

ARKHAM HORROR

DAS KARTENSPIEL

DAS HERZ DER ÄLTEREN

MYTHOS - PACK

Das Herz der Älteren besteht aus den Szenarien V-A und V-B der Kampagne Das vergessene Zeitalter für Arkham Horror: Das Kartenspiel. Diese zwei Szenarien können als eigenständige Szenarien gespielt werden, es ist aber auch möglich, es mit den anderen Erweiterungen aus dem Zyklus Das vergessene Zeitalter zu einer achtteiligen Kampagne zu verbinden.

Szenario V-A: Das Herz der Älteren, Teil 1

Einleitung 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 **Einleitung 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 **Einleitung 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 **Einleitung 4** fort.
- Ich wünschte, wir wüssten mehr darüber ... Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einleitung 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.

Einleitung 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.

Einleitung 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 Ertli-Ruine 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:



- Maul von K'n-yan wird mit der Seite (Der Schlund der Höhle) offen 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 im 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 und Steinaltar. Dieser 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.

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, , , , , , .
- 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.

Nicht vor dem Ende von Teil 1 lesen

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 am 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 Abenteurers 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.

Nicht vor dem Ende von Teil 2 lesen

Falls keine Auflösung erreicht wurde (jeder Ermittler hat aufgegeben oder 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 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.

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. So etwas hast du noch nie gesehen: Drei Meter hohe, konische Körper, die in 4 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 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.

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:



- ☉ 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.

Die Geschichte geht weiter ...

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