

# ARKHAM HORROR

## DAS KARTENSPIEL

### DER UNAUSSPRECHLICHE EID

MYTHOS - PACK

Der unaussprechliche Eid ist Szenario IV der Kampagne *Der Pfad nach Carcosa* 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 *Der Pfad nach Carcosa* zu einer achteiligen Kampagne zu verbinden.

#### Szenario IV: Der unaussprechliche Eid

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls die Anhänger des Zeichens wissen, wie sie weiter vorgehen müssen: Fahre mit **Einführung 1** fort.

Ansonsten überspringe diese und fahre mit **Einführung 2** fort.

**Einführung 1:** „Wach auf, Daniel.“ Die Worte hallen in deinen Gedanken wider, während du in dem unordentlichen Zimmer auf und ab gehst und zu verstehen versuchst, was du gerade erlebt hast. Am Nachmittag bist du aus dem Schlaf hochgefahren, dein Körper hat gezittert und dein Bettzeug war von Schweiß durchtränkt. Obwohl du mehr als acht Stunden geschlafen hast, fühlst du dich noch erschöpfter als in der Nacht zuvor. Ein kurzer Blick in den Spiegel neben der Kommode zeigt dir deine dunklen, blutunterlaufenen Augen und du fragst dich, ob du überhaupt geschlafen hast.

Wer ist dieser Daniel? Die Kammer in deinen Träumen sah aus wie ein Gefängnis, aber der Mann – Daniel – schien völlig verstört, als ob er seinen Verstand verloren hatte. Das lässt nur einen Schluss zu: ein Sanatorium. Da du weißt, dass du hier nicht zur Ruhe kommen wirst, machst du dich auf den Weg zum Arkham Sanatorium, in der Hoffnung, dass du die richtigen Schlüsse gezogen hast.

Fahre mit **Einführung 3** fort.

**Einführung 2:** Im Verlauf der nächsten paar Tage arbeitest du die Beweise durch, die du gesammelt hast, und hoffst dort etwas über Daniel Chesterfield herauszufinden, jenen Bühnenarbeiter der früheren Aufführung von *Der König in Gelb*. Soweit du weißt, ist er der einzige überlebende Mitarbeiter jener Inszenierung. Die übrigen – das heißt jene, über die du überhaupt Aufzeichnungen findest – sind bald nach der Premiere auf verschiedenste Arten verschwunden oder gestorben, die alle nur eines gemeinsam haben: Sie sind makaber. Außergewöhnliche Unfälle. Selbstmorde. Spurloses Verschwinden.

Es scheint, als ob Daniel der einzige Anhaltspunkt für deine weiteren Ermittlungen ist. Den Berichten zufolge, die du gefunden hast, wurde er vor vielen Jahren in das Arkham Sanatorium eingewiesen. Damit enden die Berichte über Daniels Behandlung. Du bist nicht einmal sicher, ob er noch am Leben ist. Vielleicht würde er als geheilt entlassen. Du hast gehofft es vermeiden zu können, aber es gibt nur einen Weg, das herauszufinden. Du sammelst deine Habseligkeiten zusammen und machst dich auf den Weg in die Innenstadt, wo sich das Arkham Sanatorium befindet.

Fahre mit **Einführung 3** fort.

**Einführung 3:** Du betrittst das Sanatorium und wendest dich an den Rezeptionisten, obwohl du das Gefühl hast, dich damit tiefer in die Klauen dieses Irrenhauses zu begeben. Er sieht dich verwirrt an, als du *Der König in Gelb* und Daniel erwähnst. Aber du lässt nicht locker und schließlich wühlt er in seinem Aktenschrank und zieht eine steife weiße Mappe heraus. Diese erweist sich als eine Fundgrube für Informationen über die Patienten, die in das Sanatorium eingewiesen worden sind – medizinische Berichte, psychologische Gutachten und ähnliches. Du erkennst einige der Gesichter, als er durch die Seiten blättert. „Daniel ... Daniel Chesterfield, oder? Er wird von Doktor Mintz persönlich behandelt. Aber Sie können ihn nicht besuchen. Nur das Personal darf zu ihm.“ Du bringst weitere Argumente vor und bestehst darauf, in den Patientenflügel gelassen zu werden, da du ahnst, dass Daniel den Schlüssel zum Verständnis der wahren Vorgänge hat.

