

# ARKHAM HORROR<sup>®</sup>

## DAS KARTENSPIEL

### Kampagnenleitfaden

## DAS VERMÄCHTNIS VON DUNWICH

### Ihre Hände umklammern deine Kehle, aber trotzdem siehst du sie nicht ...

*„Ich werde sein verfluchtes Tagebuch verbrennen, und wenn ihr klug seid, dann sprengt ihr diesen Altarstein in die Luft und reißt all die Steinkreise auf den anderen Bergen nieder. Dinge wie diese riefen die Wesen herbei, auf die die Whateleys so stolz waren ...“*

–H. P. Lovecraft, „Das Grauen von Dunwich“

Das *Vermächtnis von Dunwich* ist eine Kampagne für *Arkham Horror: Das Kartenspiel* für 1–4 Spieler. Die Erweiterung *Das Vermächtnis von Dunwich* enthält zwei Szenarien: „Aktivitäten außerhalb des Lehrplans“ und „Das Haus gewinnt immer“. Diese Szenarien können als eigenständige Szenarien gespielt werden, es ist aber auch möglich, sie mit den sechs Mythos-Packs aus dem Zyklus *Das Vermächtnis von Dunwich* zu einer achteiligen Kampagne zu verbinden.

### Zusätzliche Regeln und Klarstellungen

#### „Exil“

Einige Spielerkarten der Erweiterung *Das Vermächtnis von Dunwich* müssen ins Exil geschickt werden, sobald sie verwendet werden. Sobald eine Karte ins Exil geschickt wird, wird sie aus dem Spiel entfernt und zurück in die Sammlung gelegt. Während des Kampagnenspiels muss eine Karte, die ins Exil geschickt worden ist, erneut (zwischen Szenarien) mit Erfahrungspunkten gekauft werden, falls man sie wieder in sein Deck aufnehmen will. Falls 1 oder mehrere Karten ins Exil geschickt werden und dadurch die Deckgröße unter die für den Ermittler vorgegebene Größe sinkt, müssen, sobald man zwischen Szenarien Karten kauft, so viele Karten gekauft werden, dass die Deckgröße wieder den Regeln entspricht. (Sobald auf diese Weise Karten gekauft werden, dürfen Karten der Stufe 0 für 0 Erfahrungspunkte gekauft werden, bis die vorgegebene Deckgröße wieder erreicht ist.)

### Kampagnenvorbereitung

Um die Kampagne *Das Vermächtnis von Dunwich* vorzubereiten, werden folgende Schritte in der angegebenen Reihenfolge durchgeführt.

1. Ermittler wählen.
2. Ermittlerdecks der Spieler zusammenstellen.
3. Schwierigkeitsgrad wählen.
4. Chaosbeutel für die Kampagne zusammenstellen.

#### ◆ Einfach (Ich möchte die Geschichte erleben):

+1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2,                     

#### ◆ Normal (Ich möchte eine Herausforderung):

+1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4,                     

#### ◆ Schwer (Ich möchte einen echten Albtraum):

0, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5,                     

#### ◆ Experte (Ich möchte den Arkham-Horror):

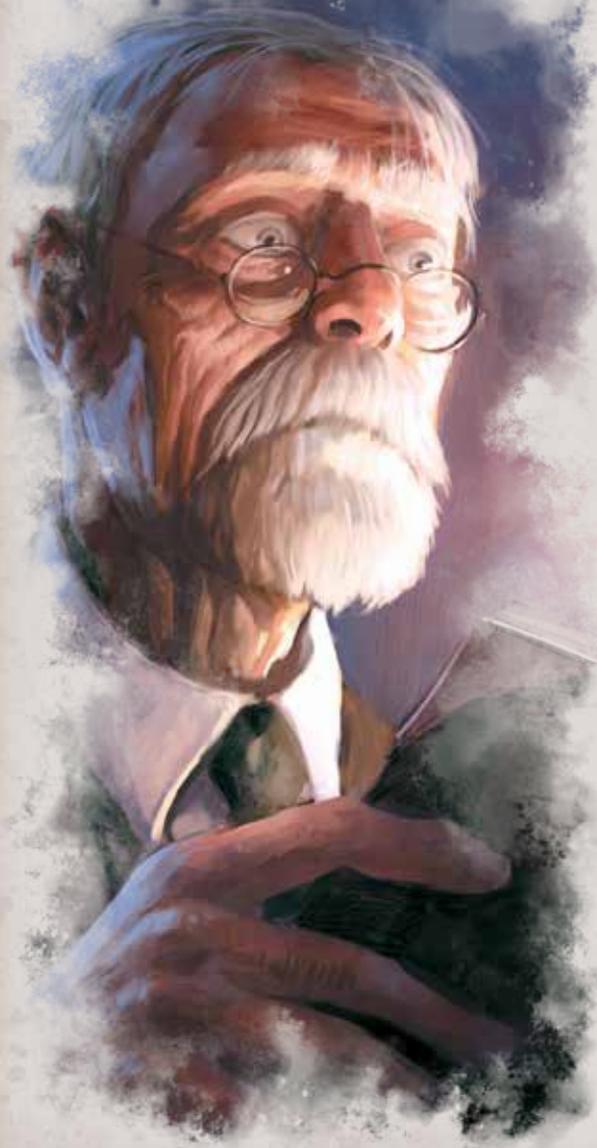
0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -5, -6, -8,                     

