

ARKHAM HORROR®

DAS KARTENSPIEL

WÄCHTER DES ABGRUNDS

Der Jüngste Tag steht bevor ...

In *Wächter des Abgrunds* müssen die Ermittler verhindern, dass sich eine uralte Prophezeiung erfüllt. Dieser Szenario-Pack besteht aus zwei einzigartigen Szenarien für *Arkham Horror: Das Kartenspiel*, die ursprünglich für die Gen Con 2018 und für die *Arkham Nights 2018* veröffentlicht worden sind. Jedes dieser Szenarien kann als Einzelspielszenario gespielt werden oder als Nebengeschichte in eine Kampagne integriert werden.

Erweiterungssymbol

Die Karten dieser Erweiterung können an diesem Symbol vor der Setnummer jeder Karte erkannt werden.



Spielmodi

Wächter des Abgrunds besteht aus zwei separaten Szenarien: *Der ewige Schlaf* und *Usurpator der Nacht*. Jedes dieser Szenarien kann entweder als Einzelspielszenario gespielt werden oder als Nebengeschichte in eine Kampagne integriert werden.

Einzelspielmodus

Wird eines der Szenarien als Einzelspielszenario gespielt, gelten die Regeln für ein Einzelspielszenario auf Seite 8 des Referenzhandbuchs. Dieses Regelheft ist der Kampagnenleitfaden für *Der ewige Schlaf* und *Usurpator der Nacht*. Im Folgenden befinden sich weitere Anweisungen für die Vorbereitung der Szenarien.

Als Einzelspielszenarien haben *Der ewige Schlaf* und *Usurpator der Nacht* nur zwei Schwierigkeitsgrade. Der Chaosbeutel wird aus folgenden Markern zusammengestellt:

Ⓢ **Normal:** +1, +1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -6,

☠, ☠, ☠, ⚠, 🗡, 🌿, 🌿, 🌿.

Ⓢ **Schwer:** +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -5,

-7, ☠, ☠, ☠, ⚠, 🗡, 🌿, 🌿, 🌿.

* Nebengeschichte (Kampagnenmodus)

Eine Nebengeschichte ist ein Szenario, das zwischen zwei beliebigen Szenarien einer Kampagne für *Arkham Horror: Das Kartenspiel* gespielt werden kann. Das Spielen einer Nebengeschichte kostet jeden Ermittler in der Kampagne eine bestimmte Menge Erfahrungspunkte. Die Ermittler behalten Schwächen, Traumata, Erfahrungspunkte und Belohnungen für das Spielen einer Nebengeschichte für den Rest der Kampagne. Jede Nebengeschichte darf nur ein Mal pro Kampagne gespielt werden.

Sobald eines dieser Szenarien als Nebengeschichte in einer Kampagne gespielt werden soll, wird es bei der Vorbereitung behandelt, als ob es sich um das nächste Szenario der Kampagne handeln würde. Es werden derselbe Chaosbeutel und dieselben Schwächen, Traumata und Storyvorteile verwendet, welche die Ermittler zuvor verdient haben.

Usurpator der Nacht kann als Nebengeschichte gespielt werden, ohne dass vorher *Der ewige Schlaf* gespielt werden muss. Aber nachdem *Usurpator der Nacht* während einer Kampagne gespielt worden ist, kann *Der ewige Schlaf* anschließend nicht mehr gespielt werden.

Um *Der ewige Schlaf* als Nebengeschichte zu spielen, muss jeder Ermittler 2 Erfahrungspunkte ausgeben.

Um *Usurpator der Nacht* als Nebengeschichte zu spielen, muss jeder Ermittler 2 Erfahrungspunkte ausgeben.

Zusätzliche Regeln & Klarstellungen

Erkunden

Einige Fähigkeiten in *Wächter des Abgrunds* 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 dazu an, die oberste Karte des „Erkundungsdecks“ zu ziehen. Dabei handelt es sich um ein separates Deck, das während der Vorbereitung zu diesem Szenario 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 dem Erkundungsdeck platziert 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.
- ☉ Sobald ein einseitig bedruckter Ort vom Erkundungsdeck ins Spiel gebracht wird, gibt dessen Hinweiswert an, wie viele Hinweise zu diesem Zeitpunkt auf dem Ort platziert werden.

