

ARKHAM HORROR

DAS KARTENSPIEL

RÜCKKEHR ZU: DAS VERGESSENE ZEITALTER

Rückkehr zu: Das vergessene Zeitalter ist eine Erweiterung für Arkham Horror: Das Kartenspiel, welche die Kampagne Das vergessene Zeitalter modifiziert und erweitert. Diese Erweiterung enthält einige neue Begegnungssets, Kartentrenner 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 vergessene Zeitalter (oder ein Einzelspielszenario aus dieser Kampagne) nach den normalen Regeln und unter Verwendung der Vorbereitungsanweisungen im Kampagnenleitfaden Das vergessene Zeitalter begonnen. Bei der Vorbereitung eines Szenarios mit dieser Erweiterung werden außerdem die neuen Szenariokarten mit dem Kartennamen „Rückkehr zu: (Szenario name)“ 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: Die ungezähmte Wildnis



Rückkehr zu: Das Verderben von Eztli



Rückkehr zu: Fäden des Schicksals



Rückkehr zu: Die jenseitige Grenze



Rückkehr zu: Das Herz der Älteren



Rückkehr zu: Säulen des Urteils



Rückkehr zu: K'n-yan



Rückkehr zu: Die Archivstadt



Rückkehr zu: Die Tiefen von Yoth



Rückkehr zu: Zerstörte Zeitalter



Rückkehr zu: Zurückdrehen der Zeit

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 Das Verderben von Eztli aus dieser Erweiterung wird die Karte „Rückkehr zu: Das Verderben von Eztli“ herausgesucht und die zusätzlichen Vorbereitungsanweisungen werden befolgt.

Diese Erweiterung enthält außerdem das Begegnungsset Rückkehr zu: Regenwald, das dem ursprünglichen Begegnungsset Regenwald hinzugefügt wird, sobald ein Szenario jenes Begegnungsset verwendet wird.



Rückkehr zu: Regenwald

Diese Erweiterung enthält außerdem 4 brandneue Begegnungssets, die entwickelt wurden, um 4 Begegnungssets aus früheren Produkten zu ersetzen:

	<i>Dunkler Kult</i>	→		<i>Der Kult von Pnakotus</i>
	<i>Expedition</i>	→		<i>Verfluchte Expedition</i>
	<i>Zeitströmung</i>	→		<i>Jäger der Zeit</i>
	<i>Yigs Gift</i>	→		<i>Giftiger Hass</i>

- ☉ *Der Kult von Pnakotus* ersetzt das Begegnungsset *Dunkler Kult* aus dem Grundspiel.
- ☉ *Verfluchte Expedition* ersetzt das Begegnungsset *Expedition* aus *Das vergessene Zeitalter*.
- ☉ *Jäger der Zeit* ersetzt das Begegnungsset *Zeitströmung* aus *Das vergessene Zeitalter*.
- ☉ *Giftiger Hass* ersetzt das Begegnungsset *Yigs Gift* aus *Das vergessene Zeitalter*.

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

Variante: Zufällige Begegnungssets

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 (6 Karten in *Dunkler Kult* + *Der Kult von Pnakotus*, 5 Karten in *Expedition* + *Verfluchte Expedition*, 5 Karten in *Zeitströmung* + *Jäger der Zeit* und 5 Karten in *Yigs Gift* + *Giftiger Hass*).

Zusätzliche Regeln: Erkunden

Bei der Abhandlung von **Erkunden**-Fähigkeiten in *Rückkehr zu: Das vergessene Zeitalter* gelten folgende zusätzliche Regeln:

- ☉ Falls ein Gegner vom Erkundungsdeck gezogen wird, wird dieser normal abgehandelt. Falls der Gegner abgelegt wird, wird er normal auf den Begegnungs-Ablagestapel gelegt. Dies gilt als „nicht erfolgreich“ Erkunden.
- ☉ In manchen Szenarien gibt es zusätzliche Regeländerungen für das Erkunden. Diese Änderungen sind auf der Vorbereitungskarte des jeweiligen Szenarios vermerkt.

Weitere Kampagnenleitfaden-Einträge

Im Folgenden sind zusätzliche Einträge für den Kampagnenleitfaden aufgeführt. Es wird beim jeweiligen Szenario von *Rückkehr zu: Das vergessene Zeitalter* angegeben, wann die Spieler den Eintrag lesen sollten.

