



BRUDERSCHAFT DER ASCHE
KAMPAGNENLEITFADEN

ARKHAM HORROR®

DAS KARTENSPIEL

Kampagnenleitfaden BRUDERSCHAFT DER ASCHE

STOPP!

Das ist nicht die Spielanleitung. Dieser Kampagnenleitfaden wird verwendet, um die Kampagne des Grundspiels vorzubereiten und zu spielen. Solltet ihr *Arkham Horror: Das Kartenspiel* zum ersten Mal spielen, empfehlen wir zuerst die Spielanleitung zu lesen. Darin wird auf Seite 6 unter „Vorbereitung des ersten Spiels“ Schritt für Schritt beschrieben, wie ein Szenario vorbereitet wird.

Eine glorreiche Wiedergeburt

Arkham war schon immer ein wenig seltsam. Es ist, als gäbe es jedes Mal, wenn man die Nachrichten liest, einen neuen Bericht über einen grausigen Mord oder ein plötzliches Verschwinden. Eine übel zugerichtete Leiche am Hafen. Ein vermisster Polizist im Französischen Viertel. Ein blutiges Zeichen in der Gasse hinter Velma's Diner. Klar, in der Stadt leben so einige Spinner und Verschwörungstheoretiker, aber selbst der besonnenste Beobachter kann die Fakten nicht leugnen: Mit diesem Ort stimmt etwas nicht.

Die meisten Leute in Arkham reden jedoch nicht gerne über schlechte Dinge. Nach der Flut vor sechs Monaten begann die Stadt mit dem Wiederaufbau. Sie soll stärker denn je erstrahlen, wobei finanzielle Mittel, die von auswärtigen Investoren in die Stadt fließen, helfen sollen. Wie es scheint, verläuft alles bestens. Doch du weißt, dass der Schein trügen kann und immer mehr dahintersteckt.

Ganz gleich, was vor dir liegt, du musst dich dem Unbekannten nicht alleine stellen. Es gibt andere wie dich, die ähnliche Schrecken erlebt haben und sich nicht mit einfachen Erklärungen oder tröstenden Ablenkungen zufriedengeben. Auch sie wissen, dass an den alten Flüchen und Hexenlegenden dieser Stadt etwas Wahres dran ist. Wirst du mit ihnen gegen die Übel antreten, die jenseits des menschlichen Verstehens lauern? Oder wirst du, wie so viele vor dir, den Schrecken des Mythos erliegen?

Bruderschaft der Asche ist eine Kampagne für *Arkham Horror: Das Kartenspiel* für 1–4 Spieler. Sie besteht aus den folgenden Szenarien: „Auflodernde Flammen“, „Rauchschleier“ und „Königin der Asche“. 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 ihre Decks zu erwerben oder bereits in Decks enthaltene Karten zu verbessern.

Inhalt

Kampagnenvorbereitung	2
Szenario I: Auflodernde Flammen	3
Szenario II: Rauchschleier	6
Szenario III: Königin der Asche	11
Kampagnenlogbuch	15
Begegnungssetsymbole & Credits	16

Kampagnenvorbereitung

Um die Kampagne *Bruderschaft der Asche* vorzubereiten, werden folgende Schritte in der angegebenen Reihenfolge durchgeführt. Sollte dies euer erstes Spiel sein, schlagen wir vor, dass ihr zusätzlich die Schritte befolgt, die auf Seite 6 in der Spielanleitung des Grundspiels *Arkham Horror: Das Kartenspiel* angegeben sind.

- 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 30 der Spielanleitung.
- 3. Schwierigkeitsgrad wählen.** In *Arkham Horror: Das Kartenspiel* gibt es vier Schwierigkeitsgrade: Einfach, Normal, Schwer und Experte. Ihr entscheidet, welcher Schwierigkeitsgrad am besten zu eurer Gruppe passt, und behaltet diesen für die gesamte Kampagne bei.
- 4. Chaosbeutel für die Kampagne zusammenstellen.** Die unten angegebenen Chaosmarker werden im Chaosbeutel platziert. Danach werden die übrigen Chaosmarker zurück in die Spielschachtel gelegt.
 - ♦ **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, ♀, ♀, ♀, ♀, ♀, ♀.

Ihr könnt nun **Szenario I: Auflodernde Flammen** vorbereiten.

Szenario I: Auflodernde Flammen

In der Stadt Arkham geschehen seltsame Dinge. Eine Serie von Bränden und grausamen „Unfällen“ hält die gesamte Stadt in Atem. Während der Arkham Advertiser nur fadenscheinige Erklärungen liefert, hegen du und deine Kollegen ernste Zweifel. In der Nähe dieser seltsamen Vorfälle wurden verhüllte Gestalten gesichtet. Ein gemeinsamer Freund von euch ist überzeugt, dass dies die Verantwortlichen für die Vorkommnisse sind. Du verabredest dich mit ihm im Wohnheim der Miskatonic Universität, um der Sache auf den Grund zu gehen. Doch als du dort ankommst, ist das Zimmer deines Freundes leer und im Wohnheim herrscht gespenstische Stille ...

Vorbereitung

- Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht:



**Auflodernde
Flammen**



**Pilger der
Asche**



Unbeteiligte



**Kosmisches
Böses**



**Unheimliches
Wissen**



Feuer!



Halluzinationen



**Verrückte
Wissenschaft**



**Miskatonic
Universität**

- Der Ort Zimmer deines Freundes wird ins Spiel gebracht. Alle anderen Orte werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
 - Jeder Ermittler beginnt das Spiel im Zimmer deines Freundes.
- Folgende Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: alle 5 Kopien der Verratskarte Feuer!, die Storyvorteilskarte Dr. Henry Armitage und der Gegner Diener der Flamme.
- Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- Das Spiel kann nun beginnen.

Schlüsselwörter und Spielbegriffe

Hier folgt eine Liste von Schlüsselwörtern und Regeln, die in diesem Szenario auf Karten vorkommen.

Beute

Beute ist eine Schlüsselwortfähigkeit.

Wenn sie die Möglichkeit haben, verfolgen einige Gegner einen bestimmten Ermittler. Diese Gegner kann man am Schlüsselwort Beute in ihrem Textfeld erkennen, gefolgt von Anweisungen in Klammern, welchen Ermittler sie in einen Kampf verwickeln sollen.

- Besteht die Wahl zwischen mehreren gleich weit entfernten Ermittlern (oder zwischen Ermittlern am Ort des Gegners), nimmt der Gegner mit dem Schlüsselwort Beute den Ermittler zum Ziel, der seine „Beute“-Anweisung am besten erfüllt.

Jäger

Jäger ist eine Schlüsselwortfähigkeit.

Zu Beginn der Gegnerphase bewegt sich jeder spielbereite, nicht in einen Kampf verwickelte Gegner mit dem Schlüsselwort Jäger auf kürzestem Weg in Richtung des nächstgelegenen Ermittlers zu einem verbundenen Ort. Gegner an einem Ort mit einem oder mehreren Ermittlern bewegen sich nicht.

- Manche Gegner haben eine bestimmte Beute zum Ziel. (Siehe „Beute“ auf dieser Seite.)
- Falls es mehrere gleich weit entfernte Ermittler gibt, die alle als „nächstgelegene Ermittler“ infrage kommen, bewegt sich der Gegner auf den Ermittler zu, der seine „Beute“-Anweisung am besten erfüllt. Falls dies keiner ist oder falls der Gegner keine Beute-Anweisung hat, entscheidet der Ermittlungsleiter.
- Falls sich ein Jäger-Gegner zu einem Ort bewegen müsste, der Weg zu diesem Ort aber durch eine Kartenfähigkeit versperrt ist, bewegt sich der Gegner nicht.

Nachrüsten

Nachrüsten ist eine Schlüsselwortfähigkeit.

Nachdem ein Ermittler eine Begegnungskarte mit dem Schlüsselwort Nachrüsten gezogen und abgehandelt hat, muss er eine weitere Karte vom Begegnungsdeck ziehen.

- Falls ein Ermittler eine Karte mit Nachrüsten während der Vorbereitung zieht, wird das Schlüsselwort Nachrüsten dennoch abgehandelt.

Verdammt

Verdammt ist eine Schlüsselwortfähigkeit.

Sobald ein Gegner mit dem Schlüsselwort Verdammt besiegt wird (entweder durch einen Ermittler- oder Szenariokarteneffekt), platziere 1 Verderben auf der aktuellen Agenda. Durch diesen Effekt kann die aktuelle Agenda vorrücken.

