

ARKHAM HORROR®

DAS KARTENSPIEL

DER BLOB, DER ALLES FRASß

Etwas kam aus dem All ...

Die Aufgabe der Ermittler: *Der Blob, der alles fraß* muss eingedämmt und vernichtet werden. Dieses einzigartige Szenario für *Arkham Horror: Das Kartenspiel*, das ursprünglich für die Gen Con 2019 und für die Arkham Nights 2019 veröffentlicht wurde, kann als Einzelspielszenario gespielt oder als Nebengeschichte in eine Kampagne integriert werden. Es kann außerdem mit einer beliebigen Spieleranzahl im *Epischen Mehrspielermodus* gespielt werden.

Erweiterungssymbol

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



Spielmodi

Das Szenario *Der Blob, der alles fraß* kann entweder als Einzelspielszenario gespielt werden oder als Nebengeschichte in eine Kampagne integriert werden. Wird es als Einzelspielszenario gespielt, kann es auf 2 Arten gespielt werden: Mit einer einzigen Gruppe aus 1–4 Spielern im *Einzelgruppenmodus* oder im *Epischen Mehrspielermodus* mit beliebig vielen Spielern, die in Gruppen zu je 1–4 Spielern aufgeteilt werden.

Die Seiten 4–5 enthalten zusätzliche Regeln und Klarstellungen für beide Versionen dieses Szenarios, während sich auf den Seiten 6–9 Sonderregeln für den *Einzelgruppenmodus* und den *Epischen Mehrspielermodus* befinden.

Einzelspielsmodus

Wird das Szenario als Einzelspielszenario gespielt, gelten die Regeln für ein Einzelspielszenario auf Seite 8 des Referenzhandbuchs. Das vorliegende Regelheft ist der Kampagnenleitfaden für *Der Blob, der alles fraß*. Im Folgenden befinden sich weitere Anweisungen für die Vorbereitung des Szenarios.

Als Einzelspielszenario hat *Der Blob, der alles fraß* nur zwei Schwierigkeitsgrade. Der Chaosbeutel wird aus folgenden Markern zusammengestellt:

- ☉ **Normal:** +1, 0, 0, 0, -1, -2, -2, -3, -4, -5, ☠, ☠, 🗿, 🗿, 🗿, 🗿, 🗿, 🗿.
- ☉ **Schwer:** 0, 0, 0, -1, -1, -2, -3, -4, -5, -6, ☠, ☠, 🗿, 🗿, 🗿, 🗿, 🗿, 🗿.

Nebengeschichte (Kampagnenmodus)

Eine Nebengeschichte ist ein Szenario, das zwischen zwei beliebigen Szenarien einer Kampagne für *Arkham Horror: Das Kartenspiel* gespielt werden kann. Das Spielen einer Nebengeschichte kostet jeden Ermittler in der Kampagne eine bestimmte Menge Erfahrungspunkte. Die Ermittler behalten Schwächen, Traumata, Erfahrungspunkte und Belohnungen für das Spielen einer Nebengeschichte für den Rest der Kampagne. Jede Nebengeschichte darf nur ein Mal pro Kampagne gespielt werden.

Sobald dieses Szenario als Nebengeschichte in einer Kampagne gespielt werden soll, wird es bei der Vorbereitung behandelt, als ob es sich um das nächste Szenario der Kampagne handeln würde. Es werden derselbe Chaosbeutel und dieselben Schwächen, Traumata und Storyvorteile verwendet, welche die Ermittler zuvor verdient haben.

Um *Der Blob, der alles fraß* als Nebengeschichte zu spielen, muss jeder Ermittler 2 Erfahrungspunkte ausgeben.

Zusätzliche Regeln & Klarstellungen

Zeitbeschränkung

Wenn im *Epischen Mehrspielermodus* gespielt wird, können die Spieler (oder der Organisator des Spiels) eine Zeitbeschränkung für die Dauer des Spiels festlegen. Die Standard-Zeitbeschränkung beträgt **180 Minuten**. Die Spieler (oder der Organisator des Spiels) dürfen eine andere Zeitbeschränkung festlegen, die zum Beispiel von der Anzahl der Spieler abhängt. Sobald die Zeit abläuft, müssen alle Gruppen, die das Spiel noch nicht beendet haben, sofort zu Agenda 3b vorrücken und sich den Konsequenzen ihrer Untätigkeit stellen.

