

ARKHAM HORROR

DAS KARTENSPIEL

RÜCKKEHR ZU: DER GEBROCHENE KREIS

Rückkehr zu: *Der gebrochene Kreis* ist eine Erweiterung für *Arkham Horror: Das Kartenspiel*, welche die Kampagne *Der gebrochene Kreis* modifiziert und erweitert. Diese Erweiterung enthält einige neue Begegnungssets, Kartentrenner zum Organisieren der Sammlung, ein brandneues Tarotdeck und neue Spielerkarten, die verwendet werden können, um bestehende Ermittlerdecks neu zu gestalten.

Verwendung dieser Erweiterung

Zur Verwendung dieser Erweiterung wird eine Kampagne *Der gebrochene Kreis* (oder ein Einzelspielszenario aus dieser Kampagne) nach den normalen Regeln und unter Verwendung der Vorbereitungsanweisungen im Kampagnenleitfaden *Der gebrochene Kreis* begonnen. Bei der Vorbereitung eines Szenarios mit dieser Erweiterung werden außerdem die neuen Szenariokarten mit dem Kartennamen „**Rückkehr zu: (Szenario)**“ verwendet und die zusätzlichen Vorbereitungsanweisungen darauf befolgt.

Jede dieser neuen Szenariokarten ist Teil eines der folgenden Begegnungssets, die das normale Szenario modifizieren und erweitern:



Rückkehr zu:
Die Vermissten vom Anwesen der Dämmerung



Rückkehr zu:
Hexenstunde



Rückkehr zu:
Auf der Schwelle des Todes



Rückkehr zu:
Der geheime Name



Rückkehr zu:
Der Sünde Lohn



Rückkehr zu:
Für das große Ganze



Rückkehr zu:
Einheit und Ernüchterung



Rückkehr zu:
In den Fängen des Chaos



Rückkehr zu:
Vor dem Schwarzen Thron

Diese Begegnungssets enthalten neue Herausforderungen und neue Versionen alter Karten. Sobald die Spieler angewiesen werden diese Begegnungssets herauszusuchen, folgen sie den Anweisungen auf der neuen Szenariokarte – einige dieser Karten ersetzen alte Karten, andere werden einfach beiseitegelegt oder in das Begegnungsdeck gemischt.



Beispiel: Bei der Vorbereitung zu *Hexenstunde* aus dieser Erweiterung wird die Karte „*Rückkehr zu: Hexenstunde*“ herausgesucht und die zusätzlichen Vorbereitungsanweisungen werden befolgt.

Diese Erweiterung enthält außerdem 7 brandneue Begegnungssets, die entwickelt wurden, um 7 Begegnungssets aus früheren Produkten zu ersetzen:

| | | | | |
|---|---------------------------------|---|---|------------------------------|
|  | <i>Hexenkunst</i> | → |  | <i>Hexenwerk</i> |
|  | <i>Gefangene Geister</i> | → |  | <i>Blutrünstige Geister</i> |
|  | <i>Unerbittliches Schicksal</i> | → |  | <i>Unsägliches Schicksal</i> |
|  | <i>Reich des Todes</i> | → |  | <i>Unbeständiges Reich</i> |
|  | <i>Stadt der Sünden</i> | → |  | <i>Stadt der Verdammten</i> |
|  | <i>Grabeskälte</i> | → |  | <i>Kalte Nebel</i> |
|  | <i>Böses aus uralter Zeits</i> | → |  | <i>Dräuendes Böses</i> |

- ☉ *Hexenwerk* ersetzt das Begegnungsset *Hexenkunst* aus der Erweiterung *Der gebrochene Kreis*.
- ☉ *Blutrünstige Geister* ersetzt das Begegnungsset *Gefangene Geister* aus der Erweiterung *Der gebrochene Kreis*.
- ☉ *Unsägliches Schicksal* ersetzt das Begegnungsset *Unerbittliches Schicksal* aus der Erweiterung *Der gebrochene Kreis*.
- ☉ *Unbeständiges Reich* ersetzt das Begegnungsset *Reich des Todes* aus der Erweiterung *Der gebrochene Kreis*.
- ☉ *Stadt der Verdammten* ersetzt das Begegnungsset *Stadt der Sünden* aus der Erweiterung *Der gebrochene Kreis*.
- ☉ *Kalte Nebel* ersetzt das Begegnungsset *Grabeskälte* aus dem Grundspiel.
- ☉ *Dräuendes Böses* ersetzt das Begegnungsset *Böses aus uralter Zeit* aus dem Grundspiel.