- Ein Effekt, der einen Gegner „ablegt“, gilt nicht als Besiegen des Gegners und löst nicht das Schlüsselwort Verdammt aus.

Wagnis

Wagnis ist eine Schlüsselwortfähigkeit.

Solange ein Ermittler eine Begegnungskarte mit dem Schlüsselwort Wagnis abhandelt, kann er sich nicht mit anderen Spielern beraten. Andere Spieler können keine Karten spielen, Fähigkeiten auslösen oder Karten zu Fertigkeitstests des Ermittlers beitragen, solange die Wagnis-Begegnungskarte abgehandelt wird.

Zurückschlagen

Zurückschlagen ist eine Schlüsselwortfähigkeit.

Immer wenn einem Ermittler eine Fertigkeitstestprobe misslingt, während er einen spielbereiten Gegner mit dem Schlüsselwort Zurückschlagen angreift, führt dieser Gegner einen Angriff gegen den angreifenden Ermittler durch, nachdem alle Ergebnisse der Fertigkeitstestprobe angewendet worden sind. Ein Gegner wird nicht erschöpft, nachdem er einen Zurückschlagen-Angriff durchgeführt hat.

- Dieser Angriff geschieht unabhängig davon, ob der Gegner mit dem angreifenden Ermittler in einen Kampf verwickelt ist oder nicht.



Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben aufgegeben oder wurden besiegt): Du wachst am Rande des Campus auf, deine Augen brennen vom Rauch. Fassungslos blickst du auf die Miskatonic Universität, deren Gebäude in Flammen stehen. Funken tanzen wie brennende Sterne am Himmel über dem Flammenmeer. Zu erschöpft, um zu helfen, beobachtest du eine Gruppe Studenten, die vergeblich versucht, den Brand zu löschen. Zuerst das Observatorium, dann die Wohnheime und schließlich das Naturwissenschaftliche Gebäude – alles fällt den Flammen zum Opfer. Mitten im Chaos findest du Dr. Henry Armitage, der unter einer Birke steht und mit ansehen muss, wie die Orne-Bibliothek vor seinen Augen niederbrennt. Die Flammen lecken an den Strukturen des einst stattlichen Gebäudes und hinterlassen eine skelettartige Ruine. Der Bibliotheksleiter steht sichtlich unter Schock. Sein Gesicht wird aschfahl, als du ihm vom Verschwinden deines Freundes und den merkwürdigen Umständen berichtest. Wer war dein brennender Widersacher? Und was wollten die in Roben gehüllten Gestalten, die über den Campus patrouillierten?

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Miskatonic Universität ist niedergebrannt.
- ☞ Jeder Ermittler erleidet 1 seelisches Trauma, da er von Schuldgefühlen geplagt wird, weil er die Universität hat niederbrennen lassen.
- ☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des **Sieg X**-Wertes aller Karten im Siegpunktetapel.
 - ☞ Jeder Ermittler verdient 2 Bonus-Erfahrungspunkte, weil er die Ereignisse der Nacht noch einmal Revue passieren lässt.
- ☞ Fahre mit **Szenario II: Rauchschiefer** fort.

Auflösung 1: Chaos bricht aus, als Dutzende von Studenten verzweifelt gegen das tobende Inferno ankämpfen. Dein Kopf schwirrt vor Fragen: Wer war dein Verfolger? Was wollten bloß diese in Roben gehüllten Gestalten, die über den Campus patrouillierten? Und vor allem – wo ist dein Freund?

Du erschrickst, als plötzlich jemand seine Hand auf deine Schulter legt. Es ist Dr. Armitage, der eindringlich auf dich einredet. „Wenn wir Ihren Freund und seinen Entführer finden wollen, müssen wir jetzt gehen. Ich werde Ihnen unterwegs alles erklären.“ Du schaust zu den Studenten hinüber, die tapfer gegen die Flammen ankämpfen, dann wieder zum Bibliotheksleiter. Du könntest bleiben und helfen, doch das würde dich wertvolle Zeit kosten.

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler konnten ihren maskierten Verfolger besiegen.
- ☞ Wähle einen Ermittler, der zum Träger der Storyvorteils-karte Dr. Henry Armitage wird. (Füge die Karte dem Deck des Ermittlers hinzu, wobei die Deckbau-Einschränkungen ignoriert werden. Die Karte zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.)
- ☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des **Sieg X**-Wertes aller Karten im Siegpunktetapel.
 - ☞ Jeder Ermittler verdient 3 Bonus-Erfahrungspunkte, weil er die Ereignisse der Nacht noch einmal Revue passieren lässt.
- ☞ Die Ermittler müssen entscheiden (wähle eins):
 - ☞ Du bleibst hier und bekämpfst das Feuer. Fahre mit **Auflösung 2** fort.
 - ☞ „Wir haben keine Zeit. Wir müssen gehen.“ Fahre mit **Auflösung 3** fort.

Auflösung 2: Deine Augen brennen vom beißenden Rauch, während du gemeinsam mit den anderen unermüdlich daran arbeitest, die hungrigen Flammen zu löschen. Mit vereinten Kräften gelingt es euch, die Brände in Schach zu halten, bis die Feuerwehr von Arkham eintrifft. Nachdem die Situation unter Kontrolle zu sein scheint, beeilst du dich, um Dr. Armitage zu treffen.

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler haben die Miskatonic Universität gerettet.
- ☞ Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt und erleidet 1 körperliches Trauma, weil er sich Verbrennungen bei der Bekämpfung des Feuers zugezogen hat.
- ☞ Fahre mit **Szenario II: Rauchschiefer** fort.

Auflösung 3: Du fliehst mit Dr. Armitage vom Campus und überlässt die Universität ihrem Schicksal. Das Heulen der Sirenen übertönt alle anderen Geräusche, während du dem Bibliotheksleiter zu seiner Wohnung folgst.

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Miskatonic Universität ist niedergebrannt.
- ☞ Jeder Ermittler erleidet 1 seelisches Trauma, da er von Schuldgefühlen geplagt wird, weil er die Universität hat niederbrennen lassen.
- ☞ Fahre mit **Szenario II: Rauchschiefer** fort.





Erweiterte Kampagnenregeln

Erfahrungspunkte verdienen und ausgeben

Während ein Ermittler tiefer in den Mythos eintaucht, erhält er Einsichten in die verborgenen Wahrheiten der Welt – verborgene Monstrositäten, von deren Existenz 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 (meist durch das Besiegen eines Gegners bzw. das Einsammeln aller Hinweise an einem Ort) oder im Spiel bestimmte Entscheidungen treffen.

Erfahrungspunkte darf man zwischen den Szenarien ausgeben, um neue Fertigkeiten und Zaubersprüche 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 (auch wenn sie eine Karte der Stufe 0 ist). Außerdem muss die Deckgröße weiterhin eingehalten werden (normalerweise durch das Entfernen einer Karte).

Einige Karten können zu ihrer höherstufigen Version verbessert werden. Diese Karten haben zwar denselben Kartennamen wie ihre andere Version, können aber zusätzliche Effekte, zusätzliche Fertigkeitssymbole oder andere Kosten haben. Falls ein Spieler eine niedrigstufigere 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 ausgibt. Die neue Version wird seinem Deck hinzugefügt und die ältere Version wird entfernt.

Der Ermittler muss zwischen zwei Szenarien nicht alle Erfahrungspunkte ausgeben. Jeder Ermittler notiert seine nicht ausgegebenen Erfahrungspunkte im Kampagnenlogbuch unter „Nicht ausgegebene EP“. Diese Erfahrungspunkte können zu einem späteren Zeitpunkt ausgegeben werden.

Trauma, Tod und Wahnsinn

Traumata stehen für eine dauerhafte Schädigung 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 wird. Ein Ermittler, der durch Schaden oder Horror besiegt worden ist, erhält aber ein dauerhaftes Trauma, das er für den Rest der Kampagne behält. Auf Seite 22 der Spielanleitung befinden sich die vollständigen Regeln für das Erleiden von Traumata.

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

Ihr könnt jetzt das nächste Szenario der Kampagne spielen.

Das Kampagnenlogbuch

Das Kampagnenlogbuch (auf Seite 15) wird verwendet, um den Verlauf und die Entwicklung der gesamten Kampagne festzuhalten. Am Ende jedes Szenarios müsst ihr eure Ergebnisse festhalten, indem ihr alle wichtigen Informationen im Kampagnenlogbuch notiert. Dazu gehören auch die von einem Ermittler verdienten Erfahrungspunkte, die Traumastufe eines Ermittlers, Vorteile oder Schwächen, welche die Ermittler im Verlauf der Geschichte verdient haben, sowie getötete oder wahnsinnig gewordene Ermittler.

