

Kinder des Blutes

KAMPAGNENLEITFADEN

Arkham Horror: Das Kartenspiel

Kampagnenleitfaden
Kinder des Blutes

Ein machtvoller Hunger

„Zu sagen, dass wir tatsächlich an Vampire oder Werwölfe glaubten, wäre zu einfach. Eher müsste es heißen, dass wir die Existenz unbekannter Varianten von Lebensenergie und flüchtiger Materie nicht ausschlossen, die zwar im dreidimensionalen Raum höchst selten vorkommen, jedoch der Grenze zu unserer eigenen Welt nahe genug sind, um sich manchmal zu manifestieren – wir dürfen aber in Ermangelung des geeigneten Überblicks wohl niemals hoffen, sie je zu verstehen."

– H. P. Lovecraft, „Das gemiedene Haus"

Kinder des Blutes ist eine kleine Kampagnenerweiterung für *Arkham Horror: Das Kartenspiel* für 1–4 Spieler. Sie besteht aus den folgenden Szenarien: „Fluss des Blutes", „Neue Horizonte" und „Blutgeld". Jedes dieser Szenarien kann jeweils auch als eigenständiges Szenario gespielt werden.

Erweiterungssymbol

Die Karten aus *Kinder des Blutes* können an diesem Symbol vor jeder Setnummer erkannt werden:



Inhalt

Zusätzliche Regeln und Klarstellungen 3
Kampagnenvorbereitung 5
Prolog 6
Szenario I: Fluss des Blutes 7
Szenario II: Neue Horizonte 12
Zwischenspiel: Zwielichtige Freunde 18
Szenario III: Blutgeld 21
Epilog 31
Erfolge 32
Anmerkungen des Entwicklers 33
Kampagnenlogbuch 34
Credits 35

Zusätzliche Regeln und Klarstellungen

Blutmarker

In dieser Erweiterung wird ein neuer Chaosmarker eingeführt: der Blutmarker (). Im Laufe der Kampagne können, abhängig von den Entscheidungen der Ermittler und mancher Ereignisse, dem Chaosbeutel -Marker hinzugefügt (oder wieder daraus entfernt) werden. Wenn ein solcher Marker bei einer Fertigkeitsprobe gezogen wird, beeinflusst er die Erfolgschance der Probe. Je mehr -Marker dem Chaosbeutel hinzugefügt werden, desto weitreichender werden ihre Effekte ausfallen.



Blutmarker ()

- Der erste -Marker, der während einer Fertigkeitsprobe enthüllt wird, hat den folgenden Effekt: „–1. Enthülle einen weiteren Marker. Falls die Probe misslingt, versiegle 1 bei dieser Probe enthüllten -Marker auf dem Ermittler, der die Probe durchführt."
  - Jeder weitere bei dieser Fertigkeitsprobe aus dem Chaosbeutel enthüllte -Marker hat den folgenden Effekt: „–1. Enthülle einen weiteren Marker."

  Beispiel: Tommy greift einen Gegner mit einem Kampfwert von 3 an, während sich 2 -Marker im Chaosbeutel befinden. Bei dem Angriff enthüllt er 1 -Marker. Das senkt seinen Fertigkeitswert um 1 und führt dazu, dass er einen weiteren Marker enthüllen muss. Er enthüllt einen „–2"-Marker. Dadurch hat er insgesamt „–3", was dazu führt, dass Tommys Angriff misslingt. Sobald Tommy die Effekte der misslungenen Fertigkeitsprobe abhandelt, muss er den bei dieser Probe enthüllten -Marker auf seinem Ermittler versiegeln, anstatt ihn in den Chaosbeutel zurückzulegen.
- Solange -Marker auf einem Ermittler versiegelt sind, werden verschiedene Effekte auf Begegnungskarten gefährlicher für diesen Ermittler. Seid also vorsichtig!
- Es können **niemals mehr als 3 -Marker** gleichzeitig auf einem einzelnen Ermittler versiegelt sein.
- Es können **niemals mehr als 12 -Marker** gleichzeitig im Chaosbeutel und auf Ermittlern im Spiel versiegelt sein.
- Ein -Marker, der außerhalb von Fertigkeitsproben enthüllt wird, hat keinen Effekt, außer der Karteneffekt gibt etwas anderes an.
- Ein -Marker, der dem Chaosbeutel hinzugefügt wird, bleibt auch über ein Szenario hinaus im Chaosbeutel, bis er durch einen Karten- oder Spieleffekt wieder entfernt wird. Notiert im Kampagnenlogbuch unter „Chaosbeutel" auf Seite 34, welche Chaosmarker aktuell im Chaosbeutel sind.

