

ARKHAM HORROR®

DAS KARTENSPIEL

Kampagnenleitfaden

DIE NACHT DES ZELOTEN

Die Ghule sind hungrig ...

Freitag, 18. September 1925. Arkham, Massachusetts. Es ist das Ende eines langen und unnatürlich heißen Sommers. Die ersten Zeichen des Herbstes zeigen sich schon, aber die drückende Hitze hält gnadenlos an. Eine stille, unausgesprochene Wut hat die Stadt fest im Griff. Die Menschen sind leicht reizbar und allein in der letzten Woche hat es zahllose Berichte gegeben, denen zufolge Einwohner schon aufgrund kleiner Missverständnisse heftig und brutal aneinander geraten sind.

Und nun ein Anruf von James Hankerson. Er behauptet, er hätte in seiner Scheune eine zerstückelte Leiche gefunden.

Die Schuld auf das Wetter zu schieben wäre naiv. Irgendetwas ist in dieser Stadt ganz und gar nicht in Ordnung und ich alter Wahrsager kann nicht viel tun, um diese Lawine aufzuhalten. Meine Prophezeiungen weisen auf eine kleine Gruppe von Ermittlern hin, die schon bald diese merkwürdigen Geschehnisse bemerken und sich daran machen werden, hoffentlich alles in Ordnung zu bringen. Ich werde beobachten, wie sie vorankommen ... aber es gibt nur wenig Hoffnung.

Die Nacht des Zeloten ist eine Kampagne für Arkham Horror: Das Kartenspiel für 1–4 Spieler. Sie besteht aus den folgenden Szenarien: „Die Zusammenkunft“, „Die Mitternachtsmasken“ und „Der Verschlinger aus der Tiefe“. Die Karten für jedes dieser Szenarien befinden sich im Grundspiel Arkham Horror: Das Kartenspiel.

Im Kampagnenspiel durchlaufen die Spieler die Szenarien nacheinander in der angegebenen Reihenfolge, wobei die Ergebnisse ihrer Handlungen und Entscheidungen in jedem Szenario Auswirkungen auf das nächste haben. Zusätzlich verdienen die Spieler im Verlauf der Kampagne Erfahrung, die sie verwenden können, um neue Karten für ihr Deck zu erwerben oder bereits im Deck enthaltene Karten zu verbessern.

Kampagnenvorbereitung

Um die Kampagne Die Nacht des Zeloten vorzubereiten, werden folgende Schritte in der angegebenen Reihenfolge durchgeführt.

- 1. Ermittler wählen.** Jeder Spieler wählt einen unterschiedlichen Ermittler und notiert seine Wahl im Kampagnenlogbuch.
- 2. Jeder Spieler stellt sein Ermittlerdeck zusammen.** Die vollständigen Regeln für den Deckbau befinden sich auf Seite 7 des Referenzhandbuchs.
- 3. Schwierigkeitsgrad wählen.** In Arkham Horror: Das Kartenspiel gibt es vier Schwierigkeitsgrade: Einfach, Normal, Schwer und Experte. Die Spieler entscheiden, welcher Schwierigkeitsgrad am besten zu ihrer Gruppe passt und behalten diesen für die gesamte Kampagne bei.
- 4. Chaosbeutel für die Kampagne zusammenstellen.** Die unten angegebenen Chaosmarker werden in den Chaosbeutel platziert und danach die übrigen Chaosmarker zurück in die Spielschachtel geschickt.

◆ **Einfach (Ich möchte die Geschichte erleben):**

+1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.

◆ **Normal (Ich möchte eine Herausforderung):**

+1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.

◆ **Schwer (Ich möchte einen echten Albtraum):**

0, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.

◆ **Experte (Ich möchte den Arkham-Horror):**

0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -5, -6, -8, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.

Die Spieler können nun Teil I: Die Zusammenkunft vorbereiten.



Das Kampagnenlogbuch

Das Kampagnenlogbuch (auf der Rückseite dieses Heftes) wird verwendet, um den Verlauf und die Entwicklung der gesamten Kampagne festzuhalten. Am Ende jedes Szenarios müssen die Spieler ihre Ergebnisse festhalten, indem sie alle wichtigen Informationen im Kampagnenlogbuch notieren. Dazu gehören auch alle von einem Ermittler verdienten Erfahrungspunkte, jede Traumastufe eines Ermittlers, Vorteile oder Schwächen, welche die Ermittler im Verlauf der Geschichte verdient haben, und **getötete** oder **wahnsinnig** gewordene Ermittler.

