

ARKHAM HORROR[®]

DAS KARTENSPIEL



DAS VERGESSENE ZEITALTER
Kampagnenleitfaden

ARKHAM HORROR

DAS KARTENSPIEL

DAS VERGESSENE ZEITALTER

Kampagnenleitfaden

Die Erde gehört uns nicht

„Urzeitliche Mythen und moderne Wahnvorstellungen stimmten überein in der Annahme, dass die Menschheit nur eine – und vielleicht die geringste – der hoch entwickelten, dominanten Rassen in der langen und weitgehend unerforschten Geschichte dieses Planeten sei.“

– H. P. Lovecraft, „Schatten aus der Zeit“

Das vergessene Zeitalter ist eine Kampagne für Arkham Horror: Das Kartenspiel für 1–4 Spieler. Diese Erweiterung enthält acht Szenarien: „Die ungezähmte Wildnis“, „Das Verderben von Eztli“, „Fäden des Schicksals“, „Die jenseitige Grenze“, „Das Herz der Älteren“, „Die Archivstadt“, „Die Tiefen von Yoth“ und „Zerstörte Zeitalter“. Diese Szenarien können auch als eigenständige Szenarien gespielt werden.

Inhalt

Zusätzliche Regeln und Klarstellungen	2
Kampagnenvorbereitung	3
Prolog	4
Szenario I: Die ungezähmte Wildnis	5
Zwischenspiel I: Ruhelose Nächte	7
Szenario II: Das Verderben von Eztli	8
Zwischenspiel II: Das Ende der Expedition	10
Szenario III: Fäden des Schicksals	12
Erneuerung der Ausrüstung	16
Szenario IV: Die jenseitige Grenze	17
Zwischenspiel III: Der Dschungel lockt	20
Szenario V–A: Das Herz der Älteren, Teil 1	22
Szenario V–B: Das Herz der Älteren, Teil 2	23
Szenario VI: Die Archivstadt	25
Zwischenspiel IV: Die Gefangenen	28
Szenario VII: Die Tiefen von Yoth	29
Zwischenspiel V: Die Dunkelheit	32
Szenario VIII: Zerstörte Zeitalter	34
Epilog	37
Anmerkungen der Entwicklerin	39
Begegnungssetsymbole	42
Schnellübersicht & Credits	42

Erweiterungssymbol

Die Karten aus der Kampagne *Das vergessene Zeitalter* können an diesem Symbol vor jeder Setnummer erkannt werden:



Zusätzliche Regeln und Klarstellungen

Alarmiert

Immer wenn einem Ermittler eine Fertigungsprobe misslingt, während er versucht, einem Gegner mit dem Schlüsselwort Alarmiert zu entkommen, führt dieser Gegner nach der Anwendung aller Ergebnisse jener Fertigungsprobe einen Angriff gegen den Ermittler durch, der zu entkommen versucht. Ein Gegner wird nicht erschöpft, nachdem er einen Alarmiert-Angriff durchgeführt hat. Dieser Angriff wird auf jeden Fall durchgeführt, egal ob der Gegner mit dem Ermittler in einen Kampf verwickelt ist oder nicht.

Ausrüstung

Im Verlauf der Kampagne *Das vergessene Zeitalter* erhalten die Ermittler die Gelegenheit, Ausrüstung zu wählen, die sie auf ihre Expedition in die Wildnis mitnehmen können. Diese Ausrüstung wird im Kampagnenlogbuch im Abschnitt „Ausrüstung“ jedes Ermittlers notiert.

Die Ausrüstung wird mit Ausrüstungspunkten gekauft, die ein Ermittler erhält, wenn er die Gelegenheit dazu hat, Ausrüstung zu erwerben. Nicht ausgegebene Ausrüstungspunkte werden nicht notiert und gehen verloren.

Die Ausrüstung eines Ermittlers entscheidet über seine Möglichkeiten während des Spiels und der Geschichte dieser Kampagne. **Ausrüstung selbst hat keinen Spieleffekt.** Einige Karteneffekte, Storymöglichkeiten und Auflösungen können sich verändern oder überhaupt erst zur Verfügung stehen, abhängig davon, welche Ausrüstung die Ermittler mit sich führen.

Erkunden

Einige Fähigkeiten in dieser Kampagne haben das Aktionskennzeichen **Erkunden**. Diese Fähigkeiten werden generell verwendet, um neue Orte zu finden, die ins Spiel gebracht werden können. Sie werden mit ihrer „Aktivieren“-Aktion initiiert.

Erkunden-Fähigkeiten weisen die Spieler an, die oberste Karte des „Erkundungsdecks“ zu ziehen. Dabei handelt es sich um ein separates Deck, das während der Vorbereitung zu einigen Szenarien erstellt wird. Dieses Deck besteht aus einigen einseitig bedruckten Orten und Verratskarten.

Prolog

Dienstag, 2. Juni 1925

Es scheint, als würden wir für den Rest des Sommers keine Ruhe finden.

Heute habe ich mich mit Harlan Earnstone getroffen. Er ist Geschichtstheoretiker an der Miskatonic Universität und ein alter Freund von mir. Er sagte, er hätte ein Jobangebot für mich, aber ehrlich gesagt wusste ich nicht genau, was mich erwarten würde.

Harlan hat mir einen seiner Mitarbeiter vorgestellt: Alejandro Vela, einen bedeutenden Historiker. Er stammt von jenseits der Südgrenze. Mr. Vela hat sein Studium an einer renommierten Universität in Mexiko-Stadt abgeschlossen und viele Jahre der Erforschung des Aztekenreichs gewidmet. Er behauptet, er habe Beweise für die Existenz eines bisher unbekanntes Stadtstaates der Azteken namens Eztli gefunden. Seine merkwürdigen Funde unterscheiden sich von allen bisherigen und wurden von der Universität nicht anerkannt, was ihn unter seinen Kollegen zu einem Außenseiter gemacht hat.

Alejandro ist nach Arkham gekommen, um Sponsoren für eine Expedition in den Regenwald Süd Mexikos zu finden, in dem er die bislang unentdeckten Ruinen des Altepetl der Eztli vermutet. Seine Beschreibung der Entstehung dieses Stadtstaates widerspricht dem modernen Verständnis der mesoamerikanischen Geschichte. Trotzdem – oder wie ich meinen alten Freund kenne, gerade deswegen – ist Harlan von Alejandro's Entdeckungen fasziniert. Die Miskatonic Universität hat zugestimmt die Expedition zu finanzieren (wenn auch nicht besonders großzügig) und Harlan möchte, dass ich an ihr teilnehme.

Meiner Meinung nach besteht eine große Wahrscheinlichkeit, dass wir nach etwas suchen, das gar nicht existiert. Aber wenn auch nur eine geringe Chance besteht, dass das Volk der Eztli existiert hat, wäre das für die Geschichtswissenschaft von ungemeiner Bedeutung. Wir haben lange hin und her diskutiert, aber schlussendlich haben wir Alejandro's Angebot akzeptiert. Die Vorbereitungen laufen und wir sollten Ende des Monats aufbrechen können. Mit etwas Glück werde ich in diesem Tagebuch noch von vielen interessanten Entdeckungen berichten. Falls nicht, kann es immer noch als Keil dienen, um Harlans schiefen Schreibtisch zu begradigen.

☉ Falls Ursula Downs, Leo Anderson oder Monterey Jack als Ermittler für diese Kampagne gewählt wurde: Wähle einen jener Ermittler als Leiter der Expedition. Jener Ermittler beginnt die Szenarien I und II als Ermittlungsleiter.

☉ Da Alejandro in der akademischen Welt als Außenseiter gilt, sind die Gelder für die Expedition begrenzt. Jeder Ermittler muss die Ausrüstung wählen, die er auf die Expedition mitnehmen möchte. Die von den Ermittlern gewählte Ausrüstung wird im Kampagnenlogbuch im Bereich „Ausrüstung“ jedes Ermittlers notiert. (Hinweis: Proviant und Medikamente können mehr als ein Mal gewählt werden. In diesem Fall werden sie mehrfach notiert und die entsprechende Anzahl an Ausrüstungspunkten ausgegeben.)

◆ Jeder Ermittler darf Ausrüstungspunkte ausgeben, um 1 oder mehr Ausrüstungsgegenstände aus der Liste weiter unten zu erwerben. Die Anzahl der Ausrüstungspunkte, die jedem Ermittler zur Verfügung stehen, hängt von der Anzahl der Ermittler in der Kampagne ab:

1 Ermittler: 10 Ausrüstungspunkte

2 Ermittler: 7 Ausrüstungspunkte für jeden Ermittler

3 Ermittler: 5 Ausrüstungspunkte für jeden Ermittler

4 Ermittler: 4 Ausrüstungspunkte für jeden Ermittler

◆ Die Beschreibung jedes Ausrüstungsgegenstands in der unten stehenden Liste gewährt einen Einblick, wofür dieser möglicherweise in der Kampagne verwendet werden kann. Überlegt euch gut, was ihr mitnehmen wollt.

◆ Zur Verfügung stehende Ausrüstungsgegenstände:

- ☉ **Proviant** (jeweils 1 Ausrüstungspunkt): Nahrung und Wasser für eine Person. Unverzichtbar auf jeder Reise.
- ☉ **Medikamente** (jeweils 2 Ausrüstungspunkte): Um Krankheiten, Infektionen oder Gift zu bekämpfen.
- ☉ **Seil** (3 Ausrüstungspunkte): Einige Rollen eines stabilen Seils. Unverzichtbar, wenn man Höhlen erkunden oder Klettern will.
- ☉ **Decke** (2 Ausrüstungspunkte): Um sich in der Nacht warm zu halten.
- ☉ **Feldflasche** (2 Ausrüstungspunkte): Kann an Bächen und Flüssen aufgefüllt werden.
- ☉ **Fackeln** (3 Ausrüstungspunkte): Zum Beleuchten dunkler Orte oder für das Entzünden von Wandleuchten.
- ☉ **Kompass** (2 Ausrüstungspunkte): Kann den Weg weisen, falls man sich verläuft.
- ☉ **Landkarte** (3 Ausrüstungspunkte): Bisher noch unbeschriftet, aber mit der Zeit wirst du deine Umgebung kartografieren können.
- ☉ **Fernglas** (2 Ausrüstungspunkte): Um weit entfernte Orte betrachten zu können.
- ☉ **Kreide** (2 Ausrüstungspunkte): Für Beschriftungen auf Felswänden.
- ☉ **Glücksbringer** (1 Ausrüstungspunkt): Eigentlich nutzlos, aber angenehme Erinnerungen spenden Reisenden fern der Heimat Behaglichkeit.

☉ Fahre mit **Szenario I: Die ungezähmte Wildnis** fort.



Szenario I: Die ungezähmte Wildnis

Sonntag, 28. Juni 1925

Der Tag war die Hölle. Wir haben gerade unser Lager am nördlichen Rand des Regenwaldes errichtet, von dem Alejandro vermutet, dass er einst die Heimat der Eztli war. Der Dschungel ist hier dicht und ungezähmt. Der Himmel versteckt sich hinter dem Blätterdach, aber der frische Wind verrät mir, dass sich ein Sturm zusammenbraut.

Man hat uns mehrfach über die Gefahren unserer Expedition aufgeklärt. Wir sind Hunderte von Meilen von jedem Anzeichen von Zivilisation entfernt. Kein Mensch der Moderne hat jemals einen Fuß in diese Wildnis gesetzt. Bis jetzt hatte auch niemand einen Grund dazu. Man hielt es bisher für abwegig, in diesem Teil von Mexiko Ruinen der Azteken zu finden. Und trotzdem sind wir hier, auf der Suche nach Ruinen, die es vermutlich nicht zu entdecken gibt und die, allen Berichten zufolge, nicht einmal existieren.

Einer unserer Kundschafter ist bereits krank geworden, ein anderer ist von einer Viper gebissen worden. Langsam fange ich an zu glauben, dass der Regenwald uns nicht hier haben will. Falls diese Unglückssträhne anhält, wird dies die kürzeste Expedition in der Geschichte der Miskatonic Universität. Heute Nacht werden wir uns ausruhen. Morgen brechen wir dann in die unerforschte Wildnis auf.

Vorbereitung

- Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: Die ungezähmte Wildnis, Regenwald, Schlangen, Expedition, Wächter der Zeit, Agenten des Yig, Gift und Böses aus uralter Zeit. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- Der Ort Expeditionslager wird ins Spiel gebracht. Jeder Ermittler beginnt das Spiel im Expeditionslager.
- Das Erkundungsdeck wird erstellt. Dazu werden die 5 einseitig bedruckten **Dschungel**-Orte herausgesucht und mit jeweils 1 Kopie der folgenden Verratskarten zusammengemischt: In der Wildnis verlaufen, Überwucherung, Schlangenbiss, Versorgungsengpass und Pfeile aus den Bäumen.
- Folgende Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: die 3 einseitig bedruckten **Ruinen**-Orte, das Begegnungsset **Agenten des Yig**, die 4 Schwächekarten **Vergiftet**, die Vorteilskarte **Alejandro Vela** und der Gegner **Ichtaca**. Das Begegnungsset **Agenten des Yig** ist an folgendem Symbol zu erkennen:



- Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- Das Spiel kann nun beginnen.



Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

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

Mittwoch, 1. Juli 1925

Ich kann mir immer noch nicht erklären, wie wir es noch lebend zum Lager zurück geschafft haben.

Der Dschungel barg mehr Gefahren, als wir uns hätten vorstellen können. Das mag vielleicht wie die Hirngespinnste eines Verrückten klingen, aber ich kann es nicht anders erklären. Sich im Dschungel zu verlaufen war kein Spaziergang, aber das war noch unser kleinstes Problem. Der Regenwald wurde bewacht. Bewacht von unvorstellbaren Schrecken: schlangenartige Kreaturen, die getrieben von Wut und Hass gnadenlos auf uns Jagd gemacht haben.

Die menschlichen Bewohner des Dschungels waren vermutlich genauso gefährlich. Sie sahen aus und sprachen wie Aztekenkrieger. Als das Reich der Azteken vor vielen Jahrhunderten erobert wurde, haben diese Krieger irgendwie überlebt. Wie haben sie es nur geschafft, so lange unentdeckt zu bleiben? Ich hätte gedacht, Alejandro wäre begierig mehr über sie zu erfahren, aber er wirkte eher verstört. Ich denke, er hat das Recht zu zweifeln. Nichts an dieser Expedition ergibt einen Sinn.

Die schlangenartigen Kreaturen haben uns tagelang gejagt oder es hat sich zumindest so angefühlt. Schließlich haben wir es doch noch geschafft, den Weg ins Lager zurückzufinden, aber der Preis dafür war hoch. Wir stehen wieder ganz am Anfang und einige von uns wurden verletzt oder von Schlangen vergiftet. Wir haben keine Wahl, wir müssen Läufer zur nächsten Stadt schicken, um weitere Ausrüstung zu holen. Während wir auf sie warten, versuchen wir uns von unseren Verletzungen zu erholen.

- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler waren gezwungen, auf zusätzliche Ausrüstung zu warten.
- Falls du in Szene 1 oder 2 warst, als das Szenario geendet hat:
 - Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Ichtaca* hat das Vorankommen der Ermittler aufmerksam beobachtet.
 - Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Alejandro* ist den Ermittlern in die Ruinen gefolgt. Ein beliebiger Ermittler darf wählen die Karte *Alejandro Vela* seinem Deck hinzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße jenes Ermittlers.
- Falls „du mit *Ichtaca* gekämpft hast“:
 - Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Ichtaca* ist vor den Ermittlern auf der Hut.
 - Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Alejandro* ist den Ermittlern in die Ruinen gefolgt. Ein beliebiger Ermittler darf wählen die Karte *Alejandro Vela* seinem Deck hinzuzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße dieses Ermittlers.
- Falls „*Ichtaca* den Weg weist“:
 - Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler haben *Ichtacas* Vertrauen gewonnen.
 - Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Alejandro* hat entschieden, im Lager zu bleiben. *Alejandro Vela* wird keinem Ermittlerdeck hinzugefügt.

- ☉ Für jeden Vergeltungspunkt im Siegpunktstapel wird 1 Zählstrich unter „Yigs Zorn“ im Kampagnenlogbuch notiert. Die Ermittler müssen vor dem Vater der Schlangen auf der Hut sein, denn sein Zorn wird sie in der Zukunft heimsuchen.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Fahre mit **Zwischenspiel I: Ruhelose Nächte** fort.

Auflösung 1:

Donnerstag, 2. Juli 1925

Irgendwie haben wir nach all der Schinderei und dem stundenlangen Erkunden der Gegend die von Alejandro gesuchten Ruinen gefunden. Aber wir waren nicht im Geringsten auf das vorbereitet, was wir in der Wildnis dieses Dschungels angetroffen haben. Der Regenwald wurde bewacht. Bewacht von unvorstellbaren Schrecken: schlangenartige Kreaturen, angetrieben von Wut und Hass. Sie haben uns gnadenlos gejagt, trugen primitive Waffen und verständigten sich mit scharfen Zischlauten.

Die menschlichen Bewohner des Dschungels waren vermutlich genauso gefährlich. Sie sahen aus und sprachen wie Aztekenkrieger. Als das Reich der Azteken vor vielen Jahrhunderten erobert wurde, haben diese Krieger irgendwie überlebt. Wie haben sie es nur geschafft, so lange unentdeckt zu bleiben? Die Kriegerin namens Ichtaca war besonders faszinierend. Wir konnten bei der ersten Begegnung mit ihr die Situation entschärfen. Überraschenderweise half sie uns dann, indem sie uns durch den Dschungel führte, nur um auf geheimnisvolle Weise wieder zu verschwinden, als wir die Ruinen erreicht hatten. Ich habe das Gefühl, dass dies nicht unsere letzte Begegnung mit ihr gewesen ist.

Alejandro war mit unserer Entscheidung, den Eztli-Kriegern zu vertrauen, nicht einverstanden. Er hat sich dafür entschieden, bis auf Weiteres im Lager zu bleiben, da ihre Gegenwart ihn verstört. Ich dachte, er wäre begierig darauf, mehr über sie zu erfahren, aber ich denke, diese Entdeckung ist selbst für ihn und seine aufgeschlossenen Theorien zu viel. Ich denke, er hat das Recht, misstrauisch zu sein. Nichts an dieser Expedition ergibt einen Sinn.

Wir haben uns einen Weg zu der Ruine gebahnt, die Alejandro für den Haupttempel der Anlage hält. Zum Ausruhen bleibt allerdings wenig Zeit. Die Schlangenkreaturen scheinen uns aufhalten zu wollen, wir können also nicht länger zögern als unbedingt notwendig. Bald werden wir die Ruinen betreten, um die Geheimnisse zu lüften, die sich in ihnen verbergen.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler haben sich einen Weg zu den Ruinen der Eztli gebahnt.*
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Alejandro hat sich entschieden, im Lager zu bleiben. Alejandro Vela wird keinem Ermittlerdeck hinzugefügt.*
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler haben Ichtacas Vertrauen gewonnen.*
- ☉ Für jeden Vergeltungspunkt im Siegpunktstapel wird 1 Zählstrich unter „Yigs Zorn“ im Kampagnenlogbuch notiert. Die Ermittler müssen vor dem Vater der Schlangen auf der Hut sein, denn sein Zorn wird sie in der Zukunft heimsuchen.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Fahre mit **Zwischenspiel I: Ruhelose Nächte** fort.

Auflösung 2:

Donnerstag, 2. Juli 1925

Irgendwie haben wir nach all der Schinderei und dem stundenlangen Erkunden der Gegend die von Alejandro gesuchten Ruinen gefunden. Allerdings waren wir nicht im Geringsten auf das vorbereitet, was wir in der Wildnis dieses Dschungels angetroffen haben. Der Regenwald wurde bewacht. Bewacht von unvorstellbaren Schrecken: schlangenartige Kreaturen, angetrieben von Wut und Hass. Sie haben gnadenlos Jagd auf uns gemacht. Ihre Waffen sind primitiv und ihre Sprache besteht aus scharfen Zischlauten.

Die menschlichen Bewohner des Dschungels waren vermutlich genauso gefährlich. Sie sahen aus und sprachen wie Aztekenkrieger. Als das Reich der Azteken vor vielen Jahrhunderten erobert wurde, haben diese Krieger irgendwie überlebt. Wie haben sie es nur geschafft, so lange unentdeckt zu bleiben? Ich hätte gedacht, Alejandro wäre begierig mehr über sie zu erfahren, aber er teilte unsere Besorgnis. Wir haben ihre Anführerin, eine Kriegerin namens Ichtaca, abwehren und befragen können. Vor ihrer Flucht hat sie uns davor gewarnt, nicht in die Nähe der Ruinen zu gehen. Allerdings sind wir nicht bereit mit leeren Händen nach Hause zurückzukehren.

Mit Alejandros Führung waren wir in der Lage, uns einen Weg zu dem Gebäude zu bahnen, das er für den Haupttempel der Anlage hält. Zum Ausruhen bleibt allerdings wenig Zeit. Die Schlangenkreaturen scheinen uns aufhalten zu wollen, wir können also nicht länger zögern als unbedingt notwendig. Bald werden wir die Ruinen betreten, um die Geheimnisse zu lüften, die sich in ihnen verbergen.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler haben sich einen Weg zu den Ruinen der Eztli gebahnt.*
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Alejandro ist den Ermittlern in die Ruinen gefolgt. Ein beliebiger Ermittler darf wählen die Karte Alejandro Vela seinem Deck hinzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße jenes Ermittlers.*
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Ichtaca ist vor den Ermittlern auf der Hut.*
- ☉ Für jeden Vergeltungspunkt im Siegpunktstapel wird 1 Zählstrich unter „Yigs Zorn“ im Kampagnenlogbuch notiert. Die Ermittler müssen vor dem Vater der Schlangen auf der Hut sein, denn sein Zorn wird sie in der Zukunft heimsuchen.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Fahre mit **Zwischenspiel I: Ruhelose Nächte** fort.



Zwischenspiel I: Ruhelose Nächte

Lies die folgenden Absätze in der angegebenen Reihenfolge. Fahre dann mit **Szenario II: Das Verderben von Eztli** fort.

Überprüfe deine Ausrüstung: Jeder Ermittler mit einer Decke liest **Erholsamer Schlaf**. Die übrigen lesen **Unruhiges Umherwälzen**.

Erholsamer Schlaf: *Glücklicherweise konnte ich in den letzten Nächten gut schlafen. Aber während mein Körper sich ausruhte, wurde mein Geist von Alpträumen geplagt. Eine Höhle, die aussah wie ein weit aufgerissenes Maul, von einem düsteren roten Licht erleuchtet ... An den Wänden glitzerten die Schuppen von hundert Vipern ... Vielleicht wäre es besser gewesen, nicht zu schlafen.*

Du erleidest keine negativen Effekte.

