

ARKHAM HORROR[®]

DAS KARTENSPIEL

DIE LABYRINTHE DES IRRSINNS

Betrachtet dies als eine Prüfung
der menschlichen Willenskraft ...

Die Labyrinth des Irrsinns für Arkham Horror: Das Kartenspiel nimmt die Spieler im wahrsten Sinne des Wortes gefangen. Dieses einzigartige Szenario kann nur in den beiden auf den nächsten Seiten beschriebenen Spielmodi gespielt werden und nicht als Nebengeschichte in eine bestehende Kampagne integriert werden.

Erweiterungssymbol

Die Karten dieser Erweiterung können an diesem Symbol vor der Setnummer jeder Karte erkannt werden.



Spielmodi

Das Szenario *Die Labyrinth des Irrsinns* kann auf 2 Arten gespielt werden: Mit einer einzigen Gruppe aus 1–4 Spielern im *Einzelgruppenmodus* oder im *Epischen Mehrspielermodus* mit 3–12 Spielern, die auf drei Gruppen aus je 1–4 Spielern aufgeteilt werden.

Die Seiten 3–4 enthalten zusätzliche Regeln und Klarstellungen für beide Versionen dieses Szenarios, während sich auf den Seiten 6–7 Sonderregeln für den *Einzelgruppenmodus* und den *Epischen Mehrspielermodus* befinden.

Unabhängig davon, in welchem Modus gespielt wird, gibt es für *Die Labyrinth des Irrsinns* nur 2 Schwierigkeitsgrade: Normal und Schwer. Der Chaosbeutel wird aus folgenden Markern zusammengestellt:

◆ **Normal:**

+1, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, -5, ☠, ☠, ♣, ☆.

◆ **Schwer:**

+1, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -2, -3, -4, -5, -6, ☠, ☠, ♣, ☆.



Zusätzliche Regeln & Klarstellungen

Paradox

Die *Labyrinth des Irrsinns* bestehen aus fremdartigen Orten. Die Ermittler werden gelegentlich mit scheinbar unmöglichen Situationen konfrontiert. Der Spieltext auf Karten ergibt möglicherweise auf den ersten Blick keinen Sinn, aber die Lösung dieser Paradoxien ist der Schlüssel zum Überleben. Die Ermittler sollten ihre Umgebung jederzeit genau im Auge behalten und sich ihrer bewusst sein, um *möglicherweise* entkommen zu können.

„Zeitbegrenzte“ Ermittlungsziele

Viele Szenekarten in diesem Szenario haben besondere Ermittlungsziele, die das Wort **Zeitbegrenzt** beinhalten. Diese Szenekarten stehen für Aufgaben oder Bedingungen, welche die Ermittler durchführen müssen, bevor die Agenda vorrückt. **Die Ermittler rücken nicht von der Szenekarte vor, wenn diese Bedingung erfüllt ist.** Sie müssen zunächst abwarten, bis die Agenda vorrückt.

In diesem Szenario rücken die Szenen- und Agendakarten nicht unabhängig voneinander vor. Sobald die Agenda vorrückt, weist sie die Spieler an auch von der Szenekarte vorzurücken. Die Rückseite jeder Szenekarte enthält weitere Anweisungen, abhängig davon, ob die Ermittler es geschafft haben, ihre Aufgabe zu erfüllen oder nicht.

Wenn im *Epischen Mehrspielermodus* gespielt wird, kann keine Gruppe zur nächsten Szene oder Agenda vorrücken, bis alle anderen Gruppen ebenfalls dazu bereit sind, zur nächsten Szene und Agenda vorzurücken.

Wenn im *Einzelgruppenmodus* gespielt wird und die Ermittler der Meinung sind, sie haben ihr Ermittlungsziel erfüllt und noch Zeit übrig, dürfen sie sich in der Mythosphase, sobald Verderbensmarker der Agenda hinzugefügt werden, dafür entscheiden, Verderbensmarker der Agenda hinzuzufügen, bis der Verderbensschwellenwert erreicht ist.

Handlungskarten

Handlungskarten sind eine neue Kartenart in diesem Szenario. Diese Karten dienen als neue Möglichkeit, die Kampagne mit noch mehr erzählter Handlung und Spieltext zu füllen. Sobald eine Handlungskarte gezogen wird, wird einfach der Handlungstext auf der Karte vorgelesen und ihr **Enthüllung**-Effekt abgehandelt. Ihr Spieltext gilt als aktiv, solange die Karte im Spiel ist. Die Handlungskarten in diesem Szenario sind doppelseitig bedruckt: Eine der Seiten hat jeweils die Überschrift „Tief im Labyrinth“. Die Karten werden erst dann auf diese Seite umgedreht, wenn die Spieler die Anweisung dazu erhalten.



