

# ARKHAM HORROR

## DAS KARTENSPIEL

### VOR DEM SCHWARZEN THRON MYTHOS-PACK

Vor dem Schwarzen Thron ist Szenario VIII der Kampagne *Der gebrochene Kreis* für *Arkham Horror: Das Kartenspiel*. Dieses Szenario kann als eigenständiges Szenario gespielt werden, es ist aber auch möglich, es mit anderen Erweiterungen aus dem Zyklus *Der gebrochene Kreis* zu einer achteiligen Kampagne zu verbinden.

## Szenario VIII: Vor dem Schwarzen Thron

Weiter und immer weiter trägt dich dein Ross in den tintenfarbenen Alpträumen der Leere jenseits des Raumes. Du traust dich nicht zurückzublicken. Du bist dir sicher, dass das, was du zu sehen bekommst, dein Herz brechen lassen wird. Oder vielleicht auch deinen Geist. Große mit Tentakeln bewehrte Schrecken gleiten düster durch die Schwärze und Einsamkeit des Kosmos. Du hoffstest, ein wunderschönes, glitzerndes Sternfeld bewundern zu können. Stattdessen bleibt dir nur ein un gutes Gefühl im Magen, als die unermessliche Weite des finsternen, kalten Universums vor dir aufragt. Weit entfernt kannst du eine Melodie hören – ihre Töne, die man auf keinem dir bekannten Instrument nachspielen könnte, sollten deine Ohren unmöglich hören können, wenn sie nicht gerade in diesem Moment in deinem Kopf erklingen würden.

Ein Luftzug streift dich, als du die Kuppel einer alpträumhaften onyxfarbenen Barriere durchbrichst und in eine endlose Höhle aus schwarzem Stein mit einer unmöglichen Architektur herabsinkst. Die Klänge schwellen an, als du unbeirrt in ein unwirkliches Tal eintauchst, durch Schwärme gestaltloser Wesen hindurch und vorbei an Dingen, die in der Schwärze dahinter lauern und tanzen. Du kannst nicht anders, als der fremden Melodie zu lauschen und jeden einzelnen dieser schrecklichen, disharmonischen Töne in Erinnerung zu behalten. Kein Gedanke oder Traum der Menschheit kann bis hierher reichen; an diesen Ort, der schon uralt war, als die Erde geboren wurde. Du hoffst, dass du dein Ross dorthin leiten kannst, wo deine Bestimmung liegt ... zum Thron, auf dem Azathoth selbst sitzt.

### Vorbereitung

Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Vor dem Schwarzen Thron*, *Anhänger von Azathoth*, *Unerbittliches Schicksal*, *Böses aus uralter Zeit* und *Dunkler Kult*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- ☉ Folgende Orte werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: Grässlicher Palast, Hof der Großen Alten und Der Schwarze Thron. (Sie befinden sich auf der enthüllten Seite von 3 der „Kosmos“-Orte.)
- ☉ Der Ort Kosmischer Durchbruch wird ins Spiel gebracht. Jeder Ermittler beginnt das Spiel am Ort Kosmischer Durchbruch.
- ☉ Die übrigen Orte werden mit der Kosmos-Seite nach oben zu einem separaten Deck zusammengemischt. Dieses Deck wird der Kosmos genannt (siehe dazu „Der Kosmos“ auf der rechten Seite).
- ☉ Der beiseitegelegte Ort Grässlicher Palast und die oberste Karte des Kosmos werden gemischt, sodass man sie nicht mehr unterscheiden kann. Dann werden sie zusammen mit verdeckten Spielerkarten, die oben vom Deck des Ermittlungsleiters gezogen werden, so ins Spiel gebracht, wie es in der Abbildung rechts unter „Platzierung der Orte bei der Vorbereitung / in Szene 1“ angegeben ist. Verdeckte Spielerkarten stehen für leeren Raum (siehe dazu „Leerer Raum“ auf der nächsten Seite).
- ☉ Der Gegner Pfeifer von Azathoth wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- ☉ Azathoth wird neben dem Agendadeck ins Spiel gebracht. Für den Rest des Szenarios ist Azathoth im Spiel, aber an keinem bestimmten Ort.
- ☉ Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Für jeden Zählstrich, den du neben *Der Pfad windet sich vor dir* notiert hast, platziere 1 Ressource auf die Szenarioübersichtskarte.

