

ARKHAM HORROR®

DAS KARTENSPIEL

Kampagnenleitfaden

DAS VERGESSENE ZEITALTER

Die Erde gehört uns nicht

„Urzeitliche Mythen und moderne Wahnvorstellungen stimmten überein in der Annahme, daß die Menschheit nur eine — und vielleicht die geringste — der hochentwickelten, dominanten Rassen in der langen und weitgehend unerforschten Geschichte dieses Planeten sei.“

– H. P. Lovecraft, „Schatten aus der Zeit“

Das vergessene Zeitalter ist eine Kampagne für Arkham Horror: Das Kartenspiel für 1–4 Spieler. Die Erweiterung Das vergessene Zeitalter enthält zwei Szenarien: „Ungezähmte Wildnis“ und „Das Verderben von Eztli“. Diese Szenarien können als eigenständige Szenarien gespielt werden, es ist aber auch möglich, sie mit den sechs Mythos-Packs aus dem Zyklus Das vergessene Zeitalter zu einer achteiligen Kampagne zu verbinden.

Zusätzliche Regeln und Klarstellungen

Versiegeln

Als zusätzliche Kosten, um eine Karte mit dem Schlüsselwort Versiegeln ins Spiel kommen zu lassen, muss der Spieler, der die Karte kontrolliert, den Chaosbeutel nach dem angegebenen Chaosmarker durchsuchen, ihn auf die Karte platzieren und damit versiegeln. Falls es möglich ist unter mehreren Markern zu wählen, trifft der Spieler, der die Karte kontrolliert, diese Wahl. Falls sich der angegebene Marker nicht im Chaosbeutel befindet, kann die Karte nicht ins Spiel gebracht werden.

Ein versiegelter Chaosmarker gilt nicht als im Chaosbeutel befindlich und kann deshalb nicht als Teil einer Fertigungsprobe oder einer Fähigkeit aus dem Chaosbeutel enthüllt werden.

Sobald der Chaosmarker „freigesetzt“ wird, wird er zurück in den Chaosbeutel geschickt und gilt nicht länger als versiegelt. **Falls eine Karte mit einem oder mehr versiegelten Chaosmarkern darauf aus irgend einem Grund das Spiel verlässt, werden darauf versiegelte Chaosmarker sofort freigesetzt.**

Einige Karten (unabhängig davon, ob sie selbst das Schlüsselwort Versiegeln haben) können auch Fähigkeiten haben, die einen oder mehrere Chaosmarker als Teil ihres Effektes versiegeln. Das geschieht ebenfalls auf die oben angegebene Weise: Der Chaosbeutel wird nach dem angegebenen Marker durchsucht, dann aus dem Chaosbeutel entfernt und auf die Karte platziert. Falls sich der angegebene Marker nicht im Chaosbeutel befindet, misslingt der Effekt.

Wachsam

Immer wenn einem Ermittler eine Fertigungsprobe misslingt, während er versucht, einem Gegner mit dem Schlüsselwort Wachsam zu entkommen, führt dieser Gegner nach der Anwendung aller Ergebnisse dieser Fertigungsprobe einen Angriff gegen den Ermittler durch, der zu entkommen versucht. Ein Gegner erschöpft nicht, nachdem er einen Wachsam-Angriff durchgeführt hat. Dieser Angriff wird auf jeden Fall durchgeführt, egal ob der Gegner mit dem Ermittler der zu entkommen versucht in einen Kampf verwickelt ist oder nicht.

Ausrüstung

Im Verlauf der Kampagne Das vergessene Zeitalter erhalten die Ermittler Gelegenheiten, Ausrüstung zu wählen, die sie auf ihre Expedition in die Wildnis mitnehmen können. Diese Ausrüstung wird im Kampagnenlogbuch im Abschnitt „Ausrüstung“ jedes Ermittlers notiert.

Die Ausrüstung wird mit Ausrüstungspunkten gekauft, die ein Ermittler erhält, wenn er die Gelegenheit dazu hat, Ausrüstung zu erwerben. Nicht ausgegebene Ausrüstungspunkte werden nicht notiert und gehen verloren.

Die Ausrüstung eines Ermittlers entscheidet über seine Möglichkeiten während des Spiels und der Geschichte dieser Kampagne. **Ausrüstung selbst hat keinen Spieleffekt.** Einige Karteneffekte, Storymöglichkeiten und Auflösungen können sich verändern oder überhaupt erst zur Verfügung stehen, abhängig davon, welche Ausrüstung die Ermittler mit sich führen.

Vergeltung X

Einige Begegnungskarten haben einen Vergeltungspunktwert. Der Text **Vergeltung X** zeigt an, dass eine Karte X Vergeltungspunkte wert ist.

Wie bei **Sieg X** wird eine Karte mit **Vergeltung X** bis zum Ende des Szenarios auf den Siegpunktstapel gelegt, sobald die Ermittler es schaffen, diese zu überwinden. Anders als bei Siegpunkten stehen die Vergeltungspunkte für die Wachsamkeit und Feindseligkeit des Vaters der Schlangen und es ist grundsätzlich eine gute Idee, das Ansammeln von Vergeltungspunkten zu vermeiden.

Vergeltungspunkte im Siegpunktstapel haben keine Auswirkungen auf das Spiel, außer wenn sich eine andere Begegnungskarte ausdrücklich auf sie bezieht.

- ☞ Wird ein Gegner mit **Vergeltung X** besiegt, wird die Karte auf den Siegpunktstapel statt auf den Ablagestapel platziert.
- ☞ Am Ende eines Szenarios wird jeder enthüllte Ort mit **Vergeltung X** im Spiel, auf dem sich keine Hinweise befinden, auf den Siegpunktstapel platziert.
- ☞ Ist die Abhandlung einer Verratskarte mit **Vergeltung X** abgeschlossen, wird sie auf den Siegpunktstapel statt auf den Ablagestapel platziert.
- ☞ Karten, die Vergeltungspunkte wert sind, sind nicht auch Siegpunkte wert, es sei denn, die Karte hat sowohl **Sieg X** als auch **Vergeltung X**.

Neue Schwächen

Diese Erweiterung enthält zwei neue Grundschwächen — Dunkler Pakt und Verflucht — mit dem Text „Nur im Kampagnenmodus verwendbar“. Diese Schwächen sollten nur zum Vorrat verfügbarer Grundschwächen hinzugefügt werden, sobald die Ermittler im Kampagnenmodus spielen.

Außerdem enthält diese Erweiterung drei neue Schwächen — Der Preis des Versagens, Verfluchtes Schicksal und Deine Stunde schlägt — die weder Grundschwächen noch szenariospezifische Schwächen sind. Diese Schwächen werden nicht dem Vorrat verfügbarer Grundschwächen hinzugefügt und sollten nur zum Deck eines Ermittlers hinzugefügt werden, falls eine andere Karte den Spieler anweist, dies zu tun.



Erkunden

Einige Fähigkeiten in dieser Kampagne haben das Aktionskennzeichen **Erkunden**. Diese Fähigkeiten werden normalerweise verwendet, um neue Orte zu finden, die ins Spiel gebracht werden können, und sie werden mit ihrer „Aktivieren“-Aktion initiiert.

Erkunden-Fähigkeiten weisen die Spieler an, die oberste Karte des **Erkundungsdecks** zu ziehen. Dabei handelt es sich um ein separates Deck, das während der Vorbereitung zu einigen Szenarien erstellt wird. Dieses Deck besteht aus einigen einseitig bedruckten Orten und Verratskarten.

- ☞ Jede **Erkunden**-Fähigkeit gibt einen speziellen Ortstyp an, der durch sie gezogen werden soll. **Falls ein Ort dieses Typs gezogen wird, wird er ins Spiel gebracht und der Ermittler, der ihn gezogen hat, bewegt sich an diesen Ort.** Dies gilt als „erfolgreiches“ Erkunden.
- ☞ Falls ein anderer Ort gezogen wird, wird er neben das Erkundungsdeck gelegt und die nächste Karte des Erkundungsdecks wird gezogen. Dies wird wiederholt, bis ein Ort des angegebenen Typs oder eine Verratskarte gezogen wird. Nachdem diese Aktion abgeschlossen worden ist, wird jeder Ort neben dem Erkundungsdeck zurück in das Deck gemischt.
- ☞ Falls eine Verratskarte gezogen wird, wird diese normal abgehandelt. Falls sie abgelegt wird, wird sie normal auf den Begegnungs-Ablagestapel gelegt. Es gibt keinen Ablagestapel für das Erkundungsdeck. Dies gilt als „nicht erfolgreiches“ Erkunden.
- ☞ Wenn ein einseitig bedruckter Ort vom Erkundungsdeck ins Spiel gebracht wird, gibt dessen Hinweiswert an, wie viele Hinweise zu diesem Zeitpunkt auf den Ort platziert werden.

