

# ARKHAM HORROR

## DAS KARTENSPIEL

### Kampagnenleitfaden

## DER PFAD NACH CARCOSA

### Hast du das Gelbe Zeichen gesehen?

„Er erwähnte die Gründung des Geschlechtes in Carcosa, die Seen, welche Hastur, Aldebaran und das Geheimnis der Hyaden miteinander verbanden. Er sprach von Cassilda und Camilla und verlieh den wolkenverhangenen Tiefen von Demhe Klang, und dem See von Hali.“

–Robert W. Chambers, „Der Wiederhersteller des guten Rufes“

Der Pfad nach Carcosa ist eine Kampagne für Arkham Horror: Das Kartenspiel für 1–4 Spieler. Die Erweiterung *Der Pfad nach Carcosa* enthält zwei Szenarien: „Ruf vor den Vorhang“ und „Der letzte König“. Diese Szenarien können als eigenständige Szenarien gespielt werden, es ist aber auch möglich, sie mit den sechs Mythos-Packs aus dem Zyklus *Der Pfad nach Carcosa* zu einer achteiligen Kampagne zu verbinden.

### Zusätzliche Regeln und Klarstellungen

#### Neues Schlüsselwort: Verborgen

Einige Begegnungskarten in der Kampagne *Der Pfad nach Carcosa* haben das Schlüsselwort „Verborgen“. Verborgen-Karten haben **Enthüllung**-Fähigkeiten, die sie geheim der Hand des Spielers hinzufügen. Dies sollte geschehen, ohne den anderen Ermittlern die Karte oder ihren Text zu enthüllen. Solange sich eine Verborgen-Karte auf der Hand eines Spielers befindet, wird sie so behandelt, als ob sie sich in seiner Bedrohungszone befände. Ihre anhaltenden Fähigkeiten sind aktiv und Fähigkeiten auf ihr können ausgelöst werden, aber nur von dem Spieler, der sie auf der Hand hat. Eine Verborgen-Karte zählt bei der Bestimmung der Handkarten eines Spielers mit, kann aber *nicht* von der Hand abgelegt werden, außer auf die auf der Karte beschriebene Art. Sobald Verborgen-Karten abgelegt werden, werden sie auf den Begegnungs-Ablagestapel gelegt. Anders als Schwächen bleiben sie nicht Teil des Decks des Spielers. Für ein optimales Spielerlebnis sollten die Spieler ihre Charaktere „verkörpern“ und keine Informationen über Verborgen-Karten auf ihrer Hand mit anderen Spielern teilen.

#### Lola und die „Rollen“

Als gefeierte Schauspielerin kann Lola Hayes viele verschiedene Rollen spielen. Zu Beginn jedes Szenarios muss Lola, nachdem die Ermittler ihre Starthand gezogen haben, eine Rolle wählen (Neutral, Wächter, Sucher, Schurke, Mystiker oder Überlebender). Lola kann nur ihrer Rolle entsprechende und neutrale Karten spielen, zu einer Fertigungsprobe beitragen oder ➔-, ⚡- und ⚔-Fähigkeiten auf neutralen Karten oder Karten, die ihrer Rolle entsprechen, auslösen. Diese Einschränkung gilt nur für Spielerkarten, nicht für Begegnungskarten oder Schwächen. Es ist zu beachten, dass anhaltende oder **Erzwingen**-Fähigkeiten auch auf Karten aktiv bleiben, die nicht Lolas Rolle entsprechen.

#### Zweifel und Überzeugung

Einige Szenarioauflösungen und Zwischenspiele in der Kampagne *Der Pfad nach Carcosa* enthalten die Anweisung, dass die Spieler „einen **Zweifel** ankreuzen“ oder „eine **Überzeugung** ankreuzen“ sollen. Dazu wird einfach eines der Kästchen neben **Zweifel** oder **Überzeugung** unten im Kampagnenlogbuch angekreuzt.

Später in der Kampagne werden sich einige Szenarien verändern, abhängig davon, ob die Ermittler „mehr **Zweifel** als **Überzeugung**“ oder „mehr **Überzeugung** als **Zweifel**“ haben. Die Ermittler haben mehr **Zweifel** als **Überzeugung**, falls die Zahl der angekreuzten Kästchen neben **Zweifel** höher als die Zahl der angekreuzten Kästchen neben **Überzeugung** ist (und umgekehrt). **Zweifel** und **Überzeugung** beziehen sich auf die Gruppe der Ermittler und sind nicht an spezielle Ermittler gebunden. **Zweifel** und **Überzeugung** haben keinen Effekt auf das Spiel, außer wenn im Kampagnenleitfaden oder durch einen Karteneffekt ausdrücklich darauf Bezug genommen wird.

## Handlungskarten

Handlungskarten sind eine neue Kartenart in der Kampagne *Der Pfad nach Carcosa*. Diese Karten dienen als neue Möglichkeit, die Kampagne mit noch mehr erzählter Handlung zu füllen und sie befinden sich normalerweise auf der Rückseite einer anderen Szenariokarte. Sobald die Spieler die Anweisung erhalten, eine Handlungskarte abzuhandeln, wird der Handlungstext auf der Karte vorgelesen und falls vorhanden der Spieltext auf dieser Karte abgehandelt.



## Erweiterungssymbol

Die Karten aus der Kampagne *Der Pfad nach Carcosa* können an diesem Symbol vor jeder Setnummer erkannt werden:



## Kampagnenvorbereitung

Um die Kampagne *Der Pfad nach Carcosa* vorzubereiten, werden folgende Schritte in der angegebenen Reihenfolge durchgeführt.

