

ARKHAM HORROR

DAS KARTENSPIEL

FÄDEN DES SCHICKSALS

MYTHOS - PACK

Fäden des Schicksals ist Szenario III der Kampagne *Das vergessene Zeitalter* für *Arkham Horror: Das Kartenspiel*. Dieses Szenario kann als eigenständiges Szenario gespielt werden, es ist aber auch möglich, es mit den anderen Erweiterungen aus dem Zyklus *Das vergessene Zeitalter* zu einer achteiligen Kampagne zu verbinden.

Szenario III: Fäden des Schicksals

Einleitung 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 Esstisch. 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 **Einleitung 2** fort.

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

Einleitung 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 **Einleitung 4** fort.
- „Wie du willst.“ Fahre mit **Einleitung 5** fort.

Einleitung 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 **Einleitung 4** fort.
- „Wie du willst.“ Fahre mit **Einleitung 5** fort.

Einleitung 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.

Einleitung 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 Harlan Earnstone die Verantwortung für das Relikt übertragen haben: Fahre mit **Einleitung 6** fort. Ansonsten fahre mit der **Vorbereitung** fort.

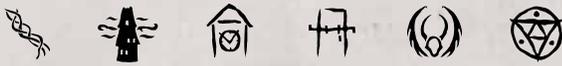
Einleitung 6: Nach Ichtacas Aufbruch denkst du sorgfältig über ihre Worte nach und innerst dich an die Ereignisse, die dich an diesen Punkt geführt haben. Du hast Alejandro nicht vertraut, was das Relikt der Eztli angeht, und du hast zugelassen, dass Ichtaca aufbricht ohne sie zu befragen. Bist du einfach 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, erhält 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 Szenario-übersichtskarten 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 diese Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- ☉ Nordstadt, Innenstadt, Oststadt, Miskatonic Universität, Hafenviertel, Velma's Diner und der Raritätenladen werden ins Spiel gebracht. Jeder Ermittler beginnt das Spiel im Hafenviertel.
- ☉ Der Ort Rathaus und die Vorteilskarten Ichtaca (*Die vergessene Wächterin*) und Tagebuch der Expedition werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- ☉ Der Inhalt jedes Szenendecks wird wie unter **Drei Szenen, drei Fäden** angegeben angepasst.
- ☉ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

Einzelspielszenario

Falls ein Einzelspielszenario gespielt wird und keine anderen Vorbereitungs- und Auflösungs-Anweisungen verwendet werden sollen, können die untenstehenden Informationen bei der Vorbereitung und während des Spiels dieses Szenarios verwendet werden.

- ☉ Der Chaosbeutel wird aus folgenden Markern zusammengestellt: +1, 0, 0, 0, -1, -2, -2, -3, -5, ☉, ☉, ☉, ☉, ☉, ☉, ☉, ☉, ☉, ☉, ☉.
- ☉ Der Inhalt des Chaosbeutels wird während der Einleitung nicht verändert.
 - ☉ Wähle eins:
 - ☉ 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 die Spieler dürfen wählen, welche Szenen sie weiterverfolgen und welche sie vorerst ignorieren. Der Text aller drei Szenen gilt zu jedem Zeitpunkt als aktiv. Möglicherweise haben die Spieler nicht ausreichend Zeit, um alle drei Aufgaben zu erledigen. Deshalb sollten sie wohlüberlegte Entscheidungen treffen, welchen Spuren sie folgen wollen!

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“



Drei Schicksale

Vier der Siegen über Angelen und die Macht war wenig. Die Jahre der Sperrzeit sind 100 Jahre die wertvollsten!

Angelen: Du wirst keine weiteren Vertragsangebote inkassieren, also bringe die dich mit den Inkassatoren, die die gesammelt hast, in Sicherheit.

Das Relikt ist verschwunden!

