

ARKHAM HORROR

DAS KARTENSPIEL

DIE BLEICHE MASKE

MYTHOS - PACK

Die Bleiche Maske ist Szenario VI 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 VI: Die Bleiche Maske

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls die Ermittler dem Blick des Phantoms nicht entkommen sind oder falls Nigel Engram nicht gefunden werden konnte, fahre mit **Einführung 1** fort.

Falls die Ermittler Nigels Haus gefunden oder falls die Ermittler Nigel Engram gefunden haben, fahre mit **Einführung 2** fort.

Einführung 1: Du fährst aus dem Schlaf hoch, die Luft ist schmutzig und abgestanden und du hast Staub in deiner Kehle. Du liegst auf einer kalten Steinplatte in einem lichtlosen unterirdischen Gang. Wie bist du hierher gekommen? Und wo genau bist du eigentlich? Du erschauerst und deine Nackenhaare sträuben sich. Dann stehst du auf und beginnst mit einer Untersuchung der Umgebung. Die Wände und die Decke sind mit Knochen verziert. Schädel mit aufgerissenen Mündern starren dich an, egal wohin du schaust.

Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler sind in den Katakomben aufgewacht.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls Ishimaru Haruko unter „Befragte VIPs“ aufgeführt ist: Fahre mit **Harukos Informationen** fort.

Fahre ansonsten mit der **Vorbereitung** fort.

Einführung 2: Der Inhalt von Nigels Haus liefert dir keine Antworten auf deine Fragen zu Der König in Gelb. Es gibt aber Hinweise darauf, wo du als Nächstes suchen solltest. Die alte, zerschlissene Karte, die du auf dem Couchtisch gefunden hast, zeigt einen Teil der berühmten Katakomben von Paris. Ein Raum wurde auf der Karte durch einen Kreis markiert, daneben befindet sich die Anmerkung: „Der Schlüssel zum Öffnen des Pfads befindet sich hier!“ Du schluckst deine Furcht hinunter und begibst dich sofort auf die Suche nach dem Eingang der Katakomben unter der Rue de la Tombe-Issoire.

Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler haben die Katakomben alleine betreten.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls Ishimaru Haruko unter „Befragte VIPs“ aufgeführt ist: Fahre mit **Harukos Informationen** fort.

Fahre ansonsten mit der **Vorbereitung** fort.

Hakuros Informationen: Direkt hinter dem steinernen Torbogen, der dir am nächsten ist, siehst du ein vertrautes Symbol, das in den Schädel eines Schafes eingeritzt wurde: Linien konzentrischer Halbkreise, gesäumt von exotischen Runen. Zwei Wellenlinien führen von der Zeichnung herunter zum Unterkieferknochen des Schädels. Du erkennst das Muster wieder, das Haruko dir gezeigt hat. Du fragst dich, warum du es hier findest, und untersuchst den Schädel genauer. Als du die Unterseite des Kiefers berührst, öffnet sich plötzlich der Mund. Die Knochen fallen zu Boden, die Wände gleiten zur Seite und geben einen neuen Weg frei.

Merke dir, dass „die Ermittler einen Geheimgang geöffnet haben“.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

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 zusammengesetzt: +1, 0, 0, -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.

Die Schwäche Der Mann mit der Bleichen Maske (*Der Pfad nach Carcosa*, 59) wird dem Deck des Ermittlungsleiters hinzugefügt.

Die Ermittler haben Nigels Haus gefunden. / Die Ermittler haben die Katakomben alleine betreten.

Ishimaru Haruko ist nicht unter „Befragte VIPs“ oder „Getötete VIPs“ aufgeführt.

