

ARKHAM HORROR

DAS KARTENSPIEL

DIE ARCHIVSTADT

MYTHOS - PACK



Die Archivstadt ist Szenario VI 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 VI: Die Archivstadt

Einleitung 1: Du erinnerst dich kaum an die folgenden Tage. Du verlierst immer wieder das Bewusstsein, bist körperlich erschöpft und dein Verstand versucht verzweifelt zu verstehen, was genau mit dir passiert ist.

Die Bewohner dieses Ortes sind dieselben Kreaturen, die du mit Alejandro gesehen hast. Ihre Körper sind runzlige Kegel aus klammem Fleisch, aus denen oben vier dicke Gliedmaßen ragen. Ihr Anblick ist entsetzlich, aber wider Erwarten tun sie dir nichts. In den ersten Tagen wirst du gefangen gehalten und von den Kreaturen befragt. Einige von ihnen sprechen zu deinem Erstaunen deine Sprache. Die anderen reproduzieren deine Sprache mit einer merkwürdigen, futuristisch anmutenden Maschine, die sie wie ein Musikinstrument spielen. Irgendwie erinnert es dich an das Jazzklavier im *Nightingale*. Erst dann bemerkst du, dass dein Körper verändert worden ist. Du hast weder Hände noch Finger, mit denen du die Tasten betätigen könntest, keine Beine, mit denen du gehen könntest, und keine Lunge, um zu schreien. Du bist jetzt einer von ihnen, eine dieser Kreaturen, die dich gefangen genommen haben, und dein ursprünglicher Körper ist nirgendwo zu sehen.

Trotz deiner Gefangenschaft scheinen die Kreaturen nicht vorzuhaben dir zu schaden. Stattdessen befragen sie dich nur, wollen alles über die verschiedensten Themen wissen: deine Gesellschaft, deinen Beruf, die Technologie der Menschen, das Ökosystem der Erde und deinen menschlichen Körper. Ihr Wissensdurst scheint unstillbar zu sein. Manche ihrer Fragen sind einfach, andere höchst komplex. Sie fordern dich auf umfangreiche Notizen in deiner Sprache anzufertigen, um diese dann in ihren riesigen Archiven zu verwahren. Man sagt dir, dass du dich in der Stadt frei bewegen kannst, solange du dich kooperativ zeigst.

☞ Die Ermittler müssen entscheiden (wählt eins):

- ☞ Kooperiere und sage den Kreaturen alles, was du weißt. Fahre mit **Einleitung 2** fort.
- ☞ Weigere dich und wehre dich gegen die Gefangenschaft. Fahre mit **Einleitung 3** fort.

Einleitung 2: In der Hoffnung auf Freiheit kooperierst du mit den Kreaturen. Du bist die Gefangenschaft leid, vielleicht findest du einen Weg nach Hause, wenn sie dir gestatten, dich frei in der Stadt zu bewegen. Die Kreaturen scheinen von deinen Antworten auf ihre Fragen angetan zu sein, auch wenn ihre Körpersprache dir immer noch völlig fremdartig erscheint. Aus Tagen werden Wochen, vielleicht sogar mehr, es ist schwer zu sagen. Schließlich sagt dir eine der Kreaturen, dass du dich frei in den Hallen der Stadt bewegen kannst, allerdings mit einigen Einschränkungen. Du darfst deinem neuen Körper keinen Schaden zufügen, da er einem anderen Mitglied ihrer Rasse gehört, und du darfst die Stadt nicht verlassen. Deine Fesseln werden gelöst und die Kreatur beobachtet interessiert, wie du dich an deinen kegelförmigen Körper gewöhnst.

Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler kooperierten mit den Yithianern. Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einleitung 3: Diese Kreaturen haben dich entführt und dir sogar deinen Körper gestohlen. Du weigerst dich auch nur eine der Fragen deiner Gefängniswärter zu beantworten. Du würdest ihnen ins Gesicht spucken, wenn du könntest – wenn du nur wüsstest, wie man mit einem solchen Körper spuckt und welche der vier dehnbaren Verlängerungen so etwas wie ein Gesicht darstellt. Der Versuch, sich von den Fesseln zu befreien, ist aussichtslos, aber trotzdem versuchst du weiter, zu entkommen. Deine Bemühungen bleiben nicht unbemerkt und eine der Kreaturen wird damit beauftragt, dich zu bewachen. Es scheint ihr allerdings wichtiger zu sein, dich davon abzuhalten, deinem Körper zu schaden, als deine Flucht zu verhindern. Nach vielen Tagen in Gefangenschaft findest du einen Weg, diese Haltung auszunutzen. Du kämpfst so hart gegen deine Fesseln an, dass sie in dein ledriges, kaltes Fleisch schneiden und zähflüssiges, schleimiges Blut hervorquillt. Deine Wache tritt eilig zu dir und klickt wiederholt ihre Klauen aneinander. Sie löst deine Fesseln und im selben Moment schlägst du mit deinen klauenbewehrten Verlängerungen gegen den Punkt, an dem du den Hals der Kreatur vermutest. Sie bricht zusammen und krümmt sich vor Schmerz.

Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler haben sich gegen die Gefangenschaft gewehrt. Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Vorbereitung

- Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Die Archivistadt, Anhänger von Yog-Sothoth, Verschlossene Türen, Grabeskälte* und *Lähmende Angst*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:
 
- Vor dem Ziehen der Starthand durchsucht jeder Ermittler sein Deck und seine Spielzone nach allen einzigartigen **Gegenstand**-Verstärkungen. Alle diese Vorteilskarten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt. Sie existieren in dieser Zeitperiode nicht.
- Falls ein Ermittler die Karte Alejandro Vela in seinem Deck hat, wird sein Deck vor dem Ziehen der Starthand nach Alejandro Vela durchsucht und diese wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- Die Ermittlerkarten aller Spieler werden durch die Ermittlerkarten Körper eines Yithianers ersetzt (siehe **Körper eines Yithianers** weiter unten).
- Überprüfe das Kampagnenlogbuch.
 - Falls die Ermittler mit den Yithianern kooperiert haben, wird der Befragungsraum (*Ankunftskammer*) ins Spiel gebracht (dabei handelt es sich um einen der drei Befragungsräume). Jeder Ermittler beginnt das Spiel im Befragungsraum (*Ankunftskammer*). Die beiden übrigen Befragungsraum-Orte werden gemischt und ebenfalls ins Spiel gebracht.
 - Falls sich Ermittler gegen die Gefangenschaft gewehrt haben, wird der Befragungsraum (*Sicherungskammer*) ins Spiel gebracht (dabei handelt es sich um einen der drei Befragungsräume). Jeder Ermittler beginnt das Spiel im Befragungsraum (*Sicherungskammer*). Die beiden übrigen Befragungsraum-Orte werden gemischt und ebenfalls ins Spiel gebracht.
- Überprüfe das Kampagnenlogbuch.
 - Falls die Ermittler mit den Yithianern kooperiert haben, werden die herausgesuchten Begegnungsdecks nach einem Yith-Beobachter durchsucht, er erscheint nicht in einen Kampf verwickelt am Ort des Ermittlungsleiters (Achtung: Er erhält durch den Text von Szene 1a Zurückhaltend). Dann erhält jeder Ermittler 1 Hinweis aus dem Markervorrat.
 - Falls sich die Ermittler gegen die Gefangenschaft gewehrt haben, werden die herausgesuchten Begegnungsdecks nach einem Yith-Beobachter durchsucht und er wird im Siegpunktstapel platziert.
- Die drei Orte Hallen von Pnakotus werden ins Spiel gebracht (ein Vorschlag für die Platzierung der Orte befindet sich in der nächsten Spalte). Die übrigen Orte werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- Die Karte Der Hüter wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

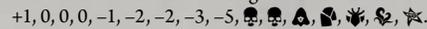
Körper eines Yithianers

- Während der Vorbereitung zu diesem Szenario erhält jeder Ermittler die Anweisung, seine Ermittlerkarte mit einer der Ermittlerkarten Körper eines Yithianers aus diesem Mythos-Pack zu ersetzen.
- Die Decks der Ermittler bleiben unverändert, aber für die Dauer dieses Szenarios müssen sie die Ermittlerkarte Körper eines Yithianers verwenden und können keine ihrer Fähigkeiten ihrer Ermittler verwenden.
 - Jeder Ermittler verwendet weiterhin seine kleine Ermittlerkarte, um die Ermittler voneinander unterscheiden zu können.
 - Jedes Trauma, das normalerweise auf dem Ermittler platziert werden würde, wird auf die Körper eines Yithianers-Ermittlerkarte übertragen.
 - Karten, die an die Ermittlerkarte angehängt waren oder unter ihr platziert worden sind, werden an die Ermittlerkarte Körper eines Yithianers angehängt oder unter ihr platziert.
 - Für die Dauer des Szenarios hat die Ermittlerkarte Körper eines Yithianers denselben Kartennamen wie die vorherige Ermittlerkarte des Spielers. *Beispiel: Falls ein Spieler Wendy Adams gespielt hat, wird die Ermittlerkarte Körper eines Yithianers dieses Spielers für die Dauer des Szenarios behandelt, als hätte sie den Kartennamen „Wendy Adams“.*
 - Die Karte Körper eines Yithianers hat das Begegnungssetsymbol von *Die Archivistadt* und kann deshalb nicht in anderen Szenarien als *Die Archivistadt* verwendet werden, falls nicht anders angegeben.

