

ARKHAM HORROR

DAS KARTENSPIEL

ZERSTÖRTE ZEITALTER

MYTHOS - PACK

Zerstörte Zeitalter ist Szenario VIII 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 VIII: Zerstörte Zeitalter

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls die Feuerschalen angezündet sind, fahre mit **Einleitung 1** fort.

Falls die Feuerschalen nicht angezündet sind, fahre mit **Einleitung 2** fort.

Einleitung 1: Die silberblauen Flammen, die dich durch diese Gänge geleitet haben, sind das Einzige, was dir noch Hoffnung spendet. Du folgst ihnen weiter, einer nach der anderen. Irgendjemand oder irgendetwas hat sie hier aufgestellt. Ihre Machart ist der in den Höhlen von K'n-yan oder den Ruinen der Eztli, wo das Relikt gefunden wurde, nicht unähnlich. Aber es scheint, als wären alle Wesen, die hier tief unter der Erdoberfläche gelebt haben, geflohen, denn die letzte Feuerschale liegt umgeworfen und zerstört am Boden und es gibt keine weiteren. Zum Glück musst du nicht lange durch die Dunkelheit irren. Nach nur wenigen Minuten erreichst du einen gewaltigen Steindurchgang: Das muss der Eingang zum Nexus sein.

Fahre fort mit **Einleitung 3** fort:

Einleitung 2: Da du kein Licht hast, das dich leiten könnte, presst du dich in jedem wachsamem Moment mit einem Teil deines Körpers eng an die Wand. Der kalte Stein soll dich durch die Höhle leiten, ohne dass du deinen Kurs verlierst.. Auf dem Weg spürst du mit den Fingerspitzen warme, glatte Kerben an der Wand: Es scheint sich um dieselbe inaktive Technologie zu handeln wie in den Ruinen der Eztli. Du bist dir sicher, dass schon andere vor dir an diesem Ort tief unter der Erde waren. Aber wer auch immer vor dir hier war, musste wohl fliehen, bevor er seine Aufgabe vollenden konnte: Die Gänge sind nicht beleuchtet, um dir den Weg zu weisen und leuchten auch nicht wütend auf, als du näher kommst. Du gehst stundenlang durch die Dunkelheit, bis du schließlich einen gewaltigen Steindurchgang erreichst: Das muss der Eingang zum Nexus sein.

Jeder Ermittler beginnt das Spiel mit 2 Karten weniger auf der Starthand.

Fahre mit **Einleitung 3** fort.

Einleitung 3: Du fährst mit deiner Hand über die Einkerbungen auf dem Durchgang. Eine Inschrift. Es handelt sich klar um eine Warnung, diesen Durchgang nicht zu öffnen und lieber umzukehren, wenn man nicht das Verderben hinaufbeschwören möchte. In der Dunkelheit kannst du die Sprache nicht erkennen, aber du weißt, dass es sich um keine heute noch gesprochene menschliche Sprache handeln kann. Warum du sie trotzdem verstehst, ist dir ein Rätsel. Vielleicht liegt das an Erinnerungsfetzen aus der Zeit in Pnakotus, der verlorenen Stadt der Yithianer. Oder vielleicht bist du einfach wahnsinnig geworden und versuchst, natürlichen Einkerbungen in einer Steinwand eine Bedeutung beizumessen. Immerhin ist es mehr als eine Woche her, dass du zum letzten Mal Tageslicht gesehen hast.

Falls die Ermittler das verschwundene Relikt gefunden haben, fahre mit **Einleitung 4** fort.

Falls das Relikt verschwunden ist, fahre mit **Einleitung 5** fort.

Einleitung 4: Bei deiner Ankunft ist die Steintür fest verschlossen, aber sobald du näher kommst, beginnt das Artefakt zu beben und laut zu summen. Die Rillen an der Tür beginnen zu schimmern und plötzlich gleitet die Tür von selbst auf. Du ergreifst das Artefakt fester und trittst ein.

