

ARKHAM HORROR

DAS KARTENSPIEL

WIDERHALL AUS DER VERGANGENHEIT

MYTHOS - PACK

Widerhall aus der Vergangenheit ist Szenario III der Kampagne *Der Pfad nach Carcosa* 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 *Der Pfad nach Carcosa* zu einer achteiligen Kampagne zu verbinden.

Szenario III: Widerhall aus der Vergangenheit

Ein dumpfer Schmerz pulsiert in deinem Kopf, während du durch die regennassen Straßen von Arkham zu deinem nächsten Ziel unterwegs bist. Die Bedrohung durch den Fremden ist in deinem Geist immer noch erschreckend präsent. Du merkst, dass du häufig in den Rückspiegel schaust, in der Erwartung, dass dich das ausdruckslose Gesicht seiner Maske wieder heimsucht. Stattdessen siehst du aber nichts als die neblige, sternenlose Nacht und eine menschenleere Straße hinter dir.

Deine Gedanken kreisen wie schon so oft in den letzten Stunden um Der König in Gelb und die Stadt Carcosa und ihre Einwohner. Welche verborgene Botschaft enthält dieses fürchterliche Stück und was ist die wahre Bedeutung seines Wahnsinns? Dann drängt sich eine Kleinigkeit in dein Bewusstsein, etwas, das du in einem Gespräch im Herrenhaus von Ms. Dumaine mitgehört hast – die heutige Aufführung von *Der König in Gelb* war nicht die erste dieser widerlichen Inszenierung in Arkham. Es hat mindestens eine weitere Aufführung in der Vergangenheit gegeben, mit demselben Regisseur: Nigel Ingram.

In Arkham gibt es einen Ort, an dem Aufzeichnungen über wichtige Ereignisse in der Stadt aufbewahrt werden: das Anwesen der Gesellschaft für Geschichte in der Südstadt. Falls es Berichte über die frühere Aufführung von *Der König in Gelb* gibt, wird die Gesellschaft für Geschichte sie haben. Vielleicht findest du dort die Antworten auf die brennenden Fragen, die deinen Geist quälen.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls Sebastien Moreau unter „Befragte VIPs“ aufgeführt ist: Fahre mit **Sebastiens Informationen** fort.

Fahre ansonsten mit der **Vorbereitung** fort.

Sebastiens Informationen: Du erinnerst dich an etwas, was Sebastien dir auf der Feier erzählt hat. Der König in Gelb gastierte vor einigen Jahrzehnten schon einmal in Arkham, lange bevor es das Ward-Theater gegeben hat. Er war nicht überrascht, dass nur wenige Menschen sich daran erinnern – eines der Ziele der heutigen Aufführung war Der König in Gelb einem breiteren Publikum bekannt zu machen. Die Gesellschaft für Geschichte könnte Aufzeichnungen über diese frühere Inszenierung aufbewahrt haben, besonders wenn damals ähnliche Ereignisse in ihrem Umfeld stattgefunden haben wie heute. Vielleicht findest du dort Zeitungsausschnitte oder andere Berichte über die Ereignisse aus der Vergangenheit.

Nachdem du während der Vorbereitung den Eingangsbereich ins Spiel gebracht hast, platziere 1 Hinweis darauf.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Vorbereitung

Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Widerhall aus der Vergangenheit*, *Kult des gelben Zeichens*, *Wahnvorstellungen*, *Die Mitternachtsmasken*, *Verschlossene Türen* und *Dunkler Kult*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Aus dem Begegnungsset *Die Mitternachtsmasken* werden nur die 5 Verratskarten herausgesucht (2x Falsche Fährte und 3x Hetzender Schatten). Die Orts-, Szenen-, Agenda- oder Szenarioübersichtskarten dieses Sets werden nicht herausgesucht.

Jeweils 1 Ort der Gesellschaft für Geschichte mit dem Merkmal **Erdgeschoss**, **Erster Stock** und **Zweiter Stock** werden zufällig bestimmt. Diese Orte werden aus dem Spiel entfernt, ohne ihre enthüllte Seite anzusehen.