Sobald die Spieler die Anweisung erhalten, eines dieser Begegnungssets herauszusuchen, ersetzt es das ursprüngliche Begegnungsset. Jenes Begegnungsset wird aus dem Spiel entfernt und wie oben dargestellt durch das neue ersetzt.



Beispiel: Die Vorbereitungsanweisungen auf dieser Karte geben an, dass die Spieler die Begegnungssets Stadt der Sünden, Böses aus uralter Zeit und Hexenkunst durch die Begegnungssets Stadt der Verdammten, Dräuendes Böses und Hexenwerk ersetzen sollen.

Variante: Zufällige Begegnungssets

Als mögliche Variante für ein chaotischeres Spiel und einen höheren Wiederspielwert können sich die Spieler dazu entscheiden, das alte und das neue Begegnungsset zusammenzumischen und dann davon zufällig eine bestimmte Anzahl Karten zu bestimmen, aus denen das neue Begegnungsset erstellt wird. Die Gesamtzahl der Karten im neuen Begegnungsset sollte der Anzahl der Karten im ursprünglichen Set entsprechen (7 Karten in *Hexenkunst* + *Hexenwerk*; 4 Karten in *Gefangene Geister* + *Blutrünstige Geister*; 6 Karten in *Unerbittliches Schicksal* + *Unsägliches Schicksal*; 4 Karten in *Reich des Todes* + *Unbeständiges Reich*; 5 Karten in *Stadt der Sünden* + *Stadt der Verdammten*; 4 Karten in *Grabeskälte* + *Kalte Nebel* und 3 Karten in *Böses aus uralter Zeit* + *Dräuendes Böses*).

Das Tarotdeck

In dieser Erweiterung befindet sich ein Tarotdeck aus 22 Karten. Jede davon gehört zu den großen Arkana des Tarot. Diese Karten können neben einem Szenario oder einer Kampagne von *Arkham Horror: Das Kartenspiel* auch fürs Kartenlegen verwendet werden.

Hinweis: Tarotkarten haben zwei Orientierungen – aufrecht und auf dem Kopf stehend. Beim Kartenlegen hat die auf dem Kopf stehende Karte einen gegensätzlichen (meist negativen) Effekt. Beim Spielen mit dieser optionalen Variante machen die aufrechten Karten das Spiel einfacher, während die auf dem Kopf stehenden Karten das Spiel anspruchsvoller machen.



aufrecht



auf dem Kopf stehend

Kartenlegen mit 1 Karte („Chaos“)

Noch vor jeder anderen Vorbereitung wird das Tarotdeck gemischt und die oberste Karte in zufälliger Orientierung enthüllt. Ihre Effekte sind während des Szenarios aktiv und können je nach Orientierung positiv oder negativ sein. Diese Art des Kartenlegens ist ideal, wenn ihr das Szenario ein wenig chaotischer und unvorhersehbarer haben wollt.

Kartenlegen mit 2 Karten („Gleichgewicht“)

Noch vor jeder anderen Vorbereitung wird das Tarotdeck gemischt und die oberste Karte in aufrechter Orientierung sowie die nächste Karte auf dem Kopf stehend enthüllt. Ihre Effekte sind während des Szenarios aktiv. Der Effekt der einen Karte ist positiv und der Effekt der anderen ist negativ. Diese Art des Kartenlegens ist ideal, wenn ihr das Szenario ein wenig unvorhersehbarer haben und seinen Wiederspielwert erhöhen wollt, aber insgesamt ausgewogene Effekte haben wollt.