Zeitbeschränkung

Wenn im *Epischen Mehrspielermodus* gespielt wird, können die Spieler (oder der Organisator des Spiels) eine Zeitbeschränkung für jede Szene und Agenda im Spiel festlegen. Die Standard-Zeitbeschränkung für jede Szene und Agenda beträgt **60 Minuten**. Die Spieler (oder der Organisator des Spiels) dürfen eine andere Zeitbeschränkung festlegen, die zum Beispiel von der Anzahl der Spieler abhängt. Falls die Zeit abläuft, sollten alle Gruppen, welche die aktuelle Runde noch nicht abgeschlossen haben, bis zur nächsten Mythosphase weiterspielen, dann so viele Verderbensmarker auf die aktuelle Agenda platzieren, bis der Verderbensschwellenwert erreicht ist, und zur nächsten Agenda vorrücken.

Karten und Marker geben oder austauschen

Wenn dieses Szenario im *Epischen Mehrspielermodus* gespielt wird, gibt es einige Effekte, die es den Ermittlern erlauben, Marker, Handkarten oder Vorteile im Spiel an Ermittler in anderen Gruppen zu geben.

Die Spieler sollten darauf achten, Karten, die sie von anderen Spielern erhalten haben, vorsichtig zu behandeln. Endet das Spiel, sollte sichergestellt werden, dass alle Karten und Marker, die unter die Kontrolle eines anderen Spielers geraten sind, wieder ihrem Besitzer zurückgegeben werden.



Epischer Mehrspielermodus

Um *Die Labyrinth des Irrsinns* im *Epischen Mehrspielermodus* zu spielen, sollten die Ermittler zuerst in 3 Gruppen aufgeteilt werden – Gruppe A, Gruppe B und Gruppe C. Jede Gruppe benötigt zum Spielen eine eigene Kopie von *Die Labyrinth des Irrsinns*. Jeder Gruppe muss mindestens 1 Ermittler zugewiesen werden und keiner Gruppe dürfen mehr als 4 Ermittler zugewiesen werden.

Während des Spiels müssen folgende zusätzliche Regeln beachtet werden:

- ◆ Bei der Erstellung von Decks für *Die Labyrinth des Irrsinns* werden die Regeln für das Einzelspielszenario auf Seite 8 des Referenzhandbuchs verwendet. Die Spieler müssen nicht unbedingt mit 0 Erfahrungspunkten starten.
- ◆ Jede Gruppe hat ihre eigene Spielzone und spielt unabhängig von den anderen Gruppen. Regeln, Aktionen und Karteneffekte können nicht Ermittler in anderen Gruppen betreffen, außer wenn dies ausdrücklich angegeben ist.
- ◆ Am Ende jeder Runde müssen die Ermittler eine Spielpause einlegen und abwarten, bis alle 3 Gruppen das Ende der Runde erreicht haben. Zu diesem Zeitpunkt darf jede Gruppe „Am Ende der Runde“-Fähigkeiten in beliebiger Reihenfolge auslösen. Sobald alle 3 Gruppen ihre „Am Ende der Runde“-Fähigkeiten ausgelöst haben, wird das Spiel mit der nächsten Runde fortgesetzt.
- ◆ Die Spieler dürfen die anderen Gruppen fragen, ob sie das Ende der Runde erreicht haben, **ansonsten dürfen die Ermittler nicht mit Ermittlern in anderen Gruppen kommunizieren**, außer wenn eine Szenariokarte dies ausdrücklich erlaubt. Die Ermittler dürfen außerdem nicht die Karten in den Spielzonen anderer Gruppen ansehen. (*Für ein bestmögliches Spielerlebnis sollten die Spieler an verschiedenen Tischen oder sogar in verschiedenen Räumen spielen.*)

Einzelgruppenmodus

Im Einzelgruppenmodus können *Die Labyrinth des Irrsinns* auf 2 Arten gespielt werden – als Einzelspielszenario oder als Reihe von 3 Spielen als Minikampagne.

Sobald im Einzelspielszenario gespielt wird, dürfen die Ermittler entweder als Gruppe A, Gruppe B oder Gruppe C spielen. Dabei werden die Vorbereitungsanweisungen der gewählten Gruppe bei der Spielvorbereitung verwendet.

Beim Spiel als Minikampagne werden 3 Spiele in Folge gespielt – 1 für jede Gruppe. Die Reihenfolge darf dabei von den Spielern frei gewählt werden. Anders als bei anderen Kampagnen gelten folgende Regeln:

- ◆ Bei der Erstellung von Decks für *Die Labyrinth des Irrsinns* werden die Regeln für das Einzelspielszenario auf Seite 8 des Referenzhandbuchs verwendet. Die Spieler müssen nicht unbedingt mit 0 Erfahrungspunkten starten.
- ◆ Die Spieler dürfen zwischen den Szenarien ihre Ermittler und/oder Decks wechseln, um die verschiedenen Ermittlergruppen, die in den Labyrinth gefangen sind, darzustellen.
- ◆ In dieser Kampagne verdienen die Spieler zwischen den Szenarien keine Erfahrungspunkte und können sie auch nicht ausgeben.
- ◆ Für diese Kampagne existiert kein Kampagnenlogbuch. Während der Kampagne verdienen die Ermittler keine Traumata und **getötete** oder **wahnsinnige** Ermittler dürfen in anderen Szenarien verwendet werden.