Die Spieler können nun mit dem Prolog beginnen.

### Erweiterungssymbol

Die Karten aus *Das Vermächtnis von Dunwich* können an diesem Symbol vor jeder Setnummer erkannt werden.





## Prolog

Dr. Henry Armitage gießt sich ein Glas Pinot ein, setzt sich an seinen Schreibtisch und bedeutet dir ihm gegenüber Platz zu nehmen. „Ich muss mich entschuldigen, dass das Treffen so kurzfristig stattfinden muss“, beginnt er. Sein Gesicht ist bleich, seine sorgenzerrufte Stirn ist voller Schweißperlen.

Dr. Armitage – Leiter der Bibliothek der Miskatonic Universität und dein früherer Mentor – hatte privat mit dir Kontakt aufgenommen, weil er Hilfe benötigt. Du bist bereit ihm zu helfen und stattest ihm einen Besuch in seinem Haus in der Südstadt ab. Die Unordnung dort hat dich allerdings überrascht. Sein Schreibtisch quillt über von Büchern und Notizen und auf dem Boden vor dem Kamin liegt eine leere Weinflasche. Bisher hattest du Dr. Armitage eigentlich immer als gepflegten und gut organisierten Menschen wahrgenommen.

Der ältere Mann legt eine kurze Pause ein, um seine Gedanken zu sammeln. „Ich suche nach zwei Kollegen von mir – Dr. Francis Morgan, Professor für Archäologie, und Warren Rice, Professor für Linguistik. Warren und ich waren heute zum Mittagessen verabredet, um einige wichtige Entdeckungen durchzusprechen, aber er scheint verschwunden zu sein. Ich habe mir zunächst nichts dabei gedacht, aber es bleibt doch das nagende Gefühl, dass hier etwas nicht in Ordnung ist. Ein sehr ... **vertrautes** Gefühl.“ Noch nie zuvor hast du Dr. Armitage so besorgt erlebt. Seine Hand zittert, als er zu seinem Glas auf dem Schreibtisch greift und mit nervösen Schlucken daraus trinkt. „Ich habe versucht Francis ausfindig zu machen, in der Hoffnung, er könnte wissen, wo Warren ist, aber auch das gelang mir nicht. Ich habe gehört, dass Francis viel Zeit in einer Spielhölle verbracht hat.“

„Ich habe dich hergebeten, weil ich besorgt bin, dass Warren in Schwierigkeiten stecken könnte. Ich wäre sehr dankbar, wenn du ihn für mich finden könntest. Falls du Francis erreichst, könntest du auch ihn um Hilfe bitten.“

☪ Die Ermittler müssen entscheiden (wähle eins):

- ◆ Als man Professor Warren zum letzten Mal gesehen hat, arbeitete er noch spät in der Nacht im Fachbereich für Geisteswissenschaften der Miskatonic Universität. Die Suche sollte dort beginnen. Fahre mit „Szenario I–A: Aktivitäten außerhalb des Lehrplans“ fort, falls du zuerst Professor Warren Rice finden möchtest.
- ◆ Professor Francis Morgan wurde zuletzt beim Spielen im Clover Club gesehen, einer exklusiven illegalen Bar und Spielhölle in der Innenstadt. Ein Gespräch mit ihm wäre sicher hilfreich. Fahre mit „Szenario I–B: Das Haus gewinnt immer“ fort, falls du zuerst Dr. Francis Morgan finden möchtest.

## Szenario I-A: Aktivitäten außerhalb des Lehrplans

Dr. Armitage ist besorgt, dass sein Kollege Professor Warren Rice in Schwierigkeiten sein könnte, deshalb hat er dich um Hilfe bei der Suche nach seinem Freund gebeten. Das Verschwinden seines Kollegen scheint ihm ungewöhnlich nervös zu machen, vor allem wenn man bedenkt, dass Professor Rice erst seit wenigen Stunden „vermisst“ wird ...

