

ARKHAM HORROR

DAS KARTENSPIEL

DIE JENSEITIGE GRENZE

MYTHOS - PACK

Die jenseitige Grenze ist Szenario IV der Kampagne *Das vergessene Zeitalter* für *Arkham Horror: Das Kartenspiel*. Dieses Szenario kann als eigenständiges Szenario gespielt werden, es ist aber auch möglich, es mit den anderen Erweiterungen aus dem Zyklus *Das vergessene Zeitalter* zu einer achteiligen Kampagne zu verbinden.

Szenario IV: Die jenseitige Grenze

Gelbe Sonnenstrahlen brennen heiß auf dich herab, als du mit deinem Auto über die staubigen Highways des südlichen Texas an San Antonio vorbeifährst. Dein Aufbruch von Arkham nach Mexiko-Stadt ist nun einige Tage her. Dort hoffst du Antworten von einigen MitarbeiterAlejandros zu erhalten – oder noch besser: von seinen Gegnern in der akademischen Welt. Deine letzten Ermittlungen in Arkham haben viel Interessantes zutage gebracht, aber trotz all diesem neuen Wissen ist die Spur doch kalt geworden. Die „Bruderschaft“, die du in Arkham enthüllt hast, ist aus der Stadt verschwunden. Ihre Mitglieder haben nur wenige Informationen über ihre nächsten Ziele zurückgelassen. Du kennst nur den Namen „Nexus von N’kai“. Dabei soll es sich um einen mächtvollen Ort handeln, den Ichtaca für das eigentliche Ziel der Bruderschaft hält. Rätselhaft wie immer sitzt die Kriegerin der Eztli auf dem Beifahrersitz neben dir. Sie ist nervös und angespannt wie eine Sprungfeder, der Ledersitz des Fords bietet ihr offensichtlich nur wenig Bequemlichkeit.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls die Ermittler das verschwundene Relikt gefunden haben, liest der Ermittlungsleiter **Arkane Summen**. Falls das Relikt verschwunden ist, liest der Ermittlungsleiter stattdessen **Wachsende Sorge**.

Arkane Summen: Auf der Reise nach Süden befindet sich das Gerät, das du aus den Klauen der Bruderschaft zurückgeholt hast, in ein dünnes Bettlaken gewickelt auf dem Rücksitz deines Wagens, wo es pausenlos vor sich hin summt. Dein Verständnis über die Natur des Relikts wächst immer weiter.

Der Ermittler, in dessen Deck sich die Karte Das Relikt der Zeitalter (... ein Gerät irgendeiner Art) befindet, tauscht sie gegen die neue Version von Relikt der Zeitalter aus diesem Mythos-Pack aus: Relikt der Zeitalter (Es kommt der Zukunft zuvor).

Wachsende Sorge: Der Verlust des Eztli-Relikts lastet schwer auf deiner Seele. Ganz sicher war sein Wert nicht nur akademischer Natur. Es hat eine Macht, die du noch nicht einmal im Ansatz erahnen kannst. Du bist dir sicher, dass diese undurchsichtige Bruderschaft hinter seinem Verschwinden steckt, doch zu welchem Zweck?

Entferne das Relikt der Zeitalter (Es kommt der Zukunft zuvor) aus dem Spiel.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls die Ermittler ein Bündnis mit Ichtaca geschlossen haben, liest der Ermittlungsleiter **Ichtacas Suche**. Falls Ichtaca im Dunkeln ist, liest der Ermittlungsleiter stattdessen **Schweigende Reise**.

Ichtacas Suche: „Wie nah sind wir dran?“, fragt Ichtaca wohl zum hundertsten Mal seit der Abreise aus Arkham. „Wir müssen Anahuac so schnell wie möglich erreichen. Je länger wir brauchen, desto mehr Zeit hat die Bruderschaft, um den Nexus zu erreichen.“ Du erkennst den alten aztekischen Namen für das Tal von Mexiko und informierst Ichtaca, dass du innerhalb der nächsten Stunde über die Grenze nach Mexiko fahren wirst. Sie verschränkt ihre Arme und knirscht mit den Zähnen.

Du erleidest keine negativen Effekte.