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

Szenario II: Rauchschleier

Du folgst Dr. Armitage zurück zu seiner Wohnung. Ein dichter Schleier aus schwarzem Rauch verhüllt Mond und Sterne, während eine warme Brise Asche und Glut durch die dir so vertrauten Straßen der Stadt weht.

„Ich hatte schon länger das Gefühl, dass hier etwas nicht stimmt. In den letzten Wochen sind mehrere Studenten verschwunden“, erzählt dir der Bibliotheksleiter. „Alle haben sich merkwürdig verhalten, nachdem sie an angeblich exklusiven ‚Treffen‘ außerhalb des Campus teilgenommen hatten. Sie klagten über schreckliches, unaufhörliches Flüstern und seltsame vernarbte Stellen, die sich plötzlich auf ihrer Haut bildeten. Und dann verschwanden sie spurlos.“

Mit einem mulmigen Gefühl fragst du, was mit deinem Freund ist. „Er hatte darauf bestanden, sich heute früh mit mir zu treffen“, antwortet Dr. Armitage. „Da erzählte er mir, dass eine Organisation, die sich ‚Bruderschaft der Asche‘ nennt, besonders Studenten und sozial benachteiligte Personen zu diesen seltsamen Versammlungen einlädt. Ihr Freund hat eine Reihe von Personen aufgelistet, die daran teilgenommen haben, obwohl unklar ist, ob es sich dabei um potenzielle Mitglieder oder treue Anhänger handelt. Bevor er ging, erwähnte Ihr Freund ein weiteres Treffen, das heute Abend stattfinden soll. Eine Versammlung für alle Gläubigen. Ich weiß nicht genau warum, aber der Gedanke daran erfüllt mich mit unbeschreiblichem Grauen. Und jetzt ist Ihr Freund verschwunden“, endet er düster.

Du fasst den Entschluss, die Liste der Verdächtigen abzuarbeiten und dich kurz vor Mitternacht in Velma's Diner in der Oststadt erneut mit dem Bibliotheksleiter zu treffen. Er rät dir, möglichst unauffällig vorzugehen, um die Verschwörer nicht zu alarmieren. Du zweifelst innerlich, dass es friedlich laufen wird.

☞ Füge dem Chaosbeutel für den Rest der Kampagne 2 -Marker hinzu. (Notiere dies im Kampagnenlogbuch.)

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Vorbereitung

☞ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht:



Rauchschleier



Arkane Schloss



Arkham



Schlechtes Wetter



Sackgassen



Fliegende Schrecken



Gangs von Arkham



Menschen aus Arkham



Ziegenmelker

☞ Es wird zufällig je 1 der beiden Orte Innenstadt und Wohnviertel bestimmt und ins Spiel gebracht (siehe Vorschlag für die Platzierung der Orte auf der nächsten Seite). Die anderen Versionen der Orte Innenstadt und Wohnviertel werden aus dem Spiel entfernt.

☞ Die folgenden Orte werden ins Spiel gebracht: Nordstadt, Oststadt, Geschäftsviertel, Uferviertel, Südstadt und Französisches Viertel.

☞ Aus dem Begegnungsset **Menschen aus Arkham** wird zufällig 1 Karte bestimmt und als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt, ohne sie sich anzusehen. Die übrigen Karten des Sets werden mit dem Gegner Diener der Flamme zusammengemischt. Unter folgende Orte wird je 1 dieser Karten verdeckt geschoben: Nordstadt, Innenstadt, Südstadt, Französisches Viertel, Wohnviertel und Uferviertel.

☞ Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

☞ Falls die Miskatonic Universität niedergebrannt ist, wird der Ort Miskatonic Universität (*Steht in Flammen*) ins Spiel gebracht und die andere Version des Ortes aus dem Spiel entfernt.

☞ Falls die Ermittler die Miskatonic Universität gerettet haben, wird der Ort Miskatonic Universität (*Ruhiger Campus*) ins Spiel gebracht und die andere Version des Ortes aus dem Spiel entfernt. Auf der Agenda wird 1 Verderben platziert.

☞ Jeder Ermittler beginnt das Spiel an der Miskatonic Universität.

☞ Für jeden Ermittler im Spiel wird 1 Verderben auf der Agenda platziert.

☞ Falls ein Ermittler der Träger der Storyvorteilskarte Dr. Henry Armitage ist, wird sein Deck nach ihm durchsucht und er wird unter der Kontrolle seines Trägers ins Spiel gebracht. Er benötigt für dieses Szenario keinen Verbündeter-Slot.

☞ Jede Kopie der Schwächekarte Zeichen von Elokoss wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.

☞ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

☞ Das Spiel kann nun beginnen.

Strategie-Tipp: Die Zeit ist knapp. In diesem Szenario können die Ermittler entweder Verdächtige besiegen oder ihren Kodexeintrag auslösen, um sie zu befragen (siehe „Der Kodex“ auf Seite 7). Wie ihr das Szenario angeht (friedlich oder gewalttätig), bleibt euch überlassen. Eure Handlungen können jedoch später in der Kampagne Konsequenzen haben! Denkt auch daran, dass „Aufgeben“ nicht gleich „Verlieren“ bedeutet: Ihr könnt eure Suche jederzeit abbrechen.

Vorschlag für die Platzierung der Orte in „Rauchschleier“



Neue Schlüsselwörter und Spielbegriffe

Der Kodex

Manche Karten weisen ein Kodexsymbol () im Text auf. Während des Szenarios lassen euch manche Karteneffekte und Fähigkeiten bestimmte Kodexeinträge lesen. Diese befinden sich in diesem Kampagnenleitfaden. Haltet ihn also beim Spielen am besten immer griffbereit.

Bestimmte Orte, Charaktere und Gegner haben Kodexeinträge, auf die mit ( X) verwiesen wird. Um einen Kodexeintrag lesen zu dürfen, müssen zuerst alle Kosten jener Fähigkeit gezahlt werden bzw. alle Effekte, die mit der Auslösebedingung in Zusammenhang stehen, abgehandelt werden. Lest dann den Kodexeintrag im entsprechenden Abschnitt des aktuellen Szenarios in diesem Kampagnenleitfaden und handelt ihn ab.

- ☞ Jeder Kodexeintrag kann nur ein Mal pro Szenario abgehandelt werden, außer es ist etwas anderes angegeben.
- ☞ Beim Abhandeln eines Kodexeintrags handelt der Spieler, der den Eintrag ausgelöst hat, alle Effekte ab (z. B. eine Probe ablegen, Schaden zufügen, Ressourcen bezahlen). Falls unklar ist, wer den Kodexeintrag ausgelöst hat, handelt der Ermittlungsleiter den Eintrag ab.
- ☞ Kodexeinträge, die durch eine bestimmte Aktionsart (z. B. **Kampf**, **Entkommen**, **Verhandlung** usw.) ausgelöst werden, gelten während der Abhandlung des Kodexeintrags als diese Aktionsart.
- ☞ Während ein Kodexeintrag abgehandelt wird, darf nur der Teilabschnitt im Eintrag gelesen werden, dessen Bedingungen zutreffen. Falls die Bedingungen des ersten Abschnitts eines Kodexeintrags nicht zutreffen, springe zum nächsten Abschnitt.
- ☞ Falls ein Karteneffekt anweist, einen Kodexeintrag abzuhandeln, der in dem gespielten Szenario nicht existiert, scheitert der Effekt.
- ☞ Nachdem ein Kodexeintrag abgehandelt und Änderungen im Kampagnenlogbuch vorgenommen wurden, geht das Spiel normal weiter.

Alarmiert

Alarmiert ist eine Schlüsselwörterfähigkeit.

Immer wenn einem Ermittler eine Fertigungsprobe misslingt, während er versucht, einem spielbereiten Gegner mit dem Schlüsselwort Alarmiert zu entkommen, führt dieser Gegner nach der Anwendung aller Ergebnisse jener Fertigungsprobe einen Angriff gegen den Ermittler durch, der zu entkommen versucht. Ein Gegner wird nicht erschöpft, nachdem er einen Alarmiert-Angriff durchgeführt hat.

- ☞ Dieser Angriff wird auf jeden Fall durchgeführt, egal ob der Gegner mit dem Ermittler, der zu entkommen versucht, in einen Kampf verwickelt ist oder nicht.

Zurückhaltend

Zurückhaltend ist eine Schlüsselwörterfähigkeit.

