



Chang Yu

DAGONS AUFSTIEG
ERWEITERUNG

DAS BUCH ÖFFNET SICH

„Wie ist der Druck im nächsten Raum?“, fragt Adelaine Dumas, während sie ihre eigenen Vitaldaten von ihrem Handgelenk abliest.

„Sieht gut aus“, grummelt Craig Milne und tippt auf die Schleusensteuerung. Die Luke öffnet sich und du betrittst den nächsten Korridor. Von einem entnervenden Alarm begleitet, blinken rote Alarmlichter an der Decke.

„Ich verstehe es nicht“, sagst du. „Wo ist die Dekompression? Wo ist die Überschwemmung? Warum sind wir hier?“

„Vielleicht solltest du anrufen und sie bitten, einen Schweren Minenarbeiter zu schicken, um die Außenseite zu untersuchen“, schlägt Adelaine vor. „Vielleicht haben wir mehr Glück, den Bruch von außen zu finden.“

„Wenn du mich fragst, haben wir es hier wieder mal mit Sphärenhysterie zu tun“, sagt Craig. „Seit Vic sind alle so nervös, dass sie schon Gaslecks als katastrophale Notfälle aufbauschen.“

„Ich weiß nicht, ob man das eine Hysterie nennen kann“, erwidert Adelaine. „Hast du nichts von dem Verschwinden gehört? Und ja, die Geschichten, die die Leute erzählen, sind verrückt, aber die Art wie sie sie erzählen ist das, was mir Sorgen macht. Sie sind aus gutem Grund verängstigt.“

„Natürlich haben sie Angst!“, ruft Craig aus. „Das verdammt Ding hat Vic gefressen!“

„Huch“, sagst du und neigst deinen Kopf zur Seite.

„Was?“, fragt Adelaine und stellt sich neben dich.

„Bücher.“

Die anderen richten ihre Taschenlampen auf das, was dein Interesse geweckt hat und ihr alle starrt auf die Kuriosität vor

dir. Ein wahllos zusammengeworfener Stapel Bücher befindet sich in der Mitte des Korridors. Als du hinter den Haufen schaust, siehst du weitere Bücher, die in der Halle verstreut sind und eine Spur in den nächsten Raum bilden.

„Das ist ... seltsam“, murmelt Craig.

Sie sehen aus, als wären es Exemplare von ein und demselben Buch. Du trittst näher heran, um den Buchtitel erkennen zu können. Und -

Alle Bücher öffnen sich gleichzeitig.

Ein Bild blitzt in deinem Kopf auf: Ein entsetzliches Monster erhebt sich aus der Tiefe, sein böses Maul ist zu einem seelendurchdringenden Gebrüll geöffnet, als es die Oberfläche durchstößt. Eine Vielzahl von Tentakeln peitscht durch die Luft und schlägt gegen die Wellen. Und dann hörst du die Stimme. Es ist die Stimme eines kultivierten Mannes in seinen Zwanzigern oder Dreißigern und scheint aus einer längst vergangenen Zeit zu stammen.

„Ich fürchte, niemand wird mir glauben. Meine Geschichte ist so abwegig und geht weit über die Grenzen der Vernunft hinaus. Sollten sich die in ihr verborgenen Geheimnisse als wahr erweisen, könnten sie selbst den rationalsten Menschen in die abscheulichen Tiefen von Wahnsinn und Verzweiflung treiben. Trotzdem muss ich sie erzählen.“

Dann verändern sich der Korridor und der Raum dahinter. Während sich die Welt um dich herum verzerrt und verändert, hörst du ein neues Geräusch in deinen Ohren klingen. Es dauert einen Moment, bis du erkennst, dass es dein eigener Schrei ist.

ÜBER DIESE ERWEITERUNG

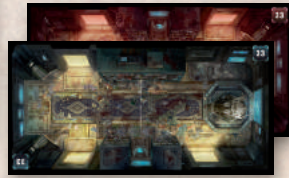
Was passierte in der Kadath-Tiefsee-Minenanlage, bevor die Ermittlungseinheit der Leng Corporation die schrecklichen Geschehnisse aufdeckte? Ihr werdet es bald herausfinden. Macht euch bereit, eine Welt zu betreten, die es nicht geben dürfte. Eine Welt, in der ein berühmt-berüchtigter Roman sich seiner Seiten enthebt und normale Menschen in abscheuliche Monstrositäten verwandelt - euch eingeschlossen. Willkommen zu **Dagons Aufstieg**, einer Erweiterung für das Brettspiel **Deep Madness**.

Neben 26 neuen Miniaturen enthält diese Erweiterung zahlreiche neue Spielmechaniken, die jede Partie noch intensiver werden lassen. Die drei Szenarien in **Dagons Aufstieg** sind in Form einer Kampagne miteinander verknüpft, in der die Ermittler sich unaufhaltsam in Tiefe Wesen

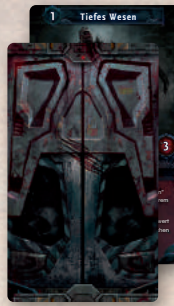
verwandeln, während sie zu allem Überfluss von ihrem persönlichen Schatten des Verfalls verfolgt werden. Sie führt außerdem die Domänen- und Erleuchtungsmechanismen ein, die den Ermittlern ein Hoffnungs-schimmer in ihrem schier hoffnungslosen Kampf gegen die Dunkelheit sein mögen. Neue Spielplanteile, Such-, Wahnsinns- und Bewusstseins-karten warten darauf, entdeckt zu werden. Außerdem schließen sich zwei neue Ermittler dem Kampf gegen drei neue Monstertypen und das epische Monster Lord Dagon an.



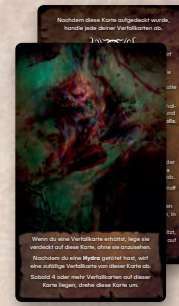
KOMPONENTEN



5 Spielplanteile (2 große und 3 kleine)



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



6 Infektionskarten



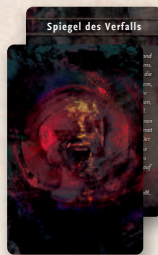
2 Ermittlerkarten



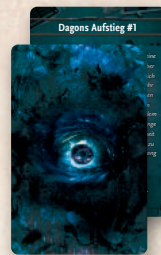
3 Szenariokarten



8 Suchkarten



5 Wahnsinnskarten



20 Bewusstseinskarten



5 Raumkarten



14 Brutkarten



2 Aktivierungskarten



16 Verfallkarten



6 Erleuchtungskarten



24 Domänenkarten



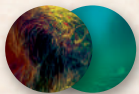
10 Hydra-Domänenmarker (5 Arten zu je 2 Stück)



1 Portalmarker



1 „Schatten-Ermittler“-Aufsteller



26 Dagon-Domänen/
Geflutet-Marker



6 Brut-/
Verderbnis-
effektmarker



24 Domänenmarker
(3 Arten zu je 8 Stück)



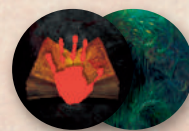
12 Roman-Marker



9 Infektionsmarker



3 Ritualmarker



4 Geheimnismarker



12 Verfallmarker

2 Ermittlerfiguren und 24 Monsterfiguren



Meredith Waite



Regan Waite



Dagon



12 Tiefe Wesen



5 Hydren



6 Schatten des Verfalls

DAS SPIEL MIT DIESER ERWEITERUNG

Die folgenden Erweiterungskomponenten benötigt ihr nur in den Szenarien dieser Erweiterung: die Spielplanteile und Raumkarten; die szenariospezifische Monsterkarte „Dagon“, die Szenario-, Verfall- und Infektionskarten, die Verfall- und Infektionsmarker, die Roman-, Geheimnis- und Ritualmarker sowie die Hydra-Domänenmarker.

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 Erleuchtungs- und Domänenkarten, die Domänen- und Portalmarker sowie der „Schatten-Ermittler“-Aufsteller werden im neuen Domänen- und Erleuchtungsmechanismus verwendet, der in dieser Erweiterung eingeführt wird. (Siehe „Domänen und Erleuchtung“ auf Seite 6). Der Domänen- und Erleuchtungsmechanismus kann optional in beliebigen Szenarien genutzt werden.

ZUSÄTZLICHE REGELN

Die Erweiterung **Dagons Aufstieg** fügt der Welt von **Deep Madness** viele neue Aspekte hinzu. Dieser Abschnitt beschreibt die Regeln, die ihr zum

Spielen mit dieser Erweiterung benötigt.

ROTE FELDLINIEN

Felder, die durch eine rote Linie voneinander getrennt sind, gelten nicht als benachbart. Figuren können sich nicht freiwillig über rote Feldlinien bewegen. Eine erzwungene Bewegung kann jedoch zu einer Bewegung über eine rote Feldlinie führen. Rote Feldlinien beeinträchtigen Sichtlinie und Reichweite nicht und verhalten sich diesbezüglich wie normale weiße Feldlinien. Rote Feldlinien können also zur Folge haben, dass die Entfernung zweier Objekte zueinander von der Reichweite abweicht.



Rote Feldlinie

Beispiel 1: Rote Feldlinien



- A. Feld A ist in Sichtlinie des Ermittlers und in einer Reichweite und Entfernung von 1.
- B. Der Ermittler kann sich nicht direkt auf Feld B bewegen, da sich Figuren nicht durch rote Feldlinien bewegen dürfen. Stattdessen muss er sich zunächst auf Feld A begeben und dann auf Feld B. Die Entfernung zu Feld B beträgt also 2 Felder. Die Reichweite beträgt jedoch 1.
- C. Analog zu „B“ kann der Ermittler sich nicht direkt auf Feld C bewegen. Damit liegt Feld C in einer Entfernung von 2 und einer Reichweite von 1.
- D. Zum in Sichtlinie liegenden Feld D betragen Entfernung und Reichweite jeweils 2.
- E. Feld E liegt nicht in Sichtlinie des Ermittlers. Würde er sich auf Feld B bewegen, befände sich Feld E in seiner Sichtlinie mit einer Entfernung von 3 und Reichweite von 2.

