zusammen. Zieht wie üblich Monsterkarten, beachtet jedoch, dass es nie mehr als ein episches Monster in der Monsterezusammenstellung geben kann. Sobald ihr ein episches Monster gezogen habt, ignoriert ihr alle weiteren epischen Monster und zieht so lange Monsterkarten, bis die erforderliche Anzahl erreicht ist.

Die Figur eines epischen Monsters benötigt keine Miniaturenbasis. Legt Wundenmarker einfach auf die Basis der Figur.

VERDERBNISEFFEKTE

Eine Übersicht dieser Effekte findet ihr auch auf den Referenzkarten.



Dein Fluchtwert wird auf diesem Feld um 1 reduziert.



Dein Widerstand  wird auf diesem Feld um 1 reduziert.



Am Ende deiner Aktivierung erleidest du 1 Schaden.



Am Ende deiner Aktivierung musst du 1 Vernunft erschöpfen.



Am Ende deiner Aktivierung erleidest du 1 Wahnsinn.



Am Ende deiner Aktivierung wirst du **verlangsamt**.



Am Ende deiner Aktivierung wirst du **geschwächt**.



Am Ende deiner Aktivierung musst du 1 deiner Suchkarten abwerfen.



Am Ende deiner Aktivierung erscheint auf deinem Feld ein Monster mit einem Schreckenswert von mindestens 1.

MITWIRKENDE

Spieldesign: Roger Ho

Szenariodesign: Chauncey und Cherry Li

Geschichte: Roger Ho, Cherry Li, Byron Leavitt und Yichuan Wang

Szenario- und Kartentexte: Byron Leavitt

Lektorat: Vappingo online editing and proofreading services

Übersetzung ins Deutsche: Pierre Dierks, Markus Klapper, Peer Lagerpusch. Lektorat: Vera Brust

Künstlerische Gestaltung: Jia Dify, Weifeng und Chris Dounghman

Schachtelgestaltung: Chang Yuan

Illustratoren: Chang Yuan, Joseph Diaz und Guillem H. Pongiluppi von GhostSolid Studio, Stefan Kosiński, Pedro Sena, DRock Art Studio und Night Watch Art Studio

Modellierer: Gael Goumon, Long C und Roberto Chaudon

Produktionsleitung: Cherry Li

Spieltester: Kai Li, Byron Leavitt, Madelaine Dumas, Andrew Izquierdo, Craig Milne, Xiang Gao, David Fang, Dora Zhou, Chao Ban, Xiaoyu Du, Yang Gao, Xu Zhang und Cheng Feng

© 2018 Diemension Games, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Die Teile dieses Produkts dürfen ohne spezielle Erlaubnis nicht reproduziert werden. Deep Madness und Diemension Games sind eingetragene Warenzeichen von Diemension Games, Inc. Abbildungen können von tatsächlichen Inhalten abweichen. Hergestellt in China. DIESES PRODUKT IST KEIN SPIELZEUG. NICHT GEEIGNET FÜR PERSONEN UNTER 13 JAHREN.



SZENARIEN

SZENARIO 1 - ATEMNOT

Jemand berührt deine Schulter und stöhnend öffnest du die Augen. Dr. Felicia Armitage steht mit ernstem Blick über dir, während sie einen Verband um deinen Kopf wickelt. „Sie werden es überleben“, informiert sie dich knapp.

Du richtest dich auf und stellst fest, dass du nicht mehr an Bord der „Erleuchteter Tag“ bist. Du befindest dich in einer Luftschleuse. Und du lebst.

„Alles okay?“ fragt Randi, als sie dir eine Hand auf den Arm legt.

„Frau Doktor sagt, ich werd's überleben“, erwidert du mit einem schiefen Grinsen.

„Wir müssen los“, drängt Jared Drake.

„Allerdings“, antwortet Samuel. „Holt eure Sachen. Wir müssen herausfinden, was hier passiert ist.“

Nachdem ihr zusammengeklaut habt, was aus den Trümmern der „Erleuchteter Tag“ noch zu retten war, dringt ihr tiefer in die Anlage vor. Unheimliche Stille umhüllt euch. Hier und dort ertönt ein sanftes Klicken oder Surren der verschiedenen Systeme und Maschinen, aber keine Lebenszeichen. Falls überhaupt noch jemand diesen Ort sein Zuhause nennt, so bleibt er im Verborgenen. Stattdessen findet ihr überall Spuren von Kämpfen und Zeichen einer überstürzten Flucht.

„Ich schätze, technisches Versagen können wir ausschließen“,

meint Arthur Weyland. Dann entdeckst du das Blut.

Die Wände sind von oben bis unten befleckt, als wären sie die Leinwand eines abstrakten Künstlers, und keiner von euch vermag den Blick abzuwenden. Schließlich spürst du das Grauen, wie es sich einen Weg in dein Bewusstsein gräbt, dich mit Angst erfüllt und an deiner Seele nagt.

Drake tritt auf eine der Wände zu und kratzt etwas von dem Blut ab. „Schon eine ganze Weile trocken“, sagt er. „Die Party ist schon lange vorüber.“

Dr. Roman Asimov räuspert sich. „Ich unterbreche Sie ja nur ungern, aber ist Ihnen aufgefallen, dass die Luft dünner wird?“ Arthur wendet sich einer Konsole zu, die an einer Wand des Korridors angebracht ist. Er aktiviert sie und navigiert zu den Umweltkontrollen. „Er hat recht“, sagt er. „Der Sauerstoffgehalt in der Luft nimmt rapide ab.“

Samuel atmet tief ein. „Also gut, Leute. Rückzug ist keine Option. Finden wir heraus, was hier passiert ist und kümmern uns darum, die Sauerstoffversorgung zu stabilisieren bevor wir alle ersticken. Einwände?“

Du schließt die Augen und nickst. „Tun wir's.“ Es liegt vielleicht nur an der Aufregung, aber aus irgendeinem Grund wirst du das Bild einer wabernden Sphäre hinter deinen Augenlidern nicht los.

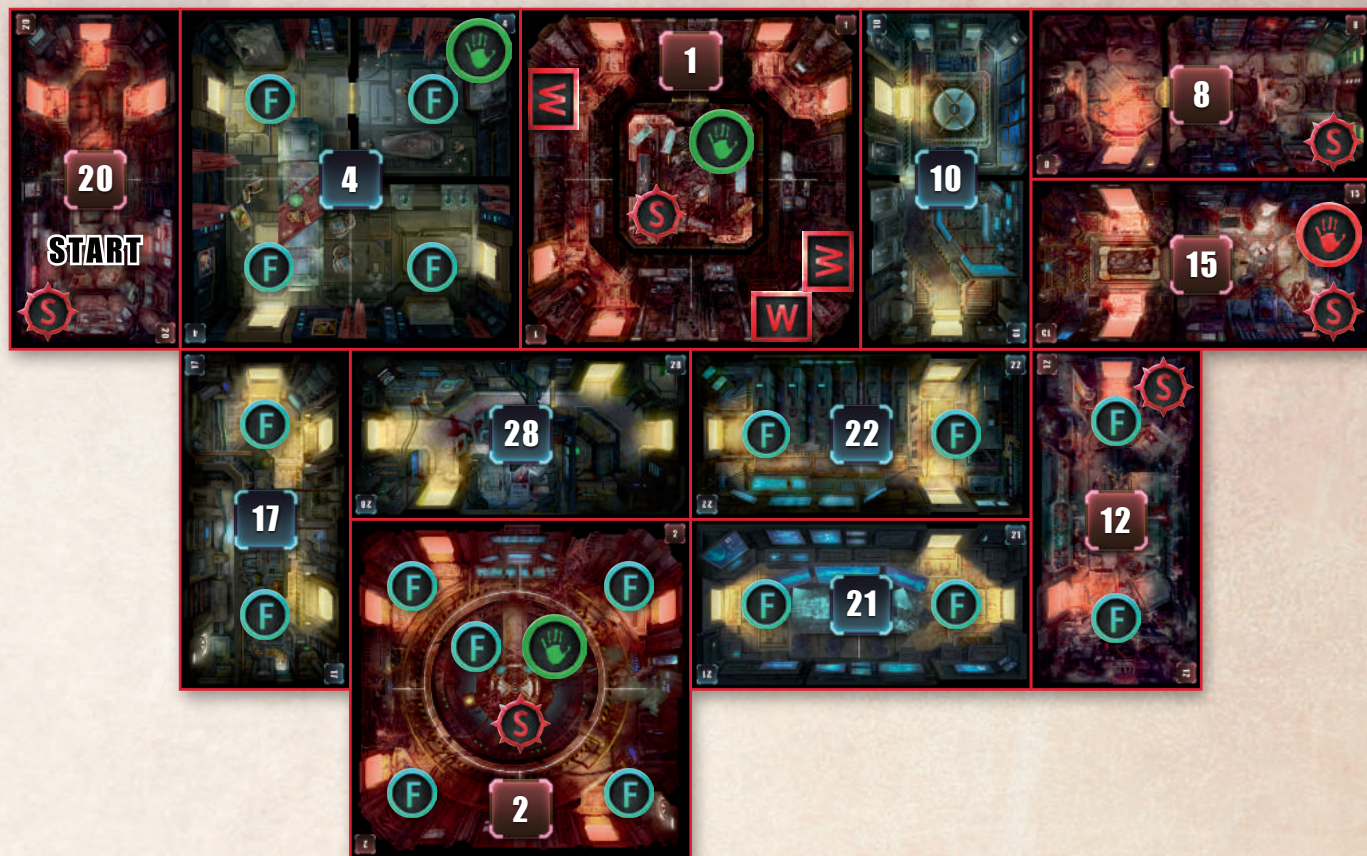
ÜBERSICHT

Du und dein Team sind in einem sauerstoffarmen Bereich der Kadath-Anlage gefangen. Zwei Herausforderungen müsst ihr euch stellen: Erstens, versucht herauszufinden, was hier passiert ist und zweitens, findet einen Weg, die Sauerstoffzufuhr wieder in Gang zu bringen, bevor ihr alle erstickt. Es gibt einen Raum, in dem sich die

Kontrollen für die Sauerstoffzufuhr befinden, doch um diesen zu finden, müsst ihr alle nötigen Hinweise finden - und die Gefahren überwinden, die diese bewachen. Was ist den Menschen in dieser Anlage zugestoßen? Und was ist das für ein Kratzen und Scheppern, das durch die Korridore hallt? Ihr werdet es bald herausfinden.

SPIELBRETT

Baut das Spielbrett wie folgt auf:



Mischt alle Verderbniseffektmarker und legt zufällig je einen offen auf jedes Feld aller verdorbenen Räume, auf denen kein Brutmarker liegt.

RAUM- UND VERDERBNISSTAPEL

Raumstapel: 4, 10, 17, 21, 22, 28.

Verderbnisstapel: 1, 2, 8, 12, 15, 20.

VERDERBNISLEISTE

Setzt die Verderbnisleiste wie folgt zusammen:



- **Gefahreneffekte:**



Jeder Ermittler muss 1 Sauerstoff erschöpfen. Anschließend wird das maximale Sauerstoffniveau auf 5 gesenkt.



Jeder Ermittler muss 2 Sauerstoff erschöpfen. Anschließend wird das maximale Sauerstoffniveau auf 3 gesenkt.



Jeder Ermittler muss 3 Sauerstoff erschöpfen. Anschließend wird das maximale Sauerstoffniveau auf 0 gesenkt. Bis zum Ende des Spiels muss jeder Ermittler, bevor er eine Aktion ausführt, 1 Sauerstoff erschöpfen. Dies gilt auf allen Feldern (d.h. auch den nicht gefluteten). Die Aktion „Rasten“ ist hiervon ausgenommen.

SONDERREGELN

UNTERSUCHEN-AKTIONEN

Ermittler, die sich auf dem gleichen Feld wie ein Hinweismarker befinden, erhalten: „**Untersuchen:** Nimm den Hinweismarker an dich, falls drei Erfolgsmarker darauf liegen. Andernfalls, wirf 1 . Falls das Würfelergebnis einen Erfolg zeigt, lege einen Erfolgsmarker auf den Hinweismarker.“

Hinweis: Jeder Ermittler kann maximal **einen** Hinweismarker zur Zeit besitzen.

Ermittler, die sich auf dem gleichen Feld wie der Zielmarker befinden, erhalten: „**Untersuchen:** Lege deinen Hinweismarker auf den Zielmarker.“

SIEG DER ERMITTLER

Alle drei Hinweismarker liegen auf dem Zielmarker.

„Los, los, los!“, ruft Drake, als er in den Raum schlittert, während sich der Flur hinter ihm mit pulsierenden und zuckenden Tentakeln füllt. Er schlägt auf die Steuerung der Schleuse ein, die postwendend mit einem metallischen Knirschen zufällt, und lässt sich an der Wand zu Boden gleiten.

„Was zum Teufel sind das für Dinger?“ keucht Dr. Armitage.

„Sie erwarten nicht... nicht wirklich eine Antwort, oder?“ erwidert Dr. Asimov keuchend.

„Uns läuft die Zeit davon“, sagt Samuel, während er sich den Schweiß von der Stirn wischt. „Haben wir alles?“

„Hier“, sagt Randi und packt die Datenträger und anderen Objekte, die ihr bergen konnten, aus. Arthur nimmt sie ihr ab und wendet sich dem Terminal des Datenzentrums zu. Sein erstes Ziel: die Umweltkontrollen.

„Ich habe das Sauerstoffleck gefunden“, verkündet er. „Der Aufprall der „Erleuchteter Tag“ hat es verursacht. Ich glaube, ich kann den Bereich isolieren.“

„Dann los!“ befiehlt Samuel. Du hörst deine Kameraden keuchend atmen, beinahe übertönt vom Blut, das in deinen Ohren rauscht. Arthurs Finger fliegen über das Terminal. Eine Minute lang, die sich wie eine Stunde anfühlt, scheint nichts zu passieren. Doch dann hörst du das lang ersehnte Zischen. Sauerstoff, der in die Luft gepumpt wird.

„Endlich!“, keucht Dr. Armitage. Einige der anderen lachen nervös, aber zustimmend.

„Sie haben etwas gefunden“, sagt Arthur. „Die Minenarbeiter. Sieht aus, als hätten sie etwas ausgegraben... es ist immer

wieder von ‚historisch‘ und der ‚wichtigsten Entdeckung aller Zeiten‘ die Rede. Und Berichte von merkwürdigen Vorkommnissen in der Anlage. Paranormale Aktivitäten...“

„Ach, wirklich?“, unterbricht Drake sarkastisch.

„Da ist noch etwas“, sagt Arthur. Er drückt eine Taste und das Gesicht eines Mannes erscheint.

