EINLEITUNG

Willkommen in den *1920ern* und *1930ern*, in der Welt von H. P. Lovecrafts **Arkham, Massachusetts**. Im Herzen und der Vergangenheit der Straßen Arkhams lauert das Böse, das es auf Schwache wie auch Tapfere abgesehen hat – alle, die dem Ruf der Finsternis nicht widerstehen können und die nach verbotenem Wissen streben.

Doktor Henry Armitage, Leiter der Orne-Bibliothek an der Miskatonic-Universität, bittet euch bei Ermittlungen zu diversen diabolischen Mysterien um Hilfe. Es muss rationale Erklärungen geben für die Schrecken, denen ihr dabei begegnen werdet – alles andere würde nichts Gutes für eure geistige Gesundheit verheißen. Andererseits: Warum gibt es im Arkham-Sanatorium, der Nervenheilanstalt der Stadt, kaum noch freie Zimmer?

Ihr kennt Armitage schon lange und er ist euch ein guter Freund und Mentor. Darum gibt er euch eine gut gemeinte Warnung mit auf den Weg, als ihr ihm eure Hilfe anbietet: *„Schon bald werden die Schatten Ihre Nächte heimsuchen.“*

Mythos Tales ist ein Spiel für 1 bis 10 Spieler; eine Ermittlung dauert 90 bis 120 Minuten.

ZIEL DES SPIELS

In ***Mythos Tales*** untersucht ihr unzählige höchst mysteriöse Begebenheiten in der fiktiven Stadt Arkham, gelegen in Neu-England im US-Bundesstaat Massachusetts.

Dieses Spiel enthält die Abenteuer, in die ihr euch im Auftrag von Doktor Henry Armitage begebt, dem Hüter der hochgefährlichen Bücher in der gesperrten Sammlung der Orne-Bibliothek.

Ihr agiert dabei nicht als Einzelspieler, die in eine Rolle schlüpfen, sondern legt durch eure Entscheidungen den Fortgang einer Geschichte fest.

Die Ermittlung findet weitgehend unabhängig von Armitage statt. Die Einführung zu jedem der geheimnisvollen Fälle liefert genug Informationen, um erste Schlussfolgerungen zu treffen.

Ihr müsst zusammenarbeiten, miteinander diskutieren, gemeinsam überlegen und euch alles notieren, was bei der Beantwortung der Fragen helfen kann, die am Ende jeder Ermittlung gestellt werden. Um zu gewinnen, müsst ihr die wichtigsten Fragen beantworten, ohne allzu viele Punkte abgezogen zu bekommen.

In diesem Spiel geht es um Geheimnisse und überraschende Erkenntnisse – rechnet also mit allem.

SPIELVERLAUF IM ÜBERBLICK

Zunächst wird die Einführung zur jeweiligen Ermittlung laut vorgelesen. Dann wechselt ihr euch in der Leitung dieser Ermittlung ab. Der leitende Ermittler wählt eine Referenzadresse (eine Kombination aus einem Buchstaben und einer Zahl), von der er hofft, dass sich dort bedeutsame Informationen für die Ermittlung finden lassen. Ihr „begebt" euch als Gruppe kooperativ und gemeinsam an diesen Ort. Es gibt kein Spielbrett und keine Spielfiguren. Alles geschieht in eurer Vorstellung, indem aus Zeitungsauszügen (es gibt für jede Ermittlung eine Sammlung interessanter Zeitungsmeldungen vom Tage) oder dem *Buch der Ermittlungen* vorgelesen wird. Findet sich im *Buch der Ermittlungen* ein Eintrag für die gewählte Referenzadresse, so solltet ihr dessen Text eingehend auf weitere Hinweise oder neue Fährten studieren. Ihr wechselt euch in der Leitung der Ermittlung ab. Daher bekommt reihum jeder die Möglichkeit zu bestimmen, wohin die Gruppe sich als nächstes begibt. Möchte der leitende Ermittler einmal nicht aus dem Buch der Ermittlungen vorlesen, kann das ein anderer Spieler für ihn übernehmen.

Ihr solltet jedoch gemeinsam entscheiden, ob und wann ihr in der Lage seid, die Fragen zu beantworten, die am Ende jeder Ermittlung geklärt werden müssen. Freilich sind diese Fragen vorher nicht bekannt – ihr müsst die Ermittlung also in der zur Verfügung stehenden Zeit mit hinlänglicher Gründlichkeit zu Ende bringen. Es gibt eine Zeittafel, die euch dazu zwingen kann, die Ermittlung zu beenden und bei den Fragen weiterzumachen. Die Fragen sind von euch gemeinsam zu beantworten, rein aufgrund eurer Erkenntnisse und Notizen, ohne noch einmal irgendwelche Texte in den Zeitungsauszügen oder im Buch der Ermittlungen nachzuschlagen. Falsche Antworten werden in der Regel nicht bestraft.