Beispiel: Agenda 1a — „Expedition in die Wildnis“ hat folgende Fähigkeit:
☛ **Erkunden.** Ziehe die oberste Karte des Erkundungsdecks. Falls es ein verbundener Ort ist, bringe ihn ins Spiel und bewege dich dahin.“ Ursula Downs ist im Expeditionslager und möchte einen neuen Ort finden, an den sie reisen kann. Sie gibt ihre erste Aktion aus, um zu erkunden. Sie zieht die oberste Karte des Erkundungsdecks. Die Karte, die sie zieht, ist **Im Kreis gegangen**. Weil **Im Kreis gegangen** ein Ort ist, der nicht mit Expeditionslager verbunden ist, wird er neben dem Erkundungsdeck platziert und Ursula zieht die nächste Karte des Erkundungsdecks. Jetzt zieht sie die Karte **Unzureichende Ausrüstung**, die sie normal abhandelt und auf den Begegnungs-Ablagestapel legt. Ihr Erkunden ist nicht erfolgreich und sie muss die Karte **Im Kreis gegangen**, die sie zuvor gezogen hat, zurück ins Erkundungsdeck mischen. Ursula entscheidet sich, eine zweite Aktion auszugeben, um erneut zu erkunden. Jetzt zieht sie **Dornenpfad**, der mit dem Expeditionslager verbunden ist. Ihr Erkunden ist erfolgreich. **Dornenpfad** wird mit Hinweisen in Höhe seines Hinweiswertes ins Spiel gebracht und Ursula bewegt sich sofort aus dem Expeditionslager zum **Dornenpfad**.

Erweiterungssymbol

Die Karten aus *Das vergessene Zeitalter* können an diesem Symbol vor jeder Setnummer erkannt werden.



Kampagnenvorbereitung

Um die Kampagne *Das vergessene Zeitalter* vorzubereiten, werden folgende Schritte in der angegebenen Reihenfolge durchgeführt.

1. Ermittler wählen.
2. Ermittlerdecks der Spieler zusammenstellen.
3. Schwierigkeitsgrad wählen.
4. Chaosbeutel für die Kampagne zusammenstellen.

◆ **Einfach (Ich möchte die Geschichte erleben):**

+1, +1, 0, 0, -1, -1, -2, -3, ☠, ☠, 🌿, 🌿, 🌿.

◆ **Normal (Ich möchte eine Herausforderung):**

+1, 0, 0, 0, -1, -2, -2, -3, -5, ☠, ☠, 🌿, 🌿, 🌿.

◆ **Schwer (Ich möchte einen echten Albtraum):**

+1, 0, 0, -1, -2, -3, -3, -4, -6, ☠, ☠, 🌿, 🌿, 🌿.

◆ **Experte (Ich möchte den Arkham-Horror):**

0, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -6, -8, ☠, ☠, 🌿, 🌿, 🌿.

Die Spieler können nun mit dem Prolog beginnen.



Prolog

Dienstag, 2. Juni 1925

Es scheint, als würden wir für den Rest des Sommers keine Ruhe finden.

Heute habe ich mich mit Harlan Earnstone getroffen. Er ist Geschichtstheoretiker an der Miskatonic-Universität und ein alter Freund von mir. Er sagte, er hätte ein Jobangebot für mich, aber ehrlich gesagt wusste ich nicht genau, was mich erwarten sollte.

Harlan hat mir einen seiner Mitarbeiter vorgestellt: Alejandro Vela, einen bedeutenden Historiker. Er stammt von jenseits der Südgrenze. Mr. Vela hat sein Studium an einer renommierten Universität in Mexiko-Stadt abgeschlossen und viele Jahre der Erforschung des Aztekenreiches gewidmet. Er behauptet, er habe Beweise für die Existenz eines bisher unbekannten Stadtstaates der Azteken namens Eztli gefunden. Seine merkwürdigen Funde unterscheiden sich von allen bisherigen und wurden von der Universität nicht anerkannt, was ihn unter seinen Kollegen zu einem Außenseiter gemacht hat.

Alejandro ist nach Arkham gekommen, um Sponsoren für eine Expedition in den Regenwald Süd Mexikos zu finden, in dem er die bislang unentdeckten Ruinen des Altepétl der Eztli vermutet. Seine Beschreibung der Entstehung dieses Stadtstaates widerspricht dem modernen Verständnis der mesoamerikanischen Geschichte. Trotzdem — oder, wie ich meinen alten Freund kenne, gerade deswegen — ist Harlan von Alejandro Entdeckungen fasziniert. Die Miskatonic-Universität hat zugestimmt, die Expedition zu finanzieren (wenn auch nicht besonders großzügig), und Harlan möchte, dass ich an ihr teilnehme.

Meiner Meinung nach besteht eine große Wahrscheinlichkeit, dass wir nach etwas suchen, das gar nicht existiert. Aber wenn auch nur eine geringe Chance besteht, dass das Volk der Eztli existiert hat, wäre das für die Geschichtswissenschaft von ungemeiner Bedeutung. Wir haben lange hin und her diskutiert, aber schlussendlich haben wir Alejandro Angebot akzeptiert. Die Vorbereitungen laufen und wir sollen Ende des Monats aufbrechen. Mit etwas Glück werde ich in diesem Tagebuch noch von vielen interessanten Entdeckungen berichten. Falls nicht, kann es immer noch als Keil dienen, um Harlans schiefer Schreibtisch zu begradigen.

- ☞ Falls Ursula Downs, Leo Anderson oder Monterey Jack als Ermittler für diese Kampagne ausgewählt worden sind: Wähle einen dieser Ermittler als Leiter der Expedition. Dieser Ermittler beginnt die Szenarien I und II als Ermittlungsleiter.

☞ Da Alejandro in der akademischen Welt als Ausgestoßener gilt, sind die Gelder für die Expedition begrenzt. Jeder Ermittler muss die Ausrüstung wählen, die er auf die Expedition mitnehmen möchte. Die von den Ermittlern gewählte Ausrüstung wird im Kampagnenlogbuch im Abschnitt „Ausrüstung“ jedes Ermittlers notiert. (Achtung: Proviant und Medikamente können mehr als einmal gewählt werden. In diesem Fall werden sie mehrfach notiert und mit der entsprechenden Anzahl von Ausrüstungspunkten bezahlt.)

☞ Jeder Ermittler darf Ausrüstungspunkte ausgeben, um ein oder mehrere Ausrüstungsgegenstände aus der Liste weiter unten zu erwerben. Die Anzahl der Ausrüstungspunkte, die jedem Ermittler zur Verfügung stehen, hängt von der Anzahl der Ermittler in der Kampagne ab:

1 Ermittler: 10 Ausrüstungspunkte

2 Ermittler: 7 Ausrüstungspunkte für jeden Ermittler

3 Ermittler: 5 Ausrüstungspunkte für jeden Ermittler

4 Ermittler: 4 Ausrüstungspunkte für jeden Ermittler

☞ Die Beschreibung jedes Ausrüstungsgegenstands in der untenstehenden Liste gibt einen Einblick darauf, wofür er möglicherweise in der Kampagne verwendet werden kann. Die Spieler sollten sich ihre Wahl gut überlegen.

☞ Zur Verfügung stehende Ausrüstungsgegenstände:

- ☉ **Proviant** (jeweils 1 Ausrüstungspunkt): Nahrung und Wasser für eine Person. Unverzichtbar auf jeder Reise.
- ☉ **Medizin** (jeweils 2 Ausrüstungspunkte): Um Krankheiten, Infektionen oder Gift zu bekämpfen.
- ☉ **Seil** (3 Ausrüstungspunkte): Einige Rollen eines stabilen Seils. Unverzichtbar, falls man Klettern oder Höhlen erkunden muss.
- ☉ **Decke** (2 Ausrüstungspunkte): Um sich in der Nacht warm zu halten.
- ☉ **Feldflasche** (2 Ausrüstungspunkte): Kann an Bächen und Flüssen aufgefüllt werden.
- ☉ **Fackeln** (3 Ausrüstungspunkte): Zum Beleuchten dunkler Orte oder für das Entzünden von Wandleuchten.
- ☉ **Kompass** (2 Ausrüstungspunkte): Kann den Weg weisen, falls man sich verläuft.
- ☉ **Landkarte** (3 Ausrüstungspunkte): Bisher noch unbeschriftet, aber mit der Zeit wird man sie sicher mit Informationen füllen können.
- ☉ **Fernglas** (2 Ausrüstungspunkte): Um weit entfernte Orte betrachten zu können.
- ☉ **Kreide** (2 Ausrüstungspunkte): Für Beschriftungen auf Felswänden.
- ☉ **Glücksbringer** (1 Ausrüstungspunkt): Eigentlich nutzlos, aber angenehme Erinnerungen spenden Reisenden fern der Heimat Behaglichkeit.