Der Rezeptionist lächelt dir mitleidig zu, gibt nach und nickt den Wachmännern in der Nähe zu. „Oh, natürlich, natürlich“, sagt er mit so viel Ehrlichkeit in der Stimme wie ein Straßenhändler. „Ich werde ein Treffen mit Doktor Mintz für Sie vereinbaren, damit Sie mit ihm über Daniel sprechen können. Diese Herren werden sie begleiten.“ Erleichtert darüber, dass du bald Antworten auf deine Fragen erhalten wirst, lässt du dich in den Patientenflügel des Arkham Sanatoriums begleiten ...

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls Constance Dumaine unter „Befragte VIPs“ aufgeführt ist: Fahre mit **Constances Informationen** fort.

Fahre ansonsten mit der **Vorbereitung** fort.

**Constances Informationen:** Du erinnerst dich, was dir Constance bei eurem Gespräch auf der höllischen Feier erzählt hat. Sie und andere Schauspieler und Mitarbeiter wurden von Nigel Engram angewiesen eine Art Eid abzulegen. Zunächst hatte sie es als Laune eines exzentrischen Künstlers abgetan, als Formalität, mit der Mr. Engram für mehr Zusammenhalt und festere Bindungen unter Besetzung und Mitarbeitern sorgen wollte. Und sie meinte, man müsse ihm zugutehalten, dass das auch funktioniert hätte. Seit dem merkwürdigen Eid habe sich die gesamte Truppe viel selbstsicherer und temperamentvoller gefühlt. Vielleicht hat Daniel bei der letzten Inszenierung von *Der König in Gelb* etwas ähnliches erlebt? Du musst mit ihm darüber sprechen.

☞ Jeder Ermittler legt die oberste Karte seines Decks verdeckt in seine Spielzone, ohne sie anzusehen. Diese Karte wird als beiseitegelegter **Mut**-Vorteil mit Kosten von 0 behandelt, der keine Symbole hat und dessen geistige Gesundheit 2 beträgt. Diese Karte wird abgelegt, falls sie aus irgendeinem Grund das Spiel verlässt.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

#### Vorbereitung

☞ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Der unaussprechliche Eid*, *Hasturs Gabe*, *Bewohner von Carcosa*, *Wahnvorstellungen*, *Verfall und Schmutz* und *Anhänger von Hastur*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



☞ Jeder **Monster**-Gegner in den herausgesuchten Sets wird in einem separaten Stapel beiseitegelegt. (Es handelt sich insgesamt um 7 **Monster**-Gegner.)

☞ Jeder **Verrückt**-Gegner in den herausgesuchten Sets wird in einem separaten Stapel beiseitegelegt. (Es handelt sich insgesamt um 7 **Verrückt**-Gegner.)



- 1 Kopie von Sanatoriumsflur (Östlicher Patientenflügel) und 1 Kopie von Sanatoriumsflur (Westlicher Patientenflügel) werden zufällig bestimmt. Diese Kopien werden aus dem Spiel entfernt. Die übrigen Kopien von Sanatoriumsflur werden ins Spiel gebracht. Jeder Ermittler beginnt das Spiel auf einem Sanatoriumsflur seiner Wahl.
- Die folgenden Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: Daniel Chesterfield und jede Kopie von Sicherheitszelle.
- Folgende Orte werden ins Spiel gebracht: Speisesaal, Küche, Hof, Garten, Krankenstation und Kellerflur. (Ein Vorschlag für die Platzierung der Orte befindet sich rechts unten.)
- Abhängig vom Schwierigkeitsgrad werden folgende Chaosmarker dem Chaosbeutel für den Rest der Kampagne hinzugefügt:
  - ◆ **Einfach:** -2.
  - ◆ **Schwer:** -4.
  - ◆ **Normal:** -3.
  - ◆ **Experte:** -5.
- Überprüfe das Kampagnenlogbuch. In diesem Szenario sollte je nach Situation eine bestimmte Version von Szene 2 verwendet werden. Die andere Version von Szene 2 wird aus dem Spiel entfernt:
  - ◆ Falls die Ermittler die Spange aus Onyx mitgenommen haben, wird Szene 2 – „Die richtig Schlimmen (V. I)“ verwendet.
  - ◆ Ansonsten wird Szene 2 – „Die richtig Schlimmen (V. II)“ verwendet.
- Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

