

ARKHAM HORROR

DAS KARTENSPIEL

EIN LICHT IM NEBEL

MYTHOS-PACK

Ein Licht im Nebel ist Szenario VI der Kampagne Die Innsmouth-Verschwörung 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 Die Innsmouth-Verschwörung zu einer achteiligen Kampagne zu verbinden.

Manche Spielerkarten in diesem Zyklus beziehen sich auf \spadesuit (Segensmarker) oder \clubsuit (Fluchmarker). Diese Chaosmarker befinden sich in der Erweiterung Die Innsmouth-Verschwörung.

Szenario VI: Ein Licht im Nebel

Blutrote Nebelschwaden wabern durch die Luft, als du das Torhaus von Falcon Point erreichst. Auf der Spitze der Klippe über dir durchdringt das Lichtsignal des Leuchtturms den dichten Nebel. Wenn du bedenkst, was aus Innsmouth geworden ist, fragst du dich, welchen Zweck das Lichtsignal jetzt noch hat. Bei diesen unfreundlichen Wetterbedingungen wird sich wohl kein Schiff auf das Meer wagen.

Irgendwo im Inneren befindet sich der Beweis, den du schon vor Wochen gefunden hast. Du befürchtest aber auch, dass Oceiros – der Mann, der dich gefangen genommen und in der Grotte zum Sterben zurückgelassen hat – hier wohnt. „Sind Sie bereit?“, will Agent Harper von dir wissen. „Uns steht hier kein wirklicher Fluchtweg zur Verfügung, wenn die Sache den Bach runtergeht. Also seien Sie auf alles vorbereitet.“

Du nickst. Jetzt ist es zu spät, um umzukehren. Langsam nähert ihr euch der Klippe. Auf die eine oder andere Weise wird die Sache heute eine Ende finden.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Szenariovorbereitung

Es werden alle Karten aus den folgenden Begegnungssets herausgesucht: Ein Licht im Nebel, Kreaturen aus der Tiefe, Überflutete Höhlen, Steigende Flut, Syzygium und Lähmende Angst. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Folgende Orte werden in der gleichen Reihe ins Spiel gebracht: Torhaus von Falcon Point, Klippe von Falcon Point, Treppe des Leuchtturms und Hütte des Leuchtturmwärters. Direkt über der Treppe des Leuchtturms wird der Ort Lampenhaus ins Spiel gebracht (siehe dazu auf der rechten Seite den Vorschlag für die Platzierung der Orte für Szene 1).

- Jeder Ermittler beginnt das Spiel am Torhaus von Falcon Point.
- Die 2 Orte Unterirdischer Fluss (auf der Rückseite von Gezeitentunnel) werden aus dem Spiel entfernt.
- Jeder andere Ort wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.

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, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, \heartsuit , \spadesuit , \clubsuit , \diamondsuit , \heartsuit , \spadesuit , \clubsuit , \diamondsuit , \heartsuit , \spadesuit , \clubsuit , \diamondsuit .
- Die Ermittler haben Falcon Point vor Sonnenaufgang erreicht.
- Der Götze, der Mantel und der Kopfschmuck wurden nicht zum Leuchtturm gebracht.