Szenario I: Die ungezähmte Wildnis

Sonntag, 28. Juni 1925

Der Tag war die Hölle. Wir haben gerade unser Lager am nördlichen Rand des Regenwaldes errichtet, von dem Alejandro vermutet, dass er einst die Heimat der Eztli war. Der Dschungel ist hier dicht und ungezähmt. Der Himmel versteckt sich hinter dem Blätterdach, aber der frische Wind verrät mir, dass sich ein Sturm zusammenbraut.

Man hat uns mehrfach über die Gefahren unserer Expedition aufgeklärt. Wir sind hunderte von Meilen von jedem Anzeichen von Zivilisation entfernt. Kein Mensch der Moderne hat jemals einen Fuß in diese Wildnis gesetzt. Bis jetzt hatte auch niemand einen Grund dazu. Man hielt es bisher für abwegig, in diesem Teil von Mexiko Ruinen der Azteken zu finden. Und trotzdem sind wir hier, auf der Suche nach Ruinen, die es vermutlich nicht zu entdecken gibt und die, allen Berichten zufolge, nicht einmal existieren.

Einer unserer Kundschafter ist bereits krank geworden, ein anderer ist von einer Viper gebissen worden. Langsam fange ich an zu glauben, dass der Regenwald uns von hier vertreiben will. Falls diese Unglückssträhne anhält, wird dies die kürzeste Expedition in der Geschichte der Miskatonic Universität. Heute Nacht werden wir uns ausruhen. Morgen brechen wir dann in die unerforschte Wildnis auf.

Vorbereitung

☞ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: Die ungezähmte Wildnis, Regenwald, Schlangen, Expedition, Wächter der Zeit, Agenten des Yig, Gift und Böses aus uralter Zeit. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



☞ Das Expeditionslager wird ins Spiel gebracht. Jeder Ermittler beginnt das Spiel im Expeditionslager.

☞ Das Erkundungsdeck wird erstellt. Dazu werden die fünf einseitig bedruckten **Dschungel**-Orte herausgesucht und mit jeweils einer Kopie folgender Verratskarten zusammengemischt: In der Wildnis verlaufen, Überwucherung, Schlangenbiss, Unzureichende Ausrüstung und Pfeile aus den Bäumen.

☞ Folgende Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseite gelegt: die drei einseitig bedruckten **Ruinen**-Orte, das Begegnungsset Agenten des Yig, die vier Schwächekarten Vergiftet, die Vorteilskarte Alejandro Vela und der Gegner Ichtaca. Das Begegnungsset Agenten des Yig ist an folgendem Symbol zu erkennen:



☞ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (jeder Ermittler hat aufgegeben oder wurde besiegt):

Mittwoch, 1. Juli 1925

Ich kann mir immer noch nicht erklären, wie wir es noch lebend zum Lager zurück geschafft haben.

Der Dschungel barg mehr Gefahren als wir uns hätten vorstellen können. Das mag vielleicht wie die Hirngespinnste eines Verrückten klingen, aber ich kann es nicht anders erklären. Sich im Dschungel zu verlaufen war kein Spaziergang, aber das war noch unser kleinstes Problem. Der Regenwald wurde bewacht. Bewacht von unvorstellbaren Schrecken: schlangenartige Kreaturen, die getrieben von Wut und Hass Jagd auf uns gemacht haben.

Die menschlichen Bewohner des Dschungels waren vermutlich genau so tödlich. Sie sahen aus und sprachen wie Aztekenkrieger. Als das Reich der Azteken vor vielen Jahrhunderten erobert wurde, haben diese Krieger irgendwie überlebt. Wie haben sie es nur geschafft, so lange unentdeckt zu bleiben? Ich hätte gedacht, Alejandro wäre begierig, mehr über sie zu erfahren, aber er wirkte eher verstört. Ich denke, er hat das Recht zu zweifeln. Nichts an dieser Expedition ergibt einen Sinn.

Die schlangenartigen Kreaturen haben uns tagelang gejagt oder es hat sich zumindest so angefühlt. Schließlich haben wir es doch geschafft, den Weg ins Lager zurückzufinden, aber der Preis dafür war hoch. Wir stehen wieder ganz am Anfang und einige von uns wurden verletzt oder mit Schlangengift vergiftet. Wir haben keine Wahl, wir müssen Läufer zur nächsten Stadt schicken, um weitere Ausrüstung zu holen. Während wir auf sie warten, versuchen wir, uns von unseren Verletzungen zu erholen.

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler wurden gezwungen, auf zusätzliche Ausrüstung zu warten.

☉ Falls du in Szene 1 oder 2 warst, als das Szenario abgeschlossen wurde:

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Ichtaca* hat das Vorankommen der Ermittler aufmerksam beobachtet.
- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Alejandro* ist den Ermittlern in die Ruinen gefolgt. Ein beliebiger Ermittler erhält die Karte *Alejandro Vela* und darf sie seinem Deck hinzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße dieses Ermittlers.

☉ Falls „du mit *Ichtaca* gekämpft hast“:

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Ichtaca* ist vor den Ermittlern auf der Hut.
- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Alejandro* ist den Ermittlern in die Ruinen gefolgt. Ein beliebiger Ermittler erhält die Karte *Alejandro Vela* und darf sie seinem Deck hinzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße dieses Ermittlers.

☉ Falls „*Ichtaca* führt“:

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler haben *Ichtacas* Vertrauen gewonnen.
- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Alejandro* hat entschieden, im Lager zu bleiben. *Alejandro Vela* wird keinem Ermittlerdeck hinzugefügt.

☉ Für jeden Vergeltungspunkt im Siegpunktestapel wird ein Zählstrich unter „Yigs Zorn“ im Kampagnenlogbuch notiert. Die Ermittler müssen auf der Hut vor dem Vater der Schlangen sein, denn sein Zorn wird sie in der Zukunft heimsuchen.

☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel.

Auflösung 1:

Donnerstag, 2. Juli 1925

Irgendwie haben wir nach all der Schinderei und stundenlangen Erkunden der Gegend die von *Alejandro* gesuchten Ruinen gefunden. Aber wir waren nicht im Geringsten auf das vorbereitet, was wir in der Wildnis dieses Dschungels angetroffen haben. Der Regenwald wurde bewacht. Bewacht von unvorstellbaren Schrecken: schlangenartige Kreaturen, angetrieben von Wut und Hass. Sie haben uns gnadenlos gejagt, trugen primitive Waffen und verständigten sich mit scharfen Zischlauten.

Die menschlichen Bewohner des Dschungels waren vermutlich genau so tödlich. Sie sahen aus und sprachen wie Aztekenkrieger. Als das Reich der Azteken vor vielen Jahrhunderten erobert wurde, haben diese Krieger irgendwie überlebt. Wie haben sie es nur geschafft, so lange unentdeckt zu bleiben? Die Kriegerin namens *Ichtaca* war besonders faszinierend. Wir konnten bei der ersten Begegnung mit ihr die Situation entschärfen. Überraschenderweise half sie uns dann, indem sie uns durch den Dschungel führte, nur um auf geheimnisvolle Weise wieder zu verschwinden, als wir die Ruinen erreicht hatten. Ich habe das Gefühl, dass dies nicht unsere letzte Begegnung mit ihr gewesen ist.

Alejandro war nicht einverstanden mit unserer Entscheidung, den Eztli-Kriegern zu vertrauen. Er hat sich dafür entschieden, bis auf weiteres im Lager zu bleiben, da ihre Gegenwart ihn verstört. Ich dachte, er wäre begierig darauf, mehr über sie zu erfahren, aber ich denke, diese Entdeckung ist selbst für ihn und seine aufgeschlossenen Theorien zu viel. Ich denke, er hat das Recht, misstrauisch zu sein. Nichts an dieser Expedition ergibt einen Sinn.