Kartenlegen mit 3 Karten („Entscheidung“)

Noch vor jeder anderen Vorbereitung wird das Tarotdeck gemischt und die obersten 3 Karten werden in aufrechter Orientierung enthüllt. Wählt dann 2 von ihnen und dreht sie auf den Kopf. Die Effekte aller 3 Karten sind während des Szenarios aktiv. Der Effekt einer Karte ist positiv und die Effekte der anderen beiden sind negativ, aber die Ermittler entscheiden, welche Karten das betrifft. Diese Art des Kartenlegens ist ideal, wenn ihr das Szenario mit ein wenig mehr strategischer Entscheidungsfreiheit angehen wollt.

Kartenlegen für eine Kampagne („Bestimmung“)

Vor dem Start der Kampagne wird das Tarotdeck gemischt und für jedes Szenario der Kampagne wird 1 Karte enthüllt. Nebenszenarien werden dabei ignoriert und Szenarien mit mehreren Teilen werden als eigenständige Szenarien gewertet. Die Karten werden in einer waagerechten Reihe in aufrechter Orientierung ausgelegt. Jede Karte wird einem Szenario zugeordnet, wobei die Tarotkarte ganz links zum ersten Szenario gehört und die Karte ganz rechts zum letzten Szenario der Kampagne. Wählt dann die Hälfte der Karten (aufgerundet) und dreht sie auf den Kopf. Bei dieser Art des Kartenlegens werden die Ermittler dazu gezwungen, vorausschauend zu planen, um mit den frühzeitig bekannten negativen Effekten besser klarzukommen.

Individuelles Kartenlegen

Es gibt noch zahllose weitere Möglichkeiten, wie das Tarotdeck beim Kartenlegen verwendet werden kann. Nur zu, probiert Neues aus!

Weitere Kampagnenleitfaden-Einträge

Im Folgenden sind zusätzliche Einträge für den Kampagnenleitfaden aufgeführt. Unten wird beim jeweiligen Szenario von *Rückkehr zu: Der gebrochene Kreis* angegeben, wann die Spieler den Eintrag lesen sollten.

Die Vermissten vom Anwesen der Dämmerung

Statt *Rückkehr zu: Die Vermissten vom Anwesen der Dämmerung* zu spielen, dürfen die Spieler wählen, Folgendes zu tun:

☉ Jeder Spieler wählt ganz normal 1 der neutralen Ermittler des Prologs. Dann zieht jeder Spieler 1 zufällige Tarotkarte vom Tarotdeck und sieht in der unteren Liste nach, was seinem Charakter zugestoßen ist, und notiert dies an der entsprechenden Stelle im Kampagnenlogbuch (die zurückgelassenen Beweismittel aller Charaktere werden zusammengezählt). Für jeden Charakter muss eine andere Tarotkarte gezogen werden.

- ◆ 0: (Charaktername) ist im Nebel verschwunden. 2 Beweismittel wurden zurückgelassen.
- ◆ I–II: (Charaktername) ist im Nebel verschwunden. 0 Beweismittel wurden zurückgelassen.
- ◆ III–XI: (Charaktername) ist von Geistern beansprucht worden. 3 Beweismittel wurden zurückgelassen.
- ◆ XII–IX: (Charaktername) ist von Geistern beansprucht worden. 5 Beweismittel wurden zurückgelassen.
- ◆ X–XII: (Charaktername) wurde in das Reich der Geister gezogen. 2 Beweismittel wurden zurückgelassen.
- ◆ XIII–XVI: (Charaktername) wurde in das Reich der Geister gezogen. 4 Beweismittel wurden zurückgelassen.
- ◆ XVII–XVIII: (Charaktername) wurde in das Reich der Geister gezogen. 6 Beweismittel wurden zurückgelassen.
- ◆ XIX–XX: (Charaktername) wurde vom Beobachter entführt. 3 Beweismittel wurden zurückgelassen.
- ◆ XXI: (Charaktername) wurde vom Beobachter entführt. 5 Beweismittel wurden zurückgelassen.

