Arkham Horror
Das Kartenspiel

Zur Ruhe gebettet

HERAUSFORDERUNGSSZENARIO

Zur Ruhe gebettet ist ein spezielles Herausforderungsszenario für *Arkham Horror: Das Kartenspiel*, das mit Jim Culver gespielt werden muss. Es kann entweder als Einzelspielszenario gespielt oder als Nebengeschichte in eine Kampagne eingebaut werden. **Um dieses Szenario spielen zu können, wird ein Grundspiel von *Arkham Horror: Das Kartenspiel* und die Kampagnen-Erweiterung von *Der gebrochene Kreis* (bzw. die Erweiterung *Der gebrochene Kreis* und der Mythos-Pack *Der Sünde Lohn*) benötigt.**

Parallele Ermittler

Parallele Ermittler sind alternative „Print and Play"-Versionen bereits existierender Ermittler aus bereits vorhandenen Produkten für *Arkham Horror: Das Kartenspiel*. Diese Ermittler und ihre weiterentwickelten Signaturkarten können in jedem Szenario und jeder Kampagne ohne Einschränkungen gespielt werden.

- Bei der Erstellung eines Decks mit Jim Culver kannst du entscheiden, ob du die ursprüngliche Version oder die parallele Version verwenden willst. Jede Version hat ihre Vor- und Nachteile. Du kannst sogar die Vorderseite einer Version mit der Rückseite der anderen Version spielen. *(Das heißt: Du kannst entweder beide Seiten der ursprünglichen Version, beide Seiten der parallelen Version, die ursprüngliche Vorderseite mit der parallelen Rückseite oder die parallele Vorderseite mit der ursprünglichen Rückseite verwenden.)*
- Unabhängig davon, welche Version von Jim du verwendest, steht es dir außerdem frei, seine Signaturkarten zu den neuen weiterentwickelten Signaturkarten zu verbessern (und die ursprünglichen damit zu ersetzen). Diese Versionen sind an ihrem Schlüsselwort Weiterentwickelt zu erkennen. Du kannst beide Karten nur zusammen verwenden. Wenn du dich dafür entscheidest, die weiterentwickelte Version von „Jims Trompete" zu verwenden, musst du auch die weiterentwickelte Version von „Letzte Rhapsodie" verwenden. Die Verbesserung kostet keine Erfahrungspunkte und kann zu einem beliebigen Zeitpunkt während einer Kampagne zwischen zwei Szenarien vorgenommen werden. Hast du die Verbesserung aber einmal gemacht, kannst du sie nicht mehr rückgängig machen, es sei denn, du erhältst eine entsprechende Anweisung.

Herausforderungsszenario

Herausforderungsszenarios sind spezielle „Print and Play"-Szenarios, die bereits vorhandene Produkte aus der *Arkham Horror: Das Kartenspiel*-Sammlung nutzen und mit „Print and Play"-Karten kombinieren, um neue Abenteuer zu erschaffen. Diese Szenarios werden mit bestimmten Grundvoraussetzungen entwickelt, um so besonders spannende und thematische Erlebnisse zu bieten.

Das Herausforderungsszenario *Zur Ruhe gebettet* dreht sich um den Ermittler Jim Culver. Deshalb gilt folgende Grundvoraussetzung:

- Jim Culver muss als einer der Ermittler für dieses Szenario gewählt werden.
- Unabhängig davon, mit welcher Version von Jim Culver gespielt wird, **muss** für ihn ein eigenständiges „Geisterdeck" erstellt werden. Die Deckbau-Voraussetzungen dafür sind auf der Rückseite von Jim Culvers Ermittlerkarte angegeben.

Nebengeschichte (Kampagnenmodus)

Eine Nebengeschichte ist ein Szenario, das zwischen zwei beliebigen Szenarien einer Kampagne von *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. Wenn dieses Szenario 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.

Um *Zur Ruhe gebettet* als Nebengeschichte zu spielen, muss Jim Culver ein Ermittler in der Kampagne sein. Jim Culver muss dabei 3 Erfahrungspunkte ausgeben, jeder andere Ermittler dagegen nur 1 Erfahrungspunkt.

Einzelspielmodus

Wird *Zur Ruhe gebettet* als Einzelspielszenario gespielt, gelten die Regeln für ein Einzelspielszenario auf Seite 8 des Referenzhandbuchs. Im Folgenden befinden sich weitere Anweisungen für die Vorbereitung des Szenarios. Für das Einzelspielszenario gibt es vier Schwierigkeitsgrade. Der Chaosbeutel wird aus folgenden Markern zusammengestellt:

- **Einfach:** +1, +1, 0, 0, 0, –1, –1, –1, –2, –2.
- **Normal:** +1, 0, 0, –1, –1, –1, –2, –2, –3, –4.
- **Schwer:** 0, 0, –1, –1, –2, –2, –3, –4, –5, –6.
- **Experte:** 0, –1, –2, –3, –4, –5 –6, –7, –8.