Wir haben uns einen Weg zu der Ruine gebahnt, die Alejandro für den Haupttempel der Anlage hält. Zum Ausruhen bleibt allerdings wenig Zeit. Die Schlangenkreaturen scheinen uns aufhalten zu wollen, wir können also nicht länger zögern als unbedingt notwendig. Bald werden wir die Ruinen betreten, um die Geheimnisse zu lüften, die sich in ihnen verbergen.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler haben sich einen Weg zu den Ruinen der Eztli gebahnt.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Alejandro hat sich entschieden, im Lager zu bleiben. Alejandro Vela wird keinem Ermittlerdeck hinzugefügt.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler haben Ichtacas Vertrauen gewonnen.
- ☉ Für jeden Vergeltungspunkt im Siegpunktestapel wird ein Zählstrich unter „Yigs Zorn“ im Kampagnenlogbuch notiert. Die Ermittler müssen auf der Hut vor dem Vater der Schlangen sein, denn sein Zorn wird sie in der Zukunft heimsuchen.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel.

Auflösung 2:

Donnerstag, 2. Juli 1925

Irgendwie haben wir nach all der Schinderei und stundenlangem Erkunden der Gegend die von Alejandro gesuchten Ruinen gefunden. Allerdings waren wir nicht im Geringsten auf das vorbereitet, was wir in der Wildnis dieses Dschungels angetroffen haben. Der Regenwald wurde bewacht. Bewacht von unvorstellbaren Schrecken: schlangenartige Kreaturen, angetrieben von Wut und Hass. Sie haben uns gnadenlos gejagt. Ihre Waffen sind primitiv und ihre Sprache besteht aus scharfen Zischlauten.

Die menschlichen Bewohner des Dschungels waren vermutlich genau so tödlich. Sie sahen aus und sprachen wie Aztekenkrieger. Als das Reich der Azteken vor vielen Jahrhunderten erobert wurde, haben diese Krieger irgendwie überlebt. Wie haben sie es nur geschafft, so lange unentdeckt zu bleiben? Ich hätte gedacht, Alejandro wäre begierig, mehr über sie zu erfahren, aber er teilte unsere Besorgnis.

Wir haben ihre Anführerin, eine Kriegerin namens Ichtaca, abwehren und befragen können. Vor ihrer Flucht hat sie uns gewarnt, nicht in die Nähe der Ruinen zu gehen. Bedauerlicherweise für sie sind wir nicht bereit, mit leeren Händen nach Hause zurückzukehren.

Mit Alejandros Führung waren wir in der Lage, uns einen Weg zu dem Gebäude zu bahnen, das er für den Haupttempel der Anlage hält. Zum Ausruhen bleibt allerdings wenig Zeit. Die Schlangenkreaturen scheinen uns aufhalten zu wollen, wir können also nicht länger zögern als unbedingt nötig. Bald werden wir die Ruinen betreten, um die Geheimnisse zu lüften, die sich in ihnen verbergen.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler haben sich einen Weg zu den Ruinen der Eztli gebahnt.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Alejandro ist den Ermittlern in die Ruinen gefolgt. Ein beliebiger Ermittler erhält die Karte Alejandro Vela und darf sie seinem Deck hinzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße dieses Ermittlers.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Ichtaca ist vor den Ermittlern auf der Hut.
- ☉ Für jeden Vergeltungspunkt im Siegpunktestapel wird ein Zählstrich unter „Yigs Zorn“ im Kampagnenlogbuch notiert. Die Ermittler müssen auf der Hut vor dem Vater der Schlangen sein, denn sein Zorn wird sie in der Zukunft heimsuchen.

☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel.

Zwischenspiel I: Ruhelose Nächte

Lies die folgenden Absätze in der angegebenen Reihenfolge:

Überprüfe deine Ausrüstung: Jeder Ermittler mit einer Decke liest **Ruhiger Schlaf**. Die übrigen lesen **Unruhiges Umherwälzen**.

Ruhiger Schlaf: Glücklicherweise konnte ich in den letzten Nächten gut schlafen. Aber während mein Körper sich ausruhte, wurde mein Geist von Albträumen geplagt. Eine Höhle, die aussah wie ein weit aufgerissenes Maul, von einem düsteren roten Licht erleuchtet ... An den Wänden glitzerten die Schuppen von hundert Vipern ... Vielleicht wäre es besser gewesen, nicht schlafen zu können.

Du erleidest keine negativen Effekte.

Unruhiges Umherwälzen: In den Nächten im Dschungel habe ich kaum geschlafen. Jede Nacht waberte ein seltsamer Nebel durch das Lager und erfüllte die Luft mit einer intensiven, eigenartigen Kälte. Mein Schlafsack hat mir etwas Schutz gegen die Elemente geboten, aber wir waren nicht auf so unnatürliches Wetter eingestellt. Jedes Mal, wenn ich einzuschlafen begann, summten Fliegen und Mücken in meinen Ohren. Und wenn ich endlich schlief, kroch ein Insekt oder eine Eidechse über mein Gesicht und ich fuhr aus dem Schlaf hoch. Ich wette, ich werde auf dieser Reise nur sehr wenig Schlaf bekommen ...

Du erleidest 1 körperliches oder seelisches Trauma (du entscheidest).

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

Zu wenig Proviant: Eigentlich hatten wir angenommen, unser Proviant und die Wasservorräte würden für alle reichen, aber wir haben bereits zuviel davon auf dieser Reise verbraucht. Als die Sonne aufging und es Zeit zum Essen war, entdeckten wir, dass wir bereits keinen Proviant mehr hatten.

Du beginnst das nächste Szenario mit 3 Ressourcen weniger.

Der Ermittlungsleiter muss einen Ermittler zum Späher der Gruppe ernennen. Dann überprüft der Ermittlungsleiter seine Ausrüstung. Falls er ein Fernglas hat, liest er **Gestalten in den Bäumen**. Ansonsten liest er **Augen in der Dunkelheit**.

Gestalten in den Bäumen: Die meisten Nächte vergingen ereignislos, aber heute Nacht hat mich das Rascheln von Zweigen am südlichen Rand der Lichtung, auf der unser Lager steht, geweckt. Trotz der Dunkelheit konnte ich durch mein Fernglas sehen, dass sich Gestalten in den Bäumen bewegten. Die Gestalten schienen menschlich, aber ... warum? Warum beobachten sie uns nur aus der Ferne? Was sind ihre Absichten?

Du erhältst 2 zusätzliche Erfahrungspunkte, da du tiefere Einsicht in die Motivation der Eztli gewonnen hast.

Augen in der Dunkelheit: Jede Nacht wurde ich beobachtet. Es war nicht nur ein Gefühl, ich habe gesehen, wie mich Augen aus der tintenschwarzen Dunkelheit um unser Lager herum betrachteten. Sie wussten, dass wir da waren. Die gelben Augen folgten mir, sahen wie ich wachsam blieb und mit gezogener Waffe bereit war, das Lager zu verteidigen, falls dies nötig werden sollte. Unsere Blicke trafen sich und eine Dunkelheit legte sich über mein Herz.

Du erleidest 1 seelisches Trauma.

Überprüfe deine Ausrüstung: Jeder Ermittler mit Medizin 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: Mit jedem Tag breitete sich das Gift weiter in meinem Körper aus. In der zweiten Nacht war meine Haut mit Schweiß bedeckt. Das Atmen fiel mir schwer und ich fing an, morgens einen Großteil des Essens vom Vorabend auszuwürgen.

Du erleidest 1 körperliches Trauma.

Szenario II: Das Verderben von Eztli

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls die Ermittler gezwungen waren, auf zusätzliche Ausrüstung zu warten: Lies **Einleitung 1**.

Falls sich die Ermittler einen Weg zu den Ruinen der Eztli gebahnt haben: Fahre mit **Einleitung 2** fort.

Einleitung 1:

Mittwoch, 8. Juli 1925

Unsere Läufer José und Maria kamen einige Tage später zurück. Sie hatten ausreichend Nahrung, Wasser, Aspirin und Waffen dabei. Ich bin neugierig, wie gut Alejandro Verbindungen in Mexiko sind. Für einen Ausgestoßenen aus der Gemeinschaft der Historiker war er schneller in der Lage, Gewehre und Munition zu organisieren, als ich erwartet hatte. Aber vielleicht sollte er seine Quellen besser für sich behalten.