## „Exil“

Einige Spielerkarten müssen ins Exil geschickt werden, sobald sie verwendet werden. Sobald eine Karte ins Exil geschickt wird, wird sie aus dem Spiel entfernt und zurück in die Sammlung gelegt. Während des Kampagnenspiels muss eine Karte, die ins Exil geschickt worden ist, erneut (zwischen Szenarien) mit Erfahrungspunkten gekauft werden, falls man sie wieder in sein Deck aufnehmen will. Falls 1 oder mehrere Karten ins Exil geschickt werden und dadurch die Deckgröße unter die für den Ermittler vorgegebene Größe sinkt, müssen, sobald man zwischen Szenarien Karten kauft, so viele Karten gekauft werden, dass die Deckgröße wieder den Regeln entspricht. (Sobald auf diese Weise Karten gekauft werden, dürfen Karten der Stufe 0 für 0 Erfahrungspunkte gekauft werden, bis die vorgegebene Deckgröße wieder erreicht ist.)

## 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, ☠, ☠, ☠, ♣, ♣, ♣.
- Eines der folgenden Symbole wird zufällig bestimmt (♣, ♠ oder ♣). Von dem so bestimmten Symbol werden 2 Marker dem Chaosbeutel hinzugefügt.
- Constance Dumaine ist nicht unter „Befragte VIPs“ oder „Getötete VIPs“ aufgeführt.
- Die Ermittler haben die Spange aus Onyx nicht mitgenommen.
- Lies Zwischenspiel II: Verlorene Seele **nicht**.

## Vorschlag für die Platzierung der Orte



## Achtung!

### Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

**Bevor weitere Auflösungen abgehandelt werden und falls mindestens 1 Ermittler besiegt worden ist:** Die besiegten Ermittler lesen zuerst **Besiegter Ermittler** vor.

**Besiegter Ermittler:** „Doktor Mintz, der Patient hat die Medikamente erhalten und ist jetzt bereit für die Visite.“ Schwester Heather öffnet eine Akte auf dem Schreibtisch neben ihr und liest einen Moment lang im Patientenbericht.

„Hat sich etwas am Zustand des Patienten verändert?“, fragt Doktor Mintz mit monotoner Stimme. Eine Formalität. Beide wissen genau, dass dem Patienten nicht mehr geholfen werden kann.

„Nein. Der Patient hat immer noch Wahnvorstellungen. Er verlangt mit dem Wärter zu sprechen, behauptet er wäre nur Gast und hält Monologe über das gestrige Theaterstück Der König in Gelb.“

„Und die anderen Verbrechen? Die Vorfälle im Theater? Und in der 1452 Atlantic Avenue?“

„Er glaubt, man hätte ihn angegriffen und er musste sich verteidigen.“ Mitleid schwingt in ihrer Stimme mit. Welchen Grund könnte es dafür geben, dass jemand von einem Moment zum anderen völlig ausrastet? Ältere Unterlagen des Patienten enthalten keine Hinweise auf mentale Instabilität. „Können Sie sich das erklären, Herr Doktor?“

„Wer kann das schon?“, seufzt Doktor Mintz und steht auf, wobei er die Akte vom Schreibtisch mitnimmt. „Es ist nicht meine Aufgabe, das zu verstehen. Meine Aufgabe ist es, zu heilen. Vielleicht werden meine experimentellen Behandlungen sich bei diesem Patienten als hilfreich erweisen.“ Die Schwester zuckt zusammen und auf ihrem Arm bildet sich eine Gänsehaut. Sie weiß, worauf die Behandlungen hinauslaufen werden und bezweifelt, dass sie irgend etwas beweisen würden.

