

# ARKHAM HORROR

## DAS KARTENSPIEL

### RÜCKKEHR ZU: DAS VERMÄCHTNIS VON DUNWICH

Rückkehr zu: Das Vermächtnis von Dunwich ist eine Erweiterung für Arkham Horror: Das Kartenspiel, welche die Kampagne Das Vermächtnis von Dunwich modifiziert und erweitert. Diese Erweiterung enthält einige neue Begegnungssets, Trennkarten zum Organisieren der Sammlung und neue Spielerkarten, die verwendet werden können, um bestehende Ermittlerdecks neu zu gestalten.

## Verwendung dieser Erweiterung

Zur Verwendung dieser Erweiterung wird eine Kampagne Das Vermächtnis von Dunwich (oder ein Einzelspielszenario) nach den normalen Regeln und unter Verwendung der Vorbereitungsanweisungen im Kampagnenleitfaden Das Vermächtnis von Dunwich begonnen. Bei der Vorbereitung eines Szenarios mit dieser Erweiterung werden außerdem die neuen Szenariokarten mit dem Kartennamen „**Rückkehr zu: (Szenarioname)**“ verwendet und die zusätzlichen Vorbereitungsanweisungen darauf befolgt.

Jede dieser neuen Szenariokarten ist Teil eines der folgenden Begegnungssets, die das normale Szenario modifizieren und erweitern:



**Rückkehr zu:  
Aktivitäten außerhalb  
des Lehrplans**



**Rückkehr zu: Das  
Haus gewinnt immer**



**Rückkehr zu: Das  
Miskatonic-Museum**



**Rückkehr zu: Der  
Essex-County-Express**



**Rückkehr zu:  
Blut auf dem Altar**



**Rückkehr zu:  
Gestaltlos und  
unsichtbar**



**Rückkehr zu: Wo  
das Verderben wartet**



**Rückkehr zu: Verloren  
in Zeit und Raum**

Diese Begegnungssets enthalten neue Herausforderungen und neue Versionen alter Karten. Sobald die Spieler angewiesen werden diese Begegnungssets herauszusuchen, folgen sie den Anweisungen auf der neuen Szenariokarte – einige dieser Karten ersetzen alte Karten, andere werden einfach beiseitegelegt oder in das Begegnungsdeck gemischt.



Beispiel: Bei der Vorbereitung zu Aktivitäten außerhalb des Lehrplans aus dieser Erweiterung, wird die Karte „Rückkehr zu: Aktivitäten außerhalb des Lehrplans“ herausgesucht und die zusätzlichen Vorbereitungsanweisungen werden befolgt.

Diese Erweiterung enthält außerdem 6 brandneue Begegnungssets, die entwickelt wurden, um 6 Begegnungssets aus früheren Produkten zu ersetzen:

	<b>Böses aus uralter Zeit</b>	→		<b>Wiedererwachtes Böses</b>
	<b>Lähmende Angst</b>	→		<b>Unstete Angst</b>
	<b>Grabeskälte</b>	→		<b>Schleichende Kälte</b>
	<b>Verschlossene Türen</b>	→		<b>Geheime Türen</b>
	<b>Anhänger von Yog-Sothoth</b>	→		<b>Sendboten von Yog-Sothoth</b>
	<b>Das Jenseits</b>	→		<b>Jenseits der Schwelle</b>

- ☞ *Wiedererwachtes Böses* ersetzt das Begegnungsset *Böses aus uralter Zeit* aus dem Grundspiel.
- ☞ *Unstete Angst* ersetzt das Begegnungsset *Lähmende Angst* aus dem Grundspiel.
- ☞ *Schleichende Kälte* ersetzt das Begegnungsset *Grabeskälte* aus dem Grundspiel.
- ☞ *Geheime Türen* ersetzt das Begegnungsset *Verschlossene Türen* aus dem Grundspiel.
- ☞ *Sendboten von Yog-Sothoth* ersetzt das Begegnungsset *Anhänger von Yog-Sothoth* aus dem Grundspiel.
- ☞ *Jenseits der Schwelle* ersetzt das Begegnungsset *Das Jenseits* aus der Erweiterung *Das Vermächtnis von Dunwich*.

Sobald die Spieler die Anweisung erhalten, eines dieser Begegnungssets herauszusuchen, ersetzt es das ursprüngliche Begegnungsset aus der entsprechenden Erweiterung. Jenes Begegnungsset wird aus dem Spiel entfernt und wie oben dargestellt durch das Neue ersetzt.



