

ARKHAM HORROR

DAS KARTENSPIEL

EIN PHANTOM DER WAHRHEIT

MYTHOS - PACK



Ein Phantom der Wahrheit ist Szenario V 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 V: Ein Phantom der Wahrheit

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls der König seine Opfer beansprucht hat, fahre mit **Einführung 1** fort.

Ansonsten fahre mit **Einführung 2** fort.

Einführung 1: Seit dem Gastspiel von Der König in Gelb im Ward-Theater sind einige Monate vergangen. Du und deine Gefährten haben die merkwürdigen Vorkommnisse, die darauf folgten, untersucht. Was ihr gefunden habt, stellt dich vor die Frage, ob es weise wäre, die Ermittlungen fortzusetzen. Die Wahrheit drängt an die Oberfläche und lässt dir keine andere Wahl, als sie finden zu wollen. Es scheint, als ob schon vor dir jemand die Puzzlestücke um die merkwürdigen Geschehnisse um Der König in Gelb zusammengesetzt hätte. Eine andere Gruppe von Ermittlern hatte ebenfalls diese Ereignisse untersucht. Nur wenige Tage nach der Vorstellung in Arkham wurden sie in das Sanatorium eingeliefert, wo sie etwas über die Rückkehr des Königs und die Monster, die sie angegriffen hatten, erzählten. Irgendwie überrascht dich das nicht. Ihr Schicksal stärkt nur deine Überzeugung, auf der richtigen Spur zu sein ... Und es macht dich noch sicherer, dass du eigentlich aufhören solltest, solange du noch kannst.

Du hast die Berichte jener Ermittler aus der Zeit vor ihrer Einweisung gefunden und die Spur dort aufgenommen, wo ihre Ermittlungen endeten. Sie haben einige Darsteller und Mitarbeiter von Der König in Gelb befragt und dabei wichtige Informationen erhalten. Ihre Nachforschungen enthalten auch Anmerkungen zu ihren Entdeckungen bei der Gesellschaft für Geschichte in Arkham und über die Zeit, die sie im Sanatorium verbracht haben. Dort waren sie mit einem Patienten namens Daniel Chesterfield in Kontakt gekommen. Nachdem du die ganze Nacht lang Notizen zusammengetragen und verglichen hast, fällst du in einen tiefen Schlaf. In deinen Träumen siehst du Carcosa – die schwarzen Sterne, die Zwillingssonnen, die zersprungenen Monde und die verdrehten Türme.

Fahre mit **Traum 1** fort. Verirre dich nicht.

Einführung 2: Seit den Ereignissen im Sanatorium sind einige Wochen vergangen und du bist der Wahrheit über Der König in Gelb und Carcosa noch kein Stückchen näher gekommen. Du hast die Stadt nach Zeichen der anderen, die Daniel erwähnt hat, abgesehen – diejenigen, die „den Weg nach Carcosa öffnen“ wollen – ohne Erfolg. Entweder ist die Spur bereits kalt oder sie sind nicht mehr in Arkham. Vielleicht war Daniel wirklich wahnsinnig und du folgst ihm jetzt nur tiefer in seine Wahnvorstellungen. Jede Nacht wälzt du dich im Bett herum, während du in deinen Träumen Carcosa siehst – die schwarzen Sterne, die Zwillingssonnen, die zersprungenen Monde und die verdrehten Türme.

Fahre mit **Traum 1** fort. Verirre dich nicht.

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.
- ☉ Während der Vorbereitung wird 1 von beiden gewählt: **Zweifel** oder **Überzeugung**.
 - ❖ Falls **Zweifel** gewählt worden ist, werden die Ermittler für den Rest des Szenarios behandelt, als hätten sie mehr **Zweifel** als **Überzeugung**.
 - ❖ Falls **Überzeugung** ausgewählt worden ist, werden die Ermittler für den Rest des Szenarios behandelt, als hätten sie mehr **Überzeugung** als **Zweifel**.
- ☉ Während der gesamten Vorbereitung dieses Szenarios gibt es Bezüge auf Ereignisse im Kampagnenlogbuch. Keines dieser Ereignisse ist geschehen. Außerdem gibt es keine Zählstriche unter „Auf der Jagd nach dem Fremden“ und Jordan Perry ist nicht unter „Befragte VIPs“ oder „Getötete VIPs“ aufgeführt.
- ☉ Die Schwäche Verlorene Seele wird nicht wie in der Einführung zu diesem Szenario beschrieben herausgesucht.
- ☉ Die Schwäche Der Mann mit der Bleichen Maske (Der Pfad nach Carcosa, 59) wird dem Deck des Ermittlungsleiters hinzugefügt.