Während der Auflösung eines Szenarios werden die Spieler oft angewiesen, eine wichtige Notiz oder ein Element der Geschichte unter Kampagnennotizen im Kampagnenlogbuch festzuhalten. Auf diese Notizen wird in späteren Szenarien öfter Bezug genommen, sodass Entscheidungen in einem Szenario Auswirkungen auf spätere Szenarien haben. Falls die Spieler angewiesen werden eine dieser Notizen durchzustreichen, wird die durchgestrichene Notiz für den Rest der Kampagne ignoriert.

Teil I: Die Zusammenkunft

Du und deine Partner haben merkwürdige Ereignisse in eurer Heimatstadt Arkham in Massachusetts untersucht. In den letzten Wochen sind einige Bewohner der Stadt unter merkwürdigen Umständen verschwunden. Vor Kurzem sind ihre Körper in den Wäldern wieder aufgetaucht, brutal zerrissen und teilweise aufgeessen. Sowohl Polizei als auch die Presse haben wilde Tiere dafür verantwortlich gemacht, doch du glaubst, dass etwas anderes in der Stadt vor sich geht. Du bist mit den anderen im Haus des Ermittlungsleiters zusammengekommen, um über diese bizarren Ereignisse zu sprechen.

Vorbereitung

- Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Die Zusammenkunft*, *Rattenschwarm*, *Ghule*, *Lähmende Angst*, *Böses aus uralter Zeit* und *Grabeskälte*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- Der Ort Arbeitszimmer wird ins Spiel gebracht. Alle übrigen Orte werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt. Jeder Ermittler beginnt das Spiel im Arbeitszimmer.
- Die Karten Ghulpriester und Lita Chantler werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- Die übrigen Begegnungskarten (aus den gerade herausgesuchten Begegnungssets) werden zu einem Begegnungsdeck zusammengemischt.

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben aufgegeben oder wurden besiegt): Du schaffst es nur knapp, das Haus lebend zu verlassen. Die Frau aus dem Salon folgt dir durch den Vordereingang und schlägt die Tür hinter sich zu. „Ihr Narren! Seht ihr, was ihr angerichtet habt?“ Sie schiebt einen Stuhl vor die Tür und verkeilt damit den Türknauf. „Wir müssen hier raus. Kommt mit mir und ich werde euch erzählen, was ich weiß. Wir sind die einzigen, die diese Bedrohung aufhalten können, die unter der Stadt darauf lauert, entfesselt zu werden und durch die gesamte Stadt zu jagen.“ Du fühlst dich nicht in der Position, ihr zu widersprechen. Du nickst und folgst der Frau, die von deiner Veranda stürmt und auf die regennasse Straße in Richtung Hafenviertel rennt.

- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Dein Haus steht noch.*
- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Der Ghulpriester lebt noch.*
- Der Ermittlungsleiter verdient die Karte Lita Chantler und darf sie seinem Deck hinzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.
- Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel (Erinnerung: Gültige Orte werden dem Siegpunktstapel hinzugefügt). Jeder Ermittler verdient 2 Bonus-Erfahrungspunkte, weil er Einsicht in die verborgene Welt des Mythos erhalten hat.

Auflösung 1: Du nickst und erlaubst der rothaarigen Frau die Wände und Böden deines Hauses anzuzünden. Das Feuer breitet sich rasch aus und du rennst durch die Vordertür, um nicht in dem Inferno eingeschlossen zu werden. Vom Gehweg aus beobachtest du, wie dein gesamter Besitz vom Feuer verschlungen wird. „Kommt mit mir“, sagt die Frau. „Ihr müsst mehr über die Bedrohung erfahren, die tief unter uns lauert. Allein sind wir sicher verdammt ... aber zusammen können wir es aufhalten.“

- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Dein Haus wurde niedergebrannt.*
- Der Ermittlungsleiter verdient die Karte Lita Chantler und darf sie seinem Deck hinzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.
- Der Ermittlungsleiter erleidet 1 seelisches Trauma, weil er mit ansehen muss, wie aus seinem Haus eine schwelende Ruine wird.
- Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel (Erinnerung: Gültige Orte werden dem Siegpunktstapel hinzugefügt). Jeder Ermittler verdient 2 Bonus-Erfahrungspunkte, weil er Einsicht in die verborgene Welt des Mythos erhalten hat.