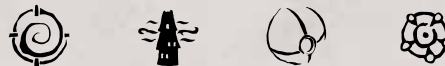
Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einleitung 5: Der Steindurchgang ist bei deiner Ankunft bereits geöffnet. Die Kerben an der Tür leuchten schimmernd. Die Bruderschaft muss bereits hier sein. Dir bleibt nur noch wenig Zeit.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Vorbereitung

Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Zerstörte Zeitalter*, *Pnakotische Bruderschaft*, *Zeitströmung* und *Böses aus uralter Zeit*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Falls sich mehr als -Marker im Chaosbeutel befinden, wird auch das Begegnungsset *Dunkler Kult* herausgesucht, das an folgendem Symbol zu erkennen ist:



Falls sich mehr als -Marker im Chaosbeutel befinden, wird auch das Begegnungsset *Agenten des Yig* herausgesucht, das an folgendem Symbol zu erkennen ist:



Falls die Anzahl der - und -Marker im Chaosbeutel gleich ist, werden auch die Begegnungsset *Dunkler Kult* und *Agenten des Yig* herausgesucht, die an folgenden Symbolen zu erkennen sind:



Nexus von N'kai wird ins Spiel gebracht. Jeder Ermittler beginnt das Spiel auf Nexus von N'kai.

Die 2 hier abgebildeten Gegnerkarten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: Ichtaca (*Spross von Yig*) und Alejandro Vela (*Ist er es wirklich?*).

Achtung: Diese Karten sind doppelseitig bedruckt; auf ihrer Rückseite befinden sich Handlungskarten. Für ein besonders gutes Spielerlebnis sollte die Rückseite nicht angesehen werden, bis ein Effekt die Anweisung dazu erteilt.



Folgende Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: Formloses Gezücht, Relikt der Zeitalter (*Entfesse den Zeitfluss*), Hallen der Zeit, Szene 4a – „Das verlorene Paradies“, Szene 4a – „Die Zeit ist angehalten“ und die 6 einseitig bedruckten **Zerstört**-Orte.

Das Erkundungsdeck wird erstellt. Dafür werden die 3 verbliebenen einseitig bedruckten Orte herausgesucht und mit jeweils 1 Kopie folgender Begegnungskarten zusammengemischt: Von der Zeit gequält, Zwischen den Welten und Böses aus uralter Zeit.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Für jeweils 10 Zählstriche unter „Yigs Zorn“ wird die oberste Karte des Decks des Ermittlungsleiters verdeckt im Siegpunktestapel platziert. Für den Rest des Szenarios wird jede dieser Karten behandelt, als hätte sie **Vergeltung 1**.

Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

Handlungskarten

Handlungskarten sind eine neue Kartenart in diesem Mythospack. Diese Karten dienen als neue Möglichkeit, die Kampagne 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, falls vorhanden, der Spieltext auf dieser Karte abgehandelt.

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, -4, -5, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.

☉ Die Feuerschalen sind angezündet.

☉ Das Relikt ist verschwunden.

☉ Die Ermittler dürfen entscheiden (wählt eins):

☞ *Ichtaca hat sich gegen dich gestellt.* Dem Chaosbeutel werden 3 ⚡-Marker hinzugefügt.

☞ *Alejandro hat sich gegen dich gestellt.* Dem Chaosbeutel werden 3 ⚡-Marker hinzugefügt.

☞ *Ichtaca hat sich gegen dich gestellt. Alejandro hat sich gegen dich gestellt.* Dem Chaosbeutel werden 2 ⚡-Marker hinzugefügt. Wähle diese Option, falls du die ultimative Herausforderung erleben willst.

☉ Du hast keine Ausrüstung.

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (jeder Ermittler hat aufgegeben oder wurde besiegt): Lies **Auflösung 4**.

Auflösung 1:

Donnerstag, 17. Dezember, 1925

Es ist schwer für mich, meine Gedanken zu den Ereignissen im Sommer 1925 ungekürzt wiederzugeben. Natürlich habe ich Harlan einen vollständigen Bericht erstattet – ich denke, er ist die einzige Person, die überhaupt bereit wäre, meiner Geschichte Glauben zu schenken – aber bis jetzt habe ich noch nicht gewagt, sie zu Papier zu bringen. Vielleicht hoffe ich irgendwie immer noch, dass diese Ereignisse nur in meiner lebhaften Einbildung stattgefunden haben.