Die Blutmarker-Übersichtskarte (119) dient als Regelerinnerung. Platziert diese Karte bei Szenarien dieser Kampagne neben der Szenarioübersichtskarte.

Prädator

Prädator ist eine Schlüsselwortfähigkeit.

Während der Gegnerphase (nachdem sich Jäger-Gegner bewegt haben und bevor Gegner angreifen) fügt jeder spielbereite, nicht in einen Kampf verwickelte Gegner mit dem Schlüsselwort Prädator einem Nicht-***Elite***-Gegner am selben Ort, der einen niedrigeren Kampfwert als der Prädator hat, 1 Schaden zu.

- Hat ein Prädator-Gegner die Wahl zwischen mehreren Gegnern, fügt er den Schaden dem Gegner mit der niedrigsten verbleibenden Ausdauer zu (bei Gleichstand einem der Gegner mit der niedrigsten verbleibenden Ausdauer).

Zusätzliche Spielbegriffe und Schlüsselwörter

Eine vollständige Liste der Spielbegriffe und Schlüsselwörter befindet sich im Arkham Grimoire, das ihr auf www.asmodee.de oder www.fantasyflightgames.com herunterladen könnt:



Kampagnenvorbereitung

Um die Kampagne *Kinder des Blutes* vorzubereiten, werden folgende Schritte in der angegebenen Reihenfolge durchgeführt.

1. **Ermittler wählen.**
2. **Jeder Spieler stellt sein Ermittlerdeck zusammen.**
3. **Schwierigkeitsgrad wählen.**
4. **Chaosbeutel für die Kampagne zusammenstellen.**
   - **Einfach (*Ich mag die Helligkeit des Tages*):**
     +1, +1, 0, 0, 0, –1, –1, –1, –2, –2, 💀, 💀, 🌒, 🐙, 🧟, ✨.
   - **Normal (*Ich mag das orangerote Licht des Sonnenuntergangs*):**
     +1, 0, 0, –1, –1, –1, –2, –2, –3, –4, 💀, 💀, 🌒, 🐙, 🧟, ✨.
   - **Schwer (*Ich mag den violetten Himmel der Dämmerung*):**
     0, 0, 0, –1, –1, –2, –2, –3, –3, –4, –5, 💀, 💀, 🌒, 🐙, 🧟, ✨, 🔥.
   - **Experte (*Ich mag die Dunkelheit der Nacht*):**
     0, –1, –1, –2, –2, –3, –3, –4, –4, –5, –6, –8, 💀, 💀, 🌒, 🐙, 🧟, ✨, 🔥, 🔥.

Ihr könnt nun mit dem **Prolog** beginnen.





Prolog

Ein kalter Herbstwind weht durch die Straßen von Arkham. Das Kopfsteinpflaster ist noch nass vom Regenschauer am Nachmittag, doch inzwischen hat sich der Himmel aufgeklart und der Vollmond thront über dem Sternenmeer. Im gelben Schein der Straßenlaternen machst du dich auf den Weg ins Uferviertel von Arkham, das früher Hafenviertel hieß, bevor der Miskatonic vor einigen Monaten über die Ufer trat.