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, 

- Du hast keine Ausrüstung.

Vorschlag für die Platzierung der Orte



Achtung! Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (jeder Ermittler wurde besiegt):

„Alejandro, was bist du...?“, bricht es plötzlich aus dir hervor. Eine Krankenschwester beugt sich über dich und leuchtet mit einer kleinen Lampe in deine Augen. Du schiebst sie beiseite, stehst auf und fühlst dich plötzlich desorientiert und verwirrt. Gegen den Protest der Krankenschwester schwankst du mit unsicheren Schritten aus dem Raum. Du bist in einem Krankenhaus, die weißen Flure riechen leicht nach Desinfektionsmittel und anderen Chemikalien. Hast du nicht wenige Momente zuvor noch ein unterirdisches Höhlensystem erforscht? ... Du kannst dich nicht erinnern.

„Entschuldigen Sie? Bitte kommen Sie zurück, Sie müssen sich ausruhen!“, ruft die Krankenschwester hinter dir und greift nach deinem Arm, um dich zurück auf deine Pritsche zu ziehen. Sie untersucht dich gründlich, während du dich von dem Schock erholst, zum zweiten Mal innerhalb kürzester Zeit durch Raum und Zeit transportiert worden zu sein. „Wer ist Alejandro?“, fragt sie und du versuchst dich zu erinnern. Der Name sagt dir gar nichts.

Du fragst die Schwester, wie du hierher gekommen bist, und wunderst dich, dass sie von deiner plötzlichen Ankunft nicht überrascht war. „Wieso, sie haben sich doch gestern Abend selbst in die Obhut des St. Mary's begeben. Erinnern Sie sich nicht?“ Du hast wirklich keine Erinnerung daran und beginnst langsam dir Sorgen zu machen. „Sie haben sich etwas merkwürdig verhalten, wenn ich so offen sein darf. Und sie haben so merkwürdig gesprochen, beinahe, als wäre dies nicht ihre Muttersprache. Aber nun scheint es mir, als hätten sie nur einfach etwas zu viel getrunken.“ Sie bemerkt deinen fragenden Blick und lächelt. „Machen Sie sich keine Sorgen. Das sehen wir hier in letzter Zeit öfter, nachdem die Bars und Kneipen wieder offen sind und sich immer größerer Beliebtheit erfreuen.“

Du betrachtest dein Spiegelbild. Du siehst müde und viel älter aus, als du dich in Erinnerung hast. Irgendetwas Wichtiges liegt beinahe greifbar am Rand deiner Erinnerung, wenn auch verschwommen und ungenau. Es dauert eine Minute, bis die Bedeutung des letzten Satzes der Krankenschwester zu dir durchdringt. Du wendest dich ihr wieder zu und obwohl du Angst vor ihrer Antwort hast, fragst du, welches Jahr es ist.

„Was meinen sie? Natürlich 1934. Sie müssen wirklich einen ziemlich heftigen Abend hinter sich haben!“ Sie kichert.

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Erinnerungen der Ermittler wurden gelöscht.

☉ Jeder Ermittler wird **wahnsinnig**.

☉ Die Ermittler verlieren die Kampagne.

Auflösung 1: Du wachst auf dem kalten Steinboden der Höhle auf. Dein Geist ist noch benommen von der Reise durch Raum und Zeit.

☉ Überprüfe die Anzahl der Aufgaben auf Szene 2b, die während dieses Szenarios abgeschlossen wurden.

☞ Falls alle 6 Aufgaben abgeschlossen wurden, wird im Kampagnenlogbuch notiert: Der Prozess wurde perfektioniert. Jeder Ermittler erhält 4 zusätzliche Erfahrungspunkte, weil er Einsicht in die Geheimnisse der Erde erhalten hat.

☞ Falls 5 Aufgaben abgeschlossen wurden, wird im Kampagnenlogbuch notiert: Der Prozess war erfolgreich. Jeder Ermittler erhält 2 zusätzliche Erfahrungspunkte, weil er Einsicht in die Geheimnisse der Erde erhalten hat.

☞ Falls 4 Aufgaben abgeschlossen wurden, wird im Kampagnenlogbuch notiert: Der Prozess ist nach hinten losgegangen. Jeder Ermittler erhält 1 zusätzlichen Erfahrungspunkt, weil er Einsicht in die Geheimnisse der Erde erhalten hat.