Begegnungssets

Für dieses Szenario gibt es drei Begegnungssets:
Das Begegnungsset *Epischer Mehrspielermodus* wird nur im *Epischen Mehrspielermodus* verwendet. Das Begegnungsset *Einzelgruppe* wird nur im *Einzelgruppenmodus* verwendet. Das Begegnungsset *Die Labyrinth des Irrsinns* wird in beiden Modi verwendet. Einige Karten in den Sets für den *Epischen Mehrspielermodus* und den *Einzelgruppenmodus* haben denselben Kartennamen, deswegen muss besonders darauf geachtet werden, dass mit den richtigen Begegnungssets gespielt wird!



Epischer Mehrspielermodus



Einzelgruppe



Die Labyrinth des Irrsinns

Anweisungen für Gruppe A

Du wachst an einem fremdartigen Ort auf, kannst dich aber nicht daran erinnern, wie du hierher gekommen bist. Deine Muskeln sind schwach und reagieren nicht. Du kannst nur noch verschwommen sehen. Schon das einfache Heben deiner Füße ist eine enorme Anstrengung. Deine Beine sind wacklig und kaum in der Lage, dein Gewicht zu tragen.

Zum ersten Mal seit deinem Erwachen untersuchst du deine Umgebung. Du bist in einem fensterlosen Raum mit Kupferrohren an Wänden und Decke eingesperrt. Von allen Seiten hörst du das leise Zischen austretender Luft. Du bist hier gefangen, ohne Möglichkeit, zu entkommen. Auf dem Boden neben dir liegt ein Zettel. Darauf steht:




Grüße.

Ich habe euch für ein Experiment an diesen Ort gebracht. Betrachtet dies als eine Prüfung der menschlichen Willenskraft. Ihr werdet überleben. Oder ihr werdet sterben.

Ihr seid nicht allein. Euer Schicksal wird von zwei weiteren Gruppen geteilt. Werdet ihr euer Leben aufs Spiel setzen, um ihnen zu helfen? Oder werdet ihr eure Freiheit auf Kosten ihrer Leben gewinnen?

Ich erlaube euch zu entkommen, aber nur wenn ihr euch als willensstark und geistesgegenwärtig erweist. Falls nicht, werden euer Schmerz und euer Leid als Erinnerung daran dienen, dass nicht die Menschen die Erben dieser Erde sind.

Vorbereitung

- ☞ Es werden alle Karten aus dem Begegnungsset *Die Labyrinth des Irrsinns* herausgesucht. Dieses Set ist am nebenstehenden Symbol zu erkennen:
- 
- ☞ Falls im *Epischen Mehrspielermodus* gespielt wird, werden alle Karten aus dem Begegnungsset *Epischer Mehrspielermodus* herausgesucht. Diese Karten sind am nebenstehenden Symbol zu erkennen. Alle Karten aus dem Begegnungsset *Einzelgruppe* werden aus dem Spiel entfernt.
- 
- ☞ Falls im *Einzelgruppenmodus* gespielt wird, werden alle Karten aus dem Begegnungsset *Einzelgruppe* herausgesucht. Diese Karten sind am nebenstehenden Symbol zu erkennen. Alle Karten aus dem Begegnungsset *Epischer Mehrspielermodus* werden aus dem Spiel entfernt.
- 
- ☞ Das Szenendeck wird nur aus Szene 1 und 2 der Version (Gruppe A) zusammengestellt. Alle anderen Versionen dieser Szenen werden aus dem Spiel entfernt.
- ☞ Von den 3 Kopien der Karte *Kammer der Geheimnisse* wird zufällig 1 bestimmt und ins Spiel gebracht. Die übrigen 2 Kopien werden aus dem Spiel entfernt. Jeder Ermittler beginnt das Spiel in der *Kammer der Geheimnisse*.
- ☞ Folgende Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: *Schlüssel der Mysterien*, *Mysteriöse Spritze*, *Eixodolon*, *Eixodolons Haustier*, *Abbildung der Fäulnis*, *Abbildung des Hungers*, *Abbildung des Verfalls*, beide Kopien von *Gesichtsloser Entführer* und alle übrigen Orte.
- ☞ Falls im *Einzelgruppenmodus* gespielt wird, wird die beiseitegelegte Karte *Schlüssel der Mysterien* in der *Kammer der Geheimnisse* ins Spiel gebracht.
 - ☞ Falls im *Epischen Mehrspielermodus* gespielt wird, wird der Gegner *Der Kerkermeister* und jede doppelseitige Handlungskarte als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- ☞ Der Ermittlungsleiter übernimmt die Kontrolle über *Eixodolons Notiz*.