Vorbereitung

Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Die Bleiche Maske*, *Ghule*, *Heimsuchungen* und *Grabeskälte*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Die Karten *Gruft der Schatten* und *Versperrter Gang* (es handelt sich um die enthüllten Seiten von *Katakombenorten*) werden herausgesucht. Diese Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

Falls die Ermittler in den Katakomben aufgewacht sind: Ein zufälliger Katakombenort wird mit der Katakomben-Seite nach oben ins Spiel gebracht (nicht die beiseitegelegten Karten *Gruft der Schatten* oder *Versperrter Gang*). Für den Rest des Szenarios gilt dieser Ort als „Startort“. Ein Ressourcenmarker wird auf diesem Ort platziert, um ihn als Startort zu markieren. **Zu diesem Zeitpunkt werden noch keine Ermittler auf diesem Ort platziert.**

Falls die Ermittler die Katakomben alleine betreten haben: Die Karte *Das Tor zur Hölle* wird herausgesucht (es handelt sich um die enthüllte Seite eines Katakombenortes). Die Karte *Das Tor zur Hölle* wird mit der Katakomben-Seite nach oben ins Spiel gebracht. Für den Rest des Szenarios gilt dieser Ort als „Startort“. Ein Ressourcenmarker wird auf *Das Tor zur Hölle* platziert, um ihn als Startort zu markieren. **Zu diesem Zeitpunkt werden noch keine Ermittler auf diesem Ort platziert.**

Alle anderen Orte werden als separates Katakombendeck beiseitegelegt. Dazu sind folgende Schritte nötig:

Die beiseitegelegten Orte *Gruft der Schatten*, *Versperrter Gang* und 3 weitere Katakombenorte werden (mit der Katakomben-Seite nach oben) zusammengemischt und bilden die untersten 5 Karten des Katakombendecks.

Dann werden alle anderen Katakombenorte in zufälliger Reihenfolge darauf platziert. Alle Karten im Katakombendeck sollten mit ihrer Katakomben-Seite nach oben liegen, damit die Spieler nicht wissen, welche Karte welche ist.

Jeder Ermittler beginnt das Spiel am Startort. (**Erzwungen-Effekte auf diesem Ort werden ausgelöst, sobald die Karte enthüllt wird.**)

Falls „die Ermittler einen Geheimgang geöffnet haben“, wird ein Katakombenort bestimmt, der benachbart zum Startort ist, und enthüllt.

Der Träger der Schwäche *Der Mann mit der Bleichen Maske* durchsucht sein Deck nach dieser Karte und legt sie als nicht im Spiel befindlich beiseite.

Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

Benachbarte Orte in den Katakomben

Während dieses Szenarios werden die Orte in einem vorgegebenen Muster ausgelegt. Sobald Orte enthüllt werden, werden neue Orte aus dem Katakombendeck rechts oder links bzw. über oder unter dem schon bestehenden Ort angelegt. Ein Ort, der links oder rechts bzw. über oder unter einem anderen Ort ins Spiel gebracht wird, sollte auf die beschriebene Art neben den Ort gelegt werden, sodass sich keine anderen Orte zwischen den beiden Orten befinden.

Ein Ort, der sich so neben einem anderen Ort befindet, gilt als **benachbart**. Orte sind nur orthogonal benachbart (links, rechts, oben, unten), jedoch nicht diagonal. Während dieses Szenarios gelten benachbarte Orte als miteinander verbunden.

Orte können nicht an einer Stelle ins Spiel gebracht werden, an der sich bereits ein anderer Ort befindet. Falls die Spieler die Auswahl haben, an welcher Stelle sie einen Ort aus dem Katakombendeck ins Spiel bringen wollen, und eine dieser Stellen bereits durch einen schon bestehenden Ort belegt ist, kann diese Stelle nicht gewählt werden. Es muss eine noch nicht belegte Stelle gewählt werden. Falls alle angegebene Stellen bereits durch bestehende Orte belegt sind, misslingt der **Erzwungen-Effekt** und es wird kein neuer Katakombenort ins Spiel gebracht.