„Hallo“, sagt der Mann. „Ich bin Dr. William West. Wenn Sie dies sehen, nehme ich an, dass Sie geschickt wurden, um den aktuellen Status dieser Anlage zu untersuchen. Ich habe die Phänomene studiert, welche die Anlage seit ihrer Ankunft übernommen haben. Ich weiß, wie man sie stoppen kann, aber dazu benötige ich Ihre Hilfe. Sie suchen nach mir. Nach uns. Die Zeit ist knapp. Ich habe eine Wegbeschreibung zu meinem Labor an diese Nachricht gehängt. Beeilen Sie sich, bevor es zu spät ist.“

„Hier ist die Wegbeschreibung“, sagt Arthur. „Es gibt ein Shuttle, das uns ein gutes Stück näher an Williams Büro heranbringen sollte. Aber es parkt nicht gerade um die Ecke. Captain?“

„Uns bleibt wohl nichts anderes übrig“, antwortet Samuel.

„Finden wir dieses Shuttle.“



SZENARIO 2 - LETZTER HALT: HÖLLE

Die Schleuse öffnet sich mit einem tiefen Grollen, und du hältst die Luft an, mit deiner Waffe aufs Geratewohl in die Schatten vor dir zielend. Nichts. Zumindest nichts, das du sehen könntest.

„Ich glaube, ich habe hinter uns etwas gehört“, murmelt Dr. Armitage und wirft nervöse Blicke in den flackernden Korridor hinter sich.

„Dann geben wir ihnen lieber keine Gelegenheit aufzuholen“, erwidert Samuel und steigt durch die Schleuse. Drake schließt sich ihm an und sucht die dunklen Ecken nach Lebenszeichen ab.

„Sauber.“ Das ganze Team betritt den Raum und Arthur verriegelt die Schleuse hinter euch.

Kein Zweifel, dies ist das Shuttle-Terminal. Das schwache Licht der Notbeleuchtung flackert über euch und wirft unheimliche, wachsende und wieder schrumpfende Schatten auf die im Raum verteilten Sitze. Die andere Seite des Raumes ist leicht abgerundet und mit versiegelten Schleusen versehen. Über den Schleusen sind die Worte „Dunwich-Station“ an die Wand genietet.

Randi geht zu einer der Schleusen und wirft mithilfe ihrer Taschenlampe einen Blick durch dessen Bullauge. „Da ist kein Shuttle, Leute.“ Sie lässt ihren Blick die Wände entlang schweifen und entdeckt eine Luke, in die sie sich sogleich hineinzwängt. Eine halbe Minute später erwacht der Raum summend zum Leben. Die Beleuchtung taucht den Raum in gleißendes Licht und zahlreiche Monitore zeigen statt schwarzer Leere nun Karten der Anlage und Firmenpropaganda.

„An alle Passagiere“, leiert eine Frauenstimme aus den Lautsprechern, die in den Ecken des Raumes hängen. „Die Shuttles sind der-derzeit wegen technischer Störungen nicht betriebsbereit. Für die da-da-dadurch entstehenden Verzögerungen bitten wir um ihr Verständnis.“

„Nun, das hört sich doch äußerst vielversprechend an“, witzelt Dr. Asimov. „Und wo genau ist unser Shuttle, Ms. Carter?“

„Äh...“, stammelt Randi. Arthur drängelt sich durch die Luke zu ihr in den Kontrollraum.

„Es kommt“, sagt er. „Sehr, sehr langsam. Aber es kommt.“

„Warum?“ fragt Samuel. „Wo liegt das Problem?“

Arthurs Finger tanzen über die Monitore. „Das Shuttle wird normalerweise von externen Beschleunigungsdüsen im Tunnel angetrieben, aber die Verbindung ist offline. Das Shuttle bewegt sich jetzt mithilfe seiner eigenen Reserven und einem einzigen lausigen Hilfsmotor.“

„Können wir das reparieren?“ fragst du.

Arthurs Finger gleiten wieder über die Monitore und er gibt einen Fluch von sich. „Ja, können wir. Die inaktiven Düsen befinden sich einige Räume weiter unter uns. Wir müssen sie mit einem Überbrückungscode neu starten, den ich gerade... hab' ihn.“

„Wo liegt der Haken?“ fragt Drake.

„Die Düsen wurden abgeschaltet, weil deren Wartungsräume geflutet sind“, erwidert Arthur.

„Verdammt“, murmelt Dr. Asimov.

„Was noch, Arthur?“ fragt Samuel.

„Sobald die Düsen wieder online sind, müssen wir uns sputen, wieder hierher zurück zu kommen. Das Shuttle wird nicht auf uns warten. Wenn wir es verpassen, sind wir am Arsch. Ich bezweifle nämlich, dass die Düsen einen zweiten Versuch überleben würden.“

„Warum können wir nicht einfach darauf warten?“ fragt Dr. Armitage. „Das Shuttle mag langsam sein, aber ich für meinen Teil kann auf die Aussicht, in eiskaltem Wasser zu ertrinken, gern verzichten.“

Etwas kreischt in dem Korridor, den ihr soeben verlassen habt. Und etwas anderes stöhnt.

„Wir alle gehen“, beschließt Samuel. „Bevor unsere Besucher ankommen. Los jetzt.“

Klauen schrammen quietschend über die andere Seite der Schleuse.

„Ich sagte los!“ faucht Samuel.

ÜBERSICHT

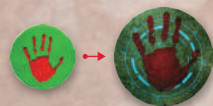
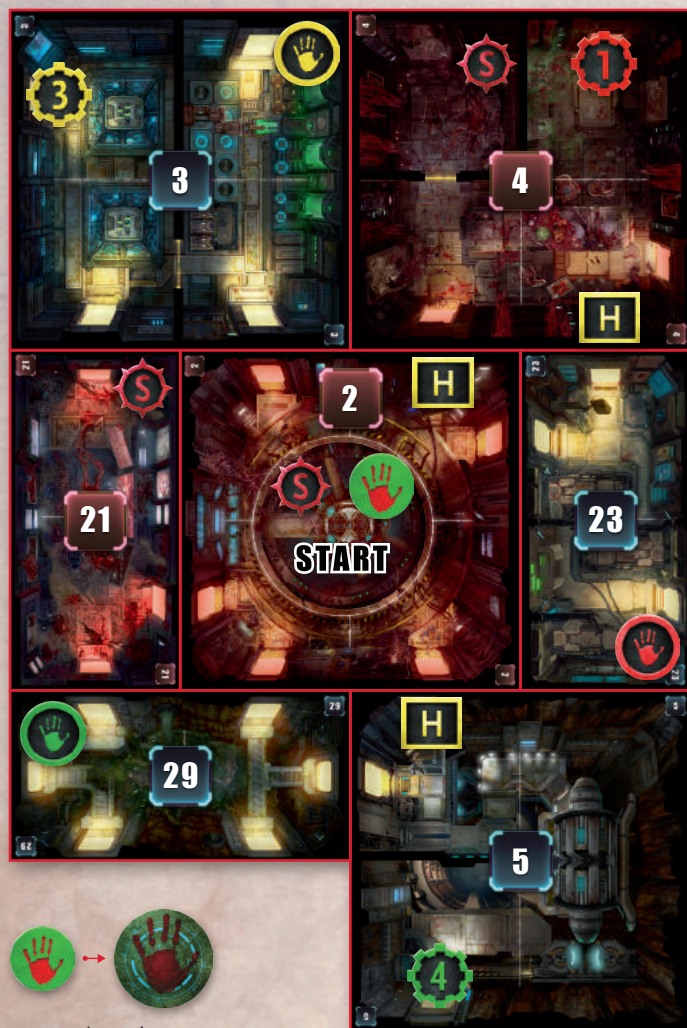
Der einzige Weg hier raus ist das Shuttle, aber es ist zu langsam, als dass es euch vor den Monstern erreichen würde, die sich euch durch die Korridore nähern. Es gibt jedoch Beschleunigungsdüsen weiter unten in der Anlage, die das Shuttle rechtzeitig zu euch bringen könnten, wenn es euch gelingt, sie neu zu starten. Allerdings bestimmt die Reihenfolge,

in der ihr die Düsen aktiviert, zugleich, aus welcher Richtung das Shuttle kommen wird - und damit auch, wo ihr es abfangen müsst, bevor es wieder verschwindet. Werdet ihr es schaffen, das Shuttle zu erreichen, bevor es ohne euch ablegt und so eure letzte Chance auf ein Überleben verschwindet?



SPIELBRETT

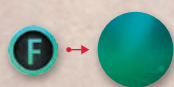
Baut das Spielbrett wie folgt auf:



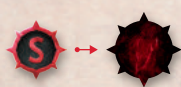
Codemarker



Schleusenmarker



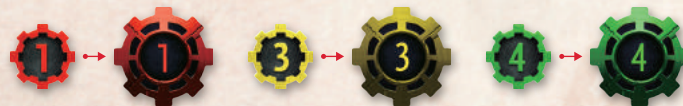
Geflutet-Marker



Brutmarker



Eingangsmarker



Terminalmarker



Stapel mit Energiemarkern

Stapel mit Energiemarkern: Bildet mit je drei gleichfarbigen Energiemarkern drei separate Stapel, wobei ihr die Marker mit dem Wert „1“ unter, und die Marker mit dem Wert „3“ oben auf die jeweiligen Stapel legt.

Mischt alle Verderbniseffektmarker und legt zufällig je einen offen auf jedes Feld aller verdorbenen Räume, auf denen kein Brutmarker liegt.

Legt das Spielplanteil mit Raum „30“ vorerst beiseite. Es wird im Laufe des Spiels an das Spielbrett angelegt.

RAUM- UND VERDERBNISSTAPEL

Raumstapel: 3, 5, 10, 12, 16, 23, 29.

Verderbnisstapel: 2, 4, 6, 7, 8, 21.



VERDERBNISLEISTE

Setzt die Verderbnisleiste wie folgt zusammen:



• Gefahreneffekte:



Falls das Energieniveau in Raum 30 insgesamt geringer als 3 ist, legt einen Energiemarker mit Wert „-1“ auf Raum 30.



Wenn das Energieniveau in Raum 30 insgesamt geringer als 8 ist, legt einen Energiemarker mit Wert „-1“ auf Raum 30.



Wenn das Energieniveau in Raum 30 insgesamt geringer als 11 ist, legt einen Energiemarker mit Wert „-1“ auf Raum 30.



Energiemarker mit Wert „-1“

SONDERREGELN

UNTERSUCHEN-AKTIONEN

Ermittler, die sich auf dem gleichen Feld wie ein Codemarker befinden, erhalten: „**Untersuchen:** Nimm den Codemarker an dich.“ **Hinweis:** Jeder Ermittler kann maximal **einen** Codemarker zur Zeit besitzen.

Untersuchen: Gib einem Ermittler, der sich auf dem gleichen Feld wie du befindest, deinen Codemarker, oder nimm seinen Codemarker an dich.

Ermittler, die sich auf dem gleichen Feld wie ein Stapel mit Energiemarkern befinden, erhalten: „**Untersuchen:** Wirf deinen Codemarker ab, um den obersten Energiemarker dieses Stapels zu nehmen und diesen auf Raum 30 zu legen.“

Legt am Ende jeder Runde einen Codemarker auf das Feld „**Start**“ auf dem Spielbrett, sofern zu diesem Zeitpunkt keiner dort liegt.

Felder mit gleichfarbigen Eingangsmarkern gelten als zueinander benachbart, jedoch besteht keine Sichtlinie zwischen ihnen.

Wenn das Energieniveau (d.h. die Summe der Werte aller dort liegenden Energiemarker) in Raum 30 auf 12 oder mehr steigt, bildet jeweils die

Summe der Werte aller drei Energiemarkerfarben, die auf Raum 30 liegen. Das Shuttle legt an dem Terminal an, das am meisten Energie hat. Bei einem Gleichstand entscheidet ihr, an welchem der am Gleichstand beteiligten Terminals das Shuttle anlegt. Legt Raum 30 mit der Schleuse an den Raum mit dem Terminal-Marker an, der soeben bestimmt wurde.



SIEG DER ERMITTLER

Mindestens drei Ermittler befinden sich in Raum 30.

So schnell du kannst, schwimmst du durch das eiskalte Wasser. Deine Lungen brennen. Die Dinger, diese Monster sind direkt hinter dir. Du musst dich gar nicht umdrehen. Du weißt es einfach; spürst, wie sie näher kommen.

Das Wasser leuchtet grün um dich herum. Du schaust hinter dich und siehst, wie es in den Tiefen pulsiert. Die Sphäre ruft dich, befiehlt dir, dich ihr unter der wirbelnden Wasseroberfläche anzuschließen. Du musst ihr nur gehorchen.

Du erreichst die Wasseroberfläche und prallst gegen eine unsichtbare Barriere. Deine Augen weiten sich und du begreifst, dass die Oberfläche sich verfestigt hat. Du bist hier unten gefangen.

„Hey, bleib bei uns. Jetzt ist nicht die Zeit für Tagträumereien“, drängt Samuel und reißt dich aus deiner Trance.

„Ich habe sie gesehen“, sagst du. „Sie –“

„Natürlich haben Sie das!“ blafft Dr. Armitage. „Sie sind ja auch genau hinter uns!“

Du schaust hinter dich und siehst sie: eine brodelnde Masse aus Zähnen und Klauen.

„Bewegung!“ ruft Samuel und öffnet die Schleuse zum Shuttle-Terminal. Er dreht sich um und feuert in die unerbittlich vorwärts drängende Horde. Du stolperst in den Raum und erkennst, dass die Schleusen zu den Shuttles noch immer verriegelt sind. Das Shuttle ist nicht da.

„Wo ist es?“ brüllt Dr. Asimov. „Warum ist es nicht hier?“

„Es kann noch nicht weg sein“, murmelt Arthur. „Ich habe das durchgerechnet und es sollte...“

Ein sanftes Brummen erfüllt plötzlich den Raum und die Türen einer der Shuttlebuchten schieben sich zur Seite. Du zwingst dich, schneller zu laufen, hin zur Heil versprechenden Schleuse. Drake drischt auf die Schleusensteuerung hinter dir ein, rollt sich unter dem herunter sausenden Metall hindurch, bevor es ihn zerquetschen kann und verschafft euch so ein paar wertvolle Sekunden.

Während sich das Terminal mit Abscheulichkeiten füllt, drängeln sich die Mitglieder deines Teams in das Shuttle. Die inneren Türen schließen sich und das Shuttle rauscht den Tunnel entlang, die finsternen Kreaturen hinter sich lassend.

„Wow“, seufzt Samuel, der sich an einer Shuttlewand heruntergleiten lässt. „Gott sei Dank.“

„Interessanter Zeitpunkt, sich an ein göttliches Wesen zu wenden“, feixt Dr. Asimov.

Randi kniet sich neben dich und ignoriert die anderen. „Du hast sie gesehen, oder?“ flüstert sie.

„Was gesehen?“ fragst du.