Hexenstunde

Falls die Ermittler **Einführung 2** abhandeln und *ihr Schicksal akzeptiert haben*, darf der Ermittlungsleiter wählen, anstatt den zweiten Punkt dieser Einführung abzuhandeln (bei dem er die Karten *Der Turm · XVI* und *Ass der Stäbe* verdienen würde), Folgendes abzuhandeln:

☉ Mit dem Tarotdeck wird ein Kartenlegen für eine Kampagne durchgeführt, bei dem 8 bestimmte Karten herausgesucht und in folgender Reihenfolge ausgelegt werden: Die Mäßigkeit, Die Gerechtigkeit, Der Eremit, Der Gehängte, Der Hierophant, Die Liebenden, Der Wagen und Rad des Schicksals.

Unabhängig davon, wofür sich die Ermittler während der Einführung entschieden haben, wird die folgende Auflösung zu den möglichen Auflösungen hinzugefügt:

Auflösung 5: *Du schaust dabei zu, wie Anette, die Anführerin des Zirkels, ihre Priesterinnen erneut um das Feuer herum versammelt. Zusammen vollenden sie mit ein paar letzten Zaubern ihr Ritual. Der kalte Wind frischet noch weiter auf und trägt ihre Gesänge in den Wald hinaus.*

Als der Zauber vollendet ist, bläst der dunkle Wind das Feuer in der Mitte der Lichtung aus. Schatten winden sich jenseits der Baumgrenze und schlängeln sich auf die Lichtung zu, wo sie beginnen, an den Säumen der Hexenumhänge zu zerren. Nacheinander ziehen die Schatten die Hexen in die Dunkelheit hinter sich ... alle bis auf eine.

Die Hexe namens Erynn verweilt noch einen Moment länger und schaut dir tief in die Augen, wohl um deine Absichten zu ergründen. „Wenn du es ernst meinst, triff mich dort, wo meine Vorfahren begraben liegen. Dort können wir uns unterhalten.“ Dann ist sie plötzlich verschwunden. Du bleibst im sanften Leuchten des Mondlichts zurück, das dir den Weg nach Hause weisen wird.

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Der Zauber der Hexen wurde vollendet.*

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Erynn möchte dich treffen.*

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird unter „Gefundene Andenken“ notiert: *Hypnotisierende Flöte* und *Seltsamer Zauberspruch*. Jeder Ermittler verdient 1 zusätzlichen Erfahrungspunkt, weil er Einsicht in Arkhams geheimnisvolle Vergangenheit erhalten hat.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.

Der Sünde Lohn

Die folgende Auflösung wird zu den möglichen Auflösungen hinzugefügt:

Auflösung 3: *Zusammen mit dem Henkershügel lässt du den wider-natürlichen Nebel hinter dir, der dir als Erinnerung dient, dass du Informationen und Macht der Sicherheit in der Stadt vorgezogen hast. Als du den Bach überquerst, fällt dir neben der Brücke ein Baum auf, an dessen Rinde Blut hinunterläuft. Ein widerlicher Anblick ... dennoch könnten hier auch wichtige Informationen zu finden sein. In der Hoffnung, das Richtige zu tun, untersuchst du die seltsamen Einkerbungen in der Baumrinde, bevor du deinen Weg zum nächsten Ziel fortsetzt.*

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *1 Ketzer wurde auf Arkham losgelassen.*
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird unter „Gefundene Andenken“ notiert: *Blutige Einkerbungen.*
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Erynn hat sich den Ermittlern angeschlossen.* Ein beliebiger Ermittler darf wählen, die Storyvorteilskarte Erynn MacAoidh seinem Deck hinzuzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.