Unruhiges Umherwälzen: *In den Nächten im Dschungel habe ich kaum geschlafen. Jede Nacht waberte ein seltsamer Nebel durch das Lager und erfüllte die Luft mit einer intensiven, eigenartigen Kälte. Mein Schlafsack bot mir etwas Schutz gegen die Elemente, aber wir waren nicht auf so unnatürliches Wetter vorbereitet. Jedes Mal wenn ich einzuschlafen begann, summten Fliegen und Mücken in meinen Ohren. Und immer wenn ich gerade eingeschlafen war, kroch ein Insekt oder eine Eidechse über mein Gesicht und ich fuhr aus dem Schlaf hoch. Ich wette, ich werde auf dieser Reise nur sehr wenig Schlaf bekommen ...*

Du erleidest 1 körperliches oder seelisches Trauma (du entscheidest).

Überprüfe deine Ausrüstung: Die Ermittler müssen als Gruppe eine Ration Proviant pro Ermittler aus der Liste ihrer Ausrüstung streichen. Für jede Ration Proviant, die sie nicht streichen können, wird ein Ermittler gewählt, der **Zu wenig Proviant** liest.

Zu wenig Proviant: *Eigentlich hatten wir angenommen, unser Proviant und die Wasservorräte würden für alle reichen, aber wir haben bereits auf dieser Reise zu viel davon verbraucht. Als die Sonne aufging und es Zeit zum Essen war, entdeckten wir, dass der Proviant langsam zur Neige ging.*

Du beginnst das nächste Szenario mit 3 Ressourcen weniger.

Der Ermittlungsleiter muss einen Ermittler wählen, der zum Späher der Gruppe ernannt wird. Dann überprüft jener Ermittler seine Ausrüstung. Falls er ein Fernglas hat, liest er **Gestalten in den Bäumen**. Ansonsten liest er **Augen in der Dunkelheit**.

Gestalten in den Bäumen: *Die meisten Nächte vergingen ereignislos, aber heute Nacht hat mich das Rascheln von Zweigen am südlichen Rand der Lichtung, auf der unser Lager steht, geweckt. Trotz der Dunkelheit konnte ich durch mein Fernglas sehen, dass sich Gestalten in den Bäumen bewegten. Die Gestalten schienen menschlich, aber ... warum? Warum beobachten sie uns nur aus der Ferne? Was sind ihre Absichten?*

Du erhältst 2 zusätzliche Erfahrungspunkte, da du tiefere Einsicht in die Motivation der Eztli gewonnen hast.

Augen in der Dunkelheit: *Jede Nacht wurde ich beobachtet. Es war nicht nur ein Gefühl, ich habe gesehen, wie mich Augen aus der tintenschwarzen Dunkelheit um unser Lager herum anstarrten. Sie wussten, dass wir da waren. Die gelben Augen folgten mir, sahen wie ich wachsam blieb und mit gezogener Waffe bereit war das Lager zu verteidigen, falls dies nötig werden sollte. Unsere Blicke trafen sich und eine Dunkelheit schnürte mir mein Herz ein.*

Du erleidest 1 seelisches Trauma.

Überprüfe deine Ausrüstung: Jeder Ermittler mit Medikamenten darf diese aus der Liste seiner Ausrüstung streichen, um eine Vergiftet-Schwäche eines beliebigen Ermittlers zu wählen und aus dessen Deck zu entfernen. Jeder Ermittler, der weiterhin eine Vergiftet-Schwäche in seinem Deck hat, liest **Das Gift breitet sich aus**.

Das Gift breitet sich aus: *Mit jedem Tag breitete sich das Gift weiter in meinem Körper aus. In der zweiten Nacht war meine Haut mit Schweiß bedeckt. Das Atmen fiel mir schwer und ich fing morgens damit an, einen Großteil des Essens vom Vorabend auszuwürgen.*

Du erleidest 1 körperliches Trauma.

Szenario II: Das Verderben von Eztli

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

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

Einführung 1:

Mittwoch, 8. Juli 1925

Unsere Läufer José und Maria kamen einige Tage später zurück. Sie hatten ausreichend Nahrung, Wasser, Aspirin und Waffen dabei. Ich bin überrascht, wie gut Alejandros Verbindungen in Mexiko sind. Für einen ausgestoßenen Historiker war er schneller in der Lage, Gewehre und Munition zu organisieren, als ich erwartet hätte. Aber wahrscheinlich ist es besser, wenn er seine Quellen für sich behält.

Erneut unternahmen wir einen Vorstoß in den Dschungel. Dieses Mal waren wir vorbereitet. Wir hatten einiges durch unsere erste Exkursion gelernt. Diesmal überwandern wir die Flussschlucht und drangen viel tiefer nach Süden vor, als wir es beim ersten Mal gewagt hatten. Schließlich erreichten wir die von Alejandro gesuchten Ruinen und bald schon werden wir das Gebäude betreten, das er für den Haupttempel hält. Merkwürdig war nur, dass die Schlangenkreaturen, auf die wir beim ersten Mal getroffen waren, uns nicht angriffen, wie wir befürchtet hatten. Waren sie vielleicht geflohen? Oder warten sie einfach ab und bereiten einen Hinterhalt vor, während wir in der Nacht schlafen?

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einführung 2:

Freitag, 3. Juli 1925

Wir verbrachten einen Großteil des gestrigen Tages damit, unser Lager an den Rand der Ruinen zu verlegen. Da die Schlangenkreaturen immer noch die Gegend bewachen, haben wir entschieden, dass eine kleine Gruppe mehr Erfolg damit haben würde, unbemerkt in den Tempel zu schleichen. Ich sagte Maria, der Naturkundlerin der Expedition, dass sie sich mehrere Lastwagen nehmen und am Nordrand des Regenwaldes warten soll. Unser Kartograf José bewacht das Lager bis zu unserer Rückkehr. Wir sind auf uns allein gestellt, aber zumindest konnten wir uns vorsorglich schon einen Fluchtweg bahnen, falls sich die Dinge ungünstig entwickeln sollten ...

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Vorbereitung

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



- ☉ Der Ort Eingang wird ins Spiel gebracht. Jeder Ermittler beginnt das Spiel am Eingang.
- ☉ Das Erkundungsdeck wird erstellt. Dazu werden die 5 einseitig bedruckten **Uralt**-Orte herausgesucht und mit jeweils 1 Kopie der folgenden Verratskarten zusammengemischt: Böses Vorzeichen, Tiefe Dunkelheit, Der letzte Fehler, Begraben und Grabeskälte.
- ☉ Die folgenden Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: der Gegner Vorbote von Valusia, der Ort Kammer der Zeit und die Vorteilskarte Relikt der Zeitalter.
- ☉ Jede Vergiftet-Schwäche, die sich nicht bereits im Deck eines Ermittlers befindet, wird beiseitegelegt.
- ☉ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- ☉ Das Spiel kann nun beginnen.

Einzelspielszenario

Falls ein Einzelspielszenario gespielt wird und keine anderen Vorbereitungs- und Auflösungsanweisungen verwendet werden sollen, können die unten stehenden 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, -5, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.
- ☉ Die Ermittler haben sich einen Weg zu den Ruinen der Eztli gebahnt.
- ☉ Du hast keine Ausrüstung.

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Bevor irgendeine andere Auflösung abgehandelt wird, falls mindestens 1 Ermittler besiegt wurde: Die besiegten Ermittler lesen zuerst **Besiegter Ermittler**.

Besiegter Ermittler: Der Tempel wird wie durch ein Erdbeben in seinen Grundfesten erschüttert und du fällst zu Boden. Schlangenkreaturen erscheinen aus den Schatten um dich herum und kreisen dich ein. Der Gedanke „Das ist also das Ende“ blitzt in deinen Gedanken auf. Einen Moment lang denkst du darüber nach, wie absurd dein Tod sein wird. Du kannst nur hoffen, dass niemand anderes dumm genug sein wird und den Versuch wagt, diese verfluchten Ruinen zu erkunden.

- ☉ Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls sich 4 oder mehr Zählstriche unter „Yigs Zorn“ befinden: Die Kreaturen greifen dich an, noch bevor du reagieren kannst. Während dich ihre rasiermesserscharfen Speere durchbohren, schreist du in Todesqualen auf.
 - ☞ Jeder Ermittler, der besiegt wurde, wird **getötet**. (Falls nicht genug Ermittler übrig sind, um die Kampagne fortzusetzen, ist die Kampagne vorbei und die Spieler haben verloren.)
 - ☞ Falls eine andere Auflösung erreicht wurde, fahren die übrigen Ermittler mit dieser fort.
 - ☞ Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben aufgegeben oder wurden besiegt): Fahre mit **Auflösung 2** fort.
- ☉ Falls sich 3 oder weniger Zählstriche unter „Yigs Zorn“ befinden: *Plötzlich zischt eine Stimme aus einiger Entfernung den Anderen etwas zu und die Schlangen ziehen sich zögerlich in die Dunkelheit zurück. Du rennst um dein Leben. Du darfst kein Risiko eingehen.*
 - ☞ Notiere 3 Zählstriche unter „Yigs Zorn“.
 - ☞ Falls eine andere Auflösung erreicht wurde, fahren die übrigen Ermittler mit dieser fort.
 - ☞ Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben aufgegeben oder wurden besiegt): Fahre mit **Auflösung 3** fort.

Falls keine Auflösung erreicht wurde, weil alle Ermittler vor Szene 3 aufgegeben haben: Fahre mit **Auflösung 3** fort.

Auflösung 1 (jeder besiegte Ermittler sollte zuerst Besiegter Ermittler abhandeln):

(Folgender Text wurde unter den vorherigen Tagebucheintrag gekritzelt.)

Von außen schien der Tempel seinen Ursprung in der aztekischen Kultur zu haben, aber nachdem wir ins Innere vorgedrungen waren, wurde deutlich, dass diese Gebäude einen anderen, nichtmenschlichen Ursprung haben. Die Ruinen selbst waren lebendig. Die Furchen in den Wänden wirkten wie elektrisch beleuchtet und ein leises Summen von Energie ließ die Hallen vibrieren. Trotz der Schlangenkreaturen konnten wir einen geheimen Durchgang erreichen, der tiefer unter die Erde führte.

In der zentralen Kammer dieser unterirdischen Hallen fanden wir etwas Wertvolles: eine stählerne Kugel unbekanntes Ursprungs, die sanft summt und ein düsteres, blaues Licht ausstrahlt. Sie war behutsam an einem Bronzerahmen angebracht, schien von beinahe religiöser Bedeutung zu sein und uns war sofort klar, dass sie nicht von den Azteken geschaffen worden war.

Wir nahmen das Artefakt an uns und ergriffen die Flucht aus den Ruinen. Das Gebäude zerfiel bereits um uns herum, als hätte allein die Kugel es bis dahin vor dem Einsturz bewahrt. War sie die Kraftquelle der Ruinen, etwa eine Art Batterie? Was war das nur für ein Gerät, das die Schlangenkreaturen so entschlossen bewachten?

Als wir den Nordrand des Regenwaldes erreichten, wartete dort bereits Maria mit den Lastwagen auf uns. Wir sahen zu, dass wir schnellstmöglich aus diesem von Schlangenkreaturen befallenen Dschungel herauskamen, solange wir noch konnten.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler haben das Relikt der Zeitalter geborgen. 1 Ermittler muss das Relikt der Zeitalter seinem Deck hinzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße jenes Ermittlers.
- ☉ Falls der Vorbote von Valusia noch im Spiel oder beiseitegelegt ist, wird im Kampagnenlogbuch notiert: Der Vorbote ist noch am Leben. Daneben wird in Klammern der Schaden notiert, der sich auf dem Vorboten von Valusia befindet.
- ☉ Für jeden Vergeltungspunkt im Siegpunktstapel wird 1 Zählstrich unter „Yigs Zorn“ im Kampagnenlogbuch notiert.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Fahre mit **Zwischenspiel II: Das Ende der Expedition** fort.

Auflösung 2:

(Folgender Text wurde unter den vorherigen Tagebucheintrag gekritzelt.)

Es ist nicht meine Art, Dinge nicht zu Ende zu bringen. Für meine gefallenen Kameraden habe ich es auf mich genommen, den Rest unserer Expedition in diesem Tagebuch festzuhalten.

Die Anderen haben es nicht lebend aus dem Tempel geschafft. Ich habe zwei der übrigen Mitglieder der Expedition, José und Andrea, überzeugen können sich auf die Suche nach den Anderen zu machen. Aber jetzt fürchte ich, dass auch diese beiden einem furchtbaren Schicksal zum Opfer gefallen sind.

Aber glücklicherweise war es den Preis wert. Während José und Andrea die Anderen suchten, schlich ich auf einem anderen Weg in den Tempel. Nach dem, was wir gesehen haben, und mit dem Wissen, das wir jetzt haben, kann ich nicht ohne einen Beweis für unsere Entdeckung an die Universität zurückkehren. Während die Schlangenkreaturen abgelenkt waren, konnte ich zu einem versteckten Durchgang vordringen, der tiefer unter die Erde führte.

In der zentralen Kammer dieser unterirdischen Hallen fand ich die Vorrichtung. Die Kugel bestand aus widernatürlichem Stahl und war behutsam an einem Bronzerahmen befestigt. Sie pulsierte vor Energie in meinen Händen und strahlte ein düsteres blaues Licht aus. Jeder Narr konnte erkennen, dass sie nicht von den Azteken geschaffen worden sein konnte, aber die anderen Mitglieder der

Expedition verstanden nicht im Ansatz, welche Bedeutung sie hat. Die Ruinen begannen einzustürzen, als ich sie verließ, aber das war unwichtig. Nur noch das Relikt war von Bedeutung.

Mit dem Artefakt kehrte ich ins Lager zurück und berichtete den Anderen, dass es Zeit war aufzubrechen. Als wir den Nordrand des Dschungels erreichten, wartete dort bereits Maria mit den Lastwagen auf uns. Nun sind wir auf dem Weg nach Texas, wo wir die Grenze zu den Vereinigten Staaten überqueren werden.

Es ist eine Schande, was den Anderen zugestoßen ist. Ihr Opfer war aber nicht vergebens. Nun kann meine Arbeit fortgesetzt werden.

–Alejandro Vela

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Alejandro hat das Relikt der Zeitalter geborgen.
- ☉ Falls der Vorbote von Valusia noch im Spiel oder beiseitegelegt ist, wird im Kampagnenlogbuch notiert: Der Vorbote ist noch am Leben. Daneben wird in Klammern der Schaden notiert, der sich auf dem Vorboten von Valusia befindet.
- ☉ Für jeden Vergeltungspunkt im Siegpunktstapel wird 1 Zählstrich unter „Yigs Zorn“ im Kampagnenlogbuch notiert.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Fahre mit **Zwischenspiel II: Das Ende der Expedition** fort.

Auflösung 3 (jeder besiegte Ermittler sollte zuerst Besiegter Ermittler abhandeln):

(Folgender Text wurde unter den vorherigen Tagebucheintrag gekritzelt.)

Es war ein Fehler. Es war alles ein furchtbarer Fehler. Wir konnten nur knapp mit unserem Leben aus dem Tempel fliehen. Die Ruinen selbst waren lebendig. Die Wände schienen zu wissen, dass wir in die Anlage eingedrungen waren, und sie hassten uns für unsere Gegenwart. Sie wollten, dass wir verschwinden. Sie wollten unseren Tod.

Draußen vor dem Tempel trafen wir uns mit dem bereits wartenden José. Alejandro ist aber nicht bereit mit leeren Händen nach Hause zurückzukehren und will uns überzeugen erneut in den Tempel zu gehen. Nun müssen wir entscheiden, was wir als Nächstes tun werden.

Die Ermittler müssen entscheiden (wähle eins):

- ☉ „Wir können jetzt nicht aufhören – zurück in den Tempel!“ Fahre mit **Auflösung 4** fort.
- ☉ „Das ist zu gefährlich. Dieser Ort muss zerstört werden.“ Fahre mit **Auflösung 5** fort.

Auflösung 4:

(Folgender Text wurde unter den vorherigen Tagebucheintrag gekritzelt.)

Wir haben unsere Entscheidung getroffen. Alejandro hat recht: Wir sind zu weit gekommen, um jetzt aufzugeben. Unser Plan ist es, dass wir uns neu aufteilen und noch einmal in den Tempel gehen. Selbst von hier aus können wir erkennen, dass der Tempel sich verformt und verändert hat. Die Ruinen scheinen wieder in ihren Ruhezustand verfallen zu sein. Mit etwas Glück schaffen wir es dieses Mal ...

- ☉ Die Ermittler müssen **Szenario II: Das Verderben von Eztli** erneut spielen. Das Spiel wird auf die **Vorbereitung** zu diesem Szenario zurückgesetzt. Mit Ausnahme von Traumata aus dem vorherigen Spiel wird nichts im Kampagnenlogbuch notiert. Die Spieler verdienen keine Erfahrungspunkte durch das vorherige Spiel.
- ☉ Spieler, deren Ermittler getötet oder wahnsinnig geworden sind, müssen nach den normalen Regeln einen neuen Ermittler wählen.
- ☉ Sobald während der Vorbereitung der Eingang ins Spiel gebracht wird, wird für jedes Mal, wenn diese Auflösung erreicht worden ist, 1 Verderben darauf platziert.

Auflösung 5:

(Folgender Text wurde unter den vorherigen Tagebucheintrag gekritzelt.)

Wir hatten unsere Entscheidung getroffen. Wir würden auf keinen Fall noch einmal einen Fuß in diese Todesfalle setzen. Zum Glück gab es eine Alternative. José hatte TNT aus den Lastwagen geholt, mehr als genug, um diesen verdammten Ort dem Erdboden gleichzumachen.

In dieser Nacht hielten wir ein gewaltiges Feuerwerk ab. Der Dschungel protestierte. Vögel stiegen zum Himmel auf, der Boden grollte und hasserfülltes Knurren ertönte rund um unser Lager. Aber das Dynamit hatte ganze Arbeit geleistet. Als sich der Staub gelegt hatte, begannen wir damit, die Trümmer nach Gegenständen mit historischer oder kultureller Bedeutung zu durchsuchen, die wir mit uns nach Arkham nehmen könnten.

José bemerkte das blaue Licht zuerst, das unter den Überresten des Tempels hervorschwimmte. Das Strahlen wurden von Minute zu Minute intensiver. Wir versuchten die Quelle des Lichtes freizulegen, als es plötzlich blitzte und die Trümmer in der Mitte der Ruine zusammenfielen. Eine Stahlkugel von unbekannter Herkunft lag oben auf dem Geröll und summt sanft. Sie war behutsam an einem Bronzerahmen angebracht und schien von beinahe religiöser Bedeutung zu sein. Das blaue Leuchten aus dem Gerät wurde schwächer, als ich es berührte. So ein Gerät konnte auf keinen Fall von den Azteken geschaffen worden sein.

Wir nahmen das Artefakt mit und ließen den schwelenden Tempel hinter uns. Wir waren schon zu lange im Dschungel und hatten nicht den geringsten Zweifel daran, dass wir hier längst nicht mehr willkommen waren.

Um uns herum zischte der Dschungel. Am Boden wimmelte es von sich schlängelnden und kriechenden Schlangen. In der Dunkelheit hörten wir Rufe in einer uns unbekanntem Sprache. Es blieb keine Zeit, das Lager abzubauen. Wir rannten los, sobald wir die Gelegenheit dazu sahen. Ein schwarzgefiederter Pfeil drang in Andreas Kehle, ihr erschrockener Schrei gefangen in grimmiger Ewigkeit. José wurde von einer riesigen Boa ergriffen, während wir in nördliche Richtung in die Flusschlucht flohen. Sein Genick brach, bevor wir irgendetwas tun konnten.

Als wir den Nordrand des Dschungels erreichten, wartete dort bereits Maria mit den Lastwagen auf uns. Wir hielten nicht an, bis wir Mexiko-Stadt erreicht hatten. Selbst jetzt fühle ich mich nicht sicher: Aber wer könnte das schon, nachdem man das gesehen hat, was wir gesehen haben?

Zur Hölle mit den Eztli und zur Hölle mit diesem verdammten Ort.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler haben das Relikt der Zeitalter geborgen. 1 Ermittler muss das Relikt der Zeitalter seinem Deck hinzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße dieses Ermittlers.
- ☉ Falls der Vorbote von Valusia noch im Spiel oder beiseitegelegt ist, wird im Kampagnenlogbuch notiert: Der Vorbote ist noch am Leben. Daneben wird in Klammern der Schaden notiert, der sich auf dem Vorbote von Valusia befindet.
- ☉ Für jeden Vergeltungspunkt im Siegpunktstapel wird 1 Zählstrich unter „Yigs Zorn“ im Kampagnenlogbuch notiert. Weitere 10 Zählstriche werden notiert, weil die Ermittler Yig mit ihren närrischen Handlungen erzürnt haben.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.

☉ Fahre mit **Zwischenspiel II: Das Ende der Expedition** fort.

Zwischenspiel II: Das Ende der Expedition

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls die Ermittler das Relikt der Zeitalter geborgen haben: Lies **Das Ende der Expedition 1**.

Falls Alejandro das Relikt der Zeitalter geborgen hat: Fahre mit **Das Ende der Expedition 5** fort.

Das Ende der Expedition 1:

Freitag, 17. Juli 1925

Endlich sind wir wieder in Arkham und unsere Expedition war ein „Erfolg“. Alejandro kann es kaum erwarten, seine Erkenntnisse der Universität zu berichten. Wie er nach all dem Schrecken, den wir im Dschungel erlebt haben, weiterhin so ein naiver Idealist bleiben kann, werde ich nie verstehen. Seine Aufmerksamkeit gilt nur diesem seltsamen Relikt, das wir in den Ruinen gefunden haben. Ich wünschte, wir wüssten etwas mehr über die Herkunft dieses Artefaktes. Es beunruhigt mich fürchterlich. Es summt die ganze Zeit und pulsiert erfüllt von einer Energie aus der Anderswelt, die ich kaum beschreiben kann. Auf unserer Heimreise mit dem Artefakt wurden wir jede Nacht von bizarren Alpträumen geplagt: Träume von anderen Welten und Zivilisationen.

Alejandro will, dass wir das Relikt ins Miskatonic-Museum bringen, wo es mit den anderen von uns entdeckten Eztli-Artefakten ausgestellt werden soll. Meine Gefühle sind dem gegenüber gemischter Natur. Im Museum wird dem Relikt die angemessene Sorgfalt zuteil werden, Historiker werden es studieren können und vielleicht auch seinen Zweck entschlüsseln. Aber ich befürchte, dass das Relikt eine zu große Gefahr für die Öffentlichkeit darstellt. Schließlich haben wir noch keine Idee, was dieses verdammte Ding überhaupt ist. Alejandro würde es zwar hassen, aber vielleicht wäre es besser, das Relikt an einem sicheren Ort aufzubewahren, wo Harlan und ich es abseits der Öffentlichkeit studieren können. Ich muss heute Nacht eine Entscheidung treffen, morgen wird es dafür zu spät sein ...

☉ Der Ermittlungsleiter muss entscheiden (wähle eins):

- ☞ Es gehört in ein Museum. Alejandro und die Mitarbeiter des Museums können es dort studieren und seinen Zweck herausfinden. Fahre mit **Das Ende der Expedition 2** fort.
- ☞ Es auszustellen wäre zu gefährlich. Es sollte an einem sicheren Ort versteckt werden, bis wir mehr über das Ding wissen. Fahre mit **Das Ende der Expedition 3** fort.