In Wahrheit habe ich keine Ahnung, wie wir es geschafft haben, lebend aus den Höhlen unter dem Dschungel zu entkommen. Schon das Erreichen dieses Ortes in unglaublicher Tiefe war eine teuflische Tortur. An unsere Rückreise habe ich nur konfuse, ungeordnete Erinnerungsfetzen. Es schien, als wären wir endlos lang durch die Dunkelheit geirrt. Wir hatten keinen Proviant mehr, uns fehlte Ausrüstung und wir hatten alle Hoffnung verloren – aber irgendwie haben wir einen Ausweg gefunden.

Der Lohn dafür, dass wir eine Katastrophe verhindern konnten, war nur Verachtung und Spott. Keine ernstzunehmende Zeitung oder Universität war bereit, unsere Erkenntnisse zu veröffentlichen. Natürlich besaßen wir auch keinen Beweis dafür, was unserer Expedition zugestossen war, wenn man von unseren Narben und Alpträumen absieht. Ich wünschte, ich könnte sagen, dass meine Erinnerungen an diese Ereignisse mit jedem Tag etwas mehr verblassen, aber ich werde diese fremdartige Stadt nie vergessen, die wir in unseren kegelförmigen Körpern erkundet haben, oder die Schlangen, die uns im roten Licht von Yoth verfolgt haben, oder die formlosen Abscheulichkeiten, die in den Tiefen unter der Erde lebten ...

Vielleicht fürchte ich mich deshalb davor, unsere Erkenntnisse schriftlich festzuhalten – dadurch würden diese Erinnerungen klarer und für alle Zeit in meinen Geist eingätzt werden. Sie würden mich zu einem Leben in Schrecken und Entsetzen verurteilen. Trotzdem muss die Welt erfahren, was wir gesehen haben. Was wir getan haben.

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler haben den Riss im Gewebe der Zeit repariert.*

☉ Jeder Ermittler erleidet 2 körperliche und 2 seelische Traumata, da er sich von der Reise nach N'kai nie ganz erholen wird.

☉ Jeder Ort mit Sieg X, der an das Relikt der Zeitalter angehängt ist, wird dem Siegpunktestapel hinzugefügt.

☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel. Jeder Ermittler erhält 5 weitere Erfahrungspunkte, da er die zerbrochene Zeitlinie repariert und die Erde vor einer Katastrophe gerettet hat!

☉ Die Ermittler gewinnen die Kampagne!

Auflösung 2: *Valusia und die Kinder von Yig leben in eine andere Zeit versetzt weiter. Geschützt von der neuen Zeitlinie, die du erschaffen hast, sind du und das Volk der Schlangen sicher vor den Ereignissen, die ihre Heimat vor langer Zeit zerstört haben. Alle früheren Verfehlungen gegen das Volk der Schlangen werden dir vergeben und du erhältst die Chance, im Paradieskönigreich von Valusia zu leben. Yig hat dich nach seinem Vorbild neu erschaffen. Auch wenn du damit der Menschheit den Rücken gekehrt hast, tröstet dich doch die Tatsache, dass die Erde damit vor der völligen Zerstörung gerettet worden ist. Du wirst für deine Handlungen von den Schlangen und deinem neuen Vater geschätzt und respektiert. Dein neues Leben ist angenehm und voller Wunder – Dinge, die du dir hättest niemals träumen lassen. Und trotzdem siehst du von Zeit zu Zeit hinaus in die Wildnis hinter Valusia und fragst dich, ob du irgendetwas hättest anders machen können ...*

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler haben die Zivilisation der Schlangen gerettet.*

☉ Die Erde ist gerettet und die Ermittler gewinnen die Kampagne ...

☉ ... aber die Ermittler haben die Welt verändert und existieren nun in einer vollkommen anderen Zeit. Diese Ermittler können nicht auf eine andere Kampagne übertragen werden. (Die Spieler müssen mit anderen Ermittlern neu anfangen.)

