

ARKHAM HORROR

DAS KARTENSPIEL

BÖSES BLUT

HERAUSFORDERUNGSSZENARIO

Böses Blut ist ein spezielles Herausforderungsszenario für *Arkham Horror: Das Kartenspiel*, das mit Agnes Baker gespielt werden muss. Es kann entweder als Einzelspielszenario gespielt oder als Nebengeschichte in eine Kampagne eingebaut werden. **Um dieses Szenario spielen zu können, wird ein Grundspiel *Arkham Horror: Das Kartenspiel*, die Erweiterung *Das vergessene Zeitalter* und das Mythos-Pack *Fäden des Schicksals* benötigt.**

Parallele Ermittler

Parallele Ermittler sind alternative „Print and Play“-Versionen bereits existierender Ermittler aus bereits vorhandenen Produkten für *Arkham Horror: Das Kartenspiel*. Diese Ermittler und ihre weiterentwickelten Signaturkarten können in jedem Szenario und jeder Kampagne ohne Einschränkungen gespielt werden.

Bei der Erstellung eines Decks mit Agnes Baker kannst du entscheiden, ob du die ursprüngliche Version oder die parallele Version verwenden willst. Jede Version hat ihre Vor- und Nachteile. Du kannst sogar die Vorderseite einer Version mit der Rückseite der anderen Version spielen. Das heißt: Du kannst entweder beide Seiten der ursprünglichen Version, beide Seiten der parallelen Version, die ursprüngliche Vorderseite mit der parallelen Rückseite oder die parallele Vorderseite mit der ursprünglichen Rückseite verwenden.

Unabhängig davon, welche Version von Agnes du verwendest, steht es dir außerdem frei, ihre Signaturkarten zu den neuen weiterentwickelten Signaturkarten zu verbessern (und die ursprünglichen damit zu ersetzen). Diese Versionen sind an ihrem Schlüsselwort Weiterentwickelt zu erkennen. Du kannst beide Karten nur zusammen verwenden. Wenn du dich dafür entscheidest, die weiterentwickelte Version von „Erbstück aus Hyperborea“ zu verwenden, musst du auch die weiterentwickelte Version von „Dunkle Erinnerungen“ verwenden. Die Verbesserung kostet keine Erfahrungspunkte und kann zu einem beliebigen Zeitpunkt während einer Kampagne vorgenommen werden. Hast du die Verbesserung aber einmal gemacht, kannst du sie nicht mehr rückgängig machen, es sei denn, du erhältst eine entsprechende Anweisung.

Herausforderungsszenario









Herausforderungsszenarios sind spezielle „Print and Play“-Szenarios, die bereits vorhandene Produkte aus der *Arkham Horror: Das Kartenspiel*-Sammlung nutzen und mit „Print and Play“-Karten kombinieren, um neue Abenteuer zu erschaffen. Diese Szenarios werden mit bestimmten Grundvoraussetzungen entwickelt, um so besonders spannende und thematische Erlebnisse zu bieten.









Das Herausforderungsszenario *Böses Blut* dreht sich um die Ermittlerin Agnes Baker. Deshalb gilt folgende Grundvoraussetzung:









Agnes Baker muss als einer der Ermittler für dieses Szenario gewählt werden.









Einzelspielmodus

Wird *Böses Blut* als Einzelspielszenario gespielt, gelten die Regeln für ein Einzelspielszenario auf Seite 8 des Referenzhandbuchs. Im Folgenden befinden sich weitere Anweisungen für die Vorbereitung des Szenarios. Für das Einzelspielszenario gibt es vier Schwierigkeitsgrade. Der Chaosbeutel wird aus folgenden Markern zusammengestellt:

Einfach: +1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, , , , , , , , .

Normal: +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, , , , , , , , .

Schwer: 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, -5, -6, , , , , , , , .

Experte: 0, -1, -2, -3, -4, -5, -6, -7, -8, , , , , , , , .

Nebengeschichte (Kampagnenmodus)

Eine Nebengeschichte ist ein Szenario, das zwischen zwei beliebigen Szenarios einer Kampagne von *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.

Wenn 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 *Böses Blut* als Nebengeschichte zu spielen, muss Agnes Baker 3 Erfahrungspunkte ausgeben und jeder andere Ermittler nur 1 Erfahrungspunkt.

Erweiterungssymbol

Karten aus der Reihe „Parallele Ermittler“ können an diesem Symbol vor der Setnummer jeder Karte erkannt werden:



Herausforderungsszenario: Böses Blut

Du hast schon immer gewusst, dass du etwas ... anders ... bist. Von klein auf hast du in deinen Träumen in ein anderes Reich geblickt. In ein anderes Leben. In eines voller Magie und Herrlichkeit, aber auch voller Eroberungen und Verfolgungen. In dem Moment, in dem du den seltsamen alten Schlüssel mit seinen filigranen Gravuren auf dem Griff gefunden und das Muster seines Barts wiedererkannt hast, wurde dir bewusst, dass deine Träume nicht nur Träume waren – sondern Erinnerungen. Erinnerungen an ein anderes Leben. An einen Ort namens „Hyperborea“. Und mit den Erinnerungen ist auch die Magie zu dir zurückgekehrt.

Monatelang hast du im Geheimen mit deiner neugewonnenen Macht experimentiert, hast tief in deinen Erinnerungen gewühlt und deine Kräfte perfektioniert. Aber in letzter Zeit sind deine Träume dunkler und grausig geworden. Dein früheres Ich war nicht so fürsorglich und nachsichtig wie du. Es war skrupellos. Machthungrig. Schrecklich anzusehen. So hast du dir geschworen, diese seltsamen Kräfte nur einzusetzen, wenn du damit anderen helfen kannst, nicht um anderen zu schaden.

Aber du bist nicht die Einzige, deren Erinnerungen zurückgekehrt sind. Elspeth Baudin hatte den Diner vor ein paar Wochen zum ersten Mal besucht. Zuerst war sie nur ein Gast wie jeder andere auch. Sie bestellte Eier mit Speck und schwarzen Kaffee – für Gäste in Velma's Diner also nichts Ungewöhnliches. Ein neugieriges Funkeln in ihrem Blick, als ob sie etwas wiedererkannt hätte, ließ dich misstrauisch werden.

Und dann kamen die Fragen.

Zuerst wollte sie etwas über den Schlüssel wissen, den du an einer Kette um den Hals trägst. Mit dem höflichsten Lächeln auf den Lippen hast du ihr die übliche Lüge aufgetischt – dass es sich um ein Familienerbstück handelt, ein harmloses Schmuckstück, das nur sentimentalen Wert hat. Das hielt sie aber nicht davon ab weiterzufragen. Jetzt wollte sie Details über dein Leben, über deine Familie ... und über deine Träume erfahren.

Elspeth war kein normaler Gast. Sie hielt nichts von unverfänglichem Geplauder und kam gleich zur Sache. Sie suchte nach Antworten – genau wie du. Also hast du deine eigenen Nachforschungen angestellt. Es gab keine Aufzeichnungen darüber, dass Elspeth eine Einwohnerin Arkhams war. Du konntest nur wenige Leute ausfindig machen, die sie kannten. Aber diese schienen Angst vor ihr zu haben und redeten nur im Flüsterton mit dir, ohne aber handfeste Informationen zu haben.

Dann erhaltst du einen Anruf aus dem Raritätenladen aus der Nordstadt. Elspeth war auf der Suche nach weiteren Artefakten wie dein „Erbstück“. Sie ging dabei sogar so weit, den Namen „Hyperborea“ in den Mund zu nehmen. Sie war also auf der Suche nach etwas, das ihrer Erinnerung auf die Sprünge helfen konnte, genau wie du ... aber sie ist nicht wie du. Ihr teuflisches Grinsen, die Art und Weise, wie ihre Bekannten vor Angst zu schlottern anfangen, als du ihren Namen aussprachst ... Du erschauerst bei dem bloßen Gedanken daran, was jemand mit so finsternen Absichten mit der Macht anfangen könnte, die in deinen Erinnerungen verborgen liegt ...

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Szenariovorbereitung

- Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Böses Blut*, *Fäden des Schicksals*, *Pnakotische Bruderschaft*, *Die Mitternachtmasken*, *Verschlossene Türen*, *Dunkeldürre* und *Dunkler Kult*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



Beim Heraussuchen des Begegnungssets *Die Mitternachtmasken* werden nur die 5 Verratskarten (2x Falsche Fährte und 3x Hetzender Schatten) und folgende Orte herausgesucht: Nordstadt, Innenstadt (*Bank von Arkham*), Oststadt, Miskatonic Universität und Hafenviertel. Die übrigen Orts-, Szenen-, Agenda- und Szenarioübersichtskarten dieses Sets werden nicht herausgesucht.

- Die ursprüngliche Szenarioübersichtskarte aus dem Begegnungsset *Fäden des Schicksals* wird aus dem Spiel entfernt. Für dieses Szenario wird die Szenarioübersichtskarte des herunterladbaren Sets *Böses Blut* verwendet.
- Die Orte Nordstadt, Innenstadt, Oststadt, Miskatonic Universität, Hafenviertel, Rathaus, Velma's Diner und Raritätenladen werden ins Spiel gebracht
 - Jeder Ermittler beginnt das Spiel in Velma's Diner.
- Die Rückseiten der ursprünglichen Szenenkarten aus dem Begegnungsset *Fäden des Schicksals* werden nach folgenden Orten durchsucht: Eztli-Ausstellung, Schwarze Höhle, Bahngleise und Polizeirevier von Arkham. 1 Ort davon wird zufällig bestimmt und ins Spiel gebracht, wobei seine **Enthüllung**-Fähigkeit ignoriert wird. Die übrigen Szenen- und Agendakarten aus dem Begegnungsdeck *Fäden des Schicksals* werden aus dem Spiel entfernt.
- Die Szenen- und Agendadecks werden nur aus den neuen Szenen- und Agenda-Karten des herunterladbaren Begegnungssets *Böses Blut* erstellt.
- Die Storyvorteilskarten *Ichtaca* (*Die vergessene Wächterin*) und Tagebuch der Expedition werden aus dem Spiel entfernt.
- Der Gegner Elspeth Baudin (aus dem herunterladbaren Begegnungsset *Böses Blut*) wird im Raritätenladen ins Spiel gebracht.
- Auf jedem Ort wird 1 Ressource als „Erinnerung“ platziert.
- Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- Das Spiel kann nun beginnen.

Patrouille

Einige Gegner haben das Schlüsselwort Patrouille und dahinter einen Zielort in Klammern. Während der Gegnerphase (in Schritt 3.2) bewegt sich jeder spielbereite, nicht in einen Kampf verwickelte Gegner mit dem Schlüsselwort Patrouille auf kürzestem Weg in Richtung seines Zielortes zu einem verbundenen Ort.

- Falls es mehrere Orte gibt, die als Zielort infrage kommen, entscheidet der Ermittlungsleiter, auf welchen dieser Orte sich der Gegner zubewegt.
- Falls sich ein Gegner mit dem Schlüsselwort Patrouille auf einen Ort bewegen müsste, der Weg aber durch eine Kartenfähigkeit versperrt ist, bewegt sich der Gegner nicht.

Sammeln von „Erinnerungen“

In diesem Szenario wetteifern Agnes und Elspeth darum, Erinnerungen zu sammeln.

- Agnes kann Erinnerungen sammeln, indem sie die -Fähigkeit auf Szene 1a verwendet.
- Elspeth sammelt Erinnerungen automatisch mit der **Erzwingen**-Fähigkeit auf Agenda 1a; sobald die Chaosmarker-Modifikatoren auf ihrem Ort zusammengezählt insgesamt mindestens „6“ betragen („+/-“ werden ignoriert).
 - Nur für den Zweck des Zählens der Chaosmarker-Modifikatoren werden diese Chaosmarker so behandelt, als wären sie während einer Fertigkeitssprobe enthüllt worden.

Achtung! Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde, weil jeder Ermittler besiegt wurde: Fahre mit **Auflösung 2** fort.

Auflösung 1: Es wäre so einfach. Du könntest sie hier und jetzt für immer besiegen. Könntest sie daran hindern, Andere mit ihren Kräften zu bedrohen. Aber würdest du dich dann von ihr noch unterscheiden? Du senkst deine Hand und die Magie löst sich in der kalten Luft einfach auf. „Warum?“, fragt sie dich mit schmerzgefüllter Stimme. Du schüttelst den Kopf und sagst ihr, dass sie auf dem falschen Pfad ist. Wahre Macht ist es, Frieden zu stiften, nicht Kriege zu führen. „Du Närrin“, fährt sie dich an, während sie wieder aufsteht. „Du bist nichts weiter als ein Schwächling. Und du wirst es noch bereuen, mich am Leben gelassen zu haben.“ Du beobachtest sie dabei, wie sie sich – nur noch mit Erinnerungsbruchstücken an ihr früheres Leben – langsam von dir entfernt. Ein Großteil ihrer Kräfte ist erschöpft, aber sie stellt noch immer ein Problem dar. Vielleicht hättest du sie erledigen sollen, wie sie dir gesagt hat. Dennoch fühlst du dich erleichtert. Du willst nicht, dass die Macht in dir dich verändert. Du wirst nicht zulassen, dass du so wirst wie sie. Egal, was es kostet.

- Agnes Baker verdient Erfahrungspunkte entweder in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel oder in Höhe der Anzahl an Erinnerungen, die sie am Ende des Spiels im Spiel hatte (je nachdem, was höher ausfällt).
- Jeder andere Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- Agnes Baker **darf** entweder Erbstück aus Hyperborea zur weiterentwickelten Version verbessern oder die weiterentwickelte Version von Dunkle Erinnerungen auf die ursprüngliche Version zurückstufen.

Auflösung 2: Elspeth hat dich vollkommen in ihrer Gewalt. Langsam hebt sie ihre Hand, während ihre Magie dich zu zerreißen droht. Sie funkelt dich finster an. Du schließt deine Augen und bereitest dich auf dein Ende vor ... aber der tödliche Schlag bleibt aus. Stattdessen zerrt sie dich auf die Füße und klopft den Staub von deinem Mantel. „Auf jetzt“, säuselt sie mit einem teuflischem Grinsen im Gesicht. „Du bist doch kein winselndes Tier. Hat du vergessen, was du wirklich bist? Was wir wirklich sind?“ Dann verlässt sie dich, ohne dich weiter zu bestrafen. Du bleibst nur noch mit Erinnerungsbruchstücken an dein früheres Leben verdutzt zurück.

- Agnes Baker verdient Erfahrungspunkte entweder in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel oder in Höhe der Anzahl an Erinnerungen, die sie am Ende des Spiels im Spiel hatte (je nachdem, was höher ausfällt).
- Jeder andere Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- Agnes Baker **muss** entweder Dunkle Erinnerungen zur weiterentwickelten Version verbessern oder die weiterentwickelte Version von Erbstück aus Hyperborea auf die ursprüngliche Version zurückstufen.

Vervielfältigung zum privaten Gebrauch gestattet.
Das Dokument steht ebenfalls unter www.asmodee.de zum Download bereit.

© 2020 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, das FFG-Logo, Living Card Game, LCG und das LCG-Logo sind ® von Fantasy Flight Games. Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe: Asmodee Germany, Friedrichstraße 47, 45128 Essen.