Verschlingen

In diesem Szenario kann Subjekt 8L-08 verschiedene Dinge „verschlingen“.

- ☉ Falls eine Karte verschlungen wird, wird sie unter Subjekt 8L-08 gelegt. Karten unter Subjekt 8L-08 gelten als nicht im Spiel befindlich. Jede verschlungene Karte wird am Ende des Spiels zurück in das Deck ihres Besitzers geschickt. Falls ein Ermittler verschlungen wird, wird er getötet.
- ☉ Falls ein Marker verschlungen wird, wird er in den Markervorrat zurückgelegt.
- ☉ Sobald ein Ort zum Verschlingen gewählt wird, kann dieser Ort nicht zum Verschlingen gewählt werden, falls es dazu führt, dass ein anderer Ort dadurch keine gültige Verbindung mehr hat.
- ☉ Subjekt 8L-08 kann auch bestimmte Aspekte der Realität und metaphysische Objekte verschlingen. Wenn es das tut, sind die Konsequenzen angegeben.

Gegenmaßnahmen

Gegenmaßnahmen stellen Vorräte, Forschungen oder militärische Ausrüstung dar, die den Ermittlern bei ihrem Überlebenskampf helfen können. Gegenmaßnahmen können durch bestimmte Kartenfähigkeiten ausgegeben werden, um mächtige Effekte auszulösen. Es ist aber sehr schwer, Gegenmaßnahmen zu erhalten, deshalb sollten sie mit Bedacht eingesetzt werden!

Handlungskarten

Handlungskarten sind eine neue Kartenart in diesem Szenario. Diese Karten dienen als Möglichkeit, das Szenario 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 einfach der Handlungstext auf der Karte vorgelesen und der Spieltext auf der Karte abgehandelt (falls vorhanden).

Blob X

Viele Gegner dieses Szenarios sind ein Stück der auseinandergebrochenen Anomalie, die dennoch ihr eigenes Bewusstsein haben. Das Besiegen dieser Gegner schadet der Anomalie. Wird ein Gegner mit dem Text **Blob X** besiegt, wird Subjekt 8L-08 X Schaden zugefügt.

☞ Gegner mit dem Text **Blob X** werden nicht auf den Siegpunktestapel gelegt, sobald sie besiegt werden, außer wenn sie zusätzlich den Text **Sieg X** haben.

Subjekt 8L-08

Subjekt 8L-08 ist eine Gegnerkarte, deren Aufbau sich von den meisten anderen Gegnerkarten unterscheidet (für mehr Details siehe Abbildung unten).

Subjekt 8L-08

1. Name

2. Ausdauer

3. Merkmale und Fähigkeit

4. Begegnungssymbol und Erweiterungssymbol

5. Begegnungssymbol

6. Kartentyp

Hinweis: Subjekt 8L-08 hat keine Werte für Kampf, Entkommen, Schaden und Horror.

Epischer Mehrspielermodus

Um *Der Blob, der alles fraß* im *Epischen Mehrspielermodus* zu spielen, sollten die Ermittler zuerst in verschiedene Gruppen aufgeteilt werden. Jeder Gruppe muss mindestens 1 Ermittler zugewiesen werden und keiner Gruppe dürfen mehr als 4 Ermittler zugewiesen werden. Es ist zwar möglich, mit Gruppen unterschiedlicher Spieleranzahl zu spielen, es wird aber empfohlen, die Spieler so gleichmäßig wie möglich aufzuteilen. Dann wird 1 Person zum „Event-Organisator“ bestimmt (siehe dazu Seite 8). Während des Spiels müssen die folgenden zusätzlichen Regeln beachtet werden:

- ☉ Jede Gruppe hat ihre eigene Spielzone und spielt unabhängig von den anderen Gruppen. Regeln, Aktionen und Karteneffekte können keine Ermittler in anderen Gruppen betreffen, außer wenn dies ausdrücklich angegeben ist.
- ☉ Jede Gruppe rückt unabhängig voneinander zur nächsten Runde oder Agenda vor; es muss nicht darauf gewartet werden, bis alle Gruppen einen bestimmten Punkt erreicht haben, bevor sie vorrücken.
- ☉ Die Ermittler dürfen sich mit den Spielern anderer Gruppen ohne Einschränkungen unterhalten.
- ☉ Subjekt 8L-08 hat einen gemeinsamen Ausdauer-vorrat, der anhand der Gesamtzahl aller teilnehmenden Ermittler aus allen Gruppen zu Beginn des Events bestimmt wird. **Der Ausdauerwert ist 15 pro Ermittler.** Dieser gemeinsame Ausdauerwert gilt für alle Gruppen und wird vom Event-Organisator verwaltet.
- ☉ Szene 1 hat einen gemeinsamen Hinweisschwellenwert, der anhand der Gesamtzahl aller teilnehmenden Ermittler aus allen Gruppen zu Beginn des Events bestimmt wird. **Der Hinweisschwellenwert ist 2 pro Ermittler.** Dieser gemeinsame Hinweisschwellenwert gilt für alle Gruppen und wird vom Event-Organisator verwaltet.

