

ARKHAM HORROR

DAS KARTENSPIEL

DER SÜNDE LOHN

MYTHOS - PACK

Der Sünde Lohn ist Szenario IV der Kampagne *Der gebrochene Kreis* für *Arkham Horror: Das Kartenspiel*. Dieses Szenario kann als eigenständiges Szenario gespielt werden, es ist aber auch möglich, es mit anderen Erweiterungen aus dem Zyklus *Der gebrochene Kreis* zu einer achteiligen Kampagne zu verbinden.

Szenario IV: Der Sünde Lohn

Seit deiner Begegnung mit dem Geist im Hexenhaus hast du immer wieder alles, was du über Leben und Tod weißt, hinterfragt. Keziah Mason starb vor über 200 Jahren, aber ihr Geist ist immer noch im geisterhaften Nebel präsent – dem gleichen Nebel, den du auf Josef Meigers Anwesen gesehen hast. Eine Frage brennt dir nach all den Ereignissen auf den Nägeln: Kann Keziah's Geist dank des Nebels hier verweilen oder ist der Nebel eine Folge ihrer Präsenz? Was ist die Krankheit, was das Symptom?

Je tiefer du in Arkhams Geschichte der Hexerei und deren Verfolgung eintauchst, desto ruheloser wirst du. Nacht um Nacht wirst du von schrecklichen Träumen heimgesucht – Träume von Tod und Verwesung, Schuld und Sünde. Etwas Böses verweilt in dieser Stadt, etwas Böses, das sich lange in der düsteren Vergangenheit Arkhams versteckt hielt. Schlimmer ist aber, dass deine Nachforschungen in einer Sackgasse gelandet sind. Du bist dir sicher: Wenn du den Hexenzirkel aus dem Wald aus jener entscheidenden Nacht findest, wirst du mehr über Keziah Mason oder über dieses unaussprechliche Böse erfahren.

Mitten in deiner morgendlichen Routine fällt dein Blick auf eine kleine Überschrift in der heutigen Ausgabe der Tageszeitung: „Geistersichtung am Henkershügel? Bewohner des Wohnviertels behaupten, menschliche Umrisse im dichten Nebel gesehen zu haben, der vom Henkersbach aufsteigt ...“ Dies kann kein Zufall sein, oder doch?

Dann wird dir plötzlich alles klar – wenn du nach Hexen suchst, ist der einzige Platz, wo du sie finden kannst, unter der Erde. Dort, wo überführte Hexen vor so vielen Jahren hingerichtet wurden. Nach Geistern auf einem Friedhof zu suchen, ist vielleicht nicht unbedingt die sicherste Vorgehensweise. Aber wo ist es in dieser Stadt heute schon sicher?

Vorbereitung

- ☉ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Der Sünde Lohn*, *Anettes Hexenzirkel*, *Stadt der Sünden*, *Unerbittliches Schicksal*, *Reich des Todes*, *Gefangene Geister* und *Hexenkunst*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- ☉ Das Begegnungsset *Der Beobachter* wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt. Das Begegnungsset ist an folgendem Symbol zu erkennen:



- ☉ Je 1 der beiden Orte *Der Galgen*, je 1 der beiden Orte *Gräber der Ketzler*, je 1 der beiden Orte *Dachkammer der Kapelle* und je 1 der beiden Orte *Krypta der Kapelle* wird zufällig bestimmt und ins Spiel gebracht. Die anderen Versionen von *Der Galgen*, *Gräber der Ketzler*, *Dachkammer der Kapelle* und *Krypta der Kapelle* werden aus dem Spiel entfernt. Dann werden die Orte *Heimgesuchte Felder*, *Verlassene Kapelle* und *Henkersbach* ins Spiel gebracht (siehe dazu den Vorschlag für die Platzierung der Orte auf der Rückseite).

☞ Diese Orte haben auf beiden Seiten enthüllte Versionen. Die eine Seite weist das Merkmal **Geisterhaft** auf, die andere nicht. Sobald diese Orte ins Spiel gebracht werden, wird die Seite ohne das Merkmal **Geisterhaft** verwendet.