Im Uferviertel herrscht eine Stimmung der Trostlosigkeit und des Verfolgungswahns. Eine Mordserie und zahlreiche Vermisstenfälle machen den Arbeitern Angst, nachts auf die Straße zu gehen. Morgens eilen sie zu ihren Arbeitsstätten an den Flussdocks, den Bahnhöfen oder in der Fleischverarbeitungsfabrik „New Horizons"; abends hetzen sie wieder nach Hause, bevor die Stadt in Dunkelheit versinkt. Fußgänger schauen sich nervös um und machen einen großen Bogen um dunkle Gassen. Die Menschen im Viertel verhalten sich wie getrieben.

Zusammen mit Detective Reynolds von der Polizei von Arkham versuchst du, den Vorfällen auf den Grund zu gehen, doch bisher gab es nur wenig Hinweise.

Bis heute Abend.

Ein besorgter Bürger aus dem Uferviertel hat sich an dich gewandt. Christopher Stern hat dich in seine Wohnung in der Water Street eingeladen und dir im Gegenzug für deine Hilfe bei einer persönlichen Angelegenheit weitere Informationen versprochen. Wie sich herausstellt, sind Mr. Sterns Versprechen und seine Bitte um Hilfe letztlich ein und dasselbe. Mit sichtlicher Mühe berichtet er dir von seiner Frau Julia, die in der Fabrik „New Horizons" arbeitet. Sie habe immer längere Schichten übernommen, sodass sie vor Sonnenaufgang zur Arbeit gegangen und erst nach Einbruch der Dunkelheit heimgekommen sei. Mit der Zeit sei sie immer unnahbarer geworden und habe sich immer mehr von ihm distanziert. Schließlich schliefen sie in getrennten Zimmern und sie versteckte sich regelrecht vor ihm – zumindest drückt Christopher es so aus.

Vor drei Tagen stieß er in der Gasse hinter dem Haus auf sie. Im Licht des zunehmenden Mondes musste er mitansehen, wie sich die Frau, die einmal seine Gattin gewesen war, über die Leiche ihres Nachbarn beugte. Sie labte sich am toten Fleisch und trank gierig das Blut des armen Mannes. Als Christopher ihren Namen rief, floh sie in die Dunkelheit. Er folgte ihr, verlor sie jedoch schnell aus den Augen. Sie bewegte sich mit unmenschlicher Schnelligkeit und verschwand spurlos in der Nacht. Als er in die Gasse zurückkehrte, war die Leiche des Nachbarn nirgends zu finden.

Mr. Stern verbrachte die nächsten Tage damit, fieberhaft nach Spuren seiner Frau zu suchen. Trotz allem, was er gesehen hatte, wollte er nicht glauben, dass sie sich in ein Monster verwandelt hatte. Doch als sich täglich neue Schreckensmeldungen im Viertel verbreiteten, wusste er, dass er etwas tun musste.

Falls auf dem Schwierigkeitsgrad Schwer oder Experte gespielt wird, darf jeder Ermittler die Kampagne mit 5 Bonus-Erfahrungspunkten beginnen. Ihr dürft euer Deck vor dem ersten Szenario verbessern.

Sobald ihr bereit seid, fahrt mit **Szenario I: Fluss des Blutes** fort.

Szenario I: Fluss des Blutes

„Tun Sie alles, was nötig ist, um Jul... um dieses Ding *aufzuhalten", sagt Christopher, als du dich bereitmachst, mit der Suche nach Julia zu beginnen. „Tun Sie es einfach."*

Du verbringst die gesamte Nacht damit, das Uferviertel akribisch abzusuchen, findest aber keine heiße Spur. Schließlich machst du Feierabend und hoffst, dass der nächste Morgen neue Erkenntnisse bringt.

Vorbereitung

Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht:

Fluss des Blutes · **Blutverderbnis** · **Blutmond**

Kinder des Blutes · **Gejagt** · **Infiziert**

Fehl-informationen · **Zur Beute werden** · **Ungeziefer**

Sackgassen* · **Fliegende Schrecken***

*Im Grundspiel von *Arkham Horror: Das Kartenspiel* zu finden.