Schweigende Reise: Ichtaca ist während des größten Teils der Reise still und nachdenklich. Deine Fragen werden nur von einer Mauer aus Schweigen und einem stählernen Blick beantwortet. Was auch immer sie plant, sie wird dich nicht einweihen.

Jeder Ermittler beginnt das Spiel mit 2 Karten weniger auf der Hand.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls die Ermittler Alejandro gerettet haben, liest der Ermittlungsleiter **Alejandros Gedanken**. Falls Alejandro verschwunden ist, liest der Ermittlungsleiter stattdessen **Ein leerer Platz**.

Alejandros Gedanken: Im Verlauf der Reise kritzelt Alejandro pausenlos in seinem Tagebuch. Das Geräusch des auf Papier kratzenden Bleistiftes erinnert dich ständig an seine Gegenwart. Er kauert sich mit dem Tagebuch zwischen seinen Knien auf dem Rücksitz zusammen und an seiner gerunzelten Stirn erkennst du, dass er tief in Gedanken versunken ist. „Diese ‚Bruderschaft‘ ist unsere geringste Sorge“, sagt er dann in einem Tonfall, der keinen Widerspruch duldet. „Ich habe versucht die Glyphen auf dem Gerät zu entschlüsseln. Die Symbole sind definitiv nicht aztekisch, stammen aber auch nicht von den Maya oder einer anderen Zivilisation Mesoamerikas. Ich glaube, dieses Relikt gehört an einen anderen Ort. An einen Ort, von dem es gestohlen wurde. Sind Sie nicht ebenfalls meiner Meinung, Miss Ichtaca?“

Ichtacas ohnehin schon grimmiger Ausdruck verfinstert sich noch weiter. Ihre Augen werden zu schmalen Schlitzchen. Sie macht sich nicht einmal die Mühe, sich Alejandro auf dem Rücksitz zuzuwenden, ehe sie antwortet. „Es gehört an einen Ort, wo aufdringliche Gelehrte seine Macht nicht missbrauchen können“, antwortet sie mit kalter Stimme und unterbindet damit jede Diskussion.

Dank Alejandro Verbindungen ist die Überquerung der mexikanischen Grenze weniger anstrengend, als du befürchtet hattest. Ihr werdet durch die Zollkontrollen gewinkt, niemand wirft euch auch nur einen fragenden Blick zu und bald schon seid ihr auf dem Weg nach Mexiko-Stadt.

Jeder Ermittler beginnt das Szenario mit 2 zusätzlichen Ressourcen.

Ein leerer Sitz: Ihr verbringt die Nacht kurz vor der Grenze. Dein Blick wandert immer wieder zu dem leeren Sitz auf der Rückbank und du fragst dich, wo Alejandro gerade ist.

Du erleidest keine negativen Effekte.

Achtung! Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (jeder Ermittler hat aufgegeben oder wurde besiegt): Als du deine Augen das nächste Mal öffnest, befindest du dich wieder in deinem Bett im Hotelzimmer. Du versuchst deine Augen mit deiner Hand vor dem Sonnenlicht zu schützen, das blendend durch die Schlafzimmervorhänge dringt. Das grelle Licht fühlt sich wie eine angezogene Schraubzwinge um deine Schläfen an. Dünne Weihrauchwolken wabern durch die Luft.

Das Aufstehen fällt dir unglaublich schwer. Eine leise Stimme ganz hinten in deinem Hinterkopf versucht dir einzureden, dass alles nur ein Produkt deiner Einbildung war, ein Albtraum, hervorgerufen durch Erschöpfung. Es ist die Stimme der Selbsterhaltung, die dich davor warnt, diesen Weg in den Wahnsinn, den du beschritten hast, weiter zu verfolgen. Du ignorierst sie und stehst auf. Deine Beine zittern vor Furcht und Erschöpfung. Leise rufst du nach Ichtaca, weil du dich fragst, ob sie sich ebenfalls an die Ereignisse der letzten Nacht erinnert – oder ob sie überhaupt dabei war. Du findest sie auf dem Boden liegend mit dem Rücken an die Tür des Hotelzimmers gelehnt vor. Sie ist ohnmächtig und reagiert nicht, ihr Gesicht ist kreidebleich. Nach einigen sorgenvollen Minuten gelingt es dir endlich, sie zu wecken. Sie erreicht keuchend das Bewusstsein wieder, hustet heftig und Krämpfe wie von einer Besessenheit schütteln ihren Körper. „Die Höhle. Das Maul am Himmel, getaucht in rotes Licht. Hast du es gesehen?“