Auflösung 3: *In eine andere Zeit übertragen leben Pnakotus und die Große Rasse von Yith weiter. Geschützt von der neuen Zeitlinie, die du erschaffen hast, sind du und das Volk von Yith sicher vor den Außerirdischen, die ihre Art vor langer Zeit in einer anderen Zeit ausgelöscht haben. Du wirst in ihre Stadt gebracht und man gewährt dir Freiheiten wie noch keinem Gefangenen zuvor. Obwohl du dich zunächst noch nach deinem früheren Leben sehnst, verblasst dieses Gefühl immer mehr, je länger du dich auf dieser neuen seltsamen Erde aufhältst. Du durchstreifst die Welt in Raumschiffen aus Titan und beschäftigst dich eingehend mit dem kollektiven Wissen, das die Yithianer über Jahrhunderte in riesigen Archiven zusammengetragen haben. Deine Studien enthüllen dir Geheimnisse, die kein anderer Mensch je erfahren wird. Du erlebst einen technologischen Fortschritt, für den die Menschheit alles tun würde. Und doch bereitest du dich auf eine Zukunft vor, auf der ein Fluch liegt und die immer noch irgendwann eintreten kann.*

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler haben die Zivilisation der Yithianer gerettet.*

☉ Die Erde ist gerettet und die Ermittler gewinnen die Kampagne ...

☉ ... aber die Ermittler haben die Welt verändert und existieren nun in einer vollkommen anderen Zeit. Diese Ermittler können nicht auf eine andere Kampagne übertragen werden. (Die Spieler müssen mit anderen Ermittlern neu anfangen.)

Auflösung 4: *Die Wirklichkeit, wie du sie kennst, wird niemals dieselbe sein, aber vielleicht ist das noch nicht das Ende der Welt. Immerhin ist die Zeit nur eine Dimension: eine Dimension, die die Menschheit nur in Ansätzen versteht. Wir erleben die Zeit, können sie aber nicht sehen. Wir können sie messen, aber nicht verändern. Was also, falls sich die vierte Dimension in Hunderttausende Existenzebenen aufgespalten hat? Unser dürftiger menschlicher Verstand kann das Ergebnis nicht verstehen, aber das Universum wird überleben und seine sich immer weiter ausdehnenden Grenzen werden nicht mehr durch die Zeit beschränkt sein.*

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Das Gewebe der Zeit hat sich aufgelöst.*

☉ Jeder Ermittler wird **wahnsinnig**.

☉ Die Ermittler verlieren die Kampagne.

Auflösung 5: *Alles wurde in Gang gesetzt, als zum ersten Mal jemand in die Ruinen der Eztli eindrang. Ichtacas ursprüngliche Warnung stammte vom letzten Rest Menschlichkeit, der aus ihr sprach. Sie wollte, dass du und die anderen Forscher umkehren, aber Neugier und Habsucht hatten die Oberhand gewonnen. Bis zu jenem Tag war das Gleichgewicht stabil. Alejandro hat das Relikt für seine eigenen Zwecke gesucht. Ichtaca hat den Ruf ihres Herrn gehört und gehorcht. Aber der eigentliche Grund für dieses Chaos ist die Menschheit. Du weißt nun, was du zu tun hast. Du weißt nun, wie du alle retten kannst.*

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler haben die Zeit zurückgedreht.*

☉ Jeder Ort mit Sieg X, der an Relikt der Zeitalter angehängt ist, wird dem Siegpunktestapel hinzugefügt.

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

☉ Fahre mit **Epilog** fort.

Anmerkungen zum Design

Herzlichen Glückwunsch zum Abschluss der Kampagne *Das vergessene Zeitalter!* Hauptsächlich wollten wir, dass sie sich wie ein Abenteuer anfühlt – voller Schrecken und Geheimnisse, aber auch voller Mysterien und spannender Geschehnisse. Zu den besten Abenteuergerichten gehören die, in denen die Helden zu einer schweren Reise aufbrechen, die ihr ganzes Leben ändern wird, nicht, weil sie es gerne wollen, sondern weil sie das drängende Gefühl haben, dass sie es tun müssen. Dieser Drang, etwas tun zu müssen, unterscheidet die Ermittler von Arkham von normalen Menschen.