Traum 5: Du schaust in den Spiegel und dein Spiegelbild wirft dir einen neugierigen Blick zurück. „Warte eine Sekunde, dies ist nicht **Traum 1**“, sagst du.

Fahre mit **Traum 1** fort.

Traum 4: Rauch und glühende Asche steigen in den sternenlosen Nachthimmel auf. Die Schreie der brennenden Kreaturen bedeuten dir auf fürchterliche Weise, dass du es geschafft hast. Du denkst, dass sie beinahe wie Menschen klingen. Aber du weißt, dass sie es nicht sind.

Jeder Ermittler erleidet 1 seelisches Trauma. Fahre mit **Traum 6** fort.

Traum 8: Du siehst in den Spiegel und der Fremde schaut dich daraus an. Sein Blick bohrt sich in deinen Verstand. Der Spiegel zerspringt.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls sich 3 oder weniger Zählstriche unter „Auf der Jagd nach dem Fremden“ befinden, fahre mit **Traum 9** fort.

Falls sich 4 oder mehr Zählstriche unter „Auf der Jagd nach dem Fremden“ befinden, fahre mit **Traum 10** fort.

Traum 12: Du siehst neugierig zu den Buntglasfenstern hoch. Was ist das für eine Gestalt, die schattenhaft hinter dem Fenster zu sehen ist? Welche Bedeutung steckt hinter dieser seltsamen Gestaltung?

Im Kampagnenlogbuch wird 1 **Zweifel** angekreuzt. Fahre mit **Traum 13** fort.

Traum 2: Constance nimmt deine Hand und zieht dich auf die glänzende Tanzfläche. „Kommen Sie schon, nicht so schüchtern. Heute ist die richtige Nacht zum Tanzen! Zum Feiern!“

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls der König seine Opfer beansprucht hat, fahre mit **Traum 8** fort.

Falls nicht und falls du in ein geheimes Treffen geplatzt bist, fahre mit **Traum 3** fort.

Falls die Monster auf der Feier getötet worden sind, fahre mit **Traum 4** fort.

Falls nichts davon zutrifft, fahre mit **Traum 6** fort.

Traum 9: Du jagst den Fremden durch dunkle, kalte Gänge, die aus hunderttausenden von Skeletten bestehen. Dabei wirst du von Schädeln beobachtet, ihre Münder klappern, wie um dich zu verspotten, als du an ihnen vorbeirennst. Der Fremde erreicht eine feste Wand aus Knochen, wird von Skeletthänden ergriffen und in die Wand gezogen. Das spöttische Lachen erreicht einen fürchterlichen Höhepunkt.

Fahre mit **Traum 13** fort.

Traum 1: Du fällst durch den leeren Abgrund von Hali. Kreaturen, deren Herkunft dir unbekannt ist und die es nicht geben dürfte, lauern an den Rändern der Dunkelheit deines Blickfeldes. Über dir ragt Hastur drohend auf, prachtvoll und doch in seinem Gefängnis aus Wahnsinn eingesperrt, manipuliert er deinen qualvollen Sturz mit einem ausgestreckten Arm.

Jeder Ermittler hat die Schwäche Verlorene Seele (Der Pfad nach Carcosa, 227) verdient (zählt nicht gegen die Deckgröße). In das Deck jedes Ermittlers wird eine Kopie dieser Schwäche gemischt. Fahre mit **Traum 2** fort.