Ⓢ Gegenmaßnahmen sind eine gemeinsame Ressource, die anhand der Gesamtzahl aller teilnehmenden Ermittler aus allen Gruppen zu Beginn des Events bestimmt wird. **Die Anzahl an Gegenmaßnahmen, mit denen die Ermittler beginnen, ist die halbe Anzahl der Ermittler (aufgerundet).** Diese Gegenmaßnahmen stehen allen Gruppen zur Verfügung. Werden sie ausgegeben, wird die entsprechende Anzahl von den verfügbaren Gegenmaßnahmen abgezogen. Die Anzahl der verfügbaren Gegenmaßnahmen wird vom Event-Organisator verwaltet.

Ⓢ Sobald die erste Gruppe Szene 3b erreicht, wird sie dazu angewiesen, die vom Event-Organisator bestimmte beiseitegelegte Handlungskarte zu ziehen und die Seite mit dem Merkmal **Teil 1** abzuhandeln. Zu diesem Zeitpunkt sollte der Event-Organisator 1 der 4 Handlungskarten zufällig bestimmen (Rette die Chemikerin, Beschaffe eine Probe, Verjage die Mi-Go oder Entschärfe den Sprengstoff). Jede Gruppe, die zu einem späteren Zeitpunkt zu Szene 3b vorrückt und die Anweisung abhandelt, sollte die gleiche Handlungskarte ziehen. Falls eine dieser Gruppen ein zweites Mal zu Szene 3b vorrückt, wird der Prozess wiederholt.

Beispiel: 16 Spieler werden auf 4 Gruppen zu je 4 Spielern aufgeteilt. Zu Beginn des Events stellt der Event-Organisator die Ausdauer von Subjekt 8L-08 auf 240, den Hinweisschwellenwert von Szene 1 auf 32 und die Anzahl verfügbarer Gegenmaßnahmen auf 8 ein. Er teilt den Spielern die Werte mit, wenn diese bereit sind loszulegen, und verwaltet sie während des Events. Der Subjekt 8L-08 zugefügte Schaden von allen Gruppen senkt seine Ausdauer. Hinweise, die auf Szene 1a jeder Gruppe gelegt werden, zählen mit, um den Hinweisschellenwert zu erreichen. Gegenmaßnahmen, die von Gruppen ausgegeben werden, senken die Anzahl aller verfügbaren Gegenmaßnahmen.

Tipps für den Event-Organisator

Im Folgenden sind einige Tipps aufgeführt, die dem Event-Organisator helfen sollen, ein Event mit *Der Blob, der alles fraß* im *Epischen Mehrspielermodus* so unkompliziert wie möglich zu leiten:

- ① Zur Verwaltung der Ausdauer von Subjekt 8L-08, der Anzahl der Hinweise, welche die Ermittler für Szene 1 beitragen, und die Anzahl verfügbarer Gegenmaßnahmen können Punkteähler, eine Tafel oder Stift und Papier verwendet werden.
- ① Bei jeder Gruppe sollte regelmäßig nachgefragt werden, wie viel Schaden sie ihrer Kopie von Subjekt 8L-08 zugefügt hat. Dann sollte dieser Schaden notiert und die Schadensmarker von der Kopie der entsprechenden Gruppe entfernt werden.
- ◆ Die Ermittler sollten regelmäßig darüber informiert werden, wie viel Ausdauer Subjekt 8L-08 noch übrig hat. Außerdem sollte den Spielern mitgeteilt werden, sobald bestimmte Zwischenziele erreicht wurden (die Hälfte oder das letzte Viertel der Ausdauer). Sobald Subjekt 8L-08 nur noch 1 Ausdauer pro Ermittler übrig hat, sollte den Ermittlern jedes Mal mitgeteilt werden, wenn ihm Schaden zugefügt wird, damit sie den genauen Moment kennen, an dem es besiegt ist und die Ermittler das Spiel gewonnen haben!
- ① Bei jeder Gruppe sollte regelmäßig nachgefragt werden, wie viele Hinweise sie zum Hinweisschwellenwert von Szene 1 beigetragen hat. Dann sollten diese Hinweise notiert und die Hinweismarker von der Kopie von Szene 1a der entsprechenden Gruppe entfernt werden.