Daraufhin folgt der Abschnitt „Lösung", der die Antworten auf die zuvor gestellten Fragen enthält und euch gestattet, eure eigenen Antworten mit Punkten zu bewerten. Zu jeder Ermittlung wird angegeben, welcher Punktwert erforderlich ist, um sie zu „gewinnen". Dann könnt ihr euren Ermittlungsverlauf mit dem von Armitage vergleichen.

Zusätzliche Spielmarker: *Das Stanztableau mit den Zeitmarkern enthält weitere Spielmarker, die im Augenblick noch keine Funktion haben. Sie kommen in später erscheinenden Erweiterungen zum Einsatz. Im Augenblick könnt ihr die Marker mit den Vergrößerungsgläsern noch bei allen Ermittlungen zur Kennzeichnung besonders interessanter Bereiche auf dem Stadtplan verwenden. Auch die Rückseite der Zeittafel kommt in den vorliegenden Ermittlungen noch nicht zum Einsatz.*

IMPRESSUM

Autor: Hal Eccles & Wil Kenyon

Entwicklung: Robert Kouba, Benjamin Pharr

Zusätzliche Entwicklung: Jason Maxwell

Autoren der Ermittlungsfälle: Christopher Collins, Hal Eccles, Will Kenyon, Jason Maxwell, Benjamin Pharr und Tim Uren

Illustratoren: Miquel Coimbra (Cover), Julia Semianova, Jesse Seidule, Eduardo Torres, Dan Booth

Übersetzung: Robert Maier

Lektorat: Michael Kröhnert, Valentin Masszi

Grafikdesign: Michael Kröhnert mit Jens Wiese

Realisation: Jan Christoph Steines

Wir danken folgenden Spieltestern: Eugene Bryant, Clint Milller, Heather Min, Loren Norman, Will Raman, Adam Whitney, Aife Chang, Andrew Chang, Aida Kenyon, Catherine Martin, Suzi Barkman-Harris, Jay Eigin, Elizabeth Gurnak, Woody Harris, David Leach, Matt Link, Ray Manvila, Brian Min, Chris Stile, Jay Mertcale, Jessica Mertcale, David Gilham und viele andere.

© 2016 8th Summit and Forgotten Silver, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

© der deutschen Ausgabe 2018 Pegasus Spiele, Am Strassbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Pegasus Spiele

ERSATZTEILSERVICE:

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an unseren Ersatzteilservice unter dem Link https://www.pegasus.de/ersatzteilservice. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Pegasus-Spiele-Team.

Wir machen Spaß! www.pegasus.de /pegasusspiele

WAS ZUM SPIEL GEHÖRT

Dieses Regelheft

Dieses Regelheft enthält die grundlegenden Informationen für Spieler bei Ermittlungen in Arkham. Auf den letzten Seiten werden die Kontakte in Arkham vorgestellt, die bei jeder Ermittlung besucht werden können - zur Beschleunigung des Spielverlaufs komplett mit ihren Referenzadressen.

Das Buch der Ermittlungen

Das Buch der Ermittlungen ist das Herzstück des Spiels; es enthält 8 verschiedene Ermittlungen. Manche von diesen stehen in Zusammenhang mit vorhergegangenen Ermittlungen, weshalb es ratsam ist, sie in derselben Reihenfolge zu bearbeiten, in der sie hier präsentiert werden.

Adressbuch von Arkham

Das Adressbuch gibt an, unter welchen Referenzadressen Anwesen, Geschäfte und öffentliche Einrichtungen zu finden sind, welche ihr im Zuge der Ermittlung vielleicht aufsuchen möchtet. Dies ist die Informationsquelle der Wahl, wenn man wissen möchte, unter welcher Referenzadresse eine bestimmte Person oder Örtlichkeit aufzufinden ist.

8 Zeitungen

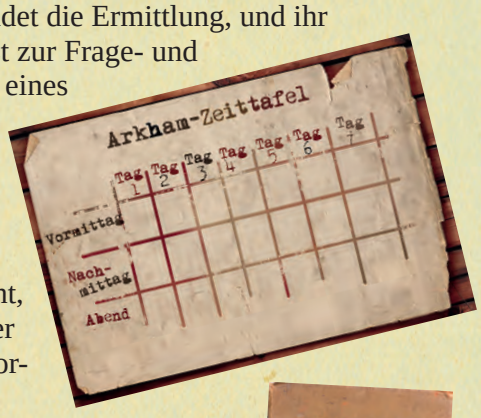
Für jede Ermittlung enthält das Spiel Auszüge der aktuellen Ausgabe des *Arkham Advertiser* an diesem Datum. Im Laufe einer Ermittlung können diese sowie auch alle früheren Ausgaben konsultiert werden. Ein großer Teil der aufgeführten Meldungen dient lediglich der Ausschmückung, doch manches wird bei der eigentlichen Ermittlung weiterhelfen. Nicht selten wird sich die wahre Bedeutung mancher Informationen erst im weiteren Verlauf der Ermittlung offenbaren.