Auflösung 2: *Du weigerst dich den Befehlen der fanatischen Frau Folge zu leisten und wirfst sie aus deinem Haus, weil du Angst hast, dass sie es ohne deine Erlaubnis anzünden könnte. „Ihr Narren! Ihr begeht einen schweren Fehler!“, warnt sie. „Ihr versteht die Bedrohung nicht, die unter uns lauert ... die große Gefahr, in der wir uns alle befinden.“ Immer noch aufgewühlt von den Ereignissen dieser Nacht entscheidest du dich dafür, der Frau zuzuhören. Vielleicht kann sie Licht in das Dunkel dieser bizarren Ereignisse bringen ... doch sie scheint dir nicht sehr zu vertrauen.*

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Dein Haus steht noch.*
- ☉ Der Ermittlungsleiter verdient 1 Erfahrungspunkt, weil er sich geweigert hat sich sein Leben durch die Ereignisse der Nacht ruinieren zu lassen.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel (Erinnerung: Gültige Orte werden dem Siegpunktestapel hinzugefügt). Jeder Ermittler verdient 2 Bonus-Erfahrungspunkte, weil er Einsicht in die verborgene Welt des Mythos erhalten hat.

Auflösung 3: *Du hetzt durch den Flur, um einen Fluchtweg aus dem Haus zu finden, aber die brennend heiße Barriere versperrt dir immer noch den Weg. Du bist gefangen, die Horde wilder Kreaturen, die in dein Haus eingedrungen ist, kommt näher und du kannst nirgendwohin fliehen.*

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Lita war gezwungen andere Ermittler zu finden, die ihr beim Erreichen ihrer Ziele helfen.*
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Dein Haus steht noch.*
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Der Ghulpriester lebt noch.*
- ☉ Jeder Ermittler, der nicht aufgegeben hat, wird **getötet**. Falls nicht genug Ermittler übrig sind, um die Kampagne fortzusetzen, ist die Kampagne vorbei und die Spieler haben verloren. Ansonsten wird zum nächsten Szenario vorgerückt. (Jeder Spieler, dessen Ermittler getötet worden ist, muss einen neuen Ermittler aus dem Vorrat verfügbarer Ermittler wählen. Die vollständigen Regeln für getötete Ermittler befinden sich auf Seite 12 des Referenzhandbuchs.)

Erweiterte Kampagnenregeln

Erfahrungspunkte verdienen und ausgeben

Während ein Ermittler tiefer in den Mythos eintaucht, erhält er Einsichten in die verborgenen Wahrheiten der Welt – Große Alte, Monster, die im Schatten lauern, Geheimnisse, welche die Menschheit niemals hätte erfahren sollen. Diese Einsichten manifestieren sich in Form von Erfahrungspunkten. Während der Auflösung eines Szenarios kann ein Ermittler 1 oder mehr Erfahrungspunkte verdienen. Jeder Ermittler verdient seine eigenen Erfahrungspunkte, die nicht von einem Ermittler auf den anderen übertragbar sind. Oft erlangen Ermittler Erfahrungspunkte dadurch, dass sie Begegnungskarten mit einem Siegpunktwert in den Siegpunktestapel platzieren oder im Spiel bestimmte Entscheidungen treffen. Die vollständigen Regeln für das Verdienen von Erfahrungspunkten befinden sich auf Seite 14 des Referenzhandbuchs.

Erfahrungspunkte darf man ausgeben, um neue Fertigkeiten und Sprüche zu lernen oder um neue Gegenstände und Waffen zu erwerben (in Form von zusätzlichen Karten). Das Hinzufügen einer neuen Karte zu einem Deck kostet Erfahrungspunkte in Höhe der Stufe der Karte. Die Stufe erkennt man an den weißen Punkten in der linken oberen Ecke der Karte. Es kostet immer mindestens 1 Erfahrung, eine neue Karte zu einem Deck hinzuzufügen, außerdem muss die Deckgröße weiterhin eingehalten werden (normalerweise durch das Entfernen einer Karte).

Einige Karten sind höherstufige Versionen von Karten mit demselben Kartennamen. Diese Karten haben zwar denselben Kartennamen wie ihre andere Version, können aber zusätzliche Effekte, zusätzliche Fertigkeitssymbole oder andere Kosten haben. Falls ein Spieler eine niedrigerstufige Version der Karte hat und die höherstufige Version erwerben möchte, darf er diese Karte **verbessern**, indem er Erfahrungspunkte in Höhe der Stufendifferenz zwischen den beiden Karten zahlt. Die neue Version wird seinem Deck hinzugefügt und die ältere Version wird entfernt. Die vollständigen Regeln für das Ausgeben von Erfahrungspunkten befinden sich auf Seite 14 des Referenzhandbuchs.

Trauma, Tod und Wahnsinn

Traumata stehen für dauerhaften Schaden an der Gesundheit oder der Psyche eines Ermittlers. Falls ein Ermittler in einem Szenario besiegt wird, rückt dieser Ermittler trotzdem gemeinsam mit dem Rest der Gruppe zum nächsten Szenario vor, falls die Auflösung des Szenarios nicht ausdrücklich sagt, dass er **getötet** oder **wahnsinnig** geworden ist. Ein Ermittler, der durch Schaden oder Horror besiegt worden ist, erhält aber möglicherweise ein dauerhaftes Trauma, das er für den Rest der Kampagne behält. Auf Seite 14 des Referenzhandbuchs befinden sich die vollständigen Regeln für das Erleiden von Traumata.