- Die Schlüssel werden wie folgt beiseitegelegt:
 - Der weiße, schwarze, blaue, gelbe und rote Schlüssel werden offen beiseitegelegt.
 - Der lila und grüne Schlüssel werden verdeckt beiseitegelegt und gemischt, sodass die Ermittler nicht wissen, welcher welcher ist.
- Die doppelseitige Handlungskarte „Gefangen!“ wird neben der Szenarioübersichtskarte mit der Handlung-Seite nach oben ins Spiel gebracht und ihr Text ist aktiv. (Auf der Rückseite dieser Karte befindet sich der Ort Gefängniszellen.)
- Die folgenden Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: Der Gegner Oceiros Marsh, beide Kopien der Verratskarte Er ist sein Geld wert und beide Kopien der Verratskarte Gefangen genommen.
- Überprüfe das Kampagnenlogbuch.
 - Falls der Götze zum Leuchtturm gebracht wurde, wird die Sammlung nach Verwitterter Götze durchsucht, der als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt wird.
 - Falls der Mantel zum Leuchtturm gebracht wurde, wird die Sammlung nach Mantel des Erwachten durchsucht, der als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt wird.
 - Falls der Kopfschmuck zum Leuchtturm gebracht wurde, wird die Sammlung nach Kopfschmuck aus Y'ha-nthlei durchsucht, der als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt wird.
- Überprüfe das Kampagnenlogbuch.
 - Falls die Ermittler Falcon Point nach Sonnenaufgang erreicht haben, wird 1 Verderben auf Agenda 1 platziert.
 - Falls die Flut stärker geworden ist, wird 1 Verderben auf Agenda 1 platziert.
- Die Flutmarker werden dem Markervorrat hinzugefügt.
- Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- Das Spiel kann nun beginnen.

Vorschlag für die Platzierung der Orte für Szene 1



Hinweis: Die Reihenfolge der Orte in dieser Reihe spielt keine Rolle. Wichtig ist nur, dass sich das Lampenhaus direkt oberhalb der Treppe des Leuchtturms befindet.

