

ARKHAM HORROR

DAS KARTENSPIEL

BLUT AUF DEM ALTAR

MYTHOS - PACK

Blut auf dem Altar ist Szenario IV der Kampagne *Das Vermächtnis von Dunwich* für *Arkham Horror: Das Kartenspiel*. Dieses Szenario kann als eigenständiges Szenario gespielt werden, es ist aber auch möglich, es mit den anderen Erweiterungen aus dem Zyklus *Das Vermächtnis von Dunwich* zu einer achteiligen Kampagne zu verbinden.

Szenario IV: Blut auf dem Altar

Bei deiner Ankunft in Dunwich begrüßen dich Zebulon Whateley und Earl Sawyer, ein weiterer Dorfbewohner, den Dr. Armitage während der Ereignisse vor einigen Monaten getroffen hat. „Hier siehts nich' gut aus“, berichtet Earl. „Ein paar von uns sind seit einigen Tagen einfach wech. Die Ziegenmelker geben keine Ruhe. Weiß nich, was Sie hier tun, aber als das letzte Mal Typen aus Arkham kamen, wars nich' gut für uns. Gar nich' gut.“ Er blinzelt heftig, hustet und wendet den Blick ab.

„Schau'n Sie, warum ruhen Sie sich nich' erstmal ne Nacht aus und suchen morgen nach dem, was Sie finden möchten“, mischt sich Zebulon ein und legt seine faltige Hand auf deine Schulter. Du willst protestieren, aber deine schmerzenden Muskeln und deine Müdigkeit machen es dir unmöglich, den Vorschlag abzulehnen. Der alte Mann bietet dir eine Unterkunft für die Nacht an und fährt mit dir zu seinem Haus am Rand von Dunwich. Die Stadt wirkt ungepflegt und unheimlich und du wünschst dir, du wärst nie hierher gekommen. Auf der Fahrt zum Haus schläfst du ein und auch an den Rest der Nacht hast du kaum Erinnerungen.

Nach dem Aufwachen findest du Zebulons Haus verlassen vor und es fehlt jede Spur von dem alten Mann oder von Mr. Sawyer. Du fürchtest das Schlimmste und eilst ins Dorf Dunwich, um dort Antworten zu finden.

Vorbereitung

Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Blut auf dem Altar*, *Dunwich*, *Ziegenmelker*, *Dunkeldürre* und *Böses aus uralter Zeit*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- Der Dorfplatz wird ins Spiel gebracht. Jeder Ermittler beginnt das Spiel auf dem Dorfplatz.
- Je eine der beiden Kopien von jedem anderen Ort wird zufällig aus dem Spiel entfernt. Danach wird einer der sechs verbliebenen Orte zufällig bestimmt und ebenfalls aus dem Spiel entfernt. Die verbliebenen Orte werden ins Spiel gebracht. (Ein Vorschlag für die Platzierung der Orte befindet sich auf der nächsten Seite.)
- Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Sämtliche Karten von Charakteren, die „entführt worden sind“, werden herausgesucht. Sie werden zu einem verdeckten Stapel „möglicher Opfer“ zusammengelegt, der aus diesen Karten und den Karten Zebulon Whateley und Earl Sawyer besteht.
- Die folgenden Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: Silas Bishop, Die verborgene Kammer, Schlüssel zur Kammer und Pulver von Ibn-Ghazi.
- Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls die Ermittler auf dem Weg nach Dunwich aufgehalten worden sind: Füge 1 Verderben zu Agenda 1a hinzu.
- Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls die O'Bannion-Bande mit den Ermittlern noch ein Hühnchen zu rupfen hat: Auf der Suche nach Rache ist euch die Bande aus dem Clover Club nach Dunwich gefolgt. Sämtliche Karten aus dem Begegnungsdeck *Naomis Truppe* werden herausgesucht und ins Begegnungsset gemischt. Dieses Set ist an folgendem Symbol zu erkennen:

- Die vorher beiseitegelegten Karten Die verborgene Kammer und Schlüssel zur Kammer werden mit den obersten 3 Karten des Begegnungssets zusammengemischt. Danach wird 1 dieser Karten verdeckt unter jeden Ort im Spiel mit der Ausnahme vom Dorfplatz hinzugefügt.