Ein Gegner mit dem Schlüsselwort Zurückhaltend verwickelt Ermittler am selben Ort nicht automatisch in einen Kampf.

- ☞ Sobald ein Gegner mit Zurückhaltend erscheint, erscheint dieser, ohne in einen Kampf verwickelt zu sein.
- ☞ Ein Ermittler darf die Aktion „In einen Kampf verwickeln“ oder eine Kartenfähigkeit verwenden, um einen Gegner mit Zurückhaltend in einen Kampf zu verwickeln.
- ☞ Ein Ermittler kann einen Gegner mit Zurückhaltend nicht angreifen oder versuchen, ihm zu entkommen, solange dieser Gegner nicht mit einem Ermittler in einen Kampf verwickelt ist.

Schwer zu fassen

Schwer zu fassen ist eine Schlüsselwörterfähigkeit.

Schwer zu fassende Gegner sind solche Gegner, die den Kontakt zu Ermittlern vermeiden wollen, um ihre eigenen Ziele zu verfolgen oder um einfach zu überleben. Falls ein spielbereiter Gegner mit dem Schlüsselwort Schwer zu fassen angreift oder angegriffen wird, löst sich jener Gegner nach der Abhandlung des Angriffs sofort von allen Ermittlern, bewegt sich an einen verbundenen Ort (falls möglich an einen Ort ohne Ermittler) und wird erschöpft.

- ☞ Dieser Effekt geschieht unabhängig davon, ob der Gegner mit dem angreifenden oder angegriffenen Ermittler in einen Kampf verwickelt ist oder nicht.

Kodex: Rauchschleier

Lies die folgenden Einträge auf dieser und der nächsten Seite nur, wenn du das Szenario **Rauchschleier** spielst und dazu angewiesen wirst.

Kodex 1: David Renfield

Der hochmütige Mr. Renfield versucht zunächst, dich höflich abzuwimmeln, doch als du die „Bruderschaft der Asche“ erwähnst, ergreift er plötzlich die Flucht und rennt eine nahe gelegene Straße hinunter. Obwohl du sofort die Verfolgung aufnimmst, erweist sich der Eschatologe als überraschend flink auf den Beinen.

Bewege David Renfield an einen verbundenen Ort (falls möglich an einen Ort ohne Ermittler).

Platziere 1 Ressource (aus dem Markervorrat) als Spur auf David Renfield. Falls sich 1  Spur auf ihm befindet, lies weiter.

Ansonsten darf dieser Kodexeintrag von einem beliebigen Ermittler erneut ausgelöst werden.

Schließlich spürst du Mr. Renfield in einem überfüllten Buchladen auf. Nachdem du ihm unmissverständlich deine Absichten klar gemacht hast, willigt er ein, deine Fragen zu beantworten.

„Ich habe dem Treffen aus akademischem Interesse beigewohnt“, beginnt der Eschatologe. „Vieles von dem, was dort gesagt wurde, war völliger Unsinn. Ein paar Erkenntnisse habe ich dennoch gewinnen können. Offenbar verehrt die Bruderschaft der Asche eine uralte Dämonin namens Elokoss – ein Wesen aus Feuer und Zerstörung, das für den großen Brand von Alexandria verantwortlich gewesen sein soll. Zumindest behaupten sie das. Als ob das etwas wäre, worauf man stolz sein könnte“, empört er sich. „Als Sie die Bruderschaft erwähnten, hatte ich Angst, Sie wären auch einer von denen. Eine Armee von willfähigen Untertanen ist das, alle vereint unter ihrer Königin!“

Du hast diesen Verdächtigen erfolgreich befragt.

Platziere David Renfield unter der Szene.

Kodex 2: Cornelia Akely

Du suchst Ms. Akely bei ihrer Spätschicht in einer heruntergekommenen Werkstatt auf. Zunächst wirkt sie freundlich und bietet dir eine Zigarette an, doch in dem Moment, in dem du die „Bruderschaft der Asche“ erwähnst, versteinert ihr Gesichtsausdruck und sie zeigt wortlos zur Tür.

Heile 1 Horror.

Platziere 1 Ressource (aus dem Markervorrat) als Spur auf Cornelia Akely. Falls sich 1  Spur auf ihr befindet, lies weiter.

Ansonsten darf dieser Kodexeintrag von einem beliebigen Ermittler erneut ausgelöst werden.

Schließlich dringen deine Worte zu der mürrischen Vorarbeiterin durch. Sie entschuldigt sich und bittet dich, Platz zu nehmen. „Ich bin zu einem der Treffen gegangen, weil ein paar meiner Freunde aus der NHI-Fabrik davon geschwärmt haben. Anscheinend predigt diese ‚Bruderschaft der Asche‘ etwas über eine ‚glorreiche Wiedergeburt‘ für alle ihre Anhänger. Den Rest habe ich ausgeblendet. Mit so einem Hokuspokus kann ich sowieso nichts anfangen“, berichtet Cornelia.

Als du dich nach ihren Freunden erkundigst, schüttelt sie den Kopf. „Alle drei sind seit ein paar Wochen nicht mehr zur Arbeit erschienen.“

Du hast diese Verdächtigen erfolgreich befragt.

Platziere Cornelia Akely unter der Szene.

Kodex 3: Naomi O'Bannion

Die Anführerin der O'Bannions zeigt kaum Interesse an deinen Fragen, ist jedoch mehr als bereit, sich um jedes deiner Probleme zu kümmern ... gegen entsprechende Bezahlung natürlich. Wenn du wertvolle Informationen aus ihr herausbekommen willst, musst du wohl oder übel noch den einen oder anderen Schein rüberschieben.

Du darfst einen Nicht-**Humanoid**-Gegner an einem beliebigen Ort wählen. Besiege den gewählten Gegner automatisch.

Platziere 1 Ressource (aus dem Markervorrat) als Spur auf Naomi O'Bannion. Falls sich 1  Spur auf ihr befindet, lies weiter.

Ansonsten darf dieser Kodexeintrag von einem beliebigen Ermittler erneut ausgelöst werden.

Naomi wirft den Kopf in den Nacken und lacht schallend, als du die Bruderschaft der Asche erwähnst. „Diese Spinner? Ich kenne die nicht. Aber zwei von meinen Jungs haben ein paar von ihnen erwischt, wie sie sich bei einer unserer Kneipen herumgetrieben haben. Irgendwas war echt seltsam an denen, als wären sie nicht ganz bei sich. Und das lag definitiv nicht am Fusel, das kann ich Ihnen sagen“, führt sie aus und nimmt einen langen Zug von ihrer Nelkenzigarette. Als du nachhast, wo genau das war, bläst sie dir eine dichte Rauchwolke ins Gesicht. „Als ob ich Ihnen verraten würde, wo meine Flüsterkneipen sind. Jetzt verduften Sie schon.“

Du hast diese Verdächtigen erfolgreich befragt.

Platziere Naomi O'Bannion unter der Szene.

Kodex 4: Sgt. Earl Monroe

Kaum erwähnst du die „Bruderschaft der Asche“, zückt der Polizist seinen Schlagstock und rät dir, deine Nase besser woanders reinzustecken. Du machst dich auf einen Kampf gefasst.

Heile 1 Schaden.

Platziere 1 Ressource (aus dem Markervorrat) als Spur auf Sgt. Earl Monroe. Falls sich 1  Spur auf ihm befindet, lies weiter.

Ansonsten darf dieser Kodexeintrag von einem beliebigen Ermittler erneut ausgelöst werden.

Schließlich gibt Monroe nach. „Schon gut, schon gut“, knurrt der Polizist und spuckt etwas Blut aus, während er sich seine geschwollene Wange reibt.

„Einige von denen kamen zu mir, als wir den dritten Vermisstenfall untersuchten. Sie behaupteten, dass die Vermissten freiwillig gegangen sind. Ich war davon natürlich nicht überzeugt, also haben sie mich zu einem ihrer Treffen in der Nähe des Hafens mitgenommen. Irgendwas war echt faul an der ganzen Sache. Etwas stimmte nicht mit ihren Augen – als wären sie hypnotisiert oder so.“ Der Polizist blickt zur Seite, sichtlich beschämt. „Sie haben mich bezahlt, damit ich den Mund halte. Ich bin nicht stolz darauf. Bitte erzählen Sie niemandem davon – ich schwöre, dass ich mich von nun an das Gesetz halten werde.“

Du hast diesen Verdächtigen erfolgreich befragt.

Platziere Sgt. Earl Monroe unter der Szene.