☉ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

### Der Kosmos

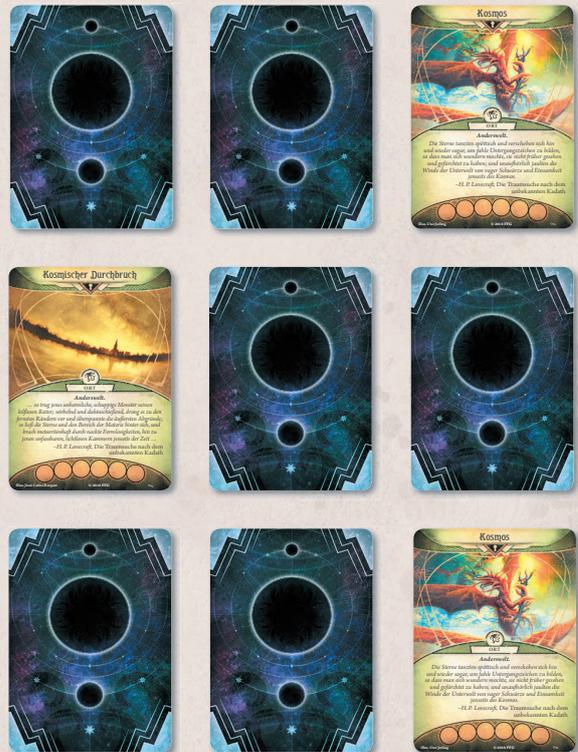
In diesem Szenario kommen neue Orte durch den Kosmos ins Spiel. Der Kosmos ist ein separates Deck, das aus doppelseitigen Ortskarten besteht. Dies geschieht hauptsächlich durch die Fähigkeit jeder Szenenkarte: »Gib X Hinweise aus: Ziehe die obersten X Karten des Kosmos. Wähle 1 davon, bringe sie mit ihren „Kosmos“-Anweisungen ins Spiel und bewege dich dorthin. Mische die übrigen Karten in den Kosmos zurück.«

Auf der enthüllten Seite jedes Kosmos-Ortes befindet sich die „Kosmos“-Anweisung, die besagt, in welche Richtung und von wo der Ermittler diesen Ort zu verbinden hat (z. B. bedeutet „Kosmos – Verbinde nach oben“, dass der neu gezogene Ort sofort oberhalb vom aktuellen Ort des Ermittlers platziert wird, und „Kosmos – Verbinde von einem benachbarten Ort“, dass der neu gezogene Ort vom einem benachbarten Ort verbunden wird statt vom aktuellen Ort des Ermittlers).

Ein neuer Ort kann nicht an einer Position ins Spiel gebracht werden, die bereits von einem Ort belegt ist. Falls die Verbindungsanweisungen nicht erfüllt werden können, wird der Ort in den Kosmos zurückgemischt und die Effekte der Bewegung werden aufgehoben.

„Kosmos“-Anweisungen werden nur dann abgehandelt, sobald der Ort vom Kosmos gezogen wird. Wird ein Kosmos-Ort enthüllt, der bereits im Spiel ist, werden die „Kosmos“-Anweisungen ignoriert.

### Platzierung der Orte bei der Vorbereitung / in Szene 1



## Leerer Raum

Dieses Szenario weist manchmal dazu an, „leeren Raum“ im Spiel zu platzieren. Dies geschieht, indem die oberste Karte vom Decks des aktiven Ermittlers gezogen wird und verdeckt an der angegebenen Position ins Spiel gebracht wird. Falls es keinen aktiven Ermittler gibt, wird die Karte stattdessen vom Deck des Ermittlungsleiters gezogen.

Leerer Raum ist kein Ort und kann daher weder von Gegnern noch von Ermittlern betreten werden, es sei denn, eine Karte besagt etwas anderes. Leerer Raum zählt allerdings zur Bestimmung der Entfernung zwischen 2 Orten auch selbst als ein Ort.