Pulsierende Kopfschmerzen quälen dich, als du versuchst dich an die Ereignisse der letzten Nacht zu erinnern und du schüttelst den Kopf. „Das muss der Weg zum Nexus sein“, fährt sie fort und stützt ihren Kopf mit einer Hand. Du versuchst ihr beim Aufstehen zu helfen, aber sie stößt dich weg. „Was habe ich mir dabei nur gedacht? Die Grenze wird immer dünner. Nur eine geringe Spannung und sie hätte reißen können.“ Ihr Blick fällt auf dich. „Ich hätte dich nicht da reinziehen sollen. Aber ob du willst oder nicht, du bist darin verwickelt. Es ist zu spät, um umzukehren. Ich weiß, wo wir den Nexus finden und du musst mit mir kommen.“

- ☉ Falls es Szene 2 war, als das Spiel endete, füge jeden **Tenochtitlán**-Ort im Spiel ohne Hinweise darauf dem Siegpunktstapel hinzu.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Du kennst X Wege.* X ist die Anzahl der **Tenochtitlán**-Orte im Siegpunktstapel.
- ☉ Falls der Vorbote von Valusia während dieses Szenarios ins Spiel gekommen ist:
 - ☞ Falls er sich im Siegpunktstapel befindet, streiche „Der Vorbote ist noch am Leben“ aus dem Kampagnenlogbuch.
 - ☞ Falls er noch im Spiel oder beiseitegelegt ist, notiere neben „Der Vorbote ist noch am Leben“ in deinem Kampagnenlogbuch in Klammern den Schaden, den der Vorbote von Valusia genommen hat. Ersetze damit die Zahl, die dort vorher in Klammern notiert war.
- ☉ Für jeden Vergeltungspunkt im Siegpunktstapel wird ein Zählstrich unter „Yigs Zorn“ im Kampagnenlogbuch notiert.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler verdient 1 zusätzlichen Erfahrungspunkt für jeden **Tenochtitlán**-Ort im Siegpunktstapel.

Auflösung 1: Eine wilde Ansammlung von Farben und Lichtern dringt von allen Seiten auf dich ein, als dein Geist langsam in seinen Normalzustand zurückkehrt. Als du deine Augen das nächste Mal öffnest, liegst du auf dem zentralen Platz der Stadt, in deinem Kopf dreht sich immer noch alles vom Gefühl, in die Tiefe zu stürzen. Eine leise Stimme ganz hinten in deinem Geist versucht dir einzureden, dass alles nur ein Produkt deiner Einbildung war, ein Tagtraum. Es ist die Stimme der Selbsterhaltung, die dich davor warnt, diesen Weg in den Wahnsinn, den du beschritten hast, weiter zu verfolgen. Du ignorierst sie und stehst auf. Deine Beine zittern vor Furcht und Erschöpfung.

„Diese Frau ... Sie muss erkannt haben, wer ich bin, und mir durch die Bresche, die ich geschlagen habe, gefolgt sein. Vielleicht will auch sie wissen, wo der Nexus ist“, sagt Ichtaca kryptisch. Pulsierende Kopfschmerzen quälen dich, als du versuchst dich an die Ereignisse der letzten Stunden zu erinnern. „Du hast es gesehen, oder nicht? Die Höhle. Das Maul am Himmel, in rotes Licht getaucht“, fährt sie fort und sucht den Himmel ab. „Es muss der Weg zum Nexus sein.“