Das Relikt wurde nicht in seinem Schutzmantel in der Erbschaftsübergabe des Mikatoni-Museums gelassen. Ich bin überzeugt, dass das Relikt für jenseitige Zwecke verwendet werden könnte, wenn es in der falschen Hände verbleibt. Du musst es zurückholen!

Erwartungswahl: Nur Ermittler in der Mikatoni-Universität können als Gruppe die benötigten Hinweise angeben, um voranzukommen.

Die Suche nach Alejandro

Du hast dich entschlossen, auf eigene Faust nach Alejandro zu suchen. Du gelangst selten großen Chancen zu haben, ihn zu finden, es sei denn, du bist in der Oststadt, aber begibst du deine Suche dort.

Erwartungswahl: Nur Ermittler in der Oststadt können die Gruppe die benötigten Hinweise angeben, um voranzukommen.

Die Prüfung der Jägerin

Ich bin bei dir gespannt, dass du die nicht sagen wirst, aber dich nach der Kennung-Frage, was sie war. Es wird dich, sie auf deine Fähigkeiten im Feldtest zu prüfen.

Erwartungswahl: Nur Ermittler im Hafenviertel können die Gruppe die benötigten Hinweise angeben, um voranzukommen.

Fäden des Schicksals

Erwartungswahl:

- 1. X ist die höchste Anzahl an Verlierern auf einem Kultur-Gruppen.
- 2. Falls die Probe nicht um mindestens 1 gelangt, summiert die 1 Schaden.
- 2. Falls die Probe nicht um mindestens 1 gelangt, platziert 1 Verlierer auf dem nächstgelegenen Kultur-Gruppen.
- 2. Falls die Probe misslingt, verliert die 1 dieser Hinweise.

Raritätsgladen

Die Nordstadt ist mit dem Raritätsgladen verbunden.

Die Raritätsgladen „Arktikum“ von Orlan ist die Nordstadt ist ein wirklich ungewöhnliches Geschäft. Die Raritätsgladen befindet sich eine Sammlung ungewöhnlicher Artefakte, die in der Nordstadt von Orlan, ein weiterer Geschäft und im Raritätsgladen „Arktikum“, um nur einige zu nennen.

Nordstadt

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

Innenstadt

In der Innenstadt von Arktikum befinden sich viele Regierungsbüros, einschließlich der Rathhaus.

Die Stadt von Arktikum, der Industriellen, Spinnerei und der Arktikum-Innenstadt sind von der Stadt hier. Es ist der höchste Teil der Stadt.

Oststadt

In der Oststadt am Nordufer der Mikatoni befinden sich die Wohngebiete der armenen Bevölkerung Arktikum, die Palastanlagen und die Festung von Viktoria Diner.

Viktorias Diner

Die Oststadt ist mit Viktorias Diner verbunden.

Viktorias Diner ist ein fester Bestandteil der Oststadt - der perfekte Ort, um etwas zu essen, etwas trinken zu genießen oder ein wenig Glück aufzuspielen.

Miskatoni Universität

Die Mikatoni-Universität gehört zu den renommiertesten Colleges der Nordstadt. Der Raritätsgladen ist ein wirklich ungewöhnliches Geschäft. Die Raritätsgladen befindet sich eine Sammlung ungewöhnlicher Artefakte, die in der Nordstadt von Orlan, ein weiterer Geschäft und im Raritätsgladen „Arktikum“, um nur einige zu nennen.

Hafenviertel

Am Ufer der Mikatoni befindet man Docks, Lagerhäuser und kleine Läden in einem Viertel, das man aufgrund des Hafenviertels 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 Alejandros 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 zugeibt.

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 Siegpunktestapel. 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. (*Achtung: 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.*

Die Geschichte geht weiter ...

Die Geschichte geht im nächsten Mythos-Pack des Zyklus *Das vergessene Zeitalter – Die jenseitige Grenze* weiter.

© 2018 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply is a™ Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, the FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are ® Fantasy Flight Games. **Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.** Made in China.