Erweiterungssymbol

Karten aus der Reihe „Parallele Ermittler" können an diesem Symbol vor der Set-nummer jeder Karte erkannt werden:

Herausforderungsszenario: Zur Ruhe gebettet

Die Toten sind rastlos. Egal, wo du hingehst, hörst du sie reden, flüstern, weinen, schreien. Manchmal unterhalten sie sich, manchmal sind es Selbstgespräche. Sie reden über die Menschen, die sie geliebt haben, über ihre Arbeit, der sie zu Lebzeiten nachgingen, oder über das Geld, das sie vor ihrem Tod unter den Dielen versteckt haben. Normalerweise geht es ums Essen oder Trinken. Die Toten sind immer hungrig. Manchmal, wenn sie merken, dass du sie hören kannst, kommen sie ganz nah an dich heran und flüstern dir etwas ins Ohr. Letzte Wünsche und Ähnliches. Du versuchst zu helfen, wo du kannst, doch meistens sollst du dich um Leute kümmern, die selbst bereits tot sind. Du machst eine Menge leerer Versprechungen, aber so kannst du die Toten wenigstens für kurze Zeit beruhigen.

Die war nicht immer so. Die Toten begannen an dem Tag zu reden, an dem dein Vater in seinem kleinen Häuschen im Französischen Viertel starb. Als du nach Hause kamst, sahst du ihn im Wohnzimmer über seiner eigenen Leiche stehen. Doch bevor du auch nur ein Wort sagen konntest, war er bereits verschwunden. Von dem Tag an hörst du jedes Mal, wenn du die Trompete deines Vaters spielst, eine Kakofonie von Stimmen. Einige von ihnen sind menschlich. Aber da gibt es auch noch andere. Durchdringendes Wehklagen, geformt von unmenschlichen Lippen. Kehlige Schreie. Außerdem kannst du überall durchscheinende, gespenstische Gesichter erkennen, die aus den Schatten hervorlugen und dich beobachten.

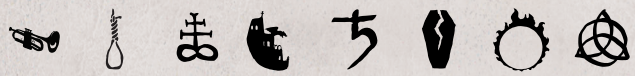
Jean Devereux half dir dabei, dem Ganzen einen Sinn zu geben. Er blieb damals stehen und hörte dir zu, als du an einer Ecke der Bourbon Street Trompete gespielt hattest, und er bemerkte auch den langen Blick, den du dem Geist zuwarfst, der vor deinen Füßen lag. Er hat ihn auch gesehen. Jean stellte sich als Medium vor und sagte, du solltest ihn einmal in seinem Laden in Broadmoor besuchen. Dort erzählte er dir alles über die Toten, die Dinge jenseits des Grabes und den Preis, den du zahlen würdest, wenn du zu lange mit ihnen zu tun hast.

Es waren die Toten, die dich nach Arkham geführt haben. Deinen Lebensunterhalt verdienst du als Straßenmusiker mit der Trompete deines Vaters. Immer wenn du auf ihr spielst, werden auch die Toten lauter. Manchmal beglückwünschen sie dich sogar zu deiner Musik. Gestern Abend fand dich Jean vor dem Clover Club auf deiner Trompete spielend – fast wie bei eurer ersten Begegnung. Du konntest sehen, dass etwas nicht stimmte: Sein Gesicht wirkte eingefallen und er sah aus, als hätte er seit Tagen nicht mehr geschlafen. Jean teilte dir mit, dass dein Vater dich sehen will und dass du dich dorthin begeben sollst, wo die Grenze zwischen dem Diesseits und dem Jenseits dünn ist. Glücklicherweise kennst du genau den richtigen Ort. Auf dem Henkershügel wimmelt es nur so von Geistern. Wenn du ihnen ein paar Gefallen tust, tun sie dir vielleicht auch einen.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Szenariovorbereitung

