



M A D N E S S

Chang Yuan

VERRAT DES **ORAKELS**
ERWEITERUNG

VERSTAND IN SCHERBEN

„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. So wie deiner es bei den anderen tut. Du beginnst zu weinen, und ohne hinzusehen weißt du, dass es Blut ist, das deine Wangen hinabrollt.

Deine Seele wird in Stücke gerissen und du schreist - lauter als je zuvor. Du klammerst dich an das, was dich ausmacht, klammerst dich an dich selbst. Aber eine unerbittliche Macht zerrt an dir und zieht dich empor. Du kennst die Geschichten von Menschen, die ihre Körper verlassen und friedlich über allem schweben. Doch das hier ist anders. Nur Schmerz, Schrecken und etwas, das dir die Seele versengt. Du siehst dich zitternd auf

dem Boden liegen und nach dir selbst rufen. Du willst zurück, mehr als alles andere. Aber es geht nicht. Etwas hält dich fest und lässt nicht mehr los.

Du wirst fortgerissen, fort von dir selbst. Das Bewusstsein vieler anderer droht dich zu erdrücken, verbindet sich mit deinem und zieht sich wieder zurück. Verängstigt, verloren und hoffnungslos. Genau wie du.

Mehr und mehr Seelen vereinen sich mit dir und du spürst, wie du dich selbst verlierst. Es ist alles so verwirrend. Ein Durcheinander aus Gedanken, Schrecken und Emotionen durchsiebt dich, zerstreut und verteilt dich wie Öl im Wasser. Immer mehr entgleitet dein Ich und so sehr du dich auch sträubst, verblasst die Erinnerung, wo du aufgewachsen bist, wer deine Freunde waren und welches dein Lieblingsessen ist. Oder wie dein Name lautet.

Du versuchst vor Schmerz zu stöhnen, als das letzte Bisschen deines Ichs aus dir heraus sickert. Du kannst nicht bei dir selbst bleiben; aber vielleicht kannst du entkommen? Der Gedanke gibt dir Kraft. Du sträubst und windest dich, suchst einen Weg, bis...

Du existierst.

Zuckend und zitternd kämpfst du dich auf die Beine. Du versuchst gar nicht erst, deine Augen zu öffnen. Vielleicht hast du auch gar keine. Es macht keinen Unterschied, denn du kannst auch so sehen. Und was du siehst, ist eine merkwürdige und fremdartige Welt aus reinem und grenzenlosem Horror.

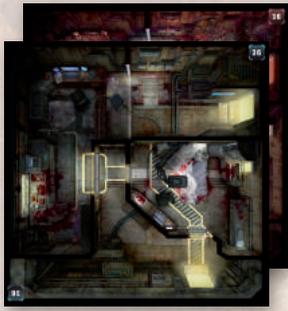
ÜBER DIESE ERWEITERUNG

Ihr erwacht in einer alpträumhaften Welt voller Qualen und Schmerzen. Ihr wisst nicht, wer oder warum ihr hier seid. Ihr wisst nur, dass ihr entkommen müsst. Doch je länger ihr euch durch diesen schrecklichen Ort kämpft, umso größer wird die Befürchtung, dass es gar kein Entkommen gibt. Und es gibt noch andere Dinge, die diese Welt durchstreifen: gequälte, brutale Kreaturen, für die nur ihr eigenes Überleben zählt und seltsame, mörderische Sammler, die es auf eure Gehirne abgesehen haben. Und dann ist da noch dieser unheimliche Mann im Rollstuhl, der zwischen den Ebenen der Existenz hin- und herwechselt. Das gigantische, vor manischer Energie pulsierende Gehirn auf dem Tablett tut sein Übriges, den schrecklichen Anblick des Mannes zu vervollständigen. Grund genug, seinen Verstand aufzugeben – nur ist der das Einzige, was euch in dieser Welt bleibt. Willkommen zu **Verrat des Orakels**, einer Erweiterung für das Brettspiel **Deep Madness**.

In den drei neuen Szenarien dieser Erweiterung werden die Ermittler an ihre äußersten Grenzen gebracht. Der neue „Williams Prüfung“-Mechanismus zwingt die Ermittler dazu, Opfer für das Vorankommen des Teams zu bringen – selbst wenn das bedeutet, sich zu Dr. William Wests Marionette zu machen. Doch die Ermittler sind dem Schöpfer dieser grausamen Welt nicht schutzlos ausgeliefert. Der neue Synergiemechanismus erlaubt es den Ermittlern, ihre Kräfte zu bündeln, um besondere Fähigkeiten zu erlangen, die sie allein niemals kontrollieren könnten. **Verrat des Orakels** enthält zwei neue Ermittler, drei neue Monstertypen sowie ein neues episches Monster: den wahnsinnigen, zum Gott gewordenen Dr. William West. Insgesamt erwarten euch somit 26 neue Miniaturen.



KOMPONENTEN



5 Spielplanteile (2 große und 3 kleine)



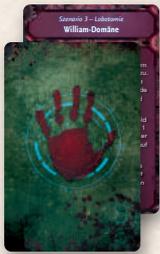
5 Monsterkarten (3 normale, 1 epische und 1 szenariospezifische)



1 Marionetten-Ermittlerkarte



2 Ermittlerkarten



4 Szenariokarten



8 Suchkarten



8 Wahnsinnskarten



20 Bewusstseinskarten



5 Raumkarten



14 Brutkarten



2 Aktivierungskarten



6 „Williams Gebot“-Karten



15 Opferkarten



9 Marionettenkarten



8 Synergiekarten



6 Geistesbarriere-Marker



6 Psychosemarker



3 Hannah-Marker



8 Brut-/Verderbniseffekt-marker



8 William-Domäne-Marker



2 „Williams Prüfung“-Marker



9 Gehirnmarker (in 2 Varianten)



18 Geistesmarker

2 Ermittlerfiguren und 24 Monsterfiguren



Clarence Branom



Hannah



12 Opfer



8 Sammler



3 Zerlegte



8 Sammler



3 Zerlegte



William



DAS SPIEL MIT DIESER ERWEITERUNG

Die folgenden Erweiterungskomponenten benötigt ihr nur in den Szenarien dieser Erweiterung: die Spielplanteile und Raumkarten; die szenariospezifische Monsterkarte „William“, die Marionetten-Ermittlerkarte, die Szenario-, Marionetten-, Opfer- und „Williams Gebot“-Karten; sowie die Gehirn- Geistesbarriere-, Geistes- und „Williams Prüfung“-Marker.

Die folgenden Erweiterungskomponenten könnt ihr (sofern nicht anders angegeben) in beliebigen Szenarien des **Deep Madness**-Grundspiels verwenden: die Ermittler- und Aktivierungskarten; die Monster- und

Brutkarten; die Such-, Wahnsinns- und Bewusstseinskarten sowie die Verderbniseffektmarker.

Die Synergiekarten finden im neuen Synergiemechanismus Verwendung, der in dieser Erweiterung eingeführt wird (siehe „Synergiekarten“ auf Seite 6). Dieser kann optional in beliebigen Szenarien verwendet werden.

ZUSÄTZLICHE REGELN

Die Erweiterung **Verrat des Orakels** fügt der Welt von **Deep Madness** viele neue Aspekte hinzu. Dieser Abschnitt beschreibt die Regeln, die ihr

zum Spielen mit dieser Erweiterung benötigt.

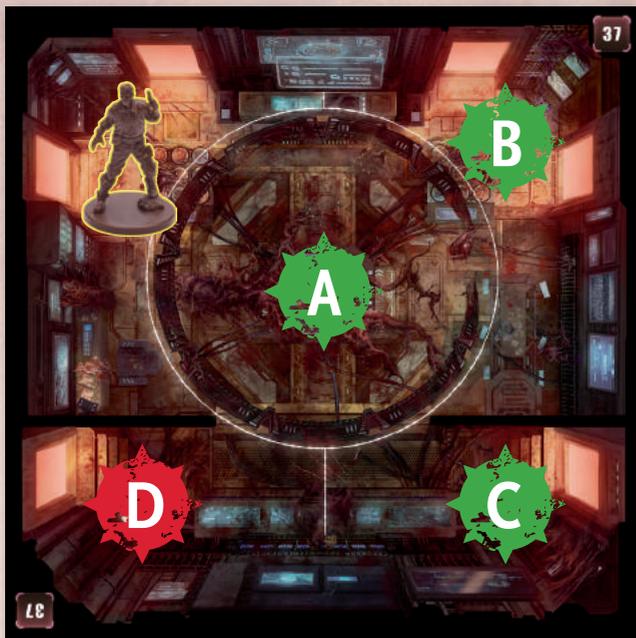
NEUE SPIELPLANTEILE

Beispiel: Raum 36 →



- A. Feld A liegt in Sichtlinie des Ermittlers. Reichweite und Entfernung betragen jeweils 1.
- B. Feld B liegt in Sichtlinie des Ermittlers. Reichweite und Entfernung betragen jeweils 2.
- C. Feld C liegt in Sichtlinie des Ermittlers. Reichweite und Entfernung betragen jeweils 1.
- D. Der Ermittler muss sich über Feld C bewegen, um Feld D betreten zu können. Feld D liegt in seiner Sichtlinie mit einer Reichweite und Entfernung von jeweils 2.
- E. Der Ermittler muss sich über Feld C bewegen, um Feld E betreten zu können. Feld E liegt nicht in seiner Sichtlinie, die Entfernung dorthin beträgt 2.