1. **Ermittler wählen.**
2. **Ermittlerdecks der Spieler zusammenstellen.**
3. **Schwierigkeitsgrad wählen.**
4. **Chaosbeutel für die Kampagne zusammenstellen.**
  - ◆ **Einfach (Ich möchte die Aufführung ansehen):**  
+1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.
  - ◆ **Normal (Ich möchte die Zeichen lesen):**  
+1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.
  - ◆ **Schwer (Ich möchte den Eid sprechen):**  
0, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.
  - ◆ **Experte (Ich möchte den König in Gelb gerne persönlich treffen):**  
0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -5, -6, -8, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.

Die Spieler können nun mit dem Prolog beginnen.

## Prolog

Du drehst das gefaltete Programmheft in deiner Hand um und liest den Text erneut, gefühlt zum hundertsten Mal. „Das Miskatonic Playhouse präsentiert: Der König in Gelb“, steht da geschrieben. „Eine ganz besondere Aufführung, die nur für einen Abend im Ward-Theater in Arkham gastiert. Ein unwiderstehliches Drama in zwei Akten. Diese Produktion wird inszeniert von Nigel Ingram, der auch Regie führt.“ Als Besetzung ist nur ein sehr kleines Ensemble aufgeführt, an dessen Ende die Rolle „Der Fremde“ aufgeführt ist – allerdings fehlt hier der Name des Schauspielers.

Wenn eine so mit Spannung erwartete Aufführung ihren Weg von Paris nach Arkham findet, ist das ein beachtenswertes Ereignis, auch wenn sie nur für einen Abend hier gastiert. In den Wochen vor der Vorstellung war sie das Stadtgespräch. Alles wirkte so harmlos ... und doch hast du Beweise dafür, dass hier etwas Böses vor sich geht. Es fing mit dem Verschwinden eines der Bühnenarbeiter am Theater an – ein gerade mal siebzehn Jahre alter Junge, der eines Abends nicht zur Probe erschien und seitdem nie wieder gesehen wurde. Danach, etwa zwei Wochen vor der Aufführung, wurde die Leiche eines Musikers mit einer Pistole im Mund gefunden. Aber am beängstigsten war wohl der verrückte Mann, den die Polizei am Independence Square aufgegriffen hat, wo er gegen „die Rückkehr des Königs“ wettete. Er wurde ins Sanatorium von Arkham gebracht. Du warst sehr überrascht, als du feststellen musstest, dass er mit seinen Wahnvorstellungen nicht alleine war.

All diese Ereignisse haben dein Misstrauen geweckt. Du und deine Gefährten habt beschlossen euch die Angelegenheit genauer anzusehen. Obwohl eine Verbindung nicht bewiesen werden kann, gab es doch noch andere merkwürdige Vorkommnisse rund um die bevorstehende Aufführung. In Folge gab es noch weitere Fälle von Selbstmord und Wahnsinn. Du bist fest entschlossen den Grund dafür herauszufinden.

Das Licht im Zuschauerraum wird gedämpft und ein Scheinwerfer taucht die Bühne in helles Licht. Aber was dann passiert, ist nicht ganz das, was du erwartet hast. Langsam und monoton plätschert der erste Akt von *Der König in Gelb* vor sich hin, eine ärgerlich langweilige Angelegenheit. Die Kulisse und die Charaktere sind zwar überzeugend, aber die Handlung driftet in verschiedenste Richtungen und ergibt keinen Sinn – die Vorstellung ist weder unterhaltsam noch informativ. Langsam fragst du dich, ob es zwischen den fürchterlichen Vorkommnissen während der Vorbereitungen zu *Der König in Gelb* vielleicht doch keine Verbindung gibt. Vielleicht ist nur deine Fantasie mit dir durchgegangen. Wie könnte so eine triviale und anspruchlose Vorstellung so fürchterliche Auswirkungen haben? Zu deiner Überraschung endet der erste Akt, ohne dass die Handlung vorangeschritten oder irgendetwas enthüllt worden ist. Die Lichter flammen für die Pause wieder auf und du denkst mit einem unterdrückten Gähnen darüber nach, die Vorstellung vor dem zweiten Akt zu verlassen. Aber bevor du eine Entscheidung treffen kannst, spürst du, wie du langsam ... ganz langsam ... in den Schlaf gleitest.

Falls Lola Hayes als Ermittlerin für diese Kampagne gewählt worden ist, muss ihr Spieler den Text **Lolas Prolog** vorlesen.

Ansonsten fahre mit **Szenario I: Ruf vor den Vorhang** fort.

**Lolas Prolog:** Der erste Akt verlief genau so reibungslos wie in den zahllosen Proben. Aber der leere, uninteressierte Ausdruck auf den Gesichtern vieler Zuschauer war nicht zu übersehen und du beginnst dich zu fragen, wie das Publikum die verstörende zweite Hälfte des Stückes aufnehmen wird. Die Rolle der Cassilda ist in der ersten Hälfte des Stückes fürchterlich langweilig, auch wenn du es genießt, ihre königliche Ausstrahlung zu verkörpern. Dir wird bewusst, wie sehr dir deine frühere Schauspielkollegin Miriam Twain fehlt, und plötzlich überkommt dich wieder der Schrecken und die Reue, die dir schon in Paris schwer auf der Seele gelastet haben. Seufzend ziehst du dich hinter der Bühne in eine stille Ecke zurück, um den Geräuschen der Bühnenarbeiter zu entkommen, die alles für die nächste Szene vorbereiten. Du versuchst deine Gefühle zu unterdrücken und dich stattdessen auf Cassildas Gedanken zu konzentrieren – auf ihre Hoffnungen, ihre Ängste und ihr Schicksal.