*Beispiel: Szene 1a – „Die Suche nach dem Tor“ hat folgende Fähigkeit: „➡: **Erkunden**. Ziehe die oberste Karte des Erkundungsdecks. Falls es ein verbundener Ort ist, bringe ihn ins Spiel und bewege dich dorthin.“ Ursula Downs ist im Expeditionslager und möchte einen neuen Ort finden, zu dem 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 die Oase in der Wüste. Weil die Oase in der Wüste ein Ort ist, der nicht mit dem Expeditionslager verbunden ist, wird sie neben dem Erkundungsdeck platziert und Ursula zieht die nächste Karte des Erkundungsdecks. Jetzt zieht sie die Verratskarte Sandsturm, die sie normal abhandelt und auf den Begegnungs-Ablagestapel legt. Ihr Erkunden ist nicht erfolgreich und sie muss die Karte Oase in der Wüste, die sie zuvor gezogen hat, zurück ins Erkundungsdeck mischen. Ursula entscheidet sich eine zweite Aktion auszugeben, um erneut zu erkunden. Jetzt zieht sie den Nil, der mit dem Expeditionslager verbunden ist. Ihr Erkunden ist erfolgreich. Der Nil wird mit Hinweisen in Höhe seines Hinweiswertes ins Spiel gebracht und Ursula bewegt sich sofort vom Expeditionslager zum Nil.*

Handlungskarten

Handlungskarten sind eine neue Kartenart in diesem Szenario. Diese Karten dienen als Möglichkeit, das Szenario mit noch mehr erzählter Handlung zu füllen, und sie befinden sich normalerweise auf der Rückseite einer anderen Szenariokarte. Sobald die Spieler die Anweisung erhalten, eine Handlungskarte abzuhandeln, wird einfach der Handlungstext auf der Karte vorgelesen und der Spieltext auf der Karte abgehandelt (falls vorhanden).

(Hinweis: Sobald ein Ort oder Gegner im Spiel auf die Handlungskarte auf ihrer Rückseite umgedreht wird, gilt jener Ort oder Gegner als immer noch im Spiel befindlich, solange die Handlungskarte abgehandelt wird.)

Stärke des Abgrunds

Während dieses Szenarios gibt die Anzahl der Ressourcen auf der Szenarioübersichtskarte die aktuelle Stärke des Abgrunds an. Sobald die Spieler angewiesen werden dem Abgrund Stärke hinzuzufügen oder von diesem zu entfernen, wird die Anzahl der Ressourcenmarker auf der Szenarioübersichtskarte entsprechend angepasst. Die Stärke des Abgrunds hat keinen eigenen Speleffekt, aber einige Begegnungskarteneffekte können abhängig von der aktuellen Stärke des Abgrunds stärker werden oder sich verändern. Achtung: Zusammen mit der Stärke des Abgrunds wird auch die Macht der gegnerischen Kräfte wachsen, auf welche die Ermittler treffen. Sollten sie zu mächtig werden, könnten die Ermittler als Wächter des Abgrunds scheitern.



„Vom Abgrund verschlungen“

Falls ein Effekt besagt, dass ein besiegtter Ermittler oder **Verbündeter**-Vorteil „vom Abgrund verschlungen“ worden ist, wurde dieser Charakter mit einem Fluch belegt, durch den er in einen komatösen Zustand fällt. Sobald ein Ermittler oder eine **Verbündeter**-Vorteilskarte vom Abgrund verschlungen worden ist, wird dem Abgrund zunächst 1 Stärke hinzugefügt. Falls die Karte einzigartig war, wird dann im Kampagnenlogbuch notiert: „(Kartennamen) wurde vom Abgrund verschlungen“. Ein Ermittler, der vom Abgrund verschlungen worden ist, wird so behandelt, als ob er getötet oder wahnsinnig geworden ist. Außerdem können die Spieler für den Rest der Kampagne keine Kopien einzigartiger **Verbündeter**-Vorteilskarten spielen, die vom Abgrund verschlungen worden sind.



Begegnungssets

Diese Erweiterung besteht aus 6 Begegnungssets. Die Begegnungssets *Der ewige Schlaf* und *Tribut für den Abgrund* werden nur für das Szenario *Der ewige Schlaf* verwendet. Die Begegnungssets *Usurpator der Nacht* und *Gaben des Abgrunds* werden nur für das Szenario *Usurpator der Nacht* verwendet. Die Begegnungssets *Ägyptischer Sand* und *Bruderschaft der Bestie* werden in beiden Szenarien verwendet. Es ist wichtig, mit den richtigen Begegnungssets zu spielen!