☉ Dem Chaosbeutel werden 2 ☘-Marker hinzugefügt.

☉ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

Vorbereitung für Szene 2

☉ Jeder beiseitegelegte Gesichtlose Entführer und der Begegnungs-Ablagestapel werden in das Begegnungsdeck gemischt.

☉ Falls im *Epischen Mehrspielermodus* gespielt wird, wird eine der 3 Gruppen zufällig bestimmt. Diese Gruppe mischt den beiseitegelegten Gegner Der Kerkermeister in das Begegnungsdeck.

☉ Die 3 beiseitegelegten Labyrinthischen Flure werden ins Spiel gebracht.

☉ Die beiseitegelegte Kammer des Verfalls wird ins Spiel gebracht.

☉ Sämtliches Verderben wird aus dem Spiel entfernt und es wird zu Szene 2a & Agenda 2a vorgerückt.

Vorbereitung für Szene 3

☉ Das beiseitegelegte Verlassene Lagerhaus wird ins Spiel gebracht.

☉ Alle in einen Kampf verwickelten Ermittler lösen sich von ihren Gegnern und jeder überlebende Ermittler wird ins Verlassene Lagerhaus bewegt.

☉ Der beiseitegelegte Gegner Eixodolon wird im Verlassenen Lagerhaus ins Spiel gebracht.

☉ Sämtliches Verderben wird aus dem Spiel entfernt und es wird zu Szene 3a & Agenda 3a vorgerückt.

Anweisungen für Gruppe B

Du wachst an einem fremdartigen Ort auf, kannst dich aber nicht daran erinnern, wie du hierher gekommen bist. Deine Muskeln sind schwach und reagieren nicht. Du kannst nur noch verschwommen sehen. Schon das einfache Heben deiner Füße ist eine enorme Anstrengung. Deine Beine sind wacklig und kaum in der Lage, dein Gewicht zu tragen.

Zum ersten Mal seit deinem Erwachen untersuchst du deine Umgebung. Du bist in einem großen Tank aus Glas gefangen und das Wasser darin reicht dir bis zu deinen Knöcheln. Durch das trübe Glas siehst du in einem Nebel noch mehr Tanks, die dem deinen gleichen. Du bist hier gefangen, ohne Möglichkeit, zu entkommen. Auf dem Boden neben dem Becken liegt ein Zettel. Darauf steht:




Grüße.

Ich habe euch für ein Experiment an diesen Ort gebracht. Betrachtet dies als eine Prüfung der menschlichen Willenskraft. Ihr werdet überleben. Oder ihr werdet sterben.

Ihr seid nicht allein. Euer Schicksal wird von zwei weiteren Gruppen geteilt. Werdet ihr euer Leben aufs Spiel setzen, um ihnen zu helfen? Oder werdet ihr eure Freiheit auf Kosten ihrer Leben gewinnen?

Ich erlaube euch zu entkommen, aber nur wenn ihr euch als willensstark und geistesgegenwärtig erweist. Falls nicht, werden euer Schmerz und euer Leid als Erinnerung daran dienen, dass nicht die Menschen die Erben dieser Erde sind.

Vorbereitung

- ☉ Es werden alle Karten aus dem Begegnungsset *Die Labyrinth des Irrsinns* herausgesucht. Dieses Set ist am nebenstehenden Symbol zu erkennen:
- 
- ☉ Falls im *Epischen Mehrspielermodus* gespielt wird, werden alle Karten aus dem Begegnungsset *Epischer Mehrspielermodus* herausgesucht. Diese Karten sind am nebenstehenden Symbol zu erkennen. Alle Karten aus dem Begegnungsset *Einzelgruppe* werden aus dem Spiel entfernt.
- 
- ☉ Falls im *Einzelgruppenmodus* gespielt wird, werden alle Karten aus dem Begegnungsset *Einzelgruppe* herausgesucht. Diese Karten sind am nebenstehenden Symbol zu erkennen. Alle Karten aus dem Begegnungsset *Epischer Mehrspielermodus* werden aus dem Spiel entfernt.
- 
- ☉ Das Szenendeck wird nur aus Szene 1 und 2 der Version (Gruppe B) zusammengestellt. Alle anderen Versionen dieser Szenen werden aus dem Spiel entfernt.
- ☉ Die Orte *Kammer des Regens* und *Kammer des Leids* werden ins Spiel gebracht. Ein Ermittler wird zufällig bestimmt, der das Spiel in der *Kammer des Regens* beginnt. Jeder andere Ermittler beginnt das Spiel in der *Kammer des Leids*.
- ☉ Folgende Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: *Schlüssel der Mysterien*, *Mysteriöse Spritze*, *Eixodolon*, *Eixodolons Haustier*, *Abbildung der Fäulnis*, *Abbildung des Hungers*, *Abbildung des Verfalls*, beide Kopien von *Gesichtsloser Entführer* und alle übrigen Orte.
- ◆ Falls im *Epischen Mehrspielermodus* gespielt wird, wird der Gegner *Der Kerkermeister* und jede doppelseitige Handlungskarte als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.