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben aufgegeben oder wurden besiegt): Ein Polizist rüttelt dich wach und zieht dich auf die Füße. Du fühlst dich, als ob dich ein Zug überfahren hätte. Der Schmerz ist unerträglich. Der Mann leuchtet dir mit einer Taschenlampe in die Augen und stellt dir auf Französisch einige Fragen. Benommen wie du bist, fällt es dir schwer, Antworten darauf zu finden. Er zeigt auf die Treppe in deiner Nähe und schiebt dich von den Katakomben weg. Du stolperst auf die Rue de la Tombe-Issoire und machst dich langsam auf den Weg zu einem Hotel, in dem du übernachten kannst.

Auch nach einigen Tagen weiterer Untersuchungen hast du die Bedeutung der merkwürdigen Zeichnung, die du in den Katakomben gesehen hast, immer noch nicht verstanden. Langsam hast du das Gefühl, dass die ganze Suche sinnlos ist. Als du gerade den Entschluss gefasst hast, aufzugeben, siehst du ein verblichenes gelbes Buch auf dem Tisch neben dir. Überrascht musst du feststellen, dass es sich um eine ungekürzte Ausgabe von *Der König in Gelb* handelt. Auf dem Buchdeckel befindet sich eine Zeichnung in schwarzer Tinte – es handelt sich um die Zeichnung, die seit Tagen dafür sorgt, dass du schlaflose Nächte durchlebst. Wer hat das Buch hierhin gelegt? Wie ist es in dein Hotelzimmer gekommen? Wie auch immer, auf jeden Fall weißt du, was du zu tun hast. Das Geheimnis steht in dem Stück – das hat es schon immer – und trotzdem hast du dich bisher aus Aberglauben geweigert den zweiten Akt zu lesen. Die Worte können dir nicht mehr anhaben als die Kreaturen und Fanatiker, denen du begegnet bist. Zitternd öffnest du den zweiten Teil und beginnst zu lesen.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler wissen, wo das Tor zu finden ist.
- ☉ Jeder Ermittler muss wählen, ob er Akt II von *Der König in Gelb* liest oder nicht. Mindestens ein Ermittler muss Akt II lesen. Im Kampagnenlogbuch wird der Name jedes Ermittlers notiert, der sich dazu entschieden hat, Akt II zu lesen. Jeder Ermittler, der Akt II gelesen hat, durchsucht die Sammlung nach einer zufälligen **Wahnsinn-** oder **Pakt-Schwäche** und fügt sie seinem Deck hinzu (zählt nicht gegen die Deckgröße). Jeder Ermittler, der Akt II gelesen hat, verdient 2 zusätzliche Erfahrungspunkte, weil er Einsicht in die Machenschaften des Königs in Lumpen gewonnen hat.
- ☉ Alle -, - und -Marker werden aus dem Chaosbeutel entfernt. Dann werden 2 -Marker dem Chaosbeutel hinzugefügt.
- ☉ Falls sich Ishimaru Haruko (*Nur Haut und Knochen*) im Siegpunktstapel befindet, wird ihr Name unter „Getötete VIPs“ im Kampagnenlogbuch notiert.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.

Auflösung 1: Der verbrannte Schädel ist der Schlüssel zu allem. Da bist du dir sicher. Du hast jede dir bekannte Methode angewendet, das Geheimnis der Zeichnung darauf zu entschlüsseln, aber noch immer bleibt die Antwort vor dir verschlossen. Du hast den Schädel Experten, Okkultisten und Professoren gezeigt. Du hast sogar mehr als einmal versucht mit dem Schädel zu sprechen. Verzweifelt legst du ihn auf deinen Nachttisch und versuchst zum ersten Mal seit deiner Flucht aus den Katakomben etwas Schlaf zu finden. Als du einschliffst, kannst du den Anblick der Zeichnung, die auf der Stirn des Schädels eingraviert ist, nicht abschütteln.