- ◆ Die Ermittler sollten regelmäßig darüber informiert werden, wie viele Hinweise noch gebraucht werden, um von Szene 1 vorzurücken. Sobald der gemeinsame Hinweisschellenwert erreicht ist, sollte den Spielern mitgeteilt werden, dass sie zu Beginn ihrer nächsten Runde von der Szene vorrücken sollten. Dann wird der gemeinsame Hinweisschwellenwert zurückgesetzt. Die Ermittler sollten die Kontrolle über alle überschüssigen Hinweise übernehmen, die auf ihrer Kopie von Szene 1a verblieben sind.
- 🕒 Sobald eine Gruppe Gegenmaßnahmen ausgibt oder erhält, sollte sie dies sofort dem Event-Organisator mitteilen, sodass er über die genaue Anzahl informiert ist.
 - ◆ Den Ermittlern sollte regelmäßig mitgeteilt werden, wie viele Gegenmaßnahmen zur Verfügung stehen. Sie sollten auch informiert werden, wenn keine Gegenmaßnahmen mehr übrig sind.
- 🕒 Bei einer Spieleranzahl von 12 oder weniger ist es möglich, dass der Event-Organisator ebenfalls teilnehmen kann. Eine Gruppe sollte dann die Ausdauer von Subjekt 8L-08 verwalten, eine andere die Anzahl Hinweise, die zum Erreichen des Hinweisschwellenwertes von Szene 1 beigetragen wurden, und eine weitere die verfügbaren Gegenmaßnahmen. Kommunikation untereinander ist hier sehr wichtig!
- 🕒 Bei einer Spieleranzahl von mehr als 12 empfiehlt es sich, dass 1 Person alleine die Aufgabe des Event-Organisators übernimmt und alle 3 Werte verwaltet. Bei sehr großen Events mit mehr als 48 Spielern kann es hilfreich sein, sogar mehr als 1 Event-Organisator zu haben. Jeder ist dann für andere Werte verantwortlich.

Begegnungssets

Für dieses Szenario gibt es 4 Begegnungssets:
Das Begegnungsset *Epischer Mehrspielermodus* wird nur im *Epischen Mehrspielermodus* verwendet. Das Begegnungsset *Einzelgruppe* wird nur im *Einzelgruppenmodus* verwendet. Die Begegnungssets *Der Blob, der alles fraß* und *Mi-Go-Ansturm* werden 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



Der Blob, der alles fraß



Mi-Go-Ansturm

Der Blob, der alles fraß

Vorfallsbericht: 8L-08

Donnerstag, 5. Juli 1928

Blackwater, MA

0312 Uhr – Einschlag direkt außerhalb von Blackwater. Polizeinotruf abgefangen, Agenten zur Untersuchung entsandt. Befragung des ansässigen Farmers, Ron Graham; nach Aussage ist Meteor mehrere Meter groß, grünlicher Farbton. Durchmesser des Kraters: ca. 100 Meter. Strahlung in Umgebung festgestellt. Sofortige Quarantäne und weitere Untersuchungen durch ein Forschungsteam empfohlen. Situation unter Kontrolle.

Doch sie war nicht unter Kontrolle.

Dies war der Bericht, den die Männer der Behörde verfasst hatten, als sie dort als Erste eingetroffen waren. Für die folgenden paar Tage wurde die Stadt Blackwater abgeriegelt. Der Einschlag beherrschte die Schlagzeilen. Dennoch war wenig mehr bekannt, als der riesige Krater und die Auswirkungen, die er auf die umgebende Landschaft hatte. Niemand durfte die Stadt verlassen und nur diejenigen, die von der rätselhaften Regierungsbehörde die Erlaubnis hatten, durften in die Stadt hinein. Unter diesen wenigen Unglücklichen waren hochrangige Agenten der Regierung und ein Forscherteam der nahe gelegenen Miskatonic Universität, die herbeizitiert worden waren, um den Meteor selbst zu untersuchen. Für die Einwohner war das alles nur ein seltsames Ereignis, nichts weiter ... bis etwas aus dem Meteor schlüpfte.