Es fällt dir schwer, dich genau zu erinnern, was auf der anderen Seite geschehen ist, aber das Bild der roten Höhle taucht flackernd in deiner Erinnerung auf. Du bestätigst Ichtaca, dass auch du die Höhle gesehen hast, und fragst sie, woher sie weiß, dass sie zum Nexus führt. Ihr blutunterlaufener Blick trifft den deinen und du meinst die Spur eines Lächelns auf ihren Lippen zu entdecken. „Einen Blick über die Grenze direkt in die Fäden der Zeit selbst zu werfen ist keine einfache Sache ... Vielleicht steckt mehr in dir, als es den Anschein hat“, antwortet sie und scheint die Ironie ihrer Bemerkung nicht zu bemerken. Obwohl sie dich ohne eine Antwort verlässt, verstehst du, welche Antwort unausgesprochen im Raum steht: Der Weg, den du in diesem Nebel zerbrochener Zeitlinien und unerklärlicher Phänomene gesehen hast, war „eine Zukunft“.

Eine Zukunft, die du wahr werden lassen willst.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Du kennst X Wege.* X ist die Anzahl der **Tenochtitlán**-Orte im Siegpunktstapel. Falls X 3 oder mehr beträgt, wird im Kampagnenlogbuch notiert: *Ichtaca vertraut dir.*
- ☉ Falls der Vorbote von Valusia während dieses Szenarios ins Spiel gekommen ist:
 - ☞ Falls er sich im Siegpunktstapel befindet, streiche „Der Vorbote ist noch am Leben“ aus dem Kampagnenlogbuch.
 - ☞ Falls er noch im Spiel oder beiseitegelegt ist, notiere neben „Der Vorbote ist noch am Leben“ in deinem Kampagnenlogbuch in Klammern den Schaden, den der Vorbote von Valusia genommen hat. Ersetze damit die Zahl, die dort vorher in Klammern notiert war.
- ☉ Für jeden Vergeltungspunkt im Siegpunktstapel wird ein Zählstrich unter „Yigs Zorn“ im Kampagnenlogbuch notiert.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler verdient 1 zusätzlichen Erfahrungspunkt für jeden **Tenochtitlán**-Ort im Siegpunktstapel.

Auflösung 2: Die Grenze am Horizont schimmert, als sich der Weg nach Hause vor deinen Augen schließt. Dieser widernatürliche Nebel und die Gewichtslosigkeit, die du in dieser Vision erlebt hast, verschwinden und plötzlich wird dir klar, dass es sich nicht um einen Traum handelt. Du bist in einer Zeit gefangen, die nicht die deine ist, und nirgendwo ist Ichtaca zu sehen.

Du wanderst herum und es fühlt sich an, als würden Stunden vergehen. Tage. Wochen. Dein Geist kann es nicht mehr ertragen. Die Erkenntnis, dass du vielleicht für immer hier gefangen bist, ist beängstigend. Verzweiflung und Hoffnungslosigkeit ergreifen Besitz von deinem Geist, ein Anfall von Wahnsinn und Einsamkeit, dem du nicht entkommen kannst. Du erinnerst dich nicht mehr, wie lange deine Ankunft hier her ist. Du hast weder geschlafen noch gegessen.

Plötzlich, nachdem du eine Ewigkeit gewartet hast, bricht die Grenze und der Himmel wird von einem blendenden weißen Licht überflutet. Als du deine Augen das nächste Mal öffnest, liegst du auf dem zentralen Platz der Stadt, in deinem Kopf dreht sich immer noch alles von dem Gefühl, in die Tiefe zu stürzen. Ichtaca hilft dir beim Aufstehen, deine Beine zittern vor Furcht und Erschöpfung. Du fragst sie, wie lange du weg warst, aber sie schüttelt nur den Kopf. „Es ist egal. Jetzt bist du hier.“ Du ignorierst ihre ausweichende Antwort, aber innerlich kochst du vor Wut. Hat sie dich absichtlich zurückgelassen oder war es ein Versehen? „Du hast es gesehen, oder nicht?“ fragt sie. „Die Höhle. Das Maul am Himmel, getaucht in rotes Licht.“ Du siehst sie mit leerem Blick an, deine Erinnerung ist plötzlich verschwommen. „Es ist gleichgültig“, fährt sie fort. „Ich weiß jetzt, wo wir den Nexus finden und du musst mit mir kommen.“