### Vorbereitung

- Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Aktivitäten außerhalb des Lehrplans, Zauberei, Das Jenseits, Bishops Seelenlose Diener, Ziegenmelker, Böses aus uralter Zeit, Verschlossene Türen und Anhänger von Yog-Sothoth*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- Abhängig von den folgenden Umständen werden in diesem Szenario unterschiedliche Versionen von Büros der Lehrkräfte verwendet:
  - Falls Aktivitäten außerhalb des Lehrplans das erste Szenario der Kampagne ist, wird die Karte Büros der Lehrkräfte (*Die Nacht ist noch jung*) verwendet. Sie wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt. Die Karte Büros der Lehrkräfte (*Es wird spät*) wird aus dem Spiel entfernt.
  - Falls das Szenario Das Haus gewinnt immer bereits abgeschlossen worden ist, wird die Karte Büros der Lehrkräfte (*Es wird spät*) verwendet. Sie wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt. Die Karte Büros der Lehrkräfte (*Die Nacht ist noch jung*) wird aus dem Spiel entfernt.
- Die folgenden Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: „Jazz“ Mulligan, Alchemistisches Gebräu, Das Experiment, Professor Warren Rice, Studentenwohnheime und Alchemistenlabor.
- Die Orte Miskatonic-Freigelände, Orne-Bibliothek, Geisteswissenschaftliches Gebäude, Studentenvereinigung, Naturwissenschaftliches Gebäude und Verwaltungsgebäude werden ins Spiel gebracht. Jeder Ermittler beginnt das Spiel auf dem Miskatonic-Freigelände.
- 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):** Auf der Flucht vom Universitätsgelände verfolgen dich die Schreie vom nördlichen Teil des Campus. Ein Krankenwagen fährt vorbei und du befürchtest das Schlimmste. Stunden später erfährst du, dass ein ‚tollwütiger Hund‘ in die Studentenwohnheime eingedrungen sein soll. Dort ist die Kreatur auf Studenten losgegangen und viele von ihnen wurden bei dem Angriff schwer verletzt oder getötet.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Professor Rice wurde entführt.*
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler konnten die Studenten nicht retten. Die Schuld lastet schwer auf deinem Gewissen. Dem Chaosbeutel wird für den Rest der Kampagne 1 ⬛-Marker hinzugefügt.*
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler verdient 1 Erfahrungspunkt, weil er über die Ereignisse dieser Nacht nachdenkt.
- ☉ Falls dieses Szenario das erste in der Kampagne ist, wird mit Szenario I–B fortgefahren: Das Haus gewinnt immer. Ansonsten lies Zwischenspiel I: Armitages Schicksal.

**Auflösung 1:** Du findest Professor Rice gefesselt und geknebelt in einem Wandschrank in seinem Büro. Als du ihn befreist, berichtet er, dass die merkwürdigen Männer und Frauen, die sich auf dem Universitätsgelände herumtreiben, ihn stundenlang verfolgt hätten. In seinem Büro konnten sie ihn dann in die Enge treiben und fesseln; den Grund dafür kennt Rice allerdings nicht. Du erzählst ihm, dass Dr. Armitage dich geschickt hat, und Rice wirkt erleichtert, auch wenn er annimmt, dass Dr. Morgan ebenfalls in Gefahr ist. Da Professor Rice das Ziel der Fremden auf dem Campus gewesen zu sein scheint, entscheidest du, dass es am besten wäre, ihn so schnell wie möglich vom Campus fortzubringen. Als ihr die Universität verlässt, hört ihr Schreie vom nördlichen Ende des Campus. Ein Krankenwagen fährt vorbei und du befürchtest das Schlimmste. Stunden später erfährst du, dass ein ‚tollwütiger Hund‘ in die Studentenwohnheime eingedrungen sein soll. Dort ist die Kreatur auf Studenten losgegangen und viele von ihnen wurden bei dem Angriff schwer verletzt oder getötet.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler haben Professor Rice gerettet. Ein beliebiger Ermittler darf wählen die Karte Professor Warren Rice seinem Deck hinzuzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.*
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler konnten die Studenten nicht retten. Die Schuld lastet schwer auf deinem Gewissen. Dem Chaosbeutel wird für den Rest der Kampagne 1 ⬛-Marker hinzugefügt.*
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Es wird mit Szenario I–B: Das Haus gewinnt immer fortgefahren.

**Auflösung 2:** Du löst sämtliche Feuermelder im Studentenwohnheim aus und drängst die Studenten dazu, das Gebäude durch den Nordausgang zu verlassen. Du hast die Hoffnung, dass sie auf diesem Wege rechtzeitig vom Campus fliehen können. Viele der Studenten sind verwirrt und erschöpft, aber du glaubst, dass ein Versuch, ihnen die Situation zu erklären, alles nur noch schlimmer machen würde. Nur Minuten später hallt ein fürchterliches, durchdringend schrilles Kreischen über den Campus. Du weist die Studenten an einen Moment zu warten und gehst zurück zu den Wohnheimen. Du willst herausfinden, woher das Geräusch gekommen ist. Merkwürdigerweise findest du aber keine Spuren der seltsamen Kreatur – ein Umstand, der dir eher Sorge bereitet als Erleichterung. Eilig begibst du dich zu den Büros der Lehrkräfte, um Professor Rice zu finden, doch auch von ihm findest du keine Spur.

- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Professor Rice wurde entführt.
- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Studenten konnten gerettet werden.
- Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- Falls dieses Szenario das erste in der Kampagne ist, fahre mit Szenario I-B: Das Haus gewinnt immer fort. Ansonsten lies Zwischenspiel I: Armitages Schicksals.

**Auflösung 3:** Nachdem du die merkwürdige und beängstigende Kreatur im Alchemietrakt besiegt hast, machst du dich so schnell wie möglich auf den Weg zu den Büros der Lehrkräfte, um Professor Rice zu finden. Aber in seinem Büro findest du keine Spur von ihm.

- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Professor Rice wurde entführt.
- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Das Experiment wurde besiegt.
- Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe der Sieg-X-Werte aller Karten im Siegpunktstapel.
- Falls dieses Szenario das erste in der Kampagne ist, fahre mit Szenario I-B: Das Haus gewinnt immer fort. Ansonsten rücke zu Zwischenspiel I: Armitages Schicksals vor.

**Auflösung 4:** Stunden später wachst du erschöpft und verletzt auf. Du bist dir nicht sicher, was es war, das du da gesehen hast, aber der Anblick hat tiefe Spuren in deinem Geist hinterlassen. Andere Überlebende berichten von einem ‚tollwütigen Hund‘, der in die Studentenwohnheime eingedrungen ist. Dort ist die Kreatur auf Studenten losgegangen und viele von ihnen wurden bei dem Angriff schwer verletzt oder getötet.

- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler waren einige Stunden bewusstlos.
- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Professor Rice wurde entführt.
- Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler verdient 1 Erfahrungspunkt, weil er über die Ereignisse dieser Nacht nachdenkt.
- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler konnten die Studenten nicht retten. Die Schuld lastet schwer auf deinem Gewissen. Dem Chaosbeutel wird für den Rest der Kampagne 1 -Marker hinzugefügt.
- Falls dieses Szenario das erste in der Kampagne ist, fahre mit Szenario I-B: Das Haus gewinnt immer fort. Ansonsten rücke zu Zwischenspiel I: Armitages Schicksals vor.



## Szenario I-B: Das Haus gewinnt immer

Dr. Armitage hatte dir vorgeschlagen seinen Kollegen Dr. Francis Morgan zu suchen. Er ist sich nicht sicher, ob Dr. Morgan in Schwierigkeiten ist, aber er ist auch nicht gerade glücklich über den Umgang, den sein Kollege derzeit pflegt. Er befindet sich im Clover Club, einer berühmten Spielhölle irgendwo in der Innenstadt. Es ist nicht einfach, herauszufinden, wo sich der Club genau befindet – du wirst ein paar Leute bestechen müssen, nur um zu erfahren, welches Restaurant in der Innenstadt den Club in seinen Hinterräumen beherbergt. Wie du erfährst, handelt es sich um das La Bella Luna, ein gehobenes italienisches Restaurant in der Nähe des Theaters. Du ziehst deine eleganteste Kleidung an und machst dich auf den Weg.

Vor dem La Bella Luna steht ein Mann in Nadelstreifenanzug, der dich beim Näherkommen von Kopf bis Fuß mustert. „Viel Vergnügen“, wünscht er mit verschlagenem Grinsen, während er die Vordertür des Restaurants für dich aufhält.

### Vorbereitung

- ☞ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Das Haus gewinnt immer*, *Pech*, *Naomis Truppe*, *Rattenschwarm*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- ☞ Die Begegnungssets *Grässliche Abscheulichkeiten* und *Lähmende Angst* werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- ☞ Die Orte Lounge des Clover Clubs, Bar des Clover Clubs, Spielzimmer des Clover Clubs und La Bella Luna werden ins Spiel gebracht. Jeder Ermittler beginnt das Spiel im La Bella Luna.
- ☞ Pit Boss des Clover Clubs wird in der Lounge des Clover Clubs ins Spiel gebracht.
- ☞ Die folgenden Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: *Dunkler Flur*, *Peter Clover*, *Dr. Francis Morgan* und jede Kopie von *Tür zum hinteren Bereich*.
- ☞ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

**Hinweis:** Zu Beginn dieses Szenarios gibt Agenda 1a jedem **Krimineller**-Gegner das Schlüsselwort *Zurückhaltend*, sodass diese Gegner die Spieler nicht automatisch in einen Kampf verwickeln können. Dieses Schlüsselwort können die Gegner irgendwann im Verlauf des Szenarios verlieren. Achtung! Gegner, die das Schlüsselwort *Zurückhaltend* verloren haben, verwickeln Ermittler am selben Ort automatisch in einen Kampf.