Hinweis: Falls man befürchtet, dass man ein Trauma erhalten könnte, ist es fast immer besser, ein Szenario aufzugeben als besiegt zu werden.

Die Spieler können jetzt das nächste Szenario der Kampagne spielen.

Teil II: Die Mitternachtsmasken

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls Lita gezwungen war andere Ermittler zu finden, die ihr beim Erreichen ihrer Ziele helfen:

Lies **Einführung 1**.

Ansonsten überspringe diese und lies **Einführung 2**.

Einführung 1: Die Frau ist völlig verängstigt zu dir gekommen und spricht von Monstern, die in einem Haus in der Nähe des Hafenviertels aus dem Boden gekommen seien. „Ich habe es geschafft, sie einzusperren“, erklärt sie, „aber es gibt noch mehr. Andere Höllengruben. Andere Domänen.“ Noch letzte Woche hättest du sie einfach für eine Wahnsinnige gehalten. Aber die Ereignisse der letzten Zeit haben deine vorgefasste Meinung über Normalität auf die Probe gestellt. Du entscheidest dich ihr zuzuhören.

Sie stellt sich als Lita Chantler vor und erzählt eine Geschichte, die nur schwer zu glauben ist. „Die Kreaturen, von denen ich spreche“, behauptet sie, „nennt man Ghule – brutale Wesen, welche die Gruften, Höhlen und Tunnel unterhalb von Arkham heimsuchen ...“

Fahre mit **Einführung 3** fort.

Einführung 2: Nach dem Unglück mit deinem Haus erzählt dir die rot-haarige Frau, die sich als Lita Chantler vorgestellt hat, eine Geschichte, die du nur schwer glauben kannst. „Die Kreaturen in deinem Haus“, behauptet sie, „nennt man Ghule – brutale Wesen, welche die Gruften, Höhlen und Tunnel unterhalb von Arkham heimsuchen ...“

Fahre mit **Einführung 3** fort.

Einführung 3: „Diese Kreaturen leben von den Leichen und menschlichen Überresten und es gibt einen finsternen Kult in Arkham, der ihnen dient und dessen Mitglieder aus mir unbekanntem Gründen den uralten Meister der Ghule anbeten. Dieser Kult hat unschuldige Menschen getötet und an die Ghule verfüttert, um deren monströsen Hunger zu stillen. So hielten sie auf ihre finstere Art die Dinge im Gleichgewicht. Bis jetzt. Vor kurzem aber“, fährt Lita fort, „wurde eines ihrer Verstecke, in dem sie die Leichen lagerten, zerstört. Seitdem sind die Ghule aktiver als sonst. Ich habe ihre Bewegungen verfolgt und mein Bestes versucht, um sie davon abzuhalten, in der Stadt Amok zu laufen. Aber ich denke, dass etwas viel Schlimmeres vor sich geht. Der Kult plant etwas Dunkleres, etwas, das mehr Unheil mit sich bringt als alles, was ich bisher gesehen habe. Es gibt Hinweise darauf, dass sie diesen Plan heute Nacht in die Tat umsetzen wollen, kurz nach Mitternacht. Darüber hinaus kann ich nur mutmaßen, was uns bevorsteht.“

„Viele der Kultisten“, setzt sie ihre Erzählung fort, „scheinen trotz ihrer finsternen Pläne ganz normale Menschen zu sein. Wenn sich der Kult trifft, tragen seine Mitglieder Masken, die geformt sind wie die Schädel von Tieren, um ihre Identität auch untereinander geheim zu halten. Diese Masken sind ein wichtiges Zeichen. Symbole für Tod und Verwesung. Wir müssen die Kultisten demaskieren, um ihre Pläne zu ergründen und zu durchkreuzen. Aber uns bleiben nur wenige Stunden. Je mehr Kultisten wir vor Mitternacht finden, desto besser.“

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Vorbereitung

☉ Es werden alle Karten aus den folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Die Mitternachtsmasken*, *Grabeskälte*, *Dunkeldürre*, *Dunkler Kult* und *Verschlossene Türen*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



☉ Das Begegnungsset *Kult von Umördhoth* wird als separates „Kultistendeck“ beiseitegelegt und gemischt. Dieses Set ist am nebenstehenden Symbol zu erkennen:



☉ Einer der beiden Innenstadt-Orte und einer der beiden Südstadt-Orte werden zufällig bestimmt und ins Spiel gebracht. Die anderen Versionen von Innenstadt und Südstadt werden aus dem Spiel entfernt. Danach werden die Orte Nordstadt, Oststadt, Hafenviertel, St. Mary's Hospital, Friedhof, Miskatonic Universität und Dein Haus ins Spiel gebracht (siehe Seite 5: „Vorschlag für die Platzierung der Orte“).