Gaben des Abgrunds



Tribut für den Abgrund



Bruderschaft der Bestie



Ägyptischer Sand



Der ewige Schlaf



Usurpator der Nacht



Der ewige Schlaf

Grüße,

Es tut mir so leid, Ich weiß, dass mein letzter Brief an dich schon langes her ist. Nun aber schreibe ich Dir, weil es hier in Kairo niemanden gibt, dem ich vertrauen kann. Ich weiß nicht einmal, ob dieser Brief Dich überhaupt erreichen wird. Ich kann um unser alles willen nur darauf hoffen.

Etwas ist abgrundtief falsch in dieser Stadt. Es hat vor einigen Wochen begonnen. Der leitende Kurator des Museums für ägyptische Altertümer fiel in einen tiefen Schlaf, aus dem er noch nicht wieder erwacht ist. Zunächst habe ich mir nichts dabei gedacht; ich hielt es einfach für eine medizinische Kuriosität, ein Geheimnis, das die Ärzte mit der Zeit schon lösen würden. Aber dann passierte es wieder. Und wieder. Immer mehr Menschen aus verschiedenen Teilen der Stadt fielen ins Koma. Inzwischen geschieht es jede Nacht ... Und gerade jetzt, während ich Dir diesen Brief schreibe, wird mein Mann John ins Krankenhaus gebracht.

Ich habe Angst. Ich möchte nicht einschlafen und nie wieder aufwachen. Aber noch mehr fürchte ich, dass es Menschen geben könnte, die andere absichtlich mit diesem Fluch belegen. Falls dem so ist, welchen Grund haben sie dafür?

Bitte, ich flehe Dich an. Ich brauche Deine Hilfe
Deine ergebene Freundin

Jessie Burke

Vorbereitung

- Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Der ewige Schlaf*, *Ägyptischer Sand*, *Bruderschaft der Bestie* und *Tribut für den Abgrund*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- Folgende Orte werden ins Spiel gebracht: Straßen von Kairo, Kairos Außenbezirke, Tempelhof, Ägyptisches Museum, Basar von Kairo und Expeditionslager. Jeder Ermittler beginnt das Spiel auf den Straßen von Kairo.
- Folgende Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: Neith, John & Jessie Burke, Uraltes Ankh, beide Kopien von Wiedergänger aus dem Abgrund und die 7 einseitig bedruckten Orte (Nil, Sand von Dashur, Dünen der Sahara, Unberührtes Grabmal, Gesichtslose Sphinx, Oase in der Wüste und Von Sand umwehte Ruinen).
- Die 6 doppelseitig bedruckten **Bruderschaft**-Gegner (Professor Nathaniel Taylor, Dr. Layla El Masri, Dr. Wentworth Moore, Nadia Nimr, Farid und Nassor) werden herausgesucht. Auf den Rückseiten dieser Gegner befinden sich Handlungskarten (siehe „Handlungskarten“ auf Seite 6). Für optimalen Spielspaß sollten die Handlungskarten auf der Rückseite nicht vorab angesehen werden. Diese 6 Gegner werden zusammengemischt und neben der Szenarioübersichtskarte platziert.

(Fortsetzung auf der nächsten Seite)

☉ Für jeden Ermittler im Spiel wird 1 Ressourcenmarker auf der Szenarioübersichtskarte unter „Stärke des Abgrunds“ platziert. Für den Rest des Szenarios gibt die Anzahl der Ressourcen auf der Szenarioübersichtskarte die aktuelle Stärke des Abgrunds an (siehe „Stärke des Abgrunds“ auf Seite 6).

☉ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

Vorschlag für die Platzierung der Orte



Achtung!
Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben aufgegeben oder wurden besiegt):

Die Stadt Kairo liegt in einem tiefen Schlaf, aus dem sie niemals wieder erwachen wird. Im Westen triumphiert die Bruderschaft, weil die Erfüllung ihrer Prophezeiung unmittelbar bevorsteht. Und tief im Land der Träume greift ihr Auserwählter zum ersten Mal zu seiner Waffe.

- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Träumer im Abgrund (X)*. X ist die Stärke des Abgrunds, sobald das Szenario endet.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Entkommene Agenten der Bruderschaft* und eine Liste der Namen aller einzigartigen **Kultist**-Gegner, die sich im Spiel oder unter der Szenarioübersichtskarte befinden, sobald das Spiel endet.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Bruderschaft verfolgt ihre Pläne ungestört weiter.*

Auflösung 1: Jessie Burke weint vor Freude, als ihr Mann zum ersten Mal seit Wochen seine Augen öffnet. „J...Jessie?“ John versucht aufzustehen, aber er zittert zu sehr, um das Gleichgewicht halten zu können. Seine Frau legt ihm ihre Hand auf seine Schulter, um ihn abzustützen. „Ich dachte schon, du würdest nie wieder aufwachen“, gibt sie zu und wischt ihre Tränen fort. „Wären unsere Freunde nicht gewesen, wärest du immer noch im Koma.“ Mit ernstem Gesicht wendet sich John dir zu. „Dann bist du der Einzige, der das aufhalten kann, was uns bevorsteht“, sagt er kryptisch. „In meinen Träumen habe ich ihn gesehen. Den, den sie Xzharah nennen.“ Er schluckt. „So jemanden wie ihn hat man noch nicht gesehen.“

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Der Fluch des Schlafs wurde gebrochen. Alle im Kampagnenlogbuch festgehaltenen „(Kartenname) wurde vom Abgrund verschlungen“-Notizen werden durchgestrichen.*
- ☉ Ein beliebiger Ermittler darf wählen die Karte John & Jessie Burke seinem Deck hinzuzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße jenes Ermittlers.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Träumer im Abgrund (X).* X ist die Stärke des Abgrunds, sobald das Szenario endet.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Entkommene Agenten der Bruderschaft* und eine Liste der Namen aller einzigartigen **Kultist**-Gegner, die sich im Spiel oder unter der Szenarioübersichtskarte befinden, sobald das Spiel endet.

Auflösung 2: Neith erhebt sich. Sie hat bereits einen Großteil ihrer Macht verloren, aber noch wird sie durch die Stärke einiger Träumer am Leben gehalten. „Sie haben es seit Jahrhunderten geplant. Der von ihnen erkorene Jüngste Tag steht bevor. Das kann niemand verhindern. Nicht ich. Und ganz sicher nicht Sie.“ Die Art, wie sie sich ausdrückt, legt nahe, dass sie sich nicht als Teil des Komplotts sieht, also hakst du nach. „Denken Sie wirklich, dass ich eine Wahl hatte?“, gibt sie spöttisch zurück. „Niemand kann sich Xzharah widersetzen. Sie werden schon sehen. Er wird Ihren Willen brechen, genau wie er es mit meinem getan hat.“ Ihr Schatten wird größer und verzerrt sich. „Er will den Abgrund. Falls Sie ihn wirklich aufhalten wollen, gehen Sie nach Westen. Xzhara wartet dort jenseits des Tors.“ Neiths Schatten verschlingt ihren Körper an einem Stück und sie verschwindet. Nur ihr Amulett bleibt zurück.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Du kennst Xzharas Pläne.*
- ☉ Ein beliebiger Ermittler darf wählen die Karte *Uraltes Ankh* seinem Deck hinzuzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße jenes Ermittlers.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Träumer im Abgrund (X)*. X ist die Stärke des Abgrunds, sobald das Szenario endet.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Entkommene Agenten der Bruderschaft* und eine Liste der Namen aller einzigartigen **Kultist**-Gegner, die sich im Spiel oder unter der Szenarioübersichtskarte befinden, sobald das Spiel endet.



Usurpator der Nacht

Winlock zupft nachdenklich an den Spitzen seiner Barthaare, während er über deine Worte nachdenkt. Als Leiter der bevorstehenden Dashur-Expedition liegt die Entscheidung, ob du dich der Gruppe anschließen darfst, bei ihm. „Also, ich habe mir die Beweise angesehen, die Sie zusammengetragen haben. Und über die Vorfälle in Kairo weiß ich auch Bescheid. Ich glaube Ihnen die Geschichte. Aber trotzdem ...“ Er seufzt verzweifelt. „Ich weiß einfach nicht, wie ich den Rest der Expedition davon überzeugen soll. Tempel aus lange vergangenen Zeiten sind das Eine, aber ein Tor in eine andere Dimension? Dieser ‚Xzharah‘? Das kann doch alles nicht real sein, oder?“

Deine Nachforschungen und bisherigen Erfahrungen zeichnen ein anderes Bild. Diese Bedrohung ist nur zu real. Eine Geheimorganisation agiert in Ägypten – Die Bruderschaft der Bestie – und wenn sie nicht aufgehalten werden kann, wird ihr neu gefundener „Auserwählter“ einen Feldzug der Zerstörung beginnen, der schließlich das Ende unserer Welt einläuten wird.