- ☉ Falls es Szene 2 war, als das Spiel endete, füge jeden **Tenochtitlán**-Ort im Spiel ohne Hinweise darauf dem Siegpunktstapel hinzu.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Du kennst X Wege.* X ist die Anzahl der **Tenochtitlán**-Orte im Siegpunktstapel.
- ☉ Falls der Vorbote von Valusia während dieses Szenarios ins Spiel gekommen ist:
 - ☞ Falls er sich im Siegpunktstapel befindet, streiche „Der Vorbote ist noch am Leben“ aus dem Kampagnenlogbuch.
 - ☞ Falls er noch im Spiel oder beiseitegelegt ist, notiere neben „Der Vorbote ist noch am Leben“ in deinem Kampagnenlogbuch in Klammern den Schaden, den der Vorbote von Valusia genommen hat. Ersetze damit die Zahl, die dort vorher in Klammern notiert war.
- ☉ Für jeden Vergeltungspunkt im Siegpunktstapel wird ein Zählstrich unter „Yigs Zorn“ im Kampagnenlogbuch notiert.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler verdient 1 zusätzlichen Erfahrungspunkt für jeden **Tenochtitlán**-Ort im Siegpunktstapel.

Zwischenspiel III: Der Dschungel lockt

Erneut machst du dich auf den Weg nach Süden und lässt die Sicherheit der Zivilisation hinter dir. Du darfst keine Zeit verschwenden. Der Weg zum Nexus liegt auf vertrautem Gelände, nicht weit vom Weg der vorherigen Expedition. Mit dem ledergebundenen Tagebuch als deinen Führer, verfolgst du die Spuren dieser Expedition. Bald bist du tief im Dschungel, von allen Seiten umgeben von Gefahren – natürlichen und widernatürlichen ...

Lies die folgenden Absätze in der angegebenen Reihenfolge:

Überprüfe deine Ausrüstung. Ein beliebiger Ermittler muss 1 Benzin aus seiner Ausrüstungsliste streichen. Falls kein Benzin gestrichen worden ist, lies **Kein Benzin mehr**.

Kein Benzin mehr: *Leider geht dir etwa ein Dutzend Meilen vor dem nördlichen Rand des Regenwaldes das Benzin aus. Da du es eilig hast, entscheidest du dich, den Rest des Weges zu laufen, statt umzudrehen, um zu tanken. Zu Fuß bist du langsamer und verlierst einige Stunden, aber du erreichst den Dschungel erneut.*

Beim Ziehen der Starthände während des nächsten Szenarios können die Ermittler keinen Mulligan nehmen.

Überprüfe deine Ausrüstung. Falls ein Ermittler eine Landkarte hat, liest er **Einen Weg gefunden**.

Einen Weg gefunden: *Dank deiner Landkarte, auf der die vorherige Expedition Markierungen vorgenommen hat, bist du in der Lage, einen Weg durch den Regenwald zu finden, ohne dich zu verlaufen. Du erreichst dein Ziel zum geplanten Zeitpunkt.*

Im Kampagnenlogbuch wird notiert:
Die Ermittler haben mithilfe der Landkarte den Weg gefunden.

Überprüfe deine Ausrüstung. Die Ermittler müssen als Gruppe 1 Ration Proviant pro Ermittler aus der Liste ihrer Ausrüstung streichen. Für jede Ration Proviant, die sie nicht streichen können, wird ein Ermittler gewählt, der **Proviantmangel** liest.

Proviantmangel: *Auf dem Weg durch den Dschungel stellst du fest, dass der Weg zum Nexus weiter ist, als du gedacht hast. Du hast bei deinem überstürzten Aufbruch nicht mehr Nahrung jagen oder sammeln können. Der Hunger verwirrt deinen Geist und bohrt schmerzhaft in deinem Magen.*

Du beginnst das nächste Szenario mit 3 Ressourcen weniger.

Überprüfe deine Ausrüstung. Jeder Ermittler mit Medikamenten darf diese aus der Liste seiner Ausrüstung streichen, um eine Vergiftet-Schwäche eines Ermittlers zu wählen und aus dessen Deck zu entfernen. Jeder Ermittler, der weiterhin eine Vergiftet-Schwäche in seinem Deck hat, liest **Das Gift breitet sich aus**.