Das Ende der Expedition 2:

Sonntag, 19. Juli 1925

Ich habe mich dafür entschieden, das Relikt Alejandro anzuvertrauen. Immerhin basierte die gesamte Expedition auf seiner Forschung – er sollte also auch derjenige sein, der es studiert. Falls irgendjemand die Geheimnisse dieses Relikts entschlüsseln kann, dann er.

Das Relikt wird das Herzstück einer neuen Ausstellung des Museums. Alejandro hat bereits einige Berichte über unsere Entdeckungen verfasst, aber es liegt noch viel Arbeit vor ihm. Immer noch umgeben viele Geheimnisse unsere Expedition. Wie konnte das Volk von Eztli so lange unentdeckt bleiben? Warum schienen sie den Dschungel zu bewachen? Und vor allem, vor wem? Wer hat die Tempel wirklich erbaut, deren Ruinen wir dort erkundet haben? Ich zweifle nicht daran, dass Alejandro die Antworten auf diese Geheimnisse finden wird, wenn er genug Zeit dafür hat.

Meine Aufgabe in diesem Unterfangen ist erledigt. Aber ich kann mich noch nicht wirklich entspannen. Meine Gedanken kreisen ohne Unterlass um den Dschungel – schlangenartige Gestalten in den Schatten, Obsidianpfeile, die in Skeletten stecken, verzerrte Stimmen, die in den Höhlen unter der Erde kreischen. Wenn ich durch die Straßen laufe, wenden sich meine Schritte unwillkürlich dem Museum zu, als ob ich davon besessen wäre, das Relikt noch einmal zu sehen. Irgendetwas spukt störend in meinem Hinterkopf herum, als hätten wir etwas Wichtiges vergessen. Was muss ich tun, um mich davon zu befreien ...

(Hier endet das Tagebuch abrupt.)

- 🕒 Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler haben die Verantwortung für das Relikt an Alejandro übertragen.
- 🕒 Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler haben Alejandros Vertrauen gewonnen. Falls sich die Karte Alejandro Vela nicht bereits in einem Ermittlerdeck befindet, darf 1 beliebiger Ermittler wählen, diese Karte seinem Deck hinzuzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße jenes Ermittlers.
- 🕒 Dem Chaosbeutel wird für den Rest der Kampagne 1 🗡️-Marker hinzugefügt.
- 🕒 Fahre mit **Das Ende der Expedition 4** fort.

Das Ende der Expedition 3:

Sonntag, 19. Juli 1925

Ich habe mich dafür entschieden, das Relikt vorerst nicht der Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Alejandro ist nicht glücklich über meine Entscheidung, aber bis wir wissen, wozu diese Kugel imstande ist, muss sie an einem sicheren Ort aufbewahrt werden, wo sie keine Unbeteiligten in Gefahr bringen kann. Harlan stimmt mir zu und hat bereits angeboten die Verantwortung für das Relikt zu übernehmen und es in seinem Privatbüro aufzubewahren. Dort können wir es im Geheimen studieren.

Alejandro bleibt vorerst in Arkham, verfasst Berichte über die Expedition und hilft im Museum bei der Zusammenstellung einer Ausstellung unserer anderen, weniger gefährlich anmutenden Funde. Ich dagegen hoffe Antworten auf andere Geheimnisse zu finden: Wie konnte das Volk von Eztli so lange unentdeckt bleiben? Warum schienen sie den Dschungel zu bewachen? Und vor allem, vor wem? Wer hat die Tempelruinen, die wir dort erkundet haben, wirklich erbaut?

Meine Gedanken kreisen ohne Unterlass um den Dschungel – schlangenartige Gestalten in den Schatten, Obsidianpfeile, die in Skeletten stecken, verzerrte Stimmen, die in den Höhlen unter der Erde kreischen. Jedes Mal wenn ich Harlans Büro verlasse, ertappe ich mich dabei, wie ich sofort zurückkehren möchte, um das Relikt noch einmal zu betrachten. Irgendetwas spukt störend in meinem Hinterkopf herum, als hätten wir etwas Wichtiges vergessen. Was muss ich tun, um mich davon zu befreien ...

(Hier endet das Tagebuch abrupt.)

- 🕒 Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler haben die Verantwortung für das Relikt an Harlan Earnstone übertragen.
- 🕒 Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Alejandro setzt seine Forschungen alleine fort. Falls das Deck eines Ermittlers die Karte Alejandro Vela enthält, wird sie aus dem Deck jenes Ermittlers entfernt.
- 🕒 Fahre mit **Das Ende der Expedition 4** fort.

Das Ende der Expedition 4: Es klopft laut an deiner Tür. Du erschrickst, lässt deinen Stift fallen und springst auf. Es ist fast 2:30 Uhr in der Nacht. Wer könnte zu so später Stunde vor deiner Tür stehen? Deine Gedanken schweiften wieder zum Dschungel ab und du hast eine Vision von einer schlangenartigen Kreatur, die dich in deinem eigenen Heim angreift. Schauernd greifst du nach einer Waffe und gehst kampfbereit vorsichtig zur Vordertür. Dann atmest du tief ein und öffnest die Tür.

Auf der anderen Seite der Türschwelle steht eine vertraut wirkende Frau mit brauner Haut, langem braunen Haar und stechend gelben Augen, die dich hart anblicken. Obwohl sie eine andere Kleidung trägt, erkennst du in ihr sofort Ichtaca, die Eztli-Kriegerin, der du im Regenwald begegnet bist. Sie trägt einen langen Mantel und einen Bollman-Hut, dazu Schuhe, in denen sie sich sichtlich unwohl fühlt. Ihr Kiefer ist vor Verärgerung fest zusammengepresst. Schon willst du deine Waffe erheben, um dich zu verteidigen, als sie tief seufzt, langsam über die Schwelle deines Heims tritt und die Tür hinter sich schließt. „Was auch immer du getan hast, du musst es rückgängig machen“, sagt sie mit dunkler Stimme. „Oder wir werden alle aufhören zu existieren.“

Fahre mit **Szenario III: Fäden des Schicksals** fort.

Das Ende der Expedition 5: Harlan Earnstone geht in deinem Wohnzimmer auf und ab und wischt sich dabei mit einem Taschentuch über sein faltiges Gesicht. „Es ist meine Schuld. Ich hätte sie nie zu dieser fürchterlichen Expedition ermutigen sollen.“ Auch wenn ihr euch nur wenige Male begegnet seid, ist Mr. Earnstone für dich zu einem wichtigen Kontakt an der Miskatonic Universität geworden. Als von den letzten Expeditionen der Universität nur wenige Überlebende mit einigen merkwürdigen, archaischen Artefakten zurückgekehrt sind, hat er dich um Rat gebeten.

„Ich weiß, ich weiß. Ich sollte Trost darin finden, dass die Expedition trotz der herben Verluste ein Erfolg war. Alejandro hatte von Anfang an recht. Es gibt das Volk von Eztli wirklich. Und dennoch ... einige dieser Funde bereiten mir Sorgen.“ Harlan zieht ein kleines, ledergebundenes Tagebuch aus seiner Aktentasche und überreicht es dir. „Der Expeditionsleiter hat vor seinem tragischen Tod viele Entdeckungen der Gruppe in diesem Tagebuch festgehalten. Eins der überlebenden Mitglieder hat es bei der Flucht aus dem Lager mitnehmen können. Ich denke, wenn Sie diese Einträge lesen, verstehen Sie, was ich meine. Was ihnen zugestoßen ist, auf was für Kreaturen sie gestoßen sind ...“ Schauernd und mit zitternden Händen rückt Harlan seine Brille zurecht. „Ich mache mir nicht nur um Alejandro Sorgen, sondern um uns alle. Lesen Sie dieses Tagebuch und falls Sie es schaffen, behalten Sie bitte meinen Kollegen im Auge.“ Du bist bereit ihm zu helfen, aber es gelingt dir nicht, seine Bedenken zu zerstreuen. „Ich kann nur hoffen, dass ich Sie nicht zu einem ähnlichen Schicksal verdamme, indem ich Sie um Hilfe bitte.“

Den Rest des Abends verbringst du mit dem Studium des Tagebuchs der Expedition, während deine Gedankenwelt von merkwürdigen schlangenartigen Kreaturen und Aztekenkriegern beherrscht wird. Lange nach Harlans Aufbruch erschrickst du durch ein lautes Klopfen an deiner Tür und springst auf. Es ist fast 2:30 Uhr in der Nacht. Wer könnte zu so später Stunde vor deiner Tür stehen? Zögernd öffnest du die Vordertür. Auf der anderen Seite der Türschwelle steht eine Frau mit brauner Haut, langem braunen Haar und stechend gelben Augen, die dich hart anblicken. Sie trägt einen langen Mantel und einen Bollman-Hut, dazu Schuhe, in denen sie sich sichtlich unwohl fühlt. Ihr Kiefer ist vor Verärgerung fest zusammengepresst. Plötzlich schießt dir ein Gedanke durch den Kopf und du erkennst sofort, wer sie sein muss. Immerhin hast du immer und immer wieder die Beschreibung der Eztli-Kriegerin Ichtaca gelesen. Mit einem tiefen Seufzer tritt sie langsam über die Schwelle deines Heims und schließt die Tür hinter sich. „Was sie auch immer getan haben, du musst es rückgängig machen“, sagt sie mit dunkler Stimme. „Oder wir werden alle aufhören zu existieren.“

Fahre mit **Szenario III: Fäden des Schicksals** fort.

Szenario III: Fäden des Schicksals

Einführung 1: Ichtaca verbringt die Nacht auf der Couch in deinem Wohnzimmer. Du selbst findest in dieser Nacht keinen Schlaf mehr, deine Gedanken schwanken zwischen Sorge und Ungläubigkeit. Ihre Geschichte erscheint absurd, aber irgendetwas in dir möchte sie trotzdem glauben. Seit dem Zeitpunkt, an dem du das Relikt aus den Ruinen der Eztli zum ersten Mal gesehen hast, weißt du, dass es eine tiefere Bedeutung haben muss. Als du am nächsten Morgen aus deinem Schlafzimmer trittst, sitzt dein ungeladener Gast bereits mit fest vor der Brust verschränkten Armen an deinem Esszimmertisch. Ihr bohrender Blick folgt jeder deiner Bewegungen wie der eines Raubvogels, der seine Beute beobachtet. Ihr tauscht keine Höflichkeiten aus. „Wo ist das Relikt jetzt?“, fragt Ichtaca ungeduldig. „Wohin hast du es gebracht?“ Du erklärst ihr, dass es sich in Sicherheit und in guten Händen befindet. Sie schüttelt den Kopf und an ihren weißen Fingerknöcheln erkennst du, wie frustriert sie ist. „Ich kann dir versichern, das ist es nicht.“

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls die Ermittler die Verantwortung für das Relikt an Alejandro übertragen haben oder falls Alejandro das Relikt der Zeitalter geborgen hat: Fahre mit **Einführung 2** fort.

Falls die Ermittler die Verantwortung für das Relikt an Harlan Earnstone übertragen haben: Fahre mit **Einführung 3** fort.

Einführung 2: Du stellst deine Fragen vorerst zurück und rufst deine Kontaktperson im Museum der Miskatonic Universität an. Trotz der frühen Morgenstunde sollte Dr. Horowitz bereits im Büro sein und sich auf den langen Tag vorbereiten, der vor ihr liegt. Tatsächlich musst du nicht lange warten, bis dich die Telefonistin durchstellt. Ellis Begrüßung ist ungewohnt barsch, ihre Stimme bebzt und bricht. Sobald du sie nach dem Relikt fragst, antwortet sie spöttisch: „Nicht auch noch du! Mr. Walsted rennt mir hier quasi schon die Tür ein und zwei Reporter belästigen mich bereits den ganzen Morgen!“

Auf deine Frage, welche Probleme es denn gäbe, seufzt sie tief. „Das Relikt ist verschwunden“, erklärt sie. „Keiner der Wachmänner kann erklären, wie das passieren konnte. In der einen Minute befand es sich noch im Schaukasten, kurz darauf war es verschwunden. Und bevor du fragst, Mr. Vela ist ebenfalls nirgendwo zu finden.“ Plötzlich schreit sie jemand anderen an: „Einen Moment, bitte! Ich telefoniere!“ Kurz angebunden entschuldigt sie sich noch bei dir und legt dann auf.

Tatsächlich nimmt Alejandro deinen Anruf nicht entgegen und keiner seiner Mitarbeiter hat ihn seit gestern gesehen. „Glaubst du mir jetzt?“, fragt Ichtaca. Sie steht auf und sammelt ihre Sachen zusammen. „Wir haben genug Zeit verschwendet. Finde das Relikt und triff mich dann heute Abend wieder hier. Aber folge mir nicht.“

☪ Der Ermittlungsleiter muss entscheiden (wähle eins):

- ◆ „Du gehst nirgendwo hin, bevor du mir gesagt hast, was hier vor sich geht.“ Fahre mit **Einführung 4** fort.
- ◆ „Wie du willst.“ Fahre mit **Einführung 5** fort.

Einführung 3: Du stellst deine Fragen vorerst zurück und rufst in Harlans Büro in der Universität an. Die Sonne geht zwar gerade erst am Horizont auf, aber du kennst ihn als notorischen Frühaufsteher. Tatsächlich musst du nicht lange warten, bis dich die Telefonistin durchstellt. Harlans Stimme klingt zittrig und rau. Als du nach dem Relikt fragst, unterbricht er dich sofort. „Frag nicht!“, brüllt er. „Sie hören uns zu. Sie wissen, dass ich es hier aufbewahre. Sie haben bereits Alejandro in ihre Gewalt gebracht.“ Du versuchst ihn zu beruhigen, damit du ihn fragen kannst, was er damit meint, aber er bricht das Gespräch jäh ab. „Ich muss los. Sie sind hier! ...“ Im nächsten Moment ist die Leitung tot.

Tatsächlich nimmt Alejandro deinen Anruf ebenfalls nicht entgegen und keiner seiner Mitarbeiter hat ihn seit gestern gesehen. „Glaubst du mir jetzt?“, fragt Ichtaca. Sie steht auf und sammelt ihre Sachen zusammen. „Wir haben genug Zeit verschwendet. Finde das Relikt und triff mich dann heute Abend wieder hier. Aber folge mir nicht.“


☪ Der Ermittlungsleiter muss entscheiden (wähle eins):

- ◆ „Du gehst nirgendwo hin, bevor du mir gesagt hast, was hier vor sich geht.“ Fahre mit **Einführung 4** fort.
- ◆ „Wie du willst.“ Fahre mit **Einführung 5** fort.

Einführung 4: Ichtaca knirscht mit den Zähnen und hält einen Moment inne. Du erwartest schon, dass sie ablehnen und deine Wohnung verlassen wird, ohne deine Fragen zu beantworten. Zu deiner Überraschung lenkt sie ein. Ichtaca berichtet dir, dass ihr Volk seit ewigen Zeiten das Relikt vor Eindringlingen schützt, die es für schändliche Zwecke benutzen würden. Ihre Erzählung ist kryptisch, rätselhaft und unglaublich. Sie weigert sich dir zu verraten, woher ihr Volk stammt und wie sie es geschafft haben, so lange unbemerkt zu bleiben. Als du sie eindringlich nach dem Relikt fragst, sagt sie nur, dass es den Fluss der Zeit kontrolliert und dass man damit nicht herumspielen sollte.

„Es muss es an seinen angestammten Platz zurückkehren“, erklärt sie. Ihr Blick sagt eindeutig, dass sie in diesem Punkt nicht nachgeben wird. „Verstehst du das? Es darf auf keinen Fall in falsche Hände fallen. Falls du mir helfen kannst, es zurückzuholen, werde ich dir ebenfalls helfen. Versprich mir nur, dass du es nicht verwenden wirst.“

☪ Merke dir: „Du hast dir Ichtacas Geschichte angehört.“

☪ Dem Chaosbeutel wird für den Rest der Kampagne ein 1 -Marker hinzugefügt.

☪ Fahre mit der **Vorbereitung** fort.




Einführung 5: Ichtaca spannt mit erschreckender Geschwindigkeit die Sehne ihres reich verzierten Bogens. Dann verlässt sie dich und schlägt die Tür deiner Wohnung hinter sich zu.

☪ Merke dir: „Ichtaca ist ohne dich gegangen.“

☪ Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls die Ermittler die Verantwortung für das Relikt an Harlan Earnstone übertragen haben: Fahre mit **Einführung 6** fort. Ansonsten fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einführung 6: Nach Ichtacas Aufbruch denkst du sorgfältig über ihre Worte nach und erinnerst dich an die Ereignisse, die dich an diesen Punkt geführt haben. Du hast Alejandro nicht vertraut, was das Relikt der Eztli angeht, und du hast zugelassen, dass Ichtaca aufbricht ohne sie zu befragen. Bist du einfach nur paranoid? ...

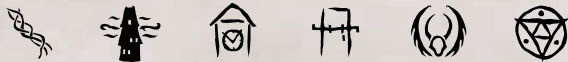
☪ Die Ermittler müssen entscheiden (wähle eins):

- ◆ „Etwas Misstrauen ist sicher gerechtfertigt.“ Alle - und -Marker werden aus dem Chaosbeutel entfernt und durch 1 -Marker ersetzt. Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler haben ihren eigenen Weg gewählt. Für den Rest der Kampagne können die Decks der Ermittler Alejandro Vela oder Ichtaca nicht enthalten. Immer wenn ein Ermittler die Gelegenheit erhalten würde, einen der beiden seinem Deck hinzuzufügen, verdient jeder Ermittler stattdessen 2 Erfahrungspunkte. Fahre mit der **Vorbereitung** fort.
- ◆ „Vielleicht sollte ich mir doch anhören, was sie zu sagen haben ...“ Fahre mit der **Vorbereitung** fort.



Vorbereitung

- ☉ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Fäden des Schicksals*, *Pnakotische Bruderschaft*, *Die Mitternachtsmasken*, *Verschlossene Türen*, *Dunkeldürre* und *Dunkler Kult*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Sobald das Set *Die Mitternachtsmasken* herausgesucht wird, werden nur die 5 Verratskarten (2x Falsche Fährte und 3x Hetzender Schatten) und folgende Orte herausgesucht: Nordstadt, Innenstadt (*Bank von Arkham*), Oststadt, Miskatonic Universität und Hafenviertel. Die übrigen Orts-, Szene-, Agenda- und Szenarioübersichtskarten dieses Sets werden nicht herausgesucht.

- ☉ Vor dem Ziehen der Starthände werden die Sammlung und die Decks aller Spieler nach Alejandro Vela und dem Relikt der Zeitalter durchsucht und als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- ☉ Die Orte Nordstadt, Innenstadt, Oststadt, Miskatonic Universität, Hafenviertel, Velma's Diner und Raritätenladen werden ins Spiel gebracht. Jeder Ermittler beginnt das Spiel im Hafenviertel.
- ☉ Der Ort Rathaus sowie die Vorteilskarten Ichtaca (*Die vergessene Wächterin*) und Tagebuch der Expedition werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- ☉ Der Inhalt jedes Szenendecks wird wie rechts unter „Drei Szenen, drei Fäden“ angegeben angepasst.
- ☉ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- ☉ Das Spiel kann nun beginnen.

Einzelspielszenario

Falls ein Einzelspielszenario gespielt wird und keine anderen Vorbereitungs- und Auflösungsanweisungen verwendet werden sollen, können die unten stehenden 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, -5, ☠, ☠, ▲, ♣, ♣, ♣, ☆.
 - ◆ Der Inhalt des Chaosbeutels wird während der Einführung nicht verändert.
- ☉ Wähle eins (entweder):
 - ◆ Die Ermittler haben die Verantwortung für das Relikt an Alejandro übertragen.
 - ◆ Die Ermittler haben die Verantwortung für das Relikt an Harlan Earnstone übertragen.
- ☉ Du hast keine Ausrüstung.

Drei Szenen, drei Fäden

Dieses Szenario enthält drei verschiedene Szenendecks – ein „a/b“-Deck, ein „c/d“-Deck und ein „e/f“-Deck. Jedes dieser Szenendecks wird separat nach den üblichen Regeln in numerischer Reihenfolge erstellt. Während des Szenarios sind alle drei Szenendecks im Spiel und ihr dürft wählen, welche Szenen ihr weiterverfolgt und welche ihr vorerst ignoriert. Der Text aller drei Szenen gilt zu jedem Zeitpunkt als aktiv. Möglicherweise habt ihr nicht ausreichend Zeit, um alle drei Aufgaben zu erledigen. Deshalb solltet ihr wohlüberlegte Entscheidungen treffen, welchen Spuren ihr folgen wollt!

Der Inhalt der drei Szenendecks wird abhängig von den unten angegebenen Umständen verändert.

- ☉ Der Inhalt des „a/b“-Decks wird folgendermaßen angepasst:
 - ◆ Überprüfe das Kampagnenlogbuch. *Falls Alejandro das Relikt der Zeitalter geborgen hat* oder *die Ermittler die Verantwortung für das Relikt an Alejandro übertragen haben*, werden folgende Karten aus dem „a/b“-Deck entfernt: Harlan ist in Gefahr!, beide Kopien von Harlans Fluch und eine zufällig bestimmte Kopie von In der Ausstellung.
 - ◆ *Falls die Ermittler die Verantwortung für das Relikt an Harlan Earnstone übertragen haben*, werden stattdessen folgende Karten aus dem „a/b“-Deck entfernt: Das Relikt ist verschwunden!, beide Kopien von In der Ausstellung und eine zufällig bestimmte Kopie von Harlans Fluch.
- ☉ Die Ermittler müssen eine der folgenden Möglichkeiten wählen und den Inhalt des „c/d“-Decks entsprechend anpassen.
 - ◆ Falls sie die Polizei über Alejandros Verschwinden informieren wollen, werden folgende Szenenkarten aus dem „c/d“-Deck entfernt: Die Suche nach Alejandro, beide Kopien von Einflussreiche Freunde und eine zufällig bestimmte Kopie von Auf dem Revier.
 - ◆ Falls sie Alejandro alleine suchen wollen, werden stattdessen folgende Szenenkarten aus dem „c/d“-Deck entfernt: Vermisste Personen, beide Kopien von Auf dem Revier und eine zufällig bestimmte Kopie von Einflussreiche Freunde.
- ☉ Der Inhalt des „e/f“-Decks wird folgendermaßen angepasst:
 - ◆ Falls „du dir Ichtacas Geschichte angehört hast“, werden folgende Szenenkarten aus dem „e/f“-Deck entfernt: Prüfung der Jägerin, beide Kopien von Die Höhle der Dunkelheit und eine zufällig bestimmte Kopie von Fremdartige Relikte.
 - ◆ Falls „Ichtaca ohne dich gegangen ist“, werden stattdessen folgende Szenenkarten aus dem „e/f“-Deck entfernt: Die Untersuchung der Wächterin, beide Kopien von Fremdartige Relikte und eine zufällig bestimmte Kopie von Die Höhle der Dunkelheit.



Vorschlag für den Aufbau der Spielzone für „Fäden des Schicksals“



Agenda 1a

Drei Schicksale

Vor dir liegen drei Aufgaben und dir bleibt nur wenig Zeit, bevor die Spur kalt wird. Wo wirst du zuerst suchen?