Die Geschichte in *Das vergessene Zeitalter* rankt sich um das Relikt der Zeitalter und die verschiedenen Gruppierungen, die es für ihre eigenen Zwecke einsetzen möchten. Deren Pläne werden hier nicht verraten, weil die Aktionen der Ermittler in der Kampagne Einfluss darauf haben, wieviel Hintergrundwissen über die Motive der Gegner und den Ursprung des Reliktes sie erhalten. Das Relikt dient hier wie in allen guten Abenteuergerichten als MacGuffin. Es ist mächtig und geheimnisvoll und die Wahrheit hinter seinen Kräften bleibt im Verborgenen. Wir haben viele Hinweise in der Kampagne versteckt, die Auskunft über das Relikt selbst geben und über diejenigen, die nach ihm suchen. Deshalb sind die Spieler herzlich eingeladen, die Kampagne ein zweites Mal zu spielen, eine andere Vorgehensweise zu wählen und andere Entscheidungen zu treffen!

Die Geschichte dieser Kampagne beruht nicht auf einer einzelnen Erzählung von Lovecraft, auch wenn viele hier aufgegriffenen Themen zumindest teilweise von *Der Schatten aus der Zeit*, *Der Hügel* und *Die Namenlose Stadt* beeinflusst worden sind. In all diesen Erzählungen herrscht dasselbe Motiv vor: Die Menschheit ist nur eine von vielen intelligenten Arten in der langen Geschichte der Erde. Natürlich gibt es spezielle Referenzen zu diesen Geschichten: Die Archivstadt ist deutlich von den Ereignissen in *Die Schatten aus der Zeit* beeinflusst und viele der Orte in späteren Szenarien der Kampagne stammen aus *Der Hügel*. Aber *Das vergessene Zeitalter* verwendet diese Elemente nur, um eine eigene Geschichte daraus zu machen, von der wir hoffen, dass sie den Fans des Mythos gefallen wird.

Um eine engmaschig gestrickte Geschichte zu entwickeln, haben wir uns einige Freiheiten erlaubt. Wir hoffen, dass uns eingefleischte Fans der Werke Lovecrafts dies verzeihen werden. Zum Beispiel befindet sich laut *Der Hügel* K'n-yan unter Oklahoma, nicht unter Mexiko. Aber die unglaubliche Weite von K'n-yan und die tieferliegenden Höhlen legen nahe, dass es sich viel weiter ausdehnt als in *Der Hügel* beschrieben. Die Tatsache, dass K'n-yan in den Originalquellen von einem spanischen Konquistador auf dem Weg von Mexiko nach Nordamerika entdeckt worden war, ist ein glücklicher Zufall und spiegelt die Reise unserer Ermittler in *Das vergessene Zeitalter* wider. Der Nexus von N'kai und das Volk der Eztli sind Elemente, die wir für *Das vergessene Zeitalter* erfunden haben. Wir hoffen, dass die Spieler sie als willkommene Ergänzung zur Geschichte des Mythos betrachten.

Auch wenn wir nie genau erfahren, wie die Geistprojektion der Yithianer funktioniert, wird doch in *Der Schatten aus der Zeit* deutlich, dass dafür komplexe Maschinen erforderlich sind. Unsere Ermittler bauen am Ende von *Die Archivstadt* ein solches Gerät, das sich aber von dem der Yithianer, die die Ermittler am Ende von *Das Herz der Älteren* überfallen, deutlich unterscheidet. Unsere Geschichte legt also nahe, dass die Yithianer verschiedene Methoden für die Übertragung des Geistes haben.

Wo wir gerade von den Yithianer sprechen, was ist mit Alejandro? Falls sein Körper von einem Yithianer kontrolliert wurde, hätte er dann nicht irgendwie merkwürdig, ungeschickt oder eigentümlich erscheinen müssen, genau wie Nathaniel Peaslee in den fünf Jahren seiner Besessenheit? Wenn man bedenkt, wie wichtig seine Aufgabe ist, wurde er vielleicht von einem besonders erfahrenen Yithianer übernommen, der bereits vorher seinen Geist gegen den eines Menschen ausgetauscht hat – oder vielleicht waren die Geister deutlich länger als fünf Jahre ausgetauscht. Auf jeden Fall war es notwendig, Alejandro's Eigenarten auf ein Mindestmaß zu beschränken, damit Vertrauen zwischen ihm und den Ermittlern entstehen konnte.