- ☞ Der Ermittlungsleiter übernimmt die Kontrolle über Eixodolons Notiz.
- ☞ Dem Chaosbeutel werden 2 ♣-Marker hinzugefügt.
- ☞ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

Vorbereitung für Szene 2

- ☞ Jeder beiseitegelegte Gesichtslose Entführer und der Begegnungsablagestapel werden in das Begegnungsdeck gemischt.
- ☞ Die 3 beiseitegelegten Labyrinthischen Flure werden ins Spiel gebracht.
- ☞ Die beiseitegelegte Kammer der Fäulnis und die beiseitegelegte Kammer des Gifts werden ins Spiel gebracht.
- ☞ Sämtliches Verderben wird aus dem Spiel entfernt und es wird zu Szene 2a & Agenda 2a vorgerückt.

Vorbereitung für Szene 3

- ☞ Das beiseitegelegte Verlassene Lagerhaus wird ins Spiel gebracht.
- ☞ Alle in einen Kampf verwickelten Ermittler lösen sich von ihren Gegnern und jeder überlebende Ermittler wird ins Verlassene Lagerhaus bewegt.
- ☞ Der beiseitegelegte Gegner Eixodolon wird im Verlassenen Lagerhaus ins Spiel gebracht.
- ☞ Sämtliches Verderben wird aus dem Spiel entfernt und es wird zu Szene 3a & Agenda 3a vorgerückt.

Anweisungen für Gruppe C

Du wachst an einem fremdartigen Ort auf, kannst dich aber nicht daran erinnern, wie du hierher gekommen bist. Deine Muskeln sind schwach und reagieren nicht. Du kannst nur noch verschwommen sehen. Schon das einfache Heben deiner Füße ist eine enorme Anstrengung. Deine Beine sind wacklig und kaum in der Lage, dein Gewicht zu tragen.

Zum ersten Mal seit deinem Erwachen untersuchst du deine Umgebung. Du befindest dich in einem düsteren Raum, der nur von einigen Kerzen beleuchtet wird. Er ist vollgestopft mit alten Fässern, Kisten und morschen Regalen. Du kannst kein Fenster und keine Tür sehen, die aus dem Raum hinausführen könnte. Du bist hier gefangen, ohne Möglichkeit, zu entkommen. Auf dem Boden neben dir liegt ein Zettel. Darauf steht:




Grüße.


Ich habe euch für ein Experiment an diesen Ort gebracht. Betrachtet dies als eine Prüfung der menschlichen Willenskraft. Ihr werdet überleben. Oder ihr werdet sterben.

Ihr seid nicht allein. Euer Schicksal wird von zwei weiteren Gruppen geteilt. Werdet ihr euer Leben aufs Spiel setzen, um ihnen zu helfen? Oder werdet ihr eure Freiheit auf Kosten ihrer Leben gewinnen?

Ich erlaube euch zu entkommen, aber nur wenn ihr euch als willensstark und geistesgegenwärtig erweist. Falls nicht, werden euer Schmerz und euer Leid als Erinnerung daran dienen, dass nicht die Menschen die Erben dieser Erde sind.

Vorbereitung

- ☉ Es werden alle Karten aus dem Begegnungsset *Die Labyrinth des Irrsinns* herausgesucht. Dieses Set ist am nebenstehenden Symbol zu erkennen:
- 
- ☉ Falls im *Epischen Mehrspielermodus* gespielt wird, werden alle Karten aus dem Begegnungsset *Epischer Mehrspielermodus* herausgesucht. Diese Karten sind am nebenstehenden Symbol zu erkennen. Alle Karten aus dem Begegnungsset *Einzelgruppe* werden aus dem Spiel entfernt.
- 
- ☉ Falls im *Einzelgruppenmodus* gespielt wird, werden alle Karten aus dem Begegnungsset *Einzelgruppe* herausgesucht. Diese Karten sind am nebenstehenden Symbol zu erkennen. Alle Karten aus dem Begegnungsset *Epischer Mehrspielermodus* werden aus dem Spiel entfernt.
- 
- ☉ Das Szenendeck wird nur aus Szene 1 und 2 der Version (Gruppe C) zusammengestellt. Alle anderen Versionen dieser Szenen werden aus dem Spiel entfernt.
- ☉ Die Orte *Kammer der Nacht* und *Kammer der Reue* werden ins Spiel gebracht. Jeder Ermittler beginnt das Spiel in der *Kammer der Nacht*.
- ☉ Folgende Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: *Schlüssel der Mysterien*, *Mysteriöse Spritze*, *Eixodolon*, *Eixodolons Haustier*, *Abbildung der Fäulnis*, *Abbildung des Hungers*, *Abbildung des Verfalls*, beide Kopien von *Gesichtsloser Entführer* und alle übrigen Orte.
- ◆ Falls im *Epischen Mehrspielermodus* gespielt wird, wird der *Gegner Der Kerkermeister* und jede doppelseitige Handlungskarte als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
 - ◆ Falls im *Einzelgruppenmodus* gespielt wird, wird zufällig 1 der 3 beiseitegelegten Kopien von *Kammer der Geheimnisse* bestimmt und unter die *Szenarioubersichtskarte* platziert, ohne die enthüllte Seite zu betrachten.
- ☉ Der Ermittlungsleiter übernimmt die Kontrolle über *Eixodolons Notiz*.