Ein Ort kann an einer Position, die von leerem Raum belegt ist, ins Spiel kommen. Falls dies geschieht, wird die Karte, die als leerer Raum gedient hat, ins Deck ihres Besitzers zurückgemischt.

## Neues Schlüsselwort: Gebunden

Einige Spielerkarten in diesem Mythos-Packs besitzen das Schlüsselwort Gebunden. Karten mit diesem Schlüsselwort sind mit einer anderen Spielerkarte verknüpft. Sie haben keine Stufe und sind daher bei der Zusammenstellung der Decks nicht verfügbar. Stattdessen werden sie von der Karte beschworen, an die sie gebunden sind (deren Name steht in Klammern hinter dem Schlüsselwort).

Falls ein Deck eine Karte enthält, die 1 oder mehr gebundene Karten beschwört, sollten diese gebundenen Karten zu Beginn des Spiels beiseitegelegt werden.

*Beispiel: Besänftigende Melodie besitzt das Schlüsselwort „Gebunden (Geweihter Spiegel)“. Dies bedeutet, dass sie an die Karte Geweihter Spiegel gebunden ist. Besänftigende Melodie hat keine Stufe und ist daher nicht verfügbar, wenn du dein Deck zusammenstellst. Geweihter Spiegel kann jedoch 3 Kopien von Besänftigende Melodie beschwören. Daher sollte ein Spieler, der Geweihter Spiegel in seinem Deck hat, 3 Kopien von Besänftigende Melodie zu Beginn des Spiels beiseitelegen. Diese Karten sind nicht Teil des Ermittlerdecks und zählen daher auch nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.*

### Platzierung der Orte in Szene 2



### Platzierung der Orte in Szene 3



## 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, -2, -2, -3, -4, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.
- ☉ Die Ermittler dürfen die Anzahl der Zählstriche wählen, die neben *Der Pfad windet sich vor dir* notiert sind.
  - ☞ Für eine leichtere und weniger zufällige Erfahrung, wähle 5 oder 6.
  - ☞ Für eine durchschnittliche Erfahrung, wähle 3 oder 4.
  - ☞ Für eine schwerere und zufälligere Erfahrung, wähle 1 oder 2.
  - ☞ Für die ultimative Herausforderung, wähle 0.

## Achtung!

### Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

**Bevor der irgendeine andere Auflösung abhandelst, falls mindestens 1 Ermittler besiegt wurde:** Die besiegten Ermittler lesen zuerst **Besiegter Ermittler** vor.

**Besiegter Ermittler:** *Dein Ross fängt dich nicht, als du zu fallen beginnst. Hinab und hinab und hinab fällst du durch endlose Leere gefühlter Schwärze. Und fällst. Und fällst. Und fällst. Du bittest und schreist und flehst und betest für ein Ende, selbst nur für ein Boden, auf dem du zerschmettern kannst – aber er kommt nicht. Du wirst immer noch hinab fallen, wenn das Universum endet.*

- ☉ Jeder besiegte Ermittler wird **wahnsinnig**.
- ☉ Falls eine weitere Auflösung erreicht wurde, fahren die übrigen Ermittler mit jener Auflösung fort.
- ☉ Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler wurden besiegt): Fahre mit **Auflösung 1** fort.

**Auflösung 1:** *Das Urchaos erwacht. Sein Hunger ist unerträglich. Es renkt seinen kosmischen Kiefer aus. Der Schlund öffnet sich weit. Das Universum verstummt. Äonen vergehen. Alles ist still. Im Zentrum des leeren Kosmos wurde der blinde Idiotengott erneut in den Schlaf gewogen. Er träumt. In seinen Träumen breitet sich kosmische Energie explosionsartig in alle Richtungen aus. Ein Universum wird geboren. Sternennebel kollabieren und werden zu Sternen. Neue Welten werden geschmiedet und neue Wesen entstehen, diese Welten zu bevölkern. Unweigerlich wird einer von ihnen von Azathoth erfahren. Seine Verehrung wächst. Am Ende wird alles dem Wahnsinn verfallen oder zu dir in die Vergessenheit stoßen ... Im großen Plan des Schicksals sind wir nichts als Staubkörner, im Äther treibend, nur dank der Laune eines gleichgültigen Kosmos am Leben.*

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Azathoth hat das Universum verschlungen.*
- ☉ Alle Ermittler werden **getötet**.
- ☉ Die Ermittler verlieren die Kampagne.