Zum Thema Vertrauen sollte man auch Ichtaca betrachten, einen Charakter, den wir in der gesamten Kampagne sowohl kompetent als auch unzuverlässig angelegt haben. Ihre wahre Natur bleibt absichtlich im Verborgenen, auch wenn es verschiedene Hinweise darauf gibt. In welcher Beziehung steht sie zu Yig und dem Volk der Eztli? Wen versucht sie im Verlauf der Kampagne wirklich zu täuschen – die Ermittler, die Schlangen oder gar *sich selbst*? Diese Fragen werden an keiner Stelle ausdrücklich beantwortet, aber die Handlungen der Ermittler haben entschieden, wie sich die Geschichte entwickelt.

Wir hoffen, dass euch dieser Ausflug in die Geheimnisse der Erde vor unserer Zeit in *Das vergessene Zeitalter* Spaß gemacht hat, und wir freuen uns schon auf die nächste Kampagne!

Credits

Fantasy Flight Games

Expansion Design and Development: Matthew Newman

Editing and Proofreading: Christine Crabb

LCG Manager: Mercedes Opheim

Arkham Horror Story Review: Dane Beltrami, Nikki Valens

Story Manager: Katrina Ostrander

Expansion Graphic Design: Neal W. Rasmussen

Graphic Design Coordinator: Joe Olson

Graphic Design Manager: Brian Schomburg

Art Direction: Crystal Chang

Managing Art Director: Melissa Shetler

Quality Assurance Coordinator: Zach Tewalthomas

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Senior Manager of Product Development: Chris Gerber

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Creative Director: Andrew Navaro

Asmodee North America

Production Management: Jason Beaudoin and Megan Duehn

Publisher: Christian T. Petersen

Playtesters

David Attali, Robert Brantseg, Crystal Chang, Maria „all the sneks“ Colby, Stephen Coleman, Guillaume Couteau, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Jérémy Fouques, Jason Horner, Julien Horner, Jed Humphries, Grégoire Lefebvre, Eric Meyers, Nicole Meyers, Vincent Schwartz, Ken „Flame-thrower“ Uy, Jon „The Dukeinvestigator“ Zierden, Jeremy „Was a Yithian All Along“ Zwirn

Asmodee Deutschland

Redaktionelle Leitung: Marco Reinartz

Redaktion: Patrice Mundinar

Übersetzung: Sandra Schmidt

Layout & Grafische Bearbeitung: Thomas Kramer

Unter Mitarbeit von: Benjamin Fischer, Christian Kretschmer, Christian Schepers, Frank Gerken, Jan Fehrenberg, Niklas Bungardt, Tim Leuftink

Epilog

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Lies folgenden Text nur, falls die Ermittler die Zeit zurückgedreht haben.

Es gibt nur eine Möglichkeit, zu verhindern, dass dies alles passiert. Vor deiner Ankunft, die diese ganzen Ereignisse ausgelöst hat, lagen die Ruinen der Eztli in tiefer Ruhe und das Relikt war relativ sicher in seinem Gefängnis der Vergessenheit. Ohne Alejandro's Wunsch, es zu finden, wäre es noch weitere Jahrhunderte unentdeckt geblieben. Mit deinem neuen Verständnis für die Möglichkeiten des Relikts kannst du in die Vergangenheit zurückkehren und die Sache in Ordnung bringen. Du kannst es für immer versiegeln und damit verhindern, dass dein vergangenes Ich es je gefunden haben wird ... selbst, wenn der Preis dafür dein Leben ist.

🌀 **Fahre mit Szenario IX: Die Zeit zurückdrehen fort.**

© 2018 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply is a™ Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, the FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are ® Fantasy Flight Games. **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.



Achtung! Nicht vor dem Epilog lesen.

