

ARKHAM HORROR

DAS KARTENSPIEL

VERLOREN IN ZEIT UND RAUM MYTHOS - PACK

Verloren in Zeit und Raum ist Szenario VII der Kampagne *Das Vermächtnis von Dunwich 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 Vermächtnis von Dunwich* zu einer achteiligen Kampagne zu verbinden.

Szenario VII: Verloren in Zeit und Raum

Die Erfahrung, durch das Tor gezogen zu werden, gleicht keiner Erfahrung, die du in deinem Leben bisher gemacht hast. Du spürst, wie dein Körper verdreht und verzerrt und durch die Realitäten gewirbelt wird, um sein eigentliches Ziel zu erreichen – einen Ort, der jenseits der menschlichen Vorstellungskraft liegt.

Plötzlich ist alles um dich herum still und statt des Chaos deiner Reise fühlst du plötzlich nur noch Einsamkeit und Grauen. Du bist an einem unfassbaren, fremdartigen Ort, weit jenseits dessen, was dein Verstand begreifen kann. Die Landschaft ist surreal und fremd, die Gebäude eigentlich unmöglich. Du bist so weit von deiner Heimat entfernt, dass diese nur noch ein flüchtiger Traum zu sein scheint, an den du dich kaum noch erinnern kannst. Selbst wenn du einen Weg finden würdest, diesen Ort zu verlassen, wärest du doch niemals wieder derselbe wie zuvor.

Vorbereitung

- Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Verloren in Zeit und Raum*, *Zauberei*, *Das Jenseits*, *Grässliche Abscheulichkeiten* und *Anhänger von Yog-Sothoth*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- Eine andere Dimension wird ins Spiel gebracht. Jeder Ermittler beginnt das Spiel auf *Eine andere Dimension*.
- Die folgenden Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: *Rand des Universums*, *Riss durch die Zeit* und *Yog-Sothoth*.
- Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

Orte im Begegnungsdeck

Dieses Szenario enthält einige nur einseitig bedruckte Orte, die mit den übrigen herausgesuchten Begegnungssets in das Begegnungsdeck gemischt werden. Diese Orte haben nur eine enthüllte Seite und einen **Enthüllung**-Effekt, der sie ins Spiel bringt, sobald sie gezogen werden.

Sobald ein einseitig bedruckter Ort ins Spiel gebracht wird, geschieht dies mit der enthüllten Seite, weil er keine verhüllte Seite hat. Ansonsten funktioniert er genau wie jeder andere Ort.

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, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5,
- Im Verlauf des Szenarios können zusätzliche Anweisungen oder Erzähltexte auf Agendakarten auftauchen, die sich auf Ereignisse im Kampagnenlogbuch beziehen. *Keines dieser Ereignisse ist geschehen.* Diese Anweisungen werden vollständig ignoriert.
- Der Kampagnen-Epilog sollte nicht gelesen werden, selbst wenn das Szenario gewonnen wird.



Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Bevor weitere Auflösungen abgehandelt werden, falls mindestens 1 Ermittler besiegt worden ist: Der besiegte Ermittler liest zuerst **Besiegter Ermittler** vor.

Besiegter Ermittler: *Woher bist du gekommen? Warum bist du hier? Träumst du oder ist dieser Ort real? Jetzt, wo du darüber nachdenkst, bist du nicht schon einmal hier gewesen? Oder vielleicht warst du auch schon immer hier? Nun erinnerst du dich. Das ist deine wahre Heimat. Der Weg, den du nun nimmst, ist nur ein Sims, unter dem es noch viele weitere gibt. Du musst nur fallen und wirst da sein, wo du hingehörst. Nur noch ein Schritt ...*

- ☉ Jeder besiegte Ermittler wird **getötet**.
- ☉ Falls eine andere Auflösung erreicht wurde, wird diese von den anderen Ermittlern gelesen.
- ☉ Falls keine Auflösung erreicht wurde (jeder Ermittler hat aufgegeben oder wurde besiegt) und die Ermittler in Szene 4 waren, sobald das Szenario endete: Fahre mit **Auflösung 2** fort.
- ☉ Falls keine Auflösung erreicht wurde (jeder Ermittler hat aufgegeben oder wurde besiegt) und die Ermittler in Szene 1, 2 oder 3 waren, sobald das Szenario endete: Fahre mit **Auflösung 4** fort.