Als du aufwachst, ist dir eine Erkenntnis gekommen und du eilst in den Louvre, das berühmte Pariser Museum, in dem tausende Gemälde, Zeichnungen und archäologische Funde ausgestellt sind. Du verbringst Tage damit, das Museum zu erforschen – jede Ausstellung, jede Sammlung, jedes einzelne Kunstwerk, das den Schlüssel zu der Bedeutung der Zeichnung enthalten könnte. Endlich findest du ein Gemälde, das eine wunderschöne Stadt auf einer Insel in einem starken, sintflutartigen Sturm zeigt. Wellen schlagen heftig gegen die äußere Steinmauer und die Flut droht die Insel als Ganzes zu verschlingen. Blitze zucken um den Turm der Abtei außerhalb der Stadt. Ein Wirbel aus schwarzen Wolken dreht sich am aufgewühlten Himmel. Die Zeichnung auf dem verbrannten Schädel in deiner Hand wiederholt sich perfekt im Buntglas der Fenster der Abtei. Der Name des Kunstwerkes ist „Der Pfad ist offen“.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler wissen, wo das Tor zu finden ist.
- ☉ Alle -, - und -Marker werden aus dem Chaosbeutel entfernt. Dann werden 2 -Marker dem Chaosbeutel hinzugefügt.
- ☉ Falls sich Ishimaru Haruko (*Nur Haut und Knochen*) im Siegpunktstapel befindet, wird ihr Name unter „Getötete VIPs“ im Kampagnenlogbuch notiert.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.

Auflösung 2: Du fällst immer weiter in den leeren Abgrund. Keine Luft bremsst deinen Fall oder streicht auch nur durch deine Haare. Es ist ein Durchgang, frei von jeglicher Realität. Schließlich kommst du durch ein unsichtbares Tor und betrittst ein anderes Reich. Über und unter dir siehst du zwei Silhouetten einer Stadt. Die eine stellt eine verzerrte Spiegelung der anderen dar. Zwischen ihnen befindet sich ein Wirbel aus schwarzen Wolken und donnernden Wellen. Du betrachtest beide Seiten genau – die dir vertraute Stadt und ihr seltsames Spiegelbild. Könnte dies der Pfad nach Carcosa sein? Ein Durchgang zwischen den Realitäten, eine Stelle, an der die Reiche zusammentreffen? Falls das so ist, bleibt dir nur noch herauszufinden, wo dieses Tor auf der Erde erscheint. Dann fällst du in den Wirbel unter dir.

Ein Polizist rüttelt dich wach und zieht dich auf die Füße. Du fühlst dich, als ob dich ein Zug überfahren hätte. Der Schmerz ist unerträglich. Der Mann leuchtet dir mit einer Taschenlampe in die Augen und stellt dir auf Französisch einige Fragen. Deine Augen werden groß, als du die Situation erfasst und du reißt dich aus dem Griff des verwirrten Polizisten los. „Ich muss sofort los!“

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler wissen, wo das Tor zu finden ist. Unter „Auf der Jagd nach dem Fremden“ werden 2 Zählstriche gemacht.
- ☉ Alle -, - und -Marker werden aus dem Chaosbeutel entfernt. Dann werden 2 -Marker dem Chaosbeutel hinzugefügt.
- ☉ Falls sich Ishimaru Haruko (*Nur Haut und Knochen*) im Siegpunktstapel befindet, wird ihr Name unter „Getötete VIPs“ im Kampagnenlogbuch notiert.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.

Fortsetzung folgt ...

Die Geschichte geht im nächsten Mythos-Pack des Zyklus *Der Pfad nach Carcosa* – „Die schwarzen Sterne gehen auf“ – weiter.



FANTASY
FLIGHT
GAMES

Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe durch:
Asmodee
Friedrichstraße 47
45128 Essen
www.asmodee.com
service@asmodee.com



PROOF OF
PURCHASE
Die Bleiche Maske
4 015566 025493