Vorschlag zur Platzierung der Orte für Szene 3 / Agenda 3

oben

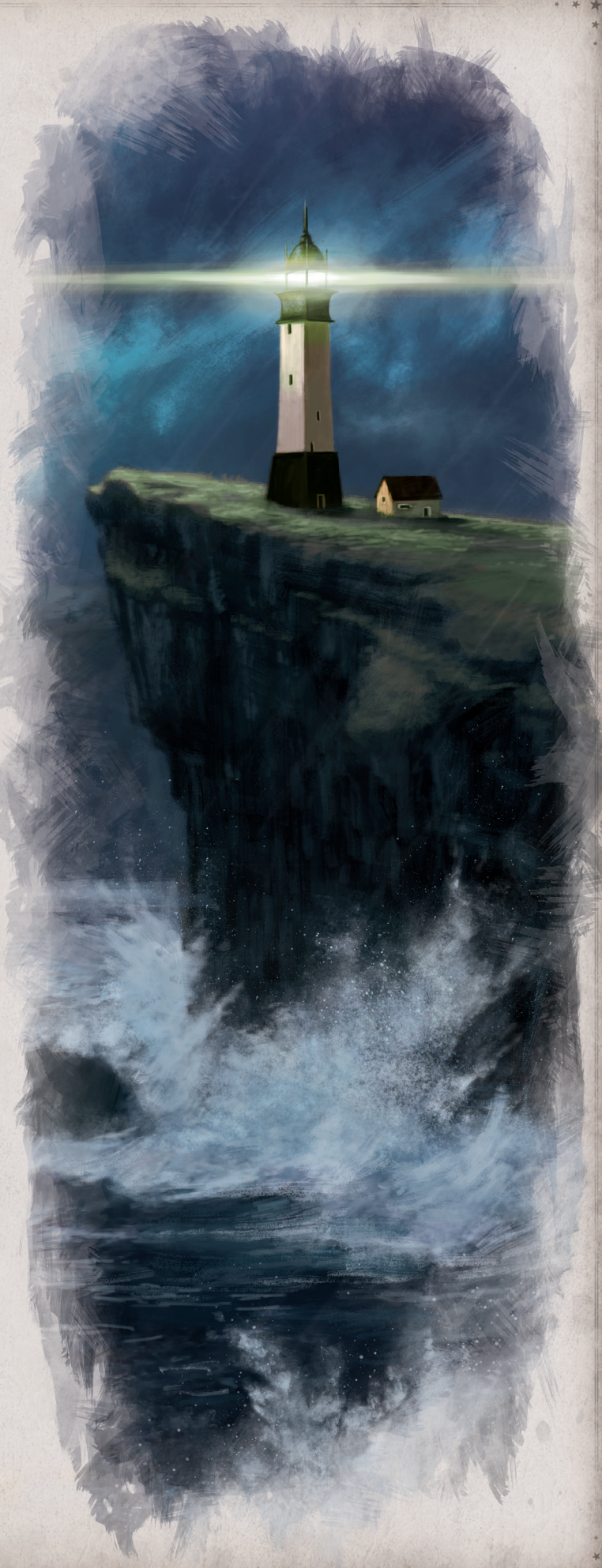
unten

Hinweis: Die Reihenfolge der Orte in jeder Reihe spielt keine Rolle. Wichtig ist nur, dass sich das **Lampenhaus**, die **Treppe des Leuchtturms** und jede **Versunkene Grotte** wie angegeben in derselben Spalte befinden.

Schlüssel

In diesem Szenario stehen die Schlüssel für Folgendes:

- ⦿ Rot: Ein vergoldeter Schlüssel aus Korallen, der mit seltsamen glühenden Runen bedeckt ist. Das Wort „Y ha-nthlei“ ist auf dem Griff eingraviert.
- ⦿ Blau: Ein Schlüssel, in den das Symbol eines angeschwollenen Fischauges geschnitzt ist.
- ⦿ Grün: Ein faustgroßer Brocken aus unbearbeitetem Peridot, der in einem unnatürlich glühenden Licht pulsiert.
- ⦿ Gelb: Ein schwerer Eisenring, an dem unzählige Zellschlüssel hängen.
- ⦿ Lila: Die verendete Larve eines missgestalteten Fisches.
- ⦿ Schwarz: Eine Karte der Tiefen unter dem Teufelsriff.
- ⦿ Weiß: Ein handliches Taschenteleskop.



RÜCKBLENDE XII

Erst nach Anweisung lesen

Du schaust zum Leuchtturm von Falcon Point hinauf, aber von viel weiter unten. Du befindest dich auf dem Fischkutter von Mr. Moore auf deiner Fahrt zum Teufelsriff einige Wochen zuvor. Das Schiff schaukelt auf und ab, während sich die Wellen an seinem Rumpf brechen. „Ich fürchte, es wird ein wenig holprig heute“, ruft dir der Schiffskapitän über den Lärm des aufbrausenden Meeres hinweg zu. „Das Wetter ist in letzter Zeit recht stürmisch. Seltsame Strömungen und seltsame Winde.“




Du blickst noch immer unentwegt auf den ominösen Leuchtturm, dessen Leuchtsignal Wegweiser oder Warnung ist, vielleicht sogar beides. Neugierig fragst du Mr. Moore, was er über den Leuchtturm weiß. „Das alte Ding? Das ist schon älter als Innsmouth selbst. Die Familie Marsh kümmert sich schon darum, solange ich denken kann. Jetzt ist Oceiros der Leuchtturmwärter. Ein seltsamer Bursche, dieser Oceiros. Den einzigen Ort, den er in Innsmouth aufsucht, ist das Gebäude des Ordens von Dagon beim Neuen Kirchplatz.“ Zur Bekräftigung seiner Worte schüttelt er den Kopf.


Du fragst dich, ob der Leuchtturm mehr Geheimnisse birgt, als er den Anschein macht. Mr. Moore scheint deine Neugierde zu bemerken. „Ich habe gehört, die Marshes hätten Höhlen unter dem Leuchtturm angelegt, die bis zum Meeresspiegel und sogar noch in die Tiefen darunter reichen sollen“, behauptet er. „Keine Ahnung, ob das stimmt. Aber manchmal, wenn ich auf dem Meer bin, kann ich eine Gruppe von ihnen auf der Klippe sehen, wie sie winken und sich hinknien und beten oder so was. Ich habe mir darüber noch keine weiteren Gedanken gemacht, aber ...“, sagt er und senkt seine Stimme. „Na ja, ich dachte, Sie sollten das wissen.“

Du nickst und bedankst dich bei ihm. Wenn das, was er sagt, wahr sein sollte, solltest du diesem Leuchtturm vielleicht einen Besuch abstatten. Du nimmst dir vor, mehr über Falcon Point herauszufinden, sobald du wieder zurück in Innsmouth bist.

