

ARKHAM HORROR

DAS KARTENSPIEL

RÜCKKEHR ZU: DER PFAD NACH CARCOSA

Rückkehr zu: Der Pfad nach Carcosa ist eine Erweiterung für Arkham Horror: Das Kartenspiel, welche die Kampagne Der Pfad nach Carcosa modifiziert und erweitert. Diese Erweiterung enthält einige neue Begegnungssets, Trennkarten zum Organisieren der Sammlung und neue Spielerkarten, die verwendet werden können, um bestehende Ermittlerdecks neu zu gestalten.

Verwendung dieser Erweiterung

Zur Verwendung dieser Erweiterung wird eine Kampagne Der Pfad nach Carcosa (oder ein Einzelspielszenario) nach den normalen Regeln und unter Verwendung der Vorbereitungsanweisungen im Kampagnenleitfaden Der Pfad nach Carcosa begonnen. Bei der Vorbereitung eines Szenarios mit dieser Erweiterung werden außerdem die neuen Szenariokarten mit dem Kartennamen „Rückkehr zu: (Szenarioname)“ verwendet und die zusätzlichen Vorbereitungsanweisungen darauf befolgt.

Jede dieser neuen Szenariokarten ist Teil eines der folgenden Begegnungssets, die das normale Szenario modifizieren und erweitern:



**Rückkehr zu:
Ruf vor den Vorhang**



**Rückkehr zu:
Der letzte König**



**Rückkehr zu:
Widerhall aus der
Vergangenheit**



**Rückkehr zu: Der
unaussprechliche Eid**



**Rückkehr zu:
Ein Phantom der
Wahrheit**



**Rückkehr zu:
Die Bleiche Maske**



**Rückkehr zu:
Die schwarzen
Sterne gehen auf**



**Rückkehr zu:
Finsternes Carcosa**

Diese Begegnungssets enthalten neue Herausforderungen und neue Versionen alter Karten. Sobald die Spieler angewiesen werden diese Begegnungssets herauszusuchen, folgen sie den Anweisungen auf der neuen Szenariokarte – einige dieser Karten ersetzen alte Karten, andere werden einfach beiseitegelegt oder in das Begegnungsdeck gemischt.



Beispiel: Bei der Vorbereitung zu Ruf vor den Vorhang aus dieser Erweiterung wird die Karte „Rückkehr zu: Ruf vor den Vorhang“ herausgesucht und die zusätzlichen Vorbereitungsanweisungen werden befolgt.

Diese Erweiterung enthält außerdem 5 brandneue Begegnungssets, die entwickelt wurden, um 5 Begegnungssets aus früheren Produkten zu ersetzen:

	Böses aus uralter Zeit	→		Trügerisches Böses
	Lähmende Angst	→		Neurotische Angst
	Anhänger von Hastur	→		Abgesandte Hasturs
	Verfall und Schmutz	→		Zerfallende Realität
	Wahnvorstellungen	→		Unerträgliche Wahnvorstellungen

- ☞ Trügerisches Böses ersetzt das Begegnungsset *Böses aus uralter Zeit* aus dem Grundspiel.
- ☞ Neurotische Angst ersetzt das Begegnungsset *Lähmende Angst* aus dem Grundspiel.
- ☞ Abgesandte Hasturs ersetzt das Begegnungsset *Anhänger von Hastur* aus dem Grundspiel.
- ☞ Zerfallende Realität ersetzt das Begegnungsset *Verfall und Schmutz* aus *Der Pfad nach Carcosa*.
- ☞ Unerträgliche Wahnvorstellungen ersetzt das Begegnungsset *Wahnvorstellungen* aus *Der Pfad nach Carcosa*.

Sobald die Spieler die Anweisung erhalten, eines dieser Begegnungssets herauszusuchen, ersetzt es das ursprüngliche Begegnungsset aus der entsprechenden Erweiterung. Jenes Begegnungsset wird aus dem Spiel entfernt und wie oben dargestellt durch das Neue ersetzt.



Beispiel: Die Vorbereitungsanweisungen auf dieser Karte geben an, dass die Spieler die Begegnungssets Wahnvorstellungen und Lähmende Angst durch die Begegnungssets Unerträgliche Wahnvorstellungen und Neurotische Angst ersetzen sollen.

Als mögliche Variante für ein chaotischeres Spiel und einen höheren Wiederspielwert können sich die Spieler dazu entscheiden, das alte und das neue Begegnungsset zusammenzumischen und dann davon zufällig eine bestimmte Anzahl Karten zu bestimmen, aus denen das neue Begegnungsset erstellt wird. Die Gesamtzahl der Karten im neuen Begegnungsset sollte der Anzahl der Karten im ursprünglichen Set entsprechen (3 Karten in *Böses aus uralter Zeit* + *Trügerisches Böses*, 7 Karten in *Lähmende Angst* + *Neurotische Angst*, 6 Karten in *Verfall und Schmutz* + *Zerfallende Realität*, 6 Karten in *Wahnvorstellungen* + *Unerträgliche Wahnvorstellungen* und 4 Karten in *Anhänger von Hastur* + *Abgesandte Hasturs*).