Traum 7: Du findest dich in der Polizeistation von Arkham wieder, wo du verzweifelt versuchst dem Sergeant am Empfangstresen zu erklären, was im Ward-Theater passiert ist. Er verspottet dich und weigert sich dir Glauben zu schenken. „Wir kennen Ihre wahren Pläne“, sagt er und legt dir Handschellen an. „Sie sind wegen Diebstahls verhaftet. Jungs, bringt ihn weg.“ Einige weitere Polizisten nehmen dich in ihre Mitte und verhindern so deine Flucht. Dein Protest verhallt ungehört, während du unnachgiebig eine Betontreppe hinunter begleitet und in eine Gefängniszelle gesteckt wirst. „Vielleicht ändern Sie ja ihre Geschichte, wenn sie eine Weile eingesperrt sind“, ruft dir der Sergeant vom Empfangstresen hinterher. Er schlägt die Tür hinter dir zu und lässt dich mit deinen Gedanken allein, die sich im Kreis drehen. Wie haben sie es herausgefunden? Wie können sie das nur wissen?

Wähle einen Ermittler. Der gewählte Ermittler hat die Schwäche Paranoia verdient (Grundspiel, 97) (zählt nicht gegen die Deckgröße). In das Deck dieses Ermittlers wird falls möglich 1 Kopie dieser Schwäche gemischt. Fahre mit **Traum 8** fort.

Traum 10: Du jagst den Fremden eine steile Treppe aus geborstenen Steinen hinauf. Regen prasselt sintflutartig auf deinen Rücken, während du rennst. In der Ferne zucken Blitze. Ein Wirbel aus schwarzen Wolken ragt beängstigend über dir auf und droht die gesamte Welt zu verschlingen. Der maskierte Mann eilt durch verschiedenste Türen am oberen Ende der Treppe und du bist ihm dicht auf den Fersen. Das Geräusch des krachenden Donners wird gedämpft, als sich die Türen hinter dir schließen. Als du aufschaut, siehst du eine vertraute Darstellung in Buntglas. „Schön, nicht wahr?“, sagt der Fremde ruhig.

☞ Die Ermittler müssen entscheiden (wähle eins):

☞ „Wie kannst du hier irgendetwas schön finden?“ Fahre mit **Traum 11** fort.

☞ „Was genau sehe ich hier?“ Fahre mit **Traum 12** fort.

Traum 3: „Oh, ist das nicht unser heiß ersehnter Gast?“, fragt der schnurrbärtige Mann mit dem Gehstock mit dem silbernen Griff. Er greift nach einer Flasche Wein vom nächsten Tresen und reicht dir ein Glas davon. „Ich habe gehört, Sie hätten großes Interesse an unserer kleinen Produktion entwickelt“, sagt er lächelnd. „Sagen Sie, wie hat Ihnen Akt 2 bisher gefallen?“

Fahre fort mit **Traum 6**.

Traum 13: Daniels Stimme ruft nach dir. „Sie öffnen den Weg nach Carcosa.“

Fahre mit dem **Erwachen** fort.

Traum 6: Die Lichter im Theater werden gedämpft und ein Scheinwerfer taucht die Bühne in helles Licht. „Willkommen, meine Damen und Herren“, ruft die Kreatur. Ihre zahllosen Tentakel greifen über die Bühne hinweg bis zu den Deckensparren und durch die Sitzreihen. Sie zieht die Vorhänge herunter und zerschlissener roter Stoff bedeckt ihren unförmigen Körper.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls die Polizei einen Verdacht gegen die Ermittler hegt, fahre mit **Traum 7** fort.

Ansonsten fahre mit **Traum 8** fort.

Traum 11: Du vermeidest es, zu dem Buntglasfenster hinaufzusehen. Falls dieser bösertige Mann es für schön hält, ist es wahrscheinlich eine Art Falle, die deinen Geist fesseln soll. Du ballst die Faust, bis deine Fingerknöchel weiß werden. Du trittst vor, um dem Fremden die Stirn zu bieten.

Im Kampagnenlogbuch wird 1 **Überzeugung** angekreuzt. Fahre mit **Traum 13** fort.

