

# ARKHAM HORROR

## DAS KARTENSPIEL

### FINSTERES CARCOSA

MYTHOS - PACK

Finsteres Carcosa ist Szenario VIII 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 VIII: Finsteres Carcosa

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls die Ermittler den unteren Pfad geöffnet haben, lies **Einführung 1**.

Falls die Ermittler den oberen Pfad geöffnet haben, lies **Einführung 2**.

**Einführung 1:** Du schwimmst zum Ufer, ziehst dich auf die Felsen und schnappst nach Luft. Einige Zeit bleibst du völlig erschöpft liegen. Jeder Muskel in deinem Körper schmerzt. Vor dir liegt eine einsame Weite des Schmerzes. In der Ferne siehst du die fremdartigen Türme einer verzerrten Stadt in die Wolken reichen. Hinter dir spiegeln sich in der dunklen Oberfläche des Sees, aus dem du gerade aufgetaucht bist, die Zwillingssonnen. Als du zurück in die schlammigen Tiefen blickst, entdeckst du keine Spur von der Kapelle, von der aus du gesprungen bist, oder von Mont Saint-Michel, nicht einmal von der Erde. Dies ist Carcosa – das Reich des Wahnsinns in den Sternen, über das Hastur uneingeschränkt gebietet.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

**Einführung 2:** Du landest auf schwarzem Obsidian, der sich an einer Turmspitze entlang windet. Du hustest Blut und ein stechender Schmerz fährt durch deine Eingeweide, als ob du dir eine Rippe gebrochen hättest. Vor dir liegt eine verzerrte, fremdartige Stadt. Ihre sich windenden Straßen und die von jeglicher Norm abweichende Bauweise zeigen nicht das kleinste bisschen Ordnung oder Struktur. In der Ferne spiegelt ein schlammiger See das Gleißeln der Zwillingssonnen wider. Als du aufsiehst, bemerkst du hinter den Wolken die auf den Kopf gestellte Abtei von Mont Saint-Michel. Dies ist Carcosa – das Reich des Wahnsinns in den Sternen, über das Hastur uneingeschränkt gebietet.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