Geheimes Szenario IX: Die Zeit zurückdrehen

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls die Ermittler gezwungen waren, auf zusätzliche Ausrüstung zu warten: Lies **Einleitung 1**.

Falls sich die Ermittler einen Weg zu den Ruinen der Eztli gebahnt haben: Fahre mit **Einleitung 2** fort.

Einleitung 1:

Du stehst vor dem Haupttempel der Eztli. Durch die heiße, feuchte Luft des Dschungels bist du schweißgebadet. Fassungslos betrachtest du deine Umgebung. José und Maria stehen neben dir und bestaunen mit offenem Mund die komplexe Architektur des Tempels. Ihre Rucksäcke sind prall gefüllt mit zusätzlicher Ausrüstung, die sie von Alejandro's Kontakten in Mexiko-Stadt erhalten haben. Alejandro selbst steht grinsend am Rand der Gruppe.

Dein Bewusstsein hat sich so weit zurückgezogen, dass dein Geist schmerzt. Du zitterst am ganzen Körper und kämpfst darum, nicht vor Übermüdung zusammenzubrechen. Auch wenn du das Schicksal überlistet hast, liegt deine wahre Aufgabe noch vor dir. Als der Rest der Expedition das Lager aufschlägt und die Erkundung der Ruinen vorbereitet, schleichst du dich fort, um diese Aufgabe zu erledigen. Alejandro und den Rest der Gruppe lässt du zurück. Sie würden es nicht verstehen. Sie haben nicht das gesehen, was du gesehen hast.

Im Kampagnenlogbuch werden alle Einträge bis auf die ersten drei gestrichen. Die gestrichenen Einträge wurden durch deine Handlungen ungeschehen gemacht.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einleitung 2:

Du stehst nahe dem Haupttempel der Eztli. Durch die heiße, feuchte Luft des Dschungels bist du schweißgebadet. Benommen betrachtest du deine Umgebung. Einige Zelte sind bereits auf der Lichtung vor dem Tempel aufgeschlagen. José hält am Rand des Lagers Wache und du kannst sehen, dass Maria Ausrüstung und Vorräte in ihrem Rucksack verstaut, um sich auf die Reise zum nördlichen Rand des Dschungels vorzubereiten, wie du befohlen hattest. Alejandro sitzt auf einem Baumstamm in der Mitte des Lagers und entschlüsselt die Inschrift, die er neben dem Eingang des Tempels gefunden hat.

Dein Bewusstsein hat sich so weit zurückgezogen, dass dein Geist schmerzt. Du zitterst am ganzen Körper und kämpfst darum, nicht vor Übermüdung zusammenzubrechen. Auch wenn du das Schicksal überlistet hast, liegt deine wahre Aufgabe noch vor dir. Als der Rest der Expedition die Erkundung der Ruinen vorbereitet, schleichst du dich fort, um diese Aufgabe zu erfüllen. Alejandro und den Rest der Gruppe lässt du zurück. Sie würden es nicht verstehen. Sie haben nicht das gesehen, was du gesehen hast.

Im Kampagnenlogbuch werden alle Einträge bis auf die ersten drei gestrichen. Die gestrichenen Einträge wurden durch deine Handlungen ungeschehen gemacht.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Vorbereitung

- Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Zurückdrehen der Zeit*, *Verderben von Eztli*, *Agenten des Yig*, *Yigs Gift*, *Zeitströmung*, *Tödliche Fallen*, *Vergessene Ruinen*, *Gift* und *Grabeskälte*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- Beim Erstellen des Szenendecks werden die drei neuen Szenenkarten im Begegnungsset *Zurückdrehen der Zeit* anstelle der Originalszenenkarten aus *Das Verderben von Eztli* verwendet. Das Begegnungsset *Zurückdrehen der Zeit* ist an folgendem Symbol zu erkennen:



- Das Relikt der Zeitalter (*Lasse die Vergangenheit wiederaufleben*) wird aus dem Deck seines Besitzers entfernt und als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- Das Relikt der Zeitalter (... ein Gerät irgendeiner Art) wird aus dem Spiel entfernt.
- Der Eingang wird ins Spiel gebracht. Jeder Ermittler beginnt das Spiel auf dem Eingang.

