

Ende der Geschichte

Nach eurem letzten Zeitsprung werden eure Veränderungen der Vergangenheit gleichzeitig wirksam und ihr hofft, dass ihr dadurch den Tod des Verstorbenen ungeschehen machen könntet.

Sobald ihr alle Zeitkarten genutzt habt, zählt ihr die Punkte eurer aufgedeckten Schicksalskarten zusammen und schaut auf der Rückseite dieser Karte nach, wie erfolgreich ihr die Schicksalsfäden neu verknüpfen könntet.

Unter 0 Punkte: Oje, ihr habt das Schicksal sogar verschlimmert und den Tod noch wahrscheinlicher gemacht.

0 Punkte: Ihr habt die richtige Spur verfolgt, konntet den Tod aber leider nicht verhindern.

1 Punkt: Ihr wart dicht dran, aber das Schicksal hat dennoch unbarmherzig zugeschlagen.

2 Punkte: Glückwunsch! Ihr habt es tatsächlich geschafft, den Tod zu verhindern!

3 Punkte: Ihr habt die Geschichte grandios entschlüsselt und den Tod spielend abgewendet.

4 oder mehr Punkte: Unglaublich! Ihr seid Meister der Schicksalsfäden und konntet nicht nur den Tod verhindern, sondern das Leben des Geretteten bis weit in die Zukunft glücklich beeinflussen.

Wollt ihr wissen, wie die Geschichte ursprünglich verlaufen ist?

Dann lest auf den nächsten Seiten
(L4 bis L7) weiter.

Habt ihr den Tod nicht verhindern können und wollt es noch einmal probieren, müsst ihr zunächst die Karten zurück sortieren. Dazu müsst ihr die Karten nur wie auf Seite A2 angeführt in aufsteigender Zahlenfolge ordnen.

Wir empfehlen euch, den nächsten Versuch nicht sofort zu starten, sondern dem Schicksal (und eurem Gedächtnis) eine Pause zu gönnen und einige Zeit vergehen zu lassen.

Was tatsächlich geschah

Der Verstorbene heißt Randolph Carter und wuchs mit seiner Mutter in Arkham auf. Seine Eltern hatten zunächst ein uneheliches Kind, das jedoch verstarb und im Geheimen auf einem abgelegenen Friedhof beigesetzt wurde. Sein Vater findet das Grab später jedoch leer und entweiht vor. Seitdem sprach der Vater mit niemandem mehr, auch nicht mit seinem Sohn Randolph. Als Randolph 5 Jahre alt war, starb sein Vater in einer Nervenheilanstalt. Von klein auf war Randolph ein körperlich schwacher Junge mit vielerlei Ängsten.

Als er nach der Schule plant zu studieren, entscheidet er sich für seine Heimatstadt Arkham, um seiner Mutter weiterhin nahe sein zu können.

Während seines Studiums lernt er Harley Warren kennen, einen verschrobenen Gleichaltrigen. Dieser hat die Faszination verbotener Bücher entdeckt, deren Wissen er nutzen möchte, um überirdische Kräfte zu erhalten.

In einem der Bücher ist von einem „Ding unter der Erde“ die Rede, das unglaubliche Macht verleihen soll.

Da Harley weiß, dass er für seinen Plan, das „Ding“ zu finden, Hilfe benötigt, nutzt er Randolphs latente Faszination und Willensschwäche, um ihn zu seinem folg-samen Gehilfen zu machen.

Harley hat die Theorie, dass wenn eine Seele im Körper eines Verstorbenen verbleibt, die Leiche nicht verfällt. Dies bestätigt sich, als sie gemeinsam eine Jahrhunderte alte, doch unversehrte Leiche öffnen und dabei die Seele austritt und der Körper unmittelbar zerfällt. Harley stellt danach die Theorie auf, dass es möglich ist, Unsterblichkeit zu erlangen, indem man die eigene Seele in einem magischen Gefäß konserviert. Eine Faszination, der sich beide nicht entziehen können. In einem uralten, verbotenen Buch, das vor 50 Mio. Jahren von zeitreisenden Wesen verfasst wurde, ist von einem solchen Gefäß die Rede. Und Harley vermutet dieses Ding tief unter der Erde auf einem alten Friedhof im nahegelegenen Sumpf.

Hier setzt nun die Handlung einer Kurzgeschichte von H. P. Lovecraft ein:

Die zwei Männer öffnen eine Gruft, in der eine Treppe in die Tiefe führt. Harley geht alleine nach unten, nimmt jedoch ein Telefon mit, das durch ein Kabel mit einem zweiten Apparat verbunden ist. Durch diesen kann Randolph nicht nur hören, was sein Freund unter der Erde entdeckt, sondern erlebt auch dessen zunehmenden Wahnsinn, hervorgerufen durch die schrecklichen Dinge, die dieser sieht.

Harleys Worte versetzen den wartenden Randolph in schieres Grauen. Er wird von seinen Ängsten so sehr übermannt, dass sein schwaches Herz versagt und er stirbt. Somit erlag er, wie sein Vater, dem Grauen des Friedhofs.

Was genau es bedeutet, dass der Polizist den Körper Harleys am nächsten Tag durch Arkham gehen sieht, überlassen wir eurer Phantasie.

Falls ihr neugierig seid, welche Entscheidungen besonders wichtig waren, könnt ihr dies auf der nächsten Karte nachlesen.

Wir hoffen, der Sprung in die Vergangenheit hat euch gefallen und ihr macht euch bald wieder auf, um ein neues UNDO-Schicksal zum Guten zu wenden.

Besonders wichtige Entscheidungen waren:

3A: Hättet ihr Randolphs Angst vor dem Untergrund in Angst vor Büchern geändert, wäre sein Wunsch zu studieren wohl nie aufgekommen und er hätte Harley vermutlich nicht kennengelernt.

4A: Hätte er außerhalb Arkhams studiert, wäre er Harley vermutlich nicht über den Weg gelaufen. Ein Studium im Elsass hätte ihn wenige Wochen später jedoch in die Wirren des Ersten Weltkrieges gestürzt.

5C: Ein verfaultes Buch hätte den Forscherdrang der beiden wohl stark gedämpft.

7⁷(B): Hättet ihr die Schriftzeichen des roten Buches verändert und so unkenntlich gemacht, wäre Harley vermutlich nicht auf die Idee gekommen, das Grab zu öffnen.

11B: Eine Flucht hätte Randolph hier vor weiterem Schrecken bewahrt und sein Herz geschont.

Danksagung

Wir danken allen Zeitspringern und Schicksalswebern, die für uns das Spiel getestet haben.

Besonderer Dank geht an Arne, Babs, Demian, Felix, Florian, Jakob, Jessi, Lisa, Nathan, Philipp, Silas, Thilini, Thomas und Vanessa.

Impressum

Autoren: Lukas Zach und Michael Palm

Illustrationen: Lea Fröhlich

Grafikdesign: Jens Wiese

Redaktion: Martin Zeeb

© 2019 Pegasus Spiele GmbH,
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

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.youtube.com/channel/UC...)