#### Vorbereitung

- Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Finsteres Carcosa*, *Wahnvorstellungen*, *Kult des Gelben Zeichens*, *Bewohner von Carcosa*, *Anhänger von Hastur* und *Lähmende Angst*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- Überprüfe das Kampagnenlogbuch. In diesem Szenario sollten je nach Situation unterschiedliche Versionen von Szene 2 verwendet werden. Jede andere Version von Szene 2 wird aus dem Spiel entfernt:
  - Falls die Ermittler insgesamt 5 oder weniger **Zweifel** und **Überzeugung** haben, wird Szene 2 – „Suche nach dem Fremden (V. I)“ verwendet.
  - Falls die Ermittler insgesamt 6 oder mehr **Zweifel** und **Überzeugung** haben sowie mehr **Zweifel** als **Überzeugung** haben, wird Szene 2 – „Suche nach dem Fremden (V. II)“ verwendet.
  - Falls die Ermittler insgesamt 6 oder mehr **Zweifel** und **Überzeugung** haben sowie mehr **Überzeugung** als **Zweifel** haben, wird Szene 2 – „Suche nach dem Fremden (V. III)“ verwendet.
  - Falls die Ermittler insgesamt 6 oder mehr **Zweifel** und **Überzeugung** haben sowie genauso viel **Zweifel** wie **Überzeugung** haben, dürfen die Spieler wählen, ob sie Szene 2 – „Suche nach dem Fremden (V. II)“ oder Szene 2 – „Suche nach dem Fremden (V. III)“ verwenden.
- Jeweils 1 Kopie von *Trostlose Ebene*, 1 Kopie von *Finstere Straßen*, 1 Kopie von *Ruinen von Carcosa* und 1 Kopie von *Tiefen von Demhe* werden zufällig bestimmt und ins Spiel gebracht. (Ein Vorschlag für die Platzierung der Orte befindet sich auf der nächsten Seite.) Alle weiteren Kopien von *Trostlose Ebene*, *Finstere Straßen*, *Ruinen von Carcosa* und *Tiefen von Demhe* werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- Ufer von Hali, Dunkle Turmspitzen und Palast des Königs werden ins Spiel gebracht. (Ein Vorschlag für die Platzierung der Orte befindet sich auf der nächsten Seite.)
  - Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls die Ermittler den unteren Pfad geöffnet haben, beginnt jeder Ermittler das Spiel am Ufer von Hali.
  - Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls die Ermittler den oberen Pfad geöffnet haben, beginnt jeder Ermittler das Spiel auf Dunkle Turmspitzen.
- 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 folgenden Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: *Hastur (Der König in Gelb)*, *Hastur (Herr über Carcosa)*, *Hastur (Der König in Lumpen)* und *Bestie von Aldebaran*.
- Die Zählstriche unter „Auf der Jagd nach dem Fremden“ im Kampagnenlogbuch werden überprüft.
  - Falls sich dort 2 oder weniger Zählstriche befinden, wird Agenda 1a 3 Verderben hinzugefügt.
  - Falls sich dort 3–5 Zählstriche befinden, wird Agenda 1a 2 Verderben hinzugefügt.
  - Falls sich dort 6–8 Zählstriche befinden, wird Agenda 1a 1 Verderben hinzugefügt.
  - Falls sich dort 9 oder mehr Zählstriche befinden, wird nichts verändert.
- Jeder Ermittler nimmt abgerundet direkten Horror in Höhe der Hälfte seiner geistigen Gesundheit (kann nicht verhindert werden). Durch diesen Horror können Ermittler nicht besiegt werden (siehe „Geistige Gesundheit im Reich von Carcosa“ auf der nächsten Seite).
- 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):** Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

- ☉ Falls die Ermittler mehr (oder gleich viel) **Überzeugung** als **Zweifel** haben: Fahre mit **Auflösung 4** fort.
- ☉ Falls die Ermittler mehr **Zweifel** als **Überzeugung** haben: Fahre mit **Auflösung 5** fort.

**Auflösung 1:** Du stehst auf der Empore des Turms der Abtei von Mont Saint-Michel und ein nasskalter Wind fährt durch deine Haare. Die Bleiche Maske ruht in deiner Hand. Ihr fehlt jegliche Wärme. Du kannst dich kaum dazu überwinden, sie anzusehen. Nun kannst du dich an alles erinnern – wie alles anfang, wie es endete und alles, was dazwischen geschehen ist. Du musst nur noch eine Sache erledigen. Du schleuderst die Maske mit aller Kraft in die Luft und siehst zu, wie sie in die sturmumtosten Wellen tief unter dir fällt.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler haben verhindert, dass Hastur aus seinem Gefängnis entkommt.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch werden die Namen aller Ermittler notiert, die das Spiel mit mindestens 1 Kopie der Verratskarte Besessenheit auf ihrer Hand beendet haben.
- ☉ Jeder Ermittler erleidet 2 körperliche und 2 seelische Traumata, da er sich von der Zeit in Carcosa, dem Reich des Wahnsinns, nie ganz erholen kann.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler verdient 5 zusätzliche Erfahrungspunkte, da er sich gegen den gefährlichsten aller Feinde hat durchsetzen können – gegen sich selbst.
- ☉ Die Ermittler gewinnen die Kampagne!

**Auflösung 2:** Donnernder Applaus lässt dich aus dem Schlaf hochfahren. Das Publikum im Theater springt auf und jubelt scheinbar endlos. Einige Mäzene in der ersten Reihe werfen den Schauspielern, die sich mit warmem, breitem Lächeln verbeugen, Rosen zu. An deinen Schläfen verspürst du einen schneidenden Schmerz. Wie bist du hierher zurückgekommen? Warst du die ganze Zeit über im Theater? Was war mit der Feier? Dem Sanatorium? Den Katakomben? ... Carcosa? War alles nur ein fürchterlicher Albtraum?