19 Bedingungsmarker

Die Bedingungsmarker stellen Informationen oder Gegenstände dar, die an bestimmten Örtlichkeiten aufgefunden und an anderen eingesetzt werden können. Ihr könnt sie nur durch Anweisungen im Buch der Ermittlungen erhalten.

Zeittafel und Zeitmarker

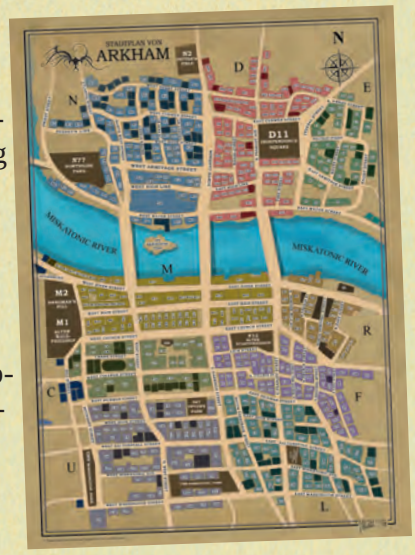
Mit der Zeittafel wird einerseits das Verstreichen der Zeit festgehalten, andererseits auch der Zeitpunkt angezeigt, zu dem ihr eure Ermittlung spätestens beenden müsst. Für jede Ermittlung gibt es eine Zeitbeschränkung: Wenn der graue Sanduhr-Zeitmarker und der Zeitbeschränkungs-Marker (roter Marker mit „X“) zusammentreffen, so endet die Ermittlung, und ihr wechselt spätestens jetzt zur Frage- und Antwortphase am Ende eines Falls. Jede Ermittlung schreibt vor, wo der „X“-Marker zu platzieren ist. Sobald ihr nach dem Lesen der Einführung zum ersten Ort geht, wird die Sanduhr auf der Zeittafel auf „Tag 1 - Vormittag“ gesetzt.



Das Notizbuch

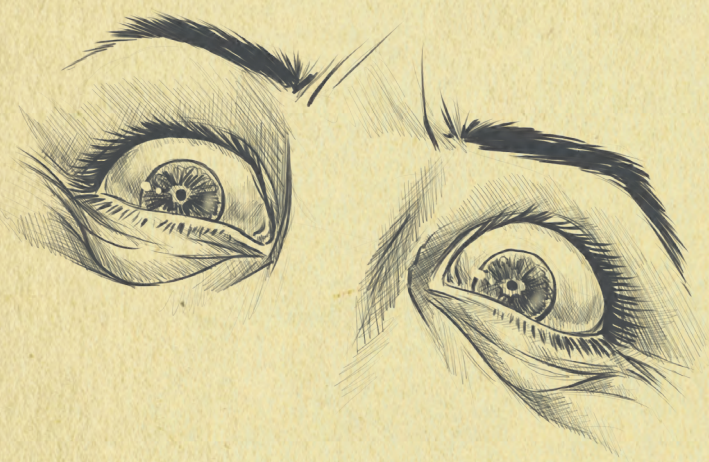
Macht euch hier Notizen, an welchem Ort ihr was herausgefunden habt, wo ihr noch hingehen wollt oder Ähnliches.

Stadtplan von Arkham



Der Stadtplan zeigt das Stadtgebiet und die verschiedenen Distrikte der Stadt Arkham in Massachusetts. Unter den angezeigten Referenzadressen sind für jede Ermittlung nur manche von Belang; das Buch der Ermittlungen enthält also nicht für jede Referenzadresse auf dem Plan auch einen Eintrag.

Ihr solltet euer Vorgehen abwägen und dabei den Stadtplan, das Adressbuch und das Buch der Ermittlungen zu Rate ziehen.



VORBEREITUNG

Dieser Abschnitt führt auf, wie eine Ermittlung bei ***Mythos Tales*** vorzubereiten ist. Zwar ist es euch prinzipiell freigestellt, die Ermittlungen in beliebiger Folge zu behandeln, doch die Reihenfolge im Buch der Ermittlungen stellt eine klare Empfehlung dar.

1. Ermittlung auswählen und das Buch der Ermittlungen auf der Seite nach der zugehörigen Titelillustration aufschlagen.
2. Den ausgefalteten Stadtplan von Arkham zentral auf dem Tisch platzieren, sodass alle Spieler ihn sehen können.
3. Bedingungsmarker als Stapel bereitlegen, am besten neben dem Stadtplan. Zu jeder Ermittlung wird angegeben, ob Bedingungsmarker erforderlich sind.
4. Zeittafel neben die Bedingungsmarker legen und den „X“-Marker auf das in der Ermittlung angegebene Feld legen. Sanduhr neben die Zeittafel legen. Sie wird auf „Tag 1 - Vormittag“ gesetzt, sobald ihr den ersten Ort aufsucht.
5. Zeitung für das angegebene Datum heraussuchen und neben dem Stadtplan bereitlegen. Auch Zeitungen früheren Datums sollten griffbereit sein – auch in diesen können sich Hinweise für die laufende Ermittlung finden.
6. Startspieler, also den ersten leitenden Ermitltler, bestimmen (falls erforderlich, durch Zufall). Der Startspieler bekommt das *Buch der Ermittlungen*, das *Adressbuch* und die Aufstellung der Kontaktpersonen (auf der Rückseite dieses Regelheftes).