Liste der Erfolge

Die folgende Liste enthält Erfolge, die als zusätzlicher Ansporn für die Kampagne *Der Pfad nach Carcosa* gedacht sind. Diese Erfolge können nur erreicht werden, wenn die Begegnungssets aus der Erweiterung *Rückkehr zu: Der Pfad nach Carcosa* verwendet werden. Sobald ein Erfolg erreicht wird, kann dies durch einen Haken im Kästchen daneben gekennzeichnet werden. Es stellt eine wahre Herausforderung dar, all diese Erfolge zu erreichen!

- Mit Vorwarnung:** Besiege den königlichen Sendboten 3 Mal in einem einzigen Durchlauf von *Ruf vor den Vorhang*.

Erste Schritte: Befrage die folgenden VIPs in *Der letzte König*:

- Constance Dumaine
- Jordan Perry
- Ishimaru Haruko
- Sebastien Moreau
- Ashleigh Clarke

- ❑ **In Feierlaune:** Besiege die *Verrückt*-Version von Dianne Devine in *Der letzte König*.
- ❑ **Mit neugierigen Blicken:** Füge die Versteckte Bibliothek dem Siegpunktstapel in *Widerhall aus der Vergangenheit* hinzu.
- ❑ **Das Kuckucksnest:** Gib in *Der unaussprechliche Eid* auf, während sich Daniel Chesterfield unter der Kontrolle eines Ermittlers befindet.
- ❑ **Schau dir das an!:** Verhandle mit dem Überbringer des Irrsinns in *Der unaussprechliche Eid*.
- ❑ **Der Pfad des Todes:** Verwende in *Die Bleiche Maske* deine Spange aus schwarzem Onyx, um eine Abkürzung zu finden.
- ❑ **Ratespiel:** Rücke in *Die schwarzen Sterne gehen auf* zur letzten Agenda eines Agendadecks vor, bevor von der ersten Agenda des anderen Agendadecks vorgerückt wird.
- ❑ **Hastur hat mich dazu gebracht:** Besiege Hastur in *Finsteres Carcosa*, solange du eine Besessenheit-Verratskarte auf der Hand hast.
- ❑ **Sag meinen Namen:** Nachdem du *Daniels Warnung beherzigt hast*, sprich während eines einzelnen Szenarios (oder dessen Vorbereitung) den Namen HASTUR mindestens sieben Mal laut aus.
- ❑ **Komm hierhin zurück:** Gewinne die Kampagne *Der Pfad nach Carcosa*, ohne dabei auch nur ein Szenario mit dem Mann mit der Bleichen Maske im Spiel zu beenden.
- ❑ **Der Pfad ist nicht real:** Gewinne die Kampagne *Der Pfad nach Carcosa* mit 8 **Zweifel**.
- ❑ **Der Pfad ist real:** Gewinne die Kampagne *Der Pfad nach Carcosa* mit 8 **Überzeugung**.
- ❑ **Der Pfad gehört mir:** Gewinne die Kampagne *Der Pfad nach Carcosa* mit in Summe weniger als 2 **Zweifel** und **Überzeugung**.
- ❑ **Schlussstrich ziehen:** Gewinne die Kampagne *Der Pfad nach Carcosa* mit mindestens 3 aktiven Ultimaten.
- ❑ **Carcosa-Experte:** Gewinne die Kampagne *Der Pfad nach Carcosa* auf dem Schwierigkeitsgrad Experte.

Optionale Variante: Ultimatum

Im Folgenden wird eine optionale Variante beschrieben, die verwendet werden kann, um den Schwierigkeitsgrad und die Spannung eines Szenarios oder der Kampagne noch weiter zu erhöhen. Bevor die Kampagne oder ein Einzelspielszenario vorbereitet wird, dürfen die Ermittler freiwillig so viele der folgenden Ultimaten auswählen, wie sie möchten. Jedes Ultimatum ist eine Einschränkung, eine Beschränkung oder eine zusätzliche Regel, die das Spiel schwerer macht. Man ist nicht gezwungen, bestimmte Ultimaten zu wählen. Alle Ermittler in einer Gruppe müssen sich einig sein, welche Ultimaten gewählt werden. Wenn die Ultimaten einmal gewählt sind, bleiben sie während des gesamten Szenarios (bzw. während der gesamten Kampagne) aktiv.

Im Folgenden ist eine Liste von Ultimaten aufgeführt, die wir entwickelt haben. Sie können als Inspirationsquelle verwendet werden, um eigene Ultimaten zu entwerfen.