- Unabhängig davon, mit welcher Version von Jim Culver dieses Szenario gespielt wird, wird das Geisterdeck erstellt. Die Deckbau-Voraussetzungen dafür sind auf der Rückseite von Jim Culvers Ermittlerkarte angegeben. Die Signatur-Vorteilskarte Das Jenseits wird zusammen mit dem Geisterdeck in Jim Culvers Spielzone ins Spiel gebracht.
- Es werden alle Karten aus dem Begegnungsset *Zur Ruhe gebettet* und den folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Der Sünde Lohn, Anettes Hexenzirkel, Stadt der Sünden, Unerbittliches Schicksal, Reich des Todes, Gefangene Geister* und *Hexenkunst*. Diese Sets sind alle aus der Kampagnen-Erweiterung *Der gebrochene Kreis*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- Die ursprüngliche Szenarioübersichtskarte, Agenden und Szenen des Begegnungssets *Der Sünde Lohn* sowie die Story-Vorteilskarten Geisterhaftes Netz werden aus dem Spiel entfernt. Für dieses Szenario werden die Szenario-übersichts-, Agenda- und Szenenkarte des herunterladbaren Sets *Zur Ruhe gebettet* verwendet.
- Je 1 der beiden Orte Der Galgen, je 1 der beiden Orte Gräber der Ketzer und je 1 der beiden Orte Krypta der Kapelle wird zufällig bestimmt und zusammen mit dem Ort Dachkammer der Kapelle (∞ 176a) ins Spiel gebracht. Die anderen Versionen von Der Galgen, Gräber der Ketzer, Krypta der Kapelle und Dachkammer der Kapelle (∞ 175a) werden aus dem Spiel entfernt. Dann werden die Orte Heimgesuchte Felder, Verlassene Kapelle und Henkersbach ins Spiel gebracht.
  - Jeder Ort wird mit seiner Nicht-***Geisterhaft***-Seite nach oben ins Spiel gebracht. *Anmerkung: Wird ein Ort während dieses Szenarios von der einen Seite auf die andere Seite umgedreht, wird der neue Ort dadurch nicht „enthüllt“.*
  - Auf jedem Ort werden Hinweise platziert, bis auf jedem Ort 1 Hinweis liegt.
  - Jeder Ermittler beginnt das Spiel am Henkersbach.
- 2 der Ketzer-Gegner werden zufällig aus dem Spiel entfernt. Die übrigen Ketzer-Gegner werden mit der Gegner-Seite nach oben ins Geisterdeck gemischt.
- Der doppelseitige Gegner Jean Devereux erscheint mit der *(Sucht seinen Frieden)*-Seite nach oben am Henkersbach.
- Je 1 Gegner Unbändiger Geist wird verdeckt unter folgenden Orten platziert: Der Galgen, Gräber der Ketzer, Dachkammer der Kapelle und Krypta der Kapelle.
- Dieses Szenario wird mit zwei separaten Begegnungsdecks gespielt.
  - Es werden alle Karten mit dem Merkmal ***Geisterhaft*** aus den übrigen Karten herausgesucht. Diese werden zum geisterhaften Begegnungsdeck zusammengemischt.
  - Die übrigen Nicht-***Geisterhaft***-Karten werden zum normalen Begegnungsdeck zusammengemischt.
- Das Spiel kann nun beginnen.

Das geisterhafte Begegnungsdeck

Während der Vorbereitung auf dieses Szenario werden 2 Begegnungsdeck zusammengestellt: ein „normales“ Begegnungsdeck und ein „geisterhaftes“ Begegnungsdeck. Wenn ein Ermittler mit dem Begegnungsdeck interagieren muss, verwendet er hierfür das normale Begegnungsdeck.

Zu bestimmten Zeitpunkten im Spiel könnten die Orte jedoch auf ihre ***Geisterhaft***-Seite umgedreht werden. Solange sich ein Ermittler an einem Ort mit dem Merkmal ***Geisterhaft*** befindet, muss der Ermittler in allen Fällen das geisterhafte Begegnungsdeck anstelle des normalen Begegnungsdecks verwenden (es sei denn, es ist etwas anderes angegeben). Dies beinhaltet sowohl das Ziehen der Karten vom Begegnungsdeck als auch das Durchsuchen, Ansehen, Enthüllen oder jede andere Art der Interaktion mit dem Begegnungsdeck (oder dessen Ablagestapel). Dies beinhaltet ebenso Fähigkeiten, die bei einem leeren Begegnungsdeck ausgelöst werden. Falls sich ein Effekt speziell auf das normale Begegnungsdeck oder das geisterhafte Begegnungsdeck bezieht, wird mit dem entsprechenden Deck unabhängig vom Ort des Ermittlers interagiert.

Jedes der beiden Begegnungsdecks hat seinen eigenen Ablagestapel. Immer wenn eine Karte mit dem Merkmal ***Geisterhaft*** abgelegt werden würde, wird sie auf dem Ablagestapel des geisterhaften Begegnungsdecks platziert. Alle anderen Begegnungskarten werden in den Begegnungs-Ablagestapel des normalen Begegnungsdecks abgelegt.