Das Spiel kann beginnen!

SPIELVERLAUF

Dieser Abschnitt erklärt den Spielverlauf im Detail. Das Spiel kann auch von einem einzelnen Spieler gespielt werden, ohne dass es zu Änderungen im Ablauf kommt – natürlich ist er in diesem Fall **immer** der leitende Ermittler.

ANMERKUNG: Bei einigen Ermittlungen kommen zusätzliche Regeln zum Einsatz, etwa für Zeitverlust, Verfolgung oder Traum. Diese Regeln werden nicht hier im Regelheft erklärt, sondern an entsprechender Stelle im Buch der Ermittlungen.

Das Spiel verläuft in 2 unterschiedlich2en Teilen:

- **Teil 1: Ermittlung**
- **Teil 2: Auflösung**

Es endet mit Abschluss des Auflösungs-Teiles.

TEIL 1: ERMITTLUNG

Im Ermittlungs-Teil folgt ihr denjenigen Spuren, die eurer Meinung nach den besten Beitrag zur Auflösung der laufenden Ermittlung liefern werden. Spuren lassen sich entweder aus den Texten oder durch logische Schlussfolgerungen erschließen. Beginnend beim Startspieler führen alle Spieler gemeinsam die beiden Phasen einer Ermittlungsrunde durch:

1. **Ortswechselphase**
2. **Begegnungsphase**

Wenn eine Begegnungsphase endet und ihr nicht als nächstes zum Auflösungsteil übergehen wollt (oder müsst), so geht der Ermittlungsteil weiter – der nächste Spieler ist als leitender Ermittler an der Reihe, die Gruppe geht wieder in die Ortswechselphase.

Wichtig: Ihr könnt die Ermittlung jederzeit beenden, auch wenn die Sanduhr noch nicht beim „X“ auf der Zeittafel angekommen ist. Eine Ermittlung vorzeitig zu beenden kann vorteilhaft sein, da es Punktabzüge für den Besuch zu vieler Örtlichkeiten gibt.

Ortswechselphase

In dieser Phase tauscht ihr euch zunächst darüber aus, welcher Ort als nächstes aufgesucht werden sollte. Die Diskussion muss nicht mit einem Mehrheitsbeschluss abschließen; die letzte Wahl liegt ganz in der Hand des Spielers, der gerade der leitende Ermittler ist.

Die Referenzadresse des gewählten Ortes kann mithilfe des Adressbuchs, des Stadtplans oder der Aufstellung der Kontakte am Ende dieses Regelheftes bestimmt werden. Referenzadressen bestehen üblicherweise aus einem Buchstaben und einer Zahl. Es kann vorkommen,

dass Spuren nicht genügend Informationen enthalten, um etwas im Adressenverzeichnis nachzuschlagen. In manchen Fällen könnt ihr euch auch allein auf den Stadtplan stützen, um herauszufinden, welcher Ort als nächstes aufzusuchen ist.

Anhand des Adressenverzeichnisses kann die (Referenz-)„Adresse“ interessanter Orte oder Personen festgestellt werden. Eine solche Referenzadresse besteht aus einem Buchstaben und einer Zahl.

Am Ende dieses Regelheftes findet sich eine Aufstellung von Kontaktpersonen, die zu gewissen Themen über außergewöhnlich gute Kenntnisse verfügen. Diese haben zwar fast immer etwas zu sagen (d.h. einen Eintrag in allen Ermittlungen), doch es ist ratsam, sich auf diejenigen zu konzentrieren, die in der laufenden Ermittlung tatsächlich relevant sein können. Selbst bei einem Besuch bei Armitage gibt es womöglich nur Hinweise abzuholen, die man schon längst kennt, sowie ein paar knurrige Bemerkungen darüber, wie man doch seine Zeit verschwende.

Ist der Ort bestimmt, an den ihr euch als nächstes begebt, haltet ihr das Verstreichen der Zeit auf der Zeittafel fest, indem ihr die Sanduhr **1 Feld nach unten** schiebt, wenn sie bisher auf Vor- oder Nachmittag lag, oder auf den Vormittag des nächsten Tages, wenn sie den Abend anzeigte. **Achtung:** Wenn ihr bei einer Ermittlung den ersten Ort aufsucht, liegt die Sanduhr bisher noch nicht auf der Zeittafel und wird nun auf den Vormittag von Tag 1 gesetzt.