- Das Erkundungsdeck wird erstellt. Dazu werden die fünf einseitig bedruckten **Uralt**-Orte herausgesucht und mit jeweils einer Kopie folgender Verratskarten zusammengemischt: Böses Vorzeichen, Tiefe Dunkelheit, Der letzte Fehler, Begraben und Grabeskälte.
- Der Gegner Vorbote von Valusia und der Ort Kammer der Zeit werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- Dem Chaosbeutel wird für den Rest der Kampagne 1 **☛**-Marker hinzugefügt.
- Jede Vergiftet-Schwäche, die sich nicht bereits im Deck eines Ermittlers befindet, wird beiseitegelegt.
- Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

Achtung! Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (jeder Ermittler hat aufgegeben oder wurde besiegt): Dein Versagen hat dafür gesorgt, dass das Paradoxon der aneinandergeratenen Zeitlinien auf dich zurückfällt. Trotz allem, was du getan hast, können die zukünftigen Ereignisse nicht verhindert werden. Du wirst das Relikt immer finden. Du wirst immer beim Versuch versagen, es zu bewahren. Und der Nexus wird immer schwanken.

Die Wirklichkeit, wie du sie kennst, wird niemals dieselbe sein, aber vielleicht ist das noch nicht das Ende der Welt. Immerhin ist die Zeit nur eine Dimension: eine Dimension, die die Menschheit nur in Ansätzen versteht. Wir erleben die Zeit, können sie aber nicht sehen. Wir können sie messen, aber nicht verändern. Was also, falls sich die vierte Dimension in hunderttausende Existenzebenen aufgespalten hat? Unser dürftiger menschlicher Verstand kann das Ergebnis nicht verstehen, aber das Universum wird überleben und seine sich immer weiter ausdehnenden Grenzen werden nicht mehr durch die Zeit beschränkt sein.

- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Das Gewebe der Zeit hat sich aufgelöst.*
- Jeder Ermittler wird **wahnsinnig**.
- Die Ermittler verlieren die Kampagne.

Auflösung 1

Donnerstag, 17. Dezember, 1925

Kein Außenstehender hat je von den wahren Ereignissen im Sommer 1925 erfahren. Und das wird auch so bleiben, denn ich werde dieses Tagebuch in meinem Safe lagern, sobald ich es fertiggestellt habe. Ich versuche nur, meinen eigenen Bericht über diese Ereignisse zu erhalten, da ich verhindern möchte, dass er mit der Zeit vollständig in Vergessenheit gerät. Immerhin sind es nicht meine Erinnerungen, sondern die meines anderen Ichs: das Ich, was durch Zeit und Raum gereist ist, um die Menschheit zu retten.

Es ist schwierig zu erklären, wie wir das alles vollbracht haben. Nach allem, was geschehen ist – Ichtaca, Alejandro, die Stadt der Yithianer, Yoth – haben wir erkannt, dass das wahre Verderben der Menschheit schon viel, viel früher besiegelt war: bei unserem Aufbruch auf der Suche nach den Eztli. Wir selbst waren der Auslöser all dieser Ereignisse. Um dieses Unglück zu verhindern, mussten wir das Relikt auf ewig versiegeln. Ich erinnere mich an diese Ereignisse, als hätte ich sie selbst erlebt, auch wenn die Expedition für mich ganz anders verlaufen ist. Wir haben die innere Kammer der Eztli-Ruinen erreicht, aber sie war verschlossen und nichts – nicht einmal das TNT, das José von den Wagen mitgebracht hatte – konnte den Eingang öffnen. Auch wenn wir mit dem Beweis für die Existenz der Eztli nach Arkham zurückgekehrt sind, wird doch nie wieder eine Expedition sie oder die Ruinen erneut finden. Mein anderes Selbst ist in diesen Ruinen umgekommen – aber ich erinnere mich. Irgendwie erinnere ich mich an alles.

- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler haben das Relikt der Zeitalter für immer versiegelt.
- Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel.
- Die Ermittler gewinnen die Kampagne!