Kodex 5: Abigail Foreman

Die junge Bibliothekarin winkt ab, als sie deine Fragen hört, und vertieft sich wieder in ihre Bücher. Die einzige Möglichkeit, sie von ihrer Arbeit abzulenken, besteht vielleicht darin, bei ihrer Recherche zu helfen.

Ziehe 1 Karte.

Platziere 1 Ressource (aus dem Markervorrat) als Spur auf Abigail Foreman. Falls sich 1  Spur auf ihr befindet, lies weiter. Ansonsten darf dieser Kodexeintrag von einem beliebigen Ermittler erneut ausgelöst werden.

Abigail lässt sich mit einem Seufzer in einen großen Sessel fallen. „Ja, ich habe nach Informationen über die ‚Bruderschaft der Asche‘ gesucht, seit meine Mitbewohnerin letzte Woche verschwunden ist. Zum Glück habe ich das hier gefunden“, sagt sie und öffnet ein schmales Buch mit einem Umschlag, auf dem die filigrane Abbildung einer Birke mit austreibenden Knospen zu sehen ist. Im Inneren befinden sich zahlreiche verstörende Zeichnungen von gewaltsamen Opferungen, lebendig verbrannten Menschen und seltsamen, unmenschlichen Symbolen, die in merkwürdigen Mustern angeordnet sind.

„Ziemlich makaber, finden Sie nicht auch?“, meint Abigail. „Das Buch scheint in akkadischer Sprache geschrieben zu sein. Leider wird die Übersetzung Wochen dauern, da die gesamte Fakultät für Alte Sprachen auf einer Expedition ist. Diesmal in Ägypten. Es tut mir leid, dass ich Ihnen nicht weiterhelfen kann“, sagt sie und legt ihre Hand auf den Buchdeckel.

Du hast diese Verdächtige erfolgreich befragt.

Platziere Abigail Foreman unter der Szene.

Kodex 6: Margaret Liu

Margaret Liu, eine der bekanntesten Lounge-Sängerinnen der Stadt, ist voll und ganz in ihren Auftritt vertieft. Du wirst dir wohl etwas einfallen lassen müssen, um ihre Aufmerksamkeit auf dich zu lenken.

Sieh dir die oberste Karte des Begegnungsdecks an. Du darfst diese Karte ablegen.

Platziere 1 Ressource (aus dem Markervorrat) als Spur auf Margaret Liu. Falls sich 1  Spur auf ihr befindet, lies weiter. Ansonsten darf dieser Kodexeintrag von einem beliebigen Ermittler erneut ausgelöst werden.

Es gelingt dir, Ms. Lius Blick auf dich zu ziehen und schon bald findest du dich hinter der Bühne, wo sie dir ihre ungeteilte Aufmerksamkeit schenkt. „Ich muss zugeben, Ihre kleine, ähm, Darbietung hat mich ziemlich beeindruckt“, sagt sie. „Aber warum sind Sie wirklich hier?“ Das unbeschwerte Lächeln der Lounge-Sängerin verblasst jedoch augenblicklich, als du die „Bruderschaft der Asche“ erwähnst.

„Ich weiß nicht, wer diese Leute sind, und es interessiert mich ehrlich gesagt auch gar nicht“, antwortet sie. „Vor einer Woche war ich auf dem Heimweg, als ich von zwei Männern angesprochen wurde. Und lassen Sie mich Ihnen eines sagen: Sie trugen die hässlichsten Roben, die man sich vorstellen kann. Auf der Kapuze war dieses seltsame Symbol“, berichtet sie und kritzelt ein grobes Zeichen auf eine Serviette. Es sieht aus wie eine Hand mit einem Auge in der Mitte. Du fragst sie, was als Nächstes passiert ist, und sie nickt in Richtung des Türstehers.

„Antonio hat sie verjagt. Seitdem habe ich sie nicht mehr gesehen.“

Du hast diese Verdächtige erfolgreich befragt.

Platziere Margaret Liu unter der Szene.

Kodex Φ: Diener der Flamme

Dein Widersacher liegt regungslos zu deinen Füßen. Die Flamme, die ihn eben noch umhüllt hat, ist erloschen, doch seine Robe ist auf wundersame Weise unversehrt geblieben. Alle Versuche, ihm die Maske abzunehmen, sind vergeblich. Wenn du erfahren willst, wer er wirklich ist, bleibt dir nichts anderes übrig, als zu warten, bis er wieder zu Bewusstsein kommt. Du fragst dich, wie viele Opfer seine blutbespritzte Sichel bereits gefordert hat. Vielleicht wäre es besser, ihn hier und jetzt zu erledigen, um zukünftiges Blutvergießen zu verhindern. Niemand müsste je davon erfahren.

Die Ermittler müssen entscheiden (wähle eins):

- ☉ Wir können nicht riskieren, dass er noch andere verletzt. Er ist zu gefährlich und muss sterben. Füge Diener der Flamme dem Siegpunktestapel hinzu. Jeder Ermittler zieht 3 Karten.
- ☉ Wir verschonen ihn und befragen ihn später. Platziere Diener der Flamme unter der Szene. Jeder Ermittler erhält 1 Hinweis (aus dem Markervorrat).



Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben aufgegeben oder wurden besiegt): Auf der Taxifahrt zu Velma's Diner denkst du über all das nach, was du bisher erfahren hast. Leider hat deine Suche zwar viele Spuren, aber nur wenige handfeste Ergebnisse geliefert. Du kannst nur hoffen, dass Dr. Armitage mehr Glück hatte.

- ☞ Der zu Beginn des Spiels beiseitegelegte Gegner aus dem Begegnungsset **Menschen aus Arkham** wird enthüllt. Dieser ist die wahre Identität des Gegners Diener der Flamme, dem Vorbote von Elokoss. Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *[Name des Charakters] ist der Vorbote von Elokoss.*
- ☞ Jeder **Elite**-Gegner, der sich am Ende des Szenarios im Spiel und/oder unter einem Ort befindet, wird verdeckt mit dem Vorbote von Elokoss zusammengemischt. Ziehe zufällig 1 Gegner davon. Falls er ...
 - ☞ ... der Vorbote von Elokoss ist, notiere im Kampagnenlogbuch: *Die Ermittler haben den Aufenthaltsort des Kults herausgefunden.*
 - ☞ ... ein anderer Gegner ist, notiere im Kampagnenlogbuch: *Die Ermittler sind bei ihrer Suche gescheitert.*
- ☞ Falls sich der Gegner Diener der Flamme im Siegpunktstapel befindet, wird im Kampagnenlogbuch notiert: *Die Ermittler haben den Diener der Flamme getötet.*
- ☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des **Sieg X**-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel und zusätzlich 1 Bonus-Erfahrungspunkt für jeden Gegner unter der Szene am Ende des Szenarios.
- ☞ Falls sich der Gegner Diener der Flamme am Ende des Szenarios unter der Szene befindet, fahre mit **Auflösung 2** fort. Fahre ansonsten mit **Szenario III: Königin der Asche** fort.

Auflösung 1: Du rufst ein Taxi, um in die Oststadt zurückzufahren, und lässt die bisherigen Ereignisse Revue passieren. Trotz aller Bemühungen, seine wahre Identität zu verbergen, hast du den Täter entlarvt. Jetzt bleibt dir nur die Hoffnung, dass die gesammelten Informationen ausreichen, um deinen verschwundenen Freund zu retten.

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler haben den Aufenthaltsort des Kults herausgefunden.*
- ☞ Der zu Beginn des Spiels beiseitegelegte Gegner aus dem Begegnungsset **Menschen aus Arkham** wird enthüllt. Dieser ist der Vorbote von Elokoss. Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *[Name des Charakters] ist der Vorbote von Elokoss.*
- ☞ Überprüfe, welche Gegner sich am Ende des Szenarios im Siegpunktstapel und/oder unter der Szene befinden, und aktualisiere das Kampagnenlogbuch.
 - ☞ Falls sich der Gegner Diener der Flamme im Siegpunktstapel befindet, wird notiert: *Die Ermittler haben den Diener der Flamme getötet.*
 - ☞ Falls sich 6 **Elite**-Gegner unter der Szene befinden, wird notiert: *Die Ermittler haben Arkham auf der Suche nach Antworten durchkämmt.*
 - ☞ Falls sich 6 **Elite**-Gegner im Siegpunktstapel befinden, wird notiert: *Die Ermittler haben für Unruhe gesorgt.*
- ☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des **Sieg X**-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel und zusätzlich 1 Bonus-Erfahrungspunkt für jeden Gegner unter der Szene am Ende des Szenarios.
- ☞ Falls sich der Gegner Diener der Flamme am Ende des Szenarios unter der Szene befindet, fahre mit **Auflösung 2** fort. Fahre ansonsten mit **Szenario III: Königin der Asche** fort.