Einheit und Ernüchterung

Falls sich Erynn den Ermittlern angeschlossen hat und vor der Vorbereitung dieses Szenarios sich die Ermittler auf die Seite des Hexenzirkels geschlagen haben, lies die folgende **Zusätzliche Einführung**, bevor mit der Vorbereitung des Szenarios fortgefahren wird:

Zusätzliche Einführung: *Erynn wägt deine Worte sorgfältig ab, als du ihr erzählst, dass du vorhast, dich auf die Seite des Hexenzirkels zu schlagen, um ihm dabei zu helfen, das Ritual der Loge zu stoppen, trotz der Dinge, die du über die Hohepriesterin des Zirkels erfahren hast. „Ich weiß nicht“, gibt sie zu. „Willst du das wirklich tun?“ Sie seufzt und wirkt noch besorgter als zuvor. „In Ordnung. Wenn du das wirklich machen willst, dann soll es so sein. Ich hoffe nur, du weißt, was du da tust ...“*

Ersetze die ursprüngliche **Auflösung 4** aus dem Kampagnenleitfaden durch die folgende neue Version von **Auflösung 4**. Die folgenden weiteren Auflösungen werden zu den möglichen Auflösungen hinzugefügt:

Auflösung 4: *Anette nähert sich der ätherischen Hülle der Überreste des Wiedergängers. „Schwester! Wir sind die, welche dich aus dem großen Jenseits hierher gerufen haben.“ Der zerschmetterte Wiedergänger richtet seine Aufmerksamkeit auf Anette; der Rest ihres Hexenzirkels sieht erwartend zu.*

„Was tun Sie da, Sie Närrin? Dieser Geist ist keine bloße Hexe!“, schreit Carl Sanford. Aber es ist zu spät. Anette schenkt Mr. Sanford keine Beachtung und redet weiter mit der geisterhaften Präsenz. „Seit Jahren haben wir Unrecht über Unrecht erlitten. Teile deine Geheimnisse mit mir, Schwester. Zusammen, als ein Geist, ein Körper und eine Seele können wir von Neuem beginnen.“

Der Geist streckt ihr seinen langen, knöchernen Arm entgegen. Anettes Schwestern atmen hörbar ein, als ihre Hohepriesterin nach vorne geht und vor dem Wesen kniet, um sich anzubieten. Mit einem plötzlichen Fluss aus Energie wird die geisterhafte Seele in Anette hineingesogen. Sie bricht verkrümmt durch den Aufschlag zusammen. Ihr Körper windet sich vor Qualen, aber keine der anderen Hexen kommt ihr zu Hilfe. In ihren Augen sieht man eine Mischung aus Schrecken und Faszination. Dann erhebt sich Anette wieder, die Augen vor mystischer Kraft leuchtend. Als sie spricht, ist es nicht mehr ihre Stimme. „Schwestern. Freut euch, denn ich bin wiedergeboren“, verkündet Keziah.

Carl Sanford stupst dich mit seinem Gehstock an. Du warst von dem, was vor deinen Augen geschehen ist, so gebannt, dass du nicht bemerkt hast, wie sich die Logenmitglieder an den Rand der Lichtung geschlichen haben. Einer aus dem inneren Kreis der Loge zieht einen Revolver und versucht zu schießen, aber ein einfacher Blick der Hohepriesterin genügt und sein Arm verrottet vor deinen Augen. Seine Waffe fällt zu Boden und er kann nur noch ein Krächzen von sich geben, bevor er als vermoderter Haufen auf dem Boden endet. „Wir müssen sofort von hier verschwinden“, sagt Sanford in aller Ruhe. „Dieses Wesen hat Macht über Leben und Tod. Es wird unsere Anwesenheit nicht länger ertragen wollen.“

Anette – nein, Keziah – richtet ihre Aufmerksamkeit auf dich. Ihre Augen beginnen zu leuchten. „Du wirkst vertraut, mein Kind. Komm, komm. Hab keine Angst. Du hast nichts zu befürchten.“ Sie lächelt boshaft. Es ist, als ob ihre Stimme wie ein Messer in deine Seele schneidet ... Könnte das die Chance sein, auf die du gewartet hast?

☞ Tritt vor und akzeptiere Keziah's Angebot. Fahre mit **Auflösung 9** fort. Du darfst diese Option nur wählen, falls ein Ermittler Das Schwarze Buch in seinem Deck hat und sich Erynn den Ermittlern angeschlossen hat.