Heimgesucht

Heimgesucht ist eine Fähigkeit auf einigen Orten. Immer wenn einem Ermittler eine Fertigkeitsprobe misslingt, solange er an einem Ort ermittelt, muss der Ermittler alle „**Heimgesucht**“-Fähigkeiten auf jenem Ort abhandeln, nachdem alle Ergebnisse jener Fertigkeitsprobe angewendet worden sind. Ein Ort gilt in Hinblick auf andere Karteneffekte als „heimgesucht“, falls er mindestens 1 „**Heimgesucht**“-Fähigkeit (aufgedruckt oder aus einer anderen Quelle) aufweist.

Das Jenseits und das Geisterdeck

Die doppelseitige Signatur-Vorteilskarte Das Jenseits, die in diesem „Print and Play“ enthalten ist, erlaubt es Jim Culver, ***Verbündeter***-Vorteilskarten aus dem Geisterdeck als geister an Das Jenseits anzuhängen. Das Geisterdeck ist ein eigenständiges Deck, das zu Beginn des Spiels gemischt wird und verdeckt neben Das Jenseits platziert wird. Das jenseits ist immun gegen alle Spielerkarteneffekte (mit Ausnahme des **Erzwungen**-Effekts auf der Karte selbst).

Geister, die an Das Jenseits angehängt sind, gelten als im Spiel, aber nur mit ihren Namen und Textfeldern. Geister benötigen keine Slots und haben keine Werte für Ausdauer und geistige Gesundheit. Sobald ein einzigartiger Geist an Das Jenseits angehängt wird, muss jede andere Vorteilskarte mit demselben Namen, die bereits im Spiel ist, abgelegt werden. Falls ein angehängter Geist abgelegt werden würde, wird er stattdessen **unter** das Geisterdeck gelegt.

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben aufgegeben oder wurden besiegt): Fahre mit **Auflösung 2** fort.

Auflösung 1: *Um euch herum bilden sich bizarre Gestalten aus dem Nebel, nur um sich sofort wieder darin aufzulösen. Als du Jeans Hand ergreifst, verliert das Medium das Bewusstsein. In der Dunkelheit kannst du das Gesicht deines Vaters erkennen: seine Lachfalten, seine freundlichen Augen, sein Lächeln. Dein Vater ist endlich bei dir.*

Der Moment wird durch Jeans plötzlichen, keuchenden Atemzug unterbrochen, als dieser wieder zu sich kommt. Augenblicklich ist das Gesicht deines Vaters wieder verschwunden. Du bist wieder allein. Trotz des flauen Gefühls im Magen verspürst du doch eine gewisse Erleichterung, weil du nun weißt, dass dein Vater hier war, wenn auch nur kurz, und dass er dich bemerkt hat. Während du Jean auf die Beine hilfst, kannst du die Stimme deines Vaters in deinem Ohr hören, wie er dir über die Streitereien der Geister hinweg Ermutigungen zuflüstert. Du hoffst, dass er nie damit aufhören wird.

- Jim Culver verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes jedes Gegners im Siegpunktestapel.
- Jeder andere Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes jedes Ortes im Siegpunktestapel.
- Jim Culver darf entweder Jims Trompete zu ihrer weiterentwickelten Version verbessern oder die weiterentwickelte Version von Letzte Rhapsodie auf die ursprüngliche Version zurückstufen.

Auflösung 2: *Jean flucht laut vor sich hin, als ihr mit gesenktem Kopf den Henkershügel hinabstolpert. „Es tut mir leid, mein Freund“, sagt er missmutig. „Die Toten sprechen, doch sie hören nicht immer zu.“ Plötzlich – so als würde es die Worte des Mediums unterstreichen wollen – ist ein markerschütternder Schrei in der Ferne zu hören, der nichts mehr Menschliches an sich hat. Dann folgt nur noch Stille …*

- Jim Culver verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes jedes Gegners im Siegpunktestapel.
- Jeder andere Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes jedes Ortes im Siegpunktestapel.
- Jim Culver muss entweder Letzte Rhapsodie zur weiterentwickelten Version verbessern oder die weiterentwickelte Version von Jims Trompete auf die ursprüngliche Version zurückstufen.

Vervielfältigung zum privaten Gebrauch gestattet.
Das Dokument steht ebenfalls unter www.asmodee.de zum Download bereit.

© 2023 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, das FFG-Logo, Living Card Game, LCG und das LCG-Logo sind ® von Fantasy Flight Games. **Vertrieb durch:** Asmodee Germany, Friedrichstraße 47, 45128 ESSEN.