- ☉ Jeder Ermittler, der besiegt worden ist, wird **wahnsinnig**. Falls nicht genug Ermittler übrig sind, um die Kampagne fortzusetzen, ist die Kampagne vorbei und die Spieler haben verloren.
- ☉ Falls eine andere Auflösung erreicht wurde, fahren die übrigen Ermittler mit dieser fort.
- ☉ Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben aufgegeben oder wurden besiegt): Fahre mit **Auflösung 1** fort.

**Auflösung 1:** ... Und so endete der Wahnsinn um Der König in Gelb.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Der König hat seine Opfer beansprucht.*
- ☉ Falls nicht genug Ermittler übrig sind, um die Kampagne fortzusetzen, ist die Kampagne vorbei und die Spieler haben verloren. Ansonsten geht die Kampagne weiter. (Jeder Spieler, dessen Ermittler wahnsinnig geworden ist, muss einen neuen Ermittler aus dem Vorrat möglicher Ermittler wählen.)
- ☉ Überprüfe das Kampagnenlogbuch. *Falls die Ermittler die Spange aus Onyx mitgenommen haben*, wird ein neuer Ermittler gewählt, der die Spange übernimmt. Für den Rest der Kampagne muss dieser Ermittler die Schwäche Spange aus schwarzem Onyx in sein Deck aufnehmen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße dieses Ermittlers.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Falls sich Constance Dumaine (*Etwas zu kontaktfreudig*) im Siegpunktstapel befindet, wird ihr Name unter „Getötete VIPs“ im Kampagnenlogbuch notiert.
- ☉ Alle ♠-, ♣- und ♠-Marker werden aus dem Chaosbeutel entfernt. Dann werden 2 ♠-Marker dem Chaosbeutel hinzugefügt.
- ☉ Überspringe Zwischenspiel II: Verlorene Seele und fahre sofort mit Szenario V: Ein Phantom der Wahrheit fort.

### Fortsetzung folgt ...

Die Geschichte geht im nächsten Mythos-Pack des Zyklus *Der Pfad nach Carcosa* – „Ein Phantom der Wahrheit“ – weiter.

**Auflösung 2 (jeder besiegte Ermittler sollte zuerst den Abschnitt Besiegter Ermittler abhandeln):** Einige Pfleger und Sicherheitskräfte stellen sich dir in den Weg, um deine Flucht zu verhindern. So in die Enge getrieben bleibt dir nichts anderes übrig, als dir deinen Weg freizukämpfen. Als du versuchst dir deinen Weg in die Freiheit zu erkämpfen, wittern einige Patienten in deiner Nähe die Gelegenheit und greifen die Wachen mit von Wahnsinn getriebener Wut an. Schwester Heather kreischt und zieht sich zurück und du kannst das entstehende Chaos nutzen, um zu entkommen. Du bist zwar angeschlagen, aber wieder frei. Es wird einige Zeit dauern, bis deine Wunden geheilt sind, aber dir bleibt keine Zeit, um dich zu erholen.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler wurden bei ihrer Flucht aus dem Sanatorium angegriffen.*
- ☉ Jeder Ermittler erleidet 1 körperliches Trauma durch die Angriffe der Wachen des Sanatoriums.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Falls sich Constance Dumaine (*Etwas zu kontaktfreudig*) im Siegpunktstapel befindet, wird ihr Name unter „Getötete VIPs“ im Kampagnenlogbuch notiert.
- ☉ Alle ♠-, ♣- und ♠-Marker werden aus dem Chaosbeutel entfernt. Dann werden 2 ♠-Marker dem Chaosbeutel hinzugefügt.
- ☉ Fahre mit Zwischenspiel II: Verlorene Seele fort.