„Die Sphäre.“

„Ja“, erwidert du. „Habe ich. Du auch?“

Sie nickt. „Ja, ich weiß nur nicht, was das bedeutet. Ich habe ein ganz mieses Gefühl. Als wäre das Shuttle auf direktem Weg in die Hölle und wir mittendrin - ohne Rückfahrschein.“

Du schaust durch ein Bullauge des Shuttles und erkennst den Meeresgrund, der in der Strömung wabert. „Scheiße... Wahrscheinlich hast du Recht.“ murmelst du.

SZENARIO 3 - BATHOPHOBIE

„Bist du sicher, dass wir hier richtig sind?“ fragt Samuel, während er sich im Labor umblickt.

„Absolut sicher“, antwortet Arthur. „Ich habe es doppelt geprüft. Hier muss es sein.“

„Ich will ja nicht meckern“, grummelt Dr. Asimov, „Aber wo ist dieser Dr. West, den wir hier treffen sollten? Auf einem spontanen Spieleabend? Oder gibt es sonst noch etwas Wichtigeres, als dieses verdammte Höllenloch lebend zu verlassen?“

„Keine Ahnung, Doc“, antwortet Arthur. „Sie sind der Wissenschaftler, warum sagen Sie uns nicht, was hier passiert ist?“

„Das reicht!“, schnauzt Samuel. „Wir sind alle gestresst, aber das ist kein Grund, sich an die Gurgel zu gehen!“

Dr. Armitage stößt sich seufzend von einer Wand ab. „Männer...“ brummt sie und geht zu einer Reihe von Terminals und fängt an, darauf herumzutippen. „Hmm“, murmelt sie. „Dr. West hat hier experimentiert. ‚Bewusstseinsverschmelzung‘, steht hier... Moment mal. Scheinbar läuft das Experiment noch. Mal sehen, ob ich noch etwas herausfinden –“

„Dr. Armitage!“ ruft Drake. „Vorsicht!“

Seine Warnung kommt zu spät. Unter Sirenengeheul schieben sich zwei riesige Türen am Ende des Raums zur Seite und geben den Blick auf einen verglasten Beobachtungsraum mitsamt Luftschleuse frei. Und dahinter –

Ihr habt zwar mittlerweile einiges gesehen, aber das, was sich hinter dem Glas erhebt, kann unmöglich wahr sein. Es wabert und wirft Blasen, Münder bedecken den gesamten Körper. In Ringen angeordneten Zähne drehen sich wie Bohrer und unnatürlich spitze Zungen stechen in die Luft. Dann kreischt es und bringt das Glas zum Bersten.

Instinktiv werft ihr euch hinter Ausrüstung, Konsolen oder was auch immer etwas Deckung bietet und entgeht dem Schlimmsten. Zumindest die meisten. Dr. Armitage wird durch die Schockwelle von den Füßen gerissen und rückwärts gegen eine Konsole geschleudert. Ihr Aufprall geht in dem ohrenbetäubenden Schrei der Kreatur unter. Ihre Augen rollen nach oben, Blut tropft ihr aus Ohren und Nase. Ihr Körper fängt an, in einer unheiligen Harmonie mit den Schallwellen des Monsters zu vibrieren.

So plötzlich wie es begann, reißt das grausige Geräusch ab. Tief geduckt arbeiten sich Samuel und Drake von einer Deckung zur nächsten vor, um Dr. Armitage zu erreichen. Samuel kniet sich neben sie, während Drake vorsichtig über eine Konsole lugt und nach der Türsteuerung sucht.

„Dr. Armitage!“ flüstert Samuel. „Felicia! Können Sie mich hören?“

Ihre Augen flattern, als Drake einen Knopf drückt und die riesigen Türen beginnen, sich wieder zu schließen. „Fallen...“ murmelt sie. „Es ist so tief, bodenlos, Samuel. Helfen –“

Das Monstrum beginnt wieder zu kreischen, als sich die Türen endgültig schließen. Das dicke Metall biegt sich unter dem Geräusch, aber die Türen halten.

„Was ist das für ein Ding?“ fragt Randi, als die anderen sich um Dr. Armitage und die Konsole versammeln.

„Offensichtlich ein Nebenprodukt dieses Experiments“, antwortet Dr. Asimov, während er den Monitor inspiziert und manisch lacht. „Das System will uns wissen lassen, dass das Experiment instabil verläuft. Wie unerwartet. Wir mögen doch bitte ‚den Vorgang schnellstmöglich abbrechen‘.“

„Wie können wir es töten?“ fragt Drake.

„Es scheint mental an mehrere Testsubjekte gebunden zu sein. Wenn wir die finden und ihre Verbindung kappen, sollte es sich - theoretisch - auflösen.“

„Moment mal“, sagt Arthur. „Wollen Sie uns weiß machen, dass diese Monstrosität den kranken Fantasien irgendwelcher Testsubjekte entsprungen ist? Das... Das ist unmöglich! Es ist genau vor uns. Es lebt und atmet!“

„Glauben Sie, was Sie wollen, Sir, aber genau das ist es, was wir dem Computer zufolge tun müssen“, entgegnet Dr. Asimov.

Das heulende Geräusch erhebt sich wieder, nur von den Metalltüren gedämpft, die bedrohlich zu vibrieren beginnen.

„Felicia?“ sagt Samuel. „Können Sie sich bewegen?“

Dr. Armitage kämpft sich zitternd und stöhnend auf die Beine. „Ging mir nie besser. Gehen wir.“

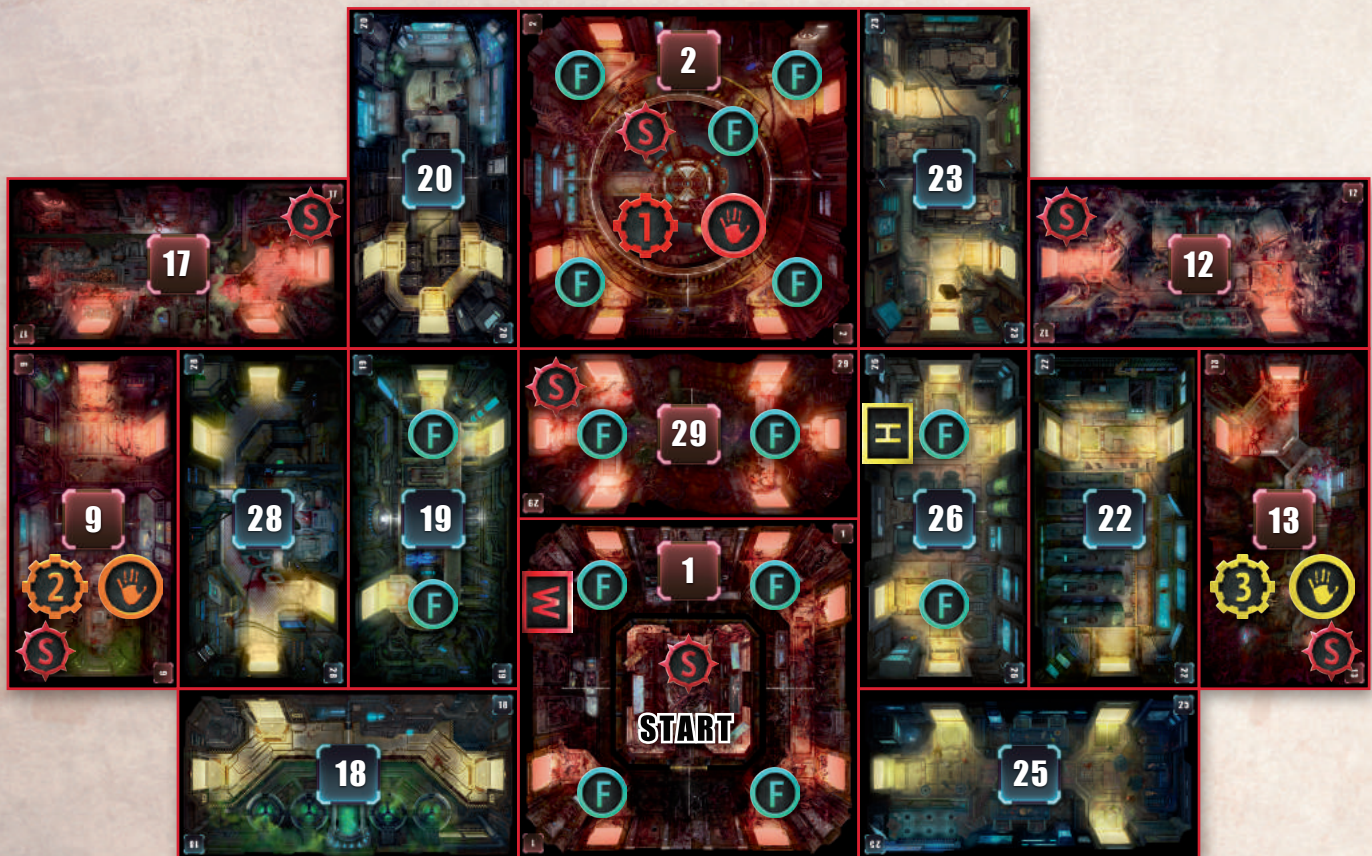
ÜBERSICHT

Die Bathophobie ist ausgebrochen, und sie hat es auf euch abgesehen. Wenn ihr den morgigen Tag erleben wollt, müsst ihr euch etwas einfallen lassen. Überall in diesem Teil der Anlage sind Testsubjekte verteilt, die anscheinend Kraft ihres Bewusstseins die Bathophobie in dieser Welt halten. Findet die Testsubjekte und trennt ihre Verbindung zum System, bevor das Monster euch erwischt. Nachdem ihr ein

Testsubjekt getrennt habt, solltet ihr jedoch in Deckung gehen. Wenn zwischen euch und der Bathophobie keine verriegelte Schleuse liegt, wird ihr Geheul euch in seinen unendlichen Abgrund reißen und für immer verschlingen. Beeilt euch!

SPIELBRETT

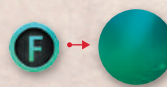
Baut das Spielbrett wie folgt auf:



Wandmarker



Schleusenmarker



Geflutet-Marker



Brutmarker



Testsubjekte



Verbindungsmarker

Hinweis: Auf dem Brutfeld in Raum 1 gibt es **keinen** Geflutet-Marker.

Mischt alle Verderbniseffektmarker und legt zufällig je einen offen auf jedes Feld aller verdorbenen Räume, auf denen kein Brutmarker liegt.



RAUM- UND VERDERBNISSTAPEL

Raumstapel: 18, 19, 20, 22, 23, 25, 26, 28.

Verderbnisstapel: 1, 2, 9, 12, 13, 17, 29.

SZENARIOSPEZIFISCHER AUFBAU

In Schritt 3 des Spielaufbaus dürfen **keine** epischen Monster verwendet werden. Nachdem ihr die Monster ausgewählt habt, legt die szenariospezifische Monsterkarte „Bathophobie“ (mit identischer Vorder- und Rückseite) ans Ende der Aktivierungsleiste. Die „Bathophobie“-Brutkar-

ten werden **nicht** in den Brutstapel gemischt.

Stellt die Figur „Bathophobie“ auf das Brutfeld in Raum 2.

VERDERBNISLEISTE

Setzt die Verderbnisleiste wie folgt zusammen:



• Gefahreneffekte:



Wenn sich mindestens drei Testsubjekte auf dem Spielbrett befinden, aktiviert sofort einmal die Bathophobie.



Aktiviert sofort einmal die Bathophobie.



Wenn sich mindestens zwei Testsubjekte auf dem Spielbrett befinden, aktiviert sofort einmal die Bathophobie.

SONDERREGELN

UNTERSUCHEN-AKTIONEN →

Ermittler, die sich auf dem gleichen Feld wie ein Testsubjekt befinden, erhalten: „**Untersuchen:** Bewegt den Verbindungsmarker dieses Testsubjekts (d.h. gleiche Farbe) auf ein benachbartes Feld.“

Hinweis: Verriegelte Schleusen können bei dieser Bewegung ignoriert werden.

Wenn sich ein Ermittler auf dem gleichen Feld wie ein Testsubjekt befindet und der Verbindungsmarker der gleichen Farbe auf dem

gleichen Feld wie das Monster Bathophobie liegt, erhält dieser Ermittler: „**Untersuchen:** Entferne das Testsubjekt und seinen Verbindungsmarker aus dem Spiel. Danach werden alle verriegelten Schleusen auf dem Spielbrett beschädigt.“ **Hinweis:** Diese Aktion kann **nur** ausgeführt werden, wenn alle möglichen Pfade zwischen der Bathophobie und allen Ermittlern durch verriegelte Schleusen unterbrochen sind.

Die Bathophobie wird immer nach dem letzten Monster auf der Aktivierungsleiste aktiviert und kann weder Wunden erleiden, noch getötet werden.

Hinweis: Ermittler, die sich hinter verriegelten Schleusen befinden, gelten während der Bewegungsaktion von Monstern als erreichbar. Verriegelte Schleusen verhindern nicht, dass dahinter befindliche Ermittler von der Spezialaktion der Bathophobie betroffen sind.



SIEG DER ERMITTLER

Alle drei Testsubjekte wurden aus dem Spiel entfernt.

Es wälzt sich in den Raum wie eine massige, dickflüssige Raupe, deren zahlreichen Mäuler nach eurem Verstand gieren, um euch in die endlosen Tiefen hinabzuzerren.

Dr. Asimov und Dr. Armitage stehen über das letzte Testsubjekt gebeugt, das reglos vor ihnen auf dem Untersuchungstisch liegt. Schläuche ragen ihm aus Hals und Schädel.

„Zieht sie raus! Los doch!“ schreit Randi.

Kaum haben sie die Schläuche aus ihren Verankerungen gelöst und die Verbindung des Testsubjekts zum Experiment getrennt, hört der Spuk auf. Es fällt in sich zusammen und faltet sich regelrecht in sich selbst zusammen. Du wirfst dich hinter eine Deckung, als es einen letzten, ohrenbetäubenden, von Schmerz erfüllten Schrei ausstößt, der Schleusentore und Wände erbeben und Wellen schlagen lässt. Die Welt um dich herum verdreht und verbiegt sich.

Und dann ist das Monster fort.

Deine Kameraden kommen mit zitternden Knien, aber erleichtert lachend wieder auf die Beine. „Wir haben es geschafft“, sagt Arthur. „Wir haben das Ding getötet!“

Die Stimmung ist beinahe heiter, als Samuel sich zu Wort meldet. „Wer könnte das getan haben?“ fragt er, während er

einen finsternen Blick auf das Testsubjekt wirft. „Wer würde so etwas genehmigen, geschweige denn durchführen und derart außer Kontrolle geraten lassen? Gab es keine Sicherheitsmaßnahmen? Das sind immer noch Menschen, verdammt!“ Er lässt eine Faust auf den metallenen Untersuchungstisch niedersausen. „Was zur Hölle haben die hier erforscht?“

„Meinst du, diese Experimente sind für das verantwortlich, was wir gesehen haben?“ fragst du. „Dass die ganze Station deshalb menschenleer ist?“

„Ich kann diese Sache mit der Bewusstseinsverschmelzung immer noch nicht glauben“, meint Arthur. „Es muss eine andere Erklärung geben.“

„Unterschätzen Sie niemals die menschliche Vorstellungskraft“, erwidert Dr. Asimov. „Oder den Durst nach Macht.“

Ein Piepsen ertönt aus den Monitoren des Testsubjekts. Und dann noch eins. Und wieder. Ein Herzschlag.