➔ **Aufgaben.** Du wählst keine weiteren Veräglichungen riskieren, also bringst du dich mit den Informationen, die du gesammelt hast, zu Sicherheit.

6

Szene 1a

Das Relikt ist verschwunden!

Das Erbe Relikt wurde zuletzt in seinem Schrankkasten in der Erst-Ausstellung der Miskatonie Museum gesehen. Jobacca befürchtet, dass das Relikt für furchtbare Zwecke verwendet werden könnte, wenn es in den falschen Händen verbleibt. Du musst es zurückholen.

Ermittlungszettel - Nur Ermittler in der Miskatonie Universität können als Gruppe die benötigten Hinweise ausgeben, um voranzukommen.

Szene 1c

Die Suche nach Alejandro

Du hast dich entschieden auf eigene Faust nach Alejandro zu suchen. Du glaubst alleine größere Chancen zu haben, ihn zu finden, als mithilfe der Polizei. Sein Hotel ist in der Oststadt, also beginnst du deine Suche dort.

Ermittlungszettel - Nur Ermittler in der Oststadt können als Gruppe die benötigten Hinweise ausgeben, um voranzukommen.

Szene 1e

Die Prüfung der Jägerin

Jobacca hat dir gesagt, dass du ihr nicht folgen solltest. Aber dich quält die brennende Frage, was sie vorhat. Du entscheidest dich, sie auf ihrem Weg ins Hafenviertel zu verfolgen.

Ermittlungszettel - Nur Ermittler im Hafenviertel können als Gruppe die benötigten Hinweise ausgeben, um voranzukommen.

Fäden des Schicksals

HINWISCHENOMMIA

- X: X ist die höchste Anzahl an Verderben auf einem **Kultist** Gegner.
- -2: Falls die Probe nicht um mindestens 1 gelingt, nimm 1 Schaden.
- -2: Falls die Probe nicht um mindestens 1 gelingt, platziere 1 Verderben auf dem nächstgelegenen **Kultist** Gegner.
- -2: Falls die Probe misslingt, verlierst du 1 deiner Hinweise.

Raritätenladen

Arkham

Die Nordstadt ist mit dem Raritätenladen verbunden.

Der selbst ernannte „Baron der Raritäten“ von Oliver Thomas in der Nordstadt ist ein wirklich ungewöhnliches Geschäft. Im Schuppen befindet sich eine Sammlung ungewöhnlicher Klänge, ein Korb voller aus Bronze, ein Messer, ein antiker Gürtel und ein Haufen aus Spielzeug, von nur einige zu nennen.

Nordstadt

Arkham

Die Nordstadt ist ein Geschäftsbereich mit vielen Büros und Fabriken, außerdem befindet sich hier der Bahnhof.

Innenstadt

Arkham

In der Innenstadt von Arkham befinden sich viele Regierungsgebäude einschließlich des Rathauses. Die Bank von Arkham, das Independence Square und das Arkham Sanatorium findet man ebenfalls hier. Es ist der belebteste Teil der Stadt.

Oststadt

Arkham

In der Oststadt am Nordufer der Miskatonie befindet sich die Wohngebiete der armenen Bewohner Arkhams, die Polizeistation und beliebt Restaurants wie Velma's Diner.

Velma's Diner

Arkham

Die Oststadt ist mit Velma's Diner verbunden.

Velma's ist ein feiner Restaurant der Oststadt - der perfekte Ort, um etwas zu essen, einen starken Kaffee zu trinken oder ein wenig Klatsch aufzunehmen.

Miskatonie Universität

Arkham

Die Miskatonie Universität gehört zu den renommiertesten Colleges der Nordosten. Ihre Bibliothek ist berühmt für ihre Sammlung alter Bücher, die von hoch angesehenen Dr. Henry Armitage geprägt sind.

Hafenviertel

Arkham, Zentral

Am Ufer der Miskatonie findet man Docks, Lagerhäuser und kleine Läden in einem Stadtteil, der man treffend das Hafenviertel nennt.

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (jeder Ermittler hat aufgegeben oder wurde besiegt): Lies **Auflösung 1**.

Auflösung 1: Du kehrst zurück in dein Haus und überdenkst die Lage. Deine Ermittlungen in der Stadt haben ergeben, dass eine geheime Verbindung in Arkham existiert. Du hast erfahren, dass sie sich Die Bruderschaft nennt und sogar mehr über das Relikt der Eztli und Alejandro's vorherige Expedition zu wissen scheint als du. Sie agiert im Geheimen und schlägt aus dem Hinterhalt zu. Über ihre Motive kannst du noch nichts sagen. Aber ein wichtiges Detail hast du erfahren.

„Die Bruderschaft sucht einen Ort, der als der Nexus von N'kai bekannt ist“, behauptet Ichtaca. Auf dem Tisch vor dir liegt eine Karte von Mittelamerika, auf welcher der Weg der vorherigen Expedition eingezeichnet ist. „Ich habe von diesem Ort gehört, weiß aber nicht, wo genau er sich befindet.“ Erneut scheint deine geheimnisvolle Führerin mehr zu wissen, als sie zugeht.

Da du keine anderen Spuren hast, denen du folgen könntest, bleibt dir nichts anderes übrig. Wieder einmal musst du auf der Suche nach Antworten in unbekanntes Gebiet vorstoßen ... aber wird dieses Mal jemand zurückkehren?

☉ Überprüfe, welche Szenen in diesem Szenario abgeschlossen worden sind.

- ◆ Falls Szene 3b abgeschlossen worden ist, wird im Kampagnenlogbuch notiert: *Die Ermittler haben das verschwundene Relikt gefunden.* Falls das Relikt der Zeitalter nicht bereits Teil des Decks eines Ermittlers ist, muss sich ein beliebiger Ermittler entscheiden, es seinem Deck hinzuzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße jenes Ermittlers. Für den Rest der Kampagne wird jedes Mal, wenn der Besitzer der Karte Relikt der Zeitalter die Kampagne aus irgendeinem Grund verlässt, ein neuer Ermittler gewählt, zu dessen Deck sie hinzugefügt wird.
- ◆ Falls sich das „a/b“-Deck noch im Spiel befindet, wird im Kampagnenlogbuch notiert: *Das Relikt ist verschwunden.* Falls die Karte Relikt der Zeitalter Teil eines Ermittlerdecks ist, wird die Karte für den Rest der Kampagne aus dem Deck dieses Ermittlers entfernt.

◆ Falls Szene 3d abgeschlossen worden ist, wird im Kampagnenlogbuch notiert: *Die Ermittler haben Alejandro gerettet.* Falls die Karte Alejandro Vela nicht bereits Teil eines Ermittlerdecks ist, darf ein beliebiger Ermittler wählen, diese Karte seinem Deck hinzuzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße jenes Ermittlers.

◆ Falls sich das „c/d“-Deck noch im Spiel befindet, wird im Kampagnenlogbuch notiert: *Alejandro ist verschwunden.* Falls die Karte Alejandro Vela Teil eines Ermittlerdecks ist, wird die Karte für den Rest der Kampagne aus dem Deck jenes Ermittlers entfernt.

◆ Falls Szene 3f abgeschlossen worden ist, wird im Kampagnenlogbuch notiert: *Die Ermittler haben ein Bündnis mit Ichtaca geschlossen.* Ein beliebiger Ermittler darf wählen, die Karte Ichtaca (*Die vergessene Wächterin*) seinem Deck hinzuzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße jenes Ermittlers.

◆ Falls sich das „e/f“-Deck noch im Spiel befindet, wird im Kampagnenlogbuch notiert: *Ichtaca ist im Dunkeln.* Die Karte Ichtaca (*Die vergessene Wächterin*) wird keinem Ermittlerdeck hinzugefügt.

☉ Der Ermittlungsleiter verdient die Karte Tagebuch der Expedition und darf sie in sein Deck aufnehmen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße jenes Ermittlers.

☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler verdient 1 zusätzlichen Erfahrungspunkt für jede Szene-1-Karte, die während dieses Szenarios abgeschlossen worden ist, weil er Einblick in die Pläne der Bruderschaft gewonnen hat.

☉ Fahre mit **Erneuerung der Ausrüstung** fort.



Erneuerung der Ausrüstung

Nun steht fest, dass du erneut in die Wildnis vordringen musst, bevor das Geheimnis um das Relikt der Zeitalter gelöst werden kann. Jeder Ermittler erhält die Gelegenheit, zusätzliche Ausrüstung auszuwählen und sie seiner aktuellen Ausrüstungsliste hinzuzufügen. Die von den Ermittlern gewählte Ausrüstung wird im Kampagnenlogbuch im Abschnitt „Ausrüstung“ jedes Ermittlers notiert. (Hinweis: Proviant, Medikamente und Benzin können mehr als ein Mal gewählt werden. In diesem Fall werden sie mehrfach notiert und die entsprechende Anzahl von Ausrüstungspunkten ausgegeben.)

☉ Vor dem Aufbruch aus Arkham könnte ein Besuch im St. Mary's Hospital sinnvoll sein.

- ☞ Jeder Ermittler, der die Schwäche Vergiftet in seinem Deck hat, darf 3 Erfahrungspunkte ausgeben, um diese Schwäche aus seinem Deck zu entfernen.
- ☞ Jeder Ermittler darf 5 Erfahrungspunkte ausgeben, um einen Punkt körperliches oder seelisches Trauma von seinem Ermittler zu entfernen.

☉ Jeder Ermittler darf Ausrüstungspunkte ausgeben, um ein oder mehrere Ausrüstungsgegenstände aus der Liste weiter unten zu erwerben. Die Anzahl der Ausrüstungspunkte, die jedem Ermittler zur Verfügung stehen, hängt von der Anzahl der Ermittler in der Kampagne ab:

- 1 Ermittler:** 8 Ausrüstungspunkte
- 2 Ermittler:** 5 Ausrüstungspunkte für jeden Ermittler
- 3 Ermittler:** 4 Ausrüstungspunkte für jeden Ermittler
- 4 Ermittler:** 3 Ausrüstungspunkte für jeden Ermittler

☉ Zur Verfügung stehende Ausrüstungsgegenstände:

- ☞ **Proviant** (jeweils 1 Ausrüstungspunkt): Nahrung und Wasser für 1 Person. Unverzichtbar auf jeder Reise.
- ☞ **Medikamente** (jeweils 2 Ausrüstungspunkte): Um Krankheiten, Infektionen oder Gift zu bekämpfen.
- ☞ **Benzin** (jeweils 1 Ausrüstungspunkt): Ausreichend für eine lange Fahrt mit dem Auto.
- ☞ **Decke** (2 Ausrüstungspunkte): Um sich in der Nacht warm zu halten.
- ☞ **Feldflasche** (2 Ausrüstungspunkte): Kann an Bächen und Flüssen aufgefüllt werden.
- ☞ **Kompass** (2 Ausrüstungspunkte): Kann den Weg weisen, falls man sich verläuft.
- ☞ **Fernglas** (2 Ausrüstungspunkte): Um weit entfernte Orte betrachten zu können.
- ☞ **Kreide** (2 Ausrüstungspunkte): Für Beschriftungen auf Felswänden.
- ☞ **Taschenmesser** (2 Ausrüstungspunkte): Zu klein, um als verlässliche Waffe zu dienen, aber dafür gut zu verbergen.
- ☞ **Spitzhacke** (2 Ausrüstungspunkte): Zum Zerschlagen steiniger Oberflächen.

☉ Fahre mit **Szenario IV: Die jenseitige Grenze** fort.



Szenario IV: Die jenseitige Grenze

Gelbe Sonnenstrahlen brennen heiß auf dich herab, als du mit deinem Auto über die staubigen Highways des südlichen Texas an San Antonio vorbeifährst. Dein Aufbruch von Arkham nach Mexiko-Stadt ist nun einige Tage her. Dort hoffst du Antworten von einigen Mitarbeiter Alejandro's zu erhalten – oder noch besser: von seinen Gegnern in der akademischen Welt. Deine letzten Ermittlungen in Arkham haben viel Interessantes zutage gebracht, aber trotz all diesem neuen Wissen ist die Spur doch kalt geworden. Die „Bruderschaft“, die du in Arkham enthüllt hast, ist aus der Stadt verschwunden. Ihre Mitglieder haben nur wenige Informationen über ihre nächsten Ziele zurückgelassen. Du kennst nur den Namen „Nexus von N'kai“. Dabei soll es sich um einen machtvollen Ort handeln, den Ichtaca für das eigentliche Ziel der Bruderschaft hält. Rätselhaft wie immer sitzt die Kriegerin der Eztli auf dem Beifahrersitz neben dir. Sie ist nervös und angespannt wie eine Sprungfeder, der Ledersitz des Fords bietet ihr offensichtlich nur wenig Bequemlichkeit.

Lies die folgenden Absätze in der Reihenfolge nach:

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls die Ermittler ein Bündnis mit Ichtaca geschlossen haben, liest der Ermittlungsleiter **Ichtacas Suche**. Falls Ichtaca im Dunkeln ist, liest der Ermittlungsleiter stattdessen **Schweigende Reise**.

Ichtacas Suche: „Wie nah sind wir dran?“, fragt Ichtaca wohl zum hundertsten Mal seit der Abreise aus Arkham. „Wir müssen Anahuac so schnell wie möglich erreichen. Je länger wir brauchen, desto mehr Zeit hat die Bruderschaft, um den Nexus zu erreichen.“ Du erkennst den alten aztekischen Namen für das Tal von Mexiko und informierst Ichtaca, dass du innerhalb der nächsten Stunde über die Grenze nach Mexiko fahren wirst. Sie verschränkt ihre Arme und knirscht mit den Zähnen.

Du erleidest keine negativen Effekte.

Schweigende Reise: Ichtaca ist während des größten Teils der Reise still und nachdenklich. Deine Fragen werden nur von einer Mauer aus Schweigen und einem stählernen Blick beantwortet. Was auch immer sie plant, sie wird dich nicht einweihen.

Jeder Ermittler beginnt das Szenario mit 2 Karten weniger auf seiner Starthand.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls die Ermittler das verschwundene Relikt gefunden haben, liest der Ermittlungsleiter **Arkanses Summen**. Falls das Relikt verschwunden ist, liest der Ermittlungsleiter stattdessen **Wachsende Sorge**.

Arkanses Summen: Auf der Reise nach Süden befindet sich das Gerät, das du aus den Klauen der Bruderschaft zurückgeholt hast, in ein dünnes Bettlaken gewickelt auf dem Rücksitz deines Wagens, wo es pausenlos vor sich hin summt. Dein Verständnis über die Natur des Relikts wächst immer weiter.

Der Ermittler, in dessen Deck sich die Karte Das Relikt der Zeitalter (... ein Gerät irgendeiner Art) befindet, tauscht sie gegen die Karte Relikt der Zeitalter (Es kommt der Zukunft zuvor) aus.

Wachsende Sorge: Der Verlust des Eztli-Relikts lastet schwer auf deiner Seele. Ganz sicher war sein Wert nicht nur akademischer Natur. Es hat eine Macht, die du noch nicht einmal im Ansatz erahnen kannst. Du bist dir sicher, dass diese undurchsichtige Bruderschaft hinter seinem Verschwinden steckt, doch zu welchem Zweck?

Entferne das Relikt der Zeitalter (Es kommt der Zukunft zuvor) aus dem Spiel.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls die Ermittler Alejandro gerettet haben, liest der Ermittlungsleiter **Alejandro's Gedanken**. Falls Alejandro verschwunden ist, liest der Ermittlungsleiter stattdessen **Ein leerer Platz**.

Alejandro's Gedanken: Im Verlauf der Reise kritzelt Alejandro pausenlos in seinem Tagebuch. Das Geräusch des auf Papier kratzenden Bleistiftes erinnert dich ständig an seine Gegenwart. Er kauert sich mit dem Tagebuch zwischen seinen Knien auf dem Rücksitz zusammen und an seiner gerunzelten Stirn erkennst du, dass er tief in Gedanken versunken ist. „Diese ‚Bruderschaft‘ ist unsere geringste Sorge“, sagt er dann in einem Tonfall, der keinen Widerspruch duldet. „Ich habe versucht die Glyphen auf dem Gerät zu entschlüsseln. Die Symbole sind definitiv nicht aztekisch, stammen aber auch nicht von den Maya oder einer anderen Zivilisation Mesoamerikas. Ich glaube, dieses Relikt gehört an einen anderen Ort. An einen Ort, von dem es gestohlen wurde. Sind Sie nicht ebenfalls meiner Meinung, Miss Ichtaca?“

Ichtacas ohnehin schon grimmiger Ausdruck verfinstert sich noch weiter. Ihre Augen werden zu schmalen Schlitzen. Sie macht sich nicht einmal die Mühe, sich Alejandro auf dem Rücksitz zuzuwenden, ehe sie antwortet. „Es gehört an einen Ort, wo aufdringliche Gelehrte seine Macht nicht missbrauchen können“, antwortet sie mit kalter Stimme und unterbindet damit jede Diskussion.

Dank Alejandro's Verbindungen ist die Überquerung der mexikanischen Grenze weniger anstrengend, als du befürchtet hattest. Ihr werdet durch die Zollkontrollen gewinkt, niemand wirft euch auch nur einen fragenden Blick zu und bald schon seid ihr auf dem Weg nach Mexiko-Stadt.

Jeder Ermittler beginnt das Szenario mit 2 zusätzlichen Ressourcen.

Ein leerer Sitz: Ihr verbringt die Nacht kurz vor der Grenze. Dein Blick wandert immer wieder zu dem leeren Sitz auf der Rückbank und du fragst dich, wo Alejandro gerade ist.

Du erleidest keine negativen Effekte.

Überprüfe deine Ausrüstung. Ein beliebiger Ermittler muss 1 Benzin aus seiner Ausrüstungsliste streichen. Falls kein Benzin gestrichen worden ist, lies **Kein Benzin mehr**.

Kein Benzin mehr: Treibstoff stellt auf der gesamten Reise in den Süden ein Problem dar. Auf dem Weg kannst du zwar einige Male an Gemischtwarenläden und Eisenhandlungen auftanken, aber schließlich bleibt dein Wagen kurz vor der Südgrenze am Straßenrand einfach stehen. Du und Ichtaca seid gezwungen, einige Meilen in den nächsten Ort zu laufen, um neues Benzin zu holen. Dies wirft euch einige Stunden zurück.

Beim Ziehen der Starthände für dieses Szenario können die Ermittler keinen Mulligan nehmen.

Nach deiner Ankunft in Mexiko-Stadt stellst du entmutigt fest, dass auch hier wenig Informationen über die Bruderschaft oder den Nexus zu finden sind. Deine Suche in den Archiven der Bibliotheken der Stadt und der Universität bleibt erfolglos. Du findest keine früheren Kollegen von Alejandro in der Stadt und von seinen früheren Widersachern ist nur eine bereit mit dir zu sprechen: eine Frau namens Padma Amrita, die Alejandro's Veröffentlichungen vor seiner Ankunft in Arkham studiert hat. Sie stimmt einem spätabendlichen Treffen in einer angesagten Lounge im Südtel der Stadt zu. Ichtaca hält sich in der Nähe auf und beobachtet deine neue Informantin schweigend.

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (jeder Ermittler wurde besiegt): Als du deine Augen das nächste Mal öffnest, befindest du dich wieder in deinem Bett im Hotelzimmer. Du versuchst deine Augen mit deiner Hand vor dem Sonnenlicht zu schützen, das blendend durch die Schlafzimmervorhänge dringt. Das grelle Licht fühlt sich wie eine angezogene Schraubzwinge um deine Schläfen an. Dünne Weihrauchwolken wabern durch die Luft.

Das Aufstehen fällt dir unglaublich schwer. Eine leise Stimme ganz hinten in deinem Hinterkopf versucht dir einzureden, dass alles nur ein Produkt deiner Einbildung war, ein Albtraum, hervorgerufen durch Erschöpfung. Es ist die Stimme der Selbsterhaltung, die dich davor warnt, diesen Weg in den Wahnsinn, den du beschritten hast, weiter zu verfolgen. Du ignorierst sie und stehst auf. Deine Beine zittern vor Furcht und Erschöpfung. Leise rufst du nach Ichtaca, weil du dich fragst, ob sie sich ebenfalls an die Ereignisse der letzten Nacht erinnert – oder ob sie überhaupt dabei war. Du findest sie auf dem Boden liegend mit dem Rücken an die Tür des Hotelzimmers gelehnt vor. Sie ist ohnmächtig und reagiert nicht, ihr Gesicht ist kreidebleich. Nach einigen sorgenvollen Minuten gelingt es dir endlich, sie zu wecken. Sie erreicht keuchend das Bewusstsein wieder, hustet heftig und Krämpfe wie von einer Besessenheit schütteln ihren Körper. „Die Höhle. Das Maul am Himmel, getaucht in rotes Licht. Hast du es gesehen?“

Pulsierende Kopfschmerzen quälen dich, als du versuchst dich an die Ereignisse der letzten Nacht zu erinnern und du schüttelst den Kopf. „Das muss der Weg zum Nexus sein“, fährt sie fort und stützt ihren Kopf mit einer Hand. Du versuchst ihr beim Aufstehen zu helfen, aber sie stößt dich weg. „Was habe ich mir dabei nur gedacht? Die Grenze wird immer dünner. Nur eine geringe Spannung und sie hätte reißen können.“ Ihr Blick fällt auf dich. „Ich hätte dich nicht da reinziehen sollen. Aber ob du willst oder nicht, du bist darin verwickelt. Es ist zu spät, um umzukehren. Ich weiß, wo wir den Nexus finden und du musst mit mir kommen.“

- ☉ Falls es Szene 2 war, als das Spiel endete, füge jeden **Tenochtitlán**-Ort im Spiel ohne Hinweise darauf dem Siegpunktstapel hinzu.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Du kennst X Wege*. X ist die Anzahl der **Tenochtitlán**-Orte im Siegpunktstapel.
- ☉ Falls der Gegner Verbote von Valusia während dieses Szenarios ins Spiel gekommen ist:
 - ☞ Falls er sich im Siegpunktstapel befindet, streiche „*Der Verbote ist noch am Leben*“ aus dem Kampagnenlogbuch.
 - ☞ Falls er noch im Spiel oder beiseitegelegt ist, notiere neben „*Der Verbote ist noch am Leben*“ in deinem Kampagnenlogbuch in Klammern den Schaden, den der Verbote von Valusia genommen hat. Ersetze damit die Zahl, die dort vorher in Klammern notiert war.
- ☉ Für jeden Vergeltungspunkt im Siegpunktstapel wird ein Zählstrich unter „*Yigs Zorn*“ im Kampagnenlogbuch notiert.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler verdient 1 zusätzlichen Erfahrungspunkt für jeden **Tenochtitlán**-Ort im Siegpunktstapel.
- ☉ Fahre mit **Zwischenspiel III: Der Dschungel lockt fort**.