- ☞ Folgende Orte werden ins Spiel gebracht: Eingangsbereich, beide Kopien von *Stille Flure* und die übrigen 6 Orte der Gesellschaft für Geschichte. (Ein Vorschlag für die Platzierung der Orte befindet sich weiter unten.) Jeder Ermittler beginnt das Spiel im Eingangsbereich.
- ☞ Die folgenden Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: Versteckte Bibliothek, Besessener Eidsprecher, Mr. Peabody, Der zerfetzte Umhang und Spange aus schwarzem Onyx.
- ☞ Basierend auf der Anzahl der Spieler im Spiel:
 - ◆ Falls genau 1 Spieler im Spiel ist, wird nichts geändert.
 - ◆ Falls genau 2 Spieler im Spiel sind, werden die herausgesuchten Begegnungssets nach 1 Kopie von *Sucher von Carcosa* durchsucht. Er erscheint an einem Ort der Gesellschaft für Geschichte mit dem Merkmal **Zweiter Stock**.
 - ◆ Falls genau 3 Spieler im Spiel sind, werden die herausgesuchten Begegnungssets nach 2 Kopien von *Sucher von Carcosa* durchsucht. Sie erscheinen an unterschiedlichen Orten der Gesellschaft für Geschichte mit dem Merkmal **Zweiter Stock**.
 - ◆ Falls genau 4 Spieler im Spiel sind, werden die herausgesuchten Begegnungssets nach 3 Kopien von *Sucher von Carcosa* durchsucht. Sie erscheinen an unterschiedlichen Orten der Gesellschaft für Geschichte mit dem Merkmal **Erster Stock** oder **Zweiter Stock**.
- ☞ Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls die Ermittler von der Feier geflohen sind: Du kommst frühzeitig bei dem Anwesen der Gesellschaft für Geschichte an. Jeder Ermittler kann im ersten Zug dieses Spiels 1 zusätzliche Aktion nehmen.
- ☞ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

Vorschlag für die Platzierung der Orte



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, -4, ♣, ♠, ♡, ♣, ♣, ♣.
- ☉ Eines der folgenden Symbole wird zufällig bestimmt (♠, ♣ oder ♣). Von dem so bestimmten Symbol werden 2 Marker dem Chaosbeutel hinzugefügt.
- ☉ Sebastien Moreau ist nicht unter „Befragte VIPs“ oder „Getötete VIPs“ aufgeführt.
- ☉ Die Ermittler sind nicht von der Feier geflohen.

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben aufgegeben oder wurden besiegt): Du schaffst es mit Mühe und Not, das Gebäude zu verlassen, ohne größeren Schaden an Körper und Geist zu nehmen und bringst dich in Sicherheit. Lies **Auflösung 4**.

Auflösung 1: Es gibt keine Zufälle, wenn es um Der König in Gelb geht. Du hast keinen Zweifel daran, dass dieses Ding, das du gefunden hast, wichtig ist. Du entscheidest dich dafür, es mitzunehmen, und setzt deine Ermittlungen fort. Beim letzten Bericht, den du im Zusammenhang mit der früheren Inszenierung von Der König in Gelb gefunden hast, handelt es sich um ein psychologisches Gutachten über einen gewissen Daniel Chesterfield, einen Bühnenarbeiter, der nach der letzten Aufführung den Verstand verloren hat. Scheinbar wurde er nach dem Ende der Produktion ins Sanatorium eingewiesen. Vielleicht ist er immer noch da ...

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler haben die Spange aus Onyx mitgenommen. Im Kampagnenlogbuch wird 1 **Überzeugung** angekreuzt. Für den Rest der Kampagne muss ein Ermittler die Schwäche Spange aus schwarzem Onyx in sein Deck aufnehmen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße dieses Ermittlers.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Falls sich Sebastien Moreau (*Wilde Hysterie*) im Siegpunktstapel befindet, wird sein Name unter „Getötete VIPs“ im Kampagnenlogbuch notiert.
- ☉ Alle ♠-, ♣- und ♣-Marker werden aus dem Chaosbeutel entfernt. Dann werden 2 ♠-Marker dem Chaosbeutel hinzugefügt.

Auflösung 2: Diese Ermittlung würde jeden paranoid machen. Es ist gefährlich, allem, was du findest, eine tiefere Bedeutung beizumessen. Du bist dir aber sicher, dass diese Spange keine Bedeutung hat, vielleicht handelt es sich um eine Requisite aus der Originalinszenierung. Du lässt sie zurück und setzt deine Ermittlung fort. Beim letzten Bericht, den du im Zusammenhang mit der früheren Inszenierung von Der König in Gelb gefunden hast, handelt es sich um ein psychologisches Gutachten über einen gewissen Daniel Chesterfield, einen Bühnenarbeiter, der nach der letzten Aufführung den Verstand verloren hat. Scheinbar wurde er nach dem Ende der Produktion ins Sanatorium eingewiesen. Vielleicht ist er immer noch da ...

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler haben die Spange aus Onyx zurückgelassen. Im Kampagnenlogbuch wird 1 **Zweifel** angekreuzt.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Falls sich Sebastien Moreau (*Wilde Hysterie*) im Siegpunktstapel befindet, wird sein Name unter „Getötete VIPs“ im Kampagnenlogbuch notiert.
- ☉ Alle ♠-, ♣- und ♣-Marker werden aus dem Chaosbeutel entfernt. Dann werden 2 ♣-Marker dem Chaosbeutel hinzugefügt.