Du verlässt den Zuschauersaal, bevor sich die Menge entscheidet dies ebenfalls zu tun. Deine Wahrnehmung ist von Schwindelgefühlen und Erschöpfung getrübt. Das Gewicht deiner langen Ermittlungen lastet schwer auf deinem Geist. Schließlich erreichst du das Foyer und kriechst mühsam weiter. In diesem Moment ergreift ein Mann in elegantem Anzug deinen Arm und zieht dich hoch. Du willst ihm gerade danken, als du ihn erkennst. Sein Anblick lässt dich für einen Moment schreckerfüllt zurückweichen. Der Schauspieler, der die Rolle des Fremden gespielt hat, trägt immer noch seine bleiche, ausdruckslose Maske. Er verneigt sich wortlos vor dir und wendet sich dann ab, um das Ward-Theater durch den Vordereingang zu verlassen.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler haben verhindert, dass Hastur aus seinem Gefängnis entkommt.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch werden die Namen aller Ermittler notiert, die das Spiel mit mindestens 1 Kopie der Verratskarte Besessenheit auf ihrer Hand beendet haben.
- ☉ Jeder Ermittler erleidet 2 seelische Traumata, da er sich von der Zeit in Carcosa, dem Reich des Wahnsinns, nie ganz erholen kann.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler verdient 5 zusätzliche Erfahrungspunkte, weil er Einsicht in die Machenschaften hinter *Der König in Gelb* gewonnen hat.
- ☉ Die Ermittler gewinnen die Kampagne!

**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 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 Licht der Sonne zu schützen. Du stehst über dem wunderschönen Mont Saint-Michel. Möwen kreisen am wolkenlosen Himmel über der Abtei. Das Wasser um die Abtei ist ruhig und azurblau.

„Ich habe Sie überall gesucht!“, hörst du eine Stimme hinter dir ausrufen. Du drehst dich erschrocken um. Einen Moment lang erwartest du, den Fremden und seine Bleiche Maske zu sehen, aber stattdessen steht der Kapitän des Bootes, den du angeheuert hast, um dich nach Mont Saint-Michel zu bringen, am Rand der Stufen und lächelt dich an. „Bereit für die Rückfahrt?“

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler haben verhindert, dass Hastur aus seinem Gefängnis entkommt.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch werden die Namen aller Ermittler notiert, die das Spiel mit mindestens 1 Kopie der Verratskarte Besessenheit auf ihrer Hand beendet haben.
- ☉ Jeder Ermittler erleidet 2 körperliche Traumata, da er sich von der Zeit in Carcosa, dem Reich des Wahnsinns, nie ganz erholen kann.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler verdient 5 zusätzliche Erfahrungspunkte, weil er Einsicht in die Machenschaften hinter *Der König in Gelb* gewonnen hat.
- ☉ Die Ermittler gewinnen die Kampagne!

**Auflösung 4:** 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.

**Auflösung 5:** Die Welt da draußen wird nie erfahren, wie du versucht hast sie zu retten. Sie behandeln dich mit Mitleid, mit Zorn und Verachtung, aber du kennst die Wahrheit. Sie haben sich ihrem fürchterlichen Schicksal ergeben, aber du versuchst weiterhin jeden Tag ihnen die Botschaft zu überbringen. Du musst sie vor *Der König in Gelb*, vor *Hastur* und *Carcosa* warnen. „Eine weitere verlorene Seele“, sagen sie, aber sie können sich nicht vorstellen, was du durchgemacht hast, bei dem Versuch, sie zu retten. Du warnst sie davor, dass er kommen wird, um sie für sich zu beanspruchen, aber sie glauben dir nie. An den Wänden deiner Zelle schreibst du über *Aldebaran* und die schwarzen Sterne, aber die Worte verblässen mit den Jahren. Niemand nimmt sich deine Warnung zu Herzen.