Wenn ihr einen Ort aufsucht, um den Eintrag einer neuen Begegnung zu lesen, *wird die Sanduhr immer weitergeschoben, auch wenn dieser Ort schon einmal besucht wurde.* Die Sanduhr wird auch dann weitergerückt, wenn ihr feststellt, dass es im Buch der Ermittlungen keinen Eintrag für den gewählten Ort gibt (am Ort ist nichts zu finden). Einen Ort aufzusuchen dauert Zeit, selbst wenn es dort gar nichts Interessantes gibt.

Das Vorrücken der Sanduhr zeigt in erster Linie die Zeit an, die erforderlich ist, um an einen Ort zu gelangen, nicht etwa die dort verbrachte Zeit. Wenn die Sanduhr also auf das Feld gelangt, wo das „X“ die Zeitbeschränkung anzeigt, ist noch Gelegenheit zu einer letzten Begegnung. Diese ist dann auch unbedingt die letzte Begegnung in dieser Ermittlung; es ist nicht möglich, sich zu entscheiden, über das „X“ hinauszuziehen. Sollte diese Begegnung die Anweisung enthalten, mit der Sanduhr weiterzuziehen (aus Gründen, die nicht in eurem Einflussbereich liegen, weil ihr etwa niedergeschlagen werdet und erst später wieder zu euch kommt), so kann dies zu Punktabzügen führen (vgl. den Abschnitt „Wertung“).

Beispiel: Die abgebildete Zeittafel zeigt an, dass gegenwärtig der erste Tag einer Ermittlung gespielt wird. Diese endet aufgrund der Zeitbeschränkung mit der Begegnung und dem zugehörigen Aufsuchen eines Ortes am Abend von Tag 5.

Sanduhr – Setzt sie nach Lektüre der Einführung zu einer Ermittlung auf den Vormittag von Tag 1, sobald ihr den ersten Ort aufsucht.

Das Verstreichen der Zeit: Wenn die Spieler einen Ort aufsuchen, wird die Sanduhr 1 Feld weitergerückt. Der Marker wird dabei in derselben Spalte in die Zeile darunter geschoben oder an den Kopf der nächsten „Tag“-Spalte, wenn er vom Abend des Vortages kommt. So erlebt ihr an jedem Tag die Abfolge von Vormittag – Nachmittag – Abend, dann bricht ein neuer Tag an.

Begegnungsphase

Nachdem der der leitende Ermittler bestimmt, welchen Ort die Gruppe aufsucht, und die Sanduhr weitergeschoben hat, **liest** er laut aus dem Buch der Ermittlungen den **Eintrag vor**, der dort unter der entsprechenden Referenzadresse aufgeführt ist.

Der Buchstabe der Referenzadresse entspricht einem Distrikt von Arkham. Die Nummer der Referenzadresse bezeichnet ein Grundstück, ein Gebäude, oder sogar nur einen Raum in einem Gebäude.

Jede Örtlichkeit hat nur eine Referenzadresse, die sich nie verändert, ganz gleich, welche Ermittlung gespielt wird.

Unter allen Umständen sollte der (geografische wie auch gedankliche) Weg aufgezeichnet werden, den ihr im Laufe der Ermittlungen nehmt. Genaue Aufzeichnungen sind wichtig; am Ende der Ermittlungen müsst ihr Fragen zu eurer Ermittlung beantworten.

Nachdem er das Verstreichen der Zeit auf der Zeittafel festgehalten hat, sucht der leitende Ermittler im Buch der Ermittlungen die entsprechende Referenzadresse heraus und liest den Eintrag unter dieser Adresse laut vor. Gibt es für diese Adresse keinen Eintrag, so sind dort keine sachdienlichen Hinweise für die laufende Ermittlung zu erhalten. In diesem Fall darf derselbe Spie-

ler einen weiteren Ort wählen; um diesen aufzusuchen, muss die Sanduhr jedoch wieder weitergerückt werden.

Wichtig – kein Eintrag: Falls ihr einen Ort ohne Eintrag aufsucht, so zählt dieser Ort nicht, wenn am Ende des Spieles zur Bestimmung von Punktabzügen die besuchten Einträge gezählt werden!

Beim Vorlesen von Einträgen sollte der leitende Ermittler sich außerdem unbedingt auf den Text des gewählten Eintrags konzentrieren und andere Einträge auf derselben Seite nicht ansehen!

Darüber hinaus geben manche Einträge dem Spieler, der sie vorliest, gewisse unerwartete Anweisungen, die befolgt werden sollten. Wenn der Eintrag den Spieler etwa anweist, nicht weiter vorzulesen, so darf er nicht weiter vorlesen.

Einträge können den Spieler je nach Situation auch dazu auffordern, einen anderen Eintrag zu lesen, etwa eine Ergänzung – was dann unverzüglich zu tun ist. Andere Einträge wiederum fordern euch auf, die Sanduhr weiter vorzurücken, weil ihr auf die eine oder andere Weise Zeit verloren habt. Gelangt die Sanduhr dabei auf das letzte, mit „X“ markierte Feld, so endet die Ermittlung unmittelbar **nach** dieser Begegnung – ihr habt keine Gelegenheit mehr, einen anderen Ort aufzusuchen.