Beispiel 2: Rote Feldlinien



- A. Der Ermittler kann sich direkt auf Feld A bewegen. Es liegt in seiner Sichtlinie in einer Entfernung und Reichweite von jeweils 1.
- B. Der Ermittler kann sich nicht direkt auf Feld B bewegen. Dazu müsste er sich zunächst auf Feld A bewegen, weshalb die Entfernung 2 beträgt. Es besteht jedoch eine Sichtlinie und die Reichweite beträgt 1.
- C. Der Ermittler kann sich nicht direkt auf Feld C bewegen. Dazu müsste er sich über die Felder A und B bewegen, weshalb die Entfernung 3 beträgt. Es besteht jedoch eine Sichtlinie zu Feld C und die Reichweite beträgt 1.
- D. Der Ermittler kann sich nicht direkt auf Feld D bewegen. Dazu müsste er sich über die Felder A, B und C bewegen, weshalb die Entfernung 4 beträgt. Es besteht jedoch eine Sichtlinie zu Feld D und die Reichweite beträgt 1.

SCHATTEN DES VERFALLS

Bringt in Schritt 4 des Spielaufbaus die sechs farbigen Miniaturenbasen dieser Erweiterung an jede der „Schatten des Verfalls“-Figuren an. Für jeden Schatten des Verfalls existiert ausschließlich der Ermittler im Spiel, dessen Miniaturenbasis die gleiche Farbe hat. Analog dazu existiert für jeden Ermittler jeweils nur der Schatten des Verfalls, dessen Miniaturenbasis die gleiche Farbe hat, wie die eigene. Ermittler können also nur ihren „eigenen“ Schatten des Verfalls angreifen.

Beim Abhandeln einer „Schatten des Verfalls“-Brutkarte entscheidet ihr, welche „Schatten des Verfalls“-Figur erscheint.

Wenn ein Schatten des Verfalls sich durch eine verriegelte Schleuse bewegen würde, darf nur der Ermittler mit der gleichen Miniaturenbasis-Farbe würfeln, um zu prüfen, ob das Monster seine Bewegung vor der Schleuse beenden muss oder nicht.

Hinweis: Der Monstertyp „Schatten des Verfalls“ kann nicht in Szenario 7 („Schrecken in der Tiefe“) des Grundspiels verwendet werden.



DOMÄNEN UND ERLEUCHTUNG

Domänen- und Erleuchtungskarten sind ein neuer Mechanismus dieser Erweiterung. Um sie ins Spiel zu bringen, mischt ihr in Schritt 5 des Spielaufbaus die Domänenkarten zu einem verdeckten Domänenstapel und legt diesen sowie die Domänenmarker und die sechs Erleuchtungskarten offen neben das Spielbrett.

Der Domänen- und Erleuchtungsmechanismus ist eine optionale Regel, die ihr in beliebigen Szenarien verwenden könnt. **Hinweis:** Falls die Ermittler **Meredith Waite** und/oder **Regan Waite** im Spiel sind, **muss** dieser Mechanismus verwendet werden.

DOMÄNENKARTE



Nachdem ein Ermittler seine erste Rasten-Aktion einer laufenden Runde ausgeführt hat, zieht er eine Domänenkarte. Jeder Ermittler kann **maximal eine** Domänenkarte pro Runde durch das Ausführen der Rasten-Aktion erhalten.

Es kann außerdem vorkommen, dass bestimmte Effekte die Ermittler zum Ziehen einer Domänenkarte auffordern. Sobald ein Ermittler eine Domänenkarte gezogen hat, erhält er einen Domänenmarker, der mit dem Symbol auf der gezogenen Karte identisch ist.

Ermittler können ihre Domänenkarten **nicht freiwillig** abwerfen. Wenn ein Effekt einen Ermittler dazu auffordert, eine eigene Domänenkarte abzuwerfen, zu entfernen oder abzugeben, behält er dessen ungeachtet den auf der Karte abgedruckten Domänenmarker.

ERLEUCHTUNGSKARTE



Einmal pro Aktivierung darf ein Ermittler einen passenden Domänenmarker auf den ersten **freien** Domänenmarker-Platz von links einer beliebigen Erleuchtungskarte legen. Freie Felder dürfen **nicht** übersprungen werden. Dies kostet keine Aktion.

Nachdem ein Domänenmarker auf den letzten freien Domänenmarker-Platz einer Erleuchtungskarte gelegt wurde, wird sofort der Effekt der Karte abgehandelt.

WICHTIGE BEGRIFFE

VERBUNDENE ERMITTLER

Ermittler gelten als mit dem Monster **verbunden**, dessen Monsterkarte unterhalb der eigenen Aktivierungskarte auf der Aktivierungsleiste liegt. Wenn beispielsweise die Monsterkarte „Hydra“ unter der Aktivierungskarte von **Meredith Waite** liegt, so ist sie die mit jeder Hydra **verbundene Ermittlerin**.

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.

NEUER VERDERBNISEFFEKT



Solange sich ein Ermittler auf dem Feld dieses Verderbniseffekts befindet, muss er vor dem Ausführen einer Aktion 1 Sauerstoff erschöpfen. Der Effekt hat keinen Einfluss auf den Wasserpegel des Feldes. Liegt der Verderbniseffektmarker allerdings auf einem gefluteten Feld, muss ein Ermittler vor dem Ausführen einer Aktion 2 Sauerstoff erschöpfen. Wenn das Feld, auf dem der Effekt liegt, nicht geflutet ist, kann der Ermittler sein Atemluft-Rad im Schritt „Atemluft-Zustand prüfen“ am Ende seiner Aktivierung normal auf das Maximum zurückdrehen.

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, DRock Art Studio und Night Watch Art Studio

Modellierer: Roberto Chaudon, Gael Goumon und Olivier Bouchet

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, Dagens Aufstieg 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

FORTLAUFENDE KAMPAGNE

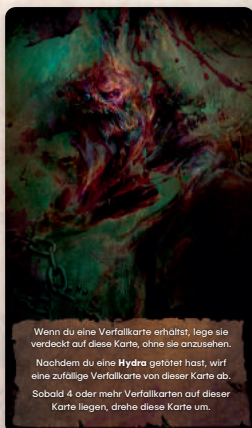
Da die drei Szenarien dieser Erweiterung eine fortlaufende Kampagne bilden, müssen sie in der angegebenen Reihenfolge gespielt werden. Nachdem ihr ein Szenario gewonnen habt, könnt ihr mit dem nächsten fortfahren. Die Ermittler behalten dabei einige Komponenten für das

nächste Szenario. Diese Komponenten sind: Suchkarten, Infektionskarten und -marker sowie Verfallkarten und -marker. Falls eine Karte noch verdeckt ist, bleibt sie verdeckt und ihr dürft euch die Vorderseite nicht ansehen.

INFEKTIONSKARTEN

Zu Beginn von Szenario 1 dieser Erweiterung erhält jeder Ermittler eine verdeckte Infektionskarte. Die Ermittler behalten diese über die gesamte Kampagne hinweg, um die möglichen Effekte und Fähigkeiten im Blick zu haben, die mit dem Wandel zu einem Tiefen Wesen zusammenhängen. Die Infektionskarten werden im Laufe des Spiels aufgedeckt.

Sobald die Infektionskarte eines Ermittlers aufgedeckt wird, erhält dieser sofort die auf der Karte angegebene Anzahl Verfallmarker. Außerdem werden sämtliche seiner verdeckten Verfallkarten abgehandelt.



Infektionskarte (verdeckt)

VERFALLKARTEN

Mischt in Schritt 5 des Spielaufbaus die Verfallkarten zu einem verdeckten Verfallstapel. Verschiedene Effekte weisen die Ermittler an, im Spielverlauf Verfallkarten zu erhalten (sprich: zu ziehen). Wenn die Infektionskarte eines Ermittlers dabei verdeckt ist, legt er die gezogene Verfallkarte verdeckt auf seine Infektionskarte, ohne sie anzusehen. Wenn die Infektionskarte hingegen aufgedeckt ist, muss er die neue Verfallkarte sofort abhandeln.



Verfallkarten (aufgedeckt)

Verfallkarte (verdeckt)

Wenn ein Ermittler eine Verfallkarte abhandelt, erhält er die auf der Karte angegebene Anzahl Verfallmarker und wirft die Karte anschließend ab. Falls der Verfallstapel einmal leer sein sollte, mischt den Ablagestapel zu einem neuen Verfallstapel. Sobald ein Ermittler drei oder mehr Verfallmarker besitzt, muss er genau drei davon abwerfen und erhält anschließend einen Infektionsmarker. Sobald ein Ermittler seinen ersten Infektionsmarker erhält, gilt er als **infizierter Ermittler**. Ermittler ohne Infektionsmarker gelten als **nicht-infizierte Ermittler**.



Verfallmarker

Infektionsmarker

HYDRA-DOMÄNE

Es gibt fünf Paare verschiedenfarbiger Hydra-Domänenmarker. In den Szenarien dieser Erweiterung erhält jedes Monster vom Typ „Hydra“ einen entsprechenden Domänenmarker. Steckt in Schritt 4 des Spielaufbaus 5 verschiedenfarbige Hydra-Domänenmarker in die Plastikfüße. Diese Aufsteller werden als Hydra-Domänen bezeichnet und gelten für Ermittler als Monster (maximale Gesundheit 5). Steckt anschließend die übrigen fünf Marker in die Miniaturenbasen der Hydra-Figuren. Die Hydra-Domänenaufsteller gehören zu den Hydren mit dem identischen Marker in ihrer jeweiligen Miniaturenbasis.

ERHALTEN UND ABWERFEN VON VERFALLKARTEN UND -MARKERN

Diese Regeln findet ihr auch in jedem Szenario. Zum Nachschlagen sind sie hier nochmals zusammengefasst.