Erneut unternahmen wir einen Vorstoß in den Dschungel. Dieses Mal waren wir vorbereitet. Wir hatten durch unsere erste Exkursion gelernt, überwand die Flussschlucht und drangen tiefer nach Süden vor, als wir es beim ersten Mal gewagt hatten. Schließlich erreichten wir die von Alejandro gesuchten Ruinen und bald schon werden wir das Gebäude betreten, das er für den Haupttempel hält. Merkwürdig war nur, dass die Schlangenkreaturen, auf die wir beim ersten Mal getroffen waren, uns nicht angriffen, wie wir befürchtet hatten. Waren sie vielleicht geflohen? Oder warten sie einfach ab, bereiten einen Hinterhalt vor, während wir in der Nacht schlafen?

Fahre mit **Vorbereitung** fort.

Einleitung 2:

Freitag, 3. Juli 1925

Wir haben einen Großteil des gestrigen Tages damit verbracht, unser Lager an den Rand der Ruinen zu verlegen. Da die Schlangenkreaturen immer noch die Gegend bewachen, haben wir entschieden, dass eine kleine Gruppe mehr Erfolg damit haben würde, unbemerkt in den Tempel zu schleichen. Ich habe Maria, der Naturkundlerin der Expedition, gesagt, dass sie sich einen der Wagen nehmen und am Nordrand des Regenwaldes warten soll. Unser Kartograph José bewacht das Lager bis zu unserer Rückkehr. Wir sind auf uns gestellt, aber zumindest konnten wir uns einen Fluchtweg bahnen, falls die Dinge sich ungünstig entwickeln sollten ...

Fahre mit **Vorbereitung** fort.

Vorbereitung

- ☉ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Verderben von Eztli, Agenten des Yig, Yigs Gift, Zeitströmung, Tödliche Fallen, Vergessene Ruinen, Gift und Grabeskälte*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- ☉ Der Eingang wird ins Spiel gebracht. Jeder Ermittler beginnt das Spiel am Eingang.
- ☉ Das Erkundungsdeck wird erstellt. Dazu werden die fünf einseitig bedruckten **Uralt**-Orte herausgesucht und mit jeweils einer Kopie folgender Verratskarten zusammengemischt: Böses Vorzeichen, Tiefe Dunkelheit, Der letzte Fehler, Begraben und Grabeskälte.
- ☉ Die folgenden Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseite gelegt: der Gegner Vorbote von Valusia, der Ort Kammer der Zeit und der Vorteil Relikt der Zeitalter.
- ☉ Jede Vergiftet-Schwäche, die sich nicht bereits im Deck eines Ermittlers befindet, wird beiseite gelegt.
- ☉ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

Einzelspielszenario

Falls ein Einzelspielszenario gespielt wird und keine anderen Vorbereitungs- und Auflösungs-Anweisungen verwendet werden sollen, können die untenstehenden Informationen bei der Vorbereitung und während des Spiels dieses Szenarios verwendet werden.

- ☉ Der Chaosbeutel wird aus folgenden Markern zusammengestellt:
+1, 0, 0, 0, -1, -2, -2, -3, -5, , , , , , .
- ☉ Die Ermittler haben sich einen Weg zu den Ruinen der Eztli gebahnt.
- ☉ Du hast keine Ausrüstung.

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Bevor weitere Auflösungen abgehandelt werden, falls mindestens ein Ermittler besiegt worden ist: Die besiegten Ermittler lesen zuerst **Besiegter Ermittler**.

Besiegter Ermittler: Der Tempel wird wie durch ein Erdbeben in seinen Grundfesten erschüttert und du fällst zu Boden. Schlangenkreaturen erscheinen aus den Schatten um dich herum und kreisen dich ein. Der Gedanke „Das ist also das Ende“ blitzt in deinem Kopf auf. Einen Moment lang denkst du darüber nach, wie absurd dein Tod sein wird. Du kannst nur hoffen, dass niemand anderes dumm genug sein wird und den Versuch wagt, diese verfluchten Ruinen zu erkunden.

☉ Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls sich vier oder mehr Zählstriche unter „Yigs Zorn“ befinden: Die Kreaturen greifen dich an, bevor du noch reagieren kannst. Du schreist in Todesqual, während ihre rasiermesserscharfen Speere dich durchbohren.

☞ Jeder Ermittler, der besiegt worden ist, ist **getötet**. (Falls nicht genug Ermittler übrig sind, um die Kampagne fortzusetzen, ist die Kampagne vorbei und die Spieler haben verloren.)

☞ Falls eine andere Auflösung erreicht wurde, fahren die übrigen Ermittler mit dieser fort.

☞ Falls keine Auflösung erreicht wurde (jeder Ermittler hat aufgegeben oder wurde besiegt): Lies **Auflösung 2**.

☉ Falls sich drei oder weniger Zählstriche unter „Yigs Zorn“ befinden: Plötzlich zischt eine Stimme aus einiger Entfernung den anderen etwas zu und die Schlangen ziehen sich zögerlich in die Dunkelheit zurück. Du rennst um dein Leben. Du darfst kein Risiko eingehen.

☞ Notiere drei Zählstriche unter „Yigs Zorn“.

☞ Falls eine andere Auflösung erreicht wurde, fahren die übrigen Ermittler mit dieser fort.

☞ Falls keine Auflösung erreicht wurde (jeder Ermittler hat aufgegeben oder wurde besiegt): Lies **Auflösung 3**.

Falls keine Auflösung erreicht wurde, weil jeder Ermittler vor Szene 3 aufgegeben hat: Lies **Auflösung 3**.

Auflösung 1 (jeder besiegte Ermittler sollte zunächst **Besiegter Ermittler** abhandeln):

(Folgender Text wurde unter den vorherigen Tagebucheintrag gekritzelt.)

Von außen scheint der Tempel seinen Ursprung in der aztekischen Kultur zu haben, aber nachdem wir ins Innere vorgedrungen waren, wurde deutlich, dass diese Gebäude einen anderen, nicht-menschlichen Ursprung haben. Die Ruinen selbst waren lebendig. Die Rillen in den Wänden wirkten wie elektrisch beleuchtet und ein leises Summen von Energie ließ die Hallen vibrieren. Trotz der Schlangenkreaturen konnten wir einen geheimen Durchgang erreichen, der tiefer unter die Erde führte.

In der zentralen Kammer dieser unterirdischen Hallen fanden wir etwas wertvolles: eine stählerne Kugel unbekannten Ursprungs, die sanft summt und ein düsteres, blaues Licht ausstrahlte. Sie war behutsam an einem Bronzerahmen angebracht, schien von beinahe religiöser Bedeutung zu sein und uns war sofort klar, dass sie nicht von den Azteken geschaffen worden war.

Wir nahmen das Artefakt an uns und ergriffen die Flucht aus den Ruinen. Das Gebäude zerfiel bereits um uns herum, als hätte allein die Kugel es bis dahin noch vor dem Einsturz bewahrt. War sie die Kraftquelle der Ruinen, etwa eine Art Batterie? Was war das nur für ein Gerät, das die Schlangenkreaturen so entschlossen bewachten?

Als wir den Nordrand des Regenwaldes erreichten, wartete dort bereits Maria mit den Wagen auf uns. Wir sahen zu, dass wir schnellstmöglich aus diesem von Schlangenkreaturen befallenen Dschungel herauskamen, solange wir noch konnten.

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler haben das Relikt der Zeitalter geborgen. Ein Ermittler muss das Relikt der Zeitalter seinem Deck hinzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße dieses Ermittlers.

☉ Falls Vorbote von Valusia noch im Spiel oder beiseite gelegt ist, wird im Kampagnenlogbuch notiert: Der Vorbote ist noch am Leben. Daneben wird in Klammern der Schaden notiert, der sich auf Vorbote von Valusia befindet.

☉ Für jeden Vergeltungspunkt im Siegpunktestapel wird ein Zählstrich unter „Yigs Zorn“ im Kampagnenlogbuch notiert.

☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel.

Auflösung 2:

(Folgender Text wurde unter den vorherigen Tagebucheintrag gekritzelt.)

Es ist nicht meine Art, Dinge nicht zuende zu bringen. Für meine gefallenen Kameraden habe ich es auf mich genommen, den Rest unserer Expedition in diesem Tagebuch festzuhalten.