*Beispiel: Die Vorbereitungsanweisungen auf dieser Karte weisen an, dass die Spieler die Begegnungssets Das Jenseits, Verschlossene Türen, Böses aus uralter Zeit und Anhänger von Yog-Sothoth durch die Begegnungssets Jenseits der Schwelle, Geheime Türen, Wiedererwachtes Böses und Sendboten von Yog-Sothoth ersetzen sollen.*

Als mögliche Variante für ein chaotischeres Spiel und einen höheren Wiederspielwert können sich die Spieler dazu entscheiden, das alte und das neue Begegnungsset zusammenzumischen und dann davon zufällig eine bestimmte Anzahl Karten zu bestimmen, aus denen das neue Begegnungsset erstellt wird. Die Gesamtzahl der Karten im neuen Begegnungsset sollte der Anzahl der Karten im ursprünglichen Set entsprechen (3 Karten in *Böses aus uralter Zeit* + *Wiedererwachtes Böses*, 7 Karten in *Lähmende Angst* + *Unstete Angst*, 4 Karten in *Grabeskälte* + *Schleichende Kälte*, 2 Karten in *Verschlossene Türen* + *Geheime Türen*, 4 Karten in *Anhänger von Yog-Sothoth* + *Sendboten von Yog-Sothoth* und 6 Karten in *Das Jenseits* + *Jenseits der Schwelle*).

## Liste der Erfolge

Die folgende Liste enthält Erfolge, die als zusätzlicher Ansporn für die Kampagne *Das Vermächtnis von Dunwich* gedacht sind. Diese Erfolge können nur erreicht werden, wenn die Begegnungssets aus der Erweiterung *Rückkehr zu: Das Vermächtnis von Dunwich* verwendet werden. Sobald ein Erfolg erreicht wird, kann dies durch einen Haken im Kästchen daneben gekennzeichnet werden. Es stellt eine wahre Herausforderung dar, all diese Erfolge zu erreichen!

- Was ist das überhaupt für ein Zeug?:** Besiege das Experiment, indem du das alchemistische Gebräu in *Aktivitäten außerhalb des Lehrplans* verwendest.
- Die Leere ist nichts für dich:** Schließe *Das Miskatonic-Museum* ab, ohne den hetzenden Schrecken auch nur ein Mal zu besiegen.
- Die erste Regel von Arkham:** Verbrenne das *Necronomicon* in *Das Miskatonic-Museum*.
- Alle an Bord:** Schließe *Der Essex-County-Express* ab, ohne dass auch nur ein hilfloser Passagier das Spiel verlässt.

**Die ganze Bande ist hier:** In *Die Überlebenden* haben folgende Charaktere „das Vermächtnis von Dunwich überlebt“:

- Dr. Henry Armitage
- Zebulon Whateley
- Dr. Francis Morgan
- Earl Sawyer
- Professor Warren Rice
- Lass keine Brut zurück:** Lasse in *Gestaltlos und unsichtbar* keine Brut von Yog-Sothoth in die Wildnis entkommen.
- Erinnere mich daran, ihr nicht auf den Wecker zu gehen:** Besiege eine Version von Seth Bishop, solange sich Naomi O'Bannion unter deiner Kontrolle befindet.
- Heureka!:** Identifiziere die seltsame Lösung.
- Hinter welchem Schleier?:** Nimm 10 Schaden von der Karte *Hinter dem Schleier*, ohne besiegt zu werden.
- Jetzt geht's wieder los:** Habe Dr. Henry Armitage, Dr. Francis Morgan, and Professor Warren Rice gleichzeitig im Spiel.
- Vogeljagd:** Besiege 3 Ziegenmelker in einem einzigen Zug.
- Damit werden sie nicht davonkommen:** Gewinne als „Ashcan“ Pete die Kampagne *Das Vermächtnis von Dunwich*, wobei Duke unter „Yog-Sothoth geopfert“ aufgelistet ist.
- Tabula Rasa:** Gewinne die Kampagne *Das Vermächtnis von Dunwich* ohne - oder -Marker im Chaosbeutel.
- Schlussstrich ziehen:** Gewinne die Kampagne *Das Vermächtnis von Dunwich* mit mindestens 3 aktiven Ultimaten.
- Dunwich-Experte:** Gewinne die Kampagne *Das Vermächtnis von Dunwich* auf dem Schwierigkeitsgrad *Experte*.

## Optionale Variante: Ultimatum

Im Folgenden wird eine optionale Variante beschrieben, die verwendet werden kann, um den Schwierigkeitsgrad und die Spannung eines Szenarios oder der Kampagne noch weiter zu erhöhen. Bevor die Kampagne oder ein Einzelspielszenario vorbereitet wird, dürfen die Ermittler freiwillig so viele der folgenden Ultimaten auswählen, wie sie möchten. Jedes Ultimatum ist eine Einschränkung, eine Beschränkung oder eine zusätzliche Regel, die das Spiel schwerer macht. Man ist nicht gezwungen, bestimmte Ultimaten zu wählen. Alle Ermittler in einer Gruppe müssen einstimmig dafür sein, welche Ultimaten gewählt werden. Wenn die Ultimaten einmal gewählt sind, bleiben sie während des gesamten Szenarios (bzw. während der gesamten Kampagne) aktiv.