Einträge können auch abfragen, ob ihr einen bestimmten **Bedingungsmarker** bekommen habt. Hat einer von euch diesen Marker (Bedingungsmarker werden zwar von einzelnen Spielern aufgenommen, gelten aber als Besitz der gesamten Gruppe), so gilt die Bedingung als erfüllt, und die entsprechenden Anweisungen werden befolgt.

Aufzeichnungen

Jeder Spieler sollte sich Notizen machen können. Zwingend aufzuzeichnen sind nur die Orte und Einträge, die aufgesucht wurden. Weitere Informationen, die man aufzeichnen könnte, umfassen:

- Zu welcher Zeit ihr einer bestimmten Spur gefolgt seid oder folgen wollt.
- Beweisketten
- Referenzeinträge (aus dem Adressbuch), die unter Umständen ebenfalls aufgesucht werden sollten.
- Mysteriöse Begebenheiten oder sonstige Ereignisse.

Teil 2: Auflösung

Gemeinsam führt ihr die beiden folgenden Phasen durch:

1. **Frage- und Antwortphase**
2. **Wertungsphase**

Frage- und Antwortphase

Im Abschnitt **Fragen** findet sich eine Liste von Fragen, die anhand von Informationen zu beantworten sind, die im Zuge der Ermittlungstätigkeit in Erfahrung gebracht werden konnten. Zu jeder Frage bestimmt ihr anhand eurer Notizen und Erinnerungen die beste Antwort, die ihr geben könnt. **In dieser Phase dürfen Zeitungsauszüge und das Buch der Ermittlungen nicht zu Rate gezogen werden!**

Die Fragen sollten üblicherweise von der ganzen Spielergruppe gemeinsam und in Übereinkunft beantwortet werden. Ihr könnt jedoch vor Beginn der Ermittlung auch übereinkommen, die Fragen am Ende jeder für sich und unabhängig voneinander zu beantworten. Das ermöglicht es, separate Punktestände zu haben, die am Ende des Spiels miteinander verglichen werden können.

Wertungsphase

In der Wertungsphase bestimmt ihr euren **Punktestand** durch Vergleich eurer Antworten mit denen im Abschnitt *Antworten*. Außerdem erhaltet ihr Punktabzüge, falls sich eure geistige Gesundheit verringert hat oder ihr bei der Ermittlung mehr Orte aufgesucht habt als Armitage bei der seinen, dargestellt im Abschnitt „Der Lösungsweg von Armitage“. Armitage findet auf seinem Lösungsweg nicht immer auf alle Fragen eine Antwort, und in manchen Fällen ist der Lösungsweg von Armitage auch einfach nur ein Beispiel für *einen* brauchbaren Lösungsweg, auf dem sich Antworten auf viele Fragen finden lassen.

Ihr vergleicht eure eigenen Antworten auf die Fragen mit denen im Abschnitt *Antworten*. Richtige Antworten werden mit der angegebenen Zahl von Punkten belohnt. Für jede eurer Antworten notiert ihr, wie viele Punkte ihr dafür bekommt.

Geistige Gesundheit: Dann ändern ihr euren Punktestand gemäß den Angaben im Abschnitt *Geistige Gesundheit*. In diesem Abschnitt könnt ihr einen Punkteabzug erhalten, wenn ihr besonders gefährliche oder schauerliche Orte besucht habt. Hat man etwas einmal gesehen, lässt sich das nicht wieder rückgängig machen – ihr solltet euch also vorsehen, wohin ihr eure Schritte lenkt!

Zeitüberschreitung: In dem unwahrscheinlichen Fall, dass ihr euch durch eine Begegnung gezwungen saht,

die Sanduhr über die Markierung der Zeitbeschränkung hinaus zu ziehen, gibt es für jedes Feld über die Zeitbeschränkung hinaus einen Abzug von 1 Punkt.

Mehrfach besuchte Orte: Besucht ihr im Zuge der laufenden Ermittlung denselben Ort öfter als einmal, so zählt dies am Ende in der Wertungsphase noch immer als nur 1 Ort – obwohl natürlich bei jedem Besuch die Sanduhr weitergerückt wurde.

