

ARKHAM HORROR

DAS KARTENSPIEL

DAS MISKATONIC-MUSEUM

MYTHOS - PACK

Das Miskatonic-Museum ist Szenario II der Kampagne *Das Vermächtnis von Dunwich* 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 Vermächtnis von Dunwich* zu einer achteiligen Kampagne zu verbinden.

Szenario II: Das Miskatonic-Museum

Vor einigen Monaten konnten Armitage und seine Kollegen eine schreckliche Kreatur aufhalten, die Dunwich, eine hinterwäldlerische Kleinstadt einige Stunden nordwestlich von Arkham, heimsuchte und zu vernichten drohte. Zunächst wirkte diese Bestie wie ein tollwütiger Bär oder Schlimmeres, aber die Beschreibungen des Professors zeichnen ein ganz anderes Bild.

Alles begann mit einem Mann namens Wilbur Whateley, der in der Orne-Bibliothek nach einem Buch namens *Necronomicon* in der lateinischen Übersetzung von Olaus Wormius suchte. Wilbur besaß bereits eine abgenutzte Version der englischen Übersetzung von Dr. John Dee, die aber für seine Zwecke nicht ausreichte. Armitage wies den Mann ab, weil er sich vor dem fürchtete, was dieser merkwürdige Mann mit dem Buch anrichten könnte. Aber Whateley kam heimlich zurück, in der Hoffnung, das Buch stehlen zu können, wurde aber von einem der Wachhunde der Bibliothek angegriffen. Armitage, Rice und Morgan fanden später Whateleys Leiche. Eine Beschreibung dieses widerwärtigen Kadavers – nur halb menschlich, bedeckt von Fell und ledriger Haut, aus der grün-graue Tentakel wuchsen – ließ dich daran zweifeln, ob Whateley wirklich ein Mensch gewesen war.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls Dr. Henry Armitage entführt worden ist: Fahre mit **Teil 1** fort.

Falls die Ermittler Dr. Henry Armitage gerettet haben: Fahre mit **Teil 2** fort.

Teil 1: Die Notizen in Dr. Armitages Tagebuch heben Whateleys drängenden Wunsch hervor, an das *Necronomicon* zu gelangen und damit etwas Fürchterliches anzurichten. Du liest weiter und findest heraus, dass Dr. Armitage die Ausgabe des Buches wohl zu Dr. Harold Walsted – dem Kurator des Miskatonic-Museums – gebracht hatte, damit dieser es sicher in der für Besucher geschlossenen Ausstellungshalle aufbewahren konnte. Obwohl du dir Sorgen um deinen Mentor machst, siehst du auch die Gefahr, dass Armitages Entführer das *Necronomicon* in ihren Besitz bringen könnten. Also beschließt du dich auf den Weg zum Museum zu machen, um das zu verhindern.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Teil 2: „Meine Kollegen und ich haben die Sache so schnell wie möglich hinter uns gebracht“, sagt Armitage seufzend. „Aber es scheint, dass die Angelegenheit noch nicht vollständig erledigt ist. Den Rest erzähle ich Ihnen später, nun müssen wir aber zunächst das *Necronomicon* in unseren Besitz bringen. Falls mein Instinkt mich nicht trügt, sind Ihre Angreifer ebenfalls auf der Suche danach. Nachdem ich davon erfahren hatte, hielt ich das Buch in der Bibliothek nicht mehr für sicher und brachte es zu meinem Freund Harold Walsted. Er ist derzeit Kurator des Miskatonic-Museums. Ich hielt die für Besucher geschlossene Ausstellungshalle für einen sicheren Aufbewahrungsort, aber jetzt bin ich mir nicht mehr so sicher. Sie müssen es auf jeden Fall zurückholen! Ich fürchte mich vor dem, was sie mit den darin enthaltenen Ritualen machen könnten ...“

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Vorbereitung

Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Das Miskatonic-Museum*, *Pech*, *Zauberei*, *Das Jenseits*, *Grabeskälte* und *Verschlossene Türen*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Eines der beiden Verwaltungsbüros und eines der beiden Büros des Sicherheitsdienstes werden zufällig ins Spiel gebracht. Die anderen Versionen von Verwaltungsbüro und Büro des Sicherheitsdienstes werden aus dem Spiel entfernt. Dann werden die Orte Museumseingang und Museumshalle ins Spiel gebracht. Jeder Ermittler beginnt das Spiel am Museumseingang.