Auflösung 1: *Du liegst auf einem nassen Grasfleck auf dem Rücken und starrst sehnsüchtig in den Nachthimmel. Du befindest dich wieder auf dem Gipfel des Sentinel Hill und hast keine Ahnung, wie du dorthin gekommen bist. Du bist wie hypnotisiert vom Nachthimmel. Aus Sekunden werden Minuten, aus Minuten werden Stunden. Endlich findet dich eine Gruppe Dorfbewohner von Dunwich und zieht dich auf deine Füße. „Was ist passiert? Was machen Sie hier?“, fragen sie dich erschrocken und neugierig. Du findest nicht die richtigen Worte, um die Ereignisse jenseits des Tores zu beschreiben ... falls sie wirklich passiert sind. Es scheint keine Spur mehr von Seth Bishop, den Kreaturen, gegen die du gekämpft hast, oder von dem phantastischen und außerirdischen Tor zu geben. Aber im Schlaf träumst du regelmäßig – und wenn du träumst, kommt alles zurück.*

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler haben den Riss in der Realität geschlossen.*
- ☉ Jeder Ermittler erleidet 2 körperliche und 2 seelische Traumata, da er sich von der Zeit außerhalb des Reiches der Realität nie ganz erholen kann.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel. Jeder Ermittler verdient 5 weitere Erfahrungspunkte, da er die Welt davor gerettet hat, in Stücke gerissen zu werden.
- ☉ Die Ermittler gewinnen die Kampagne!

Auflösung 2: *Einige Dorfbewohner aus Dunwich haben den Lärm auf dem Sentinel Hill gehört und sind hergekommen, um herauszufinden, was los ist. Aber das, was sie vorgefunden haben, beantwortete ihre Frage nicht.*

„Was glaubt ihr, ist hier passiert?“, fragt ein verängstigter Curtis Whateley, während sie den Gipfel untersuchen. Die anderen Dorfbewohner wissen es auch nicht und schütteln den Kopf. „Das Letzte, was ich gesehen habe, ist, dass der Himmel aufgerissen ist, und dann war da dieser helle Blitz“, sagt einer von ihnen und blickt vom Gipfel des Sentinel Hill zum Sternenhimmel auf.

„Ich sehe diese Typen aus Arkham hier nirgends“, fügt Curtis hinzu und blickt auf den zerborstenen Steinaltar. „Nicht mal eine Spur von ihnen. Mr. Bishop und seine Freunde dagegen ...“ Der junge Mann deutet auf einige Leichen am Boden.

„Schätze, wir sollten diese Cops aus Aylesbury holen?“

„Warum? Damit sie uns erneut auslachen können?“, spuckt Curtis aus. „Sie werden uns all das sowieso nicht glauben.“ Er blickt auf den Steinaltar und spielt nervös mit seinen Fingern herum. „Wir vergessen die ganze Sache besser. Kommt, begraben wir die Toten und verschwinden von hier.“

- ☉ Die Ermittler gewinnen die Kampagne ... aber man sieht oder hört nie wieder etwas von ihnen.

Auflösung 3: *Die Kreatur bricht aus einer kosmischen Zorneswelle aus Geräuschen, Farben und verzerrtem Raum hervor und wirft dich zurück, weg von ihr. Voller Furcht siehst du, wie einer ihrer Arme durch das Gewebe der Welt schneidet und sich ihre amorphe Gestalt durch den Riss presst und die Fäden der Welt mit sich reißt. Du versuchst dich an etwas festzuhalten, aber du wirst in den Riss gezogen. Du hast das Gefühl, dass dein Körper länger wird und dass etwas deinen Geist zerstört. Dann wird alles schwarz.*

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Yog-Sothoth ist in eine andere Dimension geflohen.*
- ☉ Jeder Ermittler wird **getötet**.
- ☉ Die Ermittler gewinnen die Kampagne ... aber man sieht oder hört nie wieder etwas von ihnen.

Auflösung 4: *Die Zauberer aus Dunwich, die arkane Macht aus einem Reich außerhalb unserer Dimension suchten, haben erreicht, was Wilbur und der alte Whateley nicht geschafft haben. Durch Blutopfer und unbeschreibliche Experimente ist die dunkle Macht, die sie gesucht haben, nun für sie erreichbar. Aber sie werden keine Gelegenheit erhalten, die Macht wirklich auszuüben. Indem sie Wilburs Vater um Wissen angefleht haben, haben sie Kreaturen aus dem außerdimensionalen Reich herbeigerufen. Yog-Sothoth erscheint aus einem offenen Riss über dem Sentinel Hill, löscht den Himmel aus und umschlingt die Welt. Nun ist er auf die Erde hinabgestiegen und regiert die Reiche, die einst den Menschen gehörten.*

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Yog-Sothoth hat die Grenze zwischen den Welten niedergelassen und ist eins mit der gesamten Realität geworden.*
- ☉ Jeder überlebende Ermittler wird **wahnsinnig**.
- ☉ Die Ermittler verlieren die Kampagne!