Mehr Orte: Der Abschnitt *Besuchte Einträge* teilt euch mit, wie viele Orte Armitage bei seiner Ermittlung besucht hat. Ihr braucht nicht notwendigerweise dieselben Orte zu besuchen wie Armitage – nur die Zahl der von ihm aufgesuchten Orte ist wichtig. Habt ihr mehr Orte aufgesucht als Armitage, so bekommt ihr einen Punktabzug in Höhe der Differenz. Wenn beispielsweise Armitage 8 Orte aufgesucht hat, ihr insgesamt aber 12 (zweimaliger Besuch am selben Ort zählt hier nicht, Orte ohne Eintrag ebensowenig), so ergibt sich ein Abzug in Höhe von 4 Punkten. *Wollt ihr beispielsweise L67 aufsuchen, die laufende Ermittlung verfügt aber über keinen Eintrag für Referenzadresse L67 im Buch der Ermittlungen, so kommt es zu keiner Begegnung, und L67 wird in der Wertungsphase beim Vergleich der selbst aufgesuchten Orte mit der Anzahl der von Armitage aufgesuchten nicht gezählt. Enthält das Buch der Ermittlungen hingegen einen Eintrag für Referenzadresse L67, der allerdings aufgrund einer Anweisung im Text nicht gelesen werden darf, so zählt dies in der Wertungsphase sehr wohl als aufgesuchter Ort!*

Wenn ihr mit eurem Punktestand zufrieden seid und die Ermittlung nicht noch einmal spielen wollt, kann der Abschnitt *Lösung* vorgelesen werden, in dem der Lösungsweg von Armitage näher dargestellt wird.

Wohlgemerkt wird auch Armitage nicht immer alle Fragen beantworten können; sein Interesse ist es, Ermittlungen möglichst rasch und möglichst wirkungsvoll abzuschließen und Antworten auf die wichtigsten Fragen zu finden. Es ist also durchaus möglich, besser zu sein als Armitage – aber keineswegs einfach!

HILFREICHE KONTAKTE

Doktor Henry Armitage setzt eine ernste Miene auf. *„Nun, bevor ich Ihnen Ihre erste Ermittlung antrage, möchte ich noch einmal Einrichtungen und Personen aufzählen, die sich zweifelsfrei als große Hilfe erweisen werden. Besuche bei diesen Informanten sind gewiss hervorragend geeignet, eine Ermittlung wieder ins Gleis zu bringen, sollten Sie einmal in eine Sackgasse geraten; dennoch sollten Sie überlegt vorgehen. Wenn man es nicht gerade darauf anlegt, wertvolle Zeit zu vergeuden, so hat man zweifellos Besseres zu tun, als ständig zu jedem einzelnen Kontakt zu laufen.“*

Auf der letzten Seite dieser Spielanleitung sind alle Hilfreichen Kontakte zusammengefasst.

HILFREICHE KONTAKTE

BESONDERER ORT: DAS BÜRO VON ARMITAGE (C23A): Das Büro von Armitage ist in der Bibliothek. Nach Beginn einer Ermittlung wird man ihn, wenn überhaupt, so nur sehr selten in seinem Büro antreffen. Besucht man sowieso gerade die Bibliothek, so kann **man *von der Bibliothek aus* in sein Büro gehen, ohne die Sanduhr weiter zu rücken** (da sein Büro ja direkt in der Bibliothek ist). Dies ist der einzige Ort, wo so etwas möglich ist. Bei der Wertung zählt das Büro von Armitage aber nicht als Teil der Bibliothek, sondern als separat besuchter Ort.

Dr. Vincent Sutton ist Unfallchirurg und leitender Rechtsmediziner im Krankenhaus, dem **ST. MARY'S TEACHING HOSPITAL (C11)**. Geht es um Angelegenheiten, bei denen es Opfer oder körperliche Verletzungen gab, so ist er die erste Adresse, an die man sich wenden kann.

PROFESSOR LEONORE ROBINSON (C17) von der Miskatonic-Universität ist eine erstklassige Ansprechpartnerin für historische Themen. Ihr Spezialgebiet sind die mündlichen Überlieferungen im Tal des Miskatonic, und auch in volkskundlichen Belangen ist sie recht gut bewandert.

In der **ORNE-BIBLIOTHEK (C23)** hilft die Bibliothekarin **Emilia Sargent** bei jeglicher Literaturrecherche. Sie hat Zutritt zur gesperrten Sammlung, wo Schriften aufbewahrt werden, die zu gefährlich sind, um in öffentlich zugänglichen Regalen zu verbleiben.

William Coffin ist zwar ein äußerst zweifelhafter Zeitgenosse, doch bei manchen Recherchen wird man wohl auch eher unerfreuliche Orte aufsuchen müssen – und darüber weiß Coffin alles. In aller Regel ist er im **FLEETWOOD DINER (D2)** anzutreffen – so häufig, dass man meinen könnte, er wohne dort. Coffin hat überall die Hand mit im Spiel. Wenn der Preis stimmt, lässt er auch andere an seinen Informationen teilhaben.

Nicholas Saltonstall hat so viel zu tun wie kaum ein zweiter Beamter der Stadtverwaltung: er führt das Archiv des Standesamtes und das Grundbuch. Er kann einem also nicht nur bei Fragen zu Geburten-, Eheschließungs- oder Kaufurkunden weiterhelfen, sondern auch bei den Eigentumsverhältnisse von Immobilien in der Gegend. Man findet ihn im **RATHAUS (D21).**

Die – vorzüglichen – Polizeikräfte der Stadt haben ihren Sitz im **POLIZEIREVIER ARKHAM (D32)**; Leiter ist **Inspektor Paul Garrison**.