Falls auf dem Schwierigkeitsgrad Schwer oder Experte gespielt wird, werden die Begegnungssets **Zur Beute werden** und **Ungeziefer** NICHT herausgesucht. Stattdessen werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht:

Anhänger von Zburamoarte · **Mischlinge**

Falls 3 oder 4 Ermittler am Spiel teilnehmen, werden zusätzlich alle Karten des folgenden Begegnungssets herausgesucht:

Befallen

- Jeder Ort wird wie folgt ins Spiel gebracht:
  - Falls auf dem Schwierigkeitsgrad Einfach oder Normal gespielt wird, werden alle ***Morgendämmerung***-Orte ins Spiel gebracht. Alle ***Abenddämmerung***-Orte werden aus dem Spiel entfernt.
  - Falls auf dem Schwierigkeitsgrad Schwer oder Experte gespielt wird, werden alle ***Abenddämmerung***-Orte ins Spiel gebracht. Alle ***Morgendämmerung***-Orte werden aus dem Spiel entfernt.
  - Jeder Ermittler beginnt das Spiel auf der Water Street.
- Auf der Main Street erscheint 1 Gegner Hafenarbeiter.
  - Falls 3 oder 4 Ermittler am Spiel teilnehmen, erscheint außerdem 1 Gegner Hafenarbeiter auf der Garrison Street.
- Es werden alle Kopien des Gegners Julia Stern herausgesucht.
  - Falls auf dem Schwierigkeitsgrad Einfach gespielt wird, lege Julia Stern *(Auf der Flucht)* als nicht im Spiel befindlich beiseite. Jede andere Kopie von Julia Stern wird aus dem Spiel entfernt.
  - Falls auf dem Schwierigkeitsgrad Normal gespielt wird, lege Julia Stern *(Durchstreift die Straßen)* als nicht im Spiel befindlich beiseite. Jede andere Kopie von Julia Stern wird aus dem Spiel entfernt.
  - Falls auf dem Schwierigkeitsgrad Schwer oder Experte gespielt wird, lege Julia Stern *(Arkham ist ihre Beute)* als nicht im Spiel befindlich beiseite. Jede andere Kopie von Julia Stern wird aus dem Spiel entfernt.
- Lege die folgenden Karten als nicht im Spiel befindlich beiseite: alle übrigen Gegner Hafenarbeiter, alle Gegner Nachtfresser (oder alle Gegner Brut von Zburamoarte, falls auf dem Schwierigkeitsgrad Schwer oder Experte gespielt wird), alle Karten aus dem Begegnungsset **Infiziert** sowie die Storyvorteilskarten Detective Reynolds und Fangzahn von Zburamoarte.
- Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- Die obersten 2 Karten des Begegnungsdecks werden mit dem beiseitegelegten Gegner Julia Stern zusammengemischt. Je 1 zufällige dieser Karten wird verdeckt unter jedem ***Unterschlupf***-Ort platziert.
- Das Spiel kann nun beginnen.



Vorschlag für die Platzierung der Orte in „Fluss des Blutes“



Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler wurden besiegt): *Schon bald wird klar, dass noch mehr Kreaturen in der Nacht ihr Unwesen treiben, als das Monster, das früher einmal Julia Stern war. Ihre Treibjagd war zu viel für dich. Das Letzte, woran du dich erinnerst, sind grässliche Gestalten, die drohend über dir aufragten. Dann hat dich eine gnädige Ohnmacht umfangen.*

Du erwachst im gleißenden Licht der Morgendämmerung. Nachdem du dich langsam aufgerappelt und gesammelt hast, triffst du dich erneut mit Detective Reynolds.

- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler haben Julia Stern nicht aufhalten können.*
- Füge dem Chaosbeutel für den Rest der Kampagne 1 -Marker hinzu.
- Jeder Ermittler wird zum Träger einer beiseitegelegten Schwäche Blutverderbnis.
- Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des **Sieg X**-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel. Jeder Ermittler verdient außerdem 3 Bonus-Erfahrungspunkte, weil er aus seinen Fehlern gelernt hat.
- Fahre mit **Auflösung 4** fort.

Auflösung 1: *Nach einem kräftezehrenden Kampf hast du Julia endlich überwältigt. Anstatt