**Auflösung 2:** *Erst kürzlich hast du den Sinn dieses schrecklichen Pfeifens verstanden, das du immer wieder bei deinen Ermittlungen gehört hast. Es ist eine Art Schlaflied, um den vergessenen Gott nicht aufwachen zu lassen. Nur für einen kurzen Augenblick wurde die Melodie der Pfeifer unterbrochen und Azathoth begann sich zu rühren. Jetzt ist dir klar, warum dich Anna in dieser schicksalhaften Nacht anflehte, dir die Zukunft voraussagen. Sie kannte deine Bestimmung, der du nach deiner Ankunft hier nachgehen würdest.*

*Du setzt dich an die Kante des nächtlichen Throns der Kreatur, nimmst deine Flöte heraus und beginnst zu spielen.*

*An diesem Ort, wo Zeit und Hunger und Alter und Erschöpfung keinerlei Bedeutung mehr haben, ist es deine Bestimmung, weiter zu spielen. Ohne Unterbrechung. Ohne ein Ende.*

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Der Ermittlungsleiter hat sich den Pfeifern von Azathoth angeschlossen.*

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Azathoth schlummert ... noch.*
- ☉ Der Ermittlungsleiter wird **wahnsinnig**.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler verdient 5 zusätzliche Erfahrungspunkte, da er das Universum davor bewahrt hat, verschlungen zu werden.
- ☉ Jeder Ermittler erleidet 2 seelische Traumata, da ihm klar wird, dass Azathoth unweigerlich eines Tages erwachen wird.
- ☉ Die Ermittler gewinnen die Kampagne!

**Auflösung 3:** *Du wirst dieser Kreatur nicht erlauben, all das zu zerstören, was du jemals geliebt hast. Du sammelst alles Nötige für dein Ritual zusammen: ein wenig schattenhafte Essenz aus den Hexenmänteln, ein Fragment des Nebels der Geister, die du verbannt hast und das Wissen, welches du aus Arkhams Vergangenheit gelernt hast. Langsam und ruhig webst du deine Wand, vernähst Dunkelheit mit Blut, Blut mit Seelen, Seelen mit Onyx. Du benötigst Tage. Als du fertig bist, ist deine Belohnung das Vergessen. Eine Bewegungslosigkeit und Stille, so perfekt, dass keine Störung sie durchdringen kann. Diese Barriere kann Azathoth nicht zurückhalten – nichts kann das wirklich. Aber vielleicht wird er sich nicht rühren, wenn die Narren der Erde seinen Namen rufen oder an seiner Macht teilhaben wollen. Nachdem deine Aufgabe vollbracht ist, drehst du dich um, siehst in die Dunkelheit und rufst dein Ross. Es ist Zeit, nach Hause zurückzukehren.*

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Azathoth schlummert ... noch.*
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler verdient 5 zusätzliche Erfahrungspunkte, da er das Universum davor bewahrt hat, verschlungen zu werden.
- ☉ Jeder Ermittler erleidet 2 körperliche Traumata, da die albraumhafte Heimreise ihren Tribut gefordert hat.
- ☉ Die Ermittler gewinnen die Kampagne!

