

# ARKHAM HORROR

## DAS KARTENSPIEL

### DER ESSEX-COUNTY-EXPRESS

#### MYTHOS-PACK

Der Essex-County-Express ist Szenario III 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 III: Der Essex-County-Express

Durch die Ereignisse im Museum bist du gezwungen Armitages Geschichte über Dunwich erneut zu überdenken. Das kann alles kein Zufall sein – Wilbur Whateley, das Necromicon, die Kreatur von Dunwich und die Menschen und Wesen, die dich hier in Arkham angegriffen haben – zwischen all dem muss es einen Zusammenhang geben. Du bist dir jetzt sicher, wohin dich dein Weg als Nächstes führen wird: in den einsamen und trostlosen Ort Dunwich.

Du denkst darüber nach, der Polizei von Massachusetts alles zu erzählen, was du weißt, aber die Nachteile würden die Vorteile überwiegen. Sie würden deine Geschichte sowieso für eine völlig absurde Lüge halten. Schlimmer noch, sie könnten dich verhaften. Immerhin warst du in einer illegalen Kneipe und bist widerrechtlich ins Museum eingedrungen. Also entscheidest du dich stattdessen selbst weitere Ermittlungen in Dunwich anzustellen.

Du packst alles ein, was du möglicherweise brauchen kannst, und schaffst es, in dieser Nacht noch ein wenig Ruhe zu finden. Am Morgen brichst du zum Bahnhof in der Nordstadt auf und kaufst dir eine Fahrkarte. Dunwich liegt einige Stunden mit dem Zug in nordöstlicher Richtung durch das Tal des Miskatonic. Es gibt keinen Bahnhof in Dunwich, aber Armitage hat einen Verbündeten in dem kleinen Ort, den du anrufst: einen Mann namens Zebulon Whateley, der ebenfalls Teil der Geschehnisse vor einigen Monaten war.

Aus Armitages Notizen erfährst du, dass Whateleys Familie weit verzweigt ist, ein Teil von ihr ist dekadent und skrupellos, andere wiederum sind „unverdorben“ und nicht von bösen Kräften oder teuflischen Ritualen berührt. Armitage meint, dass Zebulons Zweig der Familie irgendwo dazwischen liegt, dass sie zwar um die Traditionen ihrer Vorfahren wissen, aber nicht von ihnen korrumpiert worden sind. Zebulon bietet dir an dich am nächstgelegenen Bahnhof abzuholen und in den Ort zu fahren.

Als der Zug den Bahnhof von Arkham verlässt, fühlst du, wie die Ereignisse der letzten Nacht von dir Besitz ergreifen und dich die Müdigkeit überwältigt. Aber noch bevor du dein Ziel sicher erreichen kannst, beginnt der Zug plötzlich zu rumpeln und zu beben und weckt dich so aus deinen Tagträumen. Dann bleibt der Zug mit einem lauten Kreischen schlagartig stehen und hinter dir hörst du ein Scheppern ...

### Vorbereitung

- Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Der Essex-County-Express*, *Das Jenseits*, *Lähmende Angst*, *Böses aus uralter Zeit* und *Dunkler Kult*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- Einer der drei Lokomotive-Orte wird zufällig ins Spiel gebracht. Die anderen Versionen der Lokomotive werden aus dem Spiel entfernt. Dann werden sechs der acht Waggon-Orte in einer geraden Linie links von der Lokomotive angeordnet zu zufällig ins Spiel gebracht. Die verbliebenen zwei Waggon-Orte werden aus dem Spiel entfernt.
- Der Waggon ganz links wird enthüllt. Jeder Ermittler beginnt das Spiel an diesem Ort. (Falls dieser Ort einen „Erzwungen“-Effekt hat, der beim Betreten des Ortes ausgelöst wird, wird dieser ignoriert.)
- Alle 4 Kopien von *Durch Raum und Zeit* werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- Abhängig vom Schwierigkeitsgrad werden folgende Chaosmarker dem Chaosbeutel für den Rest der Kampagne hinzugefügt:

◆ **Einfach:** -2.

◆ **Schwer:** -4.

◆ **Normal:** -3.

◆ **Experte:** -5.

- Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

### Bewegung im Zug: „Links“ und „Rechts“

In diesem Szenario sind die Orte von links nach rechts angeordnet, wobei sich die Lokomotive ganz rechts befindet. Immer wenn sich ein Karteneffekt auf „den Ort links von“ oder „den Ort rechts von“ etwas bezieht, bezieht er sich auf den Ort direkt links oder direkt rechts von deinem Ort.

Karteneffekte, die sich auf eine Richtung beziehen (links oder rechts) werden aus der Perspektive des untenstehenden Diagrammes betrachtet.

← Links

Anordnung der Orte

Rechts →



## Achtung!

### Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

**Bevor weitere Auflösungen abgehandelt werden, falls mindestens 1 Ermittler besiegt worden ist:** Der besiegte Ermittler liest zuerst **Besiegter Ermittler** vor.

**Besiegter Ermittler:** Auch wenn du dich nicht klar daran erinnern kannst, waren deine Erfahrungen jenseits des Tores doch beängstigend. An den Rändern deines verwirrten Geistes wirbeln die Erinnerungen an hypnotisierende Lichter, Wahrnehmungen, die nicht von dieser Welt sein können, um einen völlig verzerrten Raum herum. Eine unirdische Stimme aus dem Jenseits klingt in deinen Ohren, aber was ihre Worte bedeuten sollen, ist dir ein Rätsel. Du bist in den Wäldern einige Meilen vom Miskatonic entfernt wieder zu dir gekommen. Um dich herum siehst du zerstörte Zugwagen. Sie scheinen durch einen wuchtigen Schlag zerschmettert worden zu sein, aber sie sind auch von Rost und Schmutz bedeckt, als würden sie schon jahrelang hier liegen. Von den anderen Fahrgästen fehlt jede Spur.

- ☉ Jeder Ermittler, der besiegt worden ist, hat die Schwäche Durch Raum und Zeit erworben und muss 1 Kopie davon seinem Deck hinzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße dieses Ermittlers.
- ☉ Jeder besiegte Ermittler verdient 1 zusätzlichen Erfahrungspunkt, weil ihm seine Erlebnisse jenseits des Tores Einsichten in die Natur des Universums gegeben haben.
- ☉ Falls ein Ermittler mit Das Necronomicon (Übersetzung von Olaus Wormius) in seinem Deck besiegt worden ist, wird im Kampagnenlogbuch notiert: *Das Necronomicon ist gestohlen worden.* Das Necronomicon (Übersetzung von Olaus Wormius) muss aus dem Deck dieses Ermittlers entfernt werden.
- ☉ Falls ein Ermittler mit der Karte Dr. Henry Armitage, der Karte Professor Warren Rice oder der Karte Dr. Francis Morgan in seinem Deck besiegt worden ist, wird im Kampagnenlogbuch notiert, dass der betreffende Charakter *entführt worden ist.* Die zugehörige Karte muss aus dem Deck dieses Ermittlers entfernt werden.
- ☉ Falls keine Auflösung erreicht wurde (jeder Ermittler hat aufgegeben oder wurde besiegt): Lies **Auflösung 2**.

**Auflösung 1:** Du atmest erleichtert auf, als das Tor hinter dem Zug in sich zusammenfällt und nichts weiter passiert. Die wenigen überlebenden Fahrgäste scheinen nicht begreifen zu können, was gerade geschehen ist.

Einer der Fahrgäste spricht von „einem Rohr, das im hinteren Wagen explodiert sei“. Diese Erklärung wird schnell von den unschuldigen und unwissenden Menschen aufgegriffen, die nicht tiefer in die Geheimnisse vordringen können oder wollen. Du dagegen weißt es besser ... obwohl du dir im Nachhinein wünschst, es wäre anders.

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

**Auflösung 2 (lies zuerst Besiegter Ermittler!):** Am Ende deiner Kräfte machst du dich auf den Weg die Schienen entlang nach Dunwich.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler wurden auf dem Weg nach Dunwich aufgehalten.*
- ☉ 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* – „Blut auf dem Altar“ – weiter.

## 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, -1, -2, -2, -3, -3, -4, ♀, ♂, ♁, ♃, ♄, ♅, ♆, ♇, ♈, ♉, ♊, ♋, ♌, ♍, ♎, ♏, ♐, ♑, ♒, ♓.



© 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.



PROOF OF  
PURCHASE  
Der Essex-  
County-Express  
4 015566 024526