- **Verfallkarten erhalten:**
 - Am Ende der Aktivierung eines Ermittlers erhält er eine Verfallkarte für jede Hydra in seiner Sichtlinie sowie für jede Hydra-Domäne auf seinem Feld.
 - Am Ende der Aktivierung einer Hydra erhält jeder Ermittler in **ihrer** Sichtlinie eine Verfallkarte.
 - Am Ende der Aktivierung einer Hydra-Domäne erhält jeder Ermittler auf dem gleichen Feld eine Verfallkarte.
 - Am Ende der Aktivierung eines **nicht-infizierten Ermittlers** erhält er eine Verfallkarte für jeden infizierten Ermittler auf seinem Feld.
 - Am Ende der Aktivierung eines **infizierten Ermittlers** erhält jeder nicht-infizierte Ermittler auf dem gleichen Feld eine Verfallkarte.
- **Verfallkarten und -marker abwerfen:**
 - Nachdem ein **nicht-infizierter Ermittler** eine Hydra getötet hat, wirft er eine eigene verdeckte Verfallkarte ab.
 - Nachdem ein **infizierter Ermittler** seinen eigenen Schatten des Verfalls getötet hat, wirft er einen Verfallmarker ab.

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:

- Ein Ermittler erhält seinen vierten Infektionsmarker.
- Alle Ermittler besitzen mindestens einen Infektionsmarker.
- Die Ermittler besitzen insgesamt 6 (bei 4 Ermittlern), 8 (bei 5 Ermittlern), oder 9 (bei 6 Ermittlern) Infektionsmarker.
- 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.

Hinweis: Die Szenarien dieser Erweiterung bilden eine fortlaufende Kampagne. Die Ermittler sammeln im Laufe der Kampagne Infektionsmarker an. Falls sie in einem Szenario zu viele Infektionsmarker erhalten, wird es deutlich schwieriger, die folgenden Szenarien zu überleben.

SZENARIO 1 – RITUAL DER GALLE

„Was... ist... das?“

Die Korridorwände haben sich zu einer knorrigen Höhle ausgeweitet, die Gitterroste und die glatten Metallplatten sind zu glitschigem, algenbeschichtetem Gestein verschmolzen. Wasser tropft von den Stalaktiten an der Decke und sammelt sich auf dem kiesigen Boden darunter. Du nimmst deine Taschenlampe vom Gürtel und lässt ihren Strahl durch die Höhle wandern. Unbehagen breitet sich in dir aus, während du diesen bizarren, unmöglichen Ort vor dir überblickst. „Wo sind wir? Sind wir noch in Kadath?“

„Wie sind wir hierhergekommen?“, fragt Craig.

„Was zur Hölle... Leute?“, ruft Adelaine. „Seht euch das an! In den Stein sind Markierungen eingearbeitet. Sieht aus wie ... Symbole.“

Dann entdeckst du die Kreaturen in der Dunkelheit.

Sie schleichen durch die Schatten der Höhle, ihre Augen blitzen in den Strahlen eurer Taschenlampen auf. Eine Kreatur torkelt vorwärts. Dann eine andere. Und dann noch eine. Sie tragen die zeretzten Überreste von Bergbauuniformen, aber mit Bergleuten haben sie nichts mehr gemeinsam. Das, was einmal Haut war, ist einer Schicht aus Schuppen gewichen. Ihre Kiemen pulsieren schmatzend.

Und dann passiert alles ganz schnell.

Innerhalb von Sekunden haben sie dich erreicht, greifen nach dir und zerren an dir. Du schreist und schlägst um dich, während sie dich tiefer in die Höhle ziehen, doch es hilft nichts.

„Bitte“, wimmert Adelaine. „Bitte, hört auf... Lasst uns gehen...“

Die Fischmänner zwingen dich und die anderen vor einer Steinplatte, die mit getrocknetem Blut und schwarzem Sekret bedeckt ist, auf die Knie. An den Wänden der Höhle bilden die Symbole und Glyphen ein Kaleidoskop aus zusammenlaufenden blauen, grünen und weißen Formen, die im Dunkeln leuchten.

Ein in einen Anzug aus den 1930er Jahren gekleideter Mann wird neben dir auf die Knie gezwungen. In jeder anderen Situation würdest du seine Anwesenheit als bizarr empfinden, aber du hast gerade weit größere Sorgen. Kurz darauf landen noch eine Frau mittleren Alters und ein junges Mädchen unsanft neben dem Mann auf dem Boden. Es ist schwierig, in dem schwachen, fiebrigen Licht etwas zu erkennen, aber es sieht fast so aus, als wäre die ältere der beiden ... Meredith Waite!? Aber das ist doch unmöglich.

Die Wände sind so schwindelerregend und die Situation so verwirrend, dass du beinahe den Schrecken nicht bemerkst, der unerbittlich auf dich zukommt. Aber dann siehst du sie. Und du schreist vor Abscheu.

Die Abscheulichkeit erinnert entfernt an eine Frau, aber ihre Flossen, ihr Schwanz und Kopferlauben dir nicht, lange an dieser Illusion festzuhalten. Ihr Tentakelhaar schwingt hinter ihr her, während ihre scharfen Zähne zusammenschlagen und sie ihre spitzen, mit Krallen besetzten Finger spielen lässt.

Das Seeungeheuer ist jetzt direkt über dir. Während die anderen Kreaturen einen Chor gurgelnder Schreie ausstoßen, zuckt und würgt sie und erbricht einen zähflüssigen schwarzen Schleim, der an ihren Lippen hängen bleibt. Dann beginnt die Flüssigkeit, sich zu bewegen. Sie dehnt sich, zieht und windet sich auf dein Gesicht zu.

Bevor du weißt, wie dir geschieht, sickert die Substanz in deine Nase und ergießt sich in deinen Hals. Und du kannst nichts dagegen tun.

Erschrocken erwachst du in einem fremden Raum. Aber zumindest scheint es sich um einen echten Raum der Kadath-Einrichtung zu handeln. Du siehst dich um und entdeckst Adelaine und Craig, die sich auf dem Boden in deiner Nähe bewegen. Könnte es ein Gasleck gewesen sein? Könnte ... Dann siehst du den Mann in dem eleganten 30er-Jahre-Anzug, die Frau, die wie Meredith Waite aussieht und das Mädchen ebenfalls gerade aufwachen. Und dann bemerkst du den schwarzen Speichel, der über den Boden versprüht ist.

Mit einem Schreckensschrei setzt du dich auf und der Raum um dich herum dreht sich. War die Kreatur echt? Und wenn sie es war, was hat sie dir angetan? Euch allen?

Du beugst dich nach rechts und übergibst dich. Das Erbrochene ist schwarz, dick und zähflüssig. Dann beginnt die stygische Pfütze zu zucken.

Meredith seufzte, als sie den Roman aus den Händen ihrer Tochter zog und mit einer schwungvollen Handbewegung zuklappte.

„Hey!“, beschwerte sich Regan. „Ich wollte das lesen!“

„Regan, wie oft hast du dieses alberne Buch gelesen?“, fragte Meredith. „Mittlenweile müsstest du es doch auswendig kennen.“

„Mama, bitte“, bettelte Regan und griff dabei nach dem Buch. „Ich war fast fertig.“

„Regan, ich verstehe die Anziehungskraft, die dieses Buch auf dich ausübt“, sagte Meredith und studierte den Einband. Etwas flatterte links von ihr. Meredith warf einen Blick hinüber und entdeckte eine weitere Ausgabe des Buchs auf dem Tisch liegen. „Es liegt eine gewisse Wahrheit darin verborgen, daher habe ich dir überhaupt erlaubt, es zu lesen. Aber der Mann, der es schrieb, war fehlgeleitet. Er hat sein volles Potential nie angenommen. Was er als böse darstellte, war in Wirklichkeit unsere Erlösung. Und seine Protagonisten sind davor geflohen. Sie waren keine Erleuchteten, sondern nur Menschen, die von niederen Trieben korrumpiert waren.“

„Aber was wäre, wenn ...“ Regan hielt inne und dachte über ihre Worte nach. „Was ist, wenn er Recht hat? Was ist, wenn wir uns nicht daran zu schaffen machen sollten? Was wenn ... es vielleicht es einen anderen Weg gibt?“

Ein eiskaltes Lächeln umspielte Merediths Züge. Sie nahm eine weitere Ausgabe des Buchs von einem Stuhl und setzte sich Regan gegenüber.