- ★ ★ ★
- ☛ Dem Chaosbeutel werden 2 -Marker hinzugefügt.
 - ☛ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

Vorbereitung für Szene 2

- ☛ Jeder beiseitegelegte Gesichtlose Entführer und der Begegnungs-Ablagestapel werden in das Begegnungsdeck gemischt.
- ☛ Die 3 beiseitegelegten Labyrinthischen Flure werden ins Spiel gebracht.
- ☛ Die beiseitegelegte Kammer des Hungers wird ins Spiel gebracht.
- ☛ Die beiseitegelegte Karte Eixodolons Haustier wird neben der Kammer des Hungers ins Spiel gebracht, sie befindet sich aber an keinem Ort. Solange sie sich an keinem Ort befindet, gilt sie als „weggesperrt“.
- ☛ Sämtliches Verderben wird aus dem Spiel entfernt und es wird zu Szene 2a & Agenda 2a vorgerückt.

Vorbereitung für Szene 3

- ☛ Das beiseitegelegte Verlassene Lagerhaus wird ins Spiel gebracht.
- ☛ Alle in einen Kampfverwickelten Ermittler lösen sich von ihren Gegnern und jeder überlebende Ermittler wird ins Verlassenes Lagerhaus bewegt.
- ☛ Der beiseitegelegte Gegner Eixodolon wird im Verlassenen Lagerhaus ins Spiel gebracht.
- ☛ Sämtliches Verderben wird aus dem Spiel entfernt und es wird zu Szene 3a & Agenda 3a vorgerückt.

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler wurden besiegt): Lies Auflösung 1.

Auflösung 1: *In den falschen Händen ist dein Leid eine mächtige Waffe. Dein Blut nährt das arkane Symbol, das in den Zementboden im Herzen des Labyrinths eingraviert ist. Für das grausame Genie, das für deine Gefangenschaft hier verantwortlich ist, ist dies ein Moment des Triumphs und der Genugtuung. Die gesamte Welt wird diesen Schmerz fühlen. Diese Furcht. Diese Verzweiflung.*

☞ Die Ermittler verlieren das Spiel.



Auflösung 2: Das Genie sinkt auf die Knie und seine Maske bekommt Risse. Blut tropft aus seinen offenen Wunden auf den Zementboden. „Glaubst du wirklich, dass du entkommen kannst?“, keucht es. Seine verzerrte Stimme klingt schmerzerfüllt, aber auch triumphierend. „Denkst du wirklich ... ich würde dir niemals gestatten diesen Ort zu verlassen?“ Sein Körper fällt zu Boden. Du siehst eine Fluchtmöglichkeit und eilst zu den eisernen Türen, die dich im Lagerhaus gefangen halten. Deine verzweifelten Anstrengungen, das Vorhängeschloss zu knacken und die schweren Türen zu öffnen, sind letztendlich von Erfolg gekrönt.

Ein plötzlicher Hauch kalter Abendluft weht über dich hinweg. Du bist erstaunt, die hölzernen Docks auf beiden Seiten des Miskatonic zu sehen. Einige Enten quaken überrascht und schwimmen vom nächstgelegenen Dock weg. Das Wasser schwappt über das Ufer. Du hörst die Stimmen von Dockarbeitern, die ihrer Arbeit nachgehen. Die untergehende Sonne zu deiner Linken sagt dir, dass sie bald Feierabend haben müssen. Nach wenigen Schritten brichst du zusammen. Du bist zu erschöpft und deine Verletzungen sind zu schwer. „Wer ist da?“, hörst du einen Dockarbeiter rufen. „Hier ist jemand verletzt – schnell, bringt ihn ins St. Mary's!“ Als ein muskulöser Mann dich hochhebt, wirst du ohnmächtig.

Du wachst an einem fremdartigen Ort auf, kannst dich aber nicht daran erinnern, wie du hierher gekommen bist. Deine Muskeln sind schwach und reagieren nicht. Du kannst nur noch verschwommen sehen. Schon das einfache Heben deiner Füße ist eine enorme Anstrengung. Deine Beine sind wacklig und kaum in der Lage, dein Gewicht zu tragen. Auf einem Zettel auf dem Boden neben dir steht:


Grüße. Ich habe euch für ein Experiment an diesen Ort gebracht. Betrachtet dies als eine Prüfung der menschlichen Willenskraft. Ihr werdet überleben. Oder ihr werdet sterben ...