Ultimatum des unaussprechlichen Namens: Nur für den Kampagnenmodus. Falls du in deinem Kampagnenlogbuch *Daniels Warnung beherzigt hast*, erleidest du jedes Mal, wenn du den Namen HASTUR während eines Szenarios oder dessen Vorbereitung laut aussprichst, zusätzlich zum Nehmen von 1 Horror auch 1 mentales Trauma.

Ultimatum der Endgültigkeit: Nur für den Kampagnenmodus. Falls ein Ermittler durch Schaden besiegt wird, wird er getötet. Falls ein Ermittler durch Horror besiegt wird, ist er wahnsinnig geworden.

Ultimatum des Überlebens: Nur für den Kampagnenmodus. Falls ein Ermittler getötet wird oder wahnsinnig geworden ist, scheidet jener Spieler aus der Kampagne aus und kann nicht mit einem neuen Ermittler weiterspielen.

Ultimatum des Scheiterns: Dem Chaosbeutel wird für den Rest des Szenarios / der Kampagne 1 zusätzlicher -Chaosmarker hinzugefügt.

Ultimatum der gebrochenen Versprechen: Aus dem Chaosbeutel wird für den Rest des Szenarios / der Kampagne der -Chaosmarker entfernt.

Ultimatum der Einführung: Die Ermittlerdecks können nur Karten der Stufe 0 enthalten. Ermittler können keine Erfahrung verdienen oder ausgeben.

Ultimatum der Katastrophe: Jedem Start-Ermittlerdeck wird 1 zusätzliche zufällige Grundschwäche hinzugefügt.

Ultimatum des Grauens: Die Mythosphase wird in der ersten Runde jedes Spiels nicht übersprungen.

Ultimatum der Qual: Sobald Schaden oder Horror zugewiesen wird, müssen Ermittler soviel Schaden oder Horror wie möglich einer einzigen Karte zuweisen, bevor überschüssiger Schaden oder Horror einer anderen Karte zugewiesen werden darf.

Ultimatum des Chaos: Alle Nicht-Signatur-, Nicht-Schwächekarten des Startdecks eines Ermittlers werden zufällig aus allen gültigen Optionen aus der Sammlung des jeweiligen Spielers bestimmt.

Ultimatum des Highlanders: Das Deck jedes Ermittlers darf nur 1 Kopie (nach Name) jeder Karte enthalten (außer die Deckbau-Voraussetzungen jenes Ermittlers setzen mehrere Kopien voraus).

Neue Schwächen

Jede der 3 neuen Schwächekarten in dieser Erweiterung haben das Schlüsselwort **Verborgen**, das in der Erweiterung *Der Pfad nach Carcosa* eingeführt worden ist. Die Schwächekarten funktionieren wie andere **Verborgen-Begegnungskarten**, nur dass sie beim Ablegen anstatt auf den Begegnungs-Ablagestapel auf den Ablagestapel des entsprechenden Ermittlers gelegt werden.

Erweiterungssymbol

Die Karten in der Erweiterung *Rückkehr zu: Der Pfad nach Carcosa* können an folgendem Symbol vor der Setnummer jeder Karte erkannt werden:



Hinweis: Einige Karten dieser Erweiterung sind alternative Versionen von Karten des Grundspiels oder der Erweiterungen. Um zu verhindern, dass die Spieler erkennen, um welche Karte es sich handelt, entsprechen auf der Vorderseite einiger Karten die Copyright-Informationen, die Begegnungssetnummer, das Erweiterungssymbol und die Setnummer der jeweiligen Originalversion. Auf der Rückseite befinden sich die tatsächlichen Informationen zum Set der Karte.

Credits

Expansion Design and Development: Matthew Newman

Producer: Calli Oliverius

Editing and Proofreading: B.D. Flory

Card Game Manager: Mercedes Opheim

Arkham Horror Story Review: Dane Beltrami and Kara Centell-Dunk

Expansion Graphic Design: Neal W. Rasmussen

Graphic Design Coordinator: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Art Direction: Preston Stone

Managing Art Director: Tony Bradt

Quality Assurance Coordination: Andrew Janeba and Zach Tewalthomas

Production Management: Jason Glawe and Dylan Tierney

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Senior Manager of Product Development: Chris Gerber

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Head of Studio: Andrew Navaro

Playtesters

John Atkinson, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Alex Byers, Eric Foertsch, Geoff Hanks, Michael Hill, Brian Lewis, Jamie Lewis, Glenn Mondro, Annete Nepomuceno, Daniel Running

Asmodee Deutschland

Redaktion und Übersetzung: Benjamin Fischer

Layout & Grafische Bearbeitung: Thomas Kramer

Unter Mitarbeit von: Christian Kretschmer, Christian Schepers, Frank Gerken und Niklas Bungardt

Redaktionelle Leitung: Marco Reinartz



PROOF OF PURCHASE

4 015566 028012

Rückkehr zu:
Der Pfad nach
Carcosa