In dem Moment bemerkst du, dass der Fremde dich aus einiger Entfernung anstarrt, und schon bei seinem Anblick fängst du zu zittern an. Auch wenn sie noch immer vor jeder Vorstellung den Darsteller des Fremden ersetzen (und noch viel häufiger im Verlauf der Proben), weißt du doch, dass dieser Ersatz, der in letzter Minute gefunden worden ist, der bisher schrecklichste ist. Plötzlich fällt dir auf, dass du nicht einmal seinen Namen kennst, und dir läuft ein Schauer den Rücken herunter. Bist du wie ein verlorenes Lamm in ein Wolfsrudel gestolpert? Du kannst deinen Blick nicht abwenden – sein Blick hält deinen gefangen. Alles wird schwarz.

Fahre mit **Szenario I: Ruf vor den Vorhang** fort.

## Vorschlag für die Platzierung der Orte



## Szenario I: Ruf vor den Vorhang

Wie von einer unsichtbaren Macht durchgeschüttelt fährst du aus dem Schlaf hoch. Du musst eine ganze Weile geschlafen haben, denn außer dir sind nur noch wenige Gäste im Zuschauerraum und von den Schauspielern ist niemand mehr auf der Bühne. Die Lichter sind immer noch gedämpft und die Vorhänge der Bühne sind ausgefranst und zerrissen, obwohl du dich gar nicht daran erinnern kannst, dass das auch während des ersten Akts so war. Du wartest einen Moment ab, nur um sicherzugehen, dass dies nicht zur Vorstellung gehört. Während du wartest, stellst du fest, dass ein übler, aber nicht zu identifizierender Gestank in der Luft liegt. Wie lange hast du geschlafen? Langsam schüttelst du deine Benommenheit ab und gehst auf einen der Gäste zu, der noch im Zuschauerraum sitzt, und fragst ihn nach der Uhrzeit – keine Reaktion. In dem Moment wird dir klar, dass du gerade versucht hast dich mit einer Leiche zu unterhalten.

### Vorbereitung

- Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Ruf vor den Vorhang*, *Böse Vorzeichen*, *Wahnvorstellungen*, *Heimsuchungen*, *Kult des gelben Zeichens*, *Lähmende Angst* und *Rattenschwarm*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- Die folgenden Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: Der Mann mit der Bleichen Maske, Königlicher Sendbote, jede Kopie von Personalzugang und jede Kopie von Zugang zum hinteren Bereich des Theaters.
- Die Orte Theater, Foyer, Empore und Bereich hinter der Bühne werden ins Spiel gebracht. Jeder Ermittler beginnt das Spiel im Theater.
  - Falls Lola Hayes als Ermittlerin für diese Kampagne gewählt worden ist, beginnt sie das Spiel stattdessen im Bereich hinter der Bühne.
- Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

## Achtung! Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

**Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben aufgegeben oder wurden besiegt):** Erneut schreckst du aus dem Schlaf hoch, diesmal, weil du die kalten, feuchten Finger einer Hand auf deiner Schulter spürst. „Alles in Ordnung mit Ihnen?“, fragt ein älterer Herr und hilft dir aufzustehen. In deinem Geist wirbeln Erinnerungen durcheinander. Das Letzte, an das du dich erinnern kannst, ist, dass das Ward-Theater zu einem Ort voller Alpträume, gefährlicher Fanatiker und fremdartiger Schrecken geworden ist. Besorgt schaust du dich um und stellst fest, dass du dich am regenglatten Straßenrand vor dem Theater befindest. Trotz allem, was gerade geschehen ist, scheint die Stadt in deinen Augen völlig normal zu sein – oder doch zumindest so normal, wie es für Arkham möglich ist. Grell bohrt sich das Licht der Scheinwerfer vorbeifahrender Autos, die schmutziges Regenwasser auf den Gehsteig neben dir spritzen, in deine Augen. Der ältere Herr sieht dich besorgt an, als ihm die Angst in deinen Augen auffällt. „Wurden Sie überfallen? Diese verdammten Jungs, immer machen sie Ärger!“, ruft er. „Lauern im Hinterhalt auf Bürger, die sich einen schönen Abend im Theater machen möchten. Es gibt keine Straße mehr, auf die diese Raufbolde keinen Anspruch erhoben haben, das kann ich Ihnen sagen.“

Du erhebst dich und gehst zum Fenster an der Vorderseite des Ward-Theaters, um vorsichtig hineinzuspähen, aber im Inneren ist es zu dunkel, um etwas zu erkennen. Der ältere Herr betrachtet dich noch einen Moment lang neugierig und geht dann achselzuckend weiter. „Ich sollte mich auf den Weg machen. An Ihrer Stelle würde ich das ebenfalls tun“, sagt er und verschwindet um eine Straßenecke. Du folgst ihm zügig in der Hoffnung, ihn warnen zu können, dass er sich vom Theater fernhalten soll. Aber als du um die Ecke biegst, siehst du nicht den älteren Herrn, sondern den vertrauten Anblick des Fremden mit seiner ausdruckslosen, bleichen Maske. Er sieht dich unverwandt an. „Wer sind Sie?“, rufst du. Der Fremde antwortet nicht, wendet sich ab und verschwindet in der Gasse hinter dem Theater. Du nimmst in der Hoffnung auf Antworten die Verfolgung auf, aber als du die Gasse erreichst, ist sie leer – bis auf einen Zettel an der Wand neben dem Eingang für Mitarbeiter des Theaters. „Sei kein Spielverderber! Komm zur Besetzungsfeier von Der König in Gelb. 20 Uhr, im Haus von Constance Dumaine, 1452 Atlantic Avenue. Um Abendkleidung gebeten.“ Du reißt den Zettel ab und nimmst ihn mit, als du dich frustriert und verwirrt abwendest.