Auflösung 1: Eine wilde Ansammlung von Farben und Lichtern dringt von allen Seiten auf dich ein, als dein Geist langsam in seinen Normalzustand zurückkehrt. Als du deine Augen das nächste Mal öffnest, liegst du auf dem zentralen Platz der Stadt, in deinem Kopf dreht sich immer noch alles vom Gefühl, in die Tiefe zu stürzen. Eine leise Stimme ganz hinten in deinem Geist versucht dir einzureden, dass alles nur ein Produkt deiner Einbildung war, ein Tagtraum. Es ist die Stimme der Selbsterhaltung, die dich davor warnt, diesen Weg in den Wahnsinn, den du beschritten hast, weiter zu verfolgen. Du ignorierst sie und stehst auf. Deine Beine zittern vor Furcht und Erschöpfung.

„Diese Frau ... Sie muss erkannt haben, wer ich bin, und mir durch die Bresche, die ich geschlagen habe, gefolgt sein. Vielleicht will auch sie wissen, wo der Nexus ist“, sagt Ichtaca kryptisch. Pulsierende Kopfschmerzen quälen dich, als du versuchst dich an die Ereignisse der letzten Stunden zu erinnern. „Du hast es gesehen, oder nicht? Die Höhle. Das Maul am Himmel, in rotes Licht getaucht“, fährt sie fort und sucht den Himmel ab. „Es muss der Weg zum Nexus sein.“

Es fällt dir schwer, dich genau zu erinnern, was auf der anderen Seite geschehen ist, aber das Bild der roten Höhle taucht flackernd in deiner Erinnerung auf. Du bestätigst Ichtaca, dass auch du die Höhle gesehen hast, und fragst sie, woher sie weiß, dass sie zum Nexus führt. Ihr blutunterlaufener Blick trifft den deinen und du meinst die Spur eines Lächelns auf ihren Lippen zu entdecken. „Einen Blick über die Grenze direkt in die Fäden der Zeit selbst zu werfen ist keine einfache Sache ... Vielleicht steckt mehr in dir, als es den Anschein hat“, antwortet sie und scheint die Ironie ihrer Bemerkung nicht zu bemerken. Obwohl sie dich ohne eine Antwort verlässt, verstehst du, welche Antwort unausgesprochen im Raum steht: Der Weg, den du in diesem Nebel zerbrochener Zeitlinien und unerklärlicher Phänomene gesehen hast, war „eine Zukunft“. Eine Zukunft, die du wahr werden lassen willst.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Du kennst X Wege*. X ist die Anzahl der **Tenochtitlán**-Orte im Siegpunktstapel. Falls X 3 oder mehr ist, wird im Kampagnenlogbuch notiert: *Ichtaca vertraut dir*.
- ☉ Falls der Gegner Verbote von Valusia während dieses Szenarios ins Spiel gekommen ist:
 - ☞ Falls er sich im Siegpunktstapel befindet, streiche „*Der Verbote ist noch am Leben*“ aus dem Kampagnenlogbuch.
 - ☞ Falls er noch im Spiel oder beiseitegelegt ist, notiere neben „*Der Verbote ist noch am Leben*“ in deinem Kampagnenlogbuch in Klammern den Schaden, den der Verbote von Valusia genommen hat. Ersetze damit die Zahl, die dort vorher in Klammern notiert war.
- ☉ Für jeden Vergeltungspunkt im Siegpunktstapel wird ein Zählstrich unter „*Yigs Zorn*“ im Kampagnenlogbuch notiert.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler verdient 1 zusätzlichen Erfahrungspunkt für jeden **Tenochtitlán**-Ort im Siegpunktstapel.
- ☉ Fahre mit **Zwischenspiel III: Der Dschungel lockt fort**.

Auflösung 2: Die Grenze am Horizont schimmert, als sich der Weg nach Hause vor deinen Augen schließt. Dieser widernatürliche Nebel und die Gewichtslosigkeit, die du in dieser Vision erlebt hast, verschwinden und plötzlich wird dir klar, dass es sich nicht um einen Traum handelt. Du bist in einer Zeit gefangen, die nicht die deine ist, und nirgendwo ist Ichtaca zu sehen.

Du wanderst herum und es fühlt sich an, als würden Stunden vergehen. Tage. Wochen. Dein Geist kann es nicht mehr ertragen. Die Erkenntnis, dass du vielleicht für immer hier gefangen bist, ist beängstigend. Verzweiflung und Hoffnungslosigkeit ergreifen Besitz von deinem Geist, ein Anfall von Wahnsinn und Einsamkeit, dem du nicht entkommen kannst. Du erinnerst dich nicht mehr, wie lange deine Ankunft hier her ist. Du hast weder geschlafen noch gegessen.

Plötzlich, nachdem du eine Ewigkeit gewartet hast, bricht die Grenze und der Himmel wird von einem blendenden weißen Licht überflutet. Als du deine Augen das nächste Mal öffnest, liegst du auf dem zentralen Platz der Stadt, in deinem Kopf dreht sich immer noch alles von dem Gefühl, in die Tiefe zu stürzen. Ichtaca hilft dir beim Aufstehen, deine Beine zittern vor Furcht und Erschöpfung. Du fragst sie, wie lange du weg warst, aber sie schüttelt nur den Kopf. „Es ist egal. Jetzt bist du hier.“ Du ignorierst ihre ausweichende Antwort, aber innerlich kochst du vor Wut. Hat sie dich absichtlich zurückgelassen oder war es ein Versehen? „Du hast es gesehen, oder nicht?“ fragt sie. „Die Höhle. Das Maul am Himmel, getaucht in rotes Licht.“ Du siehst sie mit leerem Blick an, deine Erinnerung ist plötzlich verschwommen. „Es ist gleichgültig“, fährt sie fort. „Ich weiß jetzt, wo wir den Nexus finden und du musst mit mir kommen.“

- ☉ Falls es Szene 2 war, als das Spiel endete, füge jeden **Tenochtitlán**-Ort im Spiel ohne Hinweise darauf dem Siegpunktstapel hinzu.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Du kennst X Wege.* X ist die Anzahl der **Tenochtitlán**-Orte im Siegpunktstapel.
- ☉ Falls der Gegner Vorbote von Valusia während dieses Szenarios ins Spiel gekommen ist:
 - ❖ Falls er sich im Siegpunktstapel befindet, streiche „Der Vorbote ist noch am Leben“ aus dem Kampagnenlogbuch.
 - ❖ Falls er noch im Spiel oder beiseitegelegt ist, notiere neben „Der Vorbote ist noch am Leben“ in deinem Kampagnenlogbuch in Klammern den Schaden, den der Vorbote von Valusia genommen hat. Ersetze damit die Zahl, die dort vorher in Klammern notiert war.
- ☉ Für jeden Vergeltungspunkt im Siegpunktstapel wird ein Zählstrich unter „Yigs Zorn“ im Kampagnenlogbuch notiert.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler verdient 1 zusätzlichen Erfahrungspunkt für jeden **Tenochtitlán**-Ort im Siegpunktstapel.

☉ Fahre mit **Zwischenspiel III: Der Dschungel lockt** fort.

Zwischenspiel III: Der Dschungel lockt

Erneut machst du dich auf den Weg nach Süden und lässt die Sicherheit der Zivilisation hinter dir. Du darfst keine Zeit verschwenden. Der Weg zum Nexus liegt auf vertrautem Gelände, nicht weit vom Weg der vorherigen Expedition. Mit dem ledergebundenen Tagebuch als deinen Führer, verfolgst du die Spuren dieser Expedition. Bald bist du tief im Dschungel, von allen Seiten umgeben von Gefahren – natürlichen und widernatürlichen ...

Lies die folgenden Absätze in der angegebenen Reihenfolge. Fahre dann mit **Szenario V-A: Das Herz der Älteren, Teil 1** fort.

Überprüfe deine Ausrüstung. Ein beliebiger Ermittler muss 1 Benzin aus seiner Ausrüstungsliste streichen. Falls kein Benzin gestrichen worden ist, lies **Kein Benzin mehr**.

Kein Benzin mehr: Leider geht dir etwa ein Dutzend Meilen vor dem nördlichen Rand des Regenwaldes das Benzin aus. Da du es eilig hast, entscheidest du dich, den Rest des Weges zu laufen, statt umzudrehen, um zu tanken. Zu Fuß bist du langsamer und verlierst einige Stunden, aber du erreichst den Dschungel erneut.

Beim Ziehen der Starthände während des nächsten Szenarios können die Ermittler keinen Mulligan nehmen.

Überprüfe deine Ausrüstung. Falls ein Ermittler eine Landkarte hat, liest er **Einen Weg gefunden**.

Einen Weg gefunden: Dank deiner Landkarte, auf der die vorherige Expedition Markierungen vorgenommen hat, bist du in der Lage, einen Weg durch den Regenwald zu finden, ohne dich zu verlaufen. Du erreichst dein Ziel zum geplanten Zeitpunkt.

Im Kampagnenlogbuch wird notiert:
Die Ermittler haben mithilfe der Landkarte den Weg gefunden.

Überprüfe deine Ausrüstung. Die Ermittler müssen als Gruppe 1 Ration Proviant pro Ermittler aus der Liste ihrer Ausrüstung streichen. Für jede Ration Proviant, die sie nicht streichen können, wird ein Ermittler gewählt, der **Proviantmangel** liest.

Proviantmangel: Auf dem Weg durch den Dschungel stellst du fest, dass der Weg zum Nexus weiter ist, als du gedacht hast. Du hast bei deinem überstürzten Aufbruch nicht mehr Nahrung jagen oder sammeln können. Der Hunger verwirrt deinen Geist und bohrt schmerzhaft in deinem Magen.

Du beginnst das nächste Szenario mit 3 Ressourcen weniger.

Überprüfe deine Ausrüstung. Jeder Ermittler mit Medikamenten darf diese aus der Liste seiner Ausrüstung streichen, um eine Vergiftet-Schwäche eines Ermittlers zu wählen und aus dessen Deck zu entfernen. Jeder Ermittler, der weiterhin eine Vergiftet-Schwäche in seinem Deck hat, liest **Das Gift breitet sich aus**.

Das Gift breitet sich aus: *Das Gift kriecht durch deinen gesamten Körper und richtet verheerenden Schaden an deinen inneren Organen an. Ein fürchterliches Fieber brennt in dir, das mit jedem Tag stärker wird. Du kannst kaum noch Nahrung bei dir behalten. Dein Körper fühlt sich an, als ob ihm alle Kraft entzogen worden wäre.*

Du erleidest 1 körperliches Trauma.

Als du durch den üppigen Dschungel wanderst, kommst du an einigen dir vertrauten, überwucherten Tempelruinen vorbei. Dort bemerkst du dank deiner scharfen Augen ein Muster auf der Steinwand des zerfallenen Gebäudes. Als du es genauer untersuchst, stellst du fest, dass Schlingpflanzen und getrocknete Erde diese aufwendig geschnitzten Hieroglyphen bisher vor dir verborgen haben.

Überprüfe deine Ausrüstung. Falls ein beliebiger Ermittler eine Feldflasche hat, liest er **Muster im Stein**. Ansonsten liest **Geheimnisse des Steins**.

Muster im Stein: *Du greifst zu deiner Feldflasche und gießt Wasser auf die Steinwand. Es fällt dir nun leichter, den Dreck abzuwaschen und die steifen Ranken zu entfernen. Das Muster der Glyphen ist nun deutlich sichtbar und obwohl du seine Bedeutung immer noch nicht verstehst, deutet doch besonders die Wiederholung von sechs Glyphen auf eine spezielle Anweisung hin ...*

Jeder Ermittler, der eine Feldflasche hat, beginnt das nächste Szenario mit 1 Hinweis (aus dem Markervorrat).

Geheimnisse des Steins: *Was du auch versuchst, mit bloßen Händen schaffst du es nicht, den Dreck abzukratzen und die Ranken zu entfernen. Dir bleibt keine Wahl als dieses Geheimnis hinter dir zu lassen.*

Du erleidest keine negativen Effekte.

Überprüfe den Chaosbeutel und das Kampagnenlogbuch. Falls alle folgenden Bedingungen erfüllt sind, liest der Ermittlungsleiter **Neue Zuversicht**.

- ◆ Es befinden sich 2 oder mehr **A**-Marker im Chaosbeutel.
- ◆ Die Ermittler haben ein Bündnis mit Ichtaca geschlossen.
- ◆ Ichtaca vertraut dir.

Neue Zuversicht: *Am zweiten Abend im Dschungel sitzt du mit deinen Gefährten an einem schwachen Lagerfeuer, das euch warm hält und ihr versucht euch trotz der Aufgabe, die vor euch liegt, zu entspannen. Ichtaca tritt ans Lagerfeuer und nimmt dir gegenüber Platz. Ihre Augen sind auf den Boden gerichtet und ihre Schultern werden von einer schweren Last niedergedrückt. „Ich habe das Gefühl, mich bei dir entschuldigen zu müssen,“ gibt sie zu und starrt ins flackernde Feuer. „Du hast dich als weise und respektvoll erwiesen und ich habe dich nur herumkommandiert und immer wieder in Gefahr gebracht.“ Ein langes, friedliches Schweigen macht sich zwischen euch breit. „Vielleicht gibt es für die Menschheit doch noch Hoffnung“, sagt sie leise, als ihr Blick den deinen trifft. Spricht sie für dich? Oder auch für sich selbst?*

Nach einer Weile steht Ichtaca wieder auf. „Ich vertraue dir die erste Wache an. Sei auf der Hut vor den Schlangen. Sie werden sicher nach uns Ausschau halten.“ Für den Rest der Nacht bleibt es ruhig im Lager, nur das beruhigende Knistern des Lagerfeuers und das Zirpen des Insektenchors füllen die Nachtluft.

Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Ichtacas Vertrauen wurde wiederhergestellt. Dem Chaosbeutel wird für den Rest der Kampagne 1 **A**-Marker hinzugefügt.*



Szenario V-A: Das Herz der Älteren Teil 1

Einführung 1: Der erneute Aufbruch deiner Gruppe in den Regenwald ist einige Tage her und mit jedem Tag nehmen die Gefahren zu und werden häufiger. Genug Nahrung und Vorräte für die Reise zu finden, ist ein dauerhafter Kampf und hinter jeder Wegbiegung fallen die Bewohner des Dschungels über dich her. Glücklicherweise hast du bisher noch keine Spur von dem Schlangenvolk gesehen, das die vorherige Expedition überfallen hat, aber du bist dir sicher, dass sie da draußen sind. Dass sie dich beobachten. Dass sie warten.

Am Morgen des sechsten Tages findest du den Eingang. Es ist eine riesige Höhle, teilweise durch Bäume, Büsche und Ranken verdeckt. Beinahe hättest du den gewaltigen Schlund der Höhle trotz seiner Größe übersehen. Um den Eingang der Höhle herum befinden sich sechs Steinsäulen, die mit merkwürdigen Einkerbungen und Schnitzereien verziert sind, von denen ein rotes Glühen ausgeht. Vielleicht versteht einer deiner Führer deren Bedeutung?

☞ Die Ermittler müssen entscheiden (wählt eins):

- ☞ *Vielleicht weiß Ichtaca mehr.* Diese Option kann nur gewählt werden, falls sich die Karte Ichtaca im Deck eines Ermittlers befindet. Fahre mit **Einführung 2** fort.
- ☞ *Vielleicht weiß Alejandro mehr.* Diese Option kann nur gewählt werden, falls sich die Karte Alejandro Vela im Deck eines Ermittlers befindet. Fahre mit **Einführung 3** fort.
- ☞ *Vielleicht steht etwas im Tagebuch der Expedition.* Diese Option kann nur gewählt werden, falls sich die Karte Tagebuch der Expedition im Deck eines Ermittlers befindet. Fahre mit **Einführung 4** fort.
- ☞ *Ich wünschte, wir wüssten mehr darüber ...*
Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einführung 2: „Der Eingang wird vor Eindringlingen bewacht“, sagt Ichtaca kryptisch. Ihre Augen sind geschlossen, als würde sie mit ihren unnatürlichen Sinnen in die Höhle vordringen. „Diese Säulen sind der Schlüssel. Jede von ihnen ist eine Prüfung der Schläue und der Willenskraft.“ Sie tritt zu einer der Säulen und berührt sie mit ihrer Handfläche. Das Leuchten wird stärker. Nun bemerkst du, dass die Einkerbungen am Fuß der Säule ein Muster bilden, das du irgendwo schon einmal gesehen hast. Falls Ichtaca glaubt, dass dieser Ort bewacht wird, vertraust du ihr – aber es muss einen Weg geben, um diese Siegel zu durchbrechen ...

Ichtaca befindet sich zu Beginn des Szenarios im Spiel.
Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einführung 3: Alejandro untersucht jede der Säulen gründlich. „Es ist eine Art Schloss. Sieh dir das mal an, kannst du es erkennen?“ Die Einkerbungen sind nicht genau ausgerichtet. Er dreht eine der Säulen und du siehst, dass sich das Muster an ihrer Seite verschiebt. „Ich würde wetten, wenn wir die Höhle betreten, würden wir nicht sehr weit kommen, wenn sich diese Säulen nicht in der richtigen Ausrichtung befinden. Das ist nur so eine Ahnung ... Aber ich denke, wir sollten diese Gegend genauer untersuchen, bevor wir weitergehen.“ Du kennst Alejandro inzwischen gut genug, um zu wissen, dass seine Ahnungen meistens zutreffen.

Alejandro Vela befindet sich zu Beginn des Szenarios im Spiel.
Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einführung 4: Das Tagebuch der vorherigen Expedition enthält nicht alle Antworten, aber als du die Seiten durchblätterst, fällt dir eine vertraute Zeichnung ins Auge – gezeichnet von Lorenzo, einem Mitglied der Expedition, der es nicht zurück nach Arkham geschafft hat. Es ist eine genaue Nachbildung einer Schnitzerei, die sich an den Wänden einer der Eztli-Ruinen befand. Viele der Muster und Hieroglyphen in dieser Zeichnung befinden sich auch auf diesen Säulen. Das kann kein einfacher Zufall sein. Diese Säulen sind bestimmt der Schlüssel, den du brauchst, um den Weg nach N'kai zu finden ...

Das Tagebuch der Expedition befindet sich zu Beginn des Szenarios im Spiel. Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Vorbereitung

- ☞ Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls du 6 Wege kennst, wird dieses Szenario übersprungen. Fahre mit **Auflösung 1** fort.
- ☞ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: Säulen des Urteils, Das Herz der Älteren, Regenwald, Schlangen, Expedition und Gift. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- ☞ Der Ort Maul von K'n-yan wird mit der Seite (Der Schlund der Höhle) nach oben ins Spiel gebracht. Jeder Ermittler beginnt das Spiel am Maul von K'n-yan (Der Schlund der Höhle).
 - ☞ Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Deine Reise über die Grenzen der Zeit hat dir die Einsicht gewährt, wie K'n-yan betreten werden kann. Für jeden Weg, den du kennst, platziere 1 Ressource als Säulenmarker auf dem Maul von K'n-yan.
- ☞ Falls die Spieler dieses Szenario in dieser Kampagne bereits gespielt und Szene 2 erreicht haben, wird Szene 1a umgedreht und auf dem Maul von K'n-yan platziert.
- ☞ Das Erkundungsdeck wird erstellt. Dazu werden die 6 einseitig bedruckten **Dschungel**-Orte herausgesucht und mit jeweils 1 Kopie folgender Begegnungskarten zusammengemischt: Fallgrube, Ameisen!, In der Wildnis verlaufen und Versorgungsengpass.
- ☞ Einer der folgenden 3 **Ruinen**-Orte wird zufällig bestimmt: Überwucherte Ruinen, Tempel des Giftzahns oder Steinaltar. Der zufällig bestimmte Ort wird in das Erkundungsdeck gemischt. Entferne die übrigen 2 aus dem Spiel.
 - ☞ Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls die Ermittler mithilfe der Landkarte den Weg gefunden haben, wird der zufällig bestimmte Ort ins Spiel gebracht, statt ins Erkundungsdeck gemischt zu werden.
- ☞ Jede Vergiftet-Schwäche, die sich nicht bereits im Deck eines Ermittlers befindet, wird beiseitegelegt.
- ☞ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- ☞ Das Spiel kann nun beginnen.

Einzelspielszenario

Falls ein Einzelspielszenario gespielt wird und keine anderen Vorbereitungs- und Auflösungsanweisungen verwendet werden sollen, können die unten stehenden 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, -5, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.
- ☞ Beim Spielen von Das Herz der Älteren, Teil 1, dürfen die Ermittler wählen, wie viele Wege sie kennen (es wird eine Zahl zwischen 0 und 5 gewählt). Je mehr Wege sie kennen, desto schneller und einfacher wird das Szenario.
 - ☞ Für ein schnelles und einfaches Szenario sollten die Spieler 4 oder 5 wählen.
 - ☞ Für eine normale Spielerfahrung wären 2 oder 3 die richtige Wahl.
 - ☞ Die ultimative Herausforderung erhalten sie bei einer Wahl von 0 oder 1.

☞ Du hast keine Ausrüstung.

Achtung!

Nicht vor Ende von Teil 1 weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (jeder Ermittler hat aufgegeben oder wurde besiegt): Die Gefahren des Dschungels sind zu groß, du musst die Nachforschungen abbrechen. Falls du noch länger hier bleibst, werden diese merkwürdigen Steinsäulen dein Grab markieren. Du entscheidest dich für die Flucht und kehrst zu einer vertrauten Lichtung in einigen Meilen Entfernung zurück, wo du wieder zu Kräften kommen kannst. Du weißt, dass du irgendwann zu den Säulen zurückgehen und das Muster ergründen musst, das den Weg freigibt ... aber im Moment bist du zumindest in Sicherheit.

- ☉ Falls sich mehr Säulenmarker auf dem Maul von K'n-yan befinden als zu Beginn des Szenarios, wird im Kampagnenlogbuch die Zahl der Wege, die du kennst, gestrichen. Dann wird notiert, dass du X Wege kennst. X ist die Anzahl der Säulenmarker auf dem Maul von K'n-yan.
- ☉ Die Ermittler müssen **Szenario V-A: Herz der Älteren, Teil 1** erneut spielen. Das Spiel wird auf die **Vorbereitung** dieses Abenteuers zurückgesetzt. Mit Ausnahme von Traumata aus dem vorherigen Spiel wird nichts im Kampagnenlogbuch notiert. Die Spieler verdienen keine Erfahrungspunkte durch das vorherige Spiel. Spieler, deren Ermittler getötet oder wahnsinnig geworden sind, müssen einen neuen Ermittler wählen.

Auflösung 1: Du unterdrückst deine Angst und betrittst die Höhle ...

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Der Dschungel beobachtet dich.* Daneben werden in Klammern die Namen aller Karten mit Vergeltung X im Siegpunktstapel notiert. Unter „Yigs Zorn“ werden keine Zählstriche notiert.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Die Ermittler dürfen zwischen den Szenarien V-A und V-B keine Erfahrungspunkte ausgeben und ihre Decks nicht verändern. Fahre sofort mit **Szenario V-B: Das Herz der Älteren, Teil 2** fort.