Auflösung 2: Auf dem Weg zu deinem Treffen mit Dr. Armitage bittest du den Taxifahrer, einen kurzen Umweg zu dem sicheren Ort zu machen, an dem du deinen bewusstlosen Widersacher festhältst. Beim Eintreten schlägt dir sofort der beißende Geruch von Rauch entgegen und der Boden ist schwarz vor Ruß. Trotz aller Vorsichtsmaßnahmen ist die gruselige Gestalt entkommen. Die Handschellen, mit denen du den Diener gefesselt hattest, liegen zerschmettert am Boden – nicht etwa geschmolzen oder anderweitig verformt – was darauf hindeutet, dass er bei seiner Flucht Hilfe hatte.

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Der Diener der Flamme ist entkommen.*
- ☞ Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt.
- ☞ Fahre mit **Szenario III: Königin der Asche** fort.



Szenario III: Königin der Asche

Einführung 1: Dr. Armitage dankt der Kellnerin in Velma's Diner, als sie zwei dampfende Stücke Apfelkuchen vor euch stellt. Mit einem gequälten Lächeln schiebt der Bibliotheksleiter dir eines davon hinüber. „Arkham verändert sich. Die Welt verändert sich – zum Schlechten, fürchte ich –, aber wenigstens haben wir noch Kuchen.“

Gemeinsam setzt ihr beide das verstörende Bild der aktuellen Ereignisse zusammen. „Die Bruderschaft der Asche ist keine gewöhnliche Gruppe von Verschwörern“, erklärt Armitage. „Sie sind Kultisten, ausnahmslos. Anhänger einer uralten Göttin, die sie ‚Elokoss‘ nennen.“ Dr. Armitage zeigt auf einen grotesken Holzschnitt eines knorrigen Baumes mit brennenden Ästen, bevor er fortfährt.

„Nach der Teilnahme an einer der geheimen Versammlungen des Kultes entwickeln manche neuen Anwärter ein Brandmal, das sie als Elokoss' Eigentum kennzeichnet. Diese Anhänger stammen aus allen Gesellschaftsschichten: reich und arm, schwach und stark. Am wichtigsten aber ist, dass die meisten ihrer Untertanen nicht einmal wissen, dass sie unter ihrem Einfluss stehen. Ihr mysteriöser Verfolger ist einer von ihnen. Laut Prophezeiung ist dieser ‚Diener der Flamme‘, der uns an der Universität angegriffen hat, der Vorbote der Rückkehr seiner Königin. Der Diener bringt Opfer dar, um den Weg für die glorreiche Wiedergeburt seiner Königin zu bereiten. Eine Wiedergeburt, die – so sagen sie – noch heute Abend stattfinden soll.“

☞ Abhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad der Kampagne wird Folgendes durchgeführt. Falls auf ...

- ☞ ... **Einfach** gespielt wird, wird dem Chaosbeutel bis zum Ende der Kampagne 1 🍀-Marker hinzugefügt.
- ☞ ... **Normal** gespielt wird, werden dem Chaosbeutel bis zum Ende der Kampagne 1 🍀- und 1 🍁-Marker hinzugefügt.
- ☞ ... **Schwer** gespielt wird, werden dem Chaosbeutel bis zum Ende der Kampagne 1 🍀-, 1 🍁- und 1 🍂-Marker hinzugefügt.
- ☞ ... **Experte** gespielt wird, werden dem Chaosbeutel bis zum Ende der Kampagne 1 🍀-, 1 🍁-, 1 🍂- und 1 🍃-Marker hinzugefügt.

☞ Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

- ☞ Falls die Ermittler den Aufenthaltsort des Kults herausgefunden haben, fahre mit **Einführung 2** fort.
- ☞ Fahre ansonsten mit **Einführung 3** fort.

Einführung 2: Der Gedanke, dass dein Freund geopfert werden soll, lässt dich bis ins Mark erschauern. Statt weiter mühsam lose Indizien zu verknüpfen, schlägst du vor, den Rückzugsort des Dieners der Flamme gezielt nach Hinweisen zu durchsuchen. Deine Nachforschungen haben bisher folgende Spuren zutage gefördert: Eine Einladung zu einem geheimen Treffen. Ein Paar abgewetzte, schlammige Stiefel. Aufzeichnungen über Schmuggel im Uferviertel. Ein Foto von drei Gesichtern, die von Kerzenlicht schemenhaft beleuchtet werden. Alles deutet auf die Kanalisation von Arkham hin.

„Ein bisschen töricht, finden Sie nicht?“, meint Armitage amüsiert. „Dass ein Kult, der das Feuer verehrt, sein Ritual ausgerechnet in der Kanalisation abhält? Aber ich glaube, Sie könnten recht haben.“

Gemeinsam fasst ihr den Beschluss, die Kanalisation nach Spuren deines Freundes zu durchkämmen.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einführung 3: Der Gedanke, dass dein Freund geopfert werden soll, lässt dich bis ins Mark erschauern. Gemeinsam werten du und Dr. Armitage die wenigen Hinweise aus, die ihr gesammelt habt. Nach stundenlanger zermürbender Analyse stellt Armitage schließlich eine Theorie auf: Die Bruderschaft der Asche hält ihr Ritual in der Kanalisation von Arkham ab.

„Ein bisschen töricht, finden Sie nicht?“, meint Armitage amüsiert. „Dass ein Kult, der das Feuer verehrt, sein Ritual ausgerechnet in der Kanalisation abhält? Es ist jedoch die einzige Spur, die wir haben.“

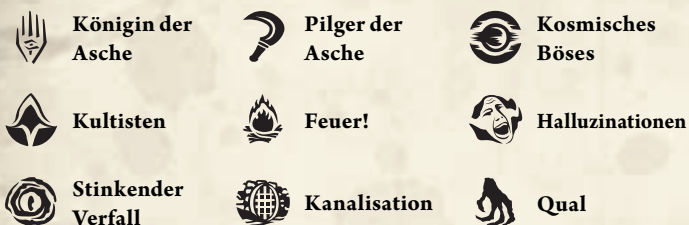
Gemeinsam fasst ihr den Beschluss, die Kanalisation nach Spuren deines Freundes zu durchkämmen.

☞ Platziere bei der Vorbereitung 1 Verderben auf der Agenda.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Vorbereitung

☞ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht:



☞ Der Ort Unterirdische Zisterne wird ins Spiel gebracht (siehe Vorschlag für die Platzierung der Orte unten).

- ☞ Alle Orte aus dem Begegnungsset **Kanalisation** werden gemischt, sodass nicht zu erkennen ist, welcher welcher ist, und verhüllt ins Spiel gebracht.
- ☞ Der Ort Schleusensteuerung wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- ☞ Jeder Ermittler beginnt das Spiel am Kanalzugang.

☞ Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

- ☞ Falls die Ermittler Arkham auf der Suche nach Antworten durchkämmen haben, hast du eine ungefähre Vorstellung, wo das Ritual stattfinden könnte. Jeder Ermittler beginnt das Spiel mit 1 Hinweis (aus dem Markervorrat).
- ☞ Falls die Ermittler für Unruhe gesorgt haben, hat die Bruderschaft der Asche von euren gewalttätigen Methoden Wind bekommen. Finde jeden **Kultist**-Gegner aus den Begegnungssets **Pilger der Asche** und **Kultisten**, mische sie und bringe 1 **Gegner** aus diesen Sets an unterschiedlichen Kanalisationstunnel-Orten ins Spiel.
- ☞ Falls die Ermittler den Diener der Flamme getötet haben, wird der Gegner Diener der Flamme aus dem Spiel entfernt. Ansonsten wird er als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.

☞ Falls 3 oder 4 Spieler im Spiel sind, wird 1 Verderben auf der Agenda platziert.

☞ Folgende Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: alle Kopien der Verratskarte Feuer! aus dem **Feuer!**-Begegnungsset, beide Vorteilskarten Sammler sowie die Gegner Elokoss, Ritter der Königin und Herold der Flamme.

☞ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

☞ Das Spiel kann nun beginnen.

Vorschlag für die Platzierung der Orte in „Königin der Asche“



Anmerkung: Beachtet, dass bei diesem Szenario manche Orte unterschiedliche Verbindungssymbole auf ihrer enthüllten Seite haben!