- ☉ Du hast nicht wirklich geglaubt entkommen zu können, oder?
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Hastur* hat die Ermittler im Griff.
- ☉ Jeder Ermittler wird **wahnsinnig**.
- ☉ Die Ermittler verlieren die Kampagne.

## Credits

**Autoren von Arkham Horror: Das Kartenspiel:** Nate French und Matthew Newman

**Autor der Erweiterung:** Matthew Newman

**Redaktion und Lektorat:** Jeremiah J. Shaw

**Grafikdesign von Arkham Horror: Das Kartenspiel:** Mercedes Opheim und Evan Simonet mit Monica Helland und Christopher Hosch

**Grafikdesign der Erweiterung:** Christopher Hosch, Taylor Ingvarsson und Mercedes Opheim

**Leitender Grafikdesigner:** Brian Schomburg

**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“ -Story-Text:** Matthew Newman

**Produktionsmanager:** Megan Duehn

**LCG-Manager:** Mercedes Opheim

**Kreativdirektor:** Andrew Navaro

**Ausführender Spieleautor:** 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 Conyne, Alexis Elmore, Justin Engelking, Grant Flemland, Jed Humphries, Chris "Milan" Gerber, Jill McTavish, Chad Reverman, Zap Riecken, Jim Roberts, Jake Ryan, Mai Speak, Becca Starr, Michael Strunk, Justin Thibodeaux, Ana Watson, James Watson, Matthew Watson, Zachary "Punch 'em with the Shovel" Varberg, and Jeremy "Went Infinite Again" Zwirn

## Deutschen Ausgabe

**Redaktion:** Benjamin Fischer

**Übersetzung:** Sandra Schmidt

**Layout & Grafische Bearbeitung:** Thomas Kramer

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

**Redaktionelle Leitung:** Marco Reinartz

## Epilog

**Lies den folgenden Text nur, falls die Ermittler die Kampagne gewonnen haben.**

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls mindestens ein Ermittler besessen war, **lesen nur diese Ermittler** diesen Epilog. Der Text wird nicht laut vorgelesen, falls nicht alle Ermittler besessen waren.

*Einige Monate Vorbereitung waren erforderlich, aber endlich bist du bereit dein neuestes Werk der Welt vorzustellen. Zunächst musstest du natürlich Sponsoren finden. Aber dank deiner Verbindungen in Paris hat das nicht lange gedauert. Man hat dir versichert, dass die Besetzung die beste ist, die man für Geld anwerben kann, aber trotzdem strebst du immer noch danach, alles zu perfektionieren. Es muss perfekt sein. Die Geschichte muss so erzählt werden, dass die Welt versteht. Du hörst, wie die Schauspieler hinter deinem Rücken flüstern: ihre Bemerkungen über deine bizarre Leidenschaft, ihre Besorgnis über deine durchdringenden gelben Augen. Aber das interessiert dich nicht. Du machst dir nur Gedanken über die Aufführung. Die Aussprache der Worte. Die Melodie von Cassildas Lied. Die Gestaltung der Maske des Fremden.*

*Das wird die größte Aufführung von Der König in Gelb werden, welche die Welt je gesehen hat.*

© 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

Verteiler der deutschsprachigen Ausgabe durch:

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



PROOF OF  
PURCHASE  
Finsteres Carcosa  
4 015566 025516

## Anmerkungen der Entwickler

Herzlichen Glückwunsch zum Abschluss der Kampagne *Der Pfad nach Carcosa*! Diese Kampagne bedeutet mir sehr viel, weil sie auf dem Werk von Robert W. Chambers und seiner berühmten Kurzgeschichtensammlung *Der König in Gelb* basiert. Diese Geschichten waren mein erster Kontakt zum erweiterten Mythos und ich liebe jede einzelne von ihnen über alles.