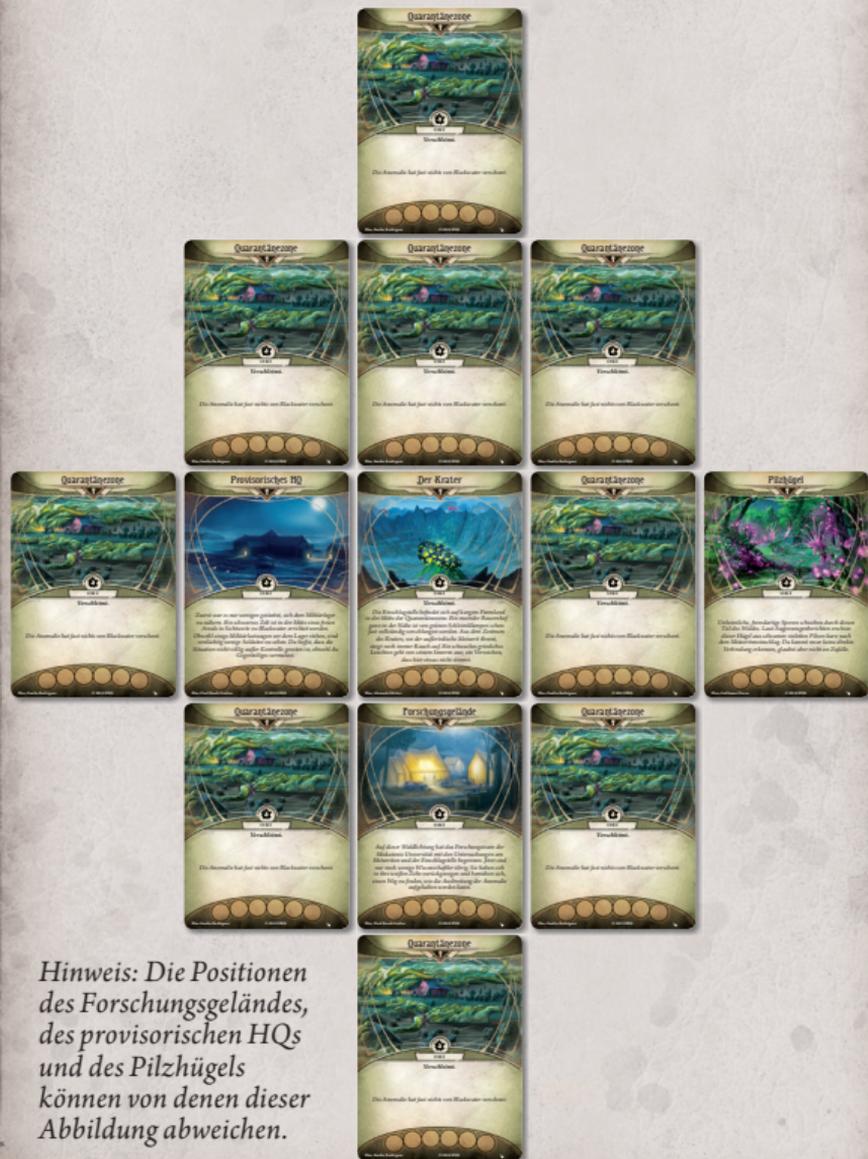
Vorbereitung

- Es werden alle Karten aus dem Begegnungsset *Der Blob, der alles fraß* 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.) 
- Es werden alle Karten aus dem Begegnungsset *Mi-Go-Ansturm* als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt. Dieses Set ist am nebenstehenden Symbol zu erkennen: 
- Folgende Begegnungskarten werden aus dem Begegnungsset *Der Blob, der alles fraß* herausgesucht und als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: Das verwundbare Herz, 1 Kopie von Greifender Schleim, 1 Kopie von Kubischer Schleim und beide Kopien von Schleimgespenst.
- Der Gegner Subjekt 8L-08 wird neben dem Agendadeck ins Spiel gebracht. Er befindet sich an keinem Ort.

- ☉ Die Orte werden nach den unten angegebenen Vorgaben platziert (siehe dazu den Vorschlag für die Platzierung der Orte auf der nächsten Seite).