☞ Falls 3 Aufgaben abgeschlossen wurden, wird im Kampagnenlogbuch notiert: Der Prozess ist gewaltig nach hinten losgegangen.

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

Zwischenspiel IV: Die Gefangenen

Lies die folgenden Absätze in der angegebenen Reihenfolge:

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls der Prozess nach hinten losgegangen ist, enthüllt jeder Ermittler einen zufälligen Chaosmarker aus dem Chaosbeutel. In der unten stehenden Liste können die Nebeneffekte des Fehlschlags nachgelesen werden. Falls der Prozess gewaltig nach hinten losgegangen ist, enthüllt jeder Ermittler 2 zufällige Chaosmarker aus dem Chaosbeutel statt 1, handelt dann den Marker ab, der sich weiter unten in der Liste befindet und ignoriert den anderen.

- ☞ Jeder Ermittler, der einen ✖- oder +1-Marker enthüllt, erleidet keine negativen Effekte.
- ☞ Jeder Ermittler, der einen ☠-Marker oder eine andere Zahl als +1 enthüllt, erhält die Schwäche Außerkörperliche Erfahrung und muss sie seinem Deck hinzufügen.
- ☞ Jeder Ermittler, der einen ▲-, ♠-, ♣- oder ♡-Marker enthüllt, muss für den Rest der Kampagne die Ermittlerkarte Körper eines Yithianers verwenden. Außerdem erhält er die Schwäche Außerkörperliche Erfahrung und muss sie seinem Deck hinzufügen.

Überprüfe den Chaosbeutel und das Kampagnenlogbuch. Falls die folgenden Bedingungen vollständig erfüllt sind, liest der Ermittlungsleiter **Ein wiederhergestellter Geist**. Falls irgendeine der folgenden Bedingungen nicht erfüllt ist, liest der Ermittlungsleiter stattdessen **Für immer verloren**.

- ☞ Es befinden sich 2 oder mehr ♠-Marker im Chaosbeutel.
- ☞ Die Ermittler haben Alejandro gerettet.
- ☞ Der Hüter war unter der Kontrolle eines Ermittlers, als das letzte Szenario endete.

Ein wiederhergestellter Geist: Du wendest deine Aufmerksamkeit deiner Umgebung zu. Obwohl die Kreaturen, die dich überfallen haben, nirgendwo zu sehen sind, liegt Alejandro auf dem Boden neben dir und gewinnt gerade das Bewusstsein zurück. Zu deiner Überraschung scheint er genauso verwirrt zu sein wie du. Zunächst scheint er keine Erinnerung an die frühere Expedition oder das Relikt der Eztli zu haben, aber dann siehst du seine Augen plötzlich wiedererkennend aufleuchten. Er greift nach deiner Schulter und drückt sie fest, sein Blick wirkt, als hätte er dich jahrelang nicht gesehen. „Ich erinnere mich! Wir haben einige Zeit einen Geist geteilt, die Kreatur und ich. Ich wollte das Relikt der Eztli finden, aber ich wusste nicht aus welchem Grund.“ Er sinkt gegen die Steinwand zurück, um sich von den Erinnerungen zu erholen, die wie eine Lawine auf ihn einstürzen. „Du hast mir immer geglaubt, selbst in der Zeit, in der diese Kreatur die Kontrolle über mich hatte. Du hast mich von diesem teuflischen Ort gerettet und zurück in die Welt der Menschen gebracht. Das kann ich niemals wiedergutmachen.“ Er schüttelt heftig seine Hand und wirkt plötzlich sehr entschlossen. „Wir werden alles wieder in Ordnung bringen, du und ich. Dann werden wir der Welt erzählen, was wir gesehen haben.“

Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Alejandro erinnert sich an alles. Dem Chaosbeutel wird für den Rest der Kampagne 1 ♠-Marker hinzugefügt.

Für immer verloren: Du wendest deine Aufmerksamkeit deiner Umgebung zu. Weder von Alejandro noch von den Kreaturen, die dich überfallen haben, ist etwas zu sehen. Du fragst dich, wie lange und warum Alejandro mit ihnen im Bunde war. Vielleicht wirst du es niemals erfahren. Aber du vermutest, dass du ihn nicht zum letzten Mal gesehen hast.

Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Alejandro hat sich gegen dich gestellt. Falls die Karte Alejandro Vela Teil eines Ermittlerdecks ist, wird diese für den Rest der Kampagne aus dem Deck dieses Ermittlers entfernt.