Dr. Armitage wendet sich dem Monitor neben dem Testsubjekt zu. „Er... er lebt!“ stellt sie erstaunt fest. Sie ruft Daten auf dem Monitor auf und atmet plötzlich hörbar ein. „Das glauben Sie mir nie. Unser Freund hier ist Dr. William West.“

SZENARIO 4 - HINTER DEN SPIEGELN

Dr. West nippt kurz an dem Wasserglas und seufzt erleichtert. „Ich stehe tief in Ihrer Schuld“, sagt er und nimmt einen weiteren Schluck zu sich. „Es hat sich angefühlt, als wäre ich jahrelang in einem Albtraum gefangen gewesen.“

„Was ist hier passiert? Wie sind Sie hier hineingeraten?“ fragt Randi.

„Was konnten Sie bisher herausfinden?“ antwortet William mit einer Gegenfrage.

„Nicht viel“, räumst du ein. „Nur ein paar Bruchstücke, die wir auf dem Weg hierher aufgeschnappt haben.“

„Wir wissen nur mit Sicherheit, dass dieser Ort gründlich am Arsch ist“, meint Arthur.

William kichert. „In der Tat, aber das ist nur die Kurzfassung. Ich will etwas Licht in die Sache bringen. Sie sind mitten in ein laufendes Experiment der höchsten Tiere der Leng Corporation gestolpert. Sie wollen das Bewusstsein verschiedener Individuen verschmelzen, sich die Macht der Gedanken zunutze machen und die Barrieren von Zeit, Tod und Verfall durchbrechen. Ziemlich hoch gesteckte Ziele, daran besteht kein Zweifel. Aber die Mittel... töricht und fehlgeleitet. Sie wollten nicht auf mich hören, als ich ihnen sagte, dass sie zu weit gehen. Und jetzt...“

„Wie können wir sie aufhalten?“ fragt Dr. Armitage.

„Sie müssen mich zur Stationsverwaltung bringen“, antwortet er. „Ich habe ihre wahnsinnigen Experimente aus erster Hand erlebt. Das muss enden. Ich werde sie dazu zwingen, zur Vernunft zu kommen und diese Farce zu beenden.“

„Doktor, ich glaube, Ihnen ist das volle Ausmaß der Schäden, die hier entstanden sind, nicht bewusst“, mischt sich Samuel ein. „Wir hatten keine andere Wahl, als nach Ihnen zu suchen. In Wahrheit sind Sie die erste lebende Person, die wir hier antreffen. Was auch immer für Experimente hier gelaufen sind; sie sind vorbei und haben die menschliche Bevölkerung dieser Anlage ausgelöscht.“

„Nein“, flüstert William mit aufgerissenen Augen. „Nein! Wie konnten sie so dumm sein? Diese Schwachköpfe. Ich habe sie gewarnt, ich – ich...“ Er kneift die Augen zusammen und atmet tief durch. „Also schön. Dann müssen wir die Dinge selbst in die Hand nehmen. Es tut mir aufrichtig leid, aber ich muss Sie nochmals um Hilfe bitten. Ich fürchte, ich schaffe das nicht allein. Ich bin noch vom Experiment geschwächt.“

„Was schlagen Sie vor, Doktor?“ fragt Dr. Asimov.

William schweigt kurz, tief in Gedanken versunken. „Diese Experimente haben um Kadath herum ein Feld errichtet, eine Art Blase, die die Anlage umhüllt. Das Feld lässt die Barrieren von Raum, Zeit und den Dimensionen dünner werden, gespeist durch den menschlichen Verstand. Es bricht regelrecht unsere Realität entzwei. So wie die Dinge stehen, kann ich nicht sagen,

ob sich der Schaden reparieren lässt - außer wir bekämpfen Feuer mit Feuer. Es gibt vielleicht eine Chance, diesen Wahnsinn aufzuhalten. Tatsächlich müsste ich - zumindest theoretisch - in der Lage sein, das Feld selbst zu nutzen, um den Prozess umzukehren. Und vielleicht sogar die Menschen hier ins Leben zurückholen.“

„Wollen Sie damit etwa andeuten, dass sie in der Zeit zurückreisen wollen?“ fragt Randi ungläubig.

„Nun, in gewisser Weise schon“, antwortet William. „Wenn man bedenkt, dass dieser... Zeitstrahl aus den Fugen geraten ist. Warum sollten wir ihn nicht auch zurückdrehen können? Zumindest sollten wir die Ausbreitung des Feldes stoppen können, denke ich.“

„Und was können wir tun, um das zu erreichen?“ fragt Samuel. William räuspert sich und blickt jedem einzeln in die Augen.

„Sie müssen mit mir in die Bewusstseinsverschmelzungsanlage, in der diese Tests durchgeführt werden, zurückkehren und Ihren Geist mit meinem verbinden.“

Dr. Armitage schnauft hörbar. „Wie bitte? Wir sollen uns an diese Maschinen anschließen? Auf gar keinen Fall!“

„Das wird nicht nötig sein“, beschwichtigt William sie. „Ich werde mich kurz wieder mit ihr verbinden und anschließend das Feld verändern. Ich werde ein Portal für Sie erschaffen, durch das Sie hindurchgehen müssen. Wenn Sie das ‚Bewusste Reich‘ betreten haben, werden wir zusammenarbeiten, um die Ereignisse hier auf der Anlage zu verändern. Wir können die Menschen retten.“

„Darf ich mich kurz mit meinem Team beraten?“ erwidert Samuel und winkt den anderen, ihm zu folgen. Sobald sie außerhalb von Williams Hörweite sind, fragt er: „Was denkt ihr?“

„Er ist komplett irre“, sagt Dr. Armitage.

„Ich traue ihm nicht weiter, als ich ihn werfen könnte“, ergänzt Dr. Asimov. „Er lügt wie gedruckt.“

„Aber haben wir eine andere Wahl?“ sagt Randi. „Wir müssen irgendetwas tun. Was, wenn er diesen Leuten wirklich helfen kann?“

„Ich vertraue ihm auch nicht, aber er ist unsere einzige Spur“, gibt Drake zu bedenken.

Samuel seufzt und schließt kurz die Augen. „Stimmen wir ab. Wer ist dafür?“

Drake hebt seine Hand, Randi ebenfalls. Samuel sieht dich an. Du ziehst eine Grimasse als du erkennst, dass ihr keine bessere Option habt. Zögernd hebst auch du deine Hand.

„In Ordnung“, sagt Samuel, „legen wir los.“

ÜBERSICHT

Dr. William West hat sich wieder an die Bewusstseinsverschmelzungsanlage angeschlossen, um das Leid, das den Bewohnern der Kadath-Anlage widerfahren ist, rückgängig zu machen. Interagiert mit William, um die Tore in das Bewusstseinsfeld zu lokalisieren, die in der Anlage materialisieren, und bringt die Schlüssel, die William eurem Verstand

einprägt, zu den Toren. Sobald ihr die Tore aufgeschlossen habt, müsst ihr in die interdimensionalen Felder hinter den Toren eindringen und nach Scherben der Vergangenheit Kadaths suchen, die für die Umkehr der Gräueltaten in der Anlage unabdingbar sind. Befolgt Williams Anweisungen und schützt ihn vor den unaufhörlichen Angriffen des Wahnsinns.

SPIELBRETT

Baut das Spielbrett wie folgt auf:



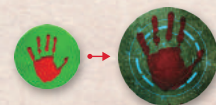
Geflutet-Marker



Brutmarker



Marker „William“



Zufälliger Erinnerungsmarker



Schlüsselmaker

Zufällige Erinnerungsmarker: Nehmt sechs verschiedenfarbige Zielmarker, mischt und verteilt sie verdeckt auf die im Bild markierten Felder.

Mischt alle Verderbniseffektmarker und legt zufällig je einen offen auf jedes Feld aller verdorbenen Räume, auf denen kein Brutmarker liegt.



RAUM- UND VERDERBNISSTAPEL

Raumstapel: 6, 7, 8, 9, 11, 24.

Verderbnisstapel: 2, 12, 13, 17, 21, 23, 25.

SZENARIOSPEZIFISCHER AUFBAU

Nachdem ihr die Monster in Schritt 3 des Spielaufbaus ausgewählt habt, legt ihr die „Dr. William West“-Szenariokarte ans Ende der Aktivierungsleiste und legt sechs verschiedenfarbige Schlüsselmarker darauf. Mischt anschließend die übrigen sechs Karten dieses Szenarios und legt sie als verdeckten Stapel bereit.

Im Spiel mit 5 Ermittlern: Wählt nach dem Aufbau einen Ermittler, der einen zufälligen Schlüsselmarker von Williams Karte zieht und dreht

danach den Erinnerungsmarker auf dem Spielbrett um, der neben dem Schlüsselmarker der gleichen Farbe liegt. Anschließend zieht der gleiche Ermittler eine Karte vom Szenariostapel. Falls das Symbol auf der Karte mit dem aufgedeckten Erinnerungsmarker identisch ist, zieht der Ermittler eine neue Szenariokarte und mischt danach die erste Karte zurück in den Stapel.

Im Spiel mit 4 Ermittlern: Wählt zwei Ermittler, die jeweils die zuvor beschriebenen Schritte einzeln ausführen.

VERDERBNISLEISTE

Setzt die Verderbnisleiste wie folgt zusammen:



• Gefahreneffekte:



Bis : Werft zu Beginn jeder Aktivierungsphase 1 . : Legt einen Wahnsinnsmarker auf Williams Karte.



Bis : Werft zu Beginn jeder Aktivierungsphase 1 . : Legt einen Wahnsinnsmarker auf Williams Karte.



Bis zum Ende des Spiels: Werft zu Beginn jeder Aktivierungsphase 1 . : Legt einen Wahnsinnsmarker auf Williams Karte.

SONDERREGELN

UNTERSUCHEN-AKTIONEN →

Ermittler, die sich auf dem gleichen Feld wie William befinden, erhalten: „**Untersuchen:** Lasse William eine **Bewegungsaktion** ausführen, als wäre er ein Ermittler. Ignoriere dabei den Einschüchterungswert etwaiger Monster.“

Ermittler, die sich auf dem gleichen Feld wie William und in einem Raum befinden, in dem ein Schlüsselmarker liegt, erhalten: „**Untersuchen:** Nimm den Schlüsselmarker von Williams Karte an dich, der mit dem Schlüsselmarker dieses Raums identisch ist.“

Untersuchen: Bewege deine Figur direkt auf das Feld hinter dem Schlüsselmarker, der mit deinem identisch ist.

Ermittler, die sich auf dem gleichen Feld wie ein verdeckter Erinnerungsmarker befinden, erhalten: „**Untersuchen:** Decke den Erinnerungsmarker auf und ziehe eine Szenariokarte. Falls das Symbol auf der Karte mit dem Erinnerungsmarker auf deinem Feld identisch ist, ziehe eine neue Szenariokarte und mische danach die zuerst gezogene Karte zurück in den Stapel, falls möglich.“

William wird nach dem letzten Monster auf der Aktivierungsleiste aktiviert. Für Monster gilt William nicht als Ermittler.

Die Schlüsselmarker auf dem Spielbrett blockieren die Sichtlinie. Um sich in einen Raum hinter einem Schlüsselmarker bewegen zu können, muss ein Ermittler einen identischen Schlüsselmarker (d.h. gleiche Farbe) besitzen. Alle anderen Ermittler können den Raum unter keinen Umständen betreten. Monster können sich frei durch Schlüsselmarker bewegen.

Jeder Ermittler kann nur **einen** Schlüsselmarker zur Zeit besitzen. **Im Spiel mit 4 oder 5 Ermittlern** dürfen Ermittler ihre Schlüsselmarker abwerfen und zu einem späteren Zeitpunkt einen neuen erhalten (wie zuvor beschrieben).

Hinweis: Denkt daran, zu Beginn jeder Aktivierungsphase die entsprechenden **Gefahreneffekte** abzuhandeln.



NIEDERLAGE DER ERMITTLER

Auf Williams Karte liegen drei oder mehr Wahnsinnsmarker.

SIEG DER ERMITTLER

Alle sechs Erinnerungsmarker wurden auf die entsprechenden Szenario-karten gelegt. Außerdem muss jeder Ermittler mindestens eine Szenariokarte besitzen.

Du kehrst in die echte Welt zurück. Oder? Es ist schwer zu sagen. Die übrigen Mitglieder deines Teams liegen auf dem Boden, und Dr. William West steht hoch aufgerichtet über euch. Er lächelt. Mehr noch; von ihm geht ein regelrechtes Leuchten aus.

„Ich kann Ihnen allen gar nicht genug danken“, sagt er. „Ich glaube, Sie ahnen nicht einmal, was Sie vollbracht haben. Sie haben nicht nur zur Rettung der Kadath-Anlage beigetragen, sondern der gesamten Welt.“

„Was... haben... Sie getan?“ sagt Samuel unter größter Anstrengung. Hinter ihm siehst du die Wände schimmern. Ein Tentakel quetscht sich aus dem Boden heraus und schlängelt sich in eine Ecke des Raums.

„Ihr Opfer wird gebührend gewürdigt, wenn ich mich über die Wellen erhoben habe“, sagt William stolz. „Ich kann es spüren. Endlich bin ich frei.“ William schimmert nun mit dem Raum. Dann verschwindet er. Schicht um Schicht, wie eine Zwiebel, die geschält wird. Zuerst wird die Haut durchsichtig und legt die Muskeln frei. Dann lösen auch diese sich auf und die inneren Organe, Venen und Arterien kommen zum Vorschein. Als letztes verschwinden Skelett, Hirn und Nervensystem. Und dann ist William fort.

„Ich habe es doch gesagt. Wir hätten... ihm nicht trauen dürfen“, sagt Dr. Asimov. Und dann schreit ihr alle im Gleichklang.

Es ist, als würde die Welt gleichzeitig implodieren und explodieren. Sie dreht und verzerrt sich, faltet sich in sich selbst und lässt immer neue Schrecken auf euch niederprasseln, die eure Sinne zu zerschmettern drohen. Du spürst, wie das Bewusstsein jedes deiner Teammitglieder sich mit deinem verbindet und deinen Verstand erdrückt - und umgekehrt. Du schaust über dich und siehst sie wieder. Die schillernde Sphäre wabert über dir und bringt die Decke des Raums zum Schmelzen. In ihr pulsiert ein Übelkeit erregendes Glühen, ihre Oberfläche ist von sich bewegend Mustern durchsetzt, die an Wolken im Himmel erinnern. Die Gravitation spielt dir Streiche. Steht die Welt plötzlich Kopf oder hängst du an der Decke?