Erwachen: Schwitzend und keuchend wachst du aus deinen wilden Träumen auf. Das kann so nicht weitergehen. Dir bleibt nur eine Möglichkeit, wenn du deine Ermittlungen fortsetzen willst. Du musst Nigel Ingram, Regisseur von Der König in Gelb und Erschaffer dieses Wahnsinns finden. Nur er wird die Antworten auf deine Fragen haben. Du packst deine Taschen und plantest eine Reise nach Paris, in die Stadt der Lichter.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls Jordan Perry unter „Befragte VIPs“ aufgeführt ist: Fahre mit **Jordans Informationen** fort.

Fahre ansonsten mit der **Vorbereitung** fort.

Jordans Informationen: Von Mr. Jordan Perry, der für einige Aufführungen von Der König in Gelb überall auf der Welt als Geldgeber fungiert hat, hast du erfahren, dass Nigel Ingram ein exzentrischer Mann ist, dessen Leidenschaft beinahe an Manie grenzt. Man sagt, dass er, seit er Der König in Gelb entdeckt hat, nichts anderes mehr inszeniert hat. Jordan hat Mr. Ingram zum ersten Mal in einem Café in Montparnasse getroffen, dem „L'agneau Perdu“. Dorthin wird dich deine Reise zuerst führen, weil du hoffst Mr. Ingram dort zu finden ...

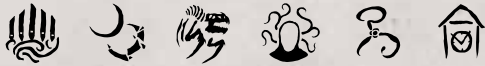
☞ Jeder Ermittler erhält zu Spielbeginn 3 zusätzliche Ressourcen. Jeder Ermittler beginnt das Spiel in Montparnasse statt auf dem normalen Startort.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.



Vorbereitung

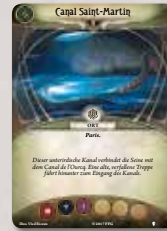
- Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Ein Phantom der Wahrheit*, *Böse Vorzeichen*, *Byakhee*, *Der Fremde*, *Anhänger von Hastur* und *Die Mitternachtsmasken*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Aus dem Begegnungsset *Die Mitternachtsmasken* werden nur die 5 Verratskarten herausgesucht (2x Falsche Fährte und 3x Hetzender Schatten). Die Orts-, Szenen-, Agenda- oder Szenario-übersichtskarten dieses Sets werden nicht herausgesucht.

- Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls die Ermittler mehr (oder gleich viel) **Zweifel** als **Überzeugung** haben:
 - Die herausgesuchten Begegnungssets werden nach beiden Kopien von Zwillingssonnen und allen 3 Kopien von Hetzender Schatten durchsucht und diese werden aus dem Spiel entfernt.
 - Während des Szenarios wird Szene 1 – „Die Pariser Verschwörung (V. I)“ verwendet. Die andere Version von Szene 1 wird aus dem Spiel entfernt.
- Falls die Ermittler mehr **Überzeugung** haben als **Zweifel**:
 - Die herausgesuchten Begegnungssets werden nach beiden Kopien von Aufgang der schwarzen Sterne und beiden Kopien von Falsche Fährte durchsucht und diese werden aus dem Spiel entfernt.
 - Während des Szenarios wird Szene 1 – „Die Pariser Verschwörung (v. II)“ verwendet. Die andere Version von Szene 1 wird aus dem Spiel entfernt.
- Jeweils einer der beiden Orte von Montmartre, einer der beiden Orte von Opéra Garnier und einer der beiden Orte von Le Marais werden zufällig bestimmt. Diese Orte werden ins Spiel gebracht. Die anderen Versionen dieser Orte werden aus dem Spiel entfernt.
- Die übrigen Orte (Montparnasse, Gare d'Orsay, Grand Guignol, Canal Saint-Martin, Friedhof Père Lachaise, Notre-Dame und Jardin du Luxembourg) werden ins Spiel gebracht. (Ein Vorschlag für die Platzierung der Orte befindet sich rechts.) Jeder Ermittler beginnt das Spiel auf dem Gare d'Orsay.
- Der doppelseitige Gegner *Der Organist* wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- Falls noch Kopien der Schwäche *Verlorene Seele* übrig sind, werden diese als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.