Als dein Verstand wieder in die Gegenwart zurückkehrt, kannst du dich an die Zeit nach deiner Expedition zum Teufelsriff erinnern, als du nach einiger Laufarbeit Informationen über den Leuchtturm und sein Tunnelsystem gefunden hast ...

Im Kampagnenlogbuch wird unter „Zurückgelangte Erinnerungen“ eine Unterhaltung mit Mr. Moore notiert.

Wähle 1 der folgenden Chaosmarker aus dem Chaosbeutel und entferne ihn für den Rest der Kampagne daraus: ,  oder .

Der Ermittlungsleiter erhält 1  Hinweis aus dem Markervorrat.

RÜCKBLENDE XIII

Erst nach Anweisung lesen




Du unterhältst dich mit einem der vielen Seemänner, die das baufällige Wirtshaus bei den Docks irgendwo im Elendsviertel im Südosten der heruntergekommenen Hafenstadt Innsmouth besuchen. Er hat sich in seiner eigenen kleinen Ecke in der Kneipe zurückgezogen, wo er sich verkriechen und seine Sorgen im Alkohol ertränken kann. Das kann dir nur recht sein – je unauffälliger deine Ermittlungen, desto besser.

Du machst dir Notizen, während der betrunkene Mann über Kreaturen schwafelt, die vor der Küste im Meer schwimmen und bei den Riffen herumstreifen sollen. „Tiefe Wesen“ nennt er sie. „Hab eines davon mal in meinem Netz gehabt“, plappert er undeutlich weiter. „Ein Weibchen und seine Eier – doch, wirklich! – Eier, größer als eine Faust, die haben sich gewunden und haben gezappelt!“

Ganz so, als würde er seinen Kollegen Seemannsgarn auftischen, fährt er fort: „Sie hatte eines von ihnen auf dem Arm. Ein winzig kleiner Teufel war das, mit hasserfüllten Glupschaugen. Das habe ich mir nicht länger anschauen können und so habe ich das Netz zurück ins Meer geworfen, als mir klar wurde, was ich da gefangen hatte. Dann bin ich sofort an Land zurück. Wenn ich könnte, würde ich nie wieder aufs Meer fahren.“

Du lässt dir die neuen Informationen durch den Kopf gehen. Wenn das, was der Mann behauptet, wahr sein sollte, dann hätten diese Kreaturen einen Lebenszyklus, der Fischen gleicht. Was hat es dann aber mit diesen unheimlichen hybriden Kreaturen auf sich, die du durch die Stadt hast schleichen sehen? Sind sie nur Ausgeburten deiner Fantasie? Oder steckt noch mehr hinter ihrem Lebenszyklus, ein noch düsterer Teil, der dir verborgen geblieben ist?

Im Kampagnenlogbuch wird unter „Zurückgelangte Erinnerungen“ der Lebenszyklus eines „Tiefen Wesens“ notiert.

Wähle 1 der folgenden Chaosmarker aus dem Chaosbeutel und entferne ihn für den Rest der Kampagne daraus: ,  oder .



Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde, weil alle Ermittler besiegt wurden und Agenda 1, 2 oder 3 aktuell war: Fahre mit **Auflösung 4** fort.

Falls keine Auflösung erreicht wurde, weil alle Ermittler besiegt wurden und Agenda 4 aktuell war: Fahre mit **Auflösung 3** fort.

Auflösung 1: Erschöpft wirfst du dich am felsigen Ufer zu Boden. Wellen umspülen deine Knöchel, als du in den Himmel starrst. Hinter den Wolken hat er eine tiefe blutrote Farbe angenommen, die das unheilvolle Ende der gesamten Menschheit verkündet. Dir pocht dein Schädel, als du versuchst darüber nachzudenken, wieso das so ist. Der Mond schiebt sich langsam vor die Sonne. In der Ferne kannst du es donnern hören. Dunkle Wolken ballen sich zusammen und türmen sich über dem Ozean auf. Was bedeutet das alles? Was steckt hinter dem Esoterischen Orden von Dagon? Liegt die Antwort im Teufelsriff verborgen? Dir wird erneut schwarz vor Augen.