Die anderen haben es nicht lebend aus dem Tempel geschafft. Ich habe zwei der übrigen Mitglieder der Expedition, José und Andrea, überzeugen können, sich auf die Suche nach den anderen zu machen. Aber jetzt fürchte ich, dass auch diese beiden einem furchtbaren Schicksal zum Opfer gefallen sind.

Aber glücklicherweise war es den Preis wert. Während José und Andrea die anderen suchten, schlich ich auf einem anderen Weg in den Tempel. Nach dem, was wir gesehen haben und mit dem Wissen, das wir jetzt haben, kann ich nicht ohne einen Beweis für unsere Entdeckung an die Universität zurückkehren. Solange die Schlangencreaturen abgelenkt waren, konnte ich zu einem versteckten Durchgang vordringen, der tiefer unter die Erde führte.

In der zentralen Kammer dieser unterirdischen Hallen fand ich die Vorrichtung. Die Kugel bestand aus einem widernatürlichen Stahl und war behutsam an einem Bronzerahmen befestigt. Sie pulsierte vor Energie in meinen Händen und strahlte ein düsteres, blaues Licht aus. Jeder Narr konnte erkennen, dass sie nicht von den Azteken geschaffen worden sein konnte, aber die anderen Mitglieder der Expedition haben nicht im Ansatz verstanden, welche Bedeutung sie hat. Die Ruinen begannen einzustürzen als ich sie verließ, aber das war unwichtig. Nur noch das Relikt war von Bedeutung.

Mit dem Artefakt kehrte ich ins Lager zurück und berichtete den Anderen, dass es Zeit war aufzubrechen. Als wir den Nordrand des Dschungels erreichten, wartete dort bereits Maria mit den Wagen auf uns. Nun sind wir auf dem Weg nach Texas, wo wir die Grenze zu den Vereinigten Staaten überqueren werden.

Es ist eine Schande, was den anderen zugestoßen ist. Ihr Opfer war aber nicht vergebens. Nun kann meine Arbeit fortgesetzt werden.

– Alejandro Vela

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Alejandro hat das Relikt der Zeitalter geborgen.*
- ☞ Falls Vorbote von Valusia noch im Spiel oder beiseite gelegt ist, wird im Kampagnenlogbuch notiert: *Der Vorbote ist noch am Leben.* Daneben wird in Klammern der Schaden notiert, der sich auf Vorbote von Valusia befindet.
- ☞ Für jeden Vergeltungspunkt im Siegpunktestapel wird ein Zählstrich unter „Yigs Zorn“ im Kampagnenlogbuch notiert.
- ☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel.

Auflösung 3 (jeder besiegte Ermittler sollte zunächst Besiegter Ermittler abhandeln):

(Folgender Text wurde unter den vorherigen Tagebucheintrag gekritzelt.)

Es war ein Fehler. Es war alles ein furchtbarer Fehler. Wir konnten nur knapp mit unserem Leben aus dem Tempel fliehen. Die Ruinen selbst waren lebendig. Die Wände schienen zu wissen, dass wir in die Anlage eingedrungen waren, und sie hassten uns für unsere Gegenwart. Sie wollten, dass wir verschwinden. Sie wollten unseren Tod.

Draußen vor dem Tempel trafen wir uns mit dem bereits wartenden José. Alejandro ist aber nicht bereit, mit leeren Händen nach Hause zurückzukehren und will uns überzeugen, erneut in den Tempel zu gehen. Nun müssen wir entscheiden, was wir als nächstes tun werden.

Die Ermittler müssen entscheiden (wähle eins):

- ☞ „Wir können jetzt nicht aufhören — zurück in den Tempel!“
Fahre mit **Auflösung 4** fort
- ☞ „Das ist zu gefährlich. Dieser Ort muss zerstört werden.“
Fahre mit **Auflösung 5** fort

Auflösung 4:

(Folgender Text wurde unter den vorherigen Tagebucheintrag gekritzelt.)

Wir haben unsere Entscheidung getroffen. Alejandro hat recht: Wir sind zu weit gekommen um jetzt aufzugeben. Unser Plan ist es, dass wir uns neu aufteilen und noch einmal in den Tempel gehen. Selbst von hier aus können wir erkennen, dass der Tempel sich verformt und verändert hat. Die Ruinen scheinen wieder in ihren Ruhezustand verfallen zu sein. Mit etwas Glück schaffen wir es dieses Mal ...

- ☞ Die Ermittler müssen Szenario II: **Das Verderben von Eztli** erneut spielen. Das Spiel wird auf die Vorbereitung zu diesem Szenario zurückgesetzt. Mit Ausnahme von Traumata aus dem vorherigen Spiel wird nichts im Kampagnenlogbuch notiert. Die Spieler verdienen keine Erfahrungspunkte durch das vorherige Spiel.
- ☞ Spieler, deren Ermittler getötet oder wahnsinnig geworden sind, müssen wie normal einen neuen Ermittler wählen.
- ☞ Sobald während der Vorbereitung der Eingang ins Spiel gebracht wird, wird ein Verderben für jedes Mal, das diese Auflösung erreicht wurde, darauf platziert.

Auflösung 5

(Folgender Text wurde unter den vorherigen Tagebucheintrag gekritzelt.)

Wir hatten unsere Entscheidung getroffen. Wir würden auf keinen Fall noch einmal einen Fuß in diese Todesfalle setzen. Zum Glück gab es eine Alternative. José hatte TNT aus den Wagen dabei, mehr als genug, um diesen verdammten Ort dem Erdboden gleich zu machen.

In dieser Nacht hielten wir ein gewaltiges Feuerwerk ab. Der Dschungel protestierte. Vögel stiegen zum Himmel auf, der Boden grollte und hasserfülltes Knurren ertönte rund um unser Lager. Aber das Dynamit hat ganze Arbeit geleistet. Als sich der Staub gelegt hatte, begannen wir damit, die Trümmer nach Gegenständen mit historischer oder kultureller Bedeutung zu durchsuchen, die wir mit uns nach Arkham nehmen könnten.

José bemerkte das blaue Licht zuerst, das unter den Überresten des Tempels hervorschimmerte. Das Strahlen wurden von Minute zu Minute intensiver. Wir versuchten die Quelle des Lichtes freizulegen, als es plötzlich blitzte und die Trümmer in der Mitte der Ruine zusammenfielen. Eine Stahlkugel von unbekannter Herkunft lag oben auf dem Geröll und summte sanft. Sie war behutsam an einen Bronzerahmen angebracht und schien von beinahe religiöser Bedeutung zu sein. Das blaue Leuchten aus dem Gerät wurde dunkler, als ich es berührte. So ein Gerät konnte auf keinen Fall von den Azteken geschaffen worden sein.

Wir nahmen das Artefakt mit und ließen den schwelenden Tempel hinter uns. Wir waren schon zu lange im Dschungel und hatten nicht den geringsten Zweifel daran, dass wir hier schon lange nicht mehr willkommen waren.

Um uns herum zischte der Dschungel. Am Boden wimmelte es von sich schlängelnden und kriechenden Schlangen. In der Dunkelheit hörten wir Rufe in einer uns unbekannten Sprache. Es blieb keine Zeit, das Lager abzubauen, wir rannten, sobald wir die Gelegenheit dazu sahen. Ein schwarzgefedert Pfeil drang in Andreas Kehle. Ihr verzerrtes Gesicht trägt nun für die Ewigkeit die Grimasse ihres überraschten Schreies. José wurde von einer riesigen Boa ergriffen, während wir in nördliche Richtung in die Flussschlucht flohen. Sein Genick brach, bevor wir irgendetwas tun konnten.

Als wir den Nordrand des Dschungels erreichten, wartete dort bereits Maria mit den Wagen auf uns. Wir hielten nicht an, bis wir Mexiko-Stadt erreicht hatten. Selbst jetzt fühle ich mich nicht sicher: aber wer könnte das schon, nachdem man das gesehen hat, was wir gesehen haben?

Zur Hölle mit Eztli und zur Hölle mit diesem verdammten Ort.

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler haben das Relikt der Zeitalter geborgen. Ein Ermittler muss das Relikt der Zeitalter seinem Deck hinzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße dieses Ermittlers.

☉ Falls Verbote von Valusia noch im Spiel oder beiseite gelegt ist, wird im Kampagnenlogbuch notiert: Der Verbote ist noch am Leben. Daneben wird in Klammern der Schaden notiert, der sich auf Verbote von Valusia befindet.