## Achtung!

### Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

**Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben vor Szene 3 aufgegeben oder wurden besiegt):** Nur knapp entkommst du lebend aus dem Club. Lies **Auflösung 1**.

**Auflösung 1:** *Du fliehst panisch bis zum Ende des nächsten Blocks und hältst dort einen Moment inne, um zu verschmaufen. Aber noch bevor du wieder zu Atem kommst, ertönt ein donnernder Knall und die Erde unter deinen Füßen bebzt. Menschen strömen aus Wohnhäusern und Geschäften, um den Grund für den Tumult zu erfahren, und schon bald hat sich eine riesige Menschenmenge auf der Straße gebildet. Du drängst dich durch die Menge nach vorne und siehst voller Schrecken, dass das Gebäude, aus dem du gerade eben noch geflohen bist, nur noch ein Haufen Schutt ist. Von Dr. Morgan fehlt jede Spur.*

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die O'Bannion-Gang hat mit den Ermittlern noch ein Hühnchen zu rupfen.*
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Dr. Francis Morgan wurde entführt.*
- ☉ Falls ein Spieler „falsch gespielt hat“, wird dem Chaosbeutel für den Rest der Kampagne 1 ☛-Chaosmarker hinzugefügt.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler verdient 1 Erfahrungspunkt, weil er über die Ereignisse dieser Nacht nachdenkt.
- ☉ Falls dieses Szenario das erste in der Kampagne ist, fahre mit Szenario I-A: Aktivitäten außerhalb des Lehrplans fort. Ansonsten lies Zwischenspiel I: Armitages Schicksal.

**Auflösung 2:** *„Was um Himmels Willen ...?“ Dr. Morgan erwacht aus seiner Benommenheit, als du euch in Sicherheit bringst. Du fragst ihn, woran er sich erinnern kann, doch er plappert nur wirr drauflos und schüttelt den Kopf. „Es ist, als ob ein dichter Nebel über allem läge“, erklärt er sichtlich erschöpft. „Ich hatte einen Lauf wie noch nie zuvor in meinem Leben! Vielleicht hatte ich auch den einen oder anderen Drink zu viel. Aber diese Kreaturen – So etwas habe ich nicht mehr gesehen, seit ...“ Er bricht ab und du kannst sehen, dass er fieberhaft nachdenkt. Dann scheint er sich an etwas zu erinnern. Seine Augen werden groß und er wird blass. „Ich bin vielleicht nicht im besten Zustand, aber ich werde Ihnen bei Ihren Ermittlungen helfen. Koste es, was es wolle.“*

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die O'Bannion-Gang hat mit den Ermittlern noch ein Hühnchen zu rupfen.*

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler haben Dr. Francis Morgan gerettet. Ein beliebiger Ermittler darf wählen die Karte Dr. Francis Morgan seinem Deck hinzuzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.*
- ☉ Falls ein Spieler „falsch gespielt hat“, wird dem Chaosbeutel für den Rest der Kampagne 1 ☛-Chaosmarker hinzugefügt.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Fahre mit Szenario I-A: Aktivitäten außerhalb des Lehrplans fort.

**Auflösung 3:** *Auch wenn Dr. Morgan im Club nicht zu finden war, ist zumindest der Mann, den du gerettet hast, für deine Hilfe außerordentlich dankbar. Er stellt sich als Peter Clover vor, der Besitzer des Etablissements, das du gerade verlassen hast. In Anbetracht der Lage bleibt er geradezu bewundernswert ruhig und professionell. Als ihr auf die Straße tretet, hält ein auf Hochglanz polierter Chrysler B-70 neben euch und eine atemberaubend schöne Frau mit langen braunen Haaren und schmalen Augen steigt aus. An ihrer Seite befinden sich gefährlich aussehende Männer, die unter ihre Anzugjacken greifen, als sie dich sehen. „Peter“, sagt sie sichtlich erleichtert, „Gut, dass du unverletzt bist. Ich habe gehört, es gab Schwierigkeiten?“ Sie wendet sich dir zu und mustert dich mit drohendem Blick. „Wer ist das?“*

*Mr. Clover bürstet ungerührt den Staub von seiner Weste. „Naomi, Liebling, das ist ein Freund. Er ...“ Er räuspert sich. „Er hat mir geholfen zu entkommen. Ich verdanke ihm mein Leben“, erklärt er nach kurzer Pause. „Wir schulden ihm Dank.“ Die Frau verschränkt die Arme und mustert dich einen Moment, bevor sie dir ein gezieltes Lächeln schenkt.*