- ☉ Für jeden Ermittler, der im Raum des Mondes aufgegeben hat, wird im Kampagnenlogbuch notiert: (Name des Ermittlers) besitzt einen Taucheranzug.
 - ☉ Falls sich der schwarze Schlüssel auf der aktuellen Szene befunden hat, als das Spiel geendet hat, wird im Kampagnenlogbuch notiert: Die Ermittler besitzen eine Karte von Y'ha-nthlei.
 - ☉ Falls sich der rote Schlüssel auf der aktuellen Szene befunden hat, als das Spiel geendet hat, wird im Kampagnenlogbuch notiert: Die Ermittler besitzen den Schlüssel nach Y'ha-nthlei.
 - ☉ Für jede beiseitegelegte **Relikt**-Storyvorteilskarte, die während dieses Szenarios der Hand eines Ermittlers hinzugefügt worden ist, darf ein beliebiger Ermittler wählen, sie seinem Deck hinzuzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.
 - ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Notiere diese Erfahrungspunkte im Kampagnenlogbuch unter „Nicht ausgegebene EP“. **Diese Erfahrungspunkte dürfen jetzt noch nicht ausgegeben werden.** Die Ermittler werden zu einem späteren Zeitpunkt dazu angewiesen, diese Erfahrungspunkte auszugeben.
 - ☉ Fahre mit **Szenario VII: In Dagon's Reich** fort.
- Auflösung 2:** Erschöpfung und Verzweiflung nagen an jedem deiner Muskeln und an deinem Verstand, als du in die dunklen Wälder entkommst, die Falcon Point umgeben. Du stützt dich an einem Baum ab und starrst in den Himmel. Hinter den Wolken hat er eine tiefe blutrote Farbe angenommen, die das unheilvolle Ende der gesamten Menschheit verkündet. Dir pocht dein Schädel, als du versuchst darüber nachzudenken, wieso das so ist. Der Mond schiebt sich langsam vor die Sonne. In der Ferne kannst du es donnern hören. Dunkle Wolken ballen sich zusammen und türmen sich über dem Ozean auf. Was bedeutet das alles? Was steckt hinter dem Esoterischen Orden von Dagon? Liegt die Antwort im Teufelsriff verborgen? Dir wird erneut schwarz vor Augen.
- ☉ Falls sich der schwarze Schlüssel auf der aktuellen Szene befunden hat, als das Spiel geendet hat, wird im Kampagnenlogbuch notiert: Die Ermittler besitzen eine Karte von Y'ha-nthlei.
 - ☉ Falls sich der rote Schlüssel auf der aktuellen Szene befunden hat, als das Spiel geendet hat, wird im Kampagnenlogbuch notiert: Die Ermittler besitzen den Schlüssel nach Y'ha-nthlei.
 - ☉ Für jede beiseitegelegte **Relikt**-Storyvorteilskarte, die während dieses Szenarios der Hand eines Ermittlers hinzugefügt worden ist, darf ein beliebiger Ermittler wählen, sie seinem Deck hinzuzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.
 - ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Notiere diese Erfahrungspunkte im Kampagnenlogbuch unter „Nicht ausgegebene EP“. **Diese Erfahrungspunkte dürfen jetzt noch nicht ausgegeben werden.** Die Ermittler werden zu einem späteren Zeitpunkt dazu angewiesen, diese Erfahrungspunkte auszugeben.
 - ☉ Fahre mit **Szenario VII: In Dagon's Reich** fort.