Szenario V-B: Das Herz der Älteren Teil 2

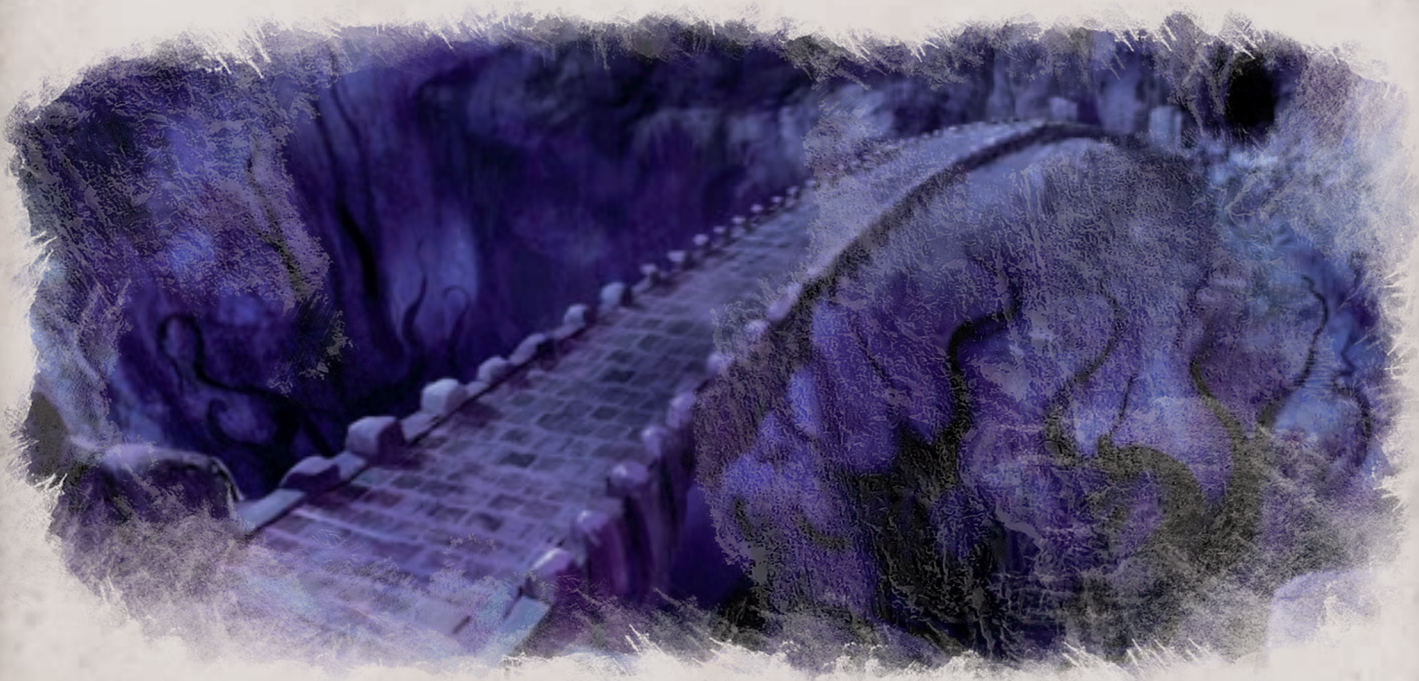
Meilenweit dringst du durch steile, kalte Tunnel in die Tiefe vor. Die Tunnel sind zunächst beklemmend eng und voller Geröll und Trümmer. Endlich erreichst du eine ebene Fläche und die wahre Natur der Höhle offenbart sich vor dir. Es scheint, als gäbe es hier eine ganze Welt unter der Erdoberfläche, die Decke der Höhle scheint wie ein steinerner Schleier den Himmel dieser Welt zu bilden. Voller Schrecken blickst du in die endlosen Tiefen unter dir, über die steinernen Klippen tiefer Schluchten hinaus und auf archaisch anmutende Brücken. Dieses unterirdische Reich scheint in alle Richtungen weiter zu reichen, als du sehen kannst. Du fragst dich, wie groß es wirklich ist. Vielleicht ist die bekannte Oberfläche der Erde nur die oberste Ebene einer anderen Welt ...

Vorbereitung

- ☉ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *K'n-yan, Das Herz der Älteren, Agenten des Yig, Yigs Gift, Vergessene Ruinen, Tödliche Fallen und Gift.* Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- ☉ Der Ort Maul von K'n-yan wird mit der Seite (*Die Tiefen unter der Erde*) nach oben ins Spiel gebracht. Jeder Ermittler beginnt das Spiel am Maul von K'n-yan (*Die Tiefen unter der Erde*).
- ☉ Durchsuche die Sammlung nach jeder Karte, die in Klammern neben „*Der Dschungel beobachtet dich*“ im Kampagnenlogbuch aufgeführt ist. Diese Karten werden dem Siegpunktstapel hinzugefügt.
- ☉ Der Ort Abstieg nach Yoth wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- ☉ Das Erkundungsdeck wird erstellt. Dazu werden die 5 einseitig bedruckten Orte aus dem Begegnungsset *K'n-yan* herausgesucht und mit jeweils 1 Kopie folgender Begegnungskarten zusammengemischt: Fallgrube, Kein Zurück, Tiefe Dunkelheit und Der letzte Fehler.
- ☉ Jede Vergiftet-Schwäche, die sich nicht bereits im Deck eines Ermittlers befindet, wird beiseitegelegt.
- ☉ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- ☉ Das Spiel kann nun beginnen.



Achtung!

Nicht vor Ende von Teil 2 weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (jeder Ermittler wurde besiegt): Du erwachst auf hartem Steinboden. Dieser Ort scheint viel tiefer zu liegen als der, an dem du dich zuvor befunden hast. Du stehst auf und siehst dir die Umgebung an. Dir fällt ein rotes Glühen auf, das aus der Höhle links von dir zu kommen scheint. Du folgst dem Licht einige Minuten bis zum hell erleuchteten Eingang einer Höhle, in der sich Steinsäulen befinden. Auf der anderen Seite der Höhle siehst du einen verzierten und aufwendig dekorierten Durchgang, eine Steinscheibe, die beiseitegerollt wurde, um den Weg in das Höllenreich dahinter freizugeben.

☞ Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

- ☞ Falls die Ermittler Alejandro gerettet haben, fahre mit **Auflösung 1** fort.
- ☞ Falls Alejandro verschwunden ist, fahre mit **Auflösung 2** fort.

Auflösung 1: „Endlich! Yoth, Höhle der Schlangen! Die Verfluchten, die vor der Zerstörung von Valusia geflüchtet sind!“ Alejandro untersucht mit erstauntem Blick und offensichtlicher Freude den Eingang. Du hast keine Ahnung, wovon er spricht, aber langsam fängst du an dir Sorgen zu machen. In dem Moment huscht etwas hinter dir entlang und du wirst von dem klackenden Geräusch einer Kralle überrascht. Aus der Dunkelheit hinter dir treten einige fremdartige Kreaturen hervor. So etwas hast du noch nie gesehen: Drei Meter hohe, konische Körper, die in 4 verschiedenen Gliedmaßen unterschiedlicher Länge enden. „Da seid ihr ja“, sagt Alejandro ruhig. Eine der Kreaturen antwortet, indem sie ihre Krallen in einer offensichtlich wohlüberlegten Art gegeneinander schlägt. „Übernehmt ihre Geister“, befiehlt Alejandro den Kreaturen. „Sie haben keinen weiteren Nutzen für uns.“ Das ist deine letzte Erinnerung an deine Existenz als Mensch.

☞ Falls der Gegner Vorbote von Valusia während dieses Szenarios ins Spiel gekommen ist:

- ☞ Falls er sich im Siegpunktstapel befindet, streiche „Der Vorbote ist noch am Leben“ aus dem Kampagnenlogbuch.
 - ☞ Falls er noch im Spiel oder beiseitegelegt ist, notiere neben „Der Vorbote ist noch am Leben“ in deinem Kampagnenlogbuch in Klammern, wie viel Schaden der Vorbote von Valusia genommen hat. Ersetze damit die Zahl, die dort vorher in Klammern notiert war.
- ☞ Für jeden Vergeltungspunkt im Siegpunktstapel wird ein Zählstrich unter „Yigs Zorn“ im Kampagnenlogbuch notiert.
- ☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☞ Fahre mit **Szenario VI: Die Archivstadt** fort.

Auflösung 2: Bevor du in die nächste Ebene der Höhle wechseln kannst, wirst du vom Klacken von Krallen hinter dir überrascht. Aus der Dunkelheit hinter dir treten einige fremdartige Kreaturen hervor. So etwas hast du noch nie gesehen: Drei Meter hohe, konische Körper, die in vier verschiedenen Gliedmaßen unterschiedlicher Länge enden. Erstaunt stellst du fest, dass es sich bei der menschlichen Gestalt hinter ihnen um niemand anderen als Alejandro Vela handelt. „Übernehmt ihre Geister“, befiehlt Alejandro den Kreaturen. „Sie haben keinen weiteren Nutzen für uns.“ Das ist deine letzte Erinnerung an deine Existenz als Mensch.

☞ Falls der Gegner Vorbote von Valusia während dieses Szenarios ins Spiel gekommen ist:

- ☞ Falls er sich im Siegpunktstapel befindet, streiche „Der Vorbote ist noch am Leben“ aus dem Kampagnenlogbuch.
- ☞ Falls er noch im Spiel oder beiseitegelegt ist, notiere neben „Der Vorbote ist noch am Leben“ in deinem Kampagnenlogbuch in Klammern, wie viel Schaden der Vorbote von Valusia genommen hat. Ersetze damit die Zahl, die dort vorher in Klammern notiert war.

☞ Für jeden Vergeltungspunkt im Siegpunktstapel wird ein Zählstrich unter „Yigs Zorn“ im Kampagnenlogbuch notiert.

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

☞ Fahre mit **Szenario VI: Die Archivstadt** fort.

Szenario VI: Die Archivstadt

Einführung 1: Du erinnerst dich kaum an die folgenden Tage. Du verlierst immer wieder das Bewusstsein, bist körperlich erschöpft und dein Verstand versucht verzweifelt zu verstehen, was genau mit dir passiert ist.

Die Bewohner dieses Ortes sind dieselben Kreaturen, die du mit Alejandro gesehen hast. Ihre Körper sind runzlige Kegel aus klammem Fleisch, aus denen oben vier dicke Gliedmaßen ragen. Ihr Anblick ist entsetzlich, aber wider Erwarten tun sie dir nichts. In den ersten Tagen wirst du gefangen gehalten und von den Kreaturen befragt. Einige von ihnen sprechen zu deinem Erstaunen deine Sprache. Die anderen reproduzieren deine Sprache mit einer merkwürdigen, futuristisch anmutenden Maschine, die sie wie ein Musikinstrument spielen. Irgendwie erinnert es dich an das Jazzklavier im Nightingale. Erst dann bemerkst du, dass dein Körper verändert worden ist. Du hast weder Hände noch Finger, mit denen du die Tasten betätigen könntest, keine Beine, mit denen du gehen könntest, und keine Lunge, um zu schreien. Du bist jetzt einer von ihnen, eine dieser Kreaturen, die dich gefangen genommen haben, und dein ursprünglicher Körper ist nirgendwo zu sehen.

Trotz deiner Gefangenschaft scheinen die Kreaturen nicht vorzuhaben dir zu schaden. Stattdessen befragen sie dich nur, wollen alles über die verschiedensten Themen wissen: deine Gesellschaft, deinen Beruf, die Technologie der Menschen, das Ökosystem der Erde und deinen menschlichen Körper. Ihr Wissensdurst scheint unstillbar zu sein. Manche ihrer Fragen sind einfach, andere höchst komplex. Sie fordern dich auf umfangreiche Notizen in deiner Sprache anzufertigen, um diese dann in ihren riesigen Archiven zu verwahren. Man sagt dir, dass du dich in der Stadt frei bewegen kannst, solange du dich kooperativ zeigst.

Die Ermittler müssen entscheiden (wählt eins):

- ◆ Kooperiere und sage den Kreaturen alles, was du weißt. Fahre mit **Einführung 2** fort.
- ◆ Weigere dich und wehre dich gegen die Gefangenschaft. Fahre mit **Einführung 3** fort.

Einführung 2: In der Hoffnung auf Freiheit kooperierst du mit den Kreaturen. Du bist die Gefangenschaft leid, vielleicht findest du einen Weg nach Hause, wenn sie dir gestatten, dich frei in der Stadt zu bewegen. Die Kreaturen scheinen von deinen Antworten auf ihre Fragen angetan zu sein, auch wenn ihre Körpersprache dir immer noch völlig fremdartig erscheint. Aus Tagen werden Wochen, vielleicht sogar mehr, es ist schwer zu sagen. Schließlich sagt dir eine der Kreaturen, dass du dich frei in den Hallen der Stadt bewegen kannst, allerdings mit einigen Einschränkungen. Du darfst deinem neuen Körper keinen Schaden zufügen, da er einem anderen Mitglied ihrer Rasse gehört, und du darfst die Stadt nicht verlassen. Deine Fesseln werden gelöst und die Kreatur beobachtet interessiert, wie du dich an deinen kegelförmigen Körper gewöhnst.

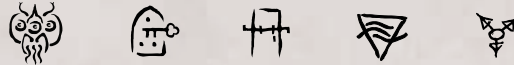
Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler haben mit den Yithianern kooperiert. Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einführung 3: Diese Kreaturen haben dich entführt und dir sogar deinen Körper gestohlen. Du weigerst dich auch nur eine der Fragen deiner Gefängniswärter zu beantworten. Du würdest ihnen ins Gesicht spucken, wenn du könntest – wenn du nur wüsstest, wie man mit einem solchen Körper spuckt und welche der vier dehnbaren Verlängerungen so etwas wie ein Gesicht darstellt. Der Versuch, sich von den Fesseln zu befreien, ist aussichtslos, aber trotzdem versuchst du weiter, zu entkommen. Deine Bemühungen bleiben nicht unbemerkt und eine der Kreaturen wird damit beauftragt, dich zu bewachen. Es scheint ihr allerdings wichtiger zu sein, dich davon abzuhalten, deinem Körper zu schaden, als deine Flucht zu verhindern. Nach vielen Tagen in Gefangenschaft findest du einen Weg, diese Haltung auszunutzen. Du kämpfst so hart gegen deine Fesseln an, dass sie in dein ledriges, kaltes Fleisch schneiden und zähflüssiges, schleimiges Blut hervorquillt. Deine Wache tritt eilig zu dir und klickt wiederholt ihre Klauen aneinander. Sie löst deine Fesseln und im selben Moment schlägst du mit deinen klauenbewehrten Verlängerungen gegen den Punkt, an dem du den Hals der Kreatur vermutest. Sie bricht zusammen und krümmt sich vor Schmerz.

Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler haben sich gegen die Gefangenschaft gewehrt. Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Vorbereitung

Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Die Archivstadt*, *Anhänger von Yog-Sothoth*, *Verschlossene Türen*, *Grabeskälte* und *Lähmende Angst*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Vor dem Ziehen der Starthände durchsucht jeder Ermittler sein Deck und seine Spielzone nach allen einzigartigen **Gegenstand**-Vorteilskarten. Alle diese Vorteilskarten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt. Sie existieren in dieser Zeitperiode nicht.

Falls ein Ermittler die Karte Alejandro Vela in seinem Deck hat, wird sein Deck vor dem Ziehen der Starthände nach Alejandro Vela durchsucht und diese wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.

Die Ermittlerkarten aller Spieler werden durch die Ermittlerkarten Körper eines Yithianers ersetzt (siehe „Körper eines Yithianers“ auf der nächsten Seite).

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

◆ Falls die Ermittler mit den Yithianern kooperiert haben, wird der Befragungsraum (*Ankunftskammer*) ins Spiel gebracht (dabei handelt es sich um einen der drei Befragungsräume). Jeder Ermittler beginnt das Spiel im Befragungsraum (*Ankunftskammer*). Die beiden übrigen Befragungsraum-Orte werden gemischt und ebenfalls ins Spiel gebracht.

◆ Falls sich Ermittler gegen die Gefangenschaft gewehrt haben, wird der Befragungsraum (*Sicherungskammer*) ins Spiel gebracht (dabei handelt es sich um einen der drei Befragungsräume). Jeder Ermittler beginnt das Spiel im Befragungsraum (*Sicherungskammer*). Die beiden übrigen Befragungsraum-Orte werden gemischt und ebenfalls ins Spiel gebracht.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

◆ Falls die Ermittler mit den Yithianern kooperiert haben, werden die herausgesuchten Begegnungsdecks nach einem Gegner Yith-Beobachter durchsucht, der nicht in einen Kampf verwickelt am Ort des Ermittlungsleiters erscheint (Achtung: Er erhält durch den Text von Szene 1a Zurückhaltend). Dann erhält jeder Ermittler 1 Hinweis aus dem Markervorrat.

◆ Falls sich die Ermittler gegen die Gefangenschaft gewehrt haben, werden die herausgesuchten Begegnungsdecks nach einem Gegner Yith-Beobachter durchsucht, der im Siegpunktstapel platziert wird.

Die drei Orte Hallen von Pnakotus werden ins Spiel gebracht (ein Vorschlag für die Platzierung der Orte befindet sich auf der nächsten Seite). Die übrigen Orte werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.



- ☉ Die Karte Der Hüter wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- ☉ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- ☉ Das Spiel kann nun beginnen.

Körper eines Yithianers

Während der Vorbereitung zu diesem Szenario erhält jeder Ermittler die Anweisung, seine Ermittlerkarte mit einer der Ermittlerkarten Körper eines Yithianers zu ersetzen.

- ☉ Die Decks der Ermittler bleiben unverändert, aber für die Dauer dieses Szenarios müssen sie die Ermittlerkarte Körper eines Yithianers verwenden und können keine ihrer Fähigkeiten ihrer Ermittler verwenden.
 - ☞ Jeder Ermittler verwendet weiterhin seine kleine Ermittlerkarte, um die Ermittler voneinander unterscheiden zu können.
- ☉ Jedes Trauma, das normalerweise auf dem Ermittler platziert werden würde, wird auf die Ermittlerkarte Körper eines Yithianers übertragen.
- ☉ Karten, die an die Ermittlerkarte angehängt waren oder unter ihr platziert worden sind, werden an die Ermittlerkarte Körper eines Yithianers angehängt oder unter ihr platziert.
- ☉ Für die Dauer des Szenarios hat die Ermittlerkarte Körper eines Yithianers denselben Kartennamen wie die vorherige Ermittlerkarte des Spielers. *Beispiel: Falls ein Spieler Wendy Adams gespielt hat, wird die Ermittlerkarte Körper eines Yithianers dieses Spielers für die Dauer des Szenarios behandelt, als hätte sie den Kartennamen „Wendy Adams“.*
- ☉ Die Karte Körper eines Yithianers hat das Begegnungssetsymbol von *Die Archivstadt* und kann deshalb nicht in anderen Szenarien als *Die Archivstadt* verwendet werden, falls nicht anders angegeben.

Einzelspielszenario

Falls ein Einzelspielszenario gespielt wird und keine anderen Vorbereitungs- und Auflösungsanweisungen verwendet werden sollen, können die unten stehenden 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, -5, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.
- ☉ *Du hast keine Ausrüstung.*

Vorschlag für die Platzierung der Orte in „Die Archivstadt“



Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (jeder Ermittler wurde besiegt): „Alejandro, was bist du ...?“ bricht es plötzlich aus dir hervor. Eine Krankenschwester beugt sich über dich und leuchtet mit einer kleinen Lampe in deine Augen. Du schiebst sie beiseite, stehst auf und fühlst dich plötzlich desorientiert und verwirrt. Gegen den Protest der Krankenschwester schwankst du mit unsicheren Schritten aus dem Raum. Du bist in einem Krankenhaus, die weißen Flure riechen leicht nach Desinfektionsmittel und anderen Chemikalien. Hast du nicht wenige Momente zuvor noch ein unterirdisches Höhlensystem erforscht? ... Du kannst dich nicht erinnern.

„Entschuldigen Sie? Bitte kommen Sie zurück, Sie müssen sich ausruhen!“, ruft die Krankenschwester hinter dir und greift nach deinem Arm, um dich zurück auf deine Pritsche zu ziehen. Sie untersucht dich gründlich, während du dich von dem Schock erholst, zum zweiten Mal innerhalb kürzester Zeit durch Raum und Zeit transportiert worden zu sein. „Wer ist Alejandro?“, fragt sie und du versuchst dich zu erinnern. Der Name sagt dir gar nichts.

Du fragst die Schwester, wie du hierher gekommen bist, und wunderst dich, dass sie von deiner plötzlichen Ankunft nicht überrascht war. „Wieso, sie haben sich doch gestern Abend selbst in die Obhut des St. Mary's begeben. Erinnern Sie sich nicht?“ Du hast wirklich keine Erinnerung daran und beginnst langsam dir Sorgen zu machen. „Sie haben sich etwas merkwürdig verhalten, wenn ich so offen sein darf. Und sie haben so merkwürdig gesprochen, beinahe, als wäre dies nicht ihre Muttersprache. Aber nun scheint es mir, als hätten sie nur einfach etwas zu viel getrunken.“ Sie bemerkt deinen fragenden Blick und lächelt. „Machen Sie sich keine Sorgen. Das sehen wir hier in letzter Zeit öfter, nachdem die Bars und Kneipen wieder offen sind und sich immer größerer Beliebtheit erfreuen.“

Du betrachtest dein Spiegelbild. Du siehst müde und viel älter aus, als du dich in Erinnerung hast. Irgendetwas Wichtiges liegt beinahe greifbar am Rand deiner Erinnerung, wenn auch verschwommen und ungenau. Es dauert eine Minute, bis die Bedeutung des letzten Satzes der Krankenschwester zu dir durchdringt. Du wendest dich ihr wieder zu und obwohl du Angst vor ihrer Antwort hast, fragst du, welches Jahr es ist.

„Was meinen sie? Natürlich 1934. Sie müssen wirklich einen ziemlich heftigen Abend hinter sich haben!“ Sie kichert.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Erinnerungen der Ermittler wurden gelöscht.
- ☉ Jeder Ermittler wird **wahnsinnig**.
- ☉ Die Ermittler verlieren die Kampagne.

Auflösung 1: Du wachst auf dem kalten Steinboden der Höhle auf. Dein Geist ist noch benommen von der Reise durch Raum und Zeit.

- ☉ Überprüfe die Anzahl der Aufgaben auf Szene 2b, die während dieses Szenarios abgeschlossen wurden.
 - ☞ Falls alle 6 Aufgaben abgeschlossen wurden, wird im Kampagnenlogbuch notiert: *Der Prozess wurde perfektioniert.* Jeder Ermittler verdient 4 zusätzliche Erfahrungspunkte, weil er Einsicht in die Geheimnisse der Erde erhalten hat.
 - ☞ Falls 5 Aufgaben abgeschlossen wurden, wird im Kampagnenlogbuch notiert: *Der Prozess war erfolgreich.* Jeder Ermittler verdient 2 zusätzliche Erfahrungspunkte, weil er Einsicht in die Geheimnisse der Erde erhalten hat.
 - ☞ Falls 4 Aufgaben abgeschlossen wurden, wird im Kampagnenlogbuch notiert: *Der Prozess ist nach hinten losgegangen.* Jeder Ermittler verdient 1 zusätzlichen Erfahrungspunkt, weil er Einsicht in die Geheimnisse der Erde erhalten hat.
 - ☞ Falls 3 Aufgaben abgeschlossen wurden, wird im Kampagnenlogbuch notiert: *Der Prozess ist gewaltig nach hinten losgegangen.*

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

☉ Fahre mit **Zwischenspiel IV: Die Gefangenen** fort.