*„Gut. Dann muss ich Ihnen dafür danken, dass Sie sich um Peter gekümmert haben. Nun verschwinden Sie; ab hier übernehmen wir.“ Sie nickt den Schlägern an ihrer Seite zu und gemeinsam gehen sie an dir vorbei zum Hintereingang des Clubs, wobei sie die Waffen unter ihren Jacken hervorziehen. Dir ist nicht ganz klar, was sie mit „übernehmen“ meint, aber du bist dir sicher, dass du nicht mehr hier sein willst, wenn der Kugelhagel losgeht. Du dankst Naomi und Peter, bevor du verschwindest.*

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Naomi beschützt die Ermittler.*
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Dr. Francis Morgan wurde entführt.*
- ☉ Falls ein Spieler „falsch gespielt hat“, wird dem Chaosbeutel für den Rest der Kampagne 1 ☛-Chaosmarker hinzugefügt.

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

☉ Lies Zwischenspiel I: Armitages Schicksal.

**Auflösung 4:** „Hier lebt noch jemand!“, hörst du eine Stimme rufen, bevor du von einigen Feuerwehrmännern aus dem Geröll gezogen wirst. Sie leisten dir Erste Hilfe während gleichzeitig die Polizei von dir wissen will, was passiert ist. Du bist dir sicher, sie würden deine Geschichte über fürchterliche Monstrositäten, die das Gebäude von innen verwüstet haben, nicht glauben. Unsicher gibst du vor dich nicht erinnern zu können. „Wir bringen Sie ins St. Mary's“, sagt einer der Rettungskräfte und zeigt auf einen Krankenwagen in der Nähe. Da du weißt, wie schlimm die Lage ist, schleichst du weg, als sie ihre Aufmerksamkeit auf etwas anderes im Geröll richten ...

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die O'Bannion-Gang hat mit den Ermittlern noch ein Hühnchen zu rupfen.

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Dr. Francis Morgan wurde entführt.

☉ Falls ein Spieler „falsch gespielt hat“, wird dem Chaosbeutel für den Rest der Kampagne 1 -Chaosmarker hinzugefügt.

☉ Jeder Ermittler erleidet 1 körperliches Trauma.

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler waren einige Stunden bewusstlos.

☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler verdient 1 Erfahrungspunkt, weil er über die Ereignisse dieser Nacht nachdenkt.

☉ Falls dieses Szenario das erste in der Kampagne ist, fährt mit Szenario I-A: Aktivitäten außerhalb des Lehrplans fort. Ansonsten lies Zwischenspiel I: Armitages Schicksal.

## Zwischenspiel I: Armitages Schicksal

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls die Ermittler einige Stunden bewusstlos waren: Lies **Armitages Schicksal 1**.

Ansonsten überspringe diese Passage und lies **Armitages Schicksal 2**.

**Armitages Schicksal 1:** Die Erlebnisse in der Universität und im Clover Club haben dich sehr verstört. Du bist dir nicht sicher, was du von dem halten sollst, das hinter Rice und Morgan her ist – ganz gleich, ob es sich um eine Person oder etwas anderes handelt. Besorgt um Dr. Armitage verlierst du keine Zeit und machst dich auf den Weg zu ihm. Als du an seinem Haus ankommst, findest du seine Vordertür eingetreten und Wohnbereich und Arbeitszimmer durchwühlt vor. Dr. Armitage ist nirgendwo zu finden. Du durchsuchst sein Haus und findest in der untersten Schublade von Armitages Schreibtisch ein Tagebuch, das die Eindringlinge offensichtlich nicht gefunden haben. Es ist verborgen unter mehreren anderen Dokumenten. Das Tagebuch scheint in einer fremdartigen Sprache verfasst worden zu sein, die du nicht entziffern kannst, selbst das verwendete Alphabet hast du noch nie zuvor gesehen. Glücklicherweise scheint Dr. Armitage es bereits übersetzt zu haben. Offensichtlich gehört es einem gewissen „Wilbur Whateley“.

Das Tagebuch – und Armitages umfangreiche Notizen dazu – erzählt eine erschütternde Geschichte, die du nie im Leben geglaubt hättest, wären da nicht die Ereignisse der letzten Stunden ...

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Dr. Henry Armitage wurde entführt.

☉ Jeder Ermittler verdient 2 Bonus-Erfahrungspunkte, weil er Einsicht in die verborgene Welt des Mythos erhalten hat.

☉ Die Geschichte geht in Szenario II: Das Miskatonic-Museum weiter.