Auflösung 3: Du gerätst in Panik, als das Wasser immer weiter bis zur Decke der Höhle ansteigt. Es gibt keine Luft mehr zum Atmen. Du spürst, wie dich die Strömung immer tiefer und tiefer unter die Oberfläche zieht, wo die glühenden, hervorquellenden Augen der Tiefen Wesen auf dich lauern. Verzweifelt tauchst du zur Kellertür des Leuchtturms hinauf. Deine einzige Hoffnung ist es, die Tür mit Gewalt aufzubekommen und in das Gebäude darüber hinaufzuklettern, wo der so dringend benötigte Sauerstoff auf dich wartet. Mit all deiner Macht wirfst du dich gegen die Tür, schubst und schiebst, hoffst, stellst dir vor und betest, dass du genug Kraft aufbringen kannst, um die Luke zu öffnen. Deine Lugen sind kurz davor zu bersten. Nein! Das darf nicht das Ende sein! Immer weiter kämpfst du um dein Leben und stemmst dich gegen die Luke, doch sie will einfach nicht aufgehen. Endlich gibst du dem Drang nach und atmest tief ein. Kaltes Salzwasser füllt deine Lungen. Das Letzte, was du spürst, ist, wie dich mit Schwimmhäuten versehene Hände an deinen Knöcheln in die Tiefe ziehen.

☉ Jeder Ermittler wird **getötet**.

☉ Die Ermittler haben die Kampagne verloren.

Auflösung 4: Hierherzukommen war ein schwerer Fehler. Falcon Point ist nicht nur ein einfacher Leuchtturm, sondern auch das Hauptquartier des Ordens von Dagon. Ein Ort, noch feindseliger und tödlicher als die Stadt Insmouth selbst. Da hinter jeder Ecke Gefahren lauern und dir der hasserfüllte Leuchtturmwärter dicht auf den Fersen ist, lässt du die Geheimnisse des Leuchtturms hinter dir und fliehst in die dunklen Wälder.

Als du so weit in den Wald hineingelaufen bist, dass die Bäume den Blick auf den Leuchtturm versperren, bist du völlig erschöpft. Dir ist bewusst, dass es zu gefährlich wäre, jetzt anzuhalten, aber du kannst kaum noch stehen. Du stützt dich an einem Baum ab und starrst in den Himmel. Hinter den Wolken hat er eine tiefe blutrote Farbe angenommen, die das unheilvolle Ende der gesamten Menschheit verkündet. Dir pocht dein Schädel, als du versuchst darüber nachzudenken, wieso das so ist. Der Mond schiebt sich langsam vor die Sonne. In der Ferne kannst du es donnern hören. Dunkle Wolken ballen sich zusammen und türmen sich über dem Ozean auf. Was bedeutet das alles? Was steckt hinter dem Esoterischen Orden von Dagon? Liegt die Antwort im Teufelsriff verborgen? Dir wird erneut schwarz vor Augen.

- ☉ Falls sich der schwarze Schlüssel auf der aktuellen Szene befunden hat, als das Spiel geendet hat, wird im Kampagnenlogbuch notiert: Die Ermittler besitzen eine Karte von Y'ha-nthlei.
- ☉ Falls sich der rote Schlüssel auf der aktuellen Szene befunden hat, als das Spiel geendet hat, wird im Kampagnenlogbuch notiert: Die Ermittler besitzen den Schlüssel nach Y'ha-nthlei.
- ☉ Für jede beiseitegelegte **Relikt**-Storyvorteilskarte, die während dieses Szenarios der Hand eines Ermittlers hinzugefügt worden ist, darf ein beliebiger Ermittler wählen, sie seinem Deck hinzuzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Notiere diese Erfahrungspunkte im Kampagnenlogbuch unter „Nicht ausgegebene EP“. **Diese Erfahrungspunkte dürfen jetzt noch nicht ausgegeben werden.** Die Ermittler werden zu einem späteren Zeitpunkt dazu angewiesen, diese Erfahrungspunkte auszugeben.
- ☉ Fahre mit **Szenario VII: In Dagon's Reich** fort.

Die Geschichte geht weiter ...

Die Geschichte geht im nächsten Mythos-Pack des Zyklus
Die Insmouth-Verschwörung – In Dagon's Reich – weiter.

© 2020 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, das FFG-Logo, Living Card Game, LCG und das LCG-Logo sind © von Fantasy Flight Games. Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe: Asmodee Germany, Friedrichstraße 47, 45128 Essen. Hergestellt in China.