☉ Basierend auf der Anzahl der Spieler im Spiel:

- ◆ Falls genau 1 Spieler im Spiel ist, wird nichts geändert.
- ◆ Falls genau 2 Spieler im Spiel sind, werden die herausgesuchten Begegnungssets nach 1 Kopie von Akolyth durchsucht, der in der Südstadt erscheint.
- ◆ Falls genau 3 Spieler im Spiel sind, werden die herausgesuchten Begegnungssets nach 2 Kopien von Akolyth durchsucht. 1 Kopie erscheint in der Südstadt und 1 Kopie in der Innenstadt.
- ◆ Falls genau 4 Spieler im Spiel sind, werden die herausgesuchten Begegnungssets nach 3 Kopien von Akolyth durchsucht. 1 Kopie erscheint in der Südstadt, 1 Kopie in der Innenstadt und 1 Kopie auf dem Friedhof.

☉ Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls dein Haus niedergebrannt worden ist: Dein Haus wird aus dem Spiel entfernt. Jeder Ermittler beginnt das Spiel im Hafenviertel.

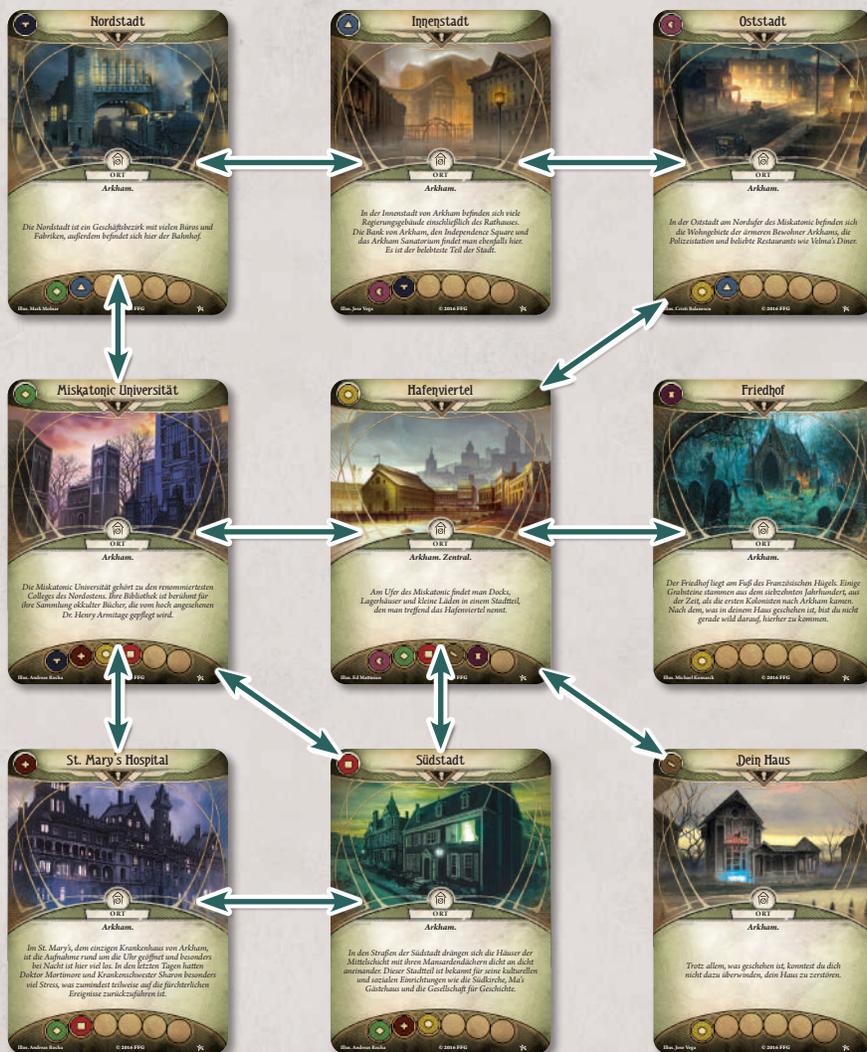
☉ Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls dein Haus noch steht: Jeder Ermittler beginnt das Spiel auf der Karte Dein Haus.

☉ Danach werden die übrigen Begegnungskarten zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

☉ Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls der Ghulpriester noch lebt: Mische ihn in das Begegnungsdeck.