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Der Fremde ist auf der Spur der Ermittler. Die Schwäche Der Mann mit der Bleichen

Maske wird dem Deck des Ermittlungsleiters hinzugefügt (diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers). Für den Rest der Kampagne wird jedes Mal, wenn der Träger von Der Mann mit der Bleichen Maske die Kampagne aus irgendeinem Grund verlässt, ein neuer Ermittler gewählt, der zum Träger der Schwäche Der Mann mit der Bleichen Maske wird, und diese Karte wird dem Deck dieses Ermittlers hinzugefügt.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird unter „Auf der Jagd nach dem Fremden“ 1 Zählstrich eingetragen, entsprechend der Anzahl, wie oft Der Mann mit der Bleichen Maske in diesem Szenario besiegt worden ist. Für den Rest der Kampagne wird ebenfalls jedes Mal, wenn Der Mann mit der Bleichen Maske im Verlauf eines Spiels besiegt wird, 1 Zählstrich gemacht. Jeder Strich bringt dich der Wahrheit einen Schritt näher.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Siegeswertes aller Karten im Siegpunktstapel.

**Auflösung 1:** Du fliehst aus dem Theater und eilst direkt zur Polizeiwache in der Oststadt. Als du durch die Tür stürmst, starren dich die Polizisten und andere Anwesende an. Du forderst mit einem Verweis auf Dringlichkeit sofort Sheriff Engle sprechen zu dürfen. Der Sergeant am Empfangstresen, der gelangweilt einen Stapel Akten bearbeitet, schüttelt den Kopf und hebt wortlos einen Finger, dann deutet er auf den Stuhl, der am nächsten zu ihm steht. Die Warterei ist quälend. Jeder Moment dehnt sich zu einer Ewigkeit aus. Die Zeiger auf der Uhr scheinen beinahe still zu stehen. Du trommelst mit deinen Fingern auf dem Schreibtisch. Du wipps mit den Füßen. Immer wieder blickst du über deine Schulter, nur um sicher zu sein, dass dich die bleiche Maske des Fremden nicht durch das Fenster an der Vorderseite des Gebäudes beobachtet. Schließlich legt der Sergeant am Empfangstresen seinen Stift beiseite, setzt sich auf und winkt dich mit einer Handbewegung heran. „In Ordnung, was ist denn so wichtig?“ Aber schon nach der Hälfte deiner Erklärungen darüber, was in der Nacht passiert ist, seufzt er und schüttelt den Kopf. „Sehen Sie, Sir, wenn dies ein Scherz sein soll, ist er nicht lustig“, sagt er. „Einige von uns waren die ganze Nacht im Stadtzentrum im Einsatz. Versuchen Sie nicht mir diesen Unsinn als Wahrheit zu verkaufen.“ Du bestehst auf deiner Aussage, aber der Sergeant erhebt sich, öffnet die Tür und bedeutet dir mit einer Geste zu verschwinden. Dann erhebt er seine Stimme. „Glauben Sie, wir haben nicht genug zu tun? Verschwinden Sie!“ Er murmelt hinter deinem Rücken etwas von „Spinnern“, während er dich aus der Polizeiwache geleitet.

Aber du weißt, was du heute Abend gesehen hast. Frustriert gehst du zurück zum Ward-Theater, um Beweise zu finden, mit denen

du die Polizei überzeugen kannst. Überrascht stellst du fest, dass die Vordertür des Theaters verschlossen ist. Während du noch überlegst, ob du die Tür aufbrechen sollst, siehst du einen Zettel an der Wand neben dem Eingang. „Sei kein Spielverderber! Komm zur Besetzungsfeier von Der König in Gelb. 20 Uhr, im Haus von Constance Dumaine, 1452 Atlantic Avenue. Um Abendkleidung wird gebeten.“ Du reißt den Zettel von der Wand, faltest ihn zusammen und steckst ihn in die Tasche deines Mantels, weil du hoffst, dass er dich zu den Antworten führt, die du suchst.

- ☉ Hast du wirklich gedacht, die Polizei würde dir helfen?
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Du hast versucht die Polizei zu warnen.* Im Kampagnenlogbuch wird eine **Überzeugung** angekreuzt.
- ☉ Falls ein Spieler „etwas aus der Theaterkasse gestohlen hat“, wird im Kampagnenlogbuch notiert: *Die Polizei hegt einen Verdacht gegen die Ermittler.*
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Der Fremde ist auf der Spur der Ermittler.* Die Schwäche Der Mann mit der Bleichen Maske wird dem Deck des Ermittlungsleiters hinzugefügt (diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers). Für den Rest der Kampagne wird jedes Mal, wenn der Träger von Der Mann mit der Bleichen Maske die Kampagne aus irgendeinem Grund verlässt, ein neuer Ermittler gewählt, der zum Träger der Schwäche Der Mann mit der Bleichen Maske wird, und diese Karte wird dem Deck dieses Ermittlers hinzugefügt.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch werden unter „Auf der Jagd nach dem Fremden“ 2 Zählstriche gemacht. Für den Rest der Kampagne wird ebenfalls jedes Mal, wenn Der Mann mit der Bleichen Maske im Verlauf eines Spiels besiegt wird, 1 Zählstrich gemacht. Jeder Strich bringt dich der Wahrheit einen Schritt näher.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktetapel.