☞ Flüchte mit Sanford und der Loge. Fahre mit **Auflösung 10** fort.

Auflösung 9: Du trittst vor und begegnest Keziah's festem Blick. Auf genau das hier hast du dich vorbereitet. All deine Nachforschungen, all die Mysterien, die du aufdecken konntest, all das hat dich genau hierher geführt. Zur Macht. Zur Unsterblichkeit. Keziah nickt dir wissend zu. Ein sinistres Grinsen umspielt ihre Lippen. „Kommt, Schwestern: Es ist an der Zeit, dass ihr für eure Treue belohnt werdet.“

In der Unterzahl fliehen Carl Sanford und die Logenmitglieder in die Wälder und lassen dich mit dem Hexenzirkel allein zurück. Nacheinander unterschreibt ihr – du und deine neuen Verbündeten – das Schwarze Buch von Azathoth. Keziah gewährt jedem einen keinen Bruchteil ihres Wissens und ihrer Macht. Und dann verrät sie euch, was ihr mit eurer Treue erkaufte habt. Sie erzählt euch von den Großen Alten, von Unsterblichkeit und vom Gesandten und seiner dämonischen Weisheit. Von diesem Zeitpunkt an bist du für immer verändert ...

☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Keziah's Hexenzirkel hält die Welt fest in seinem Griff.

☞ Der Hexenzirkel gewinnt die Kampagne. (Die Ermittler, die wirklich loyal zum Hexenzirkel halten, gewinnen die Kampagne.)

Auflösung 10: Du willst es nicht wahrhaben, aber Sanford hat Recht. Du kannst dich an diesem Wahnsinn nicht beteiligen. Als dir diese Gedanken in den Sinn kommen, erstarren Keziah's Gesichtszüge. „Dann sei es so.“ Sie streckt dir ihre Hand entgegen. Voller Schrecken fliehst du mit dem Rest der Loge, in der Hoffnung, schnell genug zu sein, um der Magie der Hexe entfliehen zu können.

Du erinnerst dich nur an Fetzen deiner Flucht. Hexen und Geister jagen dich unnachgiebig durch die verlassenenen Wälder. Du schaffst es gerade noch zurück an den Strand, bevor sie dich einholen. Andere Mitglieder der Loge haben vielleicht nicht dieses Glück. Nachdem ihr euch aufgeteilt habt, weißt du nicht, wie viele flüchten konnten, und du kannst Carl Sanford nirgends erblicken. Aber du vermutest, dass er auch für diesen Ausgang einen Plan hatte.

☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Anette Mason ist vom Bösen besessen.

☞ Fahre mit **Auflösung 8** fort.

Zwischenspiel IV: Wendung des Schicksals

Die folgenden Punkte werden zur Liste der Bedingungen hinzugefügt:

☞ Falls die Ermittler Anette verhaftet haben:

◆ Streiche 1 Zählstrich durch. Entferne 1 ☠-Marker aus dem Chaosbeutel.

☞ Falls dich Anette die alten Zauber gelehrt hat:

◆ Jeder Ermittler darf die Sammlung nach einer Grundschwäche seiner Wahl mit dem Merkmal **Pakt**, **Fluch**, **Omen** oder **Silberloge der Dämmerung** durchsuchen und sie seinem Deck hinzufügen. Jeder Ermittler, der dies tut, verdient 4 zusätzliche Erfahrungspunkte, die nur ausgegeben werden können, um Karten mit dem Merkmal **Zauber**, **Ritual**, **Zauberer** oder **Hexe** zu erwerben oder zu verbessern.

☞ Falls die Ermittler Sanford verhaftet haben:

◆ Streiche 1 Zählstrich durch. Füge dem Chaosbeutel einen „-1“-Marker hinzu.

☉ Falls die Ermittler die Kontrolle über die Silberloge der Dämmerung übernommen haben:

- ◆ Füge dem Chaosbeutel 2 ⚠-Marker hinzu. Jeder Ermittler beginnt das nächste Szenario mit 2 zusätzlichen Ressourcen und 2 zusätzlichen Karten auf seiner Starthand.