☉ Die Ermittler haben überlebt, aber in einer anderen Zeitlinie befindet sich ein neuer Gast im Labyrinth.

Auflösung 3: Das Genie sinkt auf die Knie und seine Maske bekommt Risse. Blut tropft aus seinen offenen Wunden auf den Zementboden. „Glaubst du wirklich, dass du mich töten kannst?“, keucht es. Seine verzerrte Stimme ist schmerz erfüllt, aber auch voller Stolz. „Ich bin an jedem Ort und in jeder Zeit. Dies ist nur eines der Gefäße. Es gibt weitere. Und selbst, wenn einer von ihnen sich bewährt, werde ich doch nie wirklich sterben.“ Sein Körper fällt starr zu Boden. Du siehst eine Fluchtmöglichkeit und eilst zu den eisernen Türen, die dich im Lagerhaus gefangen halten. Deine verzweifelten Anstrengungen, das Vorhängeschloss zu knacken und die schweren Türen zu öffnen, sind letztendlich von Erfolg gekrönt.

Ein plötzlicher Hauch kalter Abendluft weht über dich hinweg. Du bist erstaunt, die hölzernen Docks auf beiden Seiten des Miskatonik zu sehen. Einige Enten quaken überrascht und schwimmen vom nächstgelegenen Dock weg. Das Wasser schwappt über das Ufer. Dann hörst du die Stimmen von Dockarbeitern, die ihrer Arbeit nachgehen. Die untergehende Sonne zu deiner Linken sagt dir, dass sie bald Feierabend haben müssen. Nach wenigen Schritten brichst du zusammen. Du bist zu erschöpft und deine Verletzungen sind zu schwer. „Wer ist da?“, hörst du einen Dockarbeiter rufen. „Hier ist jemand verletzt – schnell, bringt ihn ins St. Mary’s!“ Ein muskulöser Mann hebt dich hoch und du wirst ins Krankenhaus gefahren.

Irgendwie hast du es aus dem höllischen Labyrinth deines Entführers geschafft, aber seine letzten Worte suchen deinen Geist heim. Was meinte er mit „andere“? Du erinnerst dich an deine merkwürdigen Visionen in seinem Irrgarten und ein fürchterlicher Gedanke beginnt sich in deinem Geist festzusetzen. Der Entführer hat andere Gruppen erwähnt, aber du hast sie nie gefunden und weißt auch nicht, ob auch sie lebend entkommen sind. Aufgeregt berichtest du der Polizei, dass es noch weitere Opfer gibt, und bestehst darauf, dass sie die Docks durchsuchen, aber dort gibt es keine Spur von dem Lagerhaus, aus dem du entkommen bist oder von dem Genie, das dich dort eingesperrt hat ...

 Die Ermittler haben überlebt, aber Eixodolon ist ebenfalls noch am Leben.

Auflösung 4: Das Genie sinkt auf die Knie und seine Maske bekommt Risse. Blut tropft aus seinen offenen Wunden auf den Zementboden. Die Konturen seines Körpers verzerren sich und verschwimmen, als ob sich das Gewebe von Raum und Zeit verschieben würde. „Das Ritual ist also schiefgegangen!“ Sein bitteres Gelächter wird zu einem Schmerzensschrei. „Vielleicht hat die Menschheit doch noch eine Chance! Dieses Leid, diese Qual! Menschen sollten eine solche Macht nicht haben. Sie steht den Jenseitigen zu!“ Scharf saugt er Luft ein und atmet pfeifend aus, dann bricht er zusammen. „Folge nicht dem Weg, dem ich gefolgt bin“, fleht er, „er führt nur zu ... Verzweiflung.“ Dann setzt sein Atem aus.

Irgendwie hast du es geschafft, deinen Entführer zu besiegen, aber es bleiben viele Fragen offen. Du entscheidest dich dafür, das Labyrinth weiter zu erkunden und findest schließlich einen Weg, die Eisentüren aufzubrechen, die dich in einen anderen Bereich der Anlage führen. Zu deiner Überraschung findest du dort keine weiteren Gefangenen im Labyrinth – nur die Spuren ihrer Kämpfe und Hinweise auf ihr Überleben.

Mit einem einzigen festen Schlag kannst du das Vorhängeschloss der Eisentüren des Lagerhauses knacken. Das Geräusch von Metall auf Metall schwillt an und klingt dreimal so laut in deinen Ohren. Du glaubst nicht, dass dein Entführer vorgesehen hatte, dass du diesen Ort lebend verlässt. Aber irgendwie hast du es geschafft, allen Widrigkeiten zu trotzen. Nun fragst du dich, ob die anderen in diesem Moment ebenfalls diese schweren Türen öffnen.