**Auflösung 2:** *Du erwägst kurz die Polizei zu verständigen, aber wenn man bedenkt, was du heute Abend erlebt hast, werden sie dich wohl eher für verrückt halten, als dir zu glauben. Ein kleiner Teil von dir fragt sich, ob es sich hier wohl um einen merkwürdigen Scherz handelt. Aber das kann eigentlich nicht sein – es war alles viel zu echt, viel zu beängstigend, um es vergessen zu können. Während du noch darüber nachdenkst, was du nun tun sollst, gehst du schon mit vorsichtigen Schritten den Weg zurück, auf dem du vom Theater geflüchtet bist. Grell bohrt sich das Licht der Scheinwerfer vorbeifahrender Autos, die schmutziges Regenwasser auf den Gehsteig neben dir spritzen, in deine Augen. Bald schon kannst du das Theater sehen, das mit seinen hellen*

*Lichtern die Straßen des Stadtzentrums erhellt. Du hast erwartet das Theater als Ruine vorzufinden, aber von außen sieht es aus wie früher am Abend, als du dort angekommen bist, um dir die Vorstellung von Der König in Gelb anzusehen. Du gehst zum Fenster an der Vorderseite des Ward-Theaters, um vorsichtig hineinzuspähen, aber im Inneren ist es zu dunkel, um etwas zu erkennen.*

*Im selben Moment spürst du einen kalten Hauch in deinem Nacken fühlst dich beobachtet. Du drehst dich um und siehst einen Schatten um eine Straßenecke flüchten. Ein Schwarm Kakerlaken huscht über den Gehsteig und folgt dem Schatten. Unsicher spannst du deine Muskeln an und folgst dann ebenfalls dem Schatten um die Ecke. Scheinbar unberührt steht ein vertraut aussehender Mann mit einer ausdruckslosen, bleichen Maske auf dem Gehsteig.*

*Er sieht dich unverwandt an. „Wer sind Sie?“, ruft du. Der Fremde antwortet nicht, wendet sich ab und verschwindet in der Gasse hinter dem Theater. In der Hoffnung auf Antworten nimmst du die Verfolgung auf, aber als du die Gasse erreichst, ist sie leer – bis auf einen Zettel an der Wand neben dem Mitarbeitereingang des Theaters. „Sei kein Spielverderber! Komm zur Besetzungsfeier von Der König in Gelb. 20 Uhr, im Haus von Constance Dumaine, 1452 Atlantic Avenue. Um Abendkleidung wird gebeten.“ Du reißt den Zettel von der Wand und nimmst ihn mit, weil du hoffst, dass er dich zu den Antworten führt, die du suchst.*

- ☉ Glaubst du, es war vernünftig, niemanden zu warnen?
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Polizei wurde nicht verständigt.* Im Kampagnenlogbuch wird ein **Zweifel** angekreuzt.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Der Fremde ist auf der Spur der Ermittler.* Die Schwäche Der Mann mit der Bleichen Maske wird dem Deck des Ermittlungsleiters hinzugefügt (diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers). Für den Rest der Kampagne wird jedes Mal, wenn der Träger von Der Mann mit der Bleichen Maske die Kampagne aus irgendeinem Grund verlässt, ein neuer Ermittler gewählt, der zum Träger der Schwäche Der Mann mit der Bleichen Maske wird, und diese Karte wird dem Deck dieses Ermittlers hinzugefügt.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch werden unter „Auf der Jagd nach dem Fremden“ 2 Zählstriche gemacht. Für den Rest der Kampagne wird ebenfalls jedes Mal, wenn Der Mann mit der Bleichen Maske im Verlauf eines Spiels besiegt wird, 1 Zählstrich gemacht. Jeder Strich bringt dich der Wahrheit einen Schritt näher.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktetapel.

## Szenario II: Der letzte König

Falls jemand Antworten auf deine brennenden Fragen hat, dann findest du ihn unter der Besetzung und den Mitarbeitern von Der König in Gelb. Da du keine weiteren Hinweise hast, ziehst du deine beste Kleidung an und begibst dich zum Haus in der 1452 Atlantic Avenue, in dem eine Frau namens Constance Dumaine eine Feier zu Ehren der einmaligen Aufführung des Stückes in Arkham ausrichtet.

### Vorbereitung

- Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Der letzte König, Hasturs Gabe, Verfall und Schmutz, Der Fremde, Böses aus uralter Zeit*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- Alle 6 Orte werden ins Spiel gebracht (Eingangshalle, Innenhof, Wohnzimmer, Ballsaal, Speisesaal und Galerie). Rechts befindet sich ein Vorschlag für die Platzierung der Orte. Jeder Ermittler beginnt das Spiel in der Eingangshalle.
- Die hier abgebildeten 5 **Unbeteiligter**-Vorteilskarten werden gemischt (Constance Dumaine, Jordan Perry, Ishimaru Haruko, Sebastien Moreau und Ashleigh Clarke) und einer davon wird zufällig an jedem Ort außer dem Foyer platziert. Auf diese Vorteilskarten wird jeweils 1 Hinweis sowie 1 zusätzlicher Hinweis pro Ermittler platziert.