HERBERT CORBETT (D45) ist der Forensiker am Ort. Solange es überhaupt irgendwelche Spuren gibt, ist er in seinem Fachgebiet kaum zu übertreffen.

Arlo Hoppin, ein sehr gesprächiger, aber ganz und gar freundlicher Mensch, ist Taxifahrer und Fahrdienstleiter für das Unternehmen **ARKHAM YELLOW CABS (D34)**. Man würde es kaum glauben, was er an einem ganz gewöhnlichen Arbeitstag für Leute trifft. Auch als Musiker ist er recht versiert, was er einem gewiss früher oder später wieder in Erinnerung rufen wird.

Beim historischen Verein der Stadt, der **ARKHAM HISTORICAL SOCIETY (L1)**, gibt es **Dorothy Davis**, die sich mit der Geschichte der Familien der Stadt auskennt – für Professor Robinson ein Thema von geringem Interesse - und ausführliche genealogische Tafeln hat, auf denen sich teils überraschende Familienverbindungen entdecken lassen.

Wenn es um Okkultismus geht und Informationen erforderlich sind, die eher nicht in Büchern stehen, so sollte man sich vorzugsweise an **PASQUALE FENTON (L4)** wenden, gewissermaßen der offizielle Esoteriker und Okkultist der Stadt. Tatsächlich scheint er mit Kräften herumzuspielen, von denen man wohl besser die Finger lassen sollte. Er weiß einiges über die sogenannten „Großen Alten", und zuweilen könnte man geradezu Neigung verspüren, sich mit ihm zusammen zu tun (was Armitage aber selbstverständlich gar nicht recht wäre).

Sebastian Lyman ist Mitglied des **ORDER OF THE SILVER TWILIGHT (L18)** – aber in Wirklichkeit ist er ein Maulwurf. Er hat sich dem Orden nicht aus innerer Überzeugung angeschlossen; in Wahrheit bemüht er sich darum, für Armitage mehr über diesen Kult und seinen geheimnisvollen Anführer Carl Sandford herauszufinden.

Der **ARKHAM ADVERTISER (N28)** hat in dieser Stadt den Finger am Puls des Geschehens, und sein Starreporter ist **Donnie Clarke**. Dieser hat sich dem Ziel verschrieben, die ungeteilte Aufmerksamkeit der Leser zu bekommen, und strebt stets danach, die Wahrheit herauszufinden (soweit das überhaupt möglich ist).

Für Klatsch und Tratsch aus den Kreisen der oberen Zehntausend oder der Künstler und Schauspieler der Stadt trifft man sich am besten mit **AMBROSE CHECKLEY (U18)**. Er zählt zwar unbedingt zur besseren Gesellschaft von Arkham, doch er ist eine ganz unglaubliche Klatschbase und brennt darauf, die schmierigen Geschichten weiterzugeben, die ihm zu Gehör gekommen sind.

Armitage lässt eine weitere Rauchwolke aus seiner Pfeife aufsteigen. *„Noch zwei Orte gibt es in der Stadt, an denen man Informationen bekommen könnte. In der* **NERVENHEILANSTALT (D1)** *können Sie einen einzigartig anderen Blick auf den Gegenstand ihrer Ermittlungen bekommen. Wenn Sie richtig hinzuhören vermögen, können Ihnen aus dem scheinbar zusammenhanglosen Gebrabbel der Patienten dort ganz erstaunliche Einsichten erwachsen."*

Verschwörerisch neigt Armitage sich noch ein wenig näher. *„Ich will nicht behaupten, dass ich solche Etablissements je aufsuche, und sollte es heute vielleicht sogar leugnen, aber es gibt in der Stadt ein* **SPEAKEASY (N4)**, *eine Flüsterkneipe mit Alkoholausschank, und ein Besuch dort kann natürlich höchst aufschlussreich sein. Eigentlich ist es geheim, aber es ist schon auch ein Ort, wo einfach alles zusammenkommt, und irgendjemand dort hat bestimmt irgendetwas Interessantes aufgeschnappt. Die geistigen Getränke dort lösen darüberhinaus so manche Zunge."*

Armitage klopft die Pfeife aus und erhebt sich aus seinem Lehnsessel: *„Wenn Sie einmal bei einer Ermittlung gar nicht weiter wissen, können Sie sich natürlich gerne auch an mich wenden. Wenn ich mich nicht in meinem Büro befinde* **(C23A)**, *bin ich bei mir zu Hause* **(U8)**. *Und nun wünsche ich Ihnen viel Erfolg bei den Ermittlungen. Sobald Ihre Hilfe benötigt wird, lasse ich von mir hören."*

© 2018 Pegasus Spiele. Darf zum persönlichen Gebrauch kopiert werden.