Kodex: Königin der Asche

Lies den folgenden Eintrag nur, wenn du das Szenario **Königin der Asche** spielst und dazu angewiesen wirst.

Kodex Φ: Diener der Flamme

Indem du den Diener der Flamme besiegt hast, bringst du die Person, die in seiner Gestalt gefangen war, wieder zu Besinnung. Als du die Maske abnimmst, blickst du in noch immer verwirrte Augen.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch und handle den entsprechenden unten stehenden Eintrag ab:

Falls David Renfield der Vorbote von Elokoss ist:

David knurrt dich an, als du versuchst, ihm beim Aufstehen zu helfen. „Lassen Sie mich. Ich bin ein williger Diener. Ich habe sie aus freien Stücken in mir aufgenommen. Und nun wird sie alles im reinigenden Feuer auslöschen“, lacht er schwach, bevor er seinen letzten Atemzug tut.

Jeder Ermittler darf sein Deck nach einer **Buch-** oder **Zauber-**Karte durchsuchen, sie spielen und dabei alle Kosten ignorieren.

Falls Cornelia Akely der Vorbote von Elokoss ist:

Cornelia starrt fassungslos auf ihre blutverschmierten Hände. „Ich dachte, das wäre alles nur ein Albtraum gewesen“, sagt sie, während du ihr aufhilfst. Sie mustert dich prüfend und runzelt die Stirn. „Sie sind verletzt. Lassen Sie mich Ihnen helfen.“

Jeder Ermittler heilt 3 Schaden.

Falls Naomi O'Bannion der Vorbote von Elokoss ist:

„Was ist das denn für eine Party hier?“, brüllt dir Naomi entgegen und wirft dir einen mörderischen Blick zu. „Und wer zum Teufel sind Sie?“ Du gibst dein Bestes, um ihr die Situation zu erklären, während du ihr auf die Beine hilfst.

Jeder Ermittler erhält 5 Ressourcen.

Falls Sgt. Earl Monroe der Vorbote von Elokoss ist:

Das Gesicht des Polizisten ist vor Schreck erstarrt, als du ihm die Maske abnimmst. „Wo bin ich?“, fragt er mit fast kindlicher Verwirrung. „Und was habe ich getan?“ Entsetzt blickt er auf seine blutbespritzte Kleidung.

Jeder Ermittler darf sein Deck nach einer **Waffe-**Vorteilskarte durchsuchen, sie spielen und dabei alle Kosten ignorieren.

Falls Abigail Foreman der Vorbote von Elokoss ist:

Abigail umklammert fest deine Hände, als du ihr die Maske abnimmst. „Beenden Sie es. Elokoss darf nicht erwachen“, keucht sie. Die Bibliothekarin drückt dir hastig einen zerknüllten Zettel in die Hand, bevor sie das Bewusstsein verliert.

Jeder Ermittler darf bis zu 3 Karten ziehen.

Falls Margaret Liu der Vorbote von Elokoss ist:

„Das ist genau wie dieses Fiasko im Tick-Tock Club“, schnaubt Ms. Liu, während du ihr auf die Beine hilfst. Die Sängerin scheint sich von dem Chaos um sie herum kaum beeindrucken zu lassen. Anstatt sie nach dem besagten Vorfall zu fragen, zeigst du ihr den Weg zum Ausgang.

Jeder Ermittler heilt 3 Horror.

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler haben aufgegeben oder wurden besiegt): Dr. Armitage entkommt der Kanalisation nur knapp mit dem Leben, geplagt von Schuldgefühlen, weil er seine Gefährten zurücklassen musste. Bis zum Tagesanbruch hat sich ein unaufhaltsames Feuer in der ganzen Oststadt ausgebreitet und unzählige Leben gefordert. Trotz aller Bemühungen der Feuerwehr von Arkham wüten die Flammen noch drei Tage lang, bevor sie schließlich erlöschen. Diejenigen, die rechtzeitig fliehen konnten, flüstern von unaussprechlichen Visionen – schreckliche, grauenhafte Gesichter, die sie aus den Flammen heraus anstarrten und sie seitdem stetig verfolgen. Ärzte und Pfleger sind bis heute nicht in der Lage, die Ursache der seltsamen Brandnarben auf der Haut der Überlebenden zu identifizieren – Male, die nicht heilen wollen. Jede Spur von Armitages Gefährten sowie von der Bruderschaft der Asche wurde durch das Inferno ausgelöscht.

☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Elokoss wurde wiedergeboren.

☞ Jeder Ermittler wird **getötet**.

☞ Die Ermittler verlieren die Kampagne.

Auflösung 1: Allen Widrigkeiten zum Trotz wurde das Gefäß des uralten Bösen Elokoss vernichtet und die Pläne des Kultes, sie in diese Welt zu rufen, konnten vereitelt werden. Dr. Armitage versorgt die Kultisten, die nach und nach wieder zu Bewusstsein kommen. Unter ihnen findest du auch deinen Freund – verängstigt und verwirrt, aber körperlich unversehrt. Während du ihm die schrecklichen Ereignisse des Abends schilderst, hört er aufmerksam zu. Als du ihn zusammen mit den übrigen Unschuldigen aus der Kanalisation hinausführst, fällt dir ein seltsames, vertrautes Brandmal an seinem Hals auf. Der vernarbte Fleck ist zwar inzwischen etwas verblasst und nur noch schwach zu erkennen – aber er ist noch da.

Es ist vielleicht nur eine Frage der Zeit, bis das Mal wieder erwacht und sich weitere Anhänger der Königin erheben, um ihre Göttin erneut ins Leben zu rufen. Du schwörst dir, dass du bereit sein wirst, wenn dieser Tag kommt.

☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler haben Elokoss und die Bruderschaft der Asche besiegt.

☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des **Sieg X-Wertes** aller Karten im Siegpunktestapel.

❖ Jeder Ermittler verdient 5 Bonus-Erfahrungspunkte, da er Elokoss besiegt und einen Freund retten konnte.

☞ Die Ermittler haben die Kampagnen-Belohnungskarten Sammler verdient. Beide Karten werden dem Spielerkartenpool hinzugefügt (siehe „Belohnungskarten“ auf Seite 23 der Spielanleitung).

☞ Jeder Ermittler erleidet 2 seelische Traumata und 2 körperliche Traumata, da er in dieser Nacht wahrhaft schreckliche Ereignisse durchlitten hat.

☞ Die Ermittler gewinnen die Kampagne!

Auflösung 2: Ein heulender Wind peitscht dir Asche und Funken ins Gesicht. Dr. Armitage entreißt einem gefallenem Kultisten ein ramponiertes Buch und beginnt, in einer kehlig-unmenschlichen Sprache zu rezitieren. Plötzlich dröhnt ein lauter Knall, wie splitterndes Holz, durch die Zisterne und der brennende Baum zerfällt vor deinen Augen zu feinem Aschestaub. Rings um dich herum lassen die Kultisten schlagartig ihre Waffen fallen und erstarren, völlig orientierungslos. Sie stehen nicht länger unter Elokoss' Einfluss.

Unter ihnen findest du auch deinen Freund – verängstigt und verwirrt, aber körperlich unversehrt. Jede Spur des Brandmals an seinem Hals ist verschwunden. Auch die übrigen Kultisten scheinen sich wieder normal zu verhalten, ohne jegliche Erinnerung an die Ereignisse der letzten Stunden. Dennoch hinterlassen die Erlebnisse dieser Nacht eine tiefe Angst in dir. In den kommenden Monaten lässt dich schon der geringste Rauchgeruch zusammenzucken. Das Feuer ist zwar erloschen, doch du wirst das Gefühl nicht los, dass tief unter der Stadt die Glut von Elokoss' Zorn weiter schwelt.

☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler konnten Elokoss' glorreiche Wiedergeburt aufhalten.

☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des **Sieg X**-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel.

❖ Jeder Ermittler verdient 5 Bonus-Erfahrungspunkte, da er das blasphemische Ritual aufhalten konnte.

☞ Die Ermittler haben die Kampagnen-Belohnungskarten Sammler verdient. Beide Karten werden dem Spielerkarten-vorrat hinzugefügt (siehe „Belohnungskarten“ auf Seite 23 der Spielanleitung).

☞ Jeder Ermittler erleidet 2 seelische Traumata und 2 körperliche Traumata, da er in dieser Nacht wahrhaft schreckliche Ereignisse durchlitten hat.