◆ **Hinweis:** Diese Karten sind doppelseitig gedruckt; auf ihrer Rückseite befinden sich Handlungskarten. Für das bestmögliche Spielerlebnis sollte die Rückseite nicht angesehen werden, bis ein Effekt die Anweisung dazu erteilt.

- Der Gegner Dianne Devine wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.

- Die 5 Handlungskarten „Krankmachende Wirklichkeit“ werden unter die Szenarioubersichtskarte gelegt.



◆ **Hinweis:** Diese Karten sind doppelseitig gedruckt; auf ihrer Rückseite befinden sich Begegnungskarten. Für das bestmögliche Spielerlebnis sollte die Rückseite nicht angesehen werden, bis ein Effekt die Anweisung dazu erteilt.

- 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, -1, -2, -2, -3, -4, ☠, ☠, ☠, ☠, ✨.

- Eines der folgenden Symbole wird zufällig bestimmt: ☠, ☠ oder ✨. Von dem so bestimmten Symbol werden 2 Marker dem Chaosbeutel hinzugefügt.

### Vorschlag für die Platzierung der Orte



## Achtung!

### Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

**Falls keine Auflösung erreicht wurde und mindestens 1 Ermittler aufgegeben hat:** Lies **Auflösung 1**.

**Falls keine Auflösung erreicht wurde, weil jeder Ermittler besiegt wurde:** Lies **Auflösung 2**.

**Auflösung 1:** Erfrischende Herbstluft umfängt dich, als du das Haus verlässt. Du hast keinen Zweifel daran, dass die Besetzung und die Mitarbeiter von Der König in Gelb dem Wahnsinn verfallen sind. Vielleicht wird dir das ebenfalls passieren. Du fühlst, wie sich die Dunkelheit ausbreitet, und spürst eine Gegenwart in deinem Geist, die dich an den Blick des Fremden erinnert. Erschrocken lässt du zum ersten Mal seit deiner Flucht aus dem Herrenhaus deinen Blick über den vorderen Hof schweifen. Alles sieht irgendwie ... anders aus. Die Fenster an der Vorderseite sind nicht eingeschlagen, wie sie es bei deiner Ankunft waren. Die Blutspur, die dir auf der Veranda aufgefallen war, wurde weggewischt. Statt der verstörenden, verzerrt klingenden Musik, die du beim Eintreten in das Haus gehört hast, vernimmst du jetzt die beruhigenden Klänge langsamer Jazzmusik aus dem Innenhof.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird unter „Befragte VIPs“ der Name jedes „befragten“ Charakters notiert.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird unter „Getötete VIPs“ der Name jedes einzigartigen **Verrückt**-Gegners im Siegpunktstapel notiert.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Für jeweils 2 Hinweise, die sich am Ende des Spiels auf dem Szenendeck befunden haben, wird ein Ermittler gewählt, der 1 zusätzlichen Erfahrungspunkt verdient. Die Erfahrungspunkte dieser Belohnung müssen so gleichmäßig wie möglich unter den Ermittlern aufgeteilt werden.
- ☉ Fahre mit Zwischenspiel I: Belohnung des Wahnsinns fort.

**Auflösung 2:** „Entschuldigen Sie, aber es ist schon sehr spät“, hörst du einen Bediensteten sagen, der dir dabei sanft auf die Schulter klopft. Du bemerkst, dass du auf einer Couch im Wohnzimmer des Herrenhauses sitzt und dort schon eine Weile geschlafen haben musst. Die Feier scheint sich dem Ende zuzuneigen. In den Räumen hört man keine Musik mehr, vom Essen ist kaum noch etwas übrig und nur wenige Gäste sind noch anwesend. „Möglicherweise möchten Sie, dass ich Ihren Mantel hole?“, fragt der Diener mit einstudiertem Lächeln. Du schwankst, als du dich erhebst, und stützt dich an der Armlehne des Sofas ab. Dein Kopf dröhnt schwindelerregend heftig und du siehst Punkte vor deinen Augen tanzen. Trotzdem bestehst du darauf, dass es dir gut geht, und gehst in Richtung Eingangshalle.

Von den Gästen, die du früher am Abend gesucht hast, kannst du keinen mehr entdecken, nicht einmal die Gastgeberin Mrs. Dumaine. Alle Spuren des Wahnsinns und Schreckens, die du erlebt hast, sind verschwunden. Selbst von den Merkwürdigkeiten, die du beim Eintreten in das Haus bemerkt hast, ist nichts mehr zu sehen – keine Kampfspuren, keine zerbrochenen Fenster, keine Blutspur auf der Veranda ... Alle Beweise wurden ausgelöscht. Aber du erinnerst dich an die Ereignisse dieser Nacht und in deiner Erinnerung wirst du die Antworten finden.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird unter „Befragte VIPs“ der Name jedes „befragten“ Charakters notiert.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird unter „Getötete VIPs“ der Name jedes einzigartigen **Verrückt**-Gegners im Siegpunktstapel notiert.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Für jeweils 2 Hinweise, die sich am Ende des Spiels auf dem Szenendeck befunden haben, wird ein Ermittler gewählt, der 1 zusätzlichen Erfahrungspunkt verdient. Die Erfahrungspunkte dieser Belohnung müssen so gleichmäßig wie möglich unter den Ermittlern aufgeteilt werden.
- ☉ Alle , - und -Marker werden aus dem Chaosbeutel entfernt. Dann wird 1 -Marker, 1 -Marker und 1 -Marker dem Chaosbeutel hinzugefügt.
- ☉ Überspringe Zwischenspiel I: Belohnung des Wahnsinns und fahre direkt mit Szenario III: Wiederhall aus der Vergangenheit fort.