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): Du verirrst dich in der Stadt, während du um dein Leben rennst. Deine Füße bewegen sich wie von alleine. Das Schlagen sehniger Flügel und das Kreischen der Kreaturen über dir treibt dich an. Bald schon findest du dich in einer schmalen Gasse wieder und läufst an einigen schweren Eisentoren vorbei. Es ist eine Sackgasse – ein Hof mit großen, alten Gebäuden auf allen Seiten. Du wendest dich wieder in Richtung Eingang, aber dort versperren dir viele geflügelte Gestalten den Weg. Sie hocken auf den Toren und Balkonen über dir und erwarten dein Verderben. Mit kalter, bössartiger Gleichgültigkeit öffnet der Mann in Schwarz das eiserne Tor und betritt den Hof. Sein Gesicht leuchtet in der Dunkelheit. Seine Augen durchbohren deine Seele. Einen Moment lang erkennst du ihn als das, was er wirklich ist. Und das ist deine letzte Erinnerung an diese Nacht.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler sind dem Blick des Phantoms nicht entkommen.
- ☉ Alle , - und -Marker werden aus dem Chaosbeutel entfernt. Dann werden 2 -Marker dem Chaosbeutel hinzugefügt.
- ☉ Falls sich Jordan Perry (Eine beeindruckende Gestalt) im Siegpunkte-stapel befindet, wird sein Name unter „Getötete VIPs“ im Kampagnenlogbuch notiert.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.

Auflösung 1: Du kannst nur vermuten, dass dieses Haus Nigel Engram, dem Regisseur von Der König in Gelb gehört. Endlich hast du das gefunden, was du so lange gejagt hast ... Aber das ist nur ein schwacher Trost für deine stark beanspruchte geistige Gesundheit. Du fühlst dich wie ein Hund, der an der Leine zu seinem Schicksal geführt wird, über das ein grausamer Herr entscheidet, der dich lange in Unwissenheit gehalten hat. Du verdrängst diese düsteren Gedanken und klopfst an Mr. Engrams Tür. Die einzige Reaktion kommt von einer Schar Elstern, die sich von dem plötzlichen Geräusch aufgeschreckt vom Dach in die Luft erheben. Du versuchst es mit dem Türknauf, in der vagen Hoffnung, dass du nicht zu härteren Mitteln greifen musst. Zu deiner Überraschung ist die Tür nicht verschlossen.

Nigels Haus ist ein einziges Chaos, überall liegen Notizen, alte Bücher und merkwürdige Zeichnungen. Auf dem Couchtisch im Wohnzimmer liegt eine alte, verblichene Karte, zerschlissen durch häufiges Falten und an den Rändern ausgerissen. Es scheint sich um eine unvollständige Karte der Katakomben unter Paris zu handeln, oder doch zumindest eines Teils davon. In der Speisekammer befinden sich nur alte, bereits verdorbene Lebensmittel. Nirgendwo findest du ein Zeichen dafür, dass hier in den letzten Jahren jemand gelebt hat, aber die Tinte an den Wänden im Wohnzimmer ist noch frisch und feucht. Dort steht immer und immer wieder auf jeder freien Fläche:





Er ist bereits hier.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Nigels Haus wurde gefunden.
- ☉ Alle , - und -Marker werden aus dem Chaosbeutel entfernt. Dann werden 2 -Marker dem Chaosbeutel hinzugefügt.
- ☉ Falls sich Jordan Perry (Eine beeindruckende Gestalt) im Siegpunkte-stapel befindet, wird sein Name unter „Getötete VIPs“ im Kampagnenlogbuch notiert.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.





Auflösung 2: Du kannst nur vermuten, dass dieses Haus Nigel Engram, dem Regisseur von Der König in Gelb gehört. Endlich hast du das gefunden, was du so lange gejagt hast ... Aber das ist nur ein schwacher Trost für deine stark beanspruchte geistige Gesundheit. Du fühlst dich wie ein Hund, der an der Leine zu seinem Schicksal geführt wird, über das ein grausamer Herr entscheidet, nachdem er dich lange in Unwissenheit gehalten hat. Du verdrängst diese düsteren Gedanken und klopfst an Mr. Engrams Tür. Vom Dach erhebt sich eine Schar Elstern von dem plötzlichen Geräusch aufgeschreckt in die Lüfte. Dann öffnet sich zu deiner Überraschung die Tür.