Die 6 Orte „Ausstellungshalle“ werden als separates „Ausstellungsdeck“ beiseitegelegt. Dazu sind folgende Schritte nötig:

- Die Ausstellungshalle (*Für Besucher geschlossen*) und 2 weitere zufällige Ausstellungshallen werden zusammengemischt und bilden die 3 untersten Karten des Ausstellungsdecks, mit der verhüllten Seite nach oben.
- Dann werden die 3 übrigen Ausstellungshallen-Orte in zufälliger Reihenfolge daraufgelegt. Alle 6 Karten des Ausstellungsdecks sollten mit der verhüllten Seite nach oben liegen, damit die Spieler nicht wissen, welche Ausstellungshalle die Ausstellungshalle (*Für Besucher geschlossen*) ist.

Folgende Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: Harold Walsted, Adam Lynch, *Das Necronomicon* (*Übersetzung von Olaus Wormius*) und *Brut der Schatten*.

Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

„Die Leere“

Einige Karten in diesem Szenario beziehen sich auf eine Zone namens „Die Leere“. Die Leere ist eine Zone außerhalb des Spiels, neben den Szenen- und Agendadecks, die der Hetzende Schrecken durch Karteneffekte betreten und verlassen kann. Solange sich der Hetzende Schrecken in der Leere befindet, gilt er als nicht im Spiel befindlich und kann nicht von Spielerkarten oder Ermittleraktionen betroffen werden.

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, -1, -1, -2, -2, -3, -4,

Dr. Henry Armitage wurde entführt.

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben aufgegeben oder wurden besiegt): Um was es sich bei der Kreatur im Museum auch gehandelt hat, du hattest weder den Willen noch die Mittel, sie zu zerstören. Es scheint, als gäbe es keine Hoffnung mehr, das Necronomicon zurückzuholen. Trotzdem gibt es andere, die von dir abhängig sind. Du nimmst deinen Mut zusammen und bereitest dich auf deine nächste Aufgabe vor.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler konnten das Necronomicon nicht zurückholen.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.

Auflösung 1: Solange die Übersetzung des Necronomicons existiert, wird es Hexenmeister wie Whateley und andere verdorbene Menschen geben, die danach suchen. Eigentlich weißt du genau, was getan werden muss, um die Menschheit vor solchen Schrecken, wie du sie gesehen hast, zu bewahren. Du findest einen Mülleimer, füllst ihn mit Büchern und Dokumenten und legst das Necronomicon oben darauf. Du musst einige Streichhölzer anzünden, bevor der Inhalt des Eimers in Flammen steht. Die Flammen erhitzen den Raum und die unheimlichen Schatten ziehen sich vor dem Licht zurück. Eine Weile lang siehst du zu, wie das Buch brennt und seine Seiten zu Asche werden. Du kannst nur hoffen, dass du die richtige Entscheidung getroffen hast.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler haben das Necronomicon zerstört.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.

Auflösung 2: Das Necronomicon ist mehr als nur ein Buch, es ist ein Werkzeug. Auf seinen Seiten findet man einen wahren Schatz an Information über die Kräfte und Wesen, die du getroffen hast. Du weißt, wie nützlich es für deine Bemühungen sein könnte, wie könntest du es da zerstören? Außerdem haben deine Gegner, die das Buch für böartige Zwecke nutzen wollen, keinen Zugriff darauf, solange es sich sicher in deinem Besitz befindet.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler haben das Necronomicon an sich genommen.
- ☉ Die Ermittler haben Das Necronomicon (Übersetzung von Olaus Wormius) verdient. Ein beliebiger Ermittler darf wählen Das Necronomicon (Übersetzung von Olaus Wormius) seinem Deck hinzuzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße dieses Ermittlers.
- ☉ Du bist der Versuchung der Macht erlegen. Für den Rest der Kampagne wird dem Chaosbeutel 1 -Chaosmarker hinzugefügt.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.

Fortsetzung folgt ...

Die Geschichte geht im nächsten Mythos-Pack des Zyklus *Das Vermächtnis von Dunwich* – „Der Essex-County-Express“ – weiter.

© 2016 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, the FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are ® Fantasy Flight Games. German version published by Heidelberger Spielverlag. **Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.** Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