Im Folgenden ist eine Liste von Ultimaten aufgeführt, die wir entwickelt haben. Sie können als Inspirationsquelle verwendet werden, um eigene Ultimaten zu entwerfen.

**Ultimatum des zerrissenen Schleiers:** Immer wenn 1 oder mehr Schwächekarten oben vom Deck eines Ermittlers abgelegt werden würden, werden jene Karten ins Deck jenes Ermittlers zurückgemischt.

**Ultimatum der Endgültigkeit:** Nur für den Kampagnenmodus. Falls ein Ermittler durch Schaden besiegt wird, wird er getötet. Falls ein Ermittler durch Horror besiegt wird, ist er wahnsinnig geworden.

**Ultimatum des Überlebens:** Nur für den Kampagnenmodus. Falls ein Ermittler getötet wird oder wahnsinnig geworden ist, scheidet jener Spieler aus der Kampagne aus und kann nicht mit einem neuen Ermittler weiterspielen.

**Ultimatum des Scheiterns:** Dem Chaosbeutel wird für den Rest des Szenarios / der Kampagne 1 zusätzlicher -Chaosmarker hinzugefügt.

**Ultimatum der gebrochenen Versprechen:** Aus dem Chaosbeutel wird für den Rest des Szenarios / der Kampagne der -Chaosmarker entfernt.

**Ultimatum der Einführung:** Die Ermittlerdecks können nur Karten der Stufe 0 enthalten. Ermittler können keine Erfahrung verdienen oder ausgeben.

**Ultimatum der Katastrophe:** Jedem Start-Ermittlerdeck wird 1 zusätzliche zufällige Grundschwäche hinzugefügt.

**Ultimatum des Grauens** Die Mythosphase wird in der ersten Runde jedes Spiels nicht übersprungen.

**Ultimatum der Qual:** Sobald Schaden oder Horror zugewiesen wird, müssen Ermittler soviel Schaden oder Horror wie möglich einer einzigen Karte zuweisen, bevor überschüssiger Schaden oder Horror einer anderen Karte zugewiesen werden darf.

**Ultimatum des Chaos:** Das Start-Deck jedes Spielers muss aus 30 Nicht-Signatur-, Nicht-Schwächekarten bestehen, die zufällig aus allen gültigen Optionen aus der Sammlung des jeweiligen Spielers bestimmt werden.

**Ultimatum des Highlanders:** Das Deck jedes Ermittlers darf nur 1 Kopie (nach Name) jeder Karte enthalten (außer die Deckbau-Voraussetzungen jenes Ermittlers setzen mehrere Kopien voraus).

## Erweiterungssymbol

Die Karten in der Erweiterung *Rückkehr zu: Das Vermächtnis von Dunwich* können an folgendem Symbol vor der Setnummer jeder Karte erkannt werden:



**Hinweis:** Einige Karten dieser Erweiterung sind alternative Versionen von Karten des Grundspiels oder der Erweiterungen. Um zu verhindern, dass die Spieler erkennen, um welche Karte es sich handelt, sind auf der Vorderseite einiger Karten die Copyright-Informationen, die Begegnungssetnummer, das Erweiterungssymbol und die Setnummer mit der auf der Originalversion identisch. Auf der Rückseite befinden sich die tatsächlichen Informationen zum Set der Karte.

## Credits

**Expansion Design and Development:** Adam Sadler, Brady Sadler, and Matthew Newman

**Editing and Proofreading:** Christine Crabb

**LCG Manager:** Mercedes Opheim

**Arkham Horror Story Review:** Dane Beltrami and Kara Centell-Dunk

**Expansion Graphic Design:** Neal W. Rasmussen

**Graphic Design Coordinator:** Joe Olson

**Graphic Design Manager:** Christopher Hosch

**Cover Art:** Tomasz Jedruszek

**Art Direction:** Deborah Garcia

**Managing Art Director:** Melissa Shetler

**Quality Assurance Coordinator:** Zach Tewelthomas

**Production Management:** Megan Duehn

**Visual Creative Director:** Brian Schomburg

**Senior Project Manager:** John Franz-Wichlacz

**Senior Manager of Product Development:** Chris Gerber

**Executive Game Designer:** Corey Konieczka

**Publisher:** Andrew Navaro

### Playtesters

Alex Byers, Marcia Colby, B.D. Flory, Neil Kimball, Scott McFall, Andrew Nguyen, Ian Rickett, Alexander Skeggs, Marc Vialva, Jeremy Zwirn

### Asmodee Deutschland

**Redaktion und Übersetzung:** Benjamin Fischer

**Layout & Grafische Bearbeitung:** Thomas Kramer und Florian Eck

**Unter Mitarbeit von:** Christian Kretschmer, Christian Schepers, Frank Gerken und Niklas Bungardt

**Redaktionelle Leitung:** Marco Reinartz