Vor dem Schwarzen Thron

Die folgende Auflösung wird zu den möglichen Auflösungen hinzugefügt:

Auflösung 6: *Das ist es nun. Das Ende aller Dinge. Der Nächtliche Thron des Wesens, das als Azathoth bekannt ist. Dir ist klar, dass es zwecklos wäre, es verletzen zu wollen – wenn so ein Ding überhaupt verletzt werden kann. Also musst du einen anderen Weg finden, es am Erwachen zu hindern. Dir wird nun bewusst, dass die Geister, die du auf dem Henkershügel gesehen hast, dich zu warnen versucht haben und dich von dem Weg abhalten wollten, den Keziah bereits vor so vielen Jahren ging. Anettes Beschwörung sollte für die Kreatur ein Weckruf sein. Also musst du nun einen Weg finden, sie in ein Schlaflied zu verwandeln.*

Du benötigst Ewigkeiten, um in diesen weiten zeitverlassenen Hallen den Geist zu finden, der weiß, wie man die Beschwörung umkehren kann. Noch viel länger brauchst du, um ihm etwas aus dem hohlen Mund zu entlocken. Aber zusammen schafft ihr es, die Zauberworte laut auszusprechen, die Keziahs Werk ein für alle Mal zerstören. Azathoth schlummert tief und fest. Du weißt, dass es wohl nicht für immer sein wird. Nachdem deine Aufgabe vollbracht ist, drehst du dich um, siehst in die Dunkelheit und rufst dein Reittier. Es ist Zeit, nach Hause zurückzukehren.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Azathoth schlummert ... noch.*
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler verdient 5 zusätzliche Erfahrungspunkte, da er das Universum davor bewahrt hat, verschlungen zu werden.
- ☉ Jeder Ermittler erleidet 1 körperliches Trauma und 1 seelisches Trauma, da die albtraumhafte Umgebung Tribut bei Körper und Geist gefordert hat.
- ☉ Die Ermittler gewinnen die Kampagne!

Liste der Erfolge

Die folgende Liste enthält Erfolge, die als zusätzlicher Ansporn für die Kampagne *Rückkehr zu: Der gebrochene Kreis* gedacht sind. Diese Erfolge können nur erreicht werden, wenn die Begegnungssets aus der Erweiterung *Rückkehr zu: Der gebrochene Kreis* verwendet werden. Sobald ein Erfolg erreicht wird, kann dies durch einen Haken im Kästchen daneben gekennzeichnet werden. Es stellt eine wahre Herausforderung dar, all diese Erfolge zu erreichen!

- „**Who You Gonna Call?**“: Besiege 13 **Spuk** oder **Geisterhaft**-Gegner. Vermerke dies mit Zählstrichen im Kampagnenlogbuch. Gegner, die nicht abgelegt oder nicht dem Siegpunktstapel hinzugefügt werden, zählen dabei nicht mit.
- Retter der Menschheit**: Rette jeden **Silberloge der Dämmerung**-Gegner, der im Szenario „An der Türschwelle“ vorkommt.
- 10 von 10 – Gerne wieder!**: Nimm im Verlauf der Kampagne insgesamt 10 Horror unter Verwendung der Fähigkeit auf Das Schwarze Buch. Vermerke dies mit Zählstrichen im Kampagnenlogbuch.
- Carl Schmarrn**: Werde Teil des inneren Kreises der Silberloge der Dämmerung und verrate sie dann im Szenario „Einheit und Ernüchterung“.
- Die Dreier-Regel**: Verbünde dich mit Erynn und wende dich im Szenario „Einheit und Ernüchterung“ gegen ihren Hexenzirkel.
- Die neue Weltordnung**: Hilf der Silberloge der Dämmerung die Kampagne *Der gebrochene Kreis* zu gewinnen.
- Unsterblichkeit hört sich gut an**: Hilf Anettes Hexenzirkel die Kampagne *Der gebrochene Kreis* zu gewinnen.
- Kein Durchbruch für die Menschheit**: Beende das Szenario „In den Fängen des Chaos“, ohne dass ein einziger Durchbruch stattfindet.
- Erinnerst du dich noch daran?**: Finde die folgenden Andenken:
 - Hypnotisierende Flöte
 - Keziahs Formeln
 - Ritualkomponenten
 - Abgegriffenes Kreuzifix
 - Lumpen aus zerrissenem Schatten
 - Hauch des geisterhaften Nebels
 - Seltsamer Zauberspruch
 - Stroh puppe
 - Gilmans Tagebuch
 - Blutige Einkerbungen