Die schmalen Stufen auf der anderen Seite des steinernen Durchgangs scheinen endlos weit zu reichen. Zwar scheint ein düsteres rotes Leuchten von einem Punkt tiefer in der Höhle auszugehen, aber egal wie viele Stufen du hinabsteigst, das Leuchten wird nicht heller. Es scheint sogar mit jedem Schritt weiter in der Ferne zu verschwinden, als ob es dich verspotten wollte. Nach einer Weile erreichst du einen kleinen Absatz, auf dem ein steinernes Tor den Weg tiefer in die Höhle versperrt. Auf dem Tor entdeckst du Schnitzereien, ein vertrautes Muster, das durch den Zahn der Zeit und weil sich offensichtlich niemand die Mühe gemacht hat, es zu reparieren, beinahe verblasst ist. Aus dem Muster dringt ein merkwürdig verfärbtes Sekret.

Überprüfe deine Ausrüstung.
Falls ein beliebiger Ermittler Kreide hat, liest er **Der Weg ist frei**.
Ansonsten liest der Ermittlungsleiter **Der Weg ist versperrt**.

Der Weg ist frei: Die Situation erinnert dich an etwas und du blätterst im Tagebuch der Expedition. Das Muster gleicht einem, das in den Ruinen der Ezili gefunden worden ist. Mit deiner Kreide und den Zeichnungen im Tagebuch als Vorlage kannst du die vollständigen Glyphen wiederherstellen und die Einkerbungen glühen erneut hell auf. Das Steintor hebt sich von selbst und du kannst deinen Weg fortsetzen.

Du erleidest keine negativen Effekte.

Der Weg ist versperrt: Du bist dir unsicher, wie es weitergehen soll. Nach einer kurzen Diskussion über die Vorzüge jeder Möglichkeit entscheidet deine Gruppe, dass Gewalt vielleicht die einzige Lösung ist. Du brauchst deine ganze Kraft, um den Stein anzuheben und den Weg für jedes Mitglied deiner Gruppe einzeln freizumachen. Diese Aufgabe ist nicht einfach und dein Körper schmerzt fürchterlich.

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

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: Stunden später bist du beinahe zu erschöpft, um noch weiterzugehen. Jeder Zentimeter deines Körpers schmerzt höllisch. In dieser verlassenen Höhle wirst du nichts zu essen finden, außer vielleicht ein paar wilde Pilze. Aber auch wenn die Versuchung groß ist, weißt du doch, dass du nicht unterscheiden kannst, welche von ihnen giftig sind und welche genießbar.

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 hat sich fast in deinem ganzen Körper ausgebreitet. Deine Haut wird blass und du bist in kalten Schweiß gebadet. Schon das Aufstehen ist extrem anstrengend und du kannst die ganze Nacht trotz starker Erschöpfung nicht schlafen. Es wird nicht mehr lange dauern, bis das Gift dein Leben kosten wird.

Du erleidest 1 körperliches Trauma.

Nachdem du hunderte Stufen hinabgestiegen bist, legst du eine kurze Pause ein. Auch wenn deine Uhr dir bestätigt, dass es bereits Nacht ist, beeinflusst doch das Fehlen des Himmels deine innere Uhr. Da keine größere Fläche zu finden ist, legt sich jedes Mitglied deiner Gruppe auf eine der schmalen Stufen, um ein wenig Schlaf zu finden.

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

Erholsamer Schlaf: Auch wenn dir ein echtes Bett lieber wäre, schützt dich deine Decke doch zumindest vor der eisigen Kälte, die die gesamte Höhle durchdringt. Am „Morgen“ sehnt sich dein gesamter Körper nach mehr Schlaf, aber du weißt, dass es nötig ist aufzubrechen und den Nexus so schnell wie möglich zu erreichen ...

Du erleidest keine negativen Effekte.

Unruhiges Hin- und Herwälzen: Es ist nicht leicht so einzuschlafen. Du hast fast nichts, was dich vor der bitteren Kälte der Höhle unter der Erde schützt und liegst stundenlang zitternd wach, bevor dich die Erschöpfung letztendlich übermannt. Fast stündlich schreckst du aus dem Schlaf hoch, weil du Angst hast, dass du durch das Hin- und Herwälzen von deiner Stufe fällst. Am „Morgen“ bist du eher noch müder als am Vorabend.

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

Die Geschichte geht weiter ...

Die Geschichte geht im nächsten Mythos-Pack des Zyklus
Das vergessene Zeitalter – Die Tiefen von Yoth weiter.

© 2018 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply ist ein ™ Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, das FFG Logo, Living Card Game, LCG, und das LCG Logo sind ™ Fantasy Flight Games. **Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.** Made in China.