Hinweis: Einige Effekte, auf die man in diesem Szenario zum ersten Mal trifft, können dafür sorgen, dass Verderbensmarker auf Gegnern platziert werden. Man darf nicht vergessen, dass Verderbensmarker auf Gegnern bei der Bestimmung der Anzahl an Verderbensmarkern mitzählen, durch die im Agendadeck vorgerückt wird.

Vorschlag für die Platzierung der Orte in „Die Mitternachtsmasken“



Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

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

Auflösung 1: Du hast es geschafft, einige wichtige Informationen über den Kult und seine Pläne zu sammeln. Bleibt nur zu hoffen, dass dies ausreicht.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch werden unter „Verhörte Kultisten“ die Namen aller einzigartigen **Kultist**-Gegner im Siegpunktstapel notiert.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch werden unter „Entkommene Kultisten“ die Namen aller einzigartigen Gegner, die sich noch im Kultistendeck oder im Spiel befinden, notiert. Falls Agenda 1 noch aktiv ist, wird hier auch „Der Maskierte Jäger“ notiert.
- ☉ Falls sich der Ghulpriester im Siegpunktstapel befindet, wird „Der Ghulpriester lebt noch“ im Kampagnenlogbuch gestrichen.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.

Auflösung 2: Zwölf Glockenschläge ertönen. Es ist Mitternacht. Deine Zeit ist abgelaufen, schon bald wird das Ritual der Kultisten beginnen. Du hast es geschafft, einige wichtige Informationen über den Kult und seine Pläne zu sammeln. Bleibt zu hoffen, dass dies ausreicht.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch werden unter „Verhörte Kultisten“ die Namen aller einzigartigen **Kultist**-Gegner im Siegpunktstapel notiert.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch werden unter „Entkommene Kultisten“ die Namen aller einzigartigen Gegner, die sich noch im Kultistendeck oder im Spiel befinden, notiert.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Es ist nach Mitternacht.*
- ☉ Falls sich der Ghulpriester im Siegpunktstapel befindet, wird „Der Ghulpriester lebt noch“ im Kampagnenlogbuch gestrichen.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.

Teil III: Der Verschlinger aus der Tiefe

Nach einer hektischen Suche im nächtlichen Arkham hast du einige Mitglieder des Kultes gefunden und befragt. Deine Erkenntnisse sind verstörend: Sie behaupten ein monströses Wesen anzubeten, dass den Namen Umördhoth trägt und ein Monster aus einer anderen Welt sein soll.

Du kannst nun einen großen Teil von Litas Geschichte bestätigen: Der Kult ist wütend über die Zerstörung eines Ghulversteckes. Aber du hast auch eine Überraschung erlebt: Dir wurde berichtet, dass niemand anderes als Lita Chantler in das Ghulversteck eingedrungen ist und so die Ereignisse der heutigen Nacht ausgelöst hat! Du bist dir nicht sicher, warum Lita dieses wichtige Detail in ihrer Geschichte ausgelassen hat – hat sie nur so viel erzählt, wie nötig war, um dich in die Sache hineinziehen? Aber auf der anderen Seite scheint sie für den Schutz Arkhams zu kämpfen.

Die letzten Teile des Puzzles hast du im Tagebuch eines Kultisten gefunden. Dort beschreibt er ein finsternes Ritual, das heute Nacht tief in den Wäldern südlich von Arkham vollzogen werden soll. Dem Tagebuch zufolge soll die Vollendung des Rituals ein Tor öffnen und den dunklen Meister des Kultes in diese Welt bringen. „Falls der Kult nicht aufgehalten wird“, warnt Lita, „ist es möglich, dass Umördhoths Rache alles vernichten wird, was sich ihm in den Weg stellt.“ Verängstigt aber entschlossen das Ritual zu verhindern begibst du dich in die Wälder...