☞ Jeder Ermittler beginnt das Spiel am *Henkersbach*.

- ☉ Die 4 Vorteilskarten *Geisterhaftes Netz* werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.

- ☉ Die 6 *Ketzler-Gegner* werden gemischt. 4 zufällige *Ketzler* werden beiseitegelegt, die anderen 2 *Ketzler* werden aus dem Spiel entfernt. Diese Karten sind doppelseitig und haben Handlungskarten auf der Rückseite. Für ein bestmögliches Spielerlebnis sollten die Rückseiten jetzt noch nicht angesehen werden.

- ☉ Dieses Szenario wird mit zwei separaten Begegnungsdecks gespielt.

☞ Es werden alle Karten mit dem Merkmal **Geisterhaft** aus den übrigen Karten herausgesucht. Diese werden zum geisterhaften Begegnungsdeck zusammengemischt (siehe dazu „Das geisterhafte Begegnungsdeck“).

☞ Die übrigen Nicht-**Geisterhaft**-Karten werden zum normalen 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, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ♀, ♂, ♀, ♂, ♀, ♂, ♀, ♂.

- ☉ Im Abschnitt „Gefundene Andenken“ sind 3 Andenken notiert.

Das geisterhafte Begegnungsdeck

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

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

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

Anmerkung: Wird ein Ort während dieses Szenarios von der einen Seite auf die andere Seite umgedreht, wird der neue Ort dadurch nicht „enthüllt“.

Vorschlag für die Platzierung der Orte in „Der Sünde Lohn“



Achtung! Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde, da alle Ermittler aufgegeben haben: Lies **Auflösung 1**.

Falls keine Auflösung erreicht wurde, da alle Ermittler besiegt wurden: Lies **Auflösung 2**.

Auflösung 1: Blasse Sonnenstrahlen durchdringen den Dunst und der wider-natürliche Nebel zieht sich zurück. Der Henkershügel erstrahlt wieder in seinem ursprünglichen Zustand. Keine Spur mehr von boshafte Geistern, die dich heimsuchen wollen – und auch die Hexen, die diese Geister beschworen haben, haben sich erneut in die Schatten zurückgezogen. Du hoffst, dass du genug getan hast, um den Rest Arkhams davor zu bewahren, diesem Horror zu verfallen.

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *X Ketzler wurden auf Arkham losgelassen.* X ist die Anzahl der Ketzler-Gegner im Spiel. (Falls das Szenario in Szene 1 beendet wurde, notiere stattdessen: *4 Ketzler wurden auf Arkham losgelassen.*)

☞ Falls X gleich 3 oder weniger ist, wird unter „Gefundene Andenken“ notiert: *Hauch des geisterhaften Nebels.*

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

Auflösung 2: Schicksalsergeben sinkst du auf die Knie. Der Nebel teilt sich. Die Zeit scheint nahezu unmerklich voranzuschreiten, als der Beobachter durch den Nebel dringt. Seine geisterhafte Gestalt gleitet über den Boden und nähert sich dir langsam mit der Präzision eines stetig tickenden Uhrwerks. Du schließt deine Augen, um deinem Mörder nicht in die Augen sehen zu müssen. Deine Finger bohren sich in deine Handflächen, während du dich deinem Schicksal ergibst.

Der Moment vergeht.
Als du deine Augen wieder öffnest, ist die Kreatur mitsamt dem geisterhaften Nebel verschwunden.

... Bist du wirklich verschont worden?

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler haben die Umar-mung des Beobachters überlebt.*

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *X Ketzler wurden auf Arkham losgelassen.* X ist die Anzahl der Ketzler-Gegner im Spiel. (Falls das Szenario in Szene 1 beendet wurde, notiere stattdessen: *4 Ketzler wurden auf Arkham losgelassen.*)

☞ Falls X gleich 3 oder weniger ist, wird unter „Gefundene Andenken“ notiert: *Hauch des geisterhaften Nebels.*

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

Die Geschichte geht weiter ...

Die Geschichte geht im nächsten Mythos-Pack des Zyklus *Der gebrochene Kreis – Für das große Ganze weiter.*



FANTASY FLIGHT GAMES