Anmerkungen der Entwickler

Herzlichen Glückwunsch zum Abschluss der ersten vollständigen Kampagne für *Arkham Horror: Das Kartenspiel!* In dieser Kampagne wollten wir die Spieler in eine Umgebung entführen, die für Fans des Settings von Arkham Horror bereits vertraut ist – die verstörende, einsame Ortschaft Dunwich in Massachusetts.

„Das Grauen von Dunwich“ gehört zu unseren Lieblingsgeschichten aus dem Werk von H. P. Lovecraft, weil es eine der wenigen Erzählungen ist, in denen die Protagonisten auch erfolgreich sind – sie besiegen das Monster, retten die Lage und können sogar als Überlebende davon berichten. Das tut allerdings der Spannung und dem Schrecken der Geschichte keinen Abbruch.

Dieser Aspekt von „Das Grauen von Dunwich“ hat uns dazu inspiriert, eine Kampagne zu entwickeln, die tatsächlich eine Fortsetzung zu dieser Erzählung ist, statt sie nur nachzuerzählen. Dr. Armitage und seine Kollegen hatten Erfolg, aber um welchen Preis für sie selbst? Würden die Ereignisse spurlos an ihnen vorüberziehen oder sie weiterhin verfolgen? Was ist mit denen passiert, die sich an den Professoren aus Arkham rächen wollen, die ihre Pläne durchkreuzt haben?

Wir wollten den Spielern außerdem erzählerisch die Auswirkungen ihrer Entscheidungen und ihres Spielerfolgs spüren lassen. Dafür haben wir den Mechanismus entwickelt, dass Charaktere aus „Das Grauen von Dunwich“ entführt werden, falls die Spieler es nicht schaffen, sie zu retten, oder zu lange dafür brauchen. Es war wichtig, dass mindestens einer der drei Professoren entführt wird, um den Ermittlern ein Motiv für eine Reise nach Dunwich zu bieten und spätere Szenarien spannender zu machen.

Wir waren uns immer darüber im Klaren, dass der Antagonist der Kampagne einer der Charaktere aus „Das Grauen von Dunwich“ sein sollte. Wir haben uns einige Freiheiten bei der Interpretation der Originalgeschichte genommen, aber am Ende war Seth Bishop die beste Wahl. In der Erzählung erfahren wir wenig über Seth Bishop, aber wir wissen, dass er der nächste Nachbar von Wilbur Whateley ist, und so einiges von Wilburcs Großvater gelernt haben könnte. Außerdem gibt es diese Aussage von Chauncey Sawyer:

„Und er sagt, Mrs Corey, dass er, obwohl er sich fürchtete, nach den Kühen gesucht habe und sie auf den oberen Weiden beim Teufelstanzboden in einem schrecklichen Zustand gefunden hat. Die Hälfte von ihnen war schon tot, und der anderen Hälfte war fast das ganze Blut ausgesaugt, und sie hatten Schnitte wie das Vieh der Whateleys, seitdem Lavinia die schwarze Brut geboren hatte.“

Natürlich sollen wir glauben, dass die Kühe der Bishops von der Bestie getötet worden sind, die Wilbur in seiner Scheune hielt, aber man könnte sich auch eine andere Erklärung vorstellen. Was wäre, wenn dies Seths erster Versuch wäre, Experimente mit bösen Mächten durchzuführen? Was wäre, wenn Wilbur einige Anweisungen für Gleichgesinnte in Dunwich hinterlassen hätte, für den Fall, dass die Bestie es schaffen würde, sich aus der Scheune zu befreien? Diese Fragen waren für uns die Grundlage zu der vorliegenden Kampagne.

Auf jeden Fall sollten die Spieler die Ereignisse in *Das Vermächtnis von Dunwich* selbst interpretieren und eigene Theorien darüber entwickeln, was in Dunwich genau vorgefallen ist und welche Ereignisse stattgefunden haben, während die Ermittler außerhalb von Zeit und Raum gefangen waren. Die Kampagne enthält zahlreiche Bezüge zur ursprünglichen Geschichte – wir sind gespannt, ob die Spieler sie alle finden können.

Wir hoffen, dieser Ausflug in die Geheimnisse von Dunwich hat euch Spaß gemacht, und freuen uns schon darauf, die nächste Kampagne mit euch teilen zu können.