Die verborgene Kammer

Dieses Szenario enthält einen Ort mit nur einer bedruckten Seite (Die verborgene Kammer), die verdeckt unter einen zufälligen Ort hinzugefügt worden ist. Die verborgene Kammer hat nur eine enthüllte Seite mit einem **Enthüllung**-Effekt, der sie ins Spiel bringt, sobald sie gezogen wird.

Sobald ein einseitig bedruckter Ort ins Spiel gebracht wird, geschieht dies mit der enthüllten Seite, weil er keine verhüllte Seite hat. Ansonsten funktioniert er genau wie jeder andere Ort.

Vorschlag für die Platzierung der Orte

Hinweis: Einer der unten gezeigten Orte wird **nicht** im Spiel sein.



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, -1, -2, -2, -3, -3, -4, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.
- ☉ Sobald der Stapel „möglicher Opfer“ zusammengestellt wird, werden die fünf folgenden Charaktere verwendet: Dr. Henry Armitage, Dr. Francis Morgan, Professor Warren Rice, Zebulon Whateley und Earl Sawyer.
- ☉ Die Ermittler wurden auf ihrem Weg nach Dunwich nicht aufgehalten.
- ☉ Die O'Bannion-Gang hat mit den Ermittlern kein Hühnchen zu rupfen.
- ☉ Lies Zwischenspiel II: Die Überlebenden nicht.
- ☉ Versuche so viele mögliche Opfer wie möglich zu retten.

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben aufgegeben oder wurden besiegt): Die Schreie der Ziegenmelker verklingen in der Ferne und eine unheimliche Stille legt sich über den Ort Dunwich. Man hört nur noch das trockene Wispern des kalten Windes und das langsame Rascheln toter Blätter. Es gibt keine Spur der vermissten Dorfbewohner – und es wird sie auch nie mehr geben.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Das Ritual wurde vollzogen.*
- ☉ Falls es am Ende des Spiels noch mögliche Opfer gibt, platziert sie unter das Agendadeck.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch werden unter „Yog-Sothoth geopfert“ die Namen sämtlicher einzigartiger Karten notiert, die sich unter dem Agendadeck befinden. Jede dieser Karten wird aus allen Spielerdecks entfernt und kann für den Rest der Kampagne nicht mehr in Spielerdecks aufgenommen werden.
- ☉ Falls ein Ermittler mit Das Necronomicon (Übersetzung von Olaus Wormius) in seinem Deck besiegt worden ist, wird im Kampagnenlogbuch notiert, dass *das Necronomicon gestohlen worden ist*. Das Necronomicon (Übersetzung von Olaus Wormius) muss aus dem Deck dieses Ermittlers entfernt werden.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler erhält 2 zusätzliche Erfahrungspunkte, weil er Einsicht in die verborgene Welt des Mythos erhalten hat.
- ☉ Fahre mit Szenario V: Gestaltlos und unsichtbar fort.

Fortsetzung folgt ...

Die Geschichte geht im nächsten Mythos-Pack des Zyklus *Das Vermächtnis von Dunwich* – „Gestaltlos und unsichtbar“ – weiter.