Du drängst ihn ein letztes Mal dazu, dich die Ressourcen der Expedition nutzen zu lassen. „Schon gut, schon gut“, gibt Winlock nach. „Ich weiß zwar nicht, was genau Sie dort draußen in der Wüste suchen, aber ich hoffe, dass Sie es finden werden.“ Du schüttelst nur schweigend den Kopf. Dir wäre es lieber, mit leeren Händen zurückzukehren.

Vorbereitung

- Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Usurpator der Nacht*, *Ägyptischer Sand*, *Bruderschaft der Bestie* und *Gaben des Abgrunds*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- Das Expeditionslager wird ins Spiel gebracht. Jeder Ermittler beginnt das Spiel im Expeditionslager.
- Die folgenden Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: *Chepesch des Abgrunds*, *Beschworener Dunkeldürer*, der einseitig bedruckte Ort *Unheimliches Tor*, der doppelseitig bedruckte *Gegner Xzharah*, die 5 doppelseitig bedruckten **Anderswelt**-Orte und beide Kopien von *Furchterregender Shantak*. Auf den Rückseiten von *Xzharah* und den **Anderswelt**-Orten befinden sich Handlungskarten (siehe „*Handlungskarten*“ auf Seite 6). Für optimalen Spielspaß sollten die Handlungskarten auf der Rückseite nicht vorab angesehen werden.
- Das Erkundungsdeck wird erstellt. Dabei werden die 7 verbliebenen, einseitig bedruckten Orte mit jeweils 1 Kopie folgender Verratskarten zusammengemischt: *Griff des Abgrunds*, *Der schwarze Wind*, *Schrecken unter den Pyramiden* und *Heuschreckenschwarm*.

- Die 6 doppelseitig bedruckten **Bruderschaft**-Gegner werden herausgesucht. Auf den Rückseiten dieser Gegner befinden sich Handlungskarten (siehe „Handlungskarten“ auf Seite 6). Einige dieser Gegner werden (wie im Folgenden beschrieben) unter der Szenarioübersichtskarte platziert. Die übrigen werden aus dem Spiel entfernt.
- ◊ Wird im Kampagnenmodus gespielt, werden die im Kampagnenlogbuch unter „Entkommene Agenten der Bruderschaft“ notierten Gegner unter der Szenarioübersichtskarte platziert.
 - ◊ Wird im Einzelspielmodus gespielt, werden die 6 Gegner zusammengemischt und 3 davon unter der Szenarioübersichtskarte platziert, ohne sie anzusehen.
- Wie im Folgenden beschrieben wird eine bestimmte Anzahl an Ressourcenmarkern auf der Szenarioübersichtskarte unter „Stärke des Abgrunds“ platziert (siehe „Stärke des Abgrunds“ auf Seite 6):
- ◊ Wird im Kampagnenmodus gespielt, werden Ressourcen entsprechend der Zahl in Klammern neben *Träumer im Abgrund* im Kampagnenlogbuch auf der Karte platziert.
 - ◊ Wird im Einzelspielmodus gespielt, wird 1 Ressource pro Ermittler im Spiel auf der Karte platziert.
- Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben aufgegeben oder wurden besiegt):
Lies **Auflösung 1**.

Auflösung 1: „Es ist nur ein Torbogen. Worüber regen Sie sich so auf, Boss?“ Winlock verschränkte seine Arme. Irgendetwas an der ganzen Sache fühlte sich völlig falsch an. Er war sich sicher, dass dies der Ort war, den dieser Typ aus Arkham suchte – ein elegant verzierter Torbogen, der scheinbar ins Nichts führte – und trotzdem war Winlock überzeugt davon, dass es auf der anderen Seite etwas gab. „Die Bauweise ist nicht ägyptisch“, bemerkte er und starrte das Ding mit zusammengekniffenen Augen an. „Es sieht nicht einmal aus wie – von Menschenhand erschaffen.“

„Sie glauben diesen Spinnern wirklich? Mensch, Boss, das Ding ist bedeutungslos!“, sagte einer seiner Männer lachend.