„Du bist ein besonderes Mädchen, Liebes“, sagte sie und legte eine sorgfältig gepflegte Hand auf Regans Knie. Regan sah vorsichtig auf Merediths Hand und fragte sich, ob sie ihr wehtun würde. „Du hast ein so bedeutsames Schicksal. Du solltest deinen Kopf mit wichtigen Dingen füllen, wie den Lehren der Kirche und der Zukunft der Menschheit zum Beispiel. Nicht mit diesen ... Kleinigkeiten.“ Sie griff nach einer anderen Ausgabe von Dagens Aufstieg auf Regans Schoß. „Du bist die Zukunft der Menschheit, Regan. Und diese Zukunft beginnt schon bald.“

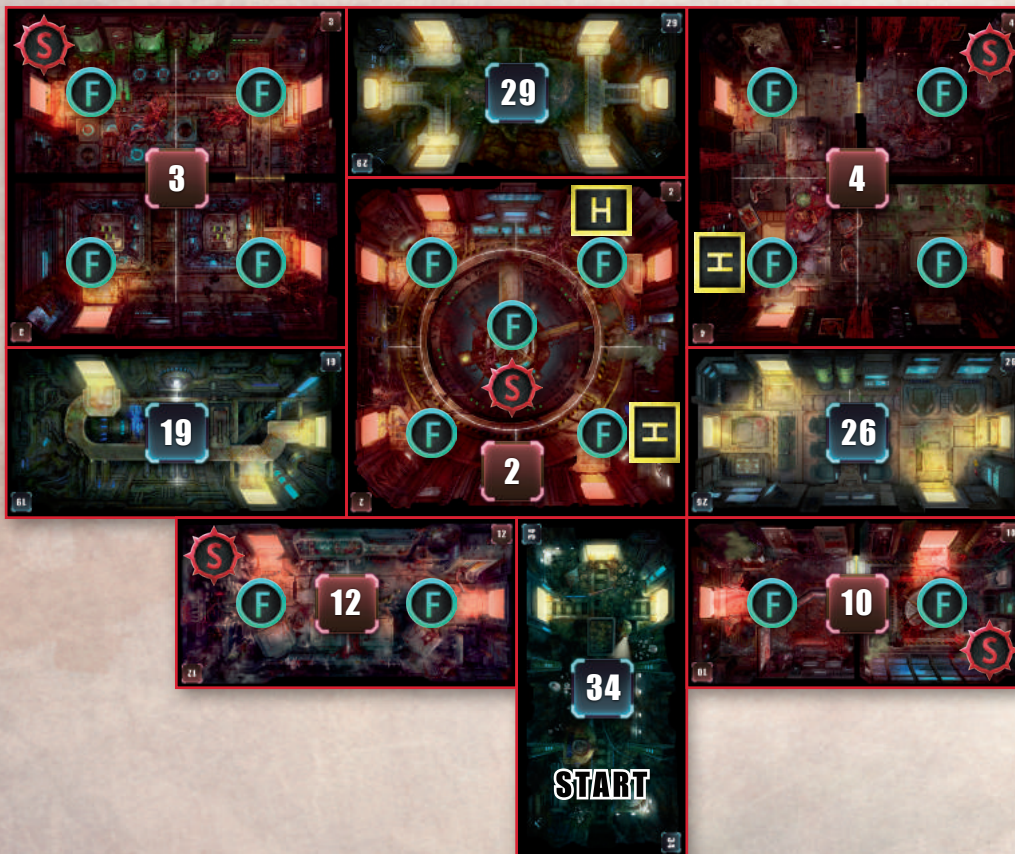
ÜBERSICHT

Etwas Schreckliches ist in diesem Bereich der Kadath-Anlage vorgefallen. Alles, was ihr über die Anlage gewusst zu haben glaubt, wurde völlig verdreht – und ihr gleich mit. Findet heraus, was hier los ist und findet einen Weg, zu entkommen; aber lasst euch dabei nicht umbringen. Um dieses Szenario zu gewinnen, müsst ihr 6 Hydren töten. Doch das ist schwieriger, als es klingt. Zu jeder Hydra gehört eine Hydra-Domäne. Bevor ihr eine Hydra auch nur verletzen könnt, müsst ihr deren jeweilige Hydra-Domäne vernichten. Zu allem Überfluss können Hydren zu ihrem

Schutz Tiefe Wesen erscheinen lassen. Außerdem können die Hydren und ihre Hydra-Domänen euch dazu zwingen, Verfallkarten zu ziehen. Wenn ihr Verfallkarten abhandelt, besteht das Risiko, Verfallmarker oder gar Infektionsmarker zu erhalten, die euch selbst in Tiefe Wesen zu verwandeln drohen. Wenn das geschieht, wird sich euer persönlicher Schatten des Verfalls erheben und euch gnadenlos verfolgen. Obendrein dringt euch aus den Korridoren ein Geräusch an die Ohren, das frapierend an fließendes Wasser erinnert...

SPIELBRETT

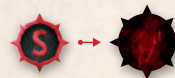
Baut das Spielbrett wie folgt auf:



Schleusenmarker



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: 19, 26, 29, 34.

Verderbnisstapel: 2, 3, 4, 10, 12.

SZENARIOSPEZIFISCHER AUFBAU

Bevor ihr in Schritt 3 des Spielaufbaus Monster auswählt, legt die Monsterkarten „Tiefes Wesen“ und „Hydra“ auf den ersten und zweiten Platz der Monsterreihe der Aktivierungsleiste. Legt die Monsterkarte „Schatten des Verfalls“ auf den sechsten Platz. Füllt anschließend die übrigen Plätze normal mit zufälligen Monstern auf. In diesem Szenario kann das epische Monster „Dagon“ **nicht** verwendet werden. **Hinweis:** Mischt die „Hydra“- und „Schatten des Verfalls“-Brutkarten **nicht** in den Brutstapel.

Nachdem ihr die Monster ausgewählt habt, legt die zu diesem Szenario gehörende Szenariokarte „Hydra-Domäne“ unter die Monsterkarte

„Hydra“.

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

Nachdem der Aufbau abgeschlossen ist, erhält jeder Ermittler eine zufällige Infektionskarte und legt sie verdeckt neben seine Ermittlerkarte, ohne sich dabei die Vorderseite anzusehen.

VERDERBNISLEISTE

Setzt die Verderbnisleiste wie folgt zusammen:



• Gefahreneffekt:



• Der Ermittler mit den meisten verdeckten Verfallkarten deckt seine Infektionskarte auf. Im Fall eines Gleichstands werfen die daran beteiligten Ermittler je 1 , bis einer von ihnen das niedrigste Würfelergebnis erzielt hat. Dieser Ermittler deckt anschließend seine Infektionskarte auf.

• Es erscheinen zwei Hydren auf unterschiedlichen Feldern. **Hinweis:** Nachdem eine Hydra erschienen ist, erscheint sofort danach die entsprechende Hydra-Domäne.

SONDERREGELN

Am Ende der Aktivierung einer Hydra erscheint auf ihrem Feld sofort ein Tiefes Wesen. Alle Ermittler in Sichtlinie der Hydra erhalten eine Verfallkarte. **Hinweis:** Die Sichtlinie einer Hydra wird nicht durch geschlossene Schleusen (d.h. unterschiedliche Wasserpegel) blockiert. Verriegelte Schleusen hingegen blockieren die Sichtlinie.

Analog erhält ein Ermittler am Ende seiner Aktivierung eine Anzahl Verfallkarten, die gleich der Anzahl Hydren in **seiner** Sichtlinie ist. **Hinweis:** Hierbei gilt die Sichtlinie des **Ermittlers**, welche durch geschlossene Schleusen (d.h. unterschiedliche Wasserpegel) blockiert wird. Die Sichtlinie einer Hydra ist in diesem Fall nicht von Bedeutung.

Für Ermittler gelten Hydra-Domänen als Monster (maximale Gesundheit 5). Sie werden in einer Reihenfolge eurer Wahl aktiviert, nachdem alle Hydren aktiviert worden sind. Nachdem die Domäne einer Hydra getötet wurde, wird die entsprechende Hydra sofort einmal aktiviert.

Hinweis: Solange sich die Domäne einer Hydra auf dem Spielbrett befindet, kann die entsprechende Hydra unter keinen Umständen Wunden erleiden oder getötet werden.

Falls die Ermittlerin **Regan Waite** im Spiel ist, darf sie ihre Fähigkeit „Kanalisierte Wut“ nicht gegen Hydren einsetzen, deren Hydra-Domänen sich auf dem Spielbrett befinden.

Am Ende der Aktivierung eines infizierten Ermittlers erhält jeder nicht-infizierte Ermittler auf dem gleichen Feld eine Verfallkarte. Am Ende der Aktivierung eines nicht-infizierten Ermittlers erhält er eine Verfallkarte für jeden infizierten Ermittler auf dem gleichen Feld.

SIEG DER ERMITTLER

Alle sechs Hydren wurden getötet.

Hinweis: Nachdem die Ermittler dieses Szenario gewonnen haben, behalten sie ihre Suchkarten, Infektionskarten und –Marker, sowie ihre Verfallkarten und –marker. Sie sind im folgenden Szenario noch von

Die Fischfrau ruft nach dir und du kannst nicht anders, als ihr zu gehorchen. Ihr Tentakelhaar wogt hypnotisierend hin und her. Aus irgendeinem Grund erinnert sie dich an eine Hydra - nicht an den mythologischen, vielköpfigen Drachen, sondern an das lange, geschmeidige Meerestier, das von Sträußen sich windender Ranken gekrönt ist. Du erkennst, dass sie beinahe so etwas wie Schönheit ausstrahlt.

Als du dich ihr näherst, öffnet die Hydra eine ihrer krallenbewehrten Hände. Du siehst, dass Wunder ebenso wie Schrecken in ihr gelegen haben, und nun entfalten sie sich vor dir.

Ein entsetzliches Ungeheuer entsteht aus den Tiefen des Unterbewusstseins der Menschen, ein furchterregender Schrecken, der sich windet und kreischt. Selbst in dieser Vision bringt der bloße Anblick dich dazu, zu weinen, zu kreischen und dich ihm unterwerfen zu wollen. Dann siehst du Bücher, die um es herum zu Boden regnen. Es gibt eine Vielzahl verschiedener Ausgaben und Größen, aber jede birgt die gleiche Geschichte in sich. Es gibt so viele von ihnen, dass es dir schwer fällt, den Titel

Bedeutung. Falls eine Karte noch verdeckt ist, bleibt sie verdeckt und niemand darf sich ihre Vorderseite ansehen.