Auflösung 1: Unter deinem letzten Schlag explodiert der Körper der Kreatur in Hunderte sich windende, seilartige Gliedmaßen, die sich über den Boden schlängeln und die Wände hinaufklettern. Du bist so überrascht, dass du nicht schnell genug reagieren kannst, um zu verhindern, dass sie aus dem Raum entkommen. Aber trotzdem bist du erleichtert, dass dieses Wesen, was auch immer es gewesen ist, jetzt tot ist.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler haben Silas Bishop von seinem Elend erlöst.*
- ☉ Im Kampagnenlogbuch werden unter „Yog-Sothoth geopfert“ die Namen sämtlicher einzigartiger Karten notiert, die sich unter dem Agendadeck befinden. Jede dieser Karten wird aus allen Spielerdecks entfernt und kann für den Rest der Kampagne nicht mehr in Spielerdecks aufgenommen werden.
- ☉ Falls ein Ermittler mit Das Necronomicon (Übersetzung von Olaus Wormius) in seinem Deck besiegt worden ist, wird im Kampagnenlogbuch notiert, dass *das Necronomicon gestohlen worden ist*. Das Necronomicon (Übersetzung von Olaus Wormius) muss aus dem Deck dieses Ermittlers entfernt werden.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler erhält 2 zusätzliche Erfahrungspunkte, weil er Einsicht in die verborgene Welt des Mythos erhalten hat.
- ☉ Fahre mit Zwischenspiel II: Die Überlebenden fort.

Auflösung 2: Da die angekettete Kreatur, die einst Silas war, nach dir schlägt, bleibt dir wenig Zeit zu reagieren. Weil du weißt, dass das Necronomicon möglicherweise einen Spruch oder eine Beschwörung enthält, mit der du Silas bezwingen kannst, wehrst du die Abscheulichkeit lange genug ab, um einen hilfreichen Abschnitt zu finden. Dir bleibt wenig Zeit, du rezitierst die lateinische Beschwörungsformel und merkst, wie die Worte mühelos über deine Lippen kommen, als ob du dich an sie erinnern könntest. Der Körper der Kreatur beginnt zu schrumpfen und zu schmelzen, während du mit der Beschwörung fortfährst, und sie schreit dabei furchterregend und nahezu gespenstisch auf. Am Ende bleibt der verunstaltete Körper eines Mannes zurück – der von Silas Bishop. Du findest ein silbernes Kleinod an seinem Hemd, auf dem eine merkwürdige Sternkonstellation eingraviert ist. In der Hoffnung, dass es dir nutzen könnte, nimmst du es mit.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler haben Silas Bishop wiederhergestellt.*
- ☉ Im Kampagnenlogbuch werden unter „Yog-Sothoth geopfert“ die Namen sämtlicher einzigartiger Karten notiert, die sich unter dem Agendadeck befinden. Jede dieser Karten wird aus allen Spielerdecks entfernt und kann für den Rest der Kampagne nicht mehr in Spielerdecks aufgenommen werden.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler erhält 2 zusätzliche Erfahrungspunkte, weil er Einsicht in die verborgene Welt des Mythos erhalten hat.
- ☉ Fahre mit Zwischenspiel II: Die Überlebenden fort.

Auflösung 3: Da die angekettete Kreatur, die einst Silas war, nach dir schlägt, bleibt dir wenig Zeit, zu reagieren. In der Hoffnung, in der Kammer etwas zu finden, was dir helfen könnte, drängst du die Abscheulichkeit lange genug zurück, bis du ein Tagebuch findest; viele Abschnitte sind in Latein geschrieben. Es scheint sich um einen handschriftlichen Auszug aus dem Necronomicon zu handeln, dessen Zweck dir nicht klar ist. Dir bleibt keine Zeit, also rezitierst du die Beschwörungsformel, wobei deine Zunge über die unvertrauten Worte stolpert und sich deine Kehle mit jedem Satz mehr zu verengen scheint. Der Körper der Kreatur beginnt zu schrumpfen und zu schmelzen, während du mit der Beschwörung fortfährst, und schreit dabei furchterregend und nahezu gespenstisch auf. Schließlich bleiben nur noch eine Lache feuchten, klebrigen Sekrets und ein stechender Gestank übrig.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler haben Silas Bishop gebannt.*
- ☉ Im Kampagnenlogbuch werden unter „Yog-Sothoth geopfert“ die Namen sämtlicher einzigartiger Karten notiert, die sich unter dem Agendadeck befinden. Jede dieser Karten wird aus allen Spielerdecks entfernt und kann für den Rest der Kampagne nicht mehr in Spielerdecks aufgenommen werden.
- ☉ Falls ein Ermittler mit Das Necronomicon (Übersetzung von Olaus Wormius) in seinem Deck besiegt worden ist, wird im Kampagnenlogbuch notiert, dass *das Necronomicon gestohlen worden ist*. Das Necronomicon (Übersetzung von Olaus Wormius) muss aus dem Deck dieses Ermittlers entfernt werden.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler erhält 2 zusätzliche Erfahrungspunkte, weil er Einsicht in die verborgene Welt des Mythos erhalten hat.
- ☉ Fahre mit Zwischenspiel II: Die Überlebenden fort.