In den unergründlichen Tiefen der Sphäre nimmt etwas neues Gestalt an. Es drückt und sticht gegen die Oberfläche der Sphäre, ungeduldig darauf wartend, geboren zu werden. Als endlich eine mit Klauen besetzte Hand die Sphäre durchstößt, beginnst du zu weinen. Tränen aus Blut rollen dein Gesicht hinab.



SZENARIO 5 - INNERER WAHNSINN

Randi knipst ihre Taschenlampe an und schwenkt sie durch den Raum. Der Lichtstrahl wird praktisch von der Dunkelheit aufgesaugt und lässt kaum genug übrig, um eure Gesichter in ein fahles Licht zu tauchen. Stygische Nacht hat sich über die Welt gelegt.

„Es ist so dunkel“, flüstert sie, als sie näher rückt.

„Ich hatte irgendwie schon immer Angst im Dunkeln“, antwortest du, während deine Augen verzweifelt in der Schwärze einen Fixpunkt suchen. Die Dunkelheit umschließt euch, ist beinahe physisch greifbar. „Man weiß einfach nicht, was in ihr ist; was einem passieren kann, wenn sie über einem hereinbricht.“

„Es kommt näher“, wimmert Randi und drückt sich an dich. „Was, wenn es uns frisst?“

Samuel stürmt durch euch hindurch und plötzlich findet ihr euch in einem Unterseeboot wieder, gegen das die „Erleuchteter Tag“ wie ein Spielzeug wirkt. Sirenen klingeln in euren Ohren, als Wasser gegen eure Beine klatscht.

„Rodriguez!“ ruft Samuel. „Farris! Wo seid ihr? Hallo?“

„Du hast uns sterben lassen, Captain Smith“, antwortet ein Chor aus Stimmen. „Hast uns verlassen und uns ertrinken lassen.“

„Nein!“ wimmert Samuel. „Das ist nicht wahr! Ich habe alles versucht; ich...“

Felicia rennt durch dich hindurch. Das Haus brennt. Überall Schreie und verkohltes Fleisch.

„Mama!“ heult Felicia. „Papa! Rettet mich!“

Plötzlich bist du Arthur, beide Hände gegen den Kopf gepresst. Du bist umzingelt von hunderten Händen, die mit knöchigen Fingern anklagend auf dich zeigen.

„Eine Schande bist du, Arthur Weyland“, spotten die Hände. „Ein Betrüger und Verbrecher. Abstoßend, Weyland. Hast dich an die Spitze gedrängt und jetzt wirst du ganz unten begraben.“

„Lasst mich in Ruhe“, murmelt Arthur. „Ihr wisst gar nichts von mir. Was? Ihr glaubt, ihr seid besser als ich? Lasst mich einfach in Ruhe!“

Jetzt siehst du mit Jareds Augen. Er schreit und feuert seine Pistole ab. Eine Wand voller krabbelnder Spinnen nähert sich dir. Jede von ihnen trägt das Gesicht eines Kindes oder Teenagers

mit einem Paar Kieferklauen, die zwischen ihren geifernden Lippen nach dir schnappen. Voller Panik begreifst du, dass jede deiner Kugeln sie nur größer werden lassen.

Du bist Dr. Asimov, und alles verschwindet. Tintige Schwärze umhüllt dich, doch dieses Mal ist es anders. Kein Wuseln in der Dunkelheit. Kein Boden unter dir. Nur die Leere.

„Es ist so, wie ich befürchtet habe“, flüstert er. „Unter dem Fundament der Realität ist wahrhaftig nichts.“

„Nein“, sagt Samuel. „Sie haben unrecht. Sehen Sie.“

Du siehst elektrischen Nebel aus der Leere heran wabern, wie die Oberfläche der Sphäre, die du zuvor gesehen hast. Dann erkennst du die Gestalten, die sich sammeln und zu etwas verschmelzen, das dein Herz mit kalter Angst erfüllt. Ein schlangenförmiger Körper peitscht und krümmt sich, als zwei Köpfe aus einem entfernt menschenähnlichem Torso hervorbrechen.

„Das ist nicht real“, sagt Randi. „Auf keinen Fall. Noch nicht.“

„Für mich sieht es verdammt real aus!“ brüllt Arthur zurück.

„Hört mir zu!“ schnappt Randi. „Wir durchleben unsere schlimmsten Ängste und haben damit dieses Ding gefüttert. Wir müssen dagegen ankämpfen! Und das geht nur, wenn wir einander helfen!“

„Das ist das Dümme...“ setzt Arthur an, aber Dr. Asimov unterbricht ihn.

„Ich glaube, Ms. Carter könnte recht haben“, sagt er. „Oder hat jemand eine bessere Idee?“

Eine Unzahl von Armen sprießt aus dem Torso, die meisten von ihnen durch Streifen ledriger Haut miteinander verbunden. Es erinnert dich an eine Kutte. Oder vielleicht Flügel. Das Nichts umschwirrt es wie Blasen in einem Whirlpool.

„Was sollen wir tun?“ fragst du.

„Schließt eure Augen“ antwortet Randi. „Lehnt euch gegen diese Realität auf und drängt in unsere Welt zurück.“

„Und was dann?“ fragt Dr. Armitage.

„Dann bekämpfen wir unsere inneren Dämonen gemeinsam“, antwortet Randi bestimmend.

ÜBERSICHT

Ihr habt euch aus euren Albträumen herausgekämpft, nur um festzustellen, dass eure inneren Dämonen euch auf den Fersen sind. Und zu allem Überfluss ist da noch etwas, das Jagd auf euch macht: der Innere Wahnsinn. Ihr müsst die Monstrositäten töten, die euch heimsuchen. Die Monster, die auf der Aktivierungsleiste direkt unter den Ermittlern angeordnet sind, sind jeweils ihre inneren Dämonen, d.h. ihre verbun-

denen Monster. Wenn ihr genug von ihnen tötet, seid ihr frei. Doch es gibt einen Haken: Ihr könnt euch nicht selbst von euren verbundenen Monstern befreien. Arbeitet zusammen und tötet die Dämonen eurer Kameraden, oder ihr alle werdet fallen. Denn nur jene Ermittler, deren innere Dämonen besiegt wurden, können den Inneren Wahnsinn bekämpfen. Stellt euch euren Dämonen und kämpft!

SPIELBRETT

Baut das Spielbrett wie folgt auf:



Wandmarker



Geflutet-Marker



Brutmarker

Mischt alle Verderbniseffektmarker und legt zufällig je einen offen auf jedes Feld aller verdorbenen Räume, auf denen kein Brutmarker liegt.

RAUM- UND VERDERBNISSTAPEL

Raumstapel: 1, 3, 17, 24, 25, 27.

Verderbnisstapel: 2, 26, 28, 29.

SZENARIOESPEZIFISCHER AUFBAU

Nachdem ihr in Schritt 2 des Spielaufbaus eure Ermittler ausgewählt habt, stellt ihr die entsprechenden Figuren jeweils auf ein anderes mit „Start“ gekennzeichnetes Feld.

In Schritt 3 des Spielaufbaus dürfen **keine** epischen Monster verwendet werden. Nachdem ihr die Monster ausgewählt habt, legt die szenariospezifische Monsterkarte „Innerer Wahnsinn“ ans Ende der Aktivierungsleiste. Die „Innerer Wahnsinn“-Brutkarten werden **nicht** in den Brutstapel gemischt.

Stellt die Figur „Innerer Wahnsinn“ auf das im Bild markierte Feld.

Nach dem Aufbau erhält jeder Ermittler zwei identische Identitätsmarker. Einen dieser Marker legen die Ermittler **offen** auf die eigene Aktivierungskarte. Den anderen geben sie dem auf der Aktivierungsleiste nächsten Ermittler, welcher den Marker **verdeckt** auf seine eigene Ermittlerkarte legt. Der Ermittler am Ende der Aktivierungsleiste gibt seinen zweiten Identitätsmarker entsprechend an den Ermittler ganz vorn auf der Aktivierungsleiste weiter.



Identitätsmarker (offen & verdeckt)



VERDERBNISLEISTE

Setzt die Verderbnisleiste wie folgt zusammen:



• Gefahreneffekte:



Jeder Ermittler wirft 1 . Wirf einen Erfolgsmarker vom verdeckten Identitätsmarker auf deiner Ermittlerkarte ab.



Jeder Ermittler wirft 1 . Wirf einen Erfolgsmarker vom verdeckten Identitätsmarker auf deiner Ermittlerkarte ab.



Jeder Ermittler wirft 1 . Wirf einen Erfolgsmarker vom verdeckten Identitätsmarker auf deiner Ermittlerkarte ab.

SONDERREGELN

UNTERSUCHEN-AKTIONEN

Das Monster, dessen Karte auf der Aktivierungsleiste unterhalb einer Ermittler-Aktivierungskarte angeordnet ist, wird als mit diesem Ermittler **verbundenes Monster** bezeichnet. Nachdem ein Ermittler ein mit einem **anderen** Ermittler verbundenes Monster getötet hat und dessen **verdeckten** Identitätsmarker er besitzt, platziert er eine Anzahl Erfolgsmarker auf dem Identitätsmarker, die gleich dem Schreckenswert des Monsters ist. Wenn auf einem Identitätsmarker mindestens vier Erfolgsmarker liegen, erhält dessen Besitzer: „**Untersuchen:** Decke den Identitätsmarker auf deiner Ermittlerkarte auf.“

Ermittler, die einen **aufgedeckten** Identitätsmarker besitzen, erhalten: „**Untersuchen:** Tausche mit einem anderen Ermittler auf dem gleichen Feld die Identitätsmarker, die auf euren Ermittlerkarten liegen (beide müssen **aufgedeckt** sein).“

Der Innere Wahnsinn wird immer nach dem letzten Monster auf der Aktivierungsleiste aktiviert.

Nur Ermittler, die **ihren eigenen, aufgedeckten** Identitätsmarker besitzen, können den Inneren Wahnsinn angreifen. Der Innere Wahnsinn kann pro Angriffsaktion **nicht mehr als 1 Wunde** erleiden.

SIEG DER ERMITTLER

Alle Ermittler besitzen ihre beiden eigenen, aufgedeckten Identitätsmarker und der Innere Wahnsinn wurde getötet.

Risse bilden sich im Mahlstrom, als der sich windende und pulsierende Schrecken in seinem Innern aus beiden Mäulern bellt.

„Es kommt wieder näher“, hörst du dich sagen. „Wie lange noch?“

„Wir haben es fast geschafft“, antwortet Randi. „Ich kann es spüren.“

Ihr nehmt euch an den Händen um einen Kreis zu bilden, und schließt die Augen.

Der Mahlstrom aus reinem Wahnsinn kommt näher. Du spürst etwas wie elektrische Spannung auf deiner Haut, die Wut in deinem Inneren. Es flüstert dir zu, befiehlt dir, zu ihm zu kommen. Schreie in deinem Schädel. Ohne hinzusehen weißt du, wie der Schrecken aussieht, der sich euch nähert. Du würdest dich selbst sehen, dein Schädel ausgehöhlt wie ein Halloween-Kürbis.

Die widerliche Abscheulichkeit heult aus beiden Mäulern und dann wird sie zerschmettert. Du öffnest deine Augen, nur um die Realität ebenfalls zerfallen zu sehen. „NEIN!“ schreist du. Es macht keinen Unterschied.

Ihr seid am Ende eurer Kräfte, habt zu viel durchlitten, um noch weiter zu machen. Du und deine Kameraden werdet einander entrissen und du siehst hilflos zu, wie einer von ihnen im Nebel verschwindet. Scherben der Realität schweben umher und rauben dir die Sicht, und als sie vorübergezogen sind bist du völlig allein.

„Hallo?“ rufst du, während du wieder auf die Beine kommst. Keine Antwort. Ein dichter, beinahe greifbarer Nebel hängt in der Luft und umhüllt dich wie ein Kokon, als du einen zögernden Schritt nach vorn in seine Tiefen tust. „Randi? Samuel? Felicia? Irgendjemand?“

Dann siehst du sie. Vielmehr, du spürst sie. Die Sphäre, die dich geplatzt und gequält hat, schimmert vor deinem inneren Auge. Der Nebel vereinigt sich mit ihrer Struktur und wird Teil der blau, rot, gelb, purpur und grün wabernden Wirbel. Sie ruft dich. Lockt dich zu sich. Du bist allein, weißt nicht, wohin. Du drehst dich um und folgst ihrem Ruf.

SZENARIO 6 - VERLOREN IM NEBEL

Der Nebel ist überall um dich herum. Es gibt kein Vorwärts oder Rückwärts, Links oder Rechts. Dass es noch ein Oben und Unten gibt, liegt nur daran, dass du Boden unter den Füßen hast.

„Samuel!“ rufst du. „Randi! Hörst mich jemand?“

Zögernd gehst du einen Schritt weiter. Der Nebel bewegt sich und schmiegt sich an dich, als wäre er lebendig und nimmt dir die Sicht. Scherben der Realität wirbeln und gleiten hier und dort durch den Nebel, und schenken dir kurze Blicke auf die Anlage, bevor sie wieder vom Nebel verschluckt werden.

Du greifst nach einer dieser Scherben, doch sie gleitet davon, bevor du sie erreichen kannst. Du taumelst der Scherbe hinterher, der Nebel lichtet sich vor dir und eröffnet dir einen Moment der Klarheit. Es ist, als wolle der Nebel, dass du in diese Richtung gehst. Als lenke er deine Schritte.

„Arthur!“ rufst du. „Felicia! Roman! Hallo?“

„Sie sind nicht hier“, flüstert eine Stimme. „Aber ich bin es.“

„Häh?“ keuchst du und drehst dich um. „Wer ist da? Wo bist du?“

„Du bist da. Du bist überall.“

„Wer bist du?“ fragst du.

„Ich bin du“, erwidert die Stimme. „Ich bin draußen. Ich bin dein Bewusstsein, bin diese Anlage und Mikrokosmos. Ich bin Universen.“

„Was willst du von mir?“

„Du bist stärker als die meisten anderen. Deine Kameraden ebenfalls. Wir werden eins sein. Ihr werdet bald in meine Tiefe eintreten.“

Ein weiterer Realitätssplitter schwebt an dir vorbei. Du siehst Drake darin, der mit gehobener Pistole durch den Nebel watet. „Jared!“ rufst du ihm nach und greifst nach der Scherbe. Sie schneidet in deine Haut und entgleitet dir wieder. Blut rinnt deine Hand hinab.