„Wirklich?“, gab Winlock in scharfem Ton zurück. Seine Augen waren weit aufgerissen. „Wirklich?“

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Der Jüngste Tag steht bevor.*
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktetapel.

Auflösung 2: Die Essenz entweicht aus Xzharahs Körper. Nebelschwaden wirbeln um ihn herum und zwingen ihn in die Knie. Kreaturen des Abgrunds tauchen schweigend neben dir auf und umzingeln Xzharah. Auch wenn sie keinen Laut von sich geben, strahlen sie doch unbändigen Hass aus. Xzharahs Schwert lässt ihn im Stich und gleitet aus seiner Hand. Als es auf dem Boden landet, zerbricht die Klinge. „... Die Prophezeiung muss erfüllt werden ...“, hörst du noch ein letztes böses Flüstern von ihm. Seine stoffliche Gestalt verschwindet im Reich des ätherischen Nebels und Schweigen senkt sich über den Großen Abgrund.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Der Abgrund wurde gerettet. Alle im Kampagnenlogbuch festgehaltenen „(Kartennamen) wurde vom Abgrund verschlungen“-Notizen werden durchgestrichen.*
- ☉ Ein beliebiger Ermittler darf wählen die Karte Beschworener Dunkeldürer seinem Deck hinzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße jenes Ermittlers.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel.

Auflösung 3: *Du kniest vor Xzharah und er legt seine eiskalte Hand auf deine Schulter. „Du hast dich als loyal erwiesen“, verkündet er. Um dich herum verneigen sich die Kreaturen des Abgrunds respektvoll vor ihrem neuen Herrn. Nun gibt es niemanden mehr, der sich ihm widersetzen kann. „Wenige deiner Art haben den Verstand oder auch nur den Wunsch, mehr als nur die Gegenwart zu sehen. Zu sehen, wie unsere Prophezeiung erfüllt wird. Aber du bist würdig und dir sollen die Augen geöffnet werden. Bei weitem würdiger als die Narren, denen ich in der Vergangenheit vertraut habe.“ Er bedeutet dir dich zu erheben und legt den Griff seines blutigen Schwerts in deine Hände. „Erhebe dich nun, Diener der Bestie, und nimm deinen Platz unter uns ein.“*

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler haben sich auf Xzharahs Seite geschlagen.*
- ☉ Ein beliebiger Ermittler darf wählen die Karte Chepesch des Abgrunds seinem Deck hinzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße jenes Ermittlers.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktetapel.



FANTASY
FLIGHT
GAMES



PROOF OF
PURCHASE

4 015566 027138
Wächter des
Abgrunds



Credits

Expansion Design and Development: Matthew Newman with Jon Zierden

Card Game Manager: Mercedes Opheim

Arkham Horror Story Review: Dane Beltrami and Nikki Valens

Story Manager: Katrina Ostrander

Expansion Graphic Design: Neal W. Rasmussen

Graphic Design Coordinator: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Art Direction: Preston Stone

Managing Art Director: Melissa Shetler

Production Management: Jason Beaudoin and Megan Duehn

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Senior Manager of Product Development: Chris Gerber

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Publisher: Andrew Navaro

Playtesters

David Attali, Michael Boggs, Crystal Chang, Marcia "The Dreamer" Colby, Stephen Coleman, Guillaume Couteau, Andrea Dell'Agnese, Alex DeNagy, Luke "The Nile is Scary" Eddy, Julia Faeta, B.D. Flory, Jérémy Fouques, Jeremy Fredin, Dave Galey, Ken Grazier, Grace Holdinghaus, Neil Kimball, Tim Latshaw, Grégoire Lefebvre, Brian Lewis, Jamie Lewis, Andrew Nguyen, Josh Parrish, Chad Reverman, Ian Rickett, Rebecca Scarlett, Vincent Schwartz, Preston Stone, Mike Strunk, Jake Tighe, Regine Mualla Tighe, Jeremy Zwirn

Asmodee Germany

Redaktion: Benjamin Fischer

Übersetzung: Sandra Schmidt

Layout & Grafische Bearbeitung: Thomas Kramer

Unter Mitarbeit von: Christian Kretschmer, Christian Schepers, Frank Gerken, Niklas Bungardt und Patrice Mundinar

Redaktionelle Leitung: Marco Reinartz