**Auflösung 3 (jeder besiegte Ermittler sollte zuerst den Abschnitt Besiegter Ermittler abhandeln):** Da das Personal des Sanatoriums abgelenkt ist und die Patienten Amok laufen, kannst du dich unbemerkt hinauschleichen. Du kannst tiefer in den Garten hinter dem Sanatorium hineinflüchten, wo ein Zaun so hoch wie ein zweistöckiges Gebäude mit Stacheldraht das einzige ist, was dich noch von der Außenwelt trennt. Die Zeit ist knapp und du musst es so weit wie möglich vom Sanatorium weg schaffen, bevor die Wachen zurückkommen und dich bemerken. Mit einer Zwangsjacke, die du im Gebäude gefunden hast, deckst du den Stacheldraht ab, kletterst über den Zaun und fängst auf der anderen Seite an zu rennen.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler sind aus dem Sanatorium entkommen.*
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Falls sich Constance Dumaine (*Etwas zu kontaktfreudig*) im Siegpunktstapel befindet, wird ihr Name unter „Getötete VIPs“ im Kampagnenlogbuch notiert.
- ☉ Alle ♠-, ♣- und ♠-Marker werden aus dem Chaosbeutel entfernt. Dann werden 2 ♠-Marker dem Chaosbeutel hinzugefügt.
- ☉ Fahre mit Zwischenspiel II: Verlorene Seele fort.



## Zwischenspiel II: Verlorene Seele

Falls die **Verbündeter**-Version von Daniel Chesterfield am Ende des Szenarios im Spiel war, fahre mit **Daniel hat überlebt** fort.

Falls die **Verrückt**-Version von Daniel Chesterfield am Ende des Szenarios im Spiel war, fahre mit **Daniel war besessen** fort.

Falls keine Version von Daniel Chesterfield am Ende des Szenarios im Spiel war, fahre mit **Daniel hat nicht überlebt** fort.

**Daniel hat überlebt:** Du entscheidest dich einige Tage in Ma's Gästehaus unterzutauchen und Daniel dort vor den Behörden zu verstecken, obwohl du dir nicht sicher bist, wie lange du mit einem aus dem Sanatorium ausgebrochenen Patienten in Arkham bleiben kannst. Daniel ist eine tickende Zeitbombe. Manchmal ist er apathisch und reagiert auf nichts, im nächsten Moment aber schreit er um sein Leben. Erst nach einigen Tagen erkennt er, dass er nicht länger eingesperrt ist, was ihn aber aus dir unbekanntem Gründen noch mehr verängstigt. „Er wird mich holen, er wird mich holen!“, stammelt er manchmal stundenlang ohne Pause. In einer ungewöhnlich warmen und sternklaren Nacht beruhigt Daniel sich plötzlich und schüttet dir endlich sein Herz aus. „Der König in Gelb ist nicht nur ein Theaterstück“, erklärt er. „Es ist ein Wesen namens Hastur und er hat mich bereits für sich beansprucht. Aber für dich bleibt noch Hoffnung. Du bist noch nicht besessen. Du hast den Eid nicht abgelegt. Was auch immer du tust, sprich nie seinen Namen aus. Gib nicht auf.“ Du befragst ihn zu den seltsamen Vorkommnissen in der Stadt, nach den Kultisten und Kreaturen, auf die du getroffen bist. „Sie versuchen Carcosa zu finden“, antwortet er nüchtern. Du erkennst den Namen als den der fiktiven Stadt aus dem Theaterstück wieder, über die Der König in Gelb herrscht. „Sie wollen Hastur aus seinem Gefängnis befreien. Aber du! – Du kannst den Pfad nach Carcosa vor ihnen öffnen! Du kannst Hastur endgültig einsperren!“ Er umklammert deinen Arm mit festem Griff, während er weiterredet. „Schnell, bevor der Fremde unseren Plan aufdeckt!“