**Auflösung 4:** *Du hast den nächtlichen Thron von Azathoth erreicht, aber von hier aus gibt es keinen einfachen Weg, die Kreatur zu erreichen – und selbst wenn du es könntest, du bist dir nicht sicher, wie du sie aufhalten solltest. Du kamst sie nicht töten und selbst der Versuch, sie zu verletzen, würde sie wahrscheinlich nur wecken. Verzweifelt wendest du dich Keziahs Schwarzem Buch zu. Als du es öffnest, erscheint eine Schreibfeder in deiner Hand und eine Stimme aus dem Jenseits gelangt an deine Ohren. „Unterschreibe mit deinem Blut. Nimm einen neuen, geheimen Namen an und dein Wunsch soll wahr werden. Du und deine Welt werden verschont.“ Dir ist bewusst, dass dies die Stimme des Bösen ist. Die Stimme, die Walter Gilman hörte und die seinen Niedergang einleitete. Die Stimme, die Keziah Mason verführte und damit diesen Weg hierher überhaupt erst ermöglichte ... aber welche andere Wahl hast du schon?*

Die Ermittler müssen entscheiden (wähle eins):

- ☉ „Es muss getan werden.“ Fahre mit **Auflösung 5** fort. Dies wird dich ins Verderben stürzen.
- ☉ „Ich verweigere!“ Fahre mit **Auflösung 1** fort. Dies wird das Universum ins Verderben stürzen.

**Auflösung 5:** *Du stichst mit der Feder in deinen Arm und unterschreibst mit Blut.*

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Azathoth schlummert ... noch.*
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler haben im Schwarzen Buch von Azathoth unterschrieben.*
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler verdient 10 zusätzliche Erfahrungspunkte, da er die Geheimnisse des Schwarzen Buches erlernt hat.
- ☉ Jeder Ermittler erleidet 2 körperliche Traumata und 2 seelische Traumata als Konsequenz für seinen Pakt mit Azathoths Gesandtem.
- ☉ Die Ermittler gewinnen die Kampagne ...?

## Epilog

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Um einen der folgenden Abschnitte zu lesen, müssen die Ermittler die Kampagne gewonnen haben und die entsprechende Notiz im Kampagnenlogbuch muss zutreffen.

### Nur lesen, falls die Ermittler Anette verhaftet haben.

„Verschwunden? Was heißt, sie ist verschwunden?!“, fragt Sheriff Engle und fordert eine Erklärung.

„Sehen Sie selbst“, antwortet der Officer. Er führt den Sheriff durch den langen Zellen-trakt. „Sie wurde die ganze Zeit bewacht, glauben Sie mir. Im einen Moment war sie noch da, im nächsten ...“ Er bleibt vor Anettes Zelle stehen und kann Sheriff Engles Verwunderung sehen. An die Zellenwände wurde mit einer klebrigen roten Substanz ein feines Muster geschmiert. Die Frau ist nirgends zu sehen.

### Nur lesen, falls die Ermittler die Kontrolle über die Silberloge der Dämmerung übernommen haben.

Du nickst, als der Ritter die von dir verlangte Akte auf den Schreibtisch legt. Alle Einträge Carl Sanfords zu finden, war nicht einfach, aber jetzt liegen alle Geheimnisse des Ordens offen vor dir. „Was ist der nächste Schritt?“, fragt er dich dienlich. Du informierst ihn darüber, dass heute Nacht eine Versammlung im Innersten Heiligtum stattfinden muss. „Bestens. Ich werde unsere loyalsten Mitglieder zusammenrufen.“ Du entlässt ihn und blickst aus dem Fenster deines neuen Büros. Arkham ist finster und launisch wie eh und je ... aber zumindest kennst du nun seine Geheimnisse.

### Nur lesen, falls die Ermittler die Umarmung des Beobachters überlebt haben.

Anna betrachtet dich ruhig, als du eintrittst. Ihre Voraussicht ist immer noch beunruhigend, aber du hast dich langsam daran gewöhnt. „Ich warte schon eine Weile auf dich“, gibt sie zu. „Ich nehme an, du hast Fragen an mich. Nun gut. Frag. Obwohl ich mir sicher bin, dass du die Antwort mittlerweile kennen musst.“ Sie bietet dir weder einen Sitzplatz noch etwas zu trinken an. Du beginnst, deine Situation zu beschreiben, obwohl dein wahrer Zustand für jemanden mit ihrer Gabe (und kaum für andere) klar zu sehen ist. Du hattest auf eine weitere Erklärung gehofft – irgendeine Erklärung – aber es war nur ein verzweifelter Versuch, sich an eine Hoffnung zu klammern. Anna wirft dir einen bemitleidenden Blick zu und schüttelt den Kopf. „Sicherlich musst du es jetzt schon wissen. Du hast deine Bestimmung erfüllt. Deine Geschäfte hier sind beendet. Jetzt ist es für dich an der Zeit, in Frieden Ruhe zu finden.“

Frieden? Nein, du kannst nicht in Frieden ruhen! Es gibt noch so vieles, was getan werden muss ...!