Vorbereitung

- Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Der Verschlinger aus der Tiefe*, *Böses aus uralter Zeit*, *Lähmende Angst*, *Ghule* und *Dunkler Kult*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- Der Ort Hauptweg wird ins Spiel gebracht. Die 6 Kopien von Wäldern von Arkham werden gemischt, 4 davon zufällig bestimmt und ins Spiel gebracht, ohne ihre enthüllte Seite anzusehen. Die übrigen 2 Kopien werden aus dem Spiel entfernt. Jeder Ermittler beginnt das Spiel auf dem Hauptweg.
- Die Karten Ritualort und Umördhoth werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- Es wird 1 der folgenden 4 Begegnungssets zufällig bestimmt: *Anhänger von Yog-Sothoth*, *Anhänger von Shub-Niggurath*, *Anhänger von Cthulhu*, *Anhänger von Hastur*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- Das gewählte Begegnungsset wird, ohne es anzusehen, mit den übrigen Begegnungskarten zum Begegnungsdeck zusammengemischt. Die übrigen 3 Begegnungssets werden aus dem Spiel entfernt.
- Überprüfe die Anzahl der Namen unter „Entkommene Kultisten“ im Kampagnenlogbuch.
 - Falls es genau 0 Namen sind, wird nichts geändert.
 - Falls es genau 1 oder 2 Namen sind, wird 1 Verderbensmarker auf Agenda 1a platziert.
 - Falls es genau 3 oder 4 Namen sind, werden 2 Verderbensmarker auf Agenda 1a platziert.
 - Falls es genau 5 oder 6 Namen sind, werden 3 Verderbensmarker auf Agenda 1a platziert.
- Dem Chaosbeutel wird für den Rest der Kampagne 1 Chaosmarker hinzugefügt.
- Überprüfe das Kampagnenlogbuch. *Falls es nach Mitternacht ist:* Jeder Spieler legt 2 zufällige Karten von seiner Starthand ab.
- Überprüfe das Kampagnenlogbuch. *Falls der Ghulpriester noch lebt:* Er wird in das Begegnungsdeck gemischt.

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben aufgegeben oder wurden besiegt): Zu verängstigt, um sich ihrem Schicksal zu stellen, flieht Lita in die Nacht hinaus. Sie erkennt, dass sie versagt hat und Umördhoths Rache ihr überallhin folgen wird. Die Fangarme des Wesens breiten sich auf der Suche nach ihr in ganz Arkham aus. Es lauert in der Dunkelheit jeder Ecke und zerrt an den Rändern der Wirklichkeit. Aber Lita ist nirgends zu finden, weshalb die Kreatur bis heute in den Schatten lauert – suchend, tödend...

- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Arkham ist der fürchterlichen Rache Umördhoths zum Opfer gefallen.
- Jeder überlebende Ermittler wird **getötet**.
- Die Ermittler verlieren das Spiel.

Auflösung 1: Du hast es geschafft, den Kult daran zu hindern, den Meister seiner Anhänger zu beschwören. Obwohl du unsicher bist, was passiert wäre, wenn der Kult Erfolg gehabt hätte, bist du doch erleichtert, dass Arkham zumindest vorerst sicher ist. Du nimmst so viele Kultisten gefangen, wie du finden kannst, doch nur wenige Einwohner glauben deine Geschichte. Vielleicht war alles doch nur ein Produkt deiner Einbildung.

- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Das Ritual zur Beschwörung Umördhoths wurde aufgehalten.
- Jeder Ermittler erleidet 2 seelische Traumata, da er sich von diesem Martyrium nie vollständig erholen wird.
- Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler verdient 5 Bonus-Erfahrungspunkte, da er Arkham vor einem fürchterlichen Schicksal gerettet hat.
- Die Ermittler gewinnen das Spiel!

Auflösung 2: Durch deine Waffen und Willensstärke bist du irgendwie in der Lage, Umördhoth genug Schaden zuzufügen, um ihn in die Dimension zurückzuschicken, aus der er gekommen ist. Wärme und Licht kehren in den Wald zurück, als die Masse, die nur aus Leere zu bestehen schien, in sich selbst zusammenfällt und schlagartig verschwindet. Du bist nicht sicher, ob solch eine Kreatur getötet werden kann, aber für den Moment scheint sie sich zurückgezogen zu haben. Als ihr Herr verschwindet, klettern die Ghule in der Nähe in die Grube unter dir und fliehen unter fürchterlichem Geschrei und Gekreische. Du hast einen bösen Plan verhindert, aber der Kampf hat seinen Tribut von Körper und Geist gefordert. Schlimmer noch, nun, da du einen Blick in die Geheimnisse der Welt werfen können, kannst du nicht anders, als dich unbedeutend zu fühlen. Welche anderen Schrecken existieren noch in den tiefen, dunklen Ecken der Wirklichkeit?

- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler haben Umördhoth zurückgetrieben.
- Jeder Ermittler erleidet 2 körperliche Traumata und 2 seelische Traumata, weil der Kampf gegen Umördhoth seinen Preis von Körper und Seele gefordert hat.
- Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler verdient 10 Bonus-Erfahrungspunkte, da er in einer wahrhaft fürchterlichen Schlacht über einen schrecklichen Feind triumphiert hat.
- Die Ermittler gewinnen das Spiel!

Auflösung 3: Im Angesicht dieses Schreckens glaubst du nicht, dass du irgendetwas tun kannst, um ihn aufzuhalten. Du hast nur eine Chance zu überleben. Du wendest dich Lita zu, schleuderst sie in Richtung dieses grauenhaften Monsters und beobachtest voller Schrecken, wie seine wirbelnde, leere Masse Lita verschlingt. Sie schreit gepeinigt auf, als das Leben aus ihrem Körper gesaugt wird. „Umôrdhoth ... Umôrdhoth ...“, singen die Kultisten.