 - ◆ Die Orte Quarantänezone werden gemischt und 1 Ort davon aus dem Spiel entfernt.
 - ◆ Der Krater wird ins Spiel gebracht.
 - ◆ Die Orte Forschungsgelände, Provisorisches HQ und 2 zufällige Orte Quarantänezone werden gemischt und in zufälliger Position mit dem Krater verbunden an seinen 4 Seiten um ihm herum platziert.
 - ◆ Der Ort Pilzhügel und 3 zufällige Orte Quarantänezone werden gemischt und in zufälliger Anordnung auf 1 der 4 Positionen im äußeren Ring (am weitesten vom Krater entfernt) platziert.
 - ◆ Die übrigen Orte Quarantänezone werden (wie auf der rechten Abbildung angegeben) ins Spiel gebracht.
 - ◆ Jeder Ermittler beginnt das Spiel im provisorischen HQ.
- ☉ Falls im *Einzelgruppenmodus* gespielt wird, wird 1 Ressource als Gegenmaßnahme auf der Szenarioübersichtskarte platziert (stattdessen 2 Ressourcen, falls 3 oder 4 Ermittler im Spiel sind).
- ☉ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- ☉ Falls im *Epischen Mehrspielermodus* gespielt wird, berechnet der Event-Organisator die Gesamt-Ausdauer von Subjekt 8L-08, den gemeinsamen Hinweisschwellenwert für Szene 1 und die Anzahl verfügbarer Gegenmaßnahmen (*weitere Details siehe Seite 6–9*).

Vorschlag für die Platzierung der Orte



Hinweis: Die Positionen des Forschungsgeländes, des provisorischen HQs und des Pflanzhügels können von denen dieser Abbildung abweichen.

REALITÄTSSÄURE

SUBJEKT 8L-08 ÖFFNET SEINEN SCHLUND UND VERSCHLINGT ...

(Falls die Kombination der enthüllten Chaosmarker nicht aufgeführt ist oder falls der Aspekt nicht verschlungen werden kann, enthülle 2 neue Chaosmarker und ziehe erneut die Tabelle zurate.)

Chaosmarker (in beliebiger Reihenfolge)		Aspekt der verschlungenen Realität
★	☠/☹	... den nächstgelegenen Nicht-Elite-Gegner.
★	☠/☹	... eine Verratskarte an deinem Ort.
★	-1 bis -8	... 1 Horror und 1 Schaden von deiner Ermittlerkarte.
★	+0/+1	... deine größte Schwäche. Durchsuche dein Deck nach 1 beliebigen Schwächekarte. Sie wird verschlungen.
★	☹	... den gerade enthüllten ★-Marker.
+1	☠/☹	... deine Vorsicht. Handle Realitätssäure drei weitere Male ab und ignoriere dieses Ergebnis.
+1	☠/☹	... deine Unwissenheit. Entdecke 1 Hinweis an deinem Ort.
+1	-1 bis -8	... Freundschaften. Bis zum Ende der Runde können Ermittler keine Karten zu Fertigungsproben anderer Ermittler beitragen.
+1	0	... deine Referenzkarte.
0	0	... 1 ☹Hinweise an deinem Ort.
0	☠	... deine Stimme. Bis zum Ende der Runde kannst du weder sprechen noch Geräusche von dir geben.

0		... Essen und Getränke deiner Gruppe. Ihr dürft erst wieder essen und trinken, bis ihr Subjekt 8L-08 3 Schaden zugefügt habt.
0		... das Konzept der Sprache. Bis zum Ende der Ermittlungsphase kannst du nur noch Kauderwelsch sprechen.
0		... das Licht. Bis zum Ende der Runde müssen die Ermittler alle Lichtquellen in der Nähe ausschalten oder abdecken (mit Ausnahme von Taschenlampen).
0	-1/-2	... sich selbst und würgt sich wieder hervor. Füge Subjekt 8L-08 1 Schaden zu.
0	-3	... sämtlichen Schaden von jedem Duplikat -Gegner.
0	-4 bis -8	... sämtliche Vorräte, Munition, Ladungen und Geheimnisse auf Vorteilskarten, die du kontrollierst.
-1		... deine Hoffnung. Setze deinen Grund-  -Fertigkeitswert bis zum Ende der nächsten Mythosphase auf 0 fest.
-1		... deine Neugier. Setze deinen Grund-  -Fertigkeitswert bis zum Ende der nächsten Mythosphase auf 0 fest.
-1		... deine Genauigkeit. Setze deinen Grund-  -Fertigkeitswert bis zum Ende der nächsten Mythosphase auf 0 fest.
-1		... deine Aufmerksamkeit. Setze deinen Grund-  -Fertigkeitswert bis zum Ende der nächsten Mythosphase auf 0 fest.
-1	-1	... deine Flexibilität. Bis zum Ende der Runde kannst du keine Karten spielen oder verwenden, die nicht zur Klasse deines Ermittlers gehören.
-1	-2	... dein Handy.
-1	-3	... den Chaosbeutel. Entferne alle Marker aus dem Beutel und lege sie in einen anderen Behälter.