Credits

Autoren von Arkham Horror: Das Kartenspiel: Nate French und Matthew Newman

Autor der Erweiterung: Matthew Newman

Redaktion: Nate French, Kevin Tomczyk und Katrina Ostrander

Lektorat: Molly Glover

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

Grafikdesign der Erweiterung: Mercedes Opheim

Leitender Grafikdesigner: Brian Schomburg

Schachtelillustration: Tomasz Jedruszek

Künstlerische Leitung: Andy Christensen

Abteilungsleitung Kunst: Andy Christensen

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

„Das Vermächtnis von Dunwich“ Story-Texte: Matthew Newman

Produktionsmanager: Megan Duehn

LCG Manager: Chris Gerber

Kreativdirektor: Andrew Navaro

Ausführender Spieleautor: Corey Konieczka

Ausführender Produzent: Michael Hurley

Herausgeber: Christian T. Petersen

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

Deutschen Ausgabe

Redaktionelle Leitung: Marco Reinartz

Redaktion: Benjamin Fischer

Übersetzung: Sandra Schmidt

Layout & Grafische Bearbeitung: Thomas Kramer

Unter Mitarbeit von: Jasmin Ickes, Christian Schepers, Patrice Mundinar, Niklas Bungardt, Christian Kretschmer, Frank Gerken und Tim Leuftink

Produktionsmanagement: Heiko Eller

© 2016 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, the FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are ® Fantasy Flight Games. German version published by Heidelberger Spielverlag. **Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.** Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.



Epilog

Lies den folgenden Text nur, falls die Ermittler die Kampagne gewonnen haben.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls du die Dorfbewohner beruhigt hast: Fahre mit **Epilog 1** fort.

Falls du die Dorfbewohner gewarnt hast: Fahre mit **Epilog 2** fort.

Epilog 1: Sechs Monate waren vergangen und das Leben von Curtis Whateley verlief endlich wieder in normalen Bahnen. Weil die Ereignisse vertuscht worden waren und sich die Autoritäten von diesem Teil des Ortes fernhielten, hatte Mr. Osborn den Besitz der Familien Ericks und Bishop versteigert. Natürlich hatte Joe einige Kleinigkeiten für sich behalten, aber Curtis wollte damit nichts mehr zu tun haben. Aufgrund der Sünden seiner Familie misstrauten ihm die Einwohner sowieso schon, auch wenn er regelmäßig in die Kirche ging und sich von allem Arkanen fernhielt.

Trotzdem konnte Curtis einige bange Vorahnungen nicht abschütteln. Er hatte die Zerstörung der Häuser der Ericks, Bishops und Fries miterlebt. Außerdem hatte er die Kreatur, welche die Leute aus Arkham gebannt hatten, mit eigenen Augen gesehen. An einigen Tagen führten ihn seine Gedanken zur Farm von Wilbur Whateley, wo er dann draußen stand und sie stundenlang betrachtete. Er brachte den Mut nicht auf, sie zu betreten, war aber trotzdem zu neugierig, einfach wieder zu gehen. Vielleicht gab es da

etwas, das seine fürchterlichen Visionen verschwinden lassen würde. Etwas, das ihm genug Stärke verleihen könnte, um seinen Albträumen zu widerstehen. Curtis entschied, dass er so etwas finden müsste.

Epilog 2: Gené kniete sich hin, um das Zeichen im Staub zu untersuchen. Die Form des Zeichens war ihr unbekannt, die Spuren, denen sie hierher gefolgt war, hatte sie noch nie zuvor gesehen. Und dann noch der Bericht von der Universität ... sie wusste einfach nicht, was sie davon halten sollte. „Ms. Beaugard“, rief ihr Assistent ihr zu. „Haben Sie etwas gefunden?“

Gené stand auf und betrachtete den Studienanfänger, der ihr zugewiesen worden war. Er war ein guter Junge, etwas unreif, aber er arbeitete hart und war wild darauf, sich zu beweisen. „Dieser Platz sollte abgesperrt werden“, antwortete Gené. „Hier lebt seit Monaten niemand mehr. Und trotzdem, sehen Sie mal hier, die primitiven Rituale werden bis heute fortgesetzt.“

Der Student kam näher und untersuchte gemeinsam mit Gené das Zeichen, blätterte in seinen Aufzeichnungen, um das Symbol zu vergleichen. „Was denken Sie, bedeutet es?“, fragte er. Sie schüttelte den Kopf. Fremde kamen nur selten nach Dunwich und alle Schilder, die auf diese Ortschaft hinwiesen, waren demontiert worden. Aber inzwischen hatten auch die Einwohner, dessen Heimat dieser Ort war, ihn verlassen.

„Ich weiß es nicht“, gab Gené zu. „Aber hier ist jemand und das ist nicht das erste Zeichen dieser Art, das wir gefunden haben. Die Geschichten berichten von einem Altar auf dem Hügel dort, auf dem die Einheimischen heidnische Rituale durchgeführt haben. Vielleicht finden wir da mehr.“