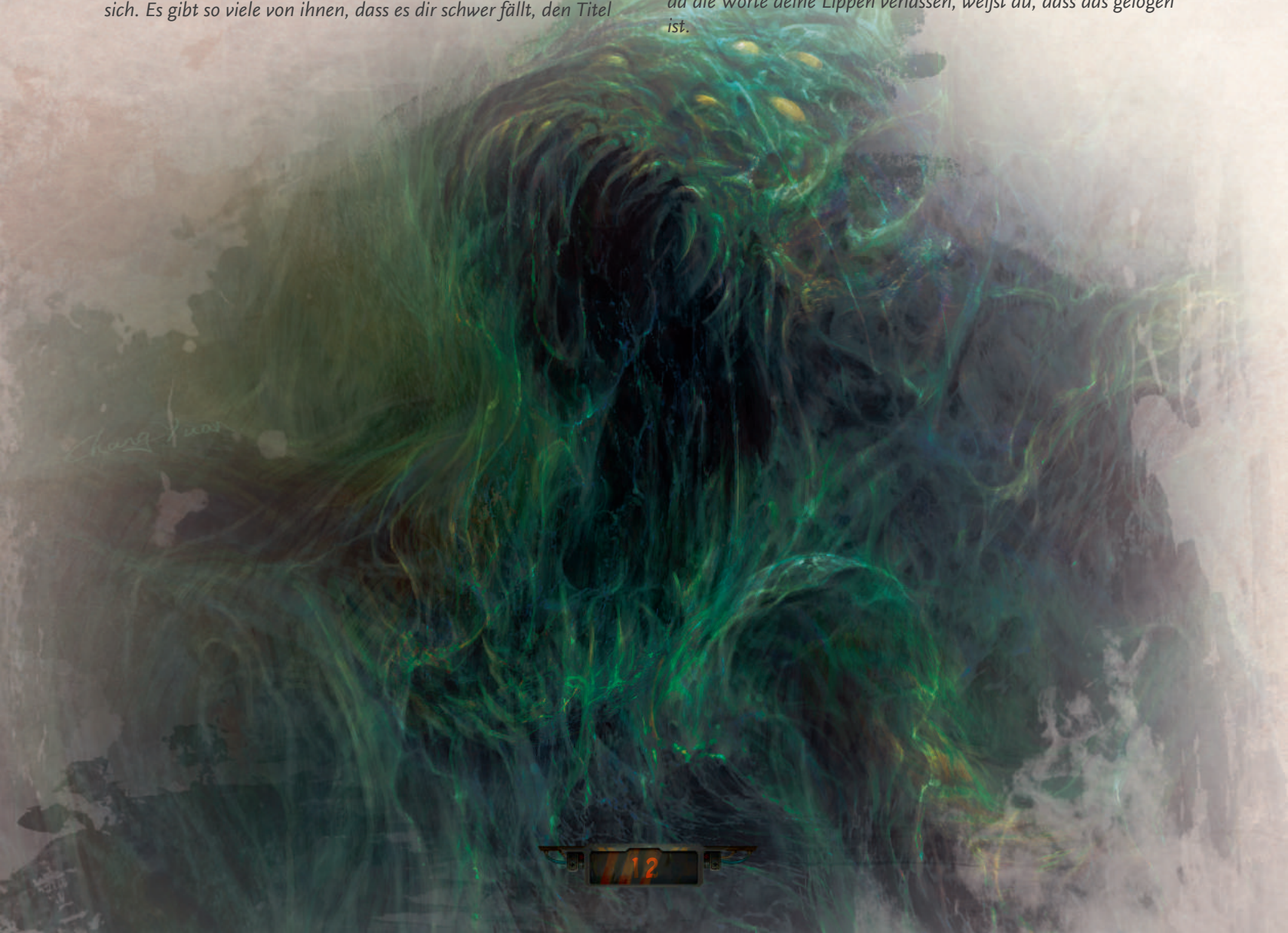
in der Masse zu erkennen. Aber schließlich gelingt es dir: Dagon's Aufstieg. Und der Verfasser... Ward Phillips? Was hat der komische Typ im Anzug damit zu tun?

Die Bücher hören plötzlich auf, vom Himmel zu regnen und beginnen stattdessen, herumzuwirbeln wie ein Strudel oder ein Zyklon. Das monströse Biest schwebt in den Hintergrund und die Bücher wirbeln nun stattdessen um ein Mädchen herum. Ein Mädchen im Teenager-Alter. Ist das... Regan?

Craig kommt um die Ecke und sieht, wie die Hydra auf dich zukommt. Er zielt und sprengt ihren Kopf, vom lauten Knall einer Waffe und nassen Spritzern von zerstückeltem Gehirn begleitet, entzwei. Du atmest scharf ein, als du aus deinem Tagtraum gerissen wirst.

„Alles in Ordnung, Kumpel?“, fragt Craig und legt eine Hand auf deine Schulter.

„J-ja. Ja, mir geht's gut“, sagst du. Doch schon in dem Moment, da die Worte deine Lippen verlassen, weißt du, dass das gelogen ist.



SZENARIO 2 – BÖSARTIGES FLÜSTERN

Die Visionen kochen dein Gehirn wie hohes Fieber und pressen ein gequältes Stöhnen aus deiner Kehle.

„Hey! Geht es dir gut?“, fragt Adelaine und greift nach deinem Arm während du taumelst. „Was ist los?“

„Sie sehen aus wie ein Häufchen Elend, mein Freund“, sagt Ward Phillipss. „Vielleicht sollten Sie sich für eine Weile hinsetzen.“

„Gute Idee“, schaffst du noch zu sagen und sinkst zu Boden. „Ich ... kann mich nicht richtig konzentrieren.“

Mit geschlossenen Augen wippst du vor und zurück und versuchst die Visionen zu vertreiben, die gnadenlos auf dich einströmen. Schreckliche Dinge, die von Innen an deinen Augenlidern kratzen. Tatsächlich scheint es sogar so, als kratze überall etwas unter deiner Haut. „Da sind ... Bilder, die sich in meine Gedanken drängen. Sie... verzehren mich...“

„Durch seine Qualen sieht er unseren Weg“, zitiert Regan Waite mit enthobener Stimme. „In den Alpträumen beobachtet er unsere Erlösung.“

„Hm“, murmelt Meredith Waite, während ihr kalter Blick auf dir lastet. „Vielleicht sollten wir ihn nicht ermutigen, seine Leiden allzu eifrig zu bekämpfen.“

„Sind Sie noch ganz dicht?“, blafft Craig. „Dieses Ding wird ihn umbringen, wenn es so weitermacht!“

Meredith dreht sich zu Craig um und beäugt ihn kritisch. „Vielleicht sollten Sie Ihre Prioritäten überdenken, Techniker“, sagt sie mit unbehaglich flacher Stimme. „Wollen Sie leben oder nicht?“

„Warte, Craig“, drängt Adelaine und kniet neben dir. „Also, Regan, Sie sagen, dass er in der Lage sein wird, sich daraus zu befreien, ja?“

Regan jedoch hat sich längst von der Unterhaltung verabschiedet und scheint in ihre eigene Welt abgeglitten zu sein.

Ward kniet neben dir, sein Blick schweift zwischen Adelaine, Craig und dir hin und her. „Dieses ganze Ereignis scheint für mich ein Traum zu sein“, sagt er. „Gleichzeitig erscheint es mir jedoch schrecklich vertraut, als wäre es ein Tagtraum, den ich schon einmal hatte. Vielleicht gibt es eine Verbindung. Was ist, wenn wir das nur überleben können, wenn wir unsere Träume annehmen, sowohl im Wachzustand als auch sonst?“

„Also lassen wir das, was auch immer mit ihm vorgeht, einfach weiter sein Gehirn rösten?“, fragt Craig.

„Können Sie sich konzentrieren, mein junger Freund?“, fragt Ward. „Können Sie eine der Visionen festhalten?“

„Ich werde ... ich werde es versuchen ...“, stöhnst du. Du schließt deine Augen wieder und zwingst dich dazu, dich an den Schrecken vorbei zu drängen, die deine Neuronen versengen. Du schnappst nach Luft. „Die Hydren!“

„Die was?“ fragt Meredith.

„Die ... Fischfrauen. Sie bewachen etwas. Ein Geheimnis. Sie versuchen, es versteckt zu halten und nur jemand, den sie...

infiziert haben, kann herausfinden, was es ist. Da ist immer wieder das gleiche Buch. Auf ihm steht Ihr Name geschrieben, Ward. Sein Titel lautet ‚Dagons Aufstieg‘. Und etwas steht in ihm. Etwas, das wir finden müssen. Es gibt eine Möglichkeit, das alles aufzuhalten!“ Als du deine Augen öffnest, schaust du auf und siehst, dass Regan direkt auf dich hinunter starrt. Ein leichtes Lächeln umspielt ihre Lippen. Warum tut sie das?

Hinter dem Mädchen bildet sich ein zähflüssiger schwarzer Schrecken, der direkt aus deinen schlimmsten Alpträumen entsprungen sein könnte. Mehrere dicke Würmer mit klaffenden Mündern voll spitzer Zähne kreischen und winden sich, als sie aus der Pfütze mitternachtsschwarzen Teers auf dem Boden emporsteigen und sich dann wieder in die aufgewühlte, brodelnde Masse zurückziehen. Dann taucht ein mit Eiter überzogener Arm auf. Und ein weiterer. Die beiden Arme stützen sich auf dem Boden ab und drücken sich nach oben. Ein Kopf zwingt sich aus dem Sekret, gefolgt von einem Torso.

Du schreist und schreist, während der dunkle Schrecken sich vor dir manifestiert. Er schaut mit wogenden purpurnen Augen, die hinter einer nassen Membran hervorkommen, auf dich herab. Er stöhnt, während er um Regan herum fließt. Er öffnet sein Maul unnatürlich weit und du kannst regelrecht in sein Innerstes sehen – eine Ansammlung alles Bösen, das du dir nur vorstellen kannst. Dann begreifst du schockiert, dass es dein Böses ist: Jedes Mal, wenn du betrogen, gelogen oder jemanden verletzt hast. Jeder dunkle Gedanke und jedes niederträchtige Verlangen. Alles, was du vor dem Tageslicht zu verbergen versucht hast. Es ist dein Schatten. Es ist dein Verfall.

Die anderen zucken zusammen und folgen irritiert deinem Blick. „Was ist los?“, fragt Adelaine unter Tränen. „Was siehst du?“

Du begreifst, dass es niemand außer dir sehen kann. Es ist wirklich dein persönlicher Dämon. Und er kommt direkt auf dich zu und greift mit matschigen, tropfenden Fingern nach dir.