-1	-4 bis -8	... Karten deiner Wahl der Stufe 1–5 aus deinem Deck, aus deinem Ablagestapel, von deiner Hand und aus deiner Spielzone mit einer Gesamtstufe von mindestens 5.
-2	 / 	... die obersten 3 Karten deines Decks.
-2	 / 	... die obersten 3 Karten deines Ablagestapels.
-2	-2	... den Behälter, in dem du dein Deck aufbewahrst.
-2	-3	... die Kartenhülle deiner Ermittlerkarte.
-2	-4 bis -8	... das Teamwork deiner Gruppe. Jeder Ermittler verliert 1 Aktion.
-3	 /  /  / 	... eine Talent-, Verbindung- oder Zustand- Vorteilskarte, die du kontrollierst.
-3	-4 bis -8	... das Zeitgefühl. Bis von der Agenda vorgerückt wird, können die Ermittler keine Zeitmesser verwenden, nicht nach der Zeit fragen und keine Fähigkeiten auf Karten auslösen, welche die Worte „Zeit“, „Uhr“ oder „Chrono“ im Namen haben.
-4 bis -8	 / 	... deine kleine Ermittlerkarte. (Verwende etwas anderes, um deinen Ort anzuzeigen.)
-4 bis -8	 / 	... dein Haus. Durchsuche deine Sammlung nach der Karte Dein Haus (Grundspiel, 124); es wird verschlungen.
-4 bis -8	-4 bis -8	... deine Seele. Notiere in deinem Kampagnenlogbuch, <i>dass du keine Seele hast</i> .
		... die Verbündeter -Vorteilskarte mit den höchsten Kosten, die du kontrollierst.
		... alle Ereigniskarten auf deiner Hand.
		... alle deine Ressourcen.
		... alle Fertigkeitkarten auf deiner Hand.

		... alle Karten, die ins Exil geschickt wurden.
		... deine Identität. Bis zum Ende der Runde wird das Textfeld deines Ermittlers so behandelt, also ob es leer wäre (mit Ausnahme von Merkmalen).
		... das Konzept der Geschwindigkeit. Bis zum Ende der Runde können Ermittler keine zusätzlichen Aktionen erhalten oder nehmen.
		... deinen Sinn für Dringlichkeit. Bis zum Ende der Runde kannst du dich nicht bewegen.
		... dein Potenzial. Bis zum Ende der Runde können deine Fertigkeiten nicht erhöht werden.
		... deine Geduld. Platziere 1 Verderben auf der aktuellen Agenda.
		... alle Zauber- und Ritual- Vorteilskarten, die du kontrollierst.
		... alle Gegenstand- Vorteilskarten, die du kontrollierst.
	+1	... das Konzept des „Ablagestapels“. Bis zum Ende der nächsten Mythosphase wird jede Karte, die auf den Ablagestapel gelegt werden würde, stattdessen verschlungen.
	0	... eine deiner Hände. Für den Rest des Spiels hast du einen Hand-Slot weniger.
	-1	... das Konzept von Erfolg. Das nächste Mal, bei dem einem Ermittler eine Probe um 2 oder mehr gelingen würde, misslingt jenem Ermittler die Probe automatisch.
	-2/-3	... 1 Gegenmaßnahme.
	-4 bis -8	... das Konzept der Einfachheit. Bis zum Ende des Spiels wird die Szenarioübersichtskarte auf die Schwer/Experte-Seite umgedreht.

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

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

Auflösung 1: Von Blackwater ist nichts mehr übrig. Die Quarantäne ist durchbrochen. Die Anomalie kann nicht mehr eingedämmt werden. Zuerst wird sie sich auf dem Land ausbreiten und alles in ihrem Weg verschlingen. Schon bald wird ganz Massachusetts verschlungen sein. Dann das gesamte New England. Sie hat sich auch in die Erde gegraben und kann nicht einmal von den Ozeanen aufgehalten werden. Kein Kontinent ist mehr sicher. Jeder lebende Organismus auf diesem Planeten wird verschlungen werden. Und dann kommt die Erde selbst an die Reihe.