Zwischenspiel II: Die Überlebenden

In der Kammer, in der sich die fürchterliche Bestie befunden hat, findest du die vermissten Dorfbewohner und die Vermissten aus Arkham gefesselt und geknebelt vor. Außerdem entdeckst du einige Dokumente, die nahelegen, dass die Kreatur, die du gefunden hast, nicht die einzige ihrer Art in Dunwich ist. Du befreist die Opfer der Kreatur von ihren Fesseln und sie bedanken sich bei dir. Dann beginnst du dein weiteres Vorgehen zu planen.

- Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Für jeden der folgenden 5 Charaktere, der sich nicht auf der Liste „Yog-Sothoth geopfert“ befindet, lies den zugehörigen Abschnitt. Sobald du damit fertig bist, fahre mit Szenario V: Gestaltlos und unsichtbar fort.

Falls Dr. Armitage nicht zu den unter „Yog-Sothoth geopfert“ aufgelisteten Charakteren gehört: „Es ist viel schlimmer, als wir dachten“, sagt Dr. Armitage bleich und zitternd. „Wilbur Whateley war nur der Anfang. Es gab mehr Menschen in Dunwich, viel mehr, die von den Großen Alten wussten und die sich – mehr als alles andere – Macht und Wissen wünschten, verdammt noch mal. Ich wusste, dass ich das Tagebuch dieses Elendigen hätte verbrennen sollen. Aber dank dem, was darin steht, weiß ich zumindest, wie wir sie aufhalten können. Wir sind die einzigen, die dazu in der Lage sind! Schnell jetzt, helfen Sie mir mit der Lösung – das Pulver ist der Schlüssel, ja, das Pulver ist der einzige Weg...“

- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Dr. Henry Armitage hat Das Vermächtnis von Dunwich überlebt. Falls sich die Karte Dr. Henry Armitage nicht bereits in einem Ermittlerdeck befindet, darf ein beliebiger Ermittler wählen diese Karte seinem Deck hinzuzufügen. Sie zählt nicht gegen die Deckgröße dieses Ermittlers.
- Falls sich die Karte Pulver von Ibn-Ghazi nicht bereits in einem Ermittlerdeck befindet, darf ein beliebiger Ermittler wählen diese Karte seinem Deck hinzuzufügen. Sie zählt nicht gegen die Deckgröße dieses Ermittlers.



Falls Professor Warren Rice nicht zu den unter „Yog-Sothoth geopfert“ aufgelisteten Charakteren gehört: Professor Rice schiebt seine Brille zurecht und studiert die Dokumente und arkanen Manuskripte, die in der Kammer liegen. „Ich dachte, dieser Albtraum wäre für immer vorbei“, seufzte er. „Aber wir haben die Pflicht, uns darum zu kümmern. Wir müssen diese Kreaturen aufhalten, sonst wird nicht nur Dunwich in Schwierigkeiten sein. Diese Pulvermischung von Armitage, mit der man die Kreaturen sichtbar machen kann, wird uns retten“, erklärt er und beginnt sofort damit, das Pulver erneut herzustellen.

- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Professor Warren Rice hat Das Vermächtnis von Dunwich überlebt. Falls sich die Karte Professor Warren Rice nicht bereits in einem Ermittlerdeck befindet, darf ein beliebiger Ermittler wählen diese Karte seinem Deck hinzuzufügen. Sie zählt nicht gegen die Deckgröße dieses Ermittlers.
- Falls sich die Karte Pulver von Ibn-Ghazi nicht bereits in einem Ermittlerdeck befindet, darf ein beliebiger Ermittler wählen diese Karte seinem Deck hinzuzufügen. Sie zählt nicht gegen die Deckgröße dieses Ermittlers.

Falls Dr. Francis Morgan nicht zu den unter „Yog-Sothoth geopfert“ aufgelisteten Charakteren gehört: „Danke für alles, was Sie getan haben“, sagt Dr. Morgan und überprüft deine Vorräte und deine Munition. „Beim letzten Mal benötigten wir dieses merkwürdige Pulver, das Armitage zusammengemischt hatte, um die Bestie überhaupt sehen zu können, die Dunwich in Angst und Schrecken versetzte. Falls mehr von diesen Dingen da draußen unterwegs sind, werden wir das Pulver benötigen. Ich denke, ich weiß noch, wie er es hergestellt hat...“

- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Dr. Francis Morgan hat Das Vermächtnis von Dunwich überlebt. Falls sich die Karte Dr. Francis Morgan nicht bereits in einem Ermittlerdeck befindet, darf ein beliebiger Ermittler wählen diese Karte seinem Deck hinzuzufügen. Sie zählt nicht gegen die Deckgröße dieses Ermittlers.
- Falls sich die Karte Pulver von Ibn-Ghazi nicht bereits in einem Ermittlerdeck befindet, darf ein beliebiger Ermittler wählen diese Karte seinem Deck hinzuzufügen. Sie zählt nicht gegen die Deckgröße dieses Ermittlers.

Falls Zebulon Whateley nicht zu den unter „Yog-Sothoth geopfert“ aufgelisteten Charakteren gehört: „In Dunwich sind wirklich schon seltsame Dinge passiert“, erklärt dir Zebulon mit zitternder Stimme, „aber ich habe niemals etwas so Krankes, so Verzerrtes gesehen wie dieses ... dieses ... Ding.“ Er wirft einen letzten Blick voller Ekel auf die Überreste der Kreatur und schließt dann schauernd die Tür der Kammer hinter sich. Sein grimmiger Blick trifft den deinen. „Wer auch immer das getan hat, er muss dafür zahlen. Ich werde alles tun, was ich kann, um zu helfen.“

- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Zebulon Whateley hat Das Vermächtnis von Dunwich überlebt. Ein beliebiger Ermittler darf wählen die Karte Zebulon Whateley seinem Deck hinzuzufügen. Sie zählt nicht gegen die Deckgröße dieses Ermittlers.

Falls Earl Sawyer nicht zu den unter „Yog-Sothoth geopfert“ aufgelisteten Charakteren gehört: „Ich hätte es ohne Sie niemals geschafft“, stammelt Earl und schüttelt wieder und wieder deine Hand. „Wenn ich irgend etwas für Sie tun kann, um mich zu bedanken, fragen Sie nur. Ich bin kein großer Kämpfer oder so, aber ich tue, was ich kann. Nur ... zwingen Sie mich nicht diese Bestie noch einmal anzuschauen, okay?“

- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Earl Sawyer hat Das Vermächtnis von Dunwich überlebt. Ein beliebiger Ermittler darf wählen die Karte Earl Sawyer seinem Deck hinzuzufügen. Sie zählt nicht gegen die Deckgröße dieses Ermittlers.

Fortsetzung folgt ...

Die Geschichte geht im nächsten Mythos-Pack des Zyklus *Das Vermächtnis von Dunwich* – „Gestaltlos und unsichtbar“ – weiter.

© 2016 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, the FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are ® Fantasy Flight Games. German version published by Heidelberger Spielverlag. **Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.** Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