„Wir docken jetzt an, Ms. Waite“, sagte Franklyn Christie, während er das Unterseeboot in das Dock von Kadath steuerte.

„Danke, Mr. Christie“, antwortete Meredith. Sie streckte die Hand aus und legte sie besitzergreifend auf Regans Knie.

Franklyn steuerte das U-Boot in das Dock, die Landebucht schloss sich und begann mit dem Druckausgleich. Als Meredith auf die anderen Männer und Frauen zurückblickte, die die Seiten des Tauchbootes säumten, lächelte sie eiskalt.

„Unsere Stunde kommt, meine Freunde“, erklärte sie und stand auf.

Judy Blake nahm sie an der Luftschleuse in Empfang und verbeugte sich tief. „Willkommen, erleuchtete Gebieterinnen und Gebieter. Hier entlang, bitte.“ Sie wandte sich um und führte die Neuankömmlinge in die Einrichtung.

„Ist alles vorbereitet?“, fragte Meredith mit Judy Schritt haltend.

„Ja, Gebieterin“, sagte Judy. „Auf Ihre Anweisung hin, ist über Ihren Besuch absolutes Stillschweigen verhängt worden. Selbst Kommandant Wade und Hohepriester Summerisle haben keine Kenntnis davon. Dr. West studiert sorgfältig den Katalysator, aber Dr. Cohen lenkt ihn vorerst ab. Ich habe ferner einen Fehlalarm ausgelöst, um einen Teil der Anlage zu evakuieren und so die eingehende Beschäftigung mit unserem Aktivposten zu ermöglichen. Eine Wartungscrew wurde entsandt, um den angeblichen Hüllenbruch zu beheben, aber ich glaube nicht, dass sie uns Probleme bereiten wird.“

„Sehr gut, Ms. Blake“, sagte Meredith. „Heute werden wir die Prophezeiung erfüllen.“

„Es ist hier“, flüsterte Regan und ihr Körper zitterte mit jedem Schritt. „Ich spüre, wie es durch meine Knochen kriecht. Es will mich, wie Feuer den Wald will. Ozeane innerhalb von Ozeanen innerhalb von Ozeanen. Schrecken! Schrecklich, schrecklich. Nicht was sie denken. Nicht was sie denken! Mach, dass es aufhört! Ich kann es nicht mehr aushalten! Mach, dass es aufhört...“

ÜBERSICHT

Die Geheimnisse der Hydren liegen in den Seiten von Ward Phillips Buch verborgen – und ihr müsst sie finden, wenn ihr das, was in der Anlage passiert, stoppen wollt. In diesem Bereich liegen drei verdeckte Geheimnismarker verstreut, welche ihr mithilfe der Roman-Marker mit dem/den aufgedeckt liegenden Geheimnismarker(n) verbinden müsst. Sobald ein Pfad vervollständigt wurde, kann ein infizierter (!) Ermittler den durch den Pfad verbundenen, verdeckten Geheimnismarker aufdecken. Anschließend werden die Roman-Marker, die den Pfad

bilden, abgeworfen und es gilt, den nächsten Pfad zu schmieden. Ihr gewinnt das Spiel, sobald alle Geheimnismarker aufgedeckt sind. Aber die Hydren und ihre Domänen werden euch das Leben schwer machen, indem sie euch Verfallkarten ziehen lassen und zusätzlich versuchen werden, die von euch platzierten Roman-Marker zu zerstören. Hinzu kommt, dass von überall Wasser eindringt. Enthüllt die Geheimnisse der Hydren, bevor es zu spät ist!

SPIELBRETT

Baut das Spielbrett wie folgt auf:

The diagram illustrates the assembly of the game board. It features several numbered tiles (12, 31, 35, 3, 4, 2, 24, 34, 9) and various markers placed on them. The markers include Roman markers (W, H, F), Geheimnismarker (verdeckt and offen), Brutmarker, and Geflutet-Marker. Arrows indicate the placement of these markers on the tiles.

Legend:

- Wandmarker:** W (red square)
- Schleusenmarker:** H (yellow square)
- Geflutet-Marker:** F (blue circle)
- Brutmarker:** S (red star)
- Geheimnismarker (verdeckt):** Red triangle
- Geheimnismarker (offen):** Green triangle

Assembly Instructions:

- Place tile 12 with F markers.
- Place tile 31 with F markers and a red triangle.
- Place tile 35 with F markers.
- Place tile 3 with S, F, and H markers.
- Place tile 4 with H, F, and S markers.
- Place tile 2 with W, H, and S markers.
- Place tile 24 with F markers.
- Place tile 34 with a green triangle and the word "START".
- Place tile 9 with F markers.

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

RAUM- UND VERDERBNISSTAPEL

Raumstapel: 9, 12, 24, 35 (**Hinweis:** Raum 34 befindet sich nicht im Raumstapel).

Verderbnisstapel: 2, 3, 4, 31.

SZENARIOSPEZIFISCHER AUFBAU

Beim Aufbau des Szenarios beginnen die Ermittler mit den Komponenten, die sie aus Szenario 1 behalten haben. **Hinweis:** Ignoriert die Start-Suchkarten, die auf den Ermittlerkarten angegeben sind.

Bevor ihr in Schritt 3 des Spielaufbaus Monster auswählt, legt die Monsterkarten „Tiefes Wesen“ und „Hydra“ auf den ersten und zweiten Platz der Monsterreihe der Aktivierungsleiste. Legt die Monsterkarte „Schatten des Verfalls“ auf den sechsten Platz. Füllt anschließend die übrigen Plätze normal mit zufälligen Monstern auf. In diesem Szenario kann das epische Monster „Dagon“ **nicht** verwendet werden. **Hinweis:** Mischt die „Hydra“- und „Schatten des Verfalls“-Brutkarten **nicht** in den Brutstapel.

Nachdem ihr die Monster ausgewählt habt, legt zwölf Erfolgsmarker auf die Monsterkarte „Tiefes Wesen“ und legt die zu diesem Szenario gehörende Szenariokarte „Hydra-Domäne“ unter die Monsterkarte „Hydra“.

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

Nach dem Spielaufbau erscheint – in Reihenfolge der Ermittler auf der Aktivierungsleiste – der jeweilige Schatten des Verfalls jedes infizierten Ermittlers auf einem anderen Feld.

VERDERBNISLEISTE

Setzt die Verderbnisleiste wie folgt zusammen:



• Gefahreneffekt:



- Der Ermittler mit den meisten verdeckten Verfallkarten deckt seine Infektionskarte auf. Im Fall eines Gleichstands werfen die daran beteiligten Ermittler je 1 , bis einer von ihnen das niedrigste Würfelergbnis erzielt hat. Dieser Ermittler deckt anschließend seine Infektionskarte auf.

- Es erscheinen zwei Hydren auf unterschiedlichen Feldern. **Hinweis:** Nachdem eine Hydra erschienen ist, erscheint sofort danach die entsprechende Hydra-Domäne.



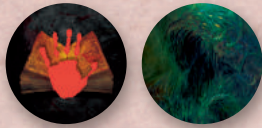
SONDERREGELN

UNTERSUCHEN-AKTIONEN

Wenn auf einem Feld, das zu einem Ermittler benachbart ist, ein offener Geheimnismarker oder ein Roman-Marker liegt, erhält dieser Ermittler: „**Untersuchen:** Lege einen Roman-Marker auf dein Feld.“ **Hinweis:** Falls auf dem Feld des Ermittlers ein Roman-Marker oder Geheimnismarker liegt oder sich dort eine Hydra oder Hydra-Domäne befindet, darf er diese Aktion **nicht** ausführen.



Roman-Marker



Geheimnismarker (verdeckt und offen)

Wenn ein **infizierter Ermittler** sich auf einem Feld befindet, auf dem ein verdeckter Geheimnismarker liegt, welcher durch einen Pfad aus Roman-Markern mit einem aufgedeckten Geheimnismarker verbunden ist, erhält dieser Ermittler: „**Untersuchen:** Decke den verdeckten Geheimnismarker auf deinem Feld auf. Werf anschließend alle Roman-Marker ab, die diesen Geheimnismarker mit einem anderen aufgedeckten Geheimnismarker verbinden.“

Nachdem ein Tiefes Wesen getötet wurde, legt einen Erfolgsmarker auf die Monsterkarte „Tiefes Wesen“. Wenn ein Ermittler 1 Sauerstoff erschöpfen würde, darf er stattdessen einen Erfolgsmarker von dieser Monsterkarte abwerfen.

Während der Bewegungsaktion einer Hydra bewegt diese sich auf den nächsten Roman-Marker zu. Falls es keinen Roman-Marker auf dem Spielbrett gibt, bewegt sie sich normal auf den nächsten Ermittler zu.

Am Ende der Aktivierung einer Hydra erscheint auf ihrem Feld sofort ein Tiefes Wesen. Falls zu diesem Zeitpunkt auf dem gleichen Feld ein Roman-Marker liegt, wird dieser abgeworfen. Jeder Ermittler in Sichtlinie der Hydra erhält eine Verfallkarte.

Am Ende der Aktivierung eines Ermittlers erhält er eine Verfallkarte für jede Hydra in **seiner** Sichtlinie.

Für Ermittler gelten Hydra-Domänen als Monster (maximale Gesundheit 5). Sie werden in einer Reihenfolge eurer Wahl aktiviert, nachdem alle Hydren aktiviert worden sind. Nachdem die Domäne einer Hydra getötet wurde, wird die entsprechende Hydra sofort einmal aktiviert. **Hinweis:** Solange sich die Domäne einer Hydra auf dem Spielbrett befindet, kann die entsprechende Hydra unter keinen Umständen Wunden erleiden oder getötet werden.