„Ah!“ heulst du auf und zuckst mit der Hand zurück.

„Sie können dich nicht sehen“, sagt die Stimme. „Und du kannst sie nicht berühren. Die einzige Möglichkeit, sie wiederzufinden, ist in mir.“

„Was bist du?“ fragst du, während du deine Finger notdürftig bandagierst.

„Das weißt du bereits“, antwortet die Stimme. „Und jetzt komm. Komm zu uns, zu dir selbst und finde Klarheit.“

Und dann siehst du sie wieder in deinem Geist. (War sie überhaupt weg?) Die Sphäre dreht sich schwerfällig in der Luft vor dir; ein im ständigen Wandel gefangenes Kaleidoskop aus Farben, Macht und Bewusstsein. Es ruft dich zu sich.

„Habe ich denn eine Wahl?“ fragst du.

„Das ist nicht von Bedeutung. Im Multiversum passiert alles und nichts zugleich. Du wirst wir sein und die Klarheit des Kosmos erlangen. Oder du wanderst für immer durch den Nebel, verloren für alle Zeit. Beides wird passieren, aber auf welcher Seite wirst du sein?“

Sie zieht dich zu sich. Deine Füße bewegen sich von selbst, bevor du überhaupt begreifst, wie dir geschieht. Ihre Anziehungskraft ist unwiderstehlich.

„Folge mir“, sagt die Stimme. „Komm zu uns, und all deine Fragen sollen beantwortet werden.“

„Wie kann ich dir vertrauen?“ fragst du.

„Kannst du dir selbst denn nicht vertrauen?“ antwortet die Stimme kryptisch.

Du kennst die Antwort darauf: Auf keinen Fall! Aber welche Wahl bleibt dir sonst? Du atmest tief durch und machst dich auf den Weg.

ÜBERSICHT

Du und dein Team irren in den zerbrochenen Überresten der Realität durch einen undurchdringlichen Nebel, unfähig ein Ziel, einen Ursprung oder euch selbst zu finden. Während ihr ziellos vorwärts tappt, werden sich euch neue Räume öffnen und alte verschwinden. Jeder von euch wird vom Bild der wabernden Sphäre angezogen, das sich in euer Hirn

eingebrennt hat und das einzige ist, was euch einen Grund zum Weitergehen gibt. Folgt dem Pfad, den die Sphäre euch weist, und findet aus dem Nebel heraus zurück zu euren Kameraden. Sobald ein Ermittler den Raum findet, öffnet sich ein Portal im Nebel, das den übrigen Ermittlern bei der Flucht helfen sollte.



SPIELBRETT

Baut das Spielbrett wie folgt auf:



Brutmarker

Mischt alle Verderbniseffektmarker und legt zufällig je einen offen auf jedes Feld aller verdorbenen Räume, auf denen kein Brutmarker liegt.

Hinweis: Raum 30 besteht aus nur einem Feld.

VERDERBNISLEISTE

Setzt die Verderbnisleiste wie folgt zusammen:



• Gefahreneffekte:



Kein Effekt.



Während dieser Runde wird jeder Raum, der an das Spielbrett angelegt wird, geflutet. Legt einen Geflutet-Marker auf solche Räume.

RAUM- UND VERDERBNISSTAPEL

Raumstapel: 1, 2, 3, 4, 5, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29.

Verderbnisstapel: 6, 7, 8, 9, 13, 30.

SZENARIOSPEZIFISCHER AUFBAU

Nachdem in Schritt 2 des Spielaufbaus die Ermittler ausgewählt wurden, zieht jeder Ermittler eine zufällige Karte vom Verderbnisstapel und stellt seine Figur auf das mit „Start“ gekennzeichnete Feld des Raums, dessen Karte er gezogen hat.

Im Spiel mit 4 oder 5 Ermittlern: Legt die **nicht gezogenen** Karten des Verderbnisstapels sowie die entsprechenden Spielplanteile in die Spielschachtel zurück.

Mischt anschließend (unabhängig von der Anzahl teilnehmender Ermittler) die gezogenen Karten zu einem neuen Verderbnisstapel.

Nach dem Spielaufbau erhält jeder Ermittler zwei identische Ausgangsmarker sowie drei identische Spurmarker der gleichen Farbe. Jeder Ermittler zieht eine Karte vom Raumstapel und legt das entsprechende Spielplanteil mit der verdorbenen Seite des Raums nach oben zeigend vor sich ab. Anschließend wählt jeder Ermittler ein Feld des Raumes, den er soeben vor sich abgelegt hat und legt **verdeckt** einen seiner Ausgangsmarker darauf. Mischt die gezogenen Raumkarten zurück in den Raumstapel. Das Feld, auf das die Ermittler ihre Ausgangsmarker gelegt haben, stellt später ihren jeweiligen Ausweg aus dem Nebel dar.



Ausgangsmarker und Spurmarker der gleichen Farbe

Legt die übrigen Spielplanteile neben das Spielbrett. Sie werden im Laufe des Spiels an das Spielbrett angelegt.



SONDERREGELN

UNTERSUCHEN-AKTIONEN

Ermittler, die sich auf einem Feld mit einer Schleuse befinden, an deren Raumseite kein anderer Raum angrenzt, erhalten:

„**Untersuchen:** Decke die oberste Karte vom Raumstapel auf und lege das entsprechende Spielplanteil so an deinen Raum an, dass **dein aktuelles Feld** und der neue Raum durch mindestens eine passierbare Schleuse verbunden sind. Dabei darf das neue Spielplanteil kein bereits ausliegendes überlappen. Handle eine Verderbnis dieses Raums ab und lege die Karte dieses Raums auf den Verderbnisstapel. Stelle anschließend deine Figur auf das benachbarte Feld des neuen Raums (dies ist keine Bewegungsaktion) und lege einen Spurmarker aus deinem Vorrat auf den Raum.“

Hinweis: Ermittler, deren Vorrat an Spurmarkern erschöpft ist, können die obige Aktion nicht ausführen. Sollte das Spielplanteil zur gezogenen Raumkarte **nicht** den obigen Regeln folgend an das Spielbrett angebracht werden können, muss die Karte unter den Raumstapel gelegt werden. Die Aktion ist ersatzlos verloren.

Hinweis: Wenn ihr das neue Spielplanteil an das Spielbrett anlegt, müssen nicht alle Schleusen des Spielplanteils verbunden werden (eine einzelne passierbare Verbindung genügt). Schleusen, die anschließend an Wände angrenzen, können nicht von Figuren durchschritten werden.

Untersuchen: Nimm einen deiner Spurmarker aus einem Raum in deinen Vorrat zurück, in dem sich keine Monster, Ermittler oder Ausgangsmarker befinden. Lege anschließend das Spielplanteil und die entsprechende Raumkarte in die Spielschachtel zurück. Falls du die Raumkarte aus dem Verderbnisstapel nehmen musst, verändere dabei nicht die Reihenfolge der übrigen Karten.

Ermittler, in deren Raum ein Spurmarker eines anderen Ermittlers liegt, erhalten: „**Untersuchen:** Ersetze den in deinem Raum liegenden Spurmarker durch einen Spurmarker aus deinem Vorrat. Der Besitzer des ersetzten Markers nimmt diesen in seinen Vorrat zurück.“ Auf jedem Spielplanteil kann maximal **ein** Spurmarker liegen.

Ermittler, die sich auf dem gleichen Feld wie ihr eigener **verdeckter** Ausgangsmarker befinden, erhalten: „**Untersuchen:** Decke deinen Ausgangsmarker auf. Danach darfst du ein Feld ohne Ausgangsmarker auf dem Spielbrett wählen und deinen zweiten Ausgangsmarker offen darauf legen.“ Felder, auf denen identische Ausgangsmarker liegen, gelten als benachbart. Zwischen diesen Feldern besteht keine Sichtlinie. Auf jedem Spielplanteil kann maximal ein Ausgangsmarker liegen.

SIEG DER ERMITTLER

Alle Ausgangsmarker der Ermittler liegen aufgedeckt auf dem Spielbrett.

Wie ein Turm ragt die Schleuse vor dir auf und lässt den Korridor geradezu winzig wirken. Das Herz hämmert dir in der Brust, während das Metall um dich herum pocht. Sie ist es. Du spürst die Sphäre auf der anderen Seite dieser Tür, wie sie sich im Takt deines Atems bewegt, ihr pulsierendes Bild vor deinem inneren Auge.

Als würde ein Vorhang den Blick auf die Bühne freigeben, teilt sich der Nebel vor dir, als du die Schleuse erreichst. Du versuchst, den Schweiß von deiner Hand zu wischen, bevor du die Schleusensteuerung berührst. Das Tor gleitet zur Seite und du trittst hindurch.

Was auch immer du erwartet haben magst - dies ganz bestimmt nicht.

Es sind deine Kameraden, die durch weitere Tore in den riesigen Lagerraum steigen. Eigentlich solltet ihr euch freuen, einander zu sehen, doch das was sich in der Mitte des Raums befindet, raubt euch jegliche Begeisterung.

Der Raum ist voller Leute. Ein paar hundert vielleicht. Ihre Kleidung und Habseligkeiten deuten auf Minenarbeiter, Techniker und Bürohengste hin, die einst Kadath bewohnt haben. Ihr habt sie gefunden. Zumindest die meisten. Wie auf ein unhörbares Kommando hin drehen sich diese Leute zu dir und deinen Kameraden um. Ihre leeren und hoffnungslosen Augen schicken einen kalten Schauer dein Rückgrat hinunter. Hierher zu kommen war vielleicht keine so gute Idee.

SZENARIO 7 - SCHRECKEN IN DER TIEFE

„Was... ist... das?“ fragt Samuel, als er langsam den Raum betritt.

„Aber... das ist unmöglich“, murmelt Dr. Armitage.

„Wieso sind die hier? Ich dachte sie wären tot.“ sagt Randi verwirrt.

Als deine Gruppe sich wieder vereint hat, starrt jeder von euch schockiert auf das Gedränge der Leute, die auf der großen Fläche vor euch herumstehen. Ein Blitz zuckt durch die Luft und erschüttert den Raum - doch die leeren, passiven Blicke der Leute bleiben unbeeindruckt an euch kleben. Plötzlich erzittern einige von ihnen, und wie Spiegelbilder lösen sich Kopien von den vibrierenden Körpern, nur um sofort wieder zu ihrem Ursprung zurückzuschnellen. Die vermeintlich weit entfernten Wände und die Decke verändern sich; glatt polierte Oberflächen wechseln zwischen schmutzig, blutgetränkt und neon-bunt. Der Raum rumpelt und bringt Metall zum Kreischen.

Drake nimmt jedes Detail des Raumes und die Menschen darin in sich auf. „Das ist nicht –“

„Willkommen, Freunde“, donnert eine Stimme durch den Raum. Erschrocken zuckt ihr zusammen. Die anderen Menschen im Raum zucken nicht einmal mit der Wimper. Sie haben nur Augen für euch, oder flüstern miteinander, während die Wände sich weiter winden und krümmen. „Mein Name ist Stationskommandant Terrence Wade. Sie sind noch rechtzeitig eingetroffen. Aufgrund unerwarteter Ereignisse muss Kadath evakuiert werden. Bitte bewahren Sie Ruhe und bleiben in diesem Raum. Das Unterseeboot, das Sie in Kürze an die Oberfläche bringen wird, bietet allen genügend Platz. Wir bedanken uns für Ihre Unterstützung.“

In den Augen und Gesichtern deiner Kameraden spiegelt sich die gleiche Besorgnis wider, die auch dich befällt. Du schaust über deine Schulter und stellst mit Erschrecken fest, dass die Schleuse, durch die du den Raum betreten hast, fort ist.

„Nichts davon ist real“, murmelt Drake. „Die sind nicht real. Ihre Bewegungen. Seht doch. Wie Puppen, die an unsichtbaren Fäden hängen.“

„Und wie zur Hölle sollen wir hier rauskommen?“ fragt Dr. Armitage.

„Bleibt zusammen“, erwidert Samuel. „Haltet die Augen offen und bleibt dicht an den Wänden. Sucht nach Ausgängen. Vielleicht schaffen wir es ja in einem Stück hier raus.“

Ihr bewegt euch so unauffällig wie möglich in Richtung der Wände, ohne sie jedoch wirklich zu erreichen. Als ihr euch der Menge nähert, richten sich die Augen der Leute auf euch - um euch ebenso schnell wieder zu ignorieren und sich wieder ihrem Geflüster zuzuwenden.

Jemand zu deiner Linken räuspert sich. Du drehst dich um und erblickst einen Mann, der in einem Lüftungsschacht in der Wand hockt. Seine Finger klammern sich um das Gitter, das euch voneinander trennt.

„Psst, leise“, flüstert er und legt einen Finger an seinen Mund.

„Lenken Sie nicht ihre Aufmerksamkeit auf sich.“

„Warum sind Sie da drinnen?“ fragt Arthur.

„Ihre Augen, sie –“ der Rest bleibt ihm vor Rührung im Halse stecken. „Sie haben noch Ihre Seelen, nicht wahr? Es ist so lange her. Ich bin schon so lange mit denen hier gefangen. Ich – ich hatte die Hoffnung schon aufgegeben.“

„Wer sind Sie?“ fragt Randi. „Was geht hier vor sich?“

„Mein Name ist Edgar Kayce. Ich bin... war der leitende Ingenieur dieser Anlage. Meine Crew und ich haben sie gebaut. Trauen Sie keinem von ihnen. Niemandem. Sie wollten es nicht sehen, bis es zu spät war. Ich schon. Ich habe gesehen, wie es sie einen nach dem anderen holte. Jeden einzelnen. Sie sind... besessen. Sie sind diesem Ding erlegen, das sie aus dem Wasser gehoben haben. Aber Sie nicht. Zumindest noch nicht. Sie müssen mir helfen. Diese Leute werden Kadath nicht verlassen, aber wir können hier rauskommen, solange wir noch bei Verstand sind. Gehen Sie zu dem Korridor dort drüben. Wenn keiner hinsieht, gehen Sie durch die Schleuse und dort treffen wir uns. Wir werden die Sonne wiedersehen und diesen verdammten Ort hinter uns lassen.“

„Warum sollten wir Ihnen trauen?“ fragt Dr. Asimov. „Sie könnten genauso gut einer von denen sein.“

Edgar lässt ein schiefes, hoffnungsloses Grinsen aufblitzen.

„Welche Wahl haben Sie denn? Wollen Sie hier bei den hohläugigen Kriechern bleiben? Die Kadath-Anlage ist verloren. Das ist Ihre einzige Chance.“ Er löst sich vom Gitter und tut einige Schritte rückwärts, zurück in den Lüftungsschacht. „Ich bereite alles vor“, sagt er. „Tun Sie so, als gehörten Sie hierher, bis Sie am Ende des Korridors angekommen sind. Für meine Leute mag es zu spät sein, aber ich hole uns hier raus.“ Mit diesen Worten verschwindet er in den flimmernden Schatten des Schachts.