Stunden später ist Daniel erneut verwirrt und reagiert auf nichts, was du tust oder sagst. Du machst einen langen Spaziergang, um etwas zur Ruhe zu kommen, während deine Gedanken um diese neuen Informationen kreisen. Du bist dir nicht sicher, was du von diesen wilden Behauptungen halten sollst. Noch bevor du zu einer Entscheidung kommst, was du als Nächstes tun willst, findest du bei deiner Rückkehr deine Zimmertür aufgebrochen vor. Daniel liegt zusammengesunken auf dem Boden. Sein Gesicht hat jegliche Farbe verloren und seine Glieder sind totenstarr. Anhand der Male an seinem Hals vermutest du, dass er erwürgt worden ist.

- ☞ Jeder Ermittler verdient 2 zusätzliche Erfahrungspunkte, weil er Einsicht in die Machenschaften des Königs in Lumpen gewonnen hat.
- ☞ Die Ermittler müssen entscheiden (wähle eins):
  - ☞ Besessenheit? Eide? Es muss eine andere Erklärung für all diese Dinge geben. Fahre mit **Die Warnung ignorieren** fort.
  - ☞ Daniels Warnung muss beherzigt werden. Der Name des Königs in Gelb darf nicht ausgesprochen werden. Fahre mit **Die Warnung beherzigen** fort.

**Daniel hat nicht überlebt:** Du entscheidest dich einige Zeit in Ma's Gästehaus unterzutauchen, weil du nicht sicher bist, ob Berichte über die Ereignisse im Sanatorium an die Öffentlichkeit gelangt sind. Du nutzt die Zeit, um dir umfangreiche Notizen über alles zu machen, was bisher geschehen ist, einschließlich des kurzen Gesprächs zwischen dir und Daniel. Er hatte von Der König in Gelb gesprochen, als ob es sich um ein echtes Wesen handelt, er hat sogar einen Namen genannt: „Hastur.“ Er hat gestammelt und gestottert, einige Sätze hat er sogar gekreischt. Du hast Zweifel, ob du diese Sätze je wieder vergessen kannst. „Er hat uns gezwungen den Eid zu leisten.“ „Der Preis wurde bezahlt.“ „Sie öffnen den Pfad nach Carcosa.“ Stundenlang denkst du über Daniels Warnung nach, er hat dich regelrecht angefleht sie zu beherzigen: „Sprich Seinen Namen nie aus.“ Immer und immer wieder erlebst du vor deinem inneren Auge die letzten Minuten seines Lebens.

- ☞ Die Ermittler müssen entscheiden (wähle eins):
  - ☞ Besessenheit? Eide? Es muss eine andere Erklärung für all diese Dinge geben. Fahre mit **Die Warnung ignorieren** fort.
  - ☞ Daniels Warnung muss beherzigt werden. Der Name des Königs in Gelb darf nicht ausgesprochen werden. Fahre mit **Die Warnung beherzigen** fort.

**Daniel war besessen:** Du entscheidest dich einige Zeit in Ma's Gästehaus unterzutauchen, weil du nicht sicher bist, ob Berichte über die Ereignisse im Sanatorium an die Öffentlichkeit gelangt sind. Du nutzt die Zeit, um dir umfangreiche Notizen über alles zu machen, was bisher geschehen ist, einschließlich des kurzen Gesprächs zwischen dir und Daniel. Er hat von Der König in Gelb gesprochen, als ob es sich um ein echtes Wesen handelt, er hat sogar einen Namen genannt: „Hastur.“ Er hat gestammelt und gestottert, einige Sätze hat er sogar gekreischt. Du hast Zweifel, ob du diese Sätze je wieder vergessen kannst. „Er hat uns gezwungen den Eid zu leisten.“ „Der Preis wurde bezahlt.“ „Sie öffnen den Pfad nach Carcosa.“