Zwischenspiel IV: Die Gefangenen

Lies die folgenden Absätze in der angegebenen Reihenfolge. Fahre dann mit **Szenario VII: Die Tiefen von Yoth** fort.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls der Prozess nach hinten losgegangen ist, enthüllt jeder Ermittler 1 zufälligen Chaosmarker aus dem Chaosbeutel. In der unten stehenden Liste können die Nebeneffekte des Fehlschlags nachgelesen werden. Falls der Prozess gewaltig nach hinten losgegangen ist, enthüllt jeder Ermittler 2 zufällige Chaosmarker aus dem Chaosbeutel statt 1, handelt dann den Marker ab, der sich weiter unten auf der Liste befindet und ignoriert den anderen.

- ☞ Jeder Ermittler, der einen ✖- oder +1-Marker enthüllt, erleidet keine negativen Effekte.
- ☞ Jeder Ermittler, der einen ☠-Marker oder eine andere Zahl als +1 enthüllt, erhält die Schwäche Außerkörperliche Erfahrung und muss sie seinem Deck hinzufügen.
- ☞ Jeder Ermittler, der einen ♠-, ♣-, ♠- oder ♠-Marker enthüllt, muss für den Rest der Kampagne die Ermittlerkarte Körper eines Yithianers verwenden. Außerdem erhält er die Schwäche Außerkörperliche Erfahrung und muss sie seinem Deck hinzufügen.

Überprüfe den Chaosbeutel und das Kampagnenlogbuch. Falls die folgenden Bedingungen vollständig erfüllt sind, liest der Ermittlungsleiter **Ein wiederhergestellter Geist**. Falls irgendeine der folgenden Bedingungen nicht erfüllt ist, liest der Ermittlungsleiter stattdessen **Für immer verloren**.

- ◆ Es befinden sich 2 oder mehr ♠-Marker im Chaosbeutel.
- ◆ Die Ermittler haben Alejandro gerettet.
- ◆ Der Hüter war unter der Kontrolle eines Ermittlers, als das letzte Szenario endete.

Ein wiederhergestellter Geist: Du wendest deine Aufmerksamkeit deiner Umgebung zu. Obwohl die Kreaturen, die dich überfallen haben, nirgendwo zu sehen sind, liegt Alejandro auf dem Boden neben dir und gewinnt gerade das Bewusstsein zurück. Zu deiner Überraschung scheint er genauso verwirrt zu sein wie du. Zunächst scheint er keine Erinnerung an die frühere Expedition oder das Relikt der Eztli zu haben, aber dann siehst du seine Augen plötzlich wiedererkennend aufleuchten. Er greift nach deiner Schulter und drückt sie fest. Sein Blick wirkt, als hätte er dich jahrelang nicht gesehen. „Ich erinnere mich! Wir haben einige Zeit einen Geist geteilt, die Kreatur und ich. Ich wollte das Relikt der Eztli finden, aber ich wusste nicht aus welchem Grund.“ Er sinkt gegen die Steinwand zurück, um sich von den Erinnerungen zu erholen, die wie eine Lawine auf ihn einstürzen. „Du hast mir immer geglaubt, selbst in der Zeit, in der diese Kreatur die Kontrolle über mich hatte. Du hast mich von diesem teuflischen Ort gerettet und zurück in die Welt der Menschen gebracht. Das kann ich niemals wiedergutmachen.“ Er schüttelt heftig deine Hand und wirkt plötzlich sehr entschlossen. „Wir werden alles wieder in Ordnung bringen, du und ich. Dann werden wir der Welt erzählen, was wir gesehen haben.“

Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Alejandro erinnert sich an alles. Dem Chaosbeutel wird für den Rest der Kampagne 1 ♠-Marker hinzugefügt.

Für immer verloren: Du wendest deine Aufmerksamkeit deiner Umgebung zu. Weder von Alejandro noch von den Kreaturen, die dich überfallen haben, ist etwas zu sehen. Du fragst dich, wie lange und warum Alejandro mit ihnen im Bunde war. Vielleicht wirst du es niemals erfahren. Aber du vermutest, dass du ihn nicht zum letzten Mal gesehen hast.

Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Alejandro hat sich gegen dich gestellt. Falls die Karte Alejandro Vela Teil eines Ermittlerdecks ist, wird sie für den Rest der Kampagne aus dem Deck dieses Ermittlers entfernt.

Die schmalen Stufen auf der anderen Seite des steinernen Durchgangs scheinen endlos weit zu reichen. Zwar scheint ein düsteres rotes Leuchten von einem Punkt tiefer in der Höhle auszugehen, aber egal wie viele Stufen du hinabsteigst, das Leuchten wird nicht heller. Es scheint sogar mit jedem Schritt weiter in der Ferne zu verschwinden, als ob es dich verspotten wollte. Nach einer Weile erreichst du einen kleinen Absatz, auf dem ein steinernes Tor den Weg tiefer in die Höhle versperrt. Auf dem Tor entdeckst du Schnitzereien – ein vertrautes Muster, das durch den Zahn der Zeit und weil sich offensichtlich niemand die Mühe gemacht hat, es zu reparieren, beinahe verblasst ist. Aus dem Muster dringt ein merkwürdig verfärbtes Sekret.

Überprüfe deine Ausrüstung. Falls ein beliebiger Ermittler Kreide hat, liest er **Der Weg ist frei**. Ansonsten liest der Ermittlungsleiter **Der Weg ist versperrt**.

Der Weg ist frei: Die Situation erinnert dich an etwas und du blättest im Tagebuch der Expedition. Das Muster gleicht einem, das in den Ruinen der Eztli gefunden worden ist. Mit deiner Kreide und den Zeichnungen im Tagebuch als Vorlage kannst du die vollständigen Glyphen wiederherstellen und die Einkerbungen glühen erneut hell auf. Das Steintor hebt sich von selbst und du kannst deinen Weg fortsetzen.

Du erleidest keine negativen Effekte.

Der Weg ist versperrt: Du bist dir unsicher, wie es weitergehen soll. Nach einer kurzen Diskussion über die Vorzüge jeder Möglichkeit entscheidet deine Gruppe, dass Gewalt vielleicht die einzige Lösung ist. Du brauchst deine ganze Kraft, um den Stein anzuheben und den Weg für jedes Mitglied deiner Gruppe einzeln freizumachen. Diese Aufgabe ist nicht einfach und dein Körper schmerzt fürchterlich.

Beim Ziehen der Starthände während des nächsten Szenarios können die Ermittler keinen Mulligan nehmen.

Überprüfe deine Ausrüstung. Die Ermittler müssen als Gruppe 1 Ration Proviant pro Ermittler aus der Liste ihrer Ausrüstung streichen. Für jede Ration Proviant, die sie nicht streichen können, wird ein Ermittler gewählt, der **Proviantmangel** liest.

Proviantmangel: Stunden später bist du beinahe zu erschöpft, um noch weiterzugehen. Jeder Zentimeter deines Körpers schmerzt höllisch. In dieser verlassenen Höhle wirst du nichts zu essen finden, außer vielleicht ein paar wilde Pilze. Aber auch wenn die Versuchung groß ist, weißt du doch, dass du nicht unterscheiden kannst, welche von ihnen giftig sind und welche genießbar.

Du beginnst das nächste Szenario mit 3 Ressourcen weniger.

Überprüfe deine Ausrüstung. Jeder Ermittler mit Medikamenten darf diese aus der Liste seiner Ausrüstung streichen, um eine Vergiftet-Schwäche eines Ermittlers zu wählen und aus dessen Deck zu entfernen. Jeder Ermittler, der weiterhin eine Vergiftet-Schwäche in seinem Deck hat, liest **Das Gift breitet sich aus**.

Das Gift breitet sich aus: Das Gift hat sich fast in deinem ganzen Körper ausgebreitet. Deine Haut wird blass und du bist in kalten Schweiß gebadet. Schon das Aufstehen ist extrem anstrengend und du kannst die ganze Nacht trotz starker Erschöpfung nicht schlafen. Es wird nicht mehr lange dauern, bis das Gift dein Leben kosten wird.

Du erleidest 1 körperliches Trauma.

Nachdem du hunderte Stufen hinabgestiegen bist, legst du eine kurze Pause ein. Auch wenn deine Uhr dir bestätigt, dass es bereits Nacht ist, beeinflusst doch das Fehlen des Himmels deine innere Uhr. Da keine größere Fläche zu finden ist, legt sich jedes Mitglied deiner Gruppe auf eine der schmalen Stufen, um ein wenig Schlaf zu finden.

Überprüfe deine Ausrüstung.

Jeder Ermittler mit einer Decke liest **Erholsamer Schlaf**.

Die übrigen lesen **Unruhiges Hin- und Herherwälzen**.

Erholsamer Schlaf: Auch wenn dir ein echtes Bett lieber wäre, schützt dich deine Decke doch zumindest vor der eisigen Kälte, die die gesamte Höhle durchdringt. Am „Morgen“ sehnt sich dein gesamter Körper nach mehr Schlaf, aber du weißt, dass es nötig ist aufzubrechen und den Nexus so schnell wie möglich zu erreichen ...

Du erleidest keine negativen Effekte.

Unruhiges Hin- und Herwälzen: Es ist nicht leicht so einzuschlafen. Du hast fast nichts, was dich vor der bitteren Kälte der Höhle unter der Erde schützt und liegst stundenlang zitternd wach, bevor dich die Erschöpfung letztendlich übermannt. Fast stündlich schreckst du aus dem Schlafhoch, weil du Angst hast, dass du durch das Hin- und Herwälzen von deiner Stufe fällst. Am „Morgen“ bist du eher noch müder als am Vorabend.

Du erleidest 1 körperliches oder seelisches Trauma (du entscheidest).



Szenario VII: Die Tiefen von Yoth

Einführung 1: Mehrere Stunden nachdem du erwacht bist, tragen die Mühen des Abstiegs endlich Früchte. Das rote Glühen am Fuß der Treppe wird mit jedem Schritt stärker. Schließlich erreichst du einen ebenen Steinboden und der beklemmend enge Tunnel mündet in ein labyrinthartiges Netzwerk riesiger weitreichender Höhlen. In den Höhlen befinden sich die Ruinen einer großen Stadt, die mit nichts zu vergleichen ist, was du in deinem Leben bisher gesehen hast. Man sieht der ausgefeilten Steinarchitektur zwar an, dass sie bereits seit sehr langer Zeit verlassen ist, aber du spürst deutlich, dass dieser Ort eine viel weitreichendere Geschichte hat, als du dir vorstellen kannst. Als du dich umdrehst, um Ichtaca danach zu fragen, bemerkst du ein schwaches gelbes Leuchten in ihren Augen und siehst, dass sich ihre Pupillen zusammengezogen haben. „Yoth ... die letzte Zuflucht von Valusia ...“, intoniert sie leise.

Im nächsten Moment hallt ein furchterregendes Brüllen durch die Höhle. Die Wände und der Boden beben heftig und das rote Glühen, das die gesamte Umgebung durchdringt, wird heller. Aus den Tunneln um dich herum dringt eine Flut von Zischgeräuschen. Ichtaca tritt an den Rand eines nahegelegenen Steilhangs und blickt über die weite Schlucht. „Er ist hier. Ich spüre seine Gegenwart. Der Vater der Schlangen ... Yig.“

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

Falls die Ermittler ihren eigenen Weg gewählt haben, fahre mit **Einführung 2** fort.

Falls Ichtacas Vertrauen wiederhergestellt wurde, fahre mit **Einführung 3** fort.

Ansonsten fahre mit **Einführung 4** fort.

Einführung 2: Du erkennst nun, dass Ichtaca ganz eigene Pläne verfolgt. Genau wie Alejandro – beide haben dich benutzt und dir die Wahrheit vorenthalten. Du erhebst deine Waffe und forderst Antworten von Ichtaca. Sie wirkt überrascht. „Yig fordert, dass das Relikt zum Nexus gebracht wird“, antwortet sie angespannt. Ihre Augen glühen hell und auf ihrer Haut bilden sich Schuppen. Du kneifst die Augen zusammen und versuchst sie an den Rand des Steilhangs zu treiben, damit sie nicht entkommen kann. „Wir können das Relikt nicht in die Hände der Bruderschaft fallen lassen, das ist wahr ... Denn es wird benötigt, um den Ruhm Valusias wiederherzustellen. Yig hat mich gerufen und ich muss ihm gehorchen.“ Noch bevor du reagieren kannst, lässt sie sich über die Kante in die Tiefe fallen.

Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Ichtaca hat sich gegen dich gestellt.

Dem Chaosbeutel wird für den Rest der Kampagne 1 -Marker hinzugefügt. Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einführung 3: Du trittst zu Ichtaca und legst eine Hand auf ihre Schulter. Deine Gefährtin atmet tief ein und wendet sich dir zu. Sie blickt beschämt zu Boden und ihre Augen haben wieder ihre normale Farbe. „Es ... es tut mir leid. Ich habe dich ins Verderben geführt. Er hat schon vor langer Zeit nach mir gerufen, mir von meinem Erbe erzählt, von meinem Volk. Ich habe willig seine Anweisungen befolgt.“ Sie ballt die Faust und sieht dir in die Augen. „Aber jetzt erkenne ich, dass das falsch war. Die Menschheit hat ein Anrecht auf ihre Zeit auf der Erde. Ihr habt sie zwar von deutlich mächtigeren Wesen geerbt, aber jetzt ist es die Zeit der Menschen, nicht die jener Wesen.“ Du verstehst nicht alles, was sie da sagt, aber was sie meint, ist klar. Was auch immer Ichtaca in Wirklichkeit ist, sie steht auf deiner Seite. Das Schweigen zwischen euch wirkt beruhigend, ihr seid durch ein unausgesprochenes Band miteinander verbunden. „Wir müssen weiter zum Nexus, um zu verhindern, dass die Schlangen das Relikt zurückgewinnen“, bricht sie nach einigen Momenten das Schweigen. Du nickst zustimmend.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einführung 4: Du zögerst, weil du nicht weißt, wie es nun weitergehen soll. Was sind Ichtacas wahre Motive? Warum hat sie dich hierher geführt? Noch bevor du reagieren kannst, spannt sie ihren Bogen und zielt mit einem Pfeil auf dein Herz. „Danke für deine Hilfe auf dem Weg hierher“, sagt sie mit barscher Stimme, „aber hier trennen sich unsere Wege. Yig hat nach mir gerufen und ich muss ihm gehorchen.“ Ihre gelben Augen werden schmal und leuchten hell auf.

Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Ichtaca hat sich gegen dich gestellt.

Falls die Karte Ichtaca Teil eines Ermittlerdecks ist, wird sie für den Rest der Kampagne aus dem Deck dieses Ermittlers entfernt.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

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

Falls die Ermittler das verschwundene Relikt gefunden haben, fahre mit **Einführung 6** fort.

Einführung 5: „Du musst sofort weg von hier. Das ist nicht der Kampf der Menschen. Es ist unser Kampf. Wir können nicht zulassen, dass die Bruderschaft unsere Pläne durchkreuzt. Nicht jetzt, wo wir es schon fast geschafft haben.“ Für einen Moment zittert ihre Hand und ihr Blick flackert wieder. Du erkennst, dass sie innerlich zerrissen ist und etwas schwer auf ihr lastet. Dann fährt sie fort. „Geh jetzt. Bevor ich es mir anders überlege. Und wenn du leben willst, folge mir nicht. Ich werde dir keine zweite Chance geben.“ Ichtaca verlässt dich, aber sie lässt dich nicht aus den Augen, bis sie in der Ferne verschwindet. Trotz ihrer Warnung hast du das Gefühl, dass dir nichts anderes übrig bleibt, als ihr zu folgen. Wer außer dir kann die Menschheit schützen?

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einführung 6: „Jetzt lass deine Waffe fallen.“ Der Schmerz über den Verrat wühlt in deiner Brust. Wut und Verzweiflung überkommen dich. Kurz erwägst du zu fliehen, aber du hast gesehen, wie geschickt sie mit dem Bogen ist – so gut wie sie ziehen kann, wärst du tot, ehe du auch nur zwei Schritte getan hättest. Dir bleibt keine andere Wahl, du musst ihr gehorchen. Deine Waffen fallen eine nach der anderen klappernd zu Boden. „Gut. Und nun gib mir das Relikt.“ Mit wutverzerrter Miene trittst du einige Schritte vor und hältst Ichtaca das Relikt hin.

Überprüfe deine Ausrüstung. Falls ein Ermittler ein Taschenmesser hat, liest dieser Ermittler **Einführung 7**. Ansonsten fahre mit **Einführung 8** fort.

Einführung 7: Als Ichtaca nach dem Relikt greift, ziehst du dein verstecktes Taschenmesser heraus und nutzt das Überraschungsmoment, um sie anzugreifen. Die Klinge dringt tief in ihren Unterarm. Blut spritzt auf deine Brust und sie greift schmerz erfüllt nach ihrem Arm. Mit der Ferse löst sie einen Stein aus dem Rand des Steilhangs, dann taumelt sie über die Klippe und ihr Schrei wird immer leiser, während sie in die Tiefe fällt. Dir bleibt kaum Zeit, um dich von dem Schock zu erholen, als ein weiteres gewaltiges Brüllen die Höhle erfüllt und der Boden zu beben beginnt. Du suchst deine Sachen zusammen und setzt deinen Abstieg fort.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einführung 8: Ichtaca greift nach dem Relikt. Du siehst, dass die Haut auf der Rückseite ihrer Hand bereits hart und schuppig wird. Du trittst einige Schritte zurück und ballst wütend die Faust, bis deine Fingerknöchel weiß werden. „Geh jetzt. Bevor ich es mir anders überlege“, sagt sie. „Und wenn du leben willst, folge mir nicht. Ich werde dir keine zweite Chance geben.“ Ichtaca verlässt dich, aber sie lässt dich nicht aus den Augen, bis sie in der Ferne verschwindet. Trotz ihrer Warnung hast du das Gefühl, dass dir nichts anderes übrig bleibt, als ihr zu folgen. Wer außer dir kann die Menschheit schützen?

Falls das Relikt der Zeitalter Teil eines Ermittlerdecks ist, wird es für den Rest der Kampagne aus dem Deck dieses Ermittlers entfernt. Im Kampagnenlogbuch wird gestrichen: *Die Ermittler haben das verschwundene Relikt gefunden.* Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Das Relikt ist verschwunden.*

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Vorbereitung

- ☉ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Die Tiefen von Yoth, Agenten des Yig, Yigs Gift, Expedition, Vergessene Ruinen* und *Gift*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- ☉ Die Zählstriche unter „Yigs Zorn“ im Kampagnenlogbuch werden überprüft.
 - ❖ Falls dort 0 Zählstriche sind, werden die herausgesuchten Begegnungskarten nach Yig und jeder Kopie von Grubenwächter durchsucht. Diese Karten werden aus dem Spiel entfernt.
 - ❖ Falls sich dort 1–5 Zählstriche befinden, wird nichts geändert.
 - ❖ Falls sich dort 6–10 Zählstriche befinden, wird Agenda 1a aus dem Spiel entfernt. Das Spiel beginnt mit Agenda 2a.
 - ❖ Falls sich dort 11–14 Zählstriche befinden, werden Agenda 1a und 2a aus dem Spiel entfernt. Das Spiel beginnt mit Agenda 3a.
 - ❖ Falls sich dort 15–17 Zählstriche befinden, werden Agenda 1a, 2a und 3a aus dem Spiel entfernt. Das Spiel beginnt mit Agenda 4a.
 - ❖ Falls sich dort 18–20 Zählstriche befinden, werden Agenda 1a, 2a, 3a und 4a aus dem Spiel entfernt. Das Spiel beginnt mit Agenda 5a.
 - ❖ Falls sich dort 21 oder mehr Zählstriche befinden, werden Agenda 1a, 2a, 3a, 4a und 5a aus dem Spiel entfernt. Das Spiel beginnt mit Agenda 6a.
- ☉ Die 10 einseitig bedruckten Orte werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt. Einer dieser Orte mit Ausnahme von Stufen von Yoth wird zufällig gezogen und ins Spiel gebracht. Jeder Ermittler beginnt das Spiel an dem zufällig bestimmten Ort.
- ☉ Überprüfe das Kampagnenlogbuch. *Falls der Vorbote noch am Leben ist*, durchsuche die Sammlung nach dem Gegner Vorbote von Valusia und lege ihn beiseite. Auf ihm wird Schaden in Höhe des im Kampagnenlogbuch in Klammern notierten Schadens platziert.
 - ❖ Falls es Agenda 5a oder 6a ist, wird der beiseitegelegte Gegner Vorbote von Valusia in die Verfolgungszone bewegt. (Siehe „Verfolgung“ auf der nächsten Seite.)
- ☉ Der Gegner Yig wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
 - ❖ Falls es Agenda 6a ist, wird der beiseitegelegte Gegner Yig in die Verfolgungszone bewegt.
- ☉ Das Erkundungsdeck wird erstellt. Dafür werden die beiseitegelegte Karte Stufen von Yoth und 4 zufällig bestimmte der verbliebenen einseitig bedruckten Orte zusammengemischt.
- ☉ Es wird 1 Ressourcenmarker in das Feld „Aktuelle Tiefe“ auf die Szenarioübersichtskarte gelegt. Für den Rest des Szenarios entspricht die Anzahl der Ressourcenmarker unter „Aktuelle Tiefe“ der aktuellen Tiefenstufe. (Siehe „Tiefenstufe“ auf der nächsten Seite.)
- ☉ Das Relikt der Zeitalter (*Lasse die Vergangenheit wiederaufleben*) wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- ☉ Jede Vergiftet-Schwäche, die sich nicht bereits im Deck eines Ermittlers befindet, wird beiseitegelegt.
- ☉ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- ☉ Das Spiel kann nun beginnen.



Tiefenstufe

In diesem Szenario gibt die Anzahl der Ressourcen unter „Aktuelle Tiefe“ auf der Szenarioübersichtskarte die aktuelle Tiefenstufe an. Wenn die Ermittler tiefer nach Yoth vordringen, indem sie Szene 1 abschließen, werden Ressourcen zur aktuellen Tiefenstufe hinzugefügt und das Spiel geht weiter, bis die Ermittler eine bestimmte Stufe erreicht haben oder besiegt werden. Tiefere Stufen von Yoth sind gefährlicher, aber je tiefer die Stufe ist, welche die Ermittler erreichen, desto besser wird die Auflösung des Szenarios für sie ausfallen.

Die aktuelle Tiefenstufe hat keinen eigenen Spieleffekt, aber einige Begegnungskarteneffekte können sich abhängig von der aktuellen Tiefenstufe verändern oder stärker werden.