Streiche „die Ermittler haben die Umarmung des Beobachters überlebt“ im Kampagnenlogbuch durch.

### Nur lesen, falls die Ermittler im Schwarzen Buch von Azathoth unterschrieben haben.

In deinen Träumen erscheint dir ein hochgewachsener Mann. Sein Grinsen ist voll von Häm. „Es ist Zeit, deinen Beitrag zu leisten“, erklärt er dir. „Du hast bekommen, was du wolltest. Jetzt bin ich an der Reihe.“

### Nur lesen, falls die Ermittler gejagt werden.

Egal was du auch versuchst, die Angriffe der Kreatur auf deinen Geist ebbten nicht ab. Ihr Blick verfolgt dich überall hin. Sie kontrolliert jeden deiner Gedanken – deine Hoffnungen, deine Bindungen, deine Ängste, dein Streben. Eine Mahnung deines fruchtlosen Daseins. Jede Nacht wälzt du dich umher, unfähig, dich von diesem Gefühl der Wertlosigkeit zu befreien. Deine Gedanken wandern zu einer düsteren, unsicheren Zukunft. Eine Zukunft ohne Leben. Eine Zukunft ohne dich. Dies ist das Martyrium, das jeder Sterbliche erleiden muss – und ist trotz dem diese eine Erfahrung, die kein Sterblicher je beschreiben könnte. Geister? Reiche jenseits des Irdischen? Nichts als ein letzter Strohalm für deinen Geist, der am Leben hängt.

Als die Kreatur erneut auftaucht, bist du zu einem neuen Schluss gekommen. Ein eisiger Luftzug umgibt dich, als das Ding sich vor dir formt. Deine Kehle schnürt sich zu, Tränen sammeln sich in deinen Augen, aber du stehst aufrecht. Du hast keine Angst. Die Kreatur sieht dich neugierig an und das Pfeifen der infernalischen Flöten verstummt. Es reicht dir seine Klauenhand, welche du schüttelst. Du wirst nie wirklich frei sein von ihrem Griff, aber vielleicht kannst du mit der Kreatur eine Abmachung treffen. Vielleicht kannst du deine Angst zähmen. Es ist gleich, ob die Welt Sinn macht. Es ist deine, verdammte nochmal, und nichts wird dich davon abhalten, sie nach deinen Vorstellungen zu verändern.

## Anmerkungen der Entwickler

Okay, das ist ein wenig düster geworden. Entschuldigung.

Für jede Kampagne von *Arkham Horror: Das Kartenspiel* versuchen wir uns von verschiedenen Stilrichtungen des Horrorgenres inspirieren zu lassen. Für *Der gebrochene Kreis* waren es ganz besonders zwei Stilrichtungen: „Gothic Horror“ und „Existenzieller Horror“. Nach vielen Kampagnen mit Reisen an entfernte Orte wollten wir wieder nach Arkham zurückkehren – in eine Stadt mit vielen düsteren, blutigen Geheimnissen – und auf seiner Geschichte aufbauen. Aus diesem Grunde haben wir uns viel von Geistergeschichten und Erzählungen des Gothic Horrors inspirieren lassen, die beide oftmals die Vergangenheit als Kernaspekt verwenden.