**Armitages Schicksal 2:** Als du Dr. Armitages Haus in der Südstadt erreichst, findest du ihn blass, schwitzend und offensichtlich sehr besorgt an seinem Schreibtisch vor. Er ist dankbar für deine Mühen bei der Suche nach seinen Kollegen, wirkt aber nicht wirklich erleichtert. Nach einer langen Pause schiebt er seine Brille zurecht und erklärt:

„Ich fürchte, ich muss mich bei Ihnen entschuldigen. Es gibt etwas, was ich vorher noch nicht erwähnt habe.“ Dann erzählt Dr. Armitage eine erschütternde Geschichte, die du nicht glauben würdest, wenn du nicht in den letzten Stunden etwas ähnlich Erschütterndes erlebt hättest ...

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler haben Dr. Henry Armitage gerettet. Ein beliebiger Ermittler darf wählen die Karte Dr. Henry Armitage seinem Deck hinzuzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers. Sie befindet sich im Begegnungsset **Armitages Schicksal**, erkennbar an diesem Symbol:



☉ Die Geschichte geht in Szenario II: Das Miskatonic-Museum weiter.

## Und nun?

Jedes Szenario im Zyklus *Das Vermächtnis von Dunwich* kann als eigenständiges Szenario gespielt werden. Es ist aber auch möglich, sie zu einer achtteiligen Kampagne zu verbinden. Das nächste Szenario der Kampagne *Das Vermächtnis von Dunwich* befindet sich im Mythos-Pack *Das Miskatonic-Museum* und die Geschichte wird mit den sechs Packs dieses Zyklus fortgesetzt.

## Credits

**Spielautoren:** Nate French und Matthew Newman

**Autor der Erweiterung:** Matthew Newman

**Redaktion:** Nate French, Kevin Tomczyk, und Katrina Ostrander

**Lektorat:** Molly Glover

**Grafikdesign des Grundspiels:** Mercedes Opheim und Evan Simonet mit Monica Helland und Christopher Hosch

**Grafikdesign der Erweiterung:** Mercedes Opheim mit Christopher Hosch

**Leitender Grafikdesigner:** Brian Schomburg

**Schachtelillustration:** Tomasz Jedruszek

**Künstlerische Leitung:** Andy Christensen und Zöe Robinson

**Abteilungsleitung Kunst:** Andy Christensen

**Arkham Horror Story Group:** Dane Beltrami, Michael Hurley, Matthew Newman, Katrina Ostrander, und Nikki Valens

**„Das Dunwich Vermächtnis“ Storytext:** Matthew Newman

**Produktionsmanager:** Megan Duehn

**LCG Manager:** Chris Gerber

**Abteilungsleiter Kunst:** Andrew Navaro

**Ausführender Spieldesigner:** Corey Konieczka

**Ausführender Produzent:** Michael Hurley

**Herausgeber:** Christian T. Petersen

**Spieltester:** Mark Anderson, Brad Andres, Alan Bahr, Erin Bahr, Craig Bergman, Brian L. Casey, Matt Charboneau, Marcia Colby, Tom Capor, Amber Cowles, Isaac Cowles, Andrea Dell'Agnes, Luke "Click for a Credit" Eddy, Richard A. Edwards, Justin Engelking, Julia Faeta, Tony Fanchi, Jeremy Fredin, Chris Gerber, Jed Humphries, Gwendolyn Kornblum, Samuel Langenegger, Ian Martin, Cat Miller, Kathleen Miller, Patrice Mundinar, Amy Pirkel, Zap Riecken, Brian Schwebach, Michael Strunk, Sean Switajewski, Alex Tomita, Zach "I'm a survivor" Varberg, Matt Watson, Jeremy "Beyond what veil?" Zwirn

## Deutsche Ausgabe

**Redaktion:** Marco Reinartz

**Übersetzung:** Sandra Schmidt

**Layout & grafische Bearbeitung:** Thomas Kramer

**Unter Mitarbeit von:** Yvonne Distelkämper, Benjamin Fischer, Christian Schepers, Niklas Bungardt, Jan Fehrenberg, Marcus Lange, Christian Kretschmer, Dirk-Johannes Dreeßen, Patrice Mundinar, Frank Gerken und Tim Leuftink

**Produktionsmanagement:** Heiko Eller

© 2016 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply is a TM 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 Spieleverlag. **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

AHC02  
Das Vermächtnis  
von Dunwich

Kampagnenlogbuch:

# Das Vermächtnis von Durwich

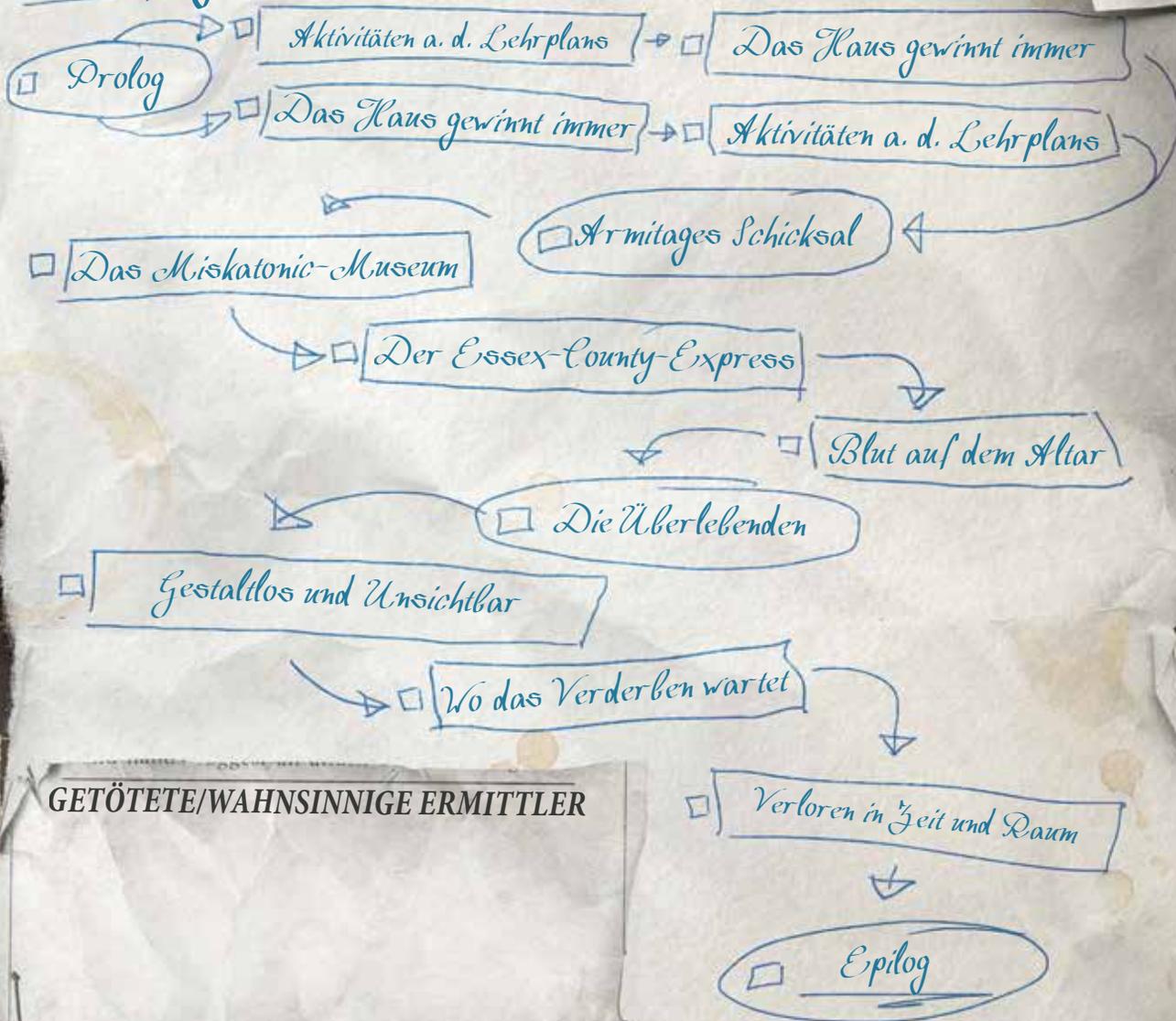
## ERMITTLER

SPIELERNAME	SPIELERNAME	SPIELERNAME	SPIELERNAME
ERMITTLER	ERMITTLER	ERMITTLER	ERMITTLER
NICHT AUSGEGBENE EP	NICHT AUSGEGBENE EP	NICHT AUSGEGBENE EP	NICHT AUSGEGBENE EP
TRAUMA (Körperlich) (Seelisch)	TRAUMA (Körperlich) (Seelisch)	TRAUMA (Körperlich) (Seelisch)	TRAUMA (Körperlich) (Seelisch)
VERD. STORYVORTEILE/SCHWÄCHEN	VERD. STORYVORTEILE/SCHWÄCHEN	VERD. STORYVORTEILE/SCHWÄCHEN	VERD. STORYVORTEILE/SCHWÄCHEN

Kampagnennotizen

Yog-Sothoth geopfert

# Kampagne



# VILLEN DES WAHNSINNS

ZWEIFTE EDITION

EIN VOLLKOOPERATIVES  
BRETTSPIEL VOLLER  
GEHEIMNISSE  
& WAHNSINN