Ihr nähert euch der Schleuse, die Edgar euch genannt hat, immer wieder nervöse Blicke hinter euch werfend. Niemand scheint euch auch nur zu bemerken. Du tippst auf der Schleusensteuerung herum und die Tür gleitet auf. Ihr eilt hindurch und schließt sie wieder hinter euch. Keine zehn Meter von euch entfernt tritt ein Mann in den Korridor. Er wirkt ebenso erschrocken euch zu sehen, wie umgekehrt.

„Was – Wer sind Sie?“ will der Mann wissen. „Wo wollen Sie hin?“

„Wir könnten Sie das selbe Fragen“, erwidert Arthur.

Der Mann taxiert euch aufmerksam. „Ich kenne Sie nicht. Hat die Firma Sie geschickt? Sind Sie ein Rettungsteam?“

„Wir wurden hergeschickt um herauszufinden, was in Kadath passiert ist“, antwortet Samuel. „Aber wir können niemanden retten. Und unser U-Boot ist zerstört.“

Der Mann blickt fluchend zu Boden. Als er wieder aufsieht, ist sein Gesicht verhärtet und entschlossen zugleich. „Also schön. Wenn Sie hier sind, um zu helfen, dann tun Sie das. Ich bin



Ronald Myers, Grabungsleiter hier in Kadath. Wir haben eine Art Sphäre aus einer Kluft geborgen und sie hier reingebracht, und dann ging alles zum Teufel. Wir müssen dieses Ding zurück in den Ozean werfen. So weit wie es nur irgendwie geht. Aber Kommandant Wade hat die Anlage abgeriegelt. Ich konnte aber ein paar von uns zusammentrommeln. Wir brechen in den Raum ein, in dem sich diese verdammte Sphäre befindet und werfen sie über Bord. Wenn Sie hier lebend raus wollen, müssen Sie uns helfen.“

„Was sollen wir tun, Ronald?“ fragt Randi.

Ronald ruft auf seinem Unterarmdisplay eine Karte auf und tippt auf einen Raum, woraufhin dessen Inneres dargestellt wird. „Treffen Sie mich dort. Ich hole einige Leute und dann schicken wir das Ding auf den Grund des Meeres. Wir beenden das ein für alle Mal.“

ÜBERSICHT

Es scheint, als hätten ihr einige der Bewohner Kadaths gefunden, allerdings stimmt mit ihnen offensichtlich so einiges nicht. Einige von ihnen jedoch scheinen sich gegen die Beeinflussung ihres Geistes durch

die Sphäre zu wehren. Findet sie und schützt sie vor den Gefahren der Anlage. Vielleicht findet ihr dabei sogar mehr über die Geheimnisse der Anlage heraus.

SPIELBRETT

Baut das Spielbrett wie folgt auf:



Mischt alle Verderbniseffektmarker und legt zufällig je einen offen auf jedes Feld aller verdorbenen Räume, auf denen kein Brutmarker liegt.



RAUM- UND VERDERBNISSTAPEL

Raumstapel: 6, 8, 12, 14, 15, 24.

Verderbnisstapel: 1, 2, 4, 7, 16, 18.

SZENARIOSPEZIFISCHER AUFBAU

Nachdem ihr in Schritt 3 des Spielaufbaus die Monster ausgewählt habt, legt die Szenariokarte „Edgar Kayce“ links neben die erste Aktivierungskarte der Aktivierungsleiste. Legt die Szenariokarte „Minenarbeiter“ ans Ende der

Aktivierungsleiste. Legt die übrigen Szenariokarten verdeckt neben das Spielbrett. Diese werden im Laufe des Spiels aufgedeckt.

VERDERBNISLEISTE

Setzt die Verderbnisleiste wie folgt zusammen:



• Gefahreneffekte:



Kein Effekt.



Wenn die Szenariokarte „Rettung der Menschheit“ aufgedeckt ist, überspringt ihr die Brutphase. Andernfalls: Kein Effekt.

SONDERREGELN

Edgar wird als erstes auf der Aktivierungsleiste aktiviert. Falls sich der Marker „Edgar“ während der Auffrischungsphase auf dem gleichen Feld wie der Marker „Edgars Ziel“ befindet, deckt ihr die Szenariokarte „Freunde und Familie“ auf und befolgt ihre Anweisungen.

Dieminenarbeiter werden nach dem letzten Monster auf der Aktivierungsleiste aktiviert. Über die Reihenfolge, in der die Minenarbeiter aktiviert werden, entscheidet ihr. Falls sich alle drei Marker „Minenarbeiter“ während

der Auffrischungsphase auf dem gleichen Feld wie der Marker „Minenarbeiter-Ziel“ befinden, deckt ihr die Szenariokarte „Helden von Kadath“ auf und befolgt ihre Anweisungen.

Edgar und die Minenarbeiter gelten nur während Monster-Bewegungsaktionen als Ermittler.

Hinweis: Der Einschüchterungswert von Monstern gilt auch bei Edgar und den Minenarbeitern.

NIEDERLAGE DER ERMITTLER

Die Niederlagebedingung einer der Szenariokarten wurde erfüllt.

SIEG DER ERMITTLER

Die Siegbedingung der Szenariokarte „Rettung der Menschheit“ wurde erfüllt.

Freunde und Familie

„Edgar?“ fragt Samuel, als die Schleuse zur Seite gleitet. „Sind Sie hier?“

Edgar ist in diesem Raum. Aber etwas stimmt nicht. Er sieht euch mit Tränen in den Augen an. „Ihr kommt zu spät. Mutter und Warren waren schneller.“

Mit ruhiger Stimme ergreift Randi das Wort. „Was meinen Sie damit? Wer sind Mutter und Warren?“

„Nein, Mutter, nicht! Sie sind real. Du nicht!“ brüllt er und kneift seine Augen zusammen und presst seine Hände gegen den Kopf. „Ihr seid tot. Ihr seid beide gestorben!“



Und dann siehst du, wie sie sich hinter Edgar entfaltet, fleischliche Gestalt annimmt und aus seinem Schatten, seinem Körper und seinem Geist hervorbricht. In Schockstarre stehst du da und siehst die riesige Gestalt über ihm stehen, deren lange und dürre Finger liebevoll durch sein Haar streicheln. Sie löst sich weiter aus seinem Schatten und umarmt ihn. Küsst ihn mit Tentakeln, die aus ihrem Mund wachsen. Ein zweiter Mund öffnet sich entlang ihres Bauches und sie zieht ihren Sohn sanft zu sich heran. Sie beißt ihn entzwei. Edgars Beine fallen zuckend zu Boden, während sein Torso mit einem widerlichen Schmatzen von dem Mund an ihrem Bauch verschlungen wird. Du hörst sein Rückgrat brechen. Dann wendet sie sich seiner anderen Hälfte zu und schluckt sie im Ganzen.

Ein zweiter Schrecken gleitet aus dem Lüftungsschacht an der Decke und landet mit einem nassen Klatschen auf dem Metallboden. Zunächst sieht es wie ein ertrunkener Mensch aus, aber dann gibt es ein gurgelndes Geräusch von sich und teilt sich in zwei Hälften - genau in der Mitte. Es kommt auf die Beine und schwankt auf euch zu. Verwesende Hände wedeln und schlagen um sich, während die Kreatur immer wieder zusammenwächst und auseinander fällt und gammelige Organe in der Farbe von Seegegras entblößt. Als es sich endgültig wieder zusammengesetzt hat, erbricht es eine stinkende, schwarze Flüssigkeit mit dem Druck eines Feuerlöschers und besudelt den ganzen Raum damit. Das muss Warren sein.

Helden von Kadath

Der Korridor ist - abgesehen von euch - leer. Keine Spur von Ronald.

„Vielleicht sind sie schon drin“, mutmaßt Arthur.

„Natürlich“, stichelt Dr. Asimov. „Und erwarten uns mit einem Abendessen bei Kerzenschein.“

Drake tippt auf die Konsole der Schleuse und die Tür öffnet sich. Drinnen erkennt ihr Ronalds Leute, die sich vor Schmerzen zitternd und schreiend die Hände gegen die Köpfe pressen.

„NEIN!“ jault einer. „Wir waren so nah dran. So nah –“

Ihre Körper beginnen sich zu teilen, zu strecken und zu verbiegen.

„Ronald“, stöhnt ein anderer. „Ronald, nein! Was haben wir getan?“

Auf dem Boden entdeckst du, wovon der Mann spricht. Ronalds verstümelter Leichnam liegt in einem See aus Blut, ein Arm und ein Bein fehlen. Überall auf dem Boden liegen blutverschmierte Äxte verstreut.

Die Männer blicken euch mit leeren Augen bar jeder Menschlichkeit an. Sie heulen, dass es dir die Haare zu Berge stehen lässt und bewegen sich auf euch zu, während ihre Körper zwischen den Dimensionen hin und her schwingen.

Rettung der Menschheit

„Achtung, Ermittlungseinheit“, dröhnt eine Stimme durch den Korridor. „Hier spricht Kommandant Wade. Mir wurde zugetragen, dass Sie meine Bitte, auf weitere Anweisungen zu warten, ignoriert haben. Ich mache Ihnen keinen Vorwurf, aber ich kann Ihnen nicht gestatten, weiterzugehen. Sie müssen wissen: Jeder

in dieser Anlage wurde von dem infiziert, was wir in der Kluft fanden. Das betrifft jeden, auch Sie. Niemand verlässt Kadath. Es ist unsere Pflicht, die Welt da oben und die Zukunft der Menschheit zu schützen. Ich gehe davon aus, dass Sie das verstehen und hoffe, dass Sie mir das, was ich nun tun muss, vergeben können.“

Mit diesen Worten schwirrt und klappert es überall um euch herum. Dann ertönt eine Sirene und blinkende Warnlichter tauchen den Korridor in blutrotes Licht.

„Oh nein. Nein, nein, nein!“ hörst du Arthur stammeln.

„Achtung“, ertönt eine Frauenstimme. „Die Kadath-Anlage wurde soeben abgeschottet. Alle Luftschleusen und Kapsel-zu-Kapsel-Transporteinheiten wurden bis auf Weiteres gesperrt. Bitte bewahren Sie Ruhe.“

In diesem Moment erhebt sich um euch herum eine zuckende, sich windende Masse alpträumhafter Schrecken aus dem Boden.

So kommt und sehet

Das Bodenrost ist übersät mit den dampfenden und zuckenden Leichen der Toten. Wie hast du das nur überlebt? Oder bist du tot? Vielleicht bist du bei dem Aufprall der „Erleuchteter Tag“ gestorben? Vielleicht bezahlst du für deine Sünden, und dies ist die Hölle?

Ein Lautsprecher über dir rauscht. „Kommet und sehet“, ertönt Wades monotone Stimme. „Den Korridor entlang, die letzte Schleuse links.“ Und dann ein Schuss.

Angsterfüllt begibt sich dein erschöpftes Team zum Ende des Korridors. Die Schleuse öffnet sich und ihr tretet ein. Wades Körper liegt zusammengesackt auf dem Boden.

Plötzlich hörst du das Kichern.

Wie auf ein Kommando dreht ihr euch gleichzeitig zu dem Geräusch hin, zu dem sich mittlerweile ein bedrohliches Brummen gesellt hat. Ohne es zu merken bewegt ihr euch verängstigt darauf zu, unfähig den Blick von den Schrecken abzuwenden, die euch erwarten.

Auf dem Boden sitzt, mit dem Rücken zu euch, ein Mann im Schneidersitz und wippt manisch vor und zurück. „Ich verstehe es endlich“, murmelt er. „Endlich sehe ich! Ich sehe sie! Ich sehe die Sphäre! Sie spricht!“

Mit einer übertrieben ruckartigen Bewegung dreht der Mann sich um. Wie macht er das, ohne die Beine zu bewegen? „Ich bin James Summerisle, Hohepriester der Kirche der Goldenen Dämmerung“, sagt er, nun vollständig in eure Richtung gedreht. Wabernde schwarze Löcher sind dort, wo eigentlich seine Augäpfel sein sollten. „Die Sphäre spricht zu mir. Sie will euch.“

SZENARIO 8 - SUBSTANZ DES SCHRECKENS

James Summerisle erhebt sich. Dabei vereinen sich die schwarzen Löcher in seinen Augen mit einem größeren Strudel, der sich hinter ihm auftut. Du blickst in die unendliche Schwärze des Mahlstroms und spürst, wie das letzte bisschen Hoffnung aus dir heraus sickert. In diesem Abgrund ist nichts Gutes. Kein Licht, kein Leben. Nur Verzweiflung und Wahnsinn.

Tentakel, Ranken und manifestierter Tod schlängeln sich an Wänden, Decken und dem Boden entlang. Ihr habt schon so manchen Raum gesehen, der vom Bösen eingenommen und verdorben wurde, aber noch nie in diesem Tempo. Abscheuliche Gewächse sprießen aus den Konsolen und entblößen Münder voller spitzer, glänzender Zähne, während sich ihre schwammigen Massen entfalten. Fleischige Säcke bedecken die Wände wie Blasen geschundener Haut. Immer schneller pulsierend bis sie platzen und die Umgebung mit schwarzer Galle bespritzen. In den Ecken des Raumes sind Gesichter zu erahnen, die sich wie ein Ausschlag ausbreiten und leise vor sich hin jammern.

„Was zur - hinter uns!“ ruft Arthur. Du schaust hinter dich und wirst Zeuge, wie fauliger Schleim aus den aus den Gittern der Laufstege herauf quillt und sich zu Organen, Muskeln und schließlich zu Männern und Frauen verbindet. Kommandant Wade steht plötzlich taumelnd auf. Aus der Schusswunde in seinem Kopf sickert gräuliches, geronnenes Blut, die weiße Fäulnis wickelt sich um seine Schuhe und durchbohrt die Haut an seinen Knöcheln.

Samuel legt eine Hand auf deine Schulter und drängt dich rückwärts. Du lässt Dich von ihm langsam rückwärts aus dem Raum führen. Die „Menschen“ liegen zuckend auf dem Boden und ihre Münder öffnen sich, um ihre ersten Atemzüge zu tun. Als ihr die Tür erreicht, erheben sie sich und drehen sich, von Spasmen geschüttelt, eure Richtung. Der Schleim fällt von ihnen ab und entblößt ihre wahre Identität.

„Das... sind die Arbeiter der Anlage“, keucht Randi.

„Arme Schweine“, sagt Dr. Asimov.

Eine Hand grapscht nach deinem Arm und du zuckst mit einem kurzen Aufschrei zusammen. Hinter dir entdeckst du Edgar, dessen zwei Hälften gerade willkürlich wieder zusammenwachsen. In seinen Augen ist kein Leben. Keine Seele. Es läuft dir kalt

den Rücken herunter.