In der dritten Nacht findest du deine Zimmertür bei deiner Rückkehr aufgebrochen vor. Vorsichtig betrittst du das Zimmer und fragst dich, ob die Polizei dich gefunden hat. Oder noch schlimmer, der Fremde. Zu deiner Überraschung findest du stattdessen den Körper von Daniel Chesterfield mit weit aufgerissenen Augen und schmerzverzerrtem Gesicht auf dem Boden liegend vor. Er ist tot. Seine Augen sind blutunterlaufen und gelb, seine totenstarrten Hände umklammern eine Ausgabe von Der König in Gelb. Du entwindest das Buch seinen toten Händen und untersuchst es. Daniel hat am Rand jeder Seite Anmerkungen hinterlassen. Die meisten davon sind unverständlich, aber einige ergeben doch einen Sinn. Auf der Seite, auf der die fiktive Stadt Carcosa zum ersten Mal erwähnt wird, hat Daniel geschrieben:

*\*Carcosa ist real  
Lass sie nicht den Pfad öffnen*

Zu der Szene, in der Cassilda vom König in Lumpen spricht, hat Daniel angemerkt:

*Hastur ist der König in Lumpen  
eingesperrt in einem Gefängnis in den Sternen  
Versiegle sein Gefängnis auf ewig und beende diesen Wahnsinn!*

Fragen wirbeln durch deinen Kopf. Wie ist er aus dem Sanatorium entkommen? Woran ist er gestorben? Und warum erscheint er in deinen Augen jetzt so menschlich? Dir bleibt wenig Zeit, also raffst du deine Habseligkeiten im Zimmer zusammen und flüchtest. In deinem Kopf hörst du immer wieder Daniels Worte, wie er dich anfleht, seine Warnungen zu beherzigen.

- ☞ Die Ermittler müssen entscheiden (wähle eins):
  - ☞ Besessenheit? Eide? Es muss eine andere Erklärung für all diese Dinge geben. Fahre mit **Die Warnung ignorieren** fort.
  - ☞ Daniels Warnung muss beherzigt werden. Der Name des Königs in Gelb darf nicht ausgesprochen werden. Fahre mit **Die Warnung beherzigen** fort.

**Die Warnung ignorieren:** Stundenlang kämpfst du gegen die Einsichten aus Der König in Gelb an. Was ist wahr? Was ist real? Nur du kannst Ordnung in diesen Wahnsinn bringen.

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Daniels Warnung wurde ignoriert.
- ☞ Im Kampagnenlogbuch werden 2 **Zweifel** angekreuzt.
- ☞ Fahre mit Szenario V: Ein Phantom der Wahrheit fort.

**Die Warnung beherzigen:** Stundenlang kämpfst du gegen die Einsichten aus Der König in Gelb an. Was ist wahr? Was ist real? Nur du kannst Ordnung in diesen Wahnsinn bringen.

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Daniels Warnung wurde beherzigt.
- ☞ Im Kampagnenlogbuch werden 2 **Überzeugungen** angekreuzt.
- ☞ Jeder Ermittler verdient 1 zusätzlichen Erfahrungspunkt, weil er Einsicht in die Machenschaften des Königs in Lumpen gewonnen hat.
- ☞ Für den Rest der Kampagne muss jeder Ermittler, der den Namen HASTUR während eines Szenarios (oder dessen Vorbereitung) laut ausspricht, sofort 1 Horror nehmen.
- ☞ Fahre mit Szenario V: Ein Phantom der Wahrheit fort.

### Fortsetzung folgt ...

Die Geschichte geht im nächsten Mythos-Pack des Zyklus *Der Pfad nach Carcosa* – „Ein Phantom der Wahrheit“ – weiter.

© 2017 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 is published by Asmodee GmbH. **Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.** This product is not a toy. Not intended for use by persons 13 years of age or younger. Made in China.



FANTASY  
FLIGHT  
GAMES

Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe durch:

Asmodee  
Friedrichstraße 47  
45128 Essen  
www.asmodee.com  
service@asmodee.com



PROOF OF  
PURCHASE  
Der unaus-  
sprechliche Eid  
4 015566 025479