... aber auch das wird nicht das Ende sein.

Auch die Leere des Alls wird dem Wachstum dieser Kreatur nicht Einhalt gebieten können. Mit der Zeit wird sie sich weiter ausdehnen und alles verschlingen, bis nur noch das kalte Nichts des Alls übrig ist – und der Blob, der alles fraß.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert:
Subjekt 8L-08 hat das gesamte Universum verschlungen.
- ☉ Die Ermittler verlieren die Kampagne.

Auflösung 2:

Vorfallsbericht: 8L-08, Fortsetzung

Mittwoch, 11. Juli 1928

Blackwater, MA

0742 Uhr – Kontakt mit [REDACTED]
Subjekt hergestellt. Subjekt [REDACTED] Meteors;
Forscher sind uneins, ob Meteor ein Vehikel für
[REDACTED] oder ein [REDACTED]
[REDACTED] darstellt. Sofortige Notfall-Prozeduren eingeleitet.
Subjekt wurde gegen 0500 Uhr von Außenstehenden
eliminiert. Gemäß Operationsprotokoll wurden Proben
genommen und zur weiteren Untersuchung nach
[REDACTED] geschickt. Derzeitig findet Tilgung sämtlicher
Überreste des Subjekts in der Quarantänezone durch
Agenten statt. Es wird dringend empfohlen, den letzten
widersprüchlichen Vorfallsbericht unverzüglich zu
vernichten.

Bürger von Blackwater wurden informiert, dass
Quarantäne [REDACTED] durch die Luft übertragbaren
Virus verhängt wurde. [REDACTED] mehrere
Infektionen [REDACTED] medizinische Teams zur
Bestätigung auf dem Weg.

Agenten versuchen sich mit unautorisierten Kämpfern
zur Einsatznachbesprechung zu treffen. Wegen prekärer
Natur des Vorfalls wird Freilassung mit folgender
intensiver Überwachung empfohlen. Vorfall [REDACTED]
[REDACTED] behandeln. [REDACTED]
[REDACTED]

Diesen Vorfallsbericht sofort vernichten.
Weitere Anweisungen folgen.

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Anomalie wurde eingedämmt.*
- ☞ Für jede der folgenden Vorteilskarten, die im Spiel ist (Universelles Lösungsmittel, Zahmer Schleimling, Mi-Go-Waffe und Lt. Wilson Stewart), darf 1 beliebiger Ermittler wählen, jene Vorteilskarte seinem Deck hinzuzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße jenes Ermittlers.
- ☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel. Jeder Ermittler verdient 3 zusätzliche Erfahrungspunkte, da er das Gefüge der Existenz bewahrt hat.



FANTASY
FLIGHT
GAMES



PROOF OF
PURCHASE

4 015566 028197
Der Blob,
der alles fraß



Credits

Expansion Design and Development: Matthew Newman and Brad Andres

Producer: Calli Oliverius

Proofreading: Jeremiah J. Shaw

Card Game Manager: Mercedes Opheim

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

Expansion Graphic Design: Neal W. Rasmussen

Graphic Design Coordinator: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Art Direction: Crystal Chang

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

Cady Bielecki, Joe Bielecki, Riley "Not Eet" Colby, Stephen Coleman, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Grant Flesland, BD Flory, Jeremy Fredin, Grace Holdinghaus, James Howell, Andrew Janeba, Charlotte Kirchhoff-Lukat, Brian Lewis, Jamie Lewis, Eric Meyers, Magnus Miller-Wilson, Samuel L Olsen, Josh Parrish, Chad Reverman, Esq., Jim Roberts, Brooke "O'Bannion Enforcer" Robison, Hans Schmidt, "Lord Derek Shuck," Shelley Shaw, Preston Stone, Mike Strunk, Aaron Strunk, Nathan Sullivan, Amudha Venugopalan, Ben Wilkinson, Jeremy "necessitating damage caps since 2018" Zwirn.

Asmodee Germany

Redaktion und Übersetzung: Benjamin Fischer

Layout & Grafische Bearbeitung: Florian Eck

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

Redaktionelle Leitung: Marco Reinartz