

ARKHAM HORROR

DAS KARTENSPIEL

DIE SCHWARZEN STERNE GEHEN AUF

MYTHOS - PACK

Die schwarzen Sterne gehen auf ist Szenario VII 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 VII: Die schwarzen Sterne gehen auf

Die Inselgemeinde Mont Saint-Michel liegt an der Nordwestküste von Frankreich. Sie ist wunderschön, elegant und rätselhaft – ein Ort wie aus einem Märchen. Nur dass es sich dabei um ein Märchen voller Schrecken und Wahnsinn handelt. Bei Ebbe ist die Insel zu Fuß über den Damm zu erreichen, der sich aus dem Meer erhebt. Aber als du an der Küste ankommst, ist die Flut bereits deutlich höher, als du erwartet hattest. Dunkle Wolken bedecken den Himmel und ein Donnergrollen in der Ferne kündigt einen aufziehenden Sturm an. Endlich findest du ein Boot, dessen Kapitän bereit ist dich zur Insel überzusetzen. Du bereitest dich auf das bevorstehende Ritual vor.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls Ashleigh Clarke unter „Befragte VIPs“ aufgeführt ist: Fahre mit **Ashleighs Informationen** fort.

Fahre ansonsten mit der **Vorbereitung** fort.

Ashleighs Informationen: Du erinnerst dich an die Nacht, in der alles anfing. Deine Gedanken schweifen zu dem hypnotisierenden Lied, das Ashleigh in jener Nacht gesungen hat. Irgendwie kannst du dich nach all der Zeit, die vergangen ist, an jedes Wort des Liedes erinnern und die eindringliche Melodie ist tief in deinem Geist eingegraben. „Über den Dächern jagt ein finstres Wolkenheer ... Der goldne Käfig zerbricht im Wellenmeer ... Tief unten salziges Wasser die Erde durchdringt ... Die rote Sonne im Schlaf dunkle Schatten bringt ...“ Du betrachtest die Insel vor dir, die von zuckenden Blitzen erhellt und von tosenden Wellen bedroht ist. Du kannst nicht anders, als dich zu fragen, ob Ashleighs Lied genau diesen Moment beschrieben hat.

- ☉ Während dieses Szenarios darf ein Ermittler als -ausgelöste Fähigkeit 1 Verderben von einer Agenda im Spiel entfernen. (Nur ein Mal pro Spiel für die gesamte Gruppe).

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Vorbereitung

- ☉ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Die schwarzen Sterne gehen auf*, *Böse Vorzeichen*, *Byakhee*, *Bewohner von Carcosa*, *Der Fremde*, *Dunkler Kult* und *Böses aus uralter Zeit*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Es ist zu beachten, dass von einigen Karten aus dem Begegnungsset *Die schwarzen Sterne gehen auf* verschiedene Versionen existieren, von denen einige das Begegnungssymbol *Die Flut darunter*, andere das von *Der Wirbel am Himmel* auf ihrer Rückseite haben. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:











- ☉ Abhängig vom Schwierigkeitsgrad werden folgende Chaosmarker dem Chaosbeutel für den Rest der Kampagne hinzugefügt:

- ◆ **Einfach:** –3.
- ◆ **Normal:** –5.
- ◆ **Schwer:** –6.
- ◆ **Experte:** –7.

- ☉ Alle Kopien folgender Karten werden abhängig vom Begegnungssymbol auf der Rückseite in zwei separate Stapel aufgeteilt: Agenda 2a – Lass den Sturm toben, Agenda 2c – Die Präsenz am Himmel, Kapelle von St. Aubert und Turm der Abtei.
 - ◆ Jeder Stapel besteht aus genau vier Karten und enthält eine Kopie jeder der oben aufgelisteten Karten. Die Karten im ersten Stapel sollten das Symbol für *Die Flut darunter* auf ihrer Rückseite haben, die Karten im zweiten Stapel das für *Der Wirbel am Himmel*.
 - ◆ Jeder Stapel wird nun umgedreht, sodass nur das Begegnungssymbol für *Die schwarzen Sterne gehen auf* zu sehen ist. Nun wird sichergestellt, dass niemand weiß, welcher Stapel welcher ist.
 - ◆ Ein Stapel wird zufällig bestimmt und aus dem Spiel entfernt, der andere wird während der Vorbereitung dieses Szenarios verwendet. **Die Rückseiten der Karten in den beiden Stapeln dürfen nicht angesehen werden.**
- ☉ Dieses Szenario hat kein Szenendeck. Stattdessen hat es zwei Agendadecks. Ein Agendadeck besteht aus den Agenden 1a, 2a und 3a. Das andere Agendadeck besteht aus den Agenden 1c, 2c und 3c. (Dabei muss darauf geachtet werden, dass die Versionen von Agenda 2a und 2c verwendet werden, die zuvor zufällig bestimmt worden sind.)
- ☉ Folgende Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: Beide Szenekarten (Szene 3a und Szene 3c), Bestie von Aldebaran, jede Kopie von Schrecken aus den Fluten, Riss-Sucher, Kloster, Rittersaal, Turm der Abtei und Kapelle von St. Aubert. (Dabei muss darauf geachtet werden, dass die Versionen von Turm der Abtei und Kapelle von St. Aubert verwendet werden, die zuvor zufällig bestimmt worden sind).
- ☉ Einer der beiden Orte Chœur Gothique wird zufällig bestimmt und beiseitegelegt. Die andere Version von Chœur Gothique wird aus dem Spiel entfernt.
- ☉ Jeweils eine der beiden Kopien der Orte Nordturm, Äußere Mauer und Zerstörte Stufen wird zufällig bestimmt. Die bestimmten Orte werden ins Spiel gebracht. Die anderen Versionen dieser Orte werden aus dem Spiel entfernt. Dann werden die übrigen Orte (Porte de l'Avancée, Grand Rue und Abteikirche) ins Spiel gebracht. (Ein Vorschlag für die Platzierung der Orte befindet sich auf der nächsten Seite.) Jeder Ermittler beginnt das Spiel an der Porte de l'Avancée.
- ☉ Jeder Ermittler durchsucht die Sammlung nach einer zufälligen **Wahnsinn**-, **Pakt**-, **Kultist**- oder **Detective**-Grundschwäche und fügt sie seinem Deck hinzu.
- ☉ 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, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, , , , , .
- ☉ 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*, S9) wird dem Deck des Ermittlungsleiters hinzugefügt.
- ☉ Es werden keine zusätzlichen Schwächen, wie in den Anweisungen zur Vorbereitung dieses Szenarios angegeben, in Decks aufgenommen.
- ☉ *Ashleigh Clarke ist nicht unter „Befragte VIPs“ oder „Getötete VIPs“ aufgeführt.*