- Fall abgeschlossen:** Rette die folgenden Charaktere vor einem schrecklichen Schicksal:
 - Valentino Rivas
 - Penny White
 - Gavriella Mizrah
 - Jerome Davids
- Musik der Äußeren Götter:** Akzeptiere dein Schicksal und gewinne die Kampagne *Der gebrochene Kreis*, indem du dich den Pfeifern von Azathoth anschließt.
- Weber der Schatten und Nebel:** Akzeptiere dein Schicksal nicht und gewinne die Kampagne *Der gebrochene Kreis*, indem du einen Zauber webst, der Azathoth zurückhält.
- Das Kleingedruckte:** Gewinne die Kampagne *Der gebrochene Kreis*, indem du im Schwarzen Buch von Azathoth unterschreibst.
- sua tual etrow eid hcirpS:** Gewinne die Kampagne *Der gebrochene Kreis*, indem du einen Weg findest, die uralte Beschwörung umzukehren.
- Kreis-Experte:** Gewinne die Kampagne *Der gebrochene Kreis* auf dem Schwierigkeitsgrad Experte.

Erweiterungssymbol

Die Karten in der Erweiterung *Rückkehr zu: Der gebrochene Kreis* können an folgendem Symbol vor der Setnummer jeder Karte erkannt werden:



Hinweis: Einige Karten dieser Erweiterung sind alternative Versionen von Karten des Grundspiels oder der Erweiterungen. Um zu verhindern, dass die Spieler erkennen, um welche Karte es sich handelt, entsprechen auf der Vorderseite einiger Karten die Copyright-Informationen, die Begegnungssetnummer, das Erweiterungssymbol und die Setnummer der jeweiligen Originalversion. Auf der Rückseite befinden sich die tatsächlichen Informationen zum Set der Karte.

Credits

Expansion Design and Development: Matthew Newman und Jeremy Zwirn

Producer: Molly Glover

Editing/Proofreading: B.D. Flory

Card Game Manager: Jim Cartwright

Arkham Horror Story Review: Kara Centell-Dunk und Phil Henry

Creative Director of Story and Setting: Katrina Ostrander

Expansion Graphic Design: Neal W. Rasmussen

Graphic Design Coordinator: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Cover Art: Jake Murray

Art Direction: Jeff Lee Johnson

Managing Art Director: Tony Bradt

Quality Assurance Specialist: Zach Tewalthomas

Production Management: Justin Anger and Tim Najmolhoda

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Executive Game Designer: Nate French

Head of Studio: Chris Gerber

Testspieler

Kayli Ammen, Avita Amoeba, Cody Anderson, John „Hightower“ Bagley, Dalia Berkowitz, Dane Bicott, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Rhyllie Colby, Shelley Danielle, Andrea Dell'Agnes, Julia Faeta, Josiah „Duke“ Harrist, James „Which Haunted Woods?“ Howell, Bob Juranek, John Juranek, Nate Langreder, Brian Lewis, Jamie Lewis, Kenny Ling, Gudbrandur Magnússon, Josh „Magnifi“ McCluey, Kevin „Langford“ McLenithan, Chad „Sphere Undone“ Reverman, Devin Stinchcomb, Yuchi Wang, Owen Weldon, Ben Wilkinson

Asmodee Germany

Redaktion und Übersetzung: Benjamin Fischer, Christian Kox und Susanne Kraft

Layout & Grafische Bearbeitung: Max Breidenbach