Ein plötzlicher Hauch kalter Abendluft weht über dich hinweg. Du bist erstaunt, die hölzernen Docks auf beiden Seiten des Miskatonik zu sehen. Einige Enten quaken überrascht und schwimmen vom nächstgelegenen Dock weg. Das Wasser schwappt über das Ufer. Dann hörst du die Stimmen von Dockarbeitern, die ihrer Arbeit nachgehen. Die untergehende Sonne zu deiner Linken sagt dir, dass sie bald Feierabend haben müssen. Du siehst zu, wie die Sonne hinter dem Horizont verschwindet. Und die anderen tun dasselbe.

🌀 Die Ermittler gewinnen das Spiel!



Variante: Das sich verändernde Labyrinth

Dies ist der Abschluss von *Die Labyrinth des Irrsinns*. Aber es kann mit folgender Variante erneut gespielt werden! Im Normalfall folgt jede Gruppe (A, B oder C) in *Die Labyrinth des Irrsinns* einem durch die Szenekarten festgelegten Weg. Aber diese Szenekarten können auch gemischt werden, um den Zufall entscheiden zu lassen, auf welche Kammern und Rätsel die jeweiligen Ermittler treffen.

Für diese Variante werden die Szenendecks nicht aus den Szenekarten nur einer Gruppe erstellt. Stattdessen wird für jede Gruppe ein Szenendeck erstellt, indem jeweils zufällig eine Szene 1 und eine Szene 2 bestimmt wird. Dann werden die Vorbereitungsanweisungen der im Kartennamen angegebenen Gruppe der zufällig bestimmten „Szene 1“-Karte befolgt.

Beim Übergang von Szene 1 zu Szene 2 werden die **Vorbereitungsanweisungen für Szene 2** der im Kartennamen der zufällig bestimmten „Szene 2“-Karte angegebenen Gruppe verwendet. Während des restlichen Spieles gelten die Ermittler nun als Mitglieder dieser Gruppe.

Beispiel: Tom, Susi und Bernd spielen Die Labyrinth des Irrsinns mit der Variante „Das sich verändernde Labyrinth“. Sie bestimmen zufällig die Karten „Die Hebel (Gruppe C)“ als Szene 1 und „Verzerrungen in der Zeit (Gruppe A)“ als Szene 2. Das Szenendeck besteht aus diesen Karten und der Karte „Die Flucht“ als Szene 3. Während Szene 1 gelten die Ermittler als Mitglieder von Gruppe C und verwenden die Vorbereitungsanweisungen für Gruppe C. Beim Übergang zu Szene 2 werden die Vorbereitungsanweisungen für Gruppe A verwendet. Ab diesem Zeitpunkt gelten die Ermittler als Mitglieder der Gruppe A.

Beim Spiel im *Epischen Mehrspielermodus* werden die Szenekarten eines Sets von *Die Labyrinth des Irrsinns* gemischt und jeder Gruppe wird eine Szene 1 und eine Szene 2 so zugeteilt, dass sich keine Szenekarte in der Gruppe wiederholt.

Beim Spiel im *Einzelgruppenmodus* kann diese Variante für eine Abfolge von Spielen verwendet werden, indem die Namen der zufällig bestimmten Szenekarten für jedes Spiel notiert werden und für den Rest der Minikampagne nicht mehr als Szenekarten verwendet werden.

Credits

Fantasy Flight Games

Expansion Design: Matthew Newman

LCG Manager: Mercedes Opheim

Arkham Horror Story Review: Dane Beltrami, Katrina Ostrander und Nikki Valens

Expansion Graphic Design: Christopher Hosch

Graphic Design Manager: Brian Schomburg

Art Direction: Tim Flanders

Managing Art Director: Melissa Shetler

Fiction Editor: Katrina Ostrander

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Senior Manager of Product Development: Chris Gerber

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Creative Director: Andrew Navaro

Asmodee Nordamerika

Production Management: Jason Beaudoin und Megan Duehn

Publisher: Christian T. Petersen

Testspieler

Jaffer Batica, Crystal Chang, Marcia "Not the Pet!" Colby, Grace Holdinghaus, Matt Holland, Gwendolyn Kornblum, Todd Michlitsch, Kathleen Miller, Brandon Perdue, Jake "Hourly" Ryan, Michael Strunk, Zach "My Partner's Dead" Varberg, Jeremy "Pull the Lever, Not My Finger" Zwirn

Asmodee Deutschland

Redaktion: Benjamin Fischer

Übersetzung: Sandra Schmidt

Layout & Grafische Bearbeitung: Thomas Kramer

Unter Mitarbeit von: Christin Kretschmer, Christian Schepers, Frank Gerken, Jan Fehrenberg, Jan Wegner, Niklas Bungardt und Tim Leuftink

Redaktionelle Leitung: Marco Reinartz