Spiel mit zwei Agenden

Während dieses Szenarios gibt es zwei Agendadecks. Eines steht für die Möglichkeiten, die du und deine Verbündeten haben, den Weg nach Carcosa zu öffnen, und führt zu einer der beiden beiseitegelegten Szenenkarten. Das andere steht für die Möglichkeiten, die Hastur hat, in unsere Welt zu flüchten, und für das Verderben, das er über die Erde bringen würde.

Sobald dieses Szenario gespielt wird, müssen die Spieler, solange zwei Agendadecks im Spiel sind, folgende zusätzliche Regeln beachten:

- ◆ Immer wenn 1 oder mehr Verderben auf „die aktuelle Agenda“ platziert wird, dürfen die Spieler entscheiden, auf welche der beiden Agenden sie dieses Verderben platzieren.
- ◆ Verderben auf anderen Karten als auf den beiden Agenden (wie auf Gegnern, Orten oder Vorteilskarten) zählen zum Verderbensschwellenwert **beider** Agenden mit.
- ◆ Sobald eine Agenda vorrückt, **wird das Verderben auf der anderen Agenda nicht entfernt**. Alles andere Verderben im Spiel wird entfernt.
- ◆ Falls der Verderbensschwellenwert beider Agenden während des Abschnittes „Überprüfung des Verderbensschwellenwertes“ in der Mythosphase erreicht wird, wird nur eine Agenda gewählt, um diese vorzurücken. Wenn das Vorrücken dieser Agenda vollständig abgeschlossen ist, wird dann der Verderbensschwellenwert der anderen Agenda überprüft und es wird vorgerückt, falls der Verderbensschwellenwert immer noch erreicht ist.

Vorschlag für die Platzierung der Orte



Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben aufgegeben oder wurden besiegt): Lies **Auflösung 3**.

Auflösung 1: Du hältst den Atem an, während du durch das kalte Wasser in Richtung der Türme am Grund tauchst. Als du näher kommst, siehst du kleine Wellen im Wasser, als ob du auf eine Spiegelung auf der Oberfläche des Meeres blickst würdest. Du durchbrichst die Oberfläche und saugst gierig die Luft in deine Lungen.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler haben den unteren Pfad geöffnet.*
- ☉ Alle -, - und -Marker werden aus dem Chaosbeutel entfernt. Dann werden dem Chaosbeutel 2 -Marker und 2 -Marker hinzugefügt.
- ☉ Falls sich Ashleigh Clarke (*Lieder verklingen ungehört*) im Siegpunktestapel befindet, wird ihr Name unter „Getötete VIPs“ im Kampagnenlogbuch notiert.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel.

Auflösung 2: Du sinnierst über die Wolkenwellen um dich herum nach und fliegst in Richtung der Türme am Himmel. Vor dir ragt die trostlose und unerklärliche Stadt Carcosa auf. Plötzlich erkennst du, dass du fällst – und nicht schwebst – und irgendeine Kraft beginnt an deinem Körper zu zerrn.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler haben den oberen Pfad geöffnet.*
- ☉ Alle -, - und -Marker werden aus dem Chaosbeutel entfernt. Dann werden dem Chaosbeutel 2 -Marker und 2 -Marker hinzugefügt.
- ☉ Falls sich Ashleigh Clarke (*Lieder verklingen ungehört*) im Siegpunktestapel befindet, wird ihr Name unter „Getötete VIPs“ im Kampagnenlogbuch notiert.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel.

Fortsetzung folgt ...

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

Auflösung 3: Als du erwachst, sitzt du im Chœur Gothique der Abtei Mont Saint-Michel. Der Regen prasselt nicht mehr auf das Glas der Fenster über dir und du hörst weder Donner noch das Kreischen der geflügelten Schrecken am Himmel. Irgendwie bist du dem sicheren Verderben der Insel entkommen. Du kriechst zur Tür der Abtei und öffnest sie beklommen. Grelles Licht bohrt sich in deine Augen und du hebst die Hand, um sie vor dem gleißenden Licht der Zwillingssonnen zu schützen. Von deiner Position aus kannst du über den See von Hali schauen. Am Himmel über dir stehen schwarze Sterne. Meilenweit in der Ferne siehst du hinter den Wellen die Türme von Carcosa vor dem zersprungenen Mond.

- ☉ Dir ist ein fürchterliches Schicksal widerfahren, nicht wahr?
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Das Reich von Carcosa ist mit unserem verschmolzen und Hastur regiert über beide.*
- ☉ Jeder Ermittler wird **wahnsinnig**.
- ☉ Die Ermittler verlieren die Kampagne.

© 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
Die schwarzen
Sterne gehen auf
4 015566 025509