„Es schmerzt noch, wo Mutter mich entzwei biss“, witzelt Edgar.

„Sie kaute und kaute und kaute...“

„Es gibt kein Entkommen“, dröhnt Summerisles Stimme durch den Raum. „Kein Verstecken mehr. Nur die Sphäre.“ Während er spricht, beginnt er mit seitlich ausgestreckten Armen vorwärts zu schweben. Seine Beine schleifen über den Boden und lassen seine Zehen über das Gitter des Laufstegs rattern.

„Den Korridor hinunter sind noch Dutzende von denen!“ ruft Dr. Armitage. „Wie sollen wir bloß an ihnen vorbeikommen?“

Summerisle hat Wade erreicht, und mit einem unmenschlichen Stöhnen beginnen ihre Körper miteinander zu verschmelzen. Wades Haut wird klebrig, beinahe flüssig. Er geht in die Knie, und Summerisles Beine und Hüfte vereinen sich mit seinem Kopf und Torso. Schon strebt Summerisle auf eine weitere Person zu und nimmt sie in sich auf. Und dann noch eine. Mit jedem absorbierten Körper wächst Summerisle und nimmt mehr und mehr die Form einer aus menschlichen Körpern geformten Schlange an. Oder eines Tausendfüßlers.

„Wir sind die fleischgewordene Substanz der Sphäre“, predigt Summerisle. „Die Verkörperung ihres erleuchteten und bewussten Reiches. Wir sind die Perfektion, geboren aus ihren unendlichen Tiefen. Vereint und von ihrem reinigenden Feuer geläutert. Wir sind die Zukunft der Menschheit und der gesamten Welt.“

Eine Hand umfasst deinen Knöchel. Zu deinen Füßen erblickst du Ronald, der zu dir hoch starrt. Aus den Stummeln seiner fehlenden Gliedmaßen sprießen neue Extremitäten und die weiße Fäulnis. „Haltet es auf“, wimmert er. „Tötet es. Tötet uns. Wir sind schon verloren.“

Drake hebt seine Pistole. „Die ist für dich, Ronald“, sagt er und eröffnet das Feuer.

„Lauft!“ brüllt Samuel. „Feuert mit allem, was ihr habt. Gott stehe uns bei!“

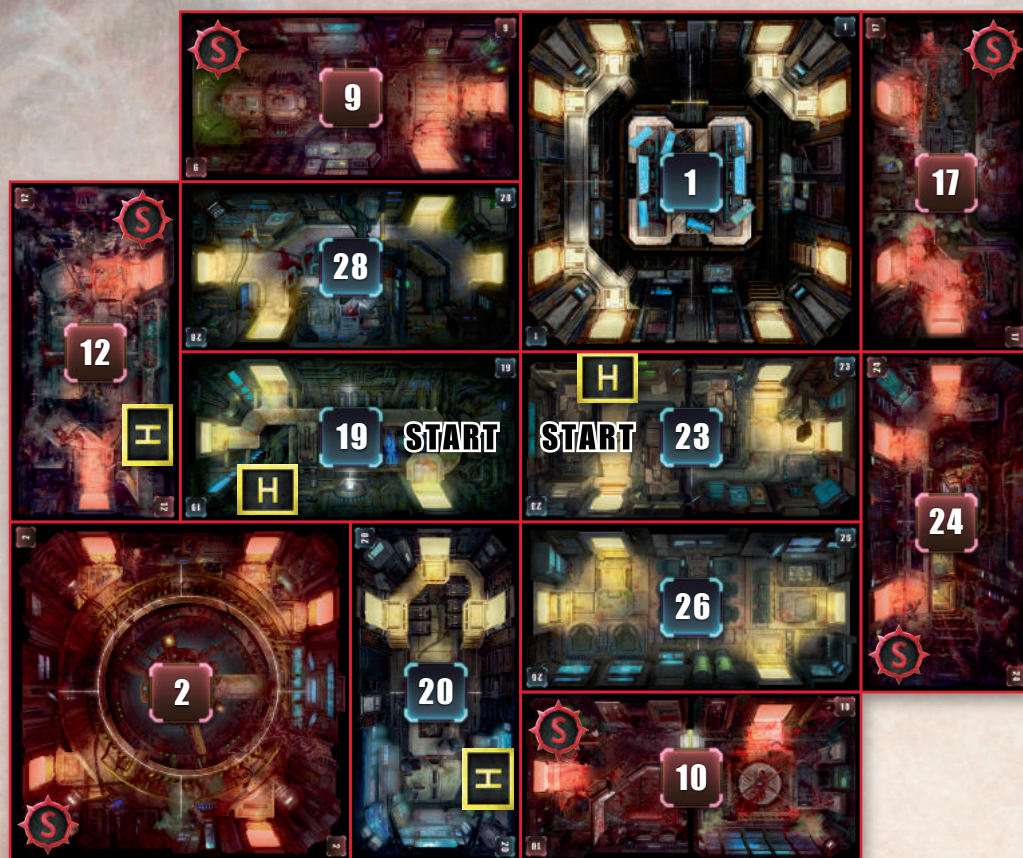
ÜBERSICHT

Die Substanz hat sich erhoben. Ein sich windendes Amalgam aus den Bewohnern der Anlage, das sich alles einverleibt, was einmal einen Puls hatte; und mit jedem Opfer, das es in sich aufnimmt, wird es mächtiger.

Könnt ihr euch ihrem Wahnsinn entziehen und sie zerstören, bevor sie auch euch verschlingt? Aber zu welchem Preis?

SPIELBRETT

Baut das Spielbrett wie folgt auf:



Schleusenmarker



Brutmarker

Mischt alle Verderbniseffektmarker und legt zufällig je einen offen auf jedes Feld aller verdorbenen Räume, auf denen kein Brutmarker liegt.

Bewohner-Marker: Mischt sechs verschiedenfarbige Identitätsmarker und legt je einen davon offen auf die Brutfelder.



Bewohner-Marker (offen und verdeckt)

RAUM- UND VERDERBNISSTAPEL

Raumstapel: 1, 19, 20, 23, 26, 28.

Verderbnisstapel: 2, 9, 10, 12, 17, 24.

SZENARIO-SPEZIFISCHER AUFBAU

Nachdem ihr in Schritt 2 des Spielaufbaus eure Ermittler ausgewählt habt, stellt jeder Ermittler seine Figur auf eines der mit „Start“ gekennzeichneten Felder seiner Wahl.

In Schritt 3 des Spielaufbaus dürfen **keine** epischen Monster verwendet werden. Legt die szenariospezifische Monsterkarte „Substanz“ neben das Spielbrett. Legt sie **nicht** neben die Aktivierungsleiste. Die „Substanz“-Brutkarten dürfen **nicht** in den Brutstapel gemischt werden!

Nachdem ihr die Monster ausgewählt habt, mischt alle sechs Szenario-karten dieses Szenarios und legt jeweils eine mit der grünen Seite nach oben unterhalb der Monsterkarten an die Aktivierungsleiste an. Die grüne Seite der Karten repräsentiert **Bewohnerkarten**. Die rote Seite der Karten repräsentiert **Neues Fleisch-Karten**.



VERDERBNISLEISTE

Setzt die Verderbnisleiste wie folgt zusammen:



• Gefahreneffekte:



Prüft alle Bewohnerkarten von links nach rechts:

Wenn mindestens zwei Erfolgsmarker auf der Bewohnerkarte liegen, dreht sie auf die „Neues Fleisch“-Seite um. Stellt das Monster „Substanz“ auf das Feld des entsprechenden Bewohner-Markers. Legt diesen Marker anschließend auf die Monsterkarte „Substanz“, bzw. auf andere dort liegende Marker.

Falls es keine Bewohnerkarte mit mindestens zwei Erfolgsmarkern gibt, handelt stattdessen die obigen Schritte mit der ersten Bewohnerkarte von links ab.



Handelt  ab. Alle Bewohnerkarten werden abgehandelt, als lägen mindestens zwei Erfolgsmarker darauf.

SONDERREGELN

Während der Aktivierungsphase werden die Szenariokarten nach dem Monster aktiviert, das jeweils oberhalb der Karte liegt. Wenn die Bewohnerseite nach oben zeigt, wird der entsprechende Bewohner aktiviert. Wenn die „Neues Fleisch“-Seite nach oben zeigt, wird das Monster Substanz aktiviert.

Bewohner gelten als Monster mit einer maximalen Gesundheit von 4. Sie werden nicht von verriegelten Schleusen beeinflusst; d.h. sie können sich frei durch diese hindurch bewegen. Sie können nicht verlangsamt, geschwächt oder paralyisiert werden. Nachdem ein Bewohner getötet wurde, dreht ihr seinen Marker auf die Rückseite und legt einen Erfolgsmarker auf die entsprechende Bewohnerkarte. Wenn ein Bewohner-Marker zu Beginn seiner Aktivierung verdeckt ist, wird seine

Aktivierung übersprungen. Deckt am Ende der Runde alle verdeckt liegenden Bewohner-Marker wieder auf.

Hinweis: Ermittler können verdeckt liegende Bewohner-Marker **nicht** angreifen.

Nachdem das Monster „Substanz“ getötet wurde, entfernt den obersten Bewohner-Marker von seiner Monsterkarte und entfernt diesen zusammen mit der entsprechenden „Neues Fleisch“-Karte aus dem Spiel. Wenn anschließend noch mindestens ein Bewohner-Marker auf der Monsterkarte „Substanz“ liegt, erscheint Substanz sofort. Andernfalls legt ihr die Figur zurück in den Monstervorrat.

SIEG DER ERMITTLER

Alle Bewohner-Marker und „Neues Fleisch“ - Karten wurden aus dem Spiel entfernt.

Es gibt kein Entrinnen mehr, keinen Ort, an dem ihr euch verstecken könntet. Mit dem Rücken zur Wand siehst du dem Ding zu, wie es immer näher rückt, den schwarzen Mahlstrom hinter sich her ziehend.

Du brichst zusammen und lässt es kommen. Einige deiner Kameraden tun es dir gleich, von Erschöpfung, Schmerzen und Hoffnungslosigkeit erdrückt.

„Gebt nicht auf! Wir können es aufhalten!“ ruft Samuel.

„Wir haben es schon so oft getötet“, antwortet Randi. „Warum sollte es jetzt einen Unterschied machen?“

„Wenn wir schon draufgehen, lass ich das Scheißding zumindest teuer dafür bezahlen!“ sagt Drake wütend und nickt Samuel zu. Der erwidert das Nicken.

„Legen wir los“, beschließt Samuel.

Aus allen Rohren feuern und stürmen die beiden Männer dem schlangenhaften Schrecken entgegen. Das Ding bellt aus mehreren Mündern zugleich und zieht die beiden zu sich, näher an den Wirbel des Vergessens.

„Na schön, ein Mal noch“, sagt Dr. Asimov. „Wehe, sie lassen uns nichts mehr übrig.“

„Ich wollte schon immer etwas vollbringen, an das die Welt sich erinnern wird“, meint Arthur.

„So viel zum Thema ‚Aus dir wird mal eine brillante Chirurgin‘“, sagt Dr. Armitage und lässt ihr Skalpell aufblitzen.

Du erhebst dich ebenfalls, und gemeinsam mit Drake, Samuel und den anderen umringst du den Schrecken. Dort wo eure Kugeln die Haut des Dings zerfetzen, bilden sich schwarze, rote und weiße Blüten aus Blut, Eiter und Wundsekret. Es gibt ein erbarmungswürdiges Heulen von sich, fällt zur Seite und vergeht in einem Regen aus weißem Schleim, schwarzem Eiter und geschmolzenem Fleisch. Das Portal hinter ihm fällt in sich zusammen.

„Das ist neu“, staunt Randi.

Der dunkle Bewuchs, der den Raum befallen hatte zieht sich plötzlich zurück. Als würde eine Kassette zurückgespult kehrt der Raum langsam zu seinem ursprünglichen Zustand aus blankem Stahl und gebürsteten Metall zurück.

„Haben wir es geschafft?“ fragst du atemlos. „Ich glaube, wir haben es geschafft!“

„Moment. Was?“ wundert sich Dr. Armitage.

„Wo sind...?“ stottert Arthur.

„Wie sind wir hierher gekommen?“ fragst du.

Samuel sieht sich um, das Kreuz zwischen seinen Fingern haltend. „Nein... Nein!“

„Es war alles eine Illusion?“ fragt Dr. Asimov. „Das kann nicht sein...“

Ihr befindet euch wieder in dem großen Raum, in dem ihr das erste Mal den Kadath-Arbeitern begegnet seid. Abgesehen von ein paar alten, rostig aussehenden Flecken sind Wände und Boden sauber, geradezu steril. Keine Spur von den sich windenden Tentakeln und anderem Bewuchs. Anstelle der Arbeiter und Bewohner Kadaths nimmt jedoch etwas anderes die Mitte des Raums ein.

Mit offen stehendem Mund zeigst du keuchend darauf. „Sie ist hier. Schon die ganze Zeit.“

Deine Kameraden drehen sich um und starren die Sphäre ebenso fassungslos an, wie du. Wie ein riesiger Ball schwebt sie etwa einen halben Meter über dem Boden und dreht sich frenetisch um die eigene Achse. Die äußere Schale ist beinahe durchsichtig und erlaubt den Blick auf eine tobende, chaotische Masse aus Farben und Energie in ihrem Innern. Allein ihr Anblick weckt in dir das Bedürfnis zu schreien. Aber auch, sie zu berühren.

Blitze schießen durch das Innere der Sphäre, als Erinnerungen wie Wolken über ihre Oberfläche gleiten. Wie die Sterne und Supernovae einer Galaxie wirbeln der Verstand und das Bewusstsein unzähliger Wesen durch ihr Inneres. Sie ruft nach dir. Sie lockt dich. Wesen und Zivilisationen von kosmischer Größe vermengen sich und explodieren in einem unendlichen Hagelsturm aus Partikeln des Wahnsinns jeder nur denkbaren Farbe. Sie ist alles. Sie ist du.

„Sie ruft mich schon so lange“, murmelst du. „Ich kann... will nicht mehr weglaufen.“

Taumelnd gehst du auf die Sphäre zu, das Geschrei deiner Kameraden kaum mehr als ein Flüstern. Sie sind jetzt so weit weg. Zeit und Raum dehnen sich wie Karamell, deine Umgebung verschwimmt zu einem ätherischen Nebel. Es gibt nur noch sie. Es gibt nur noch dich.

Endlich berührst du die Sphäre, und sie öffnet sich dir wie eine Blüte. Ihre Geheimnisse verschlucken dich.

Du lässt dich in ihren Ozean fallen. Einen Ozean in einer Vielzahl weiterer Ozeane. Mit einem erstickten Wimmern gleitest du tiefer, immer tiefer in die Unendlichkeit des Ozeans, der die Sphäre ist. Verloren.

ENDE