## Zwischenspiel I: Belohnung des Wahnsinns

**Auflösung 3:** Einige Tage später denkst du über die Feier im Haus der 1452 Atlantic Avenue nach. Wie gut du dich doch amüsiert hast! Aber trotzdem ist deine Erinnerung sehr verschwommen. Du wirst das Gefühl nicht los, dass du etwas Wichtiges vergessen hast. Etwas, das mit der Aufführung zusammenhängt, die du früher an jenem Abend gesehen hast – Der König in Gelb. Dieses bohrende Gefühl verfolgt dich in jedem wachen Moment. Egal wie sehr du dich bemüht dir die Ereignisse der Nacht vollständig ins Gedächtnis zu rufen, es bleibt eine klaffende Lücke in deiner Erinnerung. Je mehr du dich anstrengst dich an alles zu erinnern, desto mehr nimmst auch deine Sorge zu, bis sie fast zur Besessenheit wird. Du beschließt, dass du wissen musst, was in dieser Nacht geschehen ist, und machst dich auf den Weg zur Gesellschaft für Geschichte in der Südstadt. Vielleicht kannst du dort mehr über Der König in Gelb herausfinden ...

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird unter „Befragte VIPs“ der Name jedes „befragten“ Charakters notiert. Dann werden alle Namen durchgestrichen, weil die Erinnerungen an die Geschehnisse der Nacht ausgelöscht worden sind.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird unter „Getötete VIPs“ der Name jedes einzigartigen **Verrückt**-Gegners im Siegpunktstapel notiert.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Für jeweils 2 Hinweise, die sich am Ende des Spiels auf dem Szenendeck befunden haben, wird ein Ermittler gewählt, der 1 zusätzlichen Erfahrungspunkt verdient. Die Erfahrungspunkte dieser Belohnung müssen so gleichmäßig wie möglich unter den Ermittlern aufgeteilt werden.
- ☉ Alle , - und -Marker werden aus dem Chaosbeutel entfernt. Dann werden 1 -Marker, 1 -Marker und 1 -Marker dem Chaosbeutel hinzugefügt.
- ☉ Überspringe Zwischenspiel I: Belohnung des Wahnsinns und fahre direkt mit Szenario III: Widerhall aus der Vergangenheit fort.

☉ Die Ermittler müssen entscheiden (wähle eins):

- ❖ Die Dinge scheinen sich beruhigt zu haben. Vielleicht sollte ich wieder hineingehen und weiter ermitteln.  
Fahre mit **Belohnung des Wahnsinns 1** fort.
- ❖ Ich vertraue diesem Ort nicht im geringsten. Ich werde die Tür verrammeln und sehen, dass ich hier wegkomme!  
Fahre mit **Belohnung des Wahnsinns 2** fort.
- ❖ Falls diese Menschen am Leben bleiben dürfen, wird sich dieser Schrecken immer und immer wiederholen. Ich muss der Sache ein Ende machen. Ich muss sie töten.  
Fahre mit **Belohnung des Wahnsinns 3** fort.

**Belohnung des Wahnsinns 1:** Die veränderte Atmosphäre weckt deine Neugier. Und wenn alles nur ein Streich war, den dir dein Verstand gespielt hat? Und wenn die Heimsuchungen, die von Der König in Gelb ausgehen, nicht mehr aufhören wollen? Die Antwort auf deine Fragen befindet sich möglicherweise im Haus. Vorsichtig öffnest du die Vordertür erneut. Beruhigende Jazzklänge und das Gemurmel entspannter Unterhaltungen umfassen dich und werden lauter, als du eintrittst. In der Luft liegt der verlockende Geruch von gebratenem Schweinefleisch. Wie erwartet sind die Kampfspuren und Merkwürdigkeiten, die dir vorhin noch aufgefallen sind, inzwischen verschwunden. Als du um die Ecke ins Speisezimmer gehst, siehst du dort den Fremden in ein Gespräch mit einem hochgewachsenen Mann mit Schnurrbart vertieft, der einen edlen Anzug trägt und einen Stock mit Silbergriff bei sich hat. Der Fremde wendet sich dir zu, sein Blick bohrt sich in deinen Geist und du kannst vor Qualen kaum noch etwas sehen. Noch bevor du bemerkst, was vor sich geht, läufst du so schnell wie möglich fort und stolperst von Schmerzen gebeutelt und orientierungslos durch die Tür. Ohne zu Atem kommen zu können, eilst du zu deinem Fahrzeug und rast mit zitternden Händen, die das Lenkrad fest umklammern, fort von diesem Ort.

☉ Warum solltest du wieder hineingehen?

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler sind in ein geheimes Treffen geplätzt. Im Kampagnenlogbuch wird ein **Zweifel** angekreuzt.

☉ Alle , - und -Marker werden aus dem Chaosbeutel entfernt. Dann werden 2 -Marker dem Chaosbeutel hinzugefügt.

☉ Fahre mit Szenario III: Widerhall aus der Vergangenheit fort.