Fäden des Schicksals

Nach dem Lesen der Einführung, aber noch vor der Vorbereitung des Szenarios, lies Folgendes:

Einführung 7: *Obwohl du einige wichtige Dinge zu erledigen hast, erregt ein Artikel in der Morgenausgabe des Arkham Advertiser deine Aufmerksamkeit: „Chaos im Französischen Viertel!“ Im Artikel ist zu lesen, dass es in dem alten Stadtviertel von Arkham rund um das Anwesen von Marshall Hastings zu einer Reihe seltsamer Sichtungen gekommen ist. Einer nicht genannten Quelle zufolge soll das Anwesen von Pflanzen überwuchert und von Schlangen befallen sein. Der Artikel spricht auch von einer erst kürzlich zurückgekehrten Expedition, die einige merkwürdige Artefakte mitgebracht haben soll, welche im Hastings-Anwesen ausgestellt werden sollten. Du fragst dich, ob dies irgendetwas mit deiner Expedition, die Eztli zu finden, zu tun hat. Auch wenn diese Ereignisse nichts miteinander zu tun haben sollten, könnten Ermittlungen in diese Richtung dich mit Personen bekannt machen, die dir wiederum helfen könnten.*

Handle bei der Abhandlung von **Auflösung 1** auch Folgendes ab:

- ☉ Falls Szene 3g abgeschlossen worden ist, wird im Kampagnenlogbuch notiert: *Die Ermittler haben Hilfe von einer anderen Expedition angeheuert.* Ein beliebiger Ermittler darf wählen, die Karte Veda Whitsley seinem Deck hinzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße jenes Ermittlers.
- ☉ Jeder Ermittler verdient 1 zusätzlichen Erfahrungspunkt für jede Szene-2- und jede Szene-3-Karte, die während dieses Szenarios abgeschlossen worden ist, weil er Einblick in die Pläne der Bruderschaft gewonnen hat. **Zusätzliche Erfahrungspunkte, die für das Abschließen von Szenekarten während dieses Szenarios verdient worden sind (einschließlich für Szene-1-Karten), können nicht für den Erwerb von Karten ausgegeben werden. Stattdessen müssen sie für das Entfernen von Gift oder von Traumata oder für das Umwandeln in Ausrüstungspunkte ausgegeben werden (wie unten beschrieben).** Die anderen verdienten Erfahrungspunkte können wie üblich verwendet werden, um Karten zu erwerben und/oder für andere Zwecke verwendet werden.
- ☉ Während der Erneuerung der Ausrüstung am Ende dieses Szenarios gibt es keine Begrenzung mehr, wie viel Erfahrung für das Entfernen von Traumata ausgegeben werden darf. Zusätzlich darf jeder Ermittler bis zu 10 seiner Erfahrungspunkte in Ausrüstungspunkte (im Verhältnis 2:1) umwandeln.

Das Herz der Älteren, Teil 1

Statt während der Abhandlung der „Falls keine Auflösung erreicht wurde“-Auflösung dieses Szenarios **Szenario V-A: Das Herz der Älteren, Teil 1** erneut zu spielen, dürfen die Ermittler sich dazu entscheiden, mit der folgenden Auflösung fortzufahren:

Auflösung 2: *Du hast bis jetzt das Rätsel der sechs Säulen, die als Zugang nach K'n-yan dienen, nicht lösen können. Dennoch möchtest du nicht länger in diesem feindseligen Dschungel verweilen. Du entschließt dich, die Höhle dennoch zu betreten, und hoffst, dass das, wovor die Siegel „schützen“ sollen, nichts als alter Aberglaube ist ...*

- ☉ Du bist in ein feindseliges Land eingedrungen. Platziere Säulenmarker auf den Mund von K'n-yan, bis sich genau 6 Säulenmarker darauf befinden. Dann werden für jeden Säulenmarker, der auf diese Weise platziert worden ist, 2 Zählstriche unter „Yigs Zorn“ im Kampagnenlogbuch notiert.
- ☉ Als du an den Säulen vorbeigehst, wirst du am ganzen Körper von heftigen Schmerzen geplagt. Dich befällt ein schrecklicher Fluch. Jeder Ermittler mit einer Vergiftet-Schwäche in seinem Deck erleidet 1 seelisches Trauma. Jeder Ermittler, der nicht vergiftet ist, fügt seinem Deck eine beiseitegelegte Vergiftet-Schwäche hinzu.
- ☉ Fahre mit **Auflösung 1** fort.

Die Tiefen von Yoth

Handle bei der Abhandlung von jeder Auflösung dieses Szenarios auch Folgendes ab:

- ☉ Überprüfe deine Ausrüstung. Falls ein Ermittler eine klebrige Substanz hat und ein Ermittler „eine seltsame Flüssigkeit gesammelt hat“, löst die Flüssigkeit aus der Quelle die zähe Substanz auf, wobei unter dem Schleim ein festes Objekt zum Vorschein kommt. Notiere „Schlüssel der Eztlia“ im Bereich „Ausrüstung“ eines Ermittlers.