Falls die Ermittlerin **Regan Waite** im Spiel ist, darf sie ihre Fähigkeit „Kanalisierte Wut“ nicht gegen Hydren einsetzen, deren Hydra-Domänen sich auf dem Spielbrett befinden.

Am Ende der Aktivierung eines infizierten Ermittlers erhält jeder nicht-infizierte Ermittler auf dem gleichen Feld eine Verfallkarte. Am Ende der Aktivierung eines nicht-infizierten Ermittlers erhält er eine Verfallkarte für jeden infizierten Ermittler auf dem gleichen Feld.

SIEG DER ERMITTLER

Nachdem ihr alle Geheimnismarker auf dem Spielbrett aufgedeckt habt, deckt (falls nötig) die noch verdeckt liegenden Infektionskarten aller Ermittler auf und handelt diese ab. Falls anschließend keine der Niederlagebedingungen (siehe Seite 8) eintritt, habt ihr dieses Szenario gewonnen.

Hinweis: Nachdem die Ermittler dieses Szenario gewonnen haben, behalten sie ihre Suchkarten, Infektionskarten und –Marker, sowie ihre Verfallkarten und –Marker.

Die Bücher regnen um dich herum nieder und landen dumpf polternd auf dem Boden. Ihre Seiten flattern kurz und als sie zur Ruhe kommen, siehst du seltsame Runen aufglühen, die über die Seiten zu kriechen scheinen. Geheimnisse in Geheimnissen in Geheimnissen...

Aus dem Boden, der ein einst Korridor war und jetzt eine Höhle ist, spritzt Wasser und ergießt sich in einen Ozean. Die Bestie erhebt sich aus den Tiefen, windet sich und stöhnt. Ihre Zähne und Tentakel glänzen. Sie ist... wunderschön.

Du fällst auf die Knie, schaust nach unten und siehst, wie dein Körper zwischen Haut und Schuppen hin- und herwechselt. Hörner und Schwimmhäute wachsen aus deinem Körper heraus und ziehen sich wieder zurück. Du stöhnst, doch es ist nicht deine Stimme, die du hörst.

„Kommt, Lord Dagon“, krächzt du. „Kommt und fordert Eure Welt ein. Eure Diener erwarten Euch.“

Dann siehst du sie, wie sie sich wie ein glühender Bernstein aus der Asche erhebt. Das Mädchen ist Erlösung. Das Mädchen ist Verdammnis. Sie ist ein strenger Engel. Sie ist ein Dämon aus den tiefsten Tiefen der Hölle.

Das Mädchen, das Mädchen ist, sie ist ...



SZENARIO 3 – DAGONS AUFSTIEG

„Was zum Teufel?“, fragt Adelaine, ungläubig den Schrecken anstarrend, der sich aus dem Ozean erhebt und die ganze Anlage zu fluten droht. Tentakel um Tentakel schlängelt und kriecht er die zerklüfteten Felsbrocken hinauf, die aus den schäumenden Tiefen ragen. Als sein riesiges Maul die Oberfläche erreicht, stößt er ein klagendes, an ein Bellen erinnerndes, Geräusch aus.

Du siehst die Kreatur mit ungläubigen Augen an. „Ihr seht es auch, oder?“

„Zur Hölle, ja, wir sehen es auch“, sagt Craig und zieht dich auf deine Füße.

„Ich weiß nicht, ob das besser oder schlechter ist“, bringst du hervor.

„Hört auf, es anzustarren, ihr Idioten“, schimpft Meredith. „Was glaubt ihr, wird passieren, wenn ihr direkt in das Antlitz eines Gottes starrt? Ein Wesen aus reiner Energie, Gedanken und Macht!“

„Ausnahmsweise stimme ich Ihnen mal zu“, sagt Craig. „Anstatt hier herumzustehen, sollten wir die Beine in die Hand nehmen.“

„Wir müssen mehr tun als das“, erwidert Ward. „Wir müssen das Ritual aus dem Buch abhalten, von dem Sie sagen, dass ich es geschrieben habe. Schnell! Oder ich fürchte, alles wird verloren sein.“

„Er ist genauso, wie ich ihn mir vorgestellt habe“, murmelt Regan mit um ihre Brust geschlungenen Armen.

Als du sie ansiehst, wird dir klar, dass sie völlig verrückt geworden ist. Aber ihre Worte berühren dich: Er ist genau so, wie du ihn dir vorgestellt hast.

Du wendest dich vom ansteigenden Ozean ab und beginnst zu rennen. Der Ozean verfolgt dich und fließt um deine Beine. Er fühlt sich warm an. Einladend. In der Ferne hörst du das Schlagen von Ledertrommeln und den Singsang der Tiefen Wesen. Der Kloß in deinem Hals steht im Widerstreit mit einem verführerischen Gefühl, das dein Herz erfüllt – und der Furcht, dass euer Schicksal längst besiegelt ist.

Sie standen schweigend da, während Regan durch ihre Mitte ging. Regan sah Meredith kurz flehend an, als sie an ihr vorbeiging, aber Merediths Blick war wie Stahl. Regan wusste, dass sie sich nie beugen oder schwanken würde. Das war alles, was zählte.

Die Schleuse schloss sich mit einem Ruck hinter ihr und Regan blickte auf, um den Grund zu sehen, warum sie nach Kadath gebracht worden war. Die Sphäre erhob sich kalt und fremdartig vor ihr, ihre Oberfläche schillernd und schimmernd im Licht der Bucht. Sie war größer, als sie erwartet hatte. Warum das so war (besonders nachdem sie so lange gehört hatte, wie sie die Welt verändern würde), wusste sie nicht.

Regan atmete tief durch und ging dann zielstrebig auf das Ding zu. Sie könnte es auch gleich hinter sich bringen. Es war ja nicht so, dass sie besonders viel von einem Leben hinter sich zurückließ.

Sie streckte die Hand aus und berührte die Sphäre.

Ich habe auf dich gewartet.

Die Sphäre erwachte zum Leben und verwandelte sich in ein wirbelndes, psychedelisches Miasma aus Energie und Farben. Regan keuchte. Sie erinnerte sich jetzt an sie. Aus ihren Träumen. In einem anderen Leben. Sie wusste, dass sie ein unberechenbarer Schrecken war. Jetzt erkannte sie, dass die Sphäre eindeutig ihr Zuhause war.

Ein Wesen tauchte aus den bewussten Tiefen der Sphäre auf. Es war etwas anderes, aber es war auch ... sie. Regan erkannte, dass sie diesem Wesen physische Gestalt, Masse und Sein gab. Ihre Gedanken wanderten zu ihrem Lieblingsbuch - das war natürlich Dagon. Aber es war auch mehr als das: Es war bewusste Macht, eine Domäne ungezügelter Wut und Wildheit. Und es war an ihr, sie zu nehmen.

„Dies ist deine ultimative Prüfung, meine Tochter“, sagte Meredith und erschien an Regans rechter Seite. „Ergreife die Macht. Werde die Erleuchtete. Führe die Menschheit in ihre goldene Dämmerung.“

„Oh, ich werde die Macht ergreifen, Mutter“, sagte Regan und drehte sich zu Meredith um. Ihr Gesicht zitterte und verdrehte sich, Elektrizität brodelte aus ihrem Grinsen, während ihre Augen schwarz und blau und rot und grün wurden. Stygisches Feuer schoss zwischen der Sphäre und Regans Hand. „Und ich werde dich völlig verschlingen, du grausames Miststück!“

Die Welt krümmte und drehte sich um sie herum. Wasser tropfte irgendwo weit entfernt von einem Stalaktiten.

„Regan?“, sagte Meredith. „Was machst du? Nein! Du bist abgelenkt! Lass dich nicht von deiner Bestimmung abbringen, Kind!“

Die anderen Gemeindemitglieder draußen im Gang heulten, und dann gurgelten sie. Genau wie Menschen, die zu Fischen werden. Die Tiefen Wesen und Hydren taumelten vorwärts, als die Wände der Bucht verschwanden. Sie packten Regan und Meredith und zogen sie tiefer in die Höhle.

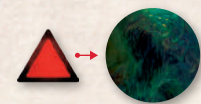
ÜBERSICHT

Dagon erhebt sich aus den Tiefen. Werdet ihr seinen Ruf überleben? Jedes Feld um euch herum ist geflutet und Dagon errichtet seine Domäne aus Wahnsinn und Schrecken durch seine schiere Präsenz und die seiner Diener. Solltet ihr euch auf dem gleichen Feld wie eine Dagon-Domäne und zugleich in Dagens Sichtlinie oder der einer Hydra befinden, werdet ihr sofort getötet. Das gleiche blüht euch, wenn eine Hydra-Domäne auf eurem Feld auftaucht und auf diesem Feld eine Dagon-Domäne liegt. Um zu gewinnen und Dagon aufzuhalten, müsst ihr ein Ritual vollziehen und euch die Macht von Dagens Domänen zunutze machen. In diesem

Bereich der Anlage befinden sich drei Ritualmarker. Rituale können nur auf Feldern vollzogen werden, auf denen eine Dagon-Domäne liegt und es ist die Hilfe von nicht-infizierten und infizierten Ermittlern gleichermaßen erforderlich. Nur infizierte Ermittler können Ritualmarker aufdecken und aktivieren; und nur nicht-infizierte Ermittler können aufgedeckte Ritualmarker entfernen, um das Ritual erfolgreich abzuschließen. Sobald ihr alle Ritualmarker aus dem Spiel entfernt habt, gewinnt ihr das Spiel. Doch ihr habt nicht viel Zeit. Wird es euch gelingen, die Rituale abzuschließen, bevor ihr von Dagens Aufstieg überwältigt werdet?

SPIELBRETT

Baut das Spielbrett wie folgt auf:



Ritualmarker
(verdeckt)



Dagon-Domäne-Marker
(offen)



Dagon-Domäne-Marker
(verdeckt)



Wandmarker



Schleusenmarker



Brutmarker

Hinweis: Die Rückseite der Dagon-Domäne - Marker stellen Geflutet-Marker dar. Verwendet diese Marker anstelle der Geflutet-Marker des Grundspiels.