☉ Für jeden Vergeltungspunkt im Siegpunktestapel wird ein Zählstrich unter „Yigs Zorn“ im Kampagnenlogbuch notiert. Weitere zehn Zählstriche werden notiert, weil die Ermittler Yig mit ihren närrischen Handlungen erzürnt haben.

☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel.



Zwischenspiel II: Das Ende der Expedition

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls die Ermittler das Relikt der Zeitalter geborgen haben: **Lies Das Ende der Expedition 1.**

Falls Alejandro das Relikt der Zeitalter geborgen hat: Fahre mit **Das Ende der Expedition 5** fort.

Das Ende der Expedition 1:

Freitag, 17. Juli 1925

Endlich sind wir wieder in Arkham und unsere Expedition war ein „Erfolg“. Alejandro kann es kaum erwarten, seine Erkenntnisse der Universität zu berichten. Wie er nach all dem Schrecken, den wir im Dschungel erlebt haben, weiterhin so ein naiver Idealist bleiben kann, werde ich nie verstehen. Seine Aufmerksamkeit gilt nur diesem seltsamen Relikt, das wir in den Ruinen gefunden haben. Ich wünschte, wir wüssten etwas mehr über die Herkunft dieses Artefaktes. Es beunruhigt mich furchterlich. Es summt die ganze Zeit und pulsiert erfüllt von einer Energie aus der Anderswelt, die ich kaum beschreiben kann. Auf unserer Heimreise mit dem Artefakt wurden wir jede Nacht von bizarren Alpträumen geplagt: Träume von anderen Welten und Zivilisationen.

Alejandro will, dass wir das Relikt ins Miskatonic Museum bringen, wo es mit den anderen von uns entdeckten Eztli-Artefakten ausgestellt werden kann. Meine Gefühle sind dem gegenüber gemischter Natur. Im Museum wird dem Relikt die angemessene Sorgfalt zuteil werden, Historiker werden es studieren können und vielleicht auch seinen Zweck entschlüsseln. Aber ich befürchte, dass das Relikt eine zu große Gefahr für die Öffentlichkeit darstellt. Schließlich haben wir noch keine Idee, was dieses verdammte Ding überhaupt ist. Alejandro würde es hassen, aber vielleicht wäre es besser, das Relikt an einem sicheren Ort aufzubewahren, wo Harlan und ich es abseits der Öffentlichkeit studieren können. Ich muss heute Nacht eine Entscheidung treffen, morgen wird es zu spät dafür sein.

☞ Der Ermittlungsleiter muss entscheiden (wähle eins):

◆ Es gehört in ein Museum. Alejandro und die Mitarbeiter des Museums können es dort studieren und seinen Zweck herausfinden.

Fahre mit **Das Ende der Expedition 2** fort.

◆ Es auszustellen wäre zu gefährlich. Es sollte an einem sicheren Ort versteckt werden, bis wir mehr über das Ding wissen.

Fahre mit **Das Ende der Expedition 3** fort.

Das Ende der Expedition 2:

Sonntag, 19. Juli 1925

Ich habe mich dafür entschieden, dass Relikt Alejandro anzuvertrauen. Immerhin basierte die gesamte Expedition auf seiner Forschung — er sollte derjenige sein, der es studiert. Falls irgendjemand die Geheimnisse dieses Relikts entschlüsseln kann, dann er.

Das Relikt wird das Herzstück einer neuen Ausstellung des Museums. Alejandro hat bereits einige Berichte über unsere Entdeckungen verfasst, aber es liegt noch viel Arbeit vor ihm. Immer noch umgeben viele Geheimnisse unsere Expedition. Wie konnte das Volk von Eztli so lange unentdeckt bleiben? Warum schienen sie den Dschungel zu bewachen? Und vor allem, vor wem? Wer hat die Tempelruinen, die wir dort erkundet haben, wirklich erbaut? Ich zweifle nicht daran, dass Alejandro die Antworten auf diese Geheimnisse finden wird, wenn er genug Zeit dafür hat.

Meine Aufgabe in diesem Unterfangen ist erledigt. Aber ich kann mich noch nicht wirklich entspannen. Meine Gedanken kreisen ohne Unterlass um den Dschungel — schlangenartige Gestalten in den Schatten, Obsidianpfeile, die in Skeletten stecken, verzerrte Stimmen, die in den Höhlen unter der Erde kreischen. Wenn ich durch die Straßen laufe wenden sich meine Schritte unwillkürlich dem Museum zu, als ob ich davon besessen wäre, das Relikt noch einmal zu sehen. Irgendetwas spukt störend in meinem Hinterkopf herum, als hätten wir etwas Wichtiges vergessen. Was muss ich tun, um mich davon zu befreien —

(Hier endet das Tagebuch abrupt.)

☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler haben die Verantwortung für das Relikt an Alejandro übertragen.

☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler haben Alejandros Vertrauen gewonnen. Falls sich die Karte Alejandro Vela nicht bereits in einem Ermittlerdeck befindet, darf sich ein beliebiger Ermittler entscheiden, diese Karte seinem Deck hinzuzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße dieses Ermittlers.

☞ Dem Chaosbeutel wird für den Rest der Kampagne 1 🃏-Marker hinzugefügt.

☞ Fahre mit **Das Ende der Expedition 4** fort.

Das Ende der Expedition 3:

Samstag, 19. Juli 1925

Ich habe mich dafür entschieden, das Relikt vorerst nicht der Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Alejandro ist nicht glücklich über meine Entscheidung, aber bis wir wissen, wozu diese Kugel imstande ist, muss sie an einem sicheren Ort aufbewahrt werden, wo sie keine Unbeteiligten in Gefahr bringen kann. Harlan stimmt mir zu und hat bereits angeboten, die Verantwortung für das Relikt zu übernehmen und es in seinem Privatbüro aufzubewahren. Dort können wir es im Geheimen studieren.

Alejandro bleibt vorerst in Arkham, fasst Berichte über die Expedition und hilft im Museum bei der Zusammenstellung einer Ausstellung unserer anderen, weniger gefährlich anmutenden Funde. Ich dagegen hoffe, Antworten auf andere Geheimnisse zu finden: Wie konnte das Volk von Eztli so lange unentdeckt bleiben? Warum schienen sie den Dschungel zu bewachen? Und vor allem, vor wem? Wer hat die Tempelruinen, die wir dort erkundet haben, wirklich erbaut?

Meine Gedanken kreisen ohne Unterlass um den Dschungel — schlangenartige Gestalten in den Schatten, Obsidianpfeile, die in Skeletten stecken, verzerrte Stimmen, die in den Höhlen unter der Erde kreischen. Jedes Mal, wenn ich Harlans Büro verlasse, ertappe ich mich dabei, wie ich sofort zurückkehren möchte, um das Relikt noch einmal zu betrachten. Irgendetwas spukt störend in meinem Hinterkopf herum, als hätten wir etwas Wichtiges vergessen. Was muss ich tun, um mich davon zu befreien —

(Hier endet das Tagebuch abrupt.)

- 🕒 Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler haben Harlan Earnstone die Verantwortung für das Relikt übertragen.
- 🕒 Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Alejandro setzt seine Forschungen allein fort. Falls das Deck eines Ermittlers die Karte Alejandro Vela enthält, wird sie aus dem Deck dieses Ermittlers entfernt.
- 🕒 Fahre mit **Das Ende der Expedition 4** fort.

Das Ende der Expedition 4:

Es klopft laut an deiner Tür. Du erschrickst, lässt deinen Stift fallen und springst auf. Es ist fast 2:30 Uhr in der Nacht. Wer könnte zu so später Stunde vor deiner Tür stehen? Deine Gedanken schweifen wieder zum Dschungel ab und du hast eine Vision von einer schlangenartigen Kreatur, die dich in deinem eigenen Heim angreift. Schauernd greifst du nach einer Waffe und gehst kampfbereit vorsichtig zur Vordertür. Dann atemst du tief ein und öffnest die Tür.

Auf der anderen Seite steht eine vertraut wirkende Frau mit brauner Haut, langem braunen Haar und stechend gelben Augen, die dich hart anblicken. Obwohl sie eine andere Kleidung trägt, erkennst du in ihr sofort Ichtaca, die Kriegerin von Eztli, der du im Regenwald begegnet bist. Sie trägt einen langen Mantel und einen Bollman-Hut, dazu Schuhe, in denen sie sich sichtlich unwohl fühlt. Ihr Kiefer ist vor Verärgerung fest zusammengepresst. Schon willst du deine Waffe erheben um dich zu verteidigen, als sie tief seufzt, langsam über die Schwelle deines Heims tritt und die Tür hinter sich schließt. „Was auch immer du getan hast, du musst es rückgängig machen“, sagt sie mit dunkler Stimme. „Oder wir werden alle aufhören zu existieren.“

Die Geschichte geht weiter in **Szenario III: Fäden des Schicksals**.