Liste der Erfolge

Die folgende Liste enthält Erfolge, die als zusätzlicher Ansporn für die Kampagne *Rückkehr zu: Das vergessene Zeitalter* gedacht sind. Diese Erfolge können nur erreicht werden, wenn die Begegnungssets aus der Erweiterung *Rückkehr zu: Das vergessene Zeitalter* 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!

- Warum müssen es ausgerechnet Schlangen sein?:** Besiege 20 **Schlangen**-Gegner. Vermerke dies mit Zählstrichen im Kampagnenlogbuch.
- Der Knoten entwirrt sich:** Schließe alle 4 Szenendecks in nur einem Durchgang von *Fäden des Schicksals* ab.
- Hoffnung für die Menschheit:** Stelle in *Die jenseitige Grenze* Ichtacas Glauben an die Menschheit wieder her.
- Szenario 5 – War da was?:** Überspringe *Das Herz der Älteren, Teil 1*.
- Perfekter als perfekt:** Schließe in einem einzigen Durchlauf von *Die Archivstadt* alle 8 Aufgaben in Szene 2 ab.

- Ich erinnere mich an alles!:** Stelle in *Die Archivstadt* Alejandros Gedächtnis wieder her.
- Watermord:** Besiege Yig in *Die Tiefen von Yoth*.
- Er hat nicht ganz unrecht:** Stelle dich in *Zerstörte Zeitalter* auf Alejandros Seite.
- Valusia hört sich toll an:** Stelle dich in *Zerstörte Zeitalter* auf Ichtacas Seite.
- Ich bin wohl immun:** Gewinne die Kampagne *Das vergessene Zeitalter*, ohne vergiftet worden zu sein.
- Wir sind uns einig:** Gewinne die Kampagne *Das vergessene Zeitalter*, ohne dem Vorboten von Valusia Schaden zugefügt zu haben.
- Wer braucht denn so einen Schrott?:** Gewinne die Kampagne *Das vergessene Zeitalter*, ohne eine einzige Ausrüstung zu erwerben.
- Tritt nicht auf mich:** Gewinne die Kampagne *Das vergessene Zeitalter*, ohne einen einzigen Zählstrich unter Yigs Zorn im Kampagnenlogbuch notiert zu haben.
- Fluch des Yig:** Gewinne die Kampagne *Das vergessene Zeitalter*, wobei mindestens 25 Zählstriche unter Yigs Zorn im Kampagnenlogbuch notiert worden sind.
- Wenn ich doch die Zeit zurückdrehen könnte:** Bahne dir deinen eigenen Weg, spiele dir Szenario IX frei und gewinne die Kampagne *Das vergessene Zeitalter*.
- Yoth-Experte:** Gewinne die Kampagne *Das vergessene Zeitalter* auf dem Schwierigkeitsgrad Experte.

Erweiterungssymbol

Die Karten in der Erweiterung *Rückkehr zu: Das vergessene Zeitalter* 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, entsprechen auf der Vorderseite einiger Karten die Copyright-Informationen, die Begegnungsssetnummer, das Erweiterungssymbol und die Setnummer der jeweiligen Originalversion. Auf der Rückseite befinden sich die tatsächlichen Informationen zum Set der Karte.

Credits

Expansion Design and Development: Matthew Newman with Jeremy Zwirn
Producer: Calli Oliverius
Editing: B.D. Flory
Proofreading: Christine Crabb
Card Game Manager: Jim Cartwright
Arkham Horror Story Review: Kara Centell-Dunk and Phil Henry
Expansion Graphic Design: Neal W. Rasmussen
Graphic Design Coordinator: Joseph D. Olson
Graphic Design Manager: Christopher Hosch
Cover Art: Cristi Balanescu
Art Direction: Jeff Lee Johnson
Managing Art Director: Tony Bradt
Quality Assurance Coordination: Andrew Janeba and Zach Tewalthomas
Production Management: Justin Anger and Jason Glawe
Visual Creative Director: Brian Schomburg
Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz
VP of Product Development: Chris Gerber
Executive Game Designer: Nate French
Head of Studio: Andrew Navaro

Playtesters

Cody Anderson, Dane Bicott, Riley "No More Sneks" Colby, John "Hard Jars" George, James "Braindead" Howell, Chad "Snake Pun" Reverman, Aaron Strunk, Michael Strunk, Yu-Chi Wang

Asmodee Germany

Redaktion und Übersetzung: Benjamin Fischer und Christian Kox
Layout & Grafische Bearbeitung: Marco Reinartz