Für diese Kampagne wollte ich den Wahnsinn und den Irrsinn von *Der König in Gelb* einfangen, sowohl in den Spielmechanismen als auch in den erzählenden Elementen. Ich wollte in den Spielern dieselben Gefühle wecken, die Chambers mit seinem eigenen Werk hervorgerufen hat. Natürlich gibt es offenkundige Referenzen: Beispielsweise finden die Spieler die Spange aus schwarzem Onyx aus „Das gelbe Zeichen“ und das Szenario „Ein Phantom der Wahrheit“ ist größtenteils inspiriert durch „Am Hofe des Drachen“. Aber diese Referenzen sind nur ein kleiner Teil der Hommage an *Der König in Gelb*.

Eines der Stilmittel, für dessen Einsatz in *Der König in Gelb* Chambers berühmt wurde, ist das des „unzuverlässigen Erzählers“. Die Idee dahinter ist, dass der Leser nicht darauf bauen kann, dass jedes Wort, das er liest, die Wahrheit ist. *Der König in Gelb* lädt den Leser ein dem Erzähler zu misstrauen und erschafft dadurch eine Dissonanz zwischen dem Autor und dem Leser.

Ich wollte ausprobieren, wie dieses Konzept in *Arkham Horror: Das Kartenspiel* funktioniert. Aber wie erschafft man einen unzuverlässigen Erzähler in einem Kartenspiel? Dieses Problem sind wir aus verschiedenen Richtungen angegangen. Zunächst haben wir den Erzähltext jedes Szenario so geschrieben, dass verschiedene Interpretationen dessen möglich sind, was den Ermittlern geschieht. War das Theater wirklich voller Kultisten und Furcht erregender Kreaturen? Oder sind die Ermittler ihren eigenen Wahnvorstellungen zum Opfer gefallen? Waren die Gäste auf der Feier von Constance Dumaine wirklich monströse Schrecken oder unschuldige Unbeteiligte? Haben die Ermittler das Arkham Sanatorium auf der Suche nach Daniel Chesterfield besucht oder waren sie Patienten? Es gibt auf diese Fragen keine richtigen oder falschen Antworten. Sie werden von den Spielern selbst beantwortet, welche die Linse darstellen, durch welche die Ereignisse interpretiert werden müssen.

Weiterhin haben wir das Konzept des unzuverlässigen Erzählers durch die Verwendung von **Zweifel** und **Überzeugung** hervorgerufen. Diese Entscheidungen fordern die Spieler auf zu hinterfragen, ob das, was sie lesen, real ist, genau wie Chambers dies in *Der König in Gelb* getan hat. Diese Entscheidungen verändern die Geschichte der Kampagne so, dass sie zu der eigenen Wahrnehmung passt. Falls die Spieler glauben, dass die Ermittler verrückt sind, wird sich die Geschichte vielleicht so entwickeln. Das erhöht zum einen den Wiederspielwert der Kampagne, zum anderen sendet es eine interessante Botschaft über die Natur von Wahnvorstellungen und den Wahnsinn an sich.

Deshalb lade ich die Spieler ein die Kampagne nach dem ersten Durchspielen zu wiederholen und dabei diese Anmerkungen im Hinterkopf zu behalten. Es gibt viele mögliche Interpretationen der Geschichte – mehr, als ich in diesen Anmerkungen erwähne. Für jede Interpretation finden sich in der Kampagne eingestreute Hinweise. Was hat Nigel Enggram am Ende getan, falls er überhaupt irgendetwas getan hat? Worum ging es bei dem „Geheimnis“, das es den Ermittlern möglich gemacht hat, Hastur zu besiegen? Wir würden uns freuen, wenn Spieler ihre Theorien im Internet veröffentlichen, bitten sie aber, daran zu denken, damit nicht das Spielerlebnis für andere Spieler zu schmälern.

Wir hoffen dieser Ausflug in die Geheimnisse um *Der König in Gelb* hat euch Spaß gemacht, und freuen uns schon auf die nächste Kampagne. Es wird ein **Abenteuer**.