Verfolgung

Einige Karten in diesem Szenario beziehen sich auf eine Zone namens „Die Verfolgungszone“. Die Verfolgungszone ist eine Zone außerhalb des Spiels, neben den Szenen- und Agendadecks, die Gegner durch Karteneffekte betreten und verlassen können. Im Allgemeinen werden Gegner im Spiel in die Verfolgungszone bewegt, sobald die Ermittler die nächste Tiefenstufe erreichen. **Obwohl sich die Verfolgungszone nicht im Spiel befindet, behalten Gegner, die in die Verfolgungszone bewegt werden, alle Marker und Verstärkungen.**

Gegner in der Verfolgungszone gelten als „verfolgend.“ Verfolgende Gegner gelten als außerhalb des Spiels und können nicht von Spielerkarten oder Aktionen der Ermittler betroffen werden. Aber verfolgende Gegner können durch eine Reihe von Kartenfähigkeiten erneut ins Spiel kommen.

Einzelspielszenario

Falls ein Einzelspielszenario gespielt wird und keine anderen Vorbereitungs- und Auflösungsanweisungen verwendet werden sollen, können die unten stehenden 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, -5, ☠, ☠, ♣, ♣, ♣, ♣, ♣, ♣.
- ✦ Der Inhalt des Chaosbeutels wird während der Einführung nicht verändert.
- ☉ Die Ermittler haben nicht ihren eigenen Weg gewählt.
- ☉ Ichtacas Vertrauen wurde nicht wiederhergestellt.
- ☉ Das Relikt ist verschwunden.
- ☉ Die Ermittler dürfen wählen, wie viele Zählstriche unter „Yigs Zorn“ notiert sind. Je niedriger die Zahl ist, desto sicherer und einfacher wird das Szenario.
 - ✦ Für eine sichere und einfache Spielerfahrung sollte 0 oder 5 gewählt werden.
 - ✦ Für eine normale Spielerfahrung wäre 10 oder 14 die richtige Wahl.
 - ✦ Für eine deutlich brutalere Spielerfahrung sollten die Spieler 17 oder 20 wählen.
 - ✦ Die ultimative Herausforderung erhalten sie bei einer Wahl von 21 oder mehr.
- ☉ Du hast keine Ausrüstung.
- ☉ Dieses Szenario kann im Einzelspielmodus **nicht gewonnen** werden. Das Ziel ist es, so lange wie möglich zu spielen. Sobald alle Ermittler besiegt worden sind, wird durch die aktuelle Tiefenstufe bestimmt, wie erfolgreich sie waren.

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (jeder Ermittler hat aufgegeben oder wurde besiegt): Lies Auflösung 1.

Auflösung 1: *Nach stundenlanger Wanderung hast du gerade mal die Oberfläche dieses gewaltigen unterirdischen Reiches angekratzt. Die Menschheit könnte Jahre damit verbringen, Karten von diesen Tunneln anzufertigen, und würde damit doch nie fertig werden. Egal wie schnell du in die Tiefe vordringst, die Schlangen, die dich jagen, sind dir dicht auf den Fersen. Du bist ein Eindringling in ihrer Heimat und sie kennen diese höllischen Tunnel besser als du. Deine Verletzungen machen dich langsam und Furcht erschwert dir jede Entscheidung. Dein Tod durch diese Kreaturen scheint unausweichlich. Verzweiflung bohrt sich ihren Weg in deinen Verstand. Als die Schlangen dich schließlich einholen, überquerst du gerade eine der vielen langen Steinbrücken, die über eine breite Schlucht führen. Schlangenartige Kreaturen greifen dich von beiden Seiten der Schlucht an und ihre Speerspitzen drängen dich gefährlich nah an den Rand der Brücke. Ein kleiner Stein bricht unter deiner Ferse aus der Brücke, löst sich und fällt in die tintenschwarze Tiefe unter dir. Du hörst ihn nicht auf dem Boden aufschlagen. Diesmal besteht keine Hoffnung auf Entkommen oder Flucht – dir bleibt nichts anderes übrig, als dein Schicksal zu akzeptieren. Die Speerspitzen drängen dich noch weiter an die Kante. Du schließt deine Augen und lässt dich fallen.*

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler sind in die Tiefe gestürzt.* Überprüfe die aktuelle Tiefenstufe am Ende des Szenarios.
 - ✦ Falls die aktuelle Tiefenstufe 1 war, ist der Fall tödlich und die Dunkelheit von N'kai verschlingt die zerschmetterten Körper der Ermittler. Jeder Ermittler ist **getötet**. Die Ermittler verlieren die Kampagne.
 - ✦ Falls die aktuelle Tiefenstufe 2 war, erleidet jeder Ermittler 2 körperliche Traumata, durchsucht die Sammlung nach einer zufälligen **Verletzung**-Schwäche und fügt sie seinem Deck hinzu. Falls durch diese Traumata alle Ermittler getötet werden, verlieren die Ermittler die Kampagne.
 - ✦ Falls die aktuelle Tiefenstufe 3 war, erleidet jeder Ermittler 1 körperliches Trauma. Falls durch diese Traumata alle Ermittler getötet werden, verlieren die Ermittler die Kampagne.
 - ✦ Falls die aktuelle Tiefenstufe 4 war, erleiden die Ermittler keine negativen Effekte.
- ☉ Falls der Gegner Vorbote von Valusia während dieses Szenarios ins Spiel gekommen ist:
 - ✦ Falls er sich im Siegpunktstapel befindet, streiche „Der Vorbote ist noch am Leben“ aus dem Kampagnenlogbuch.
 - ✦ Falls er noch im Spiel oder beiseitegelegt ist, notiere neben „Der Vorbote ist noch am Leben“ in deinem Kampagnenlogbuch in Klammern, wie viel Schaden der Vorbote von Valusia genommen hat. Ersetze damit die Zahl, die dort vorher in Klammern notiert war.
- ☉ Für jeden Vergeltungspunkt im Siegpunktstapel wird ein Zählstrich unter „Yigs Zorn“ im Kampagnenlogbuch notiert.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler verdient zusätzliche Erfahrungspunkte in Höhe der aktuellen Tiefenstufe.
- ☉ Fahre mit **Zwischenspiel V: Die Dunkelheit** fort.

Auflösung 2: Auch wenn alles gegen dich zu stehen schien, schaffst du es irgendwie, dein Ziel zu erreichen. Das verräterische rote Leuchten, das dich seit deiner Ankunft in Yoth umgeben hat, verblasst und wird durch eine undurchdringliche tintenschwarze Dunkelheit ersetzt. Der Nexus muss ganz nah sein ... du fühlst es.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Der Nexus ist nah.*
- ☉ Falls der Gegner Vorbote von Valusia während dieses Szenarios ins Spiel gekommen ist:
 - ◆ Falls er sich im Siegpunktstapel befindet, streiche „Der Vorbote ist noch am Leben“ aus dem Kampagnenlogbuch.
 - ◆ Falls er noch im Spiel oder beiseitegelegt ist, notiere neben „Der Vorbote ist noch am Leben“ in deinem Kampagnenlogbuch in Klammern, wie viel Schaden der Vorbote von Valusia genommen hat. Ersetze damit die Zahl, die dort vorher in Klammern notiert war.
- ☉ Für jeden Vergeltungspunkt im Siegpunktstapel wird ein Zählstrich unter „Yigs Zorn“ im Kampagnenlogbuch notiert.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler verdient zusätzliche Erfahrungspunkte in Höhe der aktuellen Tiefenstufe.

☉ Fahre mit **Zwischenspiel V: Die Dunkelheit** fort.

Zwischenspiel V: Die Dunkelheit

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls die Ermittler in die Tiefe gestürzt sind, fahre mit **Die Dunkelheit 1** fort.

Falls der Nexus nah ist, fahre mit **Die Dunkelheit 2** fort.

Die Dunkelheit 1: Du fährst aus dem Schlaf hoch und findest dich mit dem Gesicht nach unten auf dem kalten, harten Steinboden der Höhle wieder. Du bist verletzt und dir tut alles weh, aber aus irgendeinem Grund bist du noch am Leben. Du brauchst einige Minuten, um genug Stärke zurückzugewinnen, sodass du aufstehen kannst. Du bist absolut und hoffnungslos verloren in diesem unermesslich weiten Höhlensystem, umgeben von pechschwarzer Dunkelheit. Hast du es nur bis hierher geschafft, um dann an diesem Ort zu sterben, wo kein Mensch dich je finden wird?

Fahre mit **Die Dunkelheit 2** fort:

Die Dunkelheit 2: Die düsteren, in blutrotes Licht getauchten Höhlen und die grollenden Städte von Yoth sind nichts gegen die furchterregenden Tiefen, die darunter liegen. Du bist auf der untersten Ebene dieses unterirdischen Reiches angelangt: in den Höhlen, die Ichtaca „N'kai“ genannt hat. Nichts hätte dich auf diese undurchdringliche Düsternis vorbereiten können, die dich jetzt umgibt, eine tintenschwarze Dunkelheit, die keine deiner Lichtquellen durchdringen kann. Du tastest in der Dunkelheit herum, bis du die schartige Höhlenwand erreichst, und folgst ihr ziellos, in der verzweifelten Hoffnung, einen Weg zu finden. Es befällt dich eine düstere Erkenntnis: Selbst, wenn du deine Aufgabe abschließen würdest, gibt es doch keine Möglichkeit für dich, den Weg zurück zur Oberfläche zu finden. Die überwältigende Dunkelheit der Höhle erfüllt dich mit einer Furcht, wie du sie noch nie zuvor in deinem Leben gefühlt hast. Du kannst nicht einmal deine in der Dunkelheit herumtastenden Hände sehen, kannst nicht sagen, ob du dich in einem schmalen Tunnel oder auf einer großen, freien Fläche befindest. Der Boden unter deinen Füßen könnte noch für viele Meilen weitergehen oder plötzlich in einer bodenlosen Kluft münden. Den Unterschied würdest du nicht merken, solange du ihn nicht unter deinen Füßen spürst. Stundenlang stolperst du langsam, vorsichtig und nervös durch die Dunkelheit. Jeder deiner Schritte könnte dein letzter sein.

Lies die folgenden Absätze in der angegebenen Reihenfolge.

Fahre dann mit **Szenario VIII: Zerstörte Zeitalter** fort.



Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls die Ermittler das verschwundene Relikt gefunden haben, liest der Ermittlungsleiter **Arkane Summen**. Falls das Relikt verschwunden ist, liest der Ermittlungsleiter stattdessen **Wachsende Sorge**.

Arkane Summen: Du machst dir Sorgen, dass das Relikt der Eetzli durch den Sturz beschädigt worden sein könnte, und ziehst es aus deinem Rucksack, um es zu untersuchen. Merkwürdigerweise scheint das Gerät unbeschädigt zu sein. Es vibriert immer stärker, summt jetzt lauter als je zuvor.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls die Ermittler das Relikt der Zeitalter geborgen und falls sie ihren eigenen Weg gewählt haben, lies **Die letzte Dämmerung** weiter unten. Ansonsten erleidest du keine negativen Effekte.

Wachsende Sorge: Als du aufstehst, grummelt und bebt die Erde. Tief unter dir bewegt sich etwas. Es verschiebt sich. Es verändert sich.

Abhängig vom Schwierigkeitsgrad wird der folgende Chaosmarker dem Chaosbeutel für den Rest der Kampagne hinzugefügt:

Einfach: -3 Normal: -4 Schwer: -5 Experte: -7

Die letzte Dämmerung: Ohne Ablenkung durch Alejandro oder Ichtaca findest du Zeit, das Relikt aufmerksam zu studieren. Beide „Ratgeber“ haben dir nichts anderes als Lügen erzählt. Sie haben die wahre Natur des Reliktes vor dir verborgen gehalten, dich manipuliert, um das Relikt an diesen Ort zu bringen. Nach deinen Erfahrungen mit der Großen Rasse von Yith glaubst du nun zu verstehen, warum. Die Technologie, die zur Entwicklung dieses Gerätes nötig war, geht über alles hinaus, was ein Mensch je erreichen könnte, ist aber doch im Bereich des Möglichen für die Yithianer. Du erkennst sogar einige Elemente in der Konstruktion des Reliktes als Technologie aus Pnakotus wieder. Irgendwie ist es den Eetzli in die Hände gefallen, die es sorgfältig vor Kreaturen aller Art beschützt haben. Kreaturen, die vor der Menschheit gelebt haben. Kreaturen, die es verwenden wollten, um die Zeit zurückzudrehen. Nun ist das Relikt in deinem Besitz und nur du kannst verhindern, dass dies geschieht.

Der Ermittler, in dessen Deck sich Das Relikt der Zeitalter befindet, tauscht es gegen Relikt der Zeitalter (Lasse die Vergangenheit wiederaufleben) aus.

Nach Stunden, in denen du nur langsam vorankommst, stolperst du über eine Feuerschale, die mit marmorfarbenen Würfeln gefüllt ist.

Überprüfe deine Ausrüstung. Falls ein beliebiger Ermittler Fackeln hat, liest er **Im Licht der Fackeln**. Ansonsten lies **Der Abgrund**.

Im Licht der Fackeln: Auch wenn das Licht deiner Fackeln gegen die umfangende Dunkelheit dieses Reiches nicht zu bestehen scheint, entscheidest du dich, den Versuch zu wagen und ein Licht in der Feuerschale zu entzünden. Zu deiner Überraschung schießt, nachdem du deine Fackel einige Zeit an die merkwürdigen Würfel gehalten hast, eine blausilberne Stichflamme aus der Feuerschale hervor, verzehrt deine Fackel und lässt beinahe deine Hand bis auf die Knochen schmelzen. Auch wenn das Licht dieser strahlendhellen Flamme nur wenige Meter um dich herum Helligkeit verbreitet, siehst du, wie in der Ferne weitere Feuerschalen entzündet werden und dir den Weg weisen. Zumindest hoffst du das ...

Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Feuerschalen sind angezündet.

Der Abgrund: Der merkwürdige Stoff im Inneren scheint nicht brennbar zu sein, egal, mit welcher Feuerquelle du es versuchst. Mit dem Licht um dich herum ist auch deine Hoffnung erloschen. Verzweifelt bereitest du dich darauf vor, die Dunkelheit vor dir zu ertragen.

Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Feuerschalen sind nicht angezündet.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls die Feuerschalen angezündet sind, überprüfe deine Ausrüstung. Falls ein beliebiger Ermittler eine Landkarte hat, liest er **Die Zeichen lesen**.

Die Zeichen lesen: Auf dem Weg durch die Höhlen erregt etwas deine Aufmerksamkeit: sanfte Ströme kalten Wassers fließen die Wände hinab und tropfen auf den Boden. Neugierig faltest du die Landkarte der vorherigen Expedition auf und setzt dich an eine der Feuerschalen, um deine Schritte im Geiste zurückzuverfolgen. Falls deine Berechnungen stimmen, bist du viel weiter nach Süden gereist, als du dir hättest vorstellen können. Ist es möglich, dass dieses Höhlensystem bis zur Küste reicht? Hat dieses Höhlensystem gar kein Ende?

Jeder Ermittler mit einer Landkarte verdient 2 zusätzliche Erfahrungspunkte, weil er Einsicht in das Höhlensystem gewonnen hat, das sich unter der Erdoberfläche befindet.

Im kalten, fürchterlichen Abgrund von N'kai hast du kein Gefühl dafür, wie viel Zeit vergangen ist.

Die Ermittler müssen Proviant und Medizin vollständig aus den Listen ihrer Ausrüstung streichen.



Szenario VIII: Zerstörte Zeitalter

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

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

Einführung 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 mit **Einführung 3** fort.

Einführung 2: Da du kein Licht hast, das dich leiten könnte, presst du dich in jedem wachsamen 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 wohlfliehen, 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 **Einführung 3** fort.

Einführung 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 **Einführung 4** fort.

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

Einführung 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.

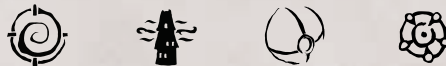
Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einführung 5: Der Steindurchgang ist bei deiner Ankunft bereits geöffnet. Die Kerben an der Tür leuchten schimmernd. Die Bruderschaft muss bereits hier sein. Dir bleibt nicht mehr viel 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 **A**- als **B**-Marker im Chaosbeutel befinden, wird auch das Begegnungsset *Dunkler Kult* herausgesucht, das an folgendem Symbol zu erkennen ist:



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



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



Der Ort Nexus von N'kai wird ins Spiel gebracht. Jeder Ermittler beginnt das Spiel auf dem 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 bestimmliches 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 (Entfessele 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 Siegpunktstapel platziert. Für den Rest des Szenarios wird jede dieser Karten behandelt, als hätte sie **Vergeltung 1**.

Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

Das Spiel kann nun beginnen.

Handlungskarten

Handlungskarten dienen dem Zweck, das Szenario mit noch mehr erzählter Handlung zu füllen. 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 Auflösungsanweisungen verwendet werden sollen, können die unten stehenden 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 für die ultimative Herausforderung.

☉ *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 ernst zu nehmende 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 Albträumen 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 kegel-förmigen 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 verdient 5 zusätzliche Erfahrungspunkte, da er die zerbrochene Zeitlinie repariert und die Erde vor einer Katastrophe gerettet hat!
- ☉ Die Ermittler gewinnen die Kampagne!
- ☉ Lies nicht den Epilog.

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 in eine andere Kampagne übernommen werden. (Die Spieler müssen mit anderen Ermittlern neu anfangen.)

☉ Lies nicht den **Epilog**.

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 in eine andere Kampagne übernommen werden. (Die Spieler müssen mit anderen Ermittlern neu anfangen.)

☉ Lies nicht den **Epilog**.

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, welche 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 das Relikt der Zeitalter angehängt ist, wird dem Siegpunktstapel hinzugefügt.

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

☉ Fahre mit dem **Epilog** fort.



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 gefunden haben wird ... selbst, wenn der Preis dafür dein Leben ist.

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

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

- ☉ Öffnet das Paket, das mit „Nicht öffnen, bevor ihr dazu angewiesen werdet!“ beschriftet ist.
- ☉ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Die Zeit zurückdrehen*, *Das 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 3 neuen Szenekarten aus dem Begegnungsset *Die Zeit zurückdrehen* anstelle der Originalszenekarten aus *Das Verderben von Eztli* verwendet. Das Begegnungsset *Die Zeit zurückdrehen* 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 Ort Eingang wird ins Spiel gebracht. Jeder Ermittler beginnt das Spiel am Eingang.
- ☉ Das Erkundungsdeck wird erstellt. Dazu werden die 5 einseitig bedruckten **Uralt**-Orte herausgesucht und mit jeweils 1 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.
- ☉ Das Spiel kann nun beginnen.

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 aneinandergeratene 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, welche 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 aufbewahren, 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 Siegpunktstapel.
- ☉ Die Ermittler gewinnen die Kampagne!



Anmerkungen der Entwicklerin

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 Abenteuergeschichten 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, wie viel Hintergrundwissen über die Motive der Gegner und den Ursprung des Reliktes sie erhalten. Das Relikt dient hier wie in allen guten Abenteuergeschichten 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 der 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, welche 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, Alejandros 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!

–MJ Newman



ERMITTLER

SPIELERNAME	SPIELERNAME	SPIELERNAME	SPIELERNAME
ERMITTLER	ERMITTLER	ERMITTLER	ERMITTLER
NICHT AUSGEGEBENE EP	NICHT AUSGEGEBENE EP	NICHT AUSGEGEBENE EP	NICHT AUSGEGEBENE EP
TRAUMA (Körperlich) (Seelisch)	TRAUMA (Körperlich) (Seelisch)	TRAUMA (Körperlich) (Seelisch)	TRAUMA (Körperlich) (Seelisch)
VERDIENTE STORYVORTEILE/SCHWÄCHEN	VERDIENTE STORYVORTEILE/SCHWÄCHEN	VERDIENTE STORYVORTEILE/SCHWÄCHEN	VERDIENTE STORYVORTEILE/SCHWÄCHEN
AUSRÜSTUNG	AUSRÜSTUNG	AUSRÜSTUNG	AUSRÜSTUNG

Kampagnennotizen

Yigs Zorn

...and has the highest glory of the empire
 subject to perfection
 Now the world's making, and you
 at again the issue of the pines



CHAOSBEUTEL

...many temples
 beautiful
 one, the principal
 German, towers
 in the precincts,
 towers of some

- Prolog
- Die ungesährante Wildnis
- Ruhelose Nächte
- Das Verderben von Exlli
- Das Ende der Expedition
- Fäden des Schicksals
- Die jenseitige Grenze
- Der Duhengel leckt
- Das Herz der Alten
- Die Archivstadt
- Die Gefangenen
- Die Tufen von Yoth
- Die Dunkelheit
- Zerstückte Zeitalter
- Epilog









GETÖTETE/WAHSINNIGE ERMITTLER



Begegnungssetsymbole

 Agenten des Yig	 K'n-yan
 Das Herz der Älteren	 Pnakotische Bruderschaft
 Das Verderben von Eztli	 Regenwald
 Die Archivstadt	 Schlangen
 Die jenseitige Grenze	 Säulen des Urteils
 Die Tiefen von Yoth	 Tödliche Fallen
 Die ungezähmte Wildnis	 Vergessene Ruinen
 Expedition	 Wächter der Zeit
 Fäden des Schicksals	 Yigs Gift
 Gift	 Zeitströmung
 Zerstörte Zeitalter	

Sets aus dem Grundspiel

 Anhänger von Yog-Sothoth	 Dunkler Kult
 Böses aus uralter Zeit	 Grabeskälte
 Die Mitternachtsmasken	 Lähmende Angst
 Dunkeldürre	 Verschlossene Türen

Schnellübersicht

Alarmiert	2
Ausrüstung	2
Erkunden	2
Vergeltung X	3
Drei Szenen, drei Fäden	13
Ersetzen von Orten	18
Körper eines Yithianers	26
Tiefenstufe	31
Verfolgung	31
Handlungskarten	35

Credits

Expansion Design and Development: MJ Newman
Producer: Molly Glover
Proofreading: Christine Crabb
Card Game Manager: Colin Phelps
Expansion Graphic Design: Christopher Hosch
Graphic Design Coordinator: Joseph D. Olson
Graphic Design Manager: Mercedes Opheim
Cover Art: Cristi Balanescu
Art Direction: Taylor Ingvarsson und Jeff Lee Johnson
Managing Art Director: Tony Bradt
Arkham Horror Story Review: Kara Centell-Dunk, Ryann Collins, Philip D. Henry und Kate Swazee
Creative Director of Story and Setting: Katrina Ostrander
Quality Assurance Specialist: Zach Tewalthomas
Production Management: Justin Anger und Austin Litzler
Visual Creative Director: Brian Schomburg
Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz
Product Strategy Director: Jim Cartwright
Executive Game Designer: Nate French
Head of Studio: Chris Gerber

Playtesters

David Boeren, Alex Byers, Tom Capor, Brian L. Casey, Matt Charboneau, Marcia „Find all da Clues“ Colby, Stephen Coleman, Sean Conyne, Alexis Elmore, Justin Engelking, Grant Flesland, Jed Humphries, Jill McTavish, Chad Reverman, Zap Riecken, Jim Roberts, Jake Ryan, Mai Speak, Becca Starr, Michael Strunk, Justin Thibodeaux, Zachary „Punch ‘em with the Shovel“ Varberg, Ana Watson, James Watson, Matthew Watson und Jeremy „Went Infinite Again“ Zwiirn

Asmodee Germany

Redaktion: Benjamin Fischer, Marvin Pietsch und Monika Planeta