Das Ende der Expedition 5: Harlan Earnstone geht in deinem Wohnzimmer auf und ab und wischt sich dabei mit einem Taschentuch über sein faltiges Gesicht. „Es ist meine Schuld. Ich hätte sie nie zu dieser fürchterlichen Expedition ermutigen sollen.“ Auch wenn ihr euch nur wenige Male begegnet seid, ist Mr. Earnstone für dich zu einem wichtigen Kontakt an der Miskatonic Universität geworden. Als von den letzten Expeditionen der Universität nur wenige Überlebende mit einigen merkwürdigen, archaischen Artefakten zurückgekehrt sind, hat er dich um Rat gebeten.

„Ich weiß, ich weiß. Ich sollte Trost darin finden, dass die Expedition trotz der herben Verluste ein Erfolg war. Alejandro hatte von Anfang an recht. Es gibt das Volk von Eztli wirklich. Und dennoch ... einige dieser Funde bereiten mir Sorgen.“ Harlan zieht ein kleines, ledergebundenes Tagebuch aus der obersten Schublade seines Schreibtischs und überreicht es dir. „Der Expeditionsleiter hat vor seinem tragischen Tod viele Entdeckungen der Gruppe in diesem Tagebuch festgehalten. Eins der überlebenden Mitglieder hat es bei der Flucht aus dem Lager mitnehmen können. Ich denke, wenn Sie diese Einträge lesen, verstehen Sie, was ich meine. Was ihnen zugestoßen ist, auf was für Kreaturen sie gestoßen sind ...“ Schauernd und mit zitternden Händen rückt Harlan seine Brille zurecht. „Ich mache mir nicht nur um Alejandro Sorgen, sondern um uns alle. Lesen Sie dieses Tagebuch und falls Sie es schaffen, behalten Sie meinen Kollegen im Auge.“ Du bist bereit, ihm zu helfen, aber du kannst seine Bedenken nicht zerstreuen. „Ich kann nur hoffen, dass ich Sie nicht zu einem ähnlichen Schicksal verdamme, indem ich Sie um Hilfe bitte.“

Den Rest des Abends verbringst du mit dem Studium des Tagebuchs der Expedition, während deine Gedankenwelt von merkwürdigen schlangenartigen Kreaturen und Aztekenkriegern beherrscht wird. Lange nach Harlans Aufbruch erschrickst du durch ein lautes Klopfen an deiner Tür und springst auf. Es ist fast 2:30 Uhr in der Nacht. Wer könnte zu so später Stunde vor deiner Tür stehen? Zögernd öffnest du die Vordertür. Auf der anderen Seite steht eine Frau mit brauner Haut, langem braunen Haar und stechend gelben Augen, die dich hart anblicken. Sie trägt einen langen Mantel und einen Bollman-Hut, dazu Schuhe, in denen sie sich sichtlich unwohl fühlt. Ihr Kiefer ist vor Verärgerung fest zusammengepresst. Plötzlich schießt dir ein Gedanke durch den Kopf und du erkennst sofort, wer sie sein muss. Immerhin hast du immer und immer wieder die Beschreibung der Eztli-Kriegerin Ichtaca gelesen. Mit einem tiefen Seufzer tritt sie langsam über die Schwelle deines Heims und schließt die Tür hinter sich. „Was auch immer sie getan haben, du musst es rückgängig machen“, sagt sie mit dunkler Stimme. „Oder wir werden alle aufhören zu existieren.“

Die Geschichte geht weiter in **Szenario III: Fäden des Schicksals**.

ERMITTLER

SPIELERNAME	SPIELERNAME	SPIELERNAME	SPIELERNAME
ERMITTLER	ERMITTLER	ERMITTLER	ERMITTLER
NICHT AUSGEGBENE EP	NICHT AUSGEGBENE EP	NICHT AUSGEGBENE EP	NICHT AUSGEGBENE EP
TRAUMA (Körperlich) (Seelisch)	TRAUMA (Körperlich) (Seelisch)	TRAUMA (Körperlich) (Seelisch)	TRAUMA (Körperlich) (Seelisch)
ERH. STORYVORTEILE/SCHWÄCHEN	ERH. STORYVORTEILE/SCHWÄCHEN	ERH. STORYVORTEILE/SCHWÄCHEN	ERH. STORYVORTEILE/SCHWÄCHEN
AUSRÜSTUNG	AUSRÜSTUNG	AUSRÜSTUNG	AUSRÜSTUNG

KampagnennotizenYigs Zorn

It will have the highest glory of the empire
 subject to perfection
 Now the world wakes, and you
 but again the issue of the pine



at city, many temples
 of very beautiful
 are so one, the principal
 no human tongue
 within the precincts,
 a tower of some
 built.

- — Prolog —
- Die ungerückte Wildnis
- — Ruhelose Nächte —
- Das Verderben von Ertli
- — Das Ende der Expedition —
- Fäden des Schicksals
- Die jenseitige Grenze
- — Der Dschungel lockt —
- Das Herz der Älteren
- Die Archivstadt
- — Die Gefangenen —
- Die Tiefen von Yoth
- — Die Dunkelheit —
- Zerstörte Zeitalter
- — Epilog —



GETÖTETE / WAHNSINNIGE ERMITTLER



Begegnungssetsymbole



Agenten des Yig



Tödliche Fallen



Expedition



Vergessene Ruinen



Wächter der Zeit



Pnakotische Bruderschaft



Gift



Regenwald



Schlangen



Zeitströmung



Das Verderben von Eztli



Die ungezähmte Wildnis



Yigs Gift

Und nun?

Jedes Szenario im Zyklus *Das vergessene Zeitalter* kann als eigenständiges Szenario gespielt werden, es ist aber auch möglich, sie zu einer achteiligen Kampagne zu verbinden. Das nächste Szenario der Kampagne *Das vergessene Zeitalter* befindet sich im Mythos-Pack *Fäden des Schicksals* und die Geschichte wird mit den sechs Packs dieses Zyklus fortgesetzt.

Credits

Fantasy Flight Games

Expansion Design and Development: Matthew Newman

Editing and Proofreading: Kevin Tomczyk and Christine Crabb

LCG Manager: Mercedes Opheim

Arkham Horror Story Review: Dane Beltrami and Nikki Valens

Expansion Graphic Design: Neal W. Rasmussen

Graphic Design Coordinator: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Brian Schomburg

Cover Art: Cristi Balanescu

Art Direction: Jeff Lee Johnson and Taylor Ingvarsson

Managing Art Director: Melissa Shetler

Fiction Editor: Katrina Ostrander

Quality Assurance Coordinator: Zach Tewalthomas

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Senior Manager of Product Development: Chris Gerber

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Creative Director: Andrew Navaro

Asmodee North America

Production Management: Jason Beaudoin and Megan Duehn

Publisher: Christian T. Petersen

Playtesters: David Attali, Michael „Snoop-boggy“ Boggs, Robert Brantseg, Crystal Chang, Matt Charboneau, Marcia „The Revealer“ Colby, Stephen Coleman, Guillaume Couteau, Andrea Dell'Agnes, Justin Engelking, Julia Faeta, Jérémy Fouques, Jason Horner, Julien Horner, Jed Humphries, Jeff Lee Johnson, James Lau, Grégoire Lefebvre, Donovan McFeron, Vincent Schwartz, Michael Strunk, Ken „6-weakness“ Uy, Zachary Varberg, Jeremy „Snek-killer“ Zwirn

Asmodee Deutschland

Redaktion: Patrice Mundinar

Übersetzung: Sandra Schmidt

Layout & Grafische Bearbeitung: Florian Eck

Unter Mitarbeit von: Christian Kretschmer, Christian Schepers, Frank Gerken, Jan Fehrenberg, Niklas Bungardt, Tim Leuftink

Redaktionelle Leitung: Marco Reinartz



Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe durch
Asmodee • Friedrichstraße 47 • 45128 Essen
www.asmodee.com • service@asmodee.com

**PROOF OF
PURCHASE**

4 015566 026117
Das vergessene
Zeitalter