Auf der anderen Seite der Schwelle zum Eingangsbereich des Hauses steht ein großer Mann mit einem buschigen, braunen Schnurrbart. An die Wand neben der Garderobe ist ein nur zu vertrauter Gehstock mit Silbergriff gelehnt. „Sie sind es also“, sagt er. „Kommen Sie herein. Ich erwarte Sie schon seit einer ganzen Weile.“ Er wendet sich ab und geht in Richtung Küche. Du hörst das Pfeifen eines Teekessels, als wäre alles für deine Ankunft vorbereitet worden.

Dann betrittst du sein Haus, wobei du keine Ahnung hast, was du als Nächstes tun sollst. Dieser sanfte, bescheidene Mann ist nicht das, was du erwartet hast. Nigels Haus ist ein einziges Chaos, überall liegen Notizen, alte Bücher und merkwürdige Zeichnungen. Auf dem Couchtisch im Wohnzimmer liegt eine alte, verblichene Karte, zerschlissen durch häufiges Falten und an den Rändern ausgerissen. Es scheint sich um eine unvollständige Karte der Katakomben unter Paris zu handeln, oder doch zumindest eines Teils davon. Einen Moment später kommt Mr. Engram mit heißem Tee und einer Platte mit Käse und Kräckern zurück. „Ich nehme an, Sie sind hier, um den Pfad nach Carcosa zu finden?“, fragt er aufgeregt und lächelt. Du antwortest mit einem Kopfschütteln, das er aber nicht zu bemerken scheint. Er läuft im Zimmer auf und ab und spricht schnell. „Er hat mir gesagt, Sie würden bald auftauchen. Und dass ich mich ... vorbereiten solle.“ Nigel wendet sich dir zu, während er mit blitzenden Augen zu einer Holztür auf der anderen Seite des Raumes geht. „Machen Sie sich keine Sorgen. Alles ist bereit. Der Weg ist vorbereitet. Während du im Wohnzimmer zurückbleibst und darüber nachdenkst, was du von seinen kryptischen Bemerkungen halten sollst. Du wartest einige Minuten auf seine Rückkehr, bevor du beginnst dir Sorgen zu machen. Dann bemerkst du, dass sich über dem Käse, den er gebracht hat, bereits eine Schimmelschicht gebildet hat. „Mr. Engram?“, rufst du und klopfst zögernd an die Tür seines Arbeitszimmers. Keine Reaktion. Als du den Raum betrittst, siehst du, dass er sich am Deckenventilator erhängt hat. Der verweste Zustand seines Körpers spricht dafür, dass er bereits seit Wochen tot ist.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Nigel Engram wurde gefunden. Jeder Ermittler erleidet 1 seelisches Trauma aufgrund des Schocks über seine Entdeckung. Jeder Ermittler 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 Jordan Perry (Eine beeindruckende Gestalt) im Siegpunkte-stapel befindet, wird sein Name unter „Getötete VIPs“ im Kampagnenlogbuch notiert.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.

Auflösung 3: Als die Sonne erneut über Paris aufgeht, verlierst du die merkwürdige Gestalt aus den Augen. Frustriert von deinem Versagen kehrst du zu deinem Hotel zurück, um etwas Schlaf zu finden und dich von den Schrecken der letzten paar Nächte zu erholen. Deine unruhigen Träume suchen dich erneut heim – du träumst von Carcosa, dem König in Lumpen und der schattenhaften Gestalt, die du durch die Straßen von Paris verfolgt hast. Als du aufwachst, befindetst du dich nicht länger im Hotelzimmer.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Nigel Engram konnte nicht gefunden werden.
- ☉ Alle , - und -Marker werden aus dem Chaosbeutel entfernt. Dann werden 2 -Marker dem Chaosbeutel hinzugefügt.
- ☉ Falls sich Jordan Perry (Eine beeindruckende Gestalt) im Siegpunkte-stapel befindet, wird sein 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 Bleiche Maske“ – weiter.