☞ **Die Ermittler gewinnen die Kampagne!**

Auflösung 3: Mit einem kreischenden Quietschen öffnet sich das alte Schleusentor und entlässt eine unaufhaltsame Flut stinkender Abwässer. In den Gängen weiter unten hallen das Tosen des Wassers und die panischen Schreie zahlloser Kultisten wider. Doch anstatt zu fliehen, akzeptierst du dein Schicksal. Dir ist klar, dass es keinen Ausweg gibt. Du hast getan, was getan werden musste. Während das schmutzige Wasser rasch steigt – erst bis zu den Knöcheln, dann zu den Knien, schließlich bis zum Hals – denkst du an deinen Freund, an Dr. Armitage und an all die anderen, die vermutlich ebenfalls ertrunken sind. Du hast dich selbst – und sie – geopfert, um die Rückkehr eines uralten Bösen zu verhindern. Du kannst nur hoffen, dass dein Opfer nicht umsonst war.

☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler haben das Beschwörungsritual der Bruderschaft der Asche geplatet.

☞ Jeder Ermittler, der nicht aufgegeben hat, wird **getötet**.

☞ Jeder Ermittler, der aufgegeben hat, verdient Erfahrungspunkte in Höhe des **Sieg X**-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel.

❖ Jeder Ermittler verdient 3 Bonus-Erfahrungspunkte, da er der Flut entkommen konnte.

☞ Die Ermittler haben die Kampagnen-Belohnungskarten Sammler verdient. Beide Karten werden dem Spielerkarten-vorrat hinzugefügt (siehe „Belohnungskarten“ auf Seite 23 der Spielanleitung).

☞ Jeder überlebende Ermittler erleidet 3 seelische Traumata, da er von Schuldgefühlen geplagt wird, seine Freunde zurückgelassen zu haben.

☞ **Die Ermittler gewinnen die Kampagne** ... doch es ist nur eine Frage der Zeit, bis sich Elokoss erneut erhebt ...

Anmerkungen des Entwicklers

„Es gibt Schrecken jenseits des Lebens, die wir uns nicht vorstellen können, und von Zeit zu Zeit bringt sie die menschliche Neugierde in unsere Reichweite.“

– H. P. Lovecraft, „Das Ding an der Schwelle“

Willkommen in Arkham und herzlichen Glückwunsch zum Abschließen der Kampagne *Bruderschaft der Asche*! Unabhängig davon, ob ihr Erfolg hattet oder nicht, hoffe ich doch, dass ihr eine unvergessliche Erfahrung gemacht habt.

Lovecrafts berühmt-berüchtigte Stadt Arkham befindet sich im Umbruch. Nach einer großen Flutkatastrophe erleben wir eine Stadt, die noch immer unter den Folgen des Unglücks zu leiden hat und darum kämpft, wieder auf die Beine zu kommen. Während das Geschäft der O'Bannions besser denn je floriert, haben sich etablierte okkulte Kreise (u. a. auch die Silberloge der Dämmerung) aufgelöst. Gleichzeitig haben neue Unternehmen in der Stadt Fuß fassen können. Jede dieser Veränderungen zieht eine Reihe neuer seltsamer und unheilvoller Geheimnisse nach sich, die unsere Ermittler aufdecken können.

Dieses Grundspiel dient als Einführung in das nächste Kapitel der fortlaufenden Geschichte von Arkham. Mit den Spielerkarten in diesem Set wollten wir uns wieder mehr auf die Klassenidentitäten und Mechaniken konzentrieren, die im Laufe der Geschichte von *Arkham Horror: Das Kartenspiel* entstanden sind. So haben wir beispielsweise bei der Klasse der Schurken mehr Wert auf das Ressourcenmanagement und die Bewegung gelegt. Zuvor bereits verwendete Schlüsselwörter wie „Patrouille“, „Schwer zu fassen“ und „Alarmiert“ wurden als Kernmechaniken ins Spiel aufgenommen. Zusätzlich haben wir das Karten-Layout modernisiert sowie Verbindungsmarker und Kartentrenner hinzugefügt.

Ich hoffe, dass dieses neue Grundspiel den Fans all das bietet, was sie an diesem Spiel lieben, und gleichzeitig soll es eine neue Richtung für zukünftige Geschichten in Arkham und darüber hinaus bereiten. Ich kann es kaum erwarten, welche dunklen Ecken der Unendlichkeit wir noch gemeinsam erkunden werden. Ihr müsst nicht mehr lange warten, um es herauszufinden!

– Josiah „Duke“ Harrist



Kampagnenlogbuch: *Bruderschaft der Asche*

ERMITTLER

SPIELERNAME			SPIELERNAME			SPIELERNAME			SPIELERNAME		
ERMITTLER			ERMITTLER			ERMITTLER			ERMITTLER		
NICHT AUSGEGEBENE EP			NICHT AUSGEGEBENE EP			NICHT AUSGEGEBENE EP			NICHT AUSGEGEBENE EP		
TRAUMA	(Körperlich)	(Seelisch)	TRAUMA	(Körperlich)	(Seelisch)	TRAUMA	(Körperlich)	(Seelisch)	TRAUMA	(Körperlich)	(Seelisch)
VERDIENTE STORYVORTEILE/SCHWÄCHEN			VERDIENTE STORYVORTEILE/SCHWÄCHEN			VERDIENTE STORYVORTEILE/SCHWÄCHEN			VERDIENTE STORYVORTEILE/SCHWÄCHEN		

Szenarien

☐ *Auflodernde Flammen*
Ep:

☐ *Rauchschleier*
Ep:

☐ *Königin der Asche*
Ep:

Kampagnennotizen

GETÖTETE UND WAHNSINNIGE ERMITTLER

CHAOSBEUTEL

Begegnungssetsymbole



Auflodernde
Flammen



Rauchschleier



Königin der Asche

Sets aus dem Grundspiel



Arkane Schloss



Miskatonic
Universität



Arkham



Pilger der Asche



Feuer!



Qual



Fliegende Schrecken



Sackgassen



Gangs von Arkham



Schlechtes Wetter



Halluzinationen



Stinkender Verfall



Kanalisation



Unbeteiligte



Kosmisches Böses



Unheimliches Wissen



Kultisten



Verrückte
Wissenschaft



Menschen
aus Arkham



Ziegenmelker

Das ist das Ende ... oder?

Am Ende der Kampagne spürt ihr durch Erfahrungspunkte, Traumata und Schwächen die Folgen eurer Handlungen. Die vielen Entscheidungen der Ermittler (die im Kampagnenlogbuch festgehalten worden sind) bilden den Handlungsstrang eurer Geschichte. Teilt gerne eure Ergebnisse der Geschichte und die endgültigen Decks eurer Ermittler mit der „Arkham Horror“-Community online in den sozialen Netzwerken.

Ihr habt eure ersten Schritte in die düstere und unheimliche Welt des Mythos gemacht. Nachdem ihr die Einführungskampagne hoffentlich erfolgreich hinter euch gebracht habt, könnt ihr als Nächstes versuchen, die Kampagne erneut mit neuen Ermittlern oder einem höheren (oder niedrigeren) Schwierigkeitsgrad zu spielen. Die Standardregeln besagen zwar, dass jeder Spieler eine Kampagne mit einem neuen Deck und mit 0 Erfahrungspunkten starten sollte, aber wenn ihr eure Ermittler aus *Bruderschaft der Asche* noch weiterspielen möchtet, könntet ihr sie auch in eine neue Kampagne mitnehmen (*mehr Informationen dazu findet ihr im Epischen Kampagnenmodus auf Seite 23 in der Spielanleitung*). Ein individuelles Deck nach eigenen Vorlieben oder einem bestimmten Spielstil zu bauen, ist eine weitere spannende Art, euer Spielerlebnis anzupassen.

Erweiterungen für *Arkham Horror: Das Kartenspiel* führen neue Spielerkarten und Ermittler sowie neue Kampagnen ein. Wenn ihr direkt mit einem neuen Ermittler losspielen wollt, wären die vorgefertigten Ermittlerdecks etwas für euch. Wenn ihr neue Abenteuer erleben wollt, gibt es separat erhältliche eigenständige Szenarien und Kampagnen-Erweiterungen. Diese enthalten neue Geschichten sowie einzigartige Spielmechaniken und Herausforderungen. Mehr Informationen zu den neuesten Produkten von *Arkham Horror: Das Kartenspiel* findet ihr auf www.fantasyflightgames.com oder www.asmodee.de.

Folgt dem QR-Code, um Infos zu den neuesten
Arkham Horror: Das Kartenspiel-Produkten
zu erhalten!