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

RAUM- UND VERDERBNISSTAPEL

Raumstapel: 2, 17, 28, 32.

Verderbnisstapel: 9, 23, 25, 29, 33, 35.



SZENARIOSPEZIFISCHER AUFBAU

Beim Aufbau des Szenarios beginnen die Ermittler mit den Komponenten, die sie aus Szenario 2 behalten haben. **Hinweis:** Ignoriert die Start-Suchkarten, die auf den Ermittlerkarten angegeben sind.

Bevor ihr in Schritt 3 des Spielaufbaus Monster auswählt, legt die Monsterkarten „Tiefes Wesen“ und „Hydra“ auf den ersten und zweiten Platz der Monsterreihe der Aktivierungsleiste. Legt die Monsterkarte „Schatten des Verfalls“ auf den sechsten Platz, sowie die szenariospezifische Monsterkarte „Dagon“ ans Ende der Aktivierungsleiste. Füllt anschließend die übrigen Plätze normal mit zufälligen Monstern auf. In diesem Szenario können **keine** anderen epischen Monster als Dagon verwendet werden. **Hinweis:** Mischt die Brutkarten „Hydra“, „Schatten des Verfalls“ und „Dagon“ **nicht** in den Brutstapel.

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

Nachdem ihr die Monster ausgewählt habt, legt zwölf Erfolgsmarker auf die Monsterkarte „Tiefes Wesen“ und legt die zu diesem Szenario gehörende Szenariokarte „Hydra-Domäne“ unter die Monsterkarte „Hydra“.

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

Nach dem Spielaufbau erscheint – in Reihenfolge der Ermittler auf der Aktivierungsleiste – der jeweiliger Schatten des Verfalls jedes infizierten Ermittlers auf einem anderen Feld.

VERDERBNISLEISTE

Setzt die Verderbnisleiste wie folgt zusammen:



• Gefahreneffekt:



Es erscheinen zwei Hydren auf unterschiedlichen Feldern.

Hinweis: Nachdem eine Hydra erschienen ist, erscheint sofort danach die entsprechende Hydra-Domäne.

SONDERREGELN

UNTERSUCHEN-AKTIONEN →

Wenn sich ein **infizierter Ermittler** auf einem Feld befindet, auf dem ein verdeckter Ritualmarker sowie ein Dagon-Domäne-Marker liegt, erhält er: „**Untersuchen:** Decke den verdeckten Ritualmarker auf deinem Feld auf.“

Wenn sich ein **nicht-infizierter Ermittler** auf einem Feld befindet, auf dem ein aufgedeckter Ritualmarker liegt, erhält er: „**Untersuchen:** Entferne den aufgedeckten Ritualmarker auf deinem Feld aus dem Spiel.“



Ritualmarker (verdeckt und offen)

Nachdem ein Tiefes Wesen getötet wurde, legt einen Erfolgsmarker auf die Monsterkarte „Tiefes Wesen“. Wenn ein Ermittler 1 Sauerstoff erschöpfen würde, darf er stattdessen einen Erfolgsmarker von dieser Monsterkarte abwerfen.

Am Ende der Aktivierung einer Hydra erscheint auf ihrem Feld sofort ein Tiefes Wesen. Anschließend erhalten alle Ermittler in Sichtlinie dieser Hydra eine Verfallkarte. Falls sich jetzt ein Ermittler gleichzeitig in Sichtlinie dieser Hydra und auf einem Feld befindet, auf dem ein Dagon-Domäne-Marker liegt, wird dieser Ermittler sofort getötet.

Am Ende der Aktivierung eines Ermittlers erhält er eine Verfallkarte für jede Hydra in **seiner** Sichtlinie. Falls dieser Ermittler sich jetzt gleichzeitig in Sichtlinie einer Hydra und auf einem Feld befindet, auf dem ein Dagon-Domäne-Marker liegt, wird der Ermittler sofort getötet.

Für Ermittler gelten Hydra-Domänen als Monster (maximale Gesundheit 5). Sie werden in einer Reihenfolge eurer Wahl aktiviert, nachdem alle Hydren aktiviert worden sind. Nachdem die Domäne einer Hydra getötet wurde, wird die entsprechende Hydra sofort einmal aktiviert.

Hinweis: Solange sich die Domäne einer Hydra auf dem Spielbrett befindet, kann die entsprechende Hydra unter keinen Umständen Wunden erleiden oder getötet werden.

Falls die Ermittlerin **Regan Waite** im Spiel ist, darf sie ihre Fähigkeit „Kanalisierte Wut“ nicht gegen Hydren einsetzen, deren Hydra-Domänen sich auf dem Spielbrett befinden.

Am Ende der Aktivierung eines infizierten Ermittlers erhält jeder nicht-infizierte Ermittler auf dem gleichen Feld eine Verfallkarte. Am Ende der Aktivierung eines nicht-infizierten Ermittlers erhält er eine

SIEG DER ERMITTLER

Alle Ritualmarker auf dem Spielbrett wurden aus dem Spiel entfernt.

„Sie kommen!“, ruft Craig und rennt zurück in den Raum. „Es kommt! Sie müssen das JETZT beenden!“

„Dies ist der Höhepunkt, meine Gefährten“, prognostiziert Ward und sieht jedem von euch fest in die Augen. „Ich kann es fühlen.“

„Dann tun wir es“, sagt Adelaine und öffnet das Buch. Du bemerkst, dass sich gehörnte Schuppen gegen ihr Hemd drücken. Nicht, dass es dir besser gehen würde als ihr.

Ward öffnet den Wälzer erneut und legt ihn auf den Altar vor euch. „Sollen wir fortfahren?“

Du, Adelaine und Ward beginnt ein letztes Mal mit dem Ritual, während Meredith und Craig Wache halten, und Regan sich auf dem Boden zusammenrollt. Es dauert nicht lange.

„Das sollte es gewesen sein“, sagt Ward.

„Schön“, sagt Adelaine. „Was jetzt?“

„Es wäre fabelhaft, wenn es zu wirken anfangen würde“, zischt Meredith und späht zurück in den Korridor.

„Allerdings“ stimmt Craig zu. „Genau genommen wäre jetzt sofort fabelhaft.“

„Haben wir etwas falsch gemacht?“, fragst du? „Müssen wir das Ritual wiederholen?“

Dann brüllt Dagon. Plötzlich verändert sich der Raum und ihr findet euch in einer monströsen Höhle wieder. In seinem Zentrum befindet sich ein bodenloses Wasserbecken, fast wie ein unterirdischer See. Dagon befindet sich in der Mitte des Beckens und die Tiefen Wesen und die Hydren sind um seinen Rand versammelt.

„Oh nein“, sagt Ward. „Das sollte eigentlich nicht passieren.“

„Regan?“, sagt Meredith. „Regan!“

Du drehst dich zu Meredith um und begreifst, warum sie so beunruhigt klingt. Regan ist spurlos verschwunden.

Dann siehst du einen Lichtblitz. Als du dich wieder zum Becken umdrehst, bemerkst du, dass ein neuer Glanz direkt über Dagens Kopfschwebt. Er brennt wie eine Miniatursonne in der Mitte der Höhle und hat die Form eines Mädchens.

„Oh, Regan“, murmelt Meredith. Dann rennt sie auf den Rand des Beckens zu.

„Wo wollen Sie hin? Sie sind doch verrückt!“, ruft Craig, während er versucht sie festzuhalten. Doch er bekommt sie nicht zu fassen.

Verfallkarte für jeden infizierten Ermittler auf dem gleichen Feld.

Dagon wird nach dem letzten Monster auf der Aktivierungsleiste aktiviert. Dagon kann weder Wunden erleiden, noch getötet werden. Denkt daran, dass Figuren sich nicht freiwillig über rote Feldlinien bewegen können.

Dann spürst du es. Etwas zieht dich in Richtung des Beckens. Du stemmst deine Fersen in den Boden, aber es hilft nichts. Du greifst nach deinen Freunden, ohne Erfolg. Du schreist, aber das bringt noch viel weniger.

„Hey!“ schreit Adelaine. „Was zum...“

„Es zieht uns an!“ sagt Ward. „Wir müssen seinem Sog widerstehen!“

Kämpft nicht dagegen an, hörst du eine Stimme in deinem Kopf sagen. Werdet eins. Schließt euch mir an.

Die Tiefen Wesen und die Hydren knien ebenso wie Meredith. Sie beginnen in einer fremden, toten Sprache zu singen. Du bist zu weit weg, um einzelne Sätze auszumachen, aber selbst in dieser Entfernung erkennst du, dass du die Worte verstehen kannst. Tränen rollen deine Wangen hinab während du vorwärts stolperst.

Ein Tiefes Wesen wird von dem, was im Becken lauert, angezogen. Dann noch eins und dann eine Hydra. Die Monster und Meredith verschwimmen, als würden sie gestreckt und verzerrt, während sie in das Biest hineingezogen werden. (Ist es immer noch ein Biest? Oder ist es nur das Mädchen? Oder sind sie inzwischen eins?) Sie sehen aus wie nasse Tinte, die über die Oberfläche einer Zentrifuge fließt.

Verzweifelt blickst du dich um und erkennst, dass auch deine Freunde ihren Kampf gegen den Sog der Kreatur verlieren. Sie starren dich mit aufgerissenen, verzweiferten Augen an. Dann heben sich deine Füße vom Boden und du befindest dich in der Luft.

Der Schrecken in Form des Mädchens öffnet seine Arme weit, um dich willkommen zu heißen. Du erreichst ihre brennende Umarmung, und plötzlich bist du nicht mehr du. Du bist sie.

Wir sind nun eins. Eins ist wir. Alles gehört mir.

Jetzt. Lasst uns anfangen.

DM-KS015G



8 50368 00824 4