Das Gift breitet sich aus: *Das Gift kriecht durch deinen gesamten Körper und richtet verheerenden Schaden an deinen inneren Organen an. Ein fürchterliches Fieber brennt in dir, das mit jedem Tag stärker wird. Du kannst kaum noch Nahrung bei dir behalten. Dein Körper fühlt sich an, als ob ihm alle Kraft entzogen worden wäre.*

Du erleidest 1 körperliches Trauma.

Als du durch den üppigen Dschungel wanderst, kommst du an einigen dir vertrauten, überwucherten Tempelruinen vorbei. Dort bemerkst du dank deiner scharfen Augen ein Muster auf der Steinwand des zerfallenen Gebäudes. Als du es genauer untersuchst, stellst du fest, dass Schlingpflanzen und getrocknete Erde diese aufwendig geschnitzten Hieroglyphen bisher vor dir verborgen haben.

Überprüfe deine Ausrüstung. Falls ein beliebiger Ermittler eine Feldflasche hat, liest er **Muster im Stein**. Ansonsten liest er **Geheimnisse des Steins**.

Muster im Stein: *Du greifst zu deiner Feldflasche und gießt Wasser auf die Steinwand. Es fällt dir nun leichter, den Dreck abzuwaschen und die steifen Ranken zu entfernen. Das Muster der Glyphen ist nun deutlich sichtbar und obwohl du seine Bedeutung immer noch nicht verstehst, deutet doch besonders die Wiederholung von sechs Glyphen auf eine spezielle Anweisung hin ...*

Jeder Ermittler, der eine Feldflasche hat, beginnt das nächste Szenario mit 1 Hinweis (aus dem Markervorrat).

Geheimnisse des Steins: *Was du auch versuchst, mit bloßen Händen schaffst du es nicht, den Dreck abzukratzen und die Ranken zu entfernen. Dir bleibt keine Wahl als dieses Geheimnis hinter dir lassen.*

Du erleidest keine negativen Effekte.

Überprüfe den Chaosbeutel und das Kampagnenlogbuch. Falls alle folgenden Bedingungen erfüllt sind, liest der Ermittlungsleiter **Neue Zuversicht**.

- ◆ Es befinden sich 2 oder mehr -Marker im Chaosbeutel.
- ◆ Die Ermittler haben ein Bündnis mit Ichtaca geschlossen.
- ◆ Ichtaca vertraut dir.

Neue Zuversicht: *Am zweiten Abend im Dschungel sitzt du mit deinen Gefährten an einem schwachen Lagerfeuer, das euch warm hält und ihr versucht euch trotz der Aufgabe, die vor euch liegt, zu entspannen. Ichtaca tritt ans Lagerfeuer und nimmt dir gegenüber Platz. Ihre Augen sind auf den Boden gerichtet und ihre Schultern werden von einer schweren Last niedergedrückt. „Ich habe das Gefühl, mich bei dir entschuldigen zu müssen,“ gibt sie zu und starrt ins flackernde Feuer. „Du hast dich als weise und respektvoll erwiesen und ich habe dich nur herunkommandiert und immer wieder in Gefahr gebracht.“ Ein langes, friedliches Schweigen macht sich zwischen euch breit. „Vielleicht gibt es für die Menschheit doch noch Hoffnung“, sagt sie leise, als ihr Blick den deinen trifft. Spricht sie für dich? Oder auch für sich selbst?*

Nach einer Weile steht Ichtaca wieder auf. „Ich vertraue dir die erste Wache an. Sei auf der Hut vor den Schlangen. Sie werden sicher nach uns Ausschau halten.“ Für den Rest der Nacht bleibt es ruhig im Lager, nur das beruhigende Knistern des Lagerfeuers und das Zirpen des Insektenchors füllen die Nachtluft.

Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Ichtacas Vertrauen wurde wiederhergestellt. Dem Chaosbeutel wird für den Rest der Kampagne 1 -Marker hinzugefügt.*

Die Geschichte geht weiter ...

Die Geschichte geht im nächsten Mythos-Pack des Zyklus
Das vergangene Zeitalter – Das Herz der Älteren weiter.

© 2018 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply is a TM Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, the FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are [®] Fantasy Flight Games. **Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.** Made in China.