**Belohnung des Wahnsinns 2:** Du kannst deinen Sinnen nicht trauen. Dies ist alles nur ein Trick, um dich wieder hineinzulocken. Du bist nicht sicherer als vorher. Aber du unterdrückst deine Angst und beginnst damit, die Vordertür des Hauses mit schweren Steinbänken zu verrammeln, die vorher am kopfsteingepflasterten Weg im Vorgarten gestanden haben. Du hoffst, dass das ausreichen wird, bist aber nicht dazu bereit, hierzubleiben und es herauszufinden. Als du fertig bist, eilst du zu deinem Fahrzeug und fährst in Richtung Südstadt, wo du Antworten zu finden hoffst.

- ☉ Die Tür wird sie nicht aufhalten.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler sind von der Feier geflohen.*
- ☉ Alle , - und -Marker werden aus dem Chaosbeutel entfernt. Dann werden 2 -Marker dem Chaosbeutel hinzugefügt.
- ☉ Fahre mit Szenario III: Wiederhall aus der Vergangenheit fort.

**Belohnung des Wahnsinns 3:** *Du kannst das Risiko nicht eingehen, das Haus erneut zu betreten. Aber du kannst diese abscheulichen Kreaturen auch nicht frei herumlaufen lassen. Du durchsuchst die Garage und findest einen alten Schlauch, einen leeren Benzinkanister und einige Streichhölzer. Da dir klar ist, was du tun musst, saugst du etwas Benzin aus Mrs. Dumaines Oakland 6-54A ab. Dieses Benzin verschüttest du auf der gesamten vorderen Veranda, in der Garage und rings um die äußeren Mauern des Hauses. Nun brauchst du nur noch einige Streichhölzer, um eine Feuersbrunst zu starten. Vom Vorgarten aus siehst du zu, wie das Haus schließlich von den Flammen verschlungen wird. In der ganzen Straße hört man das Prasseln des Feuers, das Bersten der Balken und die Todesschreie der schrecklichen Wesen. Zufrieden gehst du zu deinem Fahrzeug zurück und fährst voll grimmiger Entschlossenheit in die Südstadt.*

- ☉ Du hast das Richtige getan ... oder etwa nicht?
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Monster auf der Feier wurden getötet.* Im Kampagnenlogbuch wird eine **Überzeugung** angekreuzt.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch werden unter „Getötete VIPs“ die Namen aller fünf „VIPs“ notiert, falls sie dort noch nicht stehen: Constance Dumaine, Jordan Perry, Ishimaru Haruko, Sebastien Moreau und Ashleigh Clarke.
- ☉ Alle , - und -Marker werden aus dem Chaosbeutel entfernt. Dann werden 2 -Marker dem Chaosbeutel hinzugefügt.
- ☉ Fahre mit Szenario III: Wiederhall aus der Vergangenheit fort.

## Und nun?

Jedes Szenario im Zyklus *Der Pfad nach Carcosa* kann als Einzelspiel-szenario gespielt werden, es ist aber auch möglich, sie zu einer achtteligen Kampagne zu verbinden. Das nächste Szenario der Kampagne *Der Pfad nach Carcosa* befindet sich im Mythos-Pack *Wiederhall aus der Vergangenheit* und die Geschichte wird mit den sechs Packs dieses Zyklus fortgesetzt.

## Credits

**Autoren des Grundspiels:** Nate French und Matthew Newman

**Autor der Erweiterung:** Matthew Newman

**Redaktion:** Nate French und Kevin Tomczyk

**Lektorat:** Christine Crabb

**Grafikdesign des Grundspiels:** Mercedes Opheim und Evan Simonet mit Monica Helland und Christopher Hosch

**Grafikdesign der Erweiterung:** Andrew Navaro mit Christopher Hosch und Mercedes Opheim

**Leitender Grafikdesigner:** Brian Schomburg

**Schachtelillustration:** Cristi Balanescu

**Künstlerische Leitung:** Taylor Ingvarsson

**Abteilungsleitung Kunst:** Melissa Shetler

**Arkham Horror Story Group:** Dane Beltrami, Matthew Newman, Katrina Ostrander und Nikki Valens

**„Der Pfad nach Carcosa“-Storytext:** Matthew Newman

**Produktionsmanager:** Megan Duehn

**LCG-Manager:** Mercedes Opheim

**Abteilungsleiter Kunst:** Andrew Navaro

**Ausführender Spieldesigner:** Corey Konieczka

**Ausführender Produzent:** Michael Hurley

**Herausgeber:** Christian T. Petersen

**Testspieler:** *David Boeren, Alex Byers, Tom Capor, Brian L. Casey, Matt Charboneau, Marcia "Find all da Clues" Colby, Stephen Coleman, Sean Conyone, Alexis Elmore, Justin Engelking, Grant Flesland, Jed Humphries, Chris "Milan" Gerber, Jill McTavish, Chad Reverman, Zap Riecken, Jim Roberts, Jake Ryan, Mai Speak, Becca Starr, Michael Strunk, Ana Watson, James Watson, Matthew Watson, Zachary "Punch 'em with the Shovel" Varberg und Jeremy "Went Infinite Again" Zwirn*

## Deutsche Ausgabe

**Redaktion:** Benjamin Fischer

**Übersetzung:** Sandra Schmidt

**Layout & Grafische Bearbeitung:** Thomas Kramer

**Unter Mitarbeit von:** Frank Gerken, Niklas Bungardt, Christian Schepers, Patrice Mundinar, Jan Fehrenberg und Christian Kretschmer

**Redaktionelle Leitung:** Marco Reinartz