Auflösung 3: Die Gestalt bricht zusammen und ihr verzerrter, schmelzender Körper zuckt unter Todesqualen. Sie keucht und schreit auf, aus ihrem Mund und ihren Augen dringt ein gelbliches Leuchten. „Daniel“, sagt das Ding mit rauher Stimme. „Finde Daniel ... Daniel Chesterfield, der Bühnenarbeiter. Er wird sich erinnern!“ Eine andere Stimme, die in einer melodischen Sprache flüstert, mischt sich unter die Worte des Mannes. „Finde ihn ... Auch er hat den Eid abgelegt ... Der Eid hat uns alle in die Verdammnis getrieben ...!“ Das sind die letzten Worte des Mannes, bevor die Haut von seinen Knochen schmilzt und diese klappernd auf den Boden fallen.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Der Eidsprecher wurde vernichtet. Ein beliebiger Ermittler darf wählen die Karte Der zerfetzte Umhang seinem Deck hinzuzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße dieses Ermittlers.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Falls sich Sebastien Moreau (*Wilde Hysterie*) im Siegpunktstapel befindet, wird sein Name unter „Getötete VIPs“ im Kampagnenlogbuch notiert.
- ☉ Alle ♠-, ♣- und ♣-Marker werden aus dem Chaosbeutel entfernt. Dann werden 2 ♣-Marker dem Chaosbeutel hinzugefügt.

Auflösung 4: Nach den Ereignissen dieser Nacht bist du völlig erschöpft. Im Anwesen der Gesellschaft für Geschichte konntest du nichts finden, was deine Ermittlungen weiterbringt. Wer auch immer diese Eindringlinge waren, sie müssen dieselben Informationen gesucht haben wie du. Verstört machst du dich auf den Weg zum nächstgelegenen Ort, an dem du in einem Bett etwas Schlaf finden kannst – Ma's Gästehaus ist nicht weit entfernt von der Gesellschaft für Geschichte. Als du das Gästehaus erreichst, dämmt es bereits. Tautropfen bedecken Türgriff und Geländer der vorderen Veranda. Du hast Glück, dass es noch ein freies Zimmer gibt. In wenigen Augenblicken bist du eingeschlafen.

Dann fühlst du plötzlich, dass du fällst. Über dir und um dich herum siehst du ein Inferno aus blendendem Licht. Dein Kopf schmerzt fürchterlich und vor deinen Augen tanzen leuchtende Farben. Die Flammen lecken an deiner Haut. Unter dir öffnet sich ein Abgrund und verschluckt dich mit Haut und Haaren. Dann findest du dich in einer feuchten, fensterlosen Zelle wieder und ein stechender Gestank dringt dir in die Nase. In einer Ecke des Raumes kauert ein Mann, der vor Kälte zittert – oder vielleicht wegen der Hoffnungslosigkeit seiner Situation oder beidem. „Keine Maske“, murmelt er immer wieder, „keine Maske, keine Maske ...“ Zögernd gehst du ein paar Schritte auf ihn zu, aber noch bevor du ihn erreichst, öffnet sich ein Metallriegel an der Tür seiner Zelle und du hörst, wie ein Pfleger nach ihm ruft. „Daniel, es ist Zeit“, sagt er. „Daniel, wach auf. Wach auf, Daniel.“ Dann erwachst du.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Anhänger des Zeichens wissen, wie sie weiter vorgehen müssen.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler verdient 1 zusätzlichen Erfahrungspunkt, weil er Einsicht in die Machenschaften hinter *Der König in Gelb* gewonnen hat.
- ☉ Falls sich Sebastien Moreau (*Wilde Hysterie*) im Siegpunktstapel befindet, wird sein Name unter „Getötete VIPs“ im Kampagnenlogbuch notiert.
- ☉ Alle ♠-, ♣- und ♣-Marker werden aus dem Chaosbeutel entfernt. Dann werden 1 ♠-Marker, 1 ♣-Marker und 1 ♣-Marker dem Chaosbeutel hinzugefügt.

Fortsetzung folgt ...

Die Geschichte geht im nächsten Mythos-Pack des Zyklus *Der Pfad nach Carcosa* – „Der unaussprechliche Eid“ – weiter.

© 2017 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 is published by Asmodee GmbH. **Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.** This product is not a toy. Not intended for use by persons 13 years of age or younger. Made in China.



FANTASY
FLIGHT
GAMES

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



PROOF OF
PURCHASE
Widerhall aus der
Vergangenheit
4 015566 025462