Lita Chantler verschwindet spurlos. Für einen Moment fürchtest du, dass sich die Kreatur als Nächstes dir zuwenden wird, aber du hörst, wie einer der Kultisten sagt: „Umôrdhoth ist ein gerechter Gott, der nur die Schuldigen und die Toten für sich beansprucht. Geht und ihr werdet verschont.“ Die wirbelnde Masse verschwindet und Wärme und Licht kehren in die Wälder zurück. Die Kultisten ziehen sich zurück und lassen dich am Leben. Litas letzte Momente werden aber für immer in dein Gedächtnis eingeprägt bleiben.

- ☉ Im Kampagnenhandbuch wird notiert: Die Ermittler haben Lita Chantler Umôrdhoth geopfert.
- ☉ Jeder Ermittler erleidet 2 körperliche Traumata und 2 seelische Traumata, weil alleine der Anblick Umôrdhoths seinen Preis von Körper und Seele gefordert hat.
- ☉ Die Schuld für das Opfern von Lita sucht euch für den Rest eures Lebens heim. Jeder Ermittler muss die Sammlung nach einer zufälligen **Wahnsinn**-Schwäche durchsuchen und sie seinem Deck hinzufügen.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Die Ermittler haben überlebt, aber ihre Handlungen lasten schwer auf ihrem Gewissen.

Das ist das Ende ... oder?

Am Ende der Kampagne spüren die Spieler durch Erfahrungspunkte, Traumata und Schwächen, die sie durch die letzte Szenarioauflösung erhalten haben, die Folgen ihrer Handlungen. Die vielen Entscheidungen und Handlungen der Ermittler (die im Kampagnenlogbuch festgehalten worden sind) bilden den Handlungsstrang ihrer Geschichte. Die Spieler werden ermutigt die Ergebnisse ihrer Geschichte und die endgültigen Decks ihrer Ermittler online im Forum von Asmodee (forum.asmodee.de) oder in sozialen Netzwerken zu teilen.

Nachdem die Spieler nun die Einführungskampagne für *Arkham Horror: Das Kartenspiel* erfolgreich hinter sich gebracht haben, können sie versuchen die Kampagne erneut mit neuen Ermittlern oder einem höheren Schwierigkeitsgrad zu spielen.

Zukünftige Erweiterungen zu *Arkham Horror: Das Kartenspiel* werden neue Kampagnen einführen, denen sich die Spieler stellen können. Die Standardregeln besagen, dass jeder Spieler eine Kampagne mit einem neuen Deck und mit 0 Erfahrungspunkten startet. Aber unerschrockene Spieler, die das Chaos wirklich nicht fürchten, können Ermittler, die eine Kampagne beendet haben, in eine andere Kampagne übernehmen, indem sie die Decks, Traumata und Erfahrungspunkte der Ermittler übernehmen.

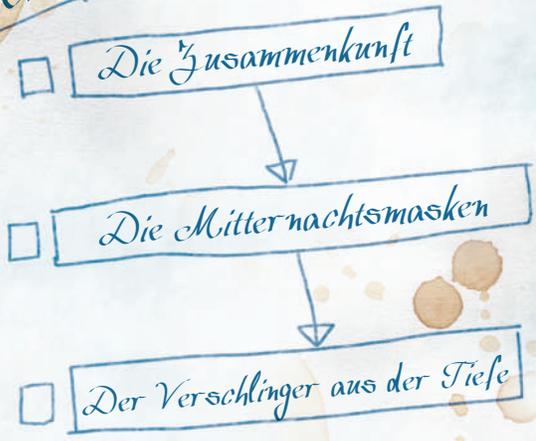
Kampagnenlogbuch:

Die Nacht des Zeloten

ERMITTLER

SPIELERNAME			SPIELERNAME			SPIELERNAME			SPIELERNAME		
ERMITTLER			ERMITTLER			ERMITTLER			ERMITTLER		
NICHT AUSGEBEBENE EP			NICHT AUSGEBEBENE EP			NICHT AUSGEBEBENE EP			NICHT AUSGEBEBENE EP		
TRAUMA	(Körperlich)	(Seelisch)									
VERD. STORYVORTEILE/SCHWÄCHEN			VERD. STORYVORTEILE/SCHWÄCHEN			VERD. STORYVORTEILE/SCHWÄCHEN			VERD. STORYVORTEILE/SCHWÄCHEN		

Szenarien



GETÖTETE/WAHNSINNIGE ERMITTLER

Kampagnennotizen

Verhörte Kultisten

Entkommene Kultisten