Beispiel: Raum 37 →



- A. Feld A liegt in Sichtlinie des Ermittlers. Reichweite und Entfernung betragen jeweils 1.
- B. Feld B liegt in Sichtlinie des Ermittlers. Reichweite und Entfernung betragen jeweils 1.
- C. Feld C liegt in Sichtlinie des Ermittlers, da er sich über Feld A in einer geraden Linie auf Feld C bewegen könnte, ohne die Bewegungsrichtung zu ändern. Reichweite und Entfernung betragen jeweils 2.
- D. Der Ermittler muss sich über Feld A bewegen, um Feld D betreten zu können. Feld D liegt nicht in seiner Sichtlinie, die Entfernung dorthin beträgt 2.

DIE NEUEN ERMITTLER

CLARENCE BRANOM

Wenn **Clarence Branom** seine Fähigkeit „Psychotisches Verhalten“ anwendet, darf er einen Ermittler (auch sich selbst) wählen, der einen Psychosemarker erhält. Dies darf er bis zu drei Mal pro Runde tun. Die Rückseite dieser Marker zeigt einen Wahnsinnsmarker. Wenn ein Ermittler einen Psychosemarker einsetzt, dreht er ihn um, sodass er dadurch gleichzeitig 1 Wahnsinn erleidet.

HANNAH

Wenn **Hannah** ihre Fähigkeit „Vertriebene Alpträume“ anwendet, darf sie jedem Monster, das Ziel ihres Angriffs ist, zusätzlichen Schaden in Höhe der jeweiligen Anzahl an Hannah-Markern zufügen, die auf der oder den entsprechenden Monsterkarte(n) liegen. Wenn Hannah z.B. die Monsterkarte „Opfer“ mit einem und die Monsterkarte „Sammler“ mit zwei Hannah-Markern markiert hat, darf sie während ihrer Angriffsaktion jedem vom Angriff betroffenen **Opfer** 1 zusätzlichen Schaden, und jedem **Sammler** 2 zusätzlichen Schaden zufügen.

Wenn **Hannah** ihre Fähigkeit „Gestörte Seelen“ anwendet, darf sie eine oder mehrere Monsterkarten gleichzeitig mit einem oder mehreren ihrer Hannah-Marker markieren. Jeder Hannah-Marker hat einen anderen Effekt:



Der Schreckenswert aller Monster dieses Typs ist um 1 reduziert.

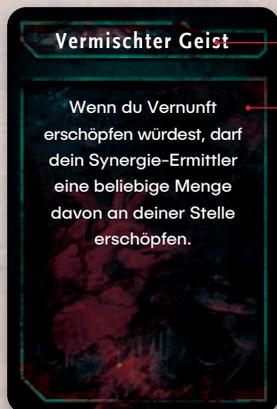


Der  aller Monster dieses Typs ist um 1 reduziert.



Der Einschüchterungswert aller Monster dieses Typs ist um 1 reduziert.

SYNERGIEKARTEN



Name der Karte

Effekt der Karte

Synergiekarten sind ein neuer Mechanismus, der in dieser Erweiterung eingeführt wird. Er kann in beliebigen Szenarien von **Deep Madness** verwendet werden, um den Ermittlern das Überleben etwas zu erleichtern. Um die Synergiekarten ins Spiel zu bringen, zieht jeder Ermittler in Schritt 2 des Spielaufbaus eine zufällige Synergiekarte. Diese Karten bieten Fähigkeiten, die ein Ermittler mit seinem Synergie-Ermittler teilt.

Der Ermittler, dessen Aktivierungskarte links von derjenigen eines anderen Ermittlers liegt, gilt als der Synergie-Ermittler von Letzterem. Der letzte Ermittler auf der Aktivierungsleiste gilt als der **Synergie-Ermittler** des Ermittlers, dessen Aktivierungskarte am Anfang der Aktivierungsleiste liegt.

Beispiel: Die Aktivierungskarte von **Clarence Branom** liegt auf dem zweiten Platz der Aktivierungsleiste; die von **Hannah** liegt auf dem dritten Platz. **Clarence Branoms** Aktivierungskarte liegt somit links von **Hannahs**, weshalb er als **Hannahs** Synergie-Ermittler gilt.

WICHTIGE BEGRIFFE

AKTIONEN AUSSERHALB DER EIGENEN AKTIVIERUNG

Gewisse Effekte erlauben es Ermittlern, Aktionen außerhalb ihrer eigenen Aktivierung auszuführen. In diesem Fall können Effekte und Fähigkeiten, die normalerweise während der eigenen Aktivierung zur Verfügung stehen, nicht angewendet werden. Das gleiche gilt für Effekte, die zu Beginn oder am Ende der eigenen Aktivierung abgehandelt werden (z.B. Verderbniseffekte, Atemluft-Zustand prüfen, usw.), da der Ermittler, der die Aktion ausführt, nicht als aktiv gilt.

ERSCHEINEN

Wenn ein Effekt euch dazu auffordert, z.B. ein Monster, einen Ermittler oder einen Marker erscheinen zu lassen, ohne dabei ein Zielfeld oder -raum anzugeben, stellt oder legt ihr die jeweilige Komponente auf das Brutfeld des Raums, dessen Karte oben auf dem Verderbnisstapel liegt. Nachdem ihr den Effekt abgehandelt habt, legt ihr die entsprechende Karte unter den Verderbnisstapel.

NEUE VERDERBNISEFFEKTE



Solange sich ein Monster auf diesem Feld befindet, ist sein Widerstand um 1 erhöht.



Solange sich ein Monster auf diesem Feld befindet, ist sein  um 1 erhöht.

MITWIRKENDE

Erweiterungsdesign: 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

Künstlerische Gestaltung: Jia Dify, Weifeng und Chris Dounghman

Schachtelgestaltung: Chang Yuan

Illustratoren: Chang Yuan, Joseph Diaz und Guillem H. Pongiluppi von GhostSolid Studio, Mariusz Gandzel, DRock Art Studio und Night Watch Art Studio

Modellierer: Gael Goumon, Dennis Zarnowski und Long C

Produktionsleitung: Cherry Li

Spieltester: Kai Li, 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, Verrat des Orakels 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

REGELN FÜR DIE SZENARIEN DIESER ERWEITERUNG

In den Szenarien dieser Erweiterung sind die Ermittler in einer Welt gefangen, die dem Bewusstsein von Dr. William West entsprungen ist. In jedem Szenario kann es passieren, dass einer der Ermittler zu Williams Marionette wird. Für diesen „Williams Marionette“-Mechanismus, benötigt ihr die folgenden Komponenten: die „Williams Gebot“-Karten,

die Marionettenkarten, die Marionetten-Ermittlerkarte, die „Williams Prüfung“-Szenariokarten sowie die „Williams Prüfung“-Marker.

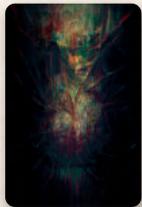
„WILLIAMS MARIONETTE“-AUFBAU

In jedem Szenario dieser Erweiterung folgt auf den letzten Schritt des Spielaufbaus ein zusätzlicher Schritt, um den „Williams Marionette“-Mechanismus ins Spiel zu bringen. Befolgt dazu die folgenden Schritte:

1. Mischt die sechs „Williams Gebot“-Karten und legt je eine davon zufällig oberhalb jeder Aktivierungskarte auf die Aktivierungsleiste.



2. Mischt alle Marionettenkarten zu einem verdeckten Marionettenstapel.



3. Legt die Marionetten-Ermittlerkarte, mit dem Titel „Enthüllung der Marionette“ nach oben zeigend, neben das Spielbrett. Diese Karte enthält alle wichtigen Informationen bezüglich dieses Mechanismus.



„Enthüllung der Marionette“-Seite



„Die Marionette“-Seite

4. Legt einen „Williams Prüfung“-Marker oberhalb des vierten und siebten Runden-Teils der Verdenisrleiste ab. Legt abschließend die zu

diesem Szenario gehörende „Williams Prüfung“-Szenariokarte offen neben das Spielbrett.



„WILLIAMS GEBOT“-KARTEN UND MARIONETTENKARTEN



Name der Karte

Effekt der Karte

Jeder Ermittler erhält den Effekt der „Williams Gebot“-Karte, die oberhalb seiner jeweiligen Aktivierungskarte liegt. Diese legt fest, unter welchen Bedingungen der Ermittler eine Marionettenkarte erhält. Wenn die Reihenfolge der Ermittlerkarten während der Auffrischungsphase verändert wird, werden die „Williams Gebot“-Karten **nicht** mitbewegt.



Marionettenkarte
(verdeckt)



Marionettenkarte
(leer)



Marionettenkarte
(mit Williams Abbild)

Wenn ein Ermittler eine Marionettenkarte erhält, zieht er die oberste Karte vom Marionettenstapel und legt sie **verdeckt** neben seine Ermittlerkarte, ohne sich deren Vorderseite anzusehen.

Hinweis: Ermittler dürfen ihre Marionettenkarten weder aufdecken, die Vorderseite ansehen, noch die Karten im Marionettenstapel ansehen, außer ein Spieleffekt weist sie ausdrücklich dazu an.

Am Ende der sechsten Runde jedes Szenarios, oder wenn der Marionettenstapel leer ist, decken alle Ermittler ihre Marionettenkarten auf. Nur eine Marionettenkarte zeigt auf der Vorderseite Williams Abbild; alle anderen sind leer. Der Ermittler, der Ersterer besitzt, gilt ab diesem Moment als **Marionette**.

Wenn Williams Abbild zu diesem Zeitpunkt nicht aufgedeckt wurde, müssen die Ermittler ab sofort gezogene Marionettenkarten sofort aufdecken. Wenn die aufgedeckte Karte Williams Abbild zeigt, gilt der Ermittler ab sofort als Marionette.

Sobald ein Ermittler zur Marionette geworden ist, entfernt ihr alle „Williams Gebot“-Karten aus dem Spiel. Dreht die Marionetten-Ermittlerkarte um und legt sie (mit dem Titel „Die Marionette“ nach oben zeigend) auf die Ermittlerkarte der Marionette.

Anschließend wird dem Szenario die folgende Siegbedingung hinzugefügt: „Falls ein Ermittler zur Marionette wurde, muss diese getötet worden sein.“

Falls alle Siegbedingungen des Szenarios erfüllt sind und zu diesem Zeitpunkt noch kein Ermittler zur Marionette geworden ist, gewinnen die Ermittler das Spiel (da es noch keine Marionette gibt, die getötet werden müsste).

DIE MARIONETTE

Der Ermittler, auf dessen Ermittlerkarte die Marionetten-Ermittlerkarte liegt, gilt als **episches Monster** und nicht mehr als Ermittler. Die Marionette wird nun vom Spiel gesteuert; der Ermittler ist zu Williams Sklaven geworden.

Die Marionette wirft alle eigenen Karten (außer der Ermittler- und Aktivierungskarte), sowie alle eigenen Marker ab. Nur die maximale Gesundheit und der Widerstand der Ermittlerkarte gelten weiterhin. Alle anderen Angaben auf der Ermittlerkarte gelten als nichtig.

Wenn der Aktivierungsmarker auf die Aktivierungskarte der Marionette bewegt wird, wird die Marionette aktiviert. Dies wird wie folgt abgehandelt:

- Zu Beginn ihrer Aktivierung wirft die Marionette solange Karten vom Suchstapel ab, bis eine Waffenkarte abgeworfen wurde.
- Anschließend führt sie drei Aktionen aus: Falls möglich, muss sie einen Ermittler mit der abgeworfenen Waffe **angreifen**. Falls mehr als ein Ermittler angegriffen werden kann, muss sie den ihr nächsten Ermittler angreifen. Falls mehrere Ermittler gleich weit entfernt sind, entscheidet ihr gemeinsam, welcher Ermittler das Ziel des Angriffs wird. Beim Angreifen behandelt die Marionette den Ziel-Ermittler als Monster und verteilt sämtlichen Schaden und alle Wunden auf diesen. Effekte der Waffenkarte, die dem widersprechen, werden ignoriert.
- Falls die Marionette keinen Ermittler mit der abgeworfenen Waffe angreifen kann, muss sie sich in Richtung des nächsten Felds **bewegen**, von dem aus sie einen Ermittler angreifen könnte. Beim Bewegen durch eine verriegelte Schleuse gilt die Marionette als Ermittler.

Hinweis: Die Marionette kann **weder verlangsamt, geschwächt, noch paralyisiert** werden.

WILLIAMS PRÜFUNG

Zu jedem Szenario dieser Erweiterung gibt es eine Szenariokarte mit dem Titel „Williams Prüfung“. Die Karten bestrafen die Ermittler, wenn sie zu bestimmten Zeitpunkten zu viele Marionettenkarten angesammelt haben.

Falls die Ermittler zu Beginn der vierten Runde insgesamt mindestens drei Marionettenkarten besitzen, müssen sie die erste Strafe der Szenariokarte abhandeln. Fall die Ermittler zu Beginn der siebten Runde insgesamt mindestens sechs Marionettenkarten besitzen, müssen sie die zweite Strafe der Szenariokarte abhandeln.

Die „Williams Prüfung“-Marker werden wie zuvor beschrieben oberhalb der Verderbnisleiste abgelegt, damit ihr immer im Blick habt, wann ihr die Szenariokarte abhandeln müsst.

DAS SPIEL GEWINNEN

In den Szenarien dieser Erweiterung steht ihr alle auf der gleichen Seite; d.h. ihr gewinnt oder verliert das Spiel 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 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.



SZENARIO 1 - TRENNUNGSSCHMERZ

Die Welt unter dir hebt und senkt sich. Blut und Eingeweide bilden einen Boden aus geschmolzenem Fleisch. Um dich herum türmen sich makabre Gebilde aus den merkwürdigsten Substanzen auf. Riesige gezackte Felsen, die mit metallenen Wänden verflochten sind und im Takt mit den Hautschichten und Muskeln atmen, die alles überziehen. Formen von Frauen und Männern drücken von unten gegen den Boden, überall Arme und Beine, die versuchen, sich aus dem lebendigen Untergrund zu befreien, bevor sie wieder von den Tiefen verschlungen werden.

Ein paar von ihnen konnten jedoch der Kloake entkommen und kämpfen sich wankend auf die Beine. Aus den sich gerade erst gebildeten Mündern ertönen erbarmungswürdige Klagelaute. Das Fleisch schimmert unheimlich im Zwielicht. Beim Anblick der Fleischklumpen auf zwei Beinen wird dir vor Abscheu ganz anders. Doch als du an dir hinabsiehst, erkennst du voller Grauen, dass du genauso aussiehst.

Die Kreaturen drehen sich zu dir um und in ihren Augenhöhlen und Mündern erkennst du eine Art Funken. Du fühlst dich von ihnen angezogen. Du brauchst sie. Warum, weißt du nicht, aber du spürst instinktiv, dass diese Kreaturen der Schlüssel zu deiner Erlösung sind. In ihren Blicken siehst du den gleichen Hunger, das gleiche Verlangen, das nicht gestillt werden kann. Sie taumeln mit suchenden Armen auf dich und ihresgleichen zu.

Die Welt erzittert. Dein Kopf fühlt sich an, als würden Schockwellen durch deinen weichen Schädel wallen. Die anderen Kreaturen fallen, die Hände gegen ihre Köpfe pressend, auf die Knie. Du kämpfst gegen den Drang, es ihnen gleich zu tun. Die Vibrationen transportieren etwas, das dich durchbohrt, dich hypnotisiert und in seine Gewalt zwingt, aber du kämpfst verzweifelt dagegen an.

Während sich die anderen armseligen Kreaturen auf dem Boden winden, tauchen sie auf. Die Neuankömmlinge tragen Metallhelme mit Gucklöchern aus Glas. Hinter dem Glas pulsiert ein grelles, gelbes Licht. Die Helme erinnern dich an etwas, aber du bekommst die Erinnerung nicht zu fassen. Das Wort „Taucherhelm“ schwirrt durch deinen Kopf, aber du kannst es keiner Bedeutung zuordnen. Sie tragen riesige Werkzeuge bei sich.

Scheren, Zangen... Nein. Astscheren? Auf dem Rücken tragen die Neuankömmlinge große Kanister und ihre Kleidung besteht aus robust wirkendem Material. Kittel? Schürzen? Taucheranzüge?

Bevor dir die Bedeutung dieser Worte klar wird, tritt einer der Neuankömmlinge auf eine der Kreaturen zu, setzt sein Werkzeug an deren Hals an und trennt den Kopf mit einem schauerhaften Knacken vom Torso. Der Kopf rollt über den Boden und das Opfer kippt zuckend zu Boden.

Der Sammler rammt die Schere in den fleischigen Boden und eine rote Flüssigkeit quillt aus dem neu geschaffenen Loch. Er nimmt den Kopf seines Opfers in die Hand und reißt ihn auf. Im Inneren des Schädels pulsiert nach wie vor die Glut, die diese Kreatur so anziehend für dich machte. Der Sammler entfernt sie aus dem Gehirn des Toten und öffnet das Visier seines Helms. Der Helm ist leer. Kein Kopf und auch kein Gesicht sind darin zu sehen. Nur ein helles Leuchten. Das Ding wirft den Funken in das Licht, schließt das Visier wieder und wendet sich seinem nächsten Opfer zu.

Du zwingst dich, dich zu bewegen, dich vor den Sammlern zu verstecken, die systematisch ein Opfer nach dem anderen ernten und ihnen die Glut rauben. Sie hinterlassen eine Spur aus Leichen und sie kommen näher. Aber aus irgendeinem Grund brechen sie plötzlich ihre Suche ab und sie verschwinden so schnell, wie sie gekommen waren - dich und die zuckenden Körper zurücklassend.

Du untersuchst die Opfer und bemerkst bei einigen von ihnen, dass ein winziger Funken ihrer Glut zurückgeblieben ist. Gierig kratzt du die Reste der Glut aus den Gehirnen und Stumpen der Opfer und vertilgst sie mitsamt der blutigen Hirnfetzen, die manchmal noch daran hängen. Die Welt wird klarer und verständlicher. Du brauchst mehr.

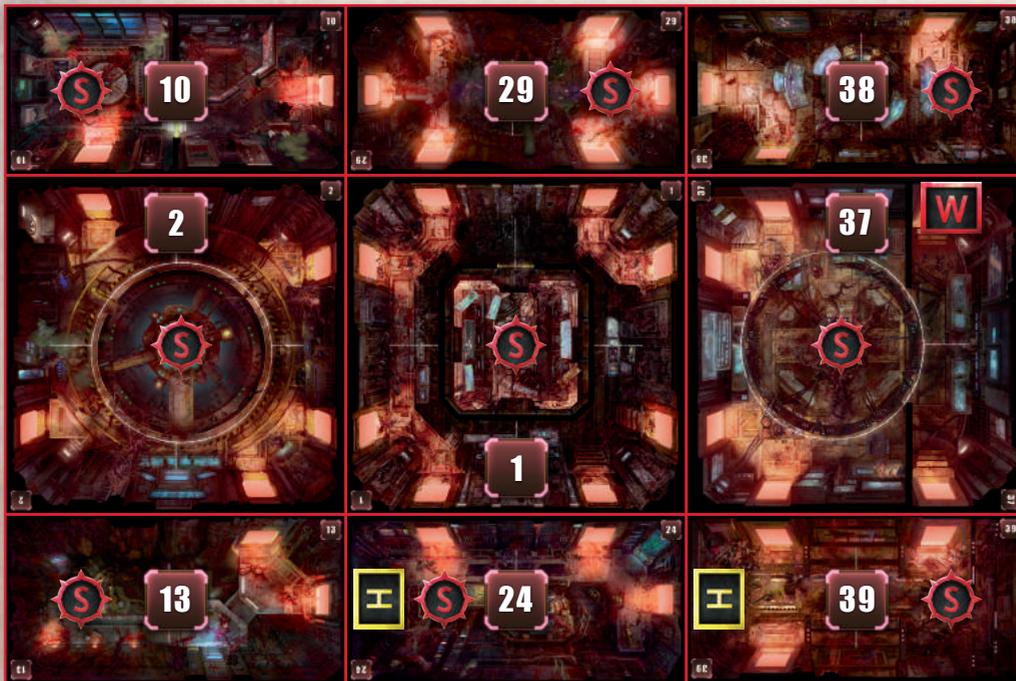
ÜBERSICHT

Ihr seid kaum mehr als ein Schatten eurer selbst. Eure Erinnerungen sind ebenso zerschmettert wie die Fragmente des Lebens und der Seele, die euch genommen wurden. Ihr seid Opfer von Dr. William West. Jeder Ermittler besitzt Opferkarten, die euer Fortkommen negativ beeinflussen. Ihr müsst Opfer töten, damit euer Bewusstsein in Form von Markern auf dem Spielbrett erscheint, und diese verzehren, um eure Seele und euren Geist wiederherzustellen (und dadurch die Opferkarten

entfernen, die euch beinträchtigen). Sobald alle Ermittler ihre Opferkarten abgeworfen haben, habt ihr das Spiel gewonnen. Aber die Sammler, welche die gruseligen Gänge unsicher machen, scheren sich nicht darum, ob sie Ermittler oder Opfer ernten. Funke ist Funke, und das reicht ihnen völlig. Erwischen sie einen Ermittler, ist es aus mit ihm!

SPIELBRETT

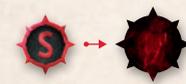
Baut das Spielbrett wie folgt auf:



Wandmarker



Schleusenmarker



Brutmarker

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

VERDERBNISSTAPEL

Verderbnisstapel: 1, 2, 10, 13, 24, 29, 37, 38, 39.



SZENARIOSPEZIFISCHER AUFBAU

Bevor ihr in Schritt 3 des Spielaufbaus die Monster auswählt, legt die Monsterkarte „Opfer“ auf den ersten Platz der Monsterreihe der Aktivierungsleiste und die Monsterkarte „Sammler“ auf den sechsten Platz. Füllt anschließend die übrigen Plätze normal mit zufälligen Monstern auf. **Hinweis:** Mischt die „Opfer“- und „Sammler“-Brutkarten **nicht** in den Brutstapel.

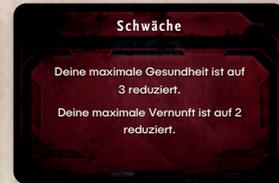
Mischt die vier „Opfer“-Brutkarten und legt sie als separaten, verdeckten Opfer-Brutstapel bereit.

Mischt alle Opferkarten und teilt jedem Ermittler zwei zufällige davon aus (im Spiel **mit vier Ermittlern** teilt ihr stattdessen jedem Ermittler **drei Opferkarten** aus). Falls ein Ermittler anschließend identische Opferkarten besitzt, mischt er ein (oder die) Duplikat(e) in den Stapel zurück und zieht so lange neue Opferkarten, bis er zwei (bzw. drei) unterschiedliche Opferkarten besitzt. Legt danach alle nicht ausgeteilten Opferkarten in die Spielschachtel zurück. Sie werden in dieser Partie

nicht verwendet.

Jeder Ermittler erhält drei gleichfarbige Zielmarker. Anschließend erscheinen alle Ermittlerfiguren sowie zwei Sammler in unterschiedlichen Räumen.

Hinweis: Denkt daran, zusätzlich zu diesem szenariospezifischen Aufbau auch die Schritte aus dem Abschnitt „Williams Marionette“-Aufbau zu befolgen (siehe Seite 7).



Opferkarte (verdeckt und offen)

VERDERBNISLEISTE

Setzt die Verderbnisleiste wie folgt zusammen:



• Gefahreneffekte:



Handelt während der Brutphase dieser Runde die Brutkarten des Opfer-Brutstapels anstelle des normalen Brutstapels ab.



Kein Effekt.



Es erscheinen (zusätzlich zur Brutphase) zwei Sammler in unterschiedlichen Räumen.

SONDERREGELN

Für die Sammler gelten Opfer als Ermittler. Wenn ein Sammler einen Ermittler angreift, der eine Opferkarte besitzt, wird dieser sofort getötet. Gleichmaßen wird ein Opfer sofort getötet, wenn ein Sammler es angreift. Wenn dies passiert, wird der „Beim Angreifen“-Effekt der „Sammler“-Monsterkarte abgehandelt.

Für Monster vom Typ „Opfer“ gelten die auf dem Spielbrett liegenden Zielmarker als Ermittler. Wenn sich ein Opfer auf dem gleichen Feld wie ein Zielmarker und ein Ermittler befindet, muss es beim Angreifen den Zielmarker als Ziel des Angriffs wählen. Wenn dies passiert, nimmt der Ermittler, dessen Zielmarker angegriffen wurde, selbigen vom Spielbrett zurück in seinen Vorrat.

Sammler und Opfer können **ausschließlich durch Ermittler-Angriffe** Wunden erleiden. **Hinweis:** Ermittler die mindestens eine Opferkarte besitzen, können keine Sammler angreifen. Nachdem ein Ermittler ein Opfer durch eine Angriffsaktion getötet hat, legt er einen Erfolgsmarker

auf das Feld des Opfers. Während der Aktivierung eines beliebigen Ermittlers darf dieser einen Erfolgsmarker, der auf seinem Feld liegt, abwerfen. Wenn er das tut, erscheint einer seiner Zielmarker auf dem Spielbrett (verwendet dazu den Verderbnisstapel). Dies kostet keine Aktion. **Hinweis:** Von jedem Ermittler können maximal zwei Zielmarker gleichzeitig auf dem Spielbrett liegen.

Während seiner Aktivierung darf ein Ermittler, der sich auf dem gleichen Feld wie einer seiner Zielmarker befindet, selbigen vom Spielbrett in seinen Vorrat zurücklegen und anschließend eine seiner Opferkarten aus dem Spiel entfernen (**maximal einmal pro Aktivierung**). Dies kostet keine Aktion.

Nachdem ein Ermittler sämtliche seiner Opferkarten entfernt hat, entfernt er sämtliche seiner Zielmarker aus dem Spiel. **Hinweis:** Ermittler ohne Opferkarten können nicht mit den Erfolgsmarkern auf dem Spielbrett interagieren.



SIEG DER ERMITTLER

Sämtliche Opferkarten aller Ermittler wurden aus dem Spiel entfernt.
Falls ein Ermittler zur Marionette wurde, muss diese getötet worden sein.

Du schaust an dir selbst hinab und stellst fest, dass du anfängst, wie etwas anderes auszusehen. Ein... Mensch. Ja, das ist es. Wie ein Puzzle, das größtenteils zusammengesetzt wurde, aber es gibt immer noch Lücken. Du erinnerst dich an einiges von dem, was zuvor geschah, aber die Löcher in deiner Seele sind... viel tiefgreifender.

Erst jetzt bemerkst du, dass in dir auch Teile anderer Leute gefangen sind. Sie schreien dich an, aber du weißt nicht, wie du sie befreien kannst. Vielleicht könnt ihr zusammenarbeiten, um ein ganzer Mensch zu werden. Alle außer –

Die Welt erzittert und verzerrt sich und du erblickst ein riesiges Gehirn, das in der Leere schwebt. Du begreifst, dass die Welt aus diesem Gehirn stammt. Nein, das Gehirn ist die Welt. Mehr noch, die Welt nährt das Gehirn. Es ist ein Mensch. Ein abstoßend grausamer Mensch. Er ist die Welt. Und er ist auch in dir.

„Hier ist noch einer“, ertönt eine Stimme und reißt dich aus deiner Trance. Du drehst dich zu dem Geräusch um und entdeckst einen Mann, der mit flatterndem Mantel auf dich zustrebt. Er ergreift deinen Arm. „Ich bin John Murdock. Wissen Sie, wer Sie sind?“

Zunächst versagt dir die Stimme, doch dann bringst du ein krächzendes. „Nein, nur...Teile...“ heraus.

John nickt. „Das kommt schon noch. Kommen Sie mit. Allein werden Sie gegen die Sammler nicht bestehen können und wir brauchen jede Hilfe, die wir kriegen können.“

Erst jetzt bemerkst du die Leute hinter John. Einige von ihnen kommen dir vage vertraut vor.

„Da ist ein Mann in meinem Kopf“, sagst du.

John lächelt grimmig. „Dies ist seine Welt. Sie sind nur seine Nahrung.“ sagt er und geht davon.



Endlich sind meine Experimente beendet. Nach dem Rückschlag mit der Bathophobie-Manifestation hatte ich befürchtet, dass meine Pläne ernsthaft in Gefahr sein könnten. Aber ohne es zu ahnen, hat die Leng Corporation mit ihrem Rettungsteam nicht nur ihre eigene Agenda vorangetrieben, sondern auch meine, indem sie mir halfen, mich von der körperlichen Existenz zu lösen. Ich habe das vollbracht, was der Kirche der Goldenen Dämmerung in den letzten hundert Jahren nicht gelungen ist: Ich bin das erste Individuum, das die Erleuchtung erlangt hat. Ich spüre die schier grenzenlose Macht in meinen Fingerspitzen. Ich kann erschaffen und zerstören wie es mir beliebt, und nichts kann mich aufhalten. Ich werde der Menschheit ein wohlwollender Gott sein, wengleich mit strenger Hand, wenn sie mir den Gehorsam verweigert.

Ich brauche keine Technologie mehr. Um meine Chroniken für die Nachwelt zu verfassen, werde ich meine Gedanken in kleine extra-dimensionale Blasen pflanzen, die nur mir und jenen zugänglich sind, die nach ihnen suchen. Künftige Generationen sollen erfahren, wie ich zu ihrem Gott wurde, und wie ich ihren größten Widersacher - die Sphäre - besiegte.

Wisset dies, meine Untertanen: Das Bewusstsein ist das fundamentalste aller Elemente der Welt. Materielle Existenz wird erst durch das Bewusstsein geschaffen und dann von ihm erfüllt. Welchen Zweck hat dann die materielle Existenz? Wenn ihr meinem Pfad folgen wollt, müsst ihr zunächst die Antwort auf diese Frage kennen und begreifen.

- Dr. William West



SZENARIO 2 - GEWEBESAMMLUNG

In Murdocks kleiner Gruppe gibt es noch mehr wie dich, ein jeder in einem anderen Stadium der... Selbstfindung. Manche scheinen dir vertraut zu sein, aber sicher bist du dir bei keinem. Und von jenen, die sich bereits gefunden haben, erkennst du überhaupt keinen.

„Ich bin Dr. Clarence Branom“, sagt einer der Männer. „In einem früheren Leben war ich Psychiater, spezialisiert auf geistesgestörte Patienten. Insofern ist es wohl durchaus passend, dass ich an diesem abnormen Ort gestrandet bin.“

„Ich bin Hannah“, flüstert ein kleines Mädchen. „Ich glaube, mein Papa hat mich hier zurückgelassen.“

„Ich... bin mir ziemlich sicher, dass mein Name Samuel ist“, sagt ein dunkelhäutiger Mann. „Aber meine Erinnerungen sind so... brüchig.“

„Randi, glaube ich“, sagt die Frau. Sie blinzelt zu dir und Samuel hinüber. „Es fühlt sich an, als würde ich Sie beide kennen, aber ich weiß nicht, woher. Erinnern Sie sich? Wie sind wir hierhergekommen?“

„Alles woran ich mich erinnern kann, ist, dass ich in Stücke gerissen wurde“, antwortest du. „Nichts als grauenhafte Schmerzen. Alles andere ist... einfach weg.“

„Ihre Erinnerungen werden zurückkommen“, beruhigt dich Dr. Branom. „Das braucht Zeit. Versuchen Sie so oft wie möglich, sich wiederzufinden.“

„Und wie machen wir das?“ fragt Randi.

Dr. Branom lächelt. „Sie wären nicht hier, wenn Sie nur passiv geblieben wären. Sie sind hier, weil Sie sich nahmen, was Sie brauchten. Deshalb haben Sie überlebt, während die anderen geerntet wurden. Genau genommen ist das auch der Grund, warum Sie überhaupt hergekommen sind.“

Derweil ist Murdock wieder in euer provisorisches Camp zurückgekehrt. „Die Sammler kommen“, zischt er. „Wir müssen gehen.“

Du eilst den anderen durch die albtraumhafte Welt hinterher. Von überall hörst du die Sammler bei ihrer Arbeit, die quiet-schenden Scheren und das schmatzende Geräusch durchtrennter Häuse. Hier und dort erblickst du ein Paar der behelmteten Schrecken, wie sie die Gehirne aus den Schädeln ihrer Opfer kratzen und gierig ihre Glut stehlen. Als ihr tiefer in diese Welt vordringt, wirst du zu allem Überfluss Zeuge von „medizinischen“

Experimenten, die mehr an grausige Folter als alles andere erinnern.

Ihr erreicht einen Raum, in dem ein Mann auf einen Tisch geschnallt ist. An zahlreichen Stellen ragen Schläuche und Röhren aus seiner Haut. Der Mann stöhnt, während purpurne Flüssigkeiten durch die Röhren in seine Adern gepumpt werden. Plötzlich wird sein Schädel gespalten und seine Gehirnzellen brechen aus dem Riss hervor. Die graue Masse verteilt sich pulsierend auf dem Boden und dem Tisch. Überall um euch herum stöhnen weitere Subjekte auf, als auch ihre Schädel aufbrechen, als würde ein Riese sie zerstampfen. Doch anstatt an Boden und Wänden kleben zu bleiben, bewegt sich die überall verteilte Gehirnmasse wie kleine Raupen aufeinander zu.

„Oh, Scheiße“, ruft Murdock. „Wir sind wohl falsch abgebogen.“

Ein Mann erscheint in eurer Dimension, sein durchsichtiger Körper flimmert und wabert von den statischen Entladungen, die auf seiner Haut tanzen. Er streckt die Arme aus, und wie von einem starken Magnet angezogen schnellt jedes Bisschen Gehirnmasse in seine Hände.

„Wer ist das?“ flüsterst du von Angst und Schrecken erfüllt.

„Dr. William West höchstselbst“, antwortet Dr. Branom. „Oder etwas, das wie er aussieht.“

Der Mann setzt sich in einen Rollstuhl und ein Tablett rastet vor ihm ein. Dann materialisiert ein riesiges Gehirn vor ihm. Die Hirnmasse wird in das Gehirn gesaugt und es beginnt, vor bösartiger Energie zu pulsieren.

Die Sammler strömen mit erhobenen Scheren hinter ihm in den Raum.

„Werden sie –“ will Randi fragen.

„Nein“, erwidert Hannah. „Viel schlimmer.“

Die Sammler lassen ihre riesigen Scheren zu Boden fallen und versammeln sich um den Rollstuhl. Sie öffnen ihre Visiere und das geschmolzene Feuer in ihren Helmen wird von William und dem Gehirn angezogen und herausgesaugt.

Mit leeren Helmen verschließen die Sammler ihre Visiere und heben ihre Werkzeuge wieder auf. Dann drehen sie sich zu euch um.

ÜBERSICHT

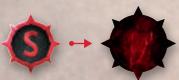
Ihr hättet nicht herkommen sollen. Das eine monströse Gehirn habt ihr bereits gesehen, aber jetzt spürt ihr, dass noch weitere sich ihren Weg in diese Dimension bahnen. Sie pulsieren rhythmisch und bringen mit dumpfen Schlägen und dunkler Energie etwas in euren Köpfen zum Schwingen. Und sie sind hungrig. Die Sammler streifen durch die Gegend und sammeln Köpfe, um die Gehirne zu nähren. Und sie

machen keinen Unterschied zwischen Opfern und Ermittlern. Es scheint kein Versteck und auch keinen Fluchtweg zu geben, doch die Gehirne verbergen etwas. Kleine Areale dieser Welt, verborgen durch den pulsierenden Willen der Gehirne. Schwächt die Gehirne und findet alle verborgenen Areale. Nur so könnt ihr entkommen.



SPIELBRETT

Baut das Spielbrett wie folgt auf:



Brutmarker



Gehirnmarker



Geistesbarriere-Marker (verdeckt)

Gehirnmarker: Legt sechs Erfolgsmarker auf jeden Gehirnmarker auf dem Spielbrett.

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



VERDERBNISSTAPEL

Verderbnisstapel: 5, 9, 13, 18, 19, 20, 21, 23, 27, 36, 37, 38, 40.

SZENARIOSPEZIFISCHER AUFBAU

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

Bevor ihr in Schritt 3 des Spielaufbaus die Monster auswählt, legt die Monsterkarte „Sammler“ und „Opfer“ auf den ersten und zweiten Platz der Monsterreihe der Aktivierungsleiste. Füllt anschließend die übrigen Plätze normal mit zufälligen Monstern auf. **Hinweis:** Mischt die „Opfer“- und „Sammler“-Brutkarten **nicht** in den Brutstapel.

Mischt die vier „Opfer“-Brutkarten und legt sie als separaten, verdeckten Opfer-Brutstapel bereit.

Steckt die sechs Gehirnmarker mit den abgeflachten Unterseiten in die Miniaturenbasen von sechs Sammlern. Stellt diese Sammler in den

Monstervorrat und legt die beiden übrigen Sammler in die Spielschachtel zurück. Sie werden in diesem Szenario nicht verwendet.



Abgeflachte Gehirnmarker

Hinweis: Die Wahnsinnskarte mit dem Titel „Seelen Sammeln“ darf **nicht** in den Wahnsinnsstapel gemischt werden.

Hinweis: Denkt daran, zusätzlich zu diesem szenariospezifischen Aufbau auch die Schritte aus dem Abschnitt „Williams Marionette“-Aufbau zu befolgen (siehe Seite 7).

VERDERBNISLEISTE

Setzt die Verderbnisleiste wie folgt zusammen:



• Gefahreneffekte:



Handelt während der Brutphase dieser Runde die Brutkarten des Opfer-Brutstapels anstelle des normalen Brutstapels ab.



Kein Effekt.

SONDERREGELN

UNTERSUCHEN-AKTIONEN →

Wenn sich ein Ermittler auf einem Feld mit einem Geistesbarriere-Marker befindet und auf dem Gehirnmarker mit der gleichen Nummer **keine Erfolgsmarker** liegen, erhält der Ermittler: „**Untersuchen:** Decke den verdeckten Geistesbarriere-Marker auf deinem Feld

auf und lege sechs Erfolgsmarker auf den Gehirnmarker mit der gleichen Nummer.“



Geistesbarriere-Marker (verdeckt und offen) und der Gehirnmarker mit der gleichen Nummer.

Zu Beginn jeder Runde erscheinen drei **unterschiedlich** nummerierte Sammler in unterschiedlichen Räumen in aufsteigender Reihenfolge (verwendet dazu den Verderbnisstapel). Falls nicht genügend unterschiedlich nummerierte Sammler im Monstervorrat übrig sind, erscheinen so viele wie möglich und die übrigen werden **nicht** durch andere Monster ersetzt.

Für die Sammler gelten Opfer als Ermittler. Wenn ein Sammler ein Opfer angreift, wird das Opfer sofort getötet. Wenn dies passiert, legt ihr einen Erfolgsmarker auf den Gehirnmarker, dessen Nummer mit der des Sammlers übereinstimmt. Außerdem wird der „Beim Angreifen“-Effekt der „Sammler“-Monsterkarte abgehandelt. **Hinweis:** Sammler und Opfer können ausschließlich durch Ermittler-Angriffe Wunden erleiden.

Die Gehirnmarker auf dem Spielbrett gelten für die Ermittler als Monster und können unter keinen Umständen bewegt werden. Gehirnmarker können ausschließlich durch Ermittler-Angriffe Wunden erleiden, wobei für jede zugefügte Wunde ein Erfolgsmarker vom Gehirnmarker abgeworfen wird, **anstatt** dem Gehirnmarker Wundenmarker zuzuweisen.

SIEG DER ERMITTLER

Alle Gedankenbarriere-Marker auf dem Spielbrett wurden aufgedeckt. Falls ein Ermittler zur Marionette wurde, muss diese getötet worden sein.

Der statische Mann taucht erneut wie aus dem Nichts auf und öffnet eine Tür, die es nicht geben dürfte. Er wirft euch einen abschätzenden Blick zu, als überlege er, ob ihr seiner Aufmerksamkeit würdig seid. Offensichtlich nicht, denn ohne euch eines weiteren Blickes zu würdigen, durchquert er durch die Tür.

Murdock springt auf. „Das ist unsere Chance, diesem Albtraum auf den Grund zu gehen!“ sagt er. „Hinterher!“

„Ich habe Angst, Mr. Murdock“, wimmert Hannah. „Bitte zwingen Sie uns nicht dazu.“

„Das Mädchen hat recht“, wirft Dr. Branom ein. „Wir wissen nicht, was hinter dieser Tür liegt.“

„Wollen Sie für den kümmerlichen Rest Ihres armseligen Lebens in diesem Höllenloch bleiben?“ fragt Murdock. „Ich werde nicht einfach nur herumsitzen.“ Mit diesen Worten dreht er sich um und rennt zur sich langsam schließenden Tür. Du tauschst Blicke mit Randi und Samuel, und ihr drei folgt Murdock. Hannah und Dr. Branom schließen sich euch widerwillig an.

Ihr betretet einen Raum, der zunächst wie ein Oberklasse-Wohnzimmer aussieht. Ein Kaffeetisch aus Granit und Ledersessel sind ebenso stilvoll arrangiert wie die Familienfotos auf den Beistelltischen. Verwirrt begeben ihr euch tiefer in den Raum. Hannah strebt auf die Fotos zu und erschrickt deutlich hörbar.

„Was ist los, Schätzchen?“ fragt Randi und legt eine Hand auf Hannahs Schulter.

„Das... das bin ich!“ stammelt Hannah und hält eines der gerahmten Bilder hoch.

Das hintere Ende des Raumes verändert sich. Wo eben noch die Tür zur Küche war, befindet sich nun ein Operationssaal. Grell erleuchtet steht in dessen Mitte ein einzelner Tisch, auf dem ein Mann sitzt, der wie im Wahn auf sich selbst einhackt.

Wenn der letzte Erfolgsmarker eines Gehirnmarkers durch einen Ermittler-Angriff abgeworfen wurde, wird dieser **nicht** vom Spielbrett entfernt. Stattdessen erhält dieser Ermittler einen Geistesmarker mit der gleichen Nummer wie jener des angegriffenen Gehirnmarkers. **Hinweis:** Ermittler mit Geistesmarkern können den Gehirnmarker, dessen Nummer mit der des eigenen Geistesmarkers identisch ist, **nicht** mehr angreifen.

Geistesmarker sind – abgesehen von der geringeren Größe – mit den Gehirnmarkern identisch.



Gehirnmarker



Geistesmarker

Ermittler und Monster können sich unter keinen Umständen durch Geistesbarriere-Marker (verdeckt wie offen) bewegen.

„Ich muss es kontrollieren“, murmelt er. „Ich werde das Ding kontrollieren! Für sie!“

Blut spritzt aus den selbst zugefügten Wunden.

Wie ein Kaleidoskop teuflischer Farben schwebt das Gehirn von der Decke hinab und taucht den Raum in erdrückendes Licht. „Was schaut ihr so?“ schreit es. „Was schaut ihr so?“

Und dann seid ihr es, die vor Schmerzen schreien, als das Gehirn euch im Ganzen verschlingt.



Warum versuche ich noch immer, die Sphäre zu überwinden? Ich habe meine physischen Fesseln gesprengt! Ich habe die Erleuchtung erlangt! Warum kann ich diesen Ort nicht verlassen und meine Nemesis bezwingen?

Ich spüre die Verwirrung, die meinen Verstand durchlöchert, meine Vergangenheit und meine Fehler, die mich heimsuchen. Ich erinnere mich lebhaft an meine Tochter, als wäre sie hier und jetzt bei mir, obgleich das unmöglich ist. Die Erinnerungen jener, die ich auf dem Weg zur Erleuchtung benutzt habe - ganz gleich ob Freund oder Feind - spuken in meinem Bewusstsein herum. Die monströsen Gestalten, die Teil von mir geworden sind, und die Schatten, die sie werfen, quälen mich.

Was ist wahre Erleuchtung? Dies ist nicht, was ich mir darunter vorgestellt habe. Wie hätte ich ahnen sollen, dass mein Geist so aus dem Takt geraten würde? Nach welcher Wahrheit soll ich jetzt noch streben, wo doch nichts mehr wahr ist. Schafft sich jeder seine eigene Realität? Eine Welt nach eigenen Vorstellungen? Oder sind wir bloß Teil eines kosmischen Witzes, erdacht von Wesen weit jenseits unserer Vorstellungskraft?

- Dr. William West



SZENARIO 3 - LOBOTOMIE

Du spürst, wie das Gehirn dich Stück für Stück auseinander reit, whrend der Mann auf dem Operationstisch (vermutlich Dr. West) weiter auf sich selbst einhackt. berall um dich herum hrst du Schreie und Schmerzenslaute, aber du weit nicht, ob sie von deinen Begleitern, dir selbst, vom Mann auf dem Tisch oder dem Gehirn stammen. Vielleicht von allen zusammen.

Das Wohnzimmer hinter dir wird aufgerissen. Holz splittert, Fenster zerbersten. Hinter dem Riss ffnet sich die verdreht pulsierende Albtraumwelt und offenbart ihre schauderhaften Bewohner. Du siehst gekpfte Opfer, die behelmtten Sammler sowie Kreaturen, die aussehen, als wren sie zerlegt und anschließend aus verschiedenen mutierten Einzelteilen wieder zusammengenht worden. Vielleicht sind diese Wesen die berbleibsel der Experimente, die euch auf diesem Horrortrip begegnet sind.

Die Zerlegten strmen brllend in den Raum und auf euch zu. Doch anstatt ihre Zhne und Klauen in euer Fleisch zu rammen, ziehen sie an dir und deinen Begleitern vorbei. Ihr Rausch gilt dem Gehirn, das sie, von schaurigem Geheul begleitet, mit ihren spitzen Zhnen in Stcke reien und die graue Masse mit Ekel erregenden Geruschen verschlingen.

Als es dem Mann endlich gelungen ist, einen seiner Arme abzusgen, beginnt er zu wimmern. „Ich habe euch erschaffen“, sagt er. „Ein Stck von mir selbst und Liebe, als wrt ihr meine eigenen Kinder. Und so dankt ihr es mir? Wollt ihr mich erzrnen? Fein, ihr habt es so gewollt!“

Der Raum und die Welt dahinter geraten ins Wanken; der Himmel frbt sich blutrot.

Die Sammler wanken vorwrts. Einer schneidet den Kopf eines der Zerlegten ab, whrend ein anderer von einem dreizackigen Greifhaken aufgespiet wird. Ein weiterer Sammler wendet sich dem Mann auf dem Operationstisch zu.

„Warte!“, befiehlt Dr. West. „Was tust du? Ich bin dein Meister!“

Ohne zu zgern schneidet der Sammler den Kopf von Dr. West ab.

Die Welt erbebt erneut und die Decke des Raumes und der Himmel darber reien auf wie der aufgedunsene Bauch eines vermodernden Kadavers. Dahinter ist nichts als Schwrze.

Auerhalb des Raums erscheint flimmernd William und

beobachtet das Geschehen von seinem Rollstuhl aus. Grospurig streichelt er das Gehirn auf seinem Tablett und sieht zu, wie die Reste des Bewusstseins, an dem sich die Monster gtlich tun, die existenzielle Ebene verlsst. Verwirrt drehen sich die Kreaturen um und entdecken Dr. West. Mit ohrenbetubendem Kreischen rennen sie auf ihn zu.

Brllend und mit Feuer in den Augen antwortet William ihnen. Ein Lichtstrahl schiet aus seinem Mund und rstet einige der Monstrositten.

„Wir mssen hier weg“, sagt Murdock.

„Da vorne!“ erwidert Hannah und zeigt auf den Mahlstrom, der links von William entstanden ist und verheißungsvoll in der Luft schwebt.

„Ich weit nicht, ob das eine gute Idee ist.“ wendet Dr. Branom ein. „Wir wissen doch gar nicht, was dahinter liegt.“

Kaum hat er den Satz beendet, kollabiert der Mahlstrom und fllt in sich zusammen.

„So viel dazu“, murmelst du.

„Wartet, seht mal!“ ruft Randi.

Ein weiterer Zerlegter greift William mit einer Sge an, die an seinem Arm befestigt ist. Im gleichen Moment ffnet sich rechts von Dr. West ein neuer Mahlstrom.

„Da haben wir wohl unsere Antwort“, sagt Murdock.

Du schlngelst dich durch die Reste des zerstrten Wohnzimmers und betrittst wieder die pulsierend glitschige Albtraumwelt.

„Detective John Murdock“, ruft William, whrend er einen weiteren Zerlegten verbrennt. „Dr. Clarence Branom. Leng-Ermittler. Und... Hannah. Meine Hannah. Ich erinnere mich an jeden von euch. Glaubt ihr wirklich, ihr httet einen freien Willen? Ihr gehrt mir. Ihr seid Teil von mir. Ohne mich gbe es keinen von euch. Ich bin alles. Ihr seid nichts als Manifestationen meines Geistes.“

„Sie sind doch vollkommen bergesnappt“, sagt Dr. Branom. „Ein schizophrener Grenwahnsinniger!“

William lacht hysterisch und die Welt um ihn herum explodiert in Fontnen aus Blut, Fleisch und Feuer.

BERSICHT

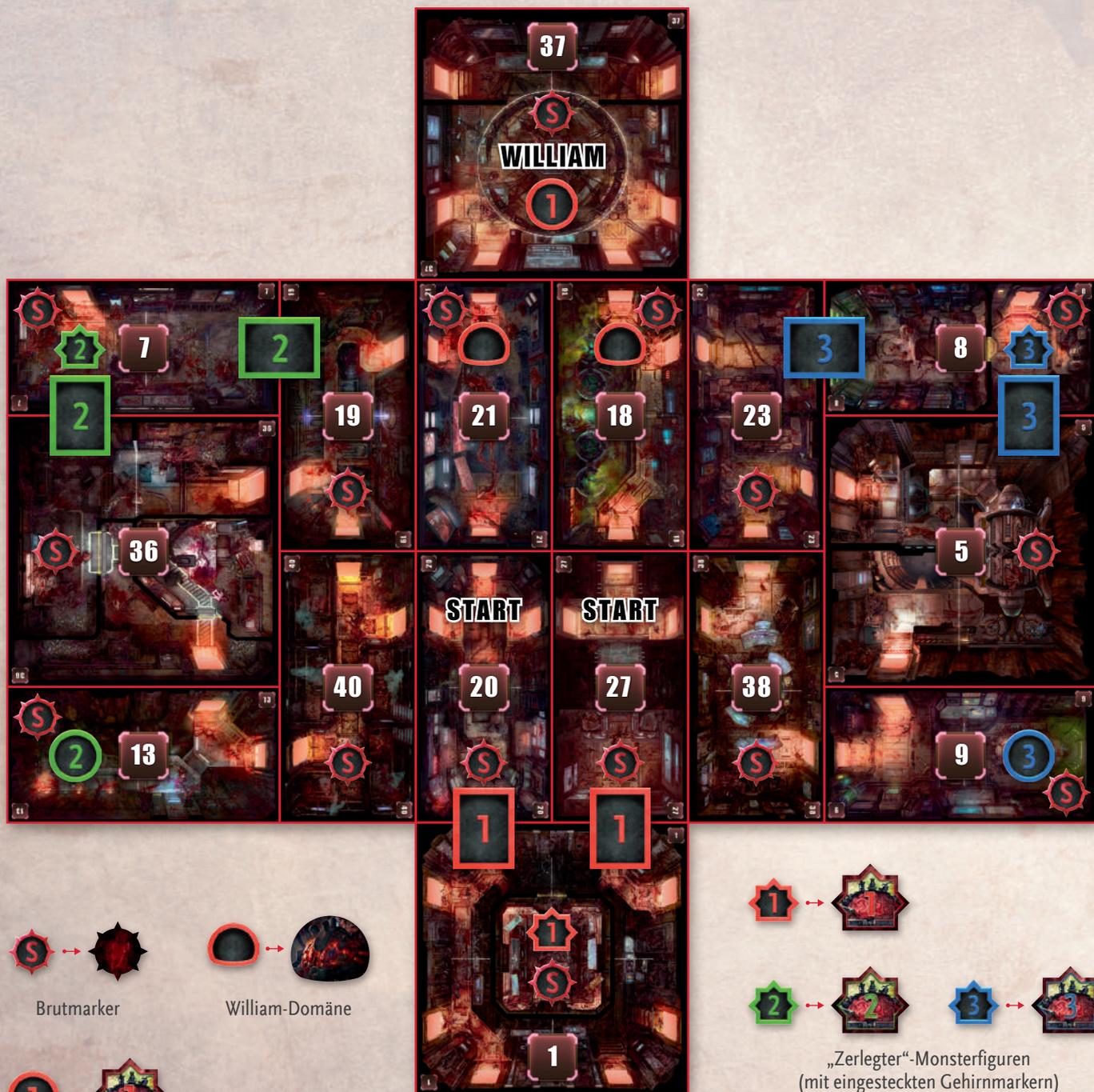
Dr. William West ist hier – oder zumindest ein Teil von ihm. Dr. West hat sich verndert, und die Welt, die euch umgibt, mit ihm. Grausam und instabil. Domnen seiner dunklen Macht manifestieren sich um ihn herum und weitere dieser abartigen, pulsierenden Gehirne erheben sich aus Bewusstseinsblasen, um seine Feinde, die Zerlegten, zu vernichten. Ihr habt Williams grausame Vergangenheit gesehen. Ihr habt in seine von Krebs zerfressene Seele geblickt. Um den Albtraum, den sein Geist geschafften hat, lebendig zu verlassen, msst ihr sein Bewusstsein

auseinander reien. Greift die Gehirne an und befreit so die Zerlegten, damit sie Williams Avatar angreifen knnen. Wenn ein Zerlegter das Feld betritt, auf dem William sich befindet, verursacht dies ein dauerhaftes Trauma und fhrt dazu, dass eines der Gehirne vom Spielbrett entfernt wird. Wenn es euch gelingt, gengend Gehirne aus dem Spiel zu entfernen, findet ihr vielleicht einen Ausweg aus dieser Hlle – falls William euch nicht zuvor zerschmettert und eure Existenz beendet.



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.



VERDERBNISSTAPEL

Verderbnisstapel: 1, 5, 7, 8, 9, 13, 18, 19, 20, 21, 23, 27, 36, 37, 38, 40.

SZENARIOSPEZIFISCHER AUFBAU

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

Zieht in Schritt 3 des Spielaufbaus vier zufällige nicht-epische Monsterkarten. Mischt diese zusammen mit den „Opfer“- und „Sammler“-Monsterkarten und legt die Monsterkarten auf die Plätze der Monsterreihe der Aktivierungsleiste. **Hinweis:** Die Monsterkarte „Zerlegter“ sowie epische Monsterkarten können in diesem Szenario **nicht** verwendet werden.

Nachdem ihr die Monster ausgewählt habt, legt die szenariospezifische Monsterkarte „William“ ans Ende der Aktivierungsleiste und legt die Szenariokarte „William-Domäne“ unter die Monsterkarte „William“. **Hinweis:** Mischt die „William“-Brutkarten **nicht** in den Brutstapel.

Stellt die Monsterfigur „William“ auf das mit „William“ gekennzeichnete Feld.

Steckt drei unterschiedlich nummerierte Gehirnmarker mit abgeflachten Unterseiten in die Miniaturenbasen von drei Zerlegten und stellt diese Figuren auf die im Bild gekennzeichneten Felder. Legt die übrigen Gehirnmarker mit abgeflachten Unterseiten in die Spielschachtel zurück. Sie werden in diesem Szenario nicht verwendet.

Hinweis: Die Wahnsinnskarte mit dem Titel „Vivisektion“ darf **nicht** in den Wahnsinnsstapel gemischt werden.

Hinweis: Denkt daran, zusätzlich zu diesem szenariospezifischen Aufbau auch die Schritte aus dem Abschnitt „Williams Marionette“-Aufbau zu befolgen (siehe Seite 7).

VERDERBNISLEISTE

Setzt die Verderbnisleiste wie folgt zusammen:



• Gefahreneffekte:



Kein Effekt.



Es erscheint eine William-Domäne auf Williams Feld.

SONDERREGELN

UNTERSUCHEN-AKTIONEN

Untersuchen: Wähle eine William-Domäne und aktiviere diese sofort. Während dieser Aktivierung bewegt sie sich um ein Feld auf

dich zu, anstatt auf den nächsten Zerlegten.

Die Geistesbarriere-Marker gelten als normale Schleusen.

Zu Beginn jeder Runde erscheinen alle Gehirnmarker in aufsteigender Reihenfolge, die nicht auf dem Spielbrett liegen (einer pro Raum, verwendet dazu den Verderbnisstapel). **Hinweis:** Es erscheinen nur die drei Gehirnmarker, die der folgenden Abbildung entsprechen, auf dem Spielbrett.



Diese Gehirnmarker gelten für die Ermittler als Monster (maximale Gesundheit 4). Sie können unter keinen Umständen bewegt werden und nur durch Ermittler-Angriffe Wunden erleiden. **Hinweis:** Jeder Ermittler kann nur einen Gehirnmarker pro Runde angreifen.

Nachdem ein Gehirnmarker getötet wurde, werft ihr ihn vom Spielbrett ab. Wenn dies passiert, bewegt sich der Zerlegte mit der gleichen Nummer wie jener des abgeworfenen Gehirnmarkers um ein Feld auf William zu. Sollte der Zerlegte dabei Williams Feld betreten, entfernt ihr diesen Zerlegten sowie den Gehirnmarker mit der gleichen Nummer aus dem Spiel.



Hinweis: Die Zerlegten gelten in diesem Szenario nicht als Monster und werden von verriegelten Schleusen nicht beeinträchtigt.

William wird nach dem letzten Monster auf der Aktivierungsleiste aktiviert. Die William-Domänen werden nach William in einer Reihenfolge eurer Wahl aktiviert.

Sobald William sich auf ein Feld bewegt, auf dem sich ein Zerlegter befindet, wird der Zerlegte sofort getötet. Sobald sich ein Zerlegter

sowie eine William-Domäne auf dem gleichen Feld befinden, wird der Zerlegte sofort getötet. Sobald sich ein Ermittler und William auf dem gleichen Feld befinden, wird der Ermittler sofort getötet.

Solange sich sämtliche William-Domänen auf dem Spielbrett befinden, ignoriert ihr alle Effekte, die diese erscheinen lassen würden.

NIEDERLAGE DER ERMITTLER

Ein Zerlegter wurde getötet.

SIEG DER ERMITTLER

Alle drei Gehirnmarker wurden aus dem Spiel entfernt. Falls ein Ermittler zur Marionette wurde, muss diese getötet worden sein.

Die Welt um dich herum zerbröckelt und die Eingeweide, die Sammler und die Zerlegten taumeln zurück in die schwarze Leere. William ist verschwunden, und diesmal - so hoffst du - für immer.

In der Nähe siehst du Murdock und Dr. Branom auf einer Insel aus Metall und Fleisch stehen, die langsam in die Dunkelheit schwebt. Vor ihnen pulsiert ein Mahlstrom und taucht sie in einen fahlen Lichtschein.

„Vielleicht sehen wir uns auf der anderen Seite“, sagt Murdock.

„Das hoffen wir, John!“ ruft Samuel zur Antwort.

Murdock nickt euch allen zu und betritt den Mahlstrom. Grimmig lächelnd folgt ihm Dr. Branom.

„Ich habe Angst“, sagt Hannah. „Was ist, wenn auf der anderen Seite nichts ist und wir einfach... verschwinden?“

„Wir müssen es versuchen, Schätzchen“, antwortet Randi und legt schützend einen Arm um das Mädchen. „Wir können nicht hierbleiben.“

„Dann wollen wir mal“, sagt Samuel und folgt den anderen ins Ungewisse.

„Ich bin bei dir, Hannah“, sagt Randi und betritt gemeinsam mit dem Mädchen den Mahlstrom. „Alles wird gut.“ Und dann verschwinden sie in der wogenden Energie.

Du wirfst einen letzten Blick auf die sich auflösende Welt und wagst ebenfalls den Schritt durch das Portal.

Du findest dich in einem Wirbel kinetischer Energie wieder und die Welt verzerrt sich wie in einem psychedelischen Whirlpool. Du reist vorwärts, aufwärts, kämpfst um deine Freiheit. Und dann...

Schaffst du es.

Unter dir erblickst du dich selbst, aber etwas stimmt nicht. Du kannst nicht in deinen Körper zurückkehren. Es ist, als hätte er sich selbst geheilt und so deinen einzigen Rückweg verschlossen. Du drückst gegen die unsichtbare Membran, die dich von der im Nebel umherstreifenden Person trennt. Splitter einer vergangenen Realität treiben um dich herum. Du kannst nicht zurück...

Die Welt schwimmt. Der Körper unter dir wird dir immer

fremder, bis du ihn nicht mehr erkennst. Du suchst nach einem Ausweg, einer Zuflucht, aber da ist nichts. Die Schwärze wird zu deiner Welt und du spürst, wie du dich sanft auflöst. Wie Öl, das über Wellen gleitet. Und dann... das Nichts.



Ich schwebe durch ein Meer des Bewusstseins. Ich bin verloren. Völlig verloren. Die Verbindung mit dem Eindämmungssystem und dessen neuralem Netz ist völlig zusammengebrochen. Ich... Ich fürchte, die Sphäre hat mich letztlich völlig verschluckt.

Warum lege ich noch diese Berichte an? Warum versuche ich noch, sie zu auszusenden? Gewohnheit, schätze ich. Und die närrische Hoffnung, dass irgendjemand sie finden wird. Dass jemand mich finden wird. Aber damit ist wohl nicht zu rechnen.

Habe ich mich wirklich für einen Gott gehalten? Wie tief „der Mächtige“ doch gefallen ist. Und doch, so schätze ich, war der wissenschaftliche Teil meines Unterfangens erfolgreich. Zählt das irgendetwas?

Zeit ist nicht existent an diesem Ort. Kein wirklicher Raum. Nur die Unendlichkeit. Ich verliere mich selbst, breche auseinander und Teile von mir verschwinden in anderen Realitäten. Ich frage mich, ob die Sphäre das von Anfang an geplant hatte: Mich in den unendlichen Meeren des Nichts zu zerstreuen.

Dies wird mein letzter Bericht sein. Ich... erinnere mich nicht... wem ich überhaupt berichten wollte...

- Dr.

DM-KS016G



8 50368 00828 2