Gerüchte über die Hexenkunst und schwarze Magie tauchen immer wieder in Arkhams Vergangenheit auf, also lag es auf der Hand, einen Hexenzirkel als Hauptgegenseiter der Kampagne zu nehmen. Die Hexen aus Lovecrafts Werken sind den vermeintlichen Hexen der Prozesse von Salem nachempfunden: Frauen, die einen Pakt mit dem Teufel geschlossen haben. Die echten Wiccans und Heiden möchten ungern mit diesem Bild einer „Hexe“ in Verbindung gebracht werden, weil es zu weit von der Hexenkunst im realen Leben entfernt ist. Aber da dies ein von Lovecrafts Mythos inspirierter Schauplatz ist, wollten wir diese Hexenkunst in unsere Vision von Arkham integrieren. Daher war es uns wichtig, Lovecrafts Version zu behalten, aber *nur* in der Form des Aberglaubens. Mit Ausnahme Keziah Masons sind alle unsere Hexen lediglich nicht mehr als Zauberinnen. Es sind hauptsächlich Frauen, um ein Gegengewicht zur Silberloge der Dämmerung zu bilden, einer brüderlichen Vereinigung mit einem Patriarchen an der Spitze. Diese beiden Gruppen unterscheiden sich auf viele Arten. Aber man könnte auch sagen, sie stehen für die beiden Seiten derselben Medaille.

Da diese beiden Fraktionen unsere Hauptgegenseiter sind, entschieden wir uns für einen Großen Alten ohne Motive oder Absichten jeglicher Art. Wenn Azathoth in den Fokus der Geschichte gerät, verschiebt sich die Stimmung in Richtung des existenziellen Horrors mit solchen Fragen wie: Warum sind wir hier? Was hat das alles für einen Sinn? Schließlich werden wir alle einmal sterben. Daraus entstand ein natürliches Gegenstück zu dem, was ursprünglich eine reine Geistergeschichte hätte sein sollen und passte wunderbar zu dem „Endgegner“ Azathoth. Wie soll jemand auch gegen das *Unabwendbare* kämpfen können?

Wir hoffen, dass ihr genau so viel Spaß daran hattet, *Der gebrochene Kreis* zu spielen, wie wir Spaß daran hatten, ihn zu schreiben. Ich verspreche euch, dass die nächste Kampagne nicht so bedrückend sein wird. Ich wage sogar einmal zu behaupten, es könnte die Kampagne *eurer Träume* werden ...

–Matthew Newman

## Credits

Expansion Design and Development: Matthew Newman with Daniel Schaefer

Story Editing and Proofreading: Jeremiah J. Shaw

Technical Editing and Proofreading: B.D. Flory

Card Game Manager: Mercedes Ophem

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

Expansion Graphic Design: Sebastian Koziner

Graphic Design Coordinator: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Art Direction: Jeff Lee Johnson

Managing Art Director: Melissa Shteler

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

Publisher: Andrew Navaro

Special thanks to Kathleen Miller for letting me pester you with questions about existential horror in the middle of the night.

### Playtesters

David Attali, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Robert Brantseg, Crystal Chang, Riley "Cancel all the things!" Colby, Stephen Coleman, Guillaume Couteau, Alex Davy, Andrea Dell'Agnes, Luke Eddy, Julia Faeta, Jeremy Fredin, Tony Helgeson, Jason Horner, Julien Horner, Grégoire Lefebvre, Brian Lewis, Jamie Lewis, Eric Meyers, Todd Michlitsch, Josh Parrish, Mike Reuvers, Chad Reverman, Scarlett Reverman, Vincent Schwartz, Shelley Shaw, Alexander Skeggs, Preston Stone, Aaron "I am the Prey" Strunk, Michael "Fool Again" Strunk, Michael B. Woods, Jeremy "Brazilier Burner" Zwirn

Special thanks to all of our beta testers.

## Asmodee Germany

Redaktion: Benjamin Fischer

Übersetzung: Karsten Schulmann

Layout & Grafische Bearbeitung: Thomas Kramer

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

Redaktionelle Leitung: Marco Reinartz

© 2018 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, the FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are ™ Fantasy Flight Games. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen. Made in China. Diese Information bitte aufbewahren.



FANTASY  
FLIGHT  
GAMES



PROOF OF  
PURCHASE  
Vor dem  
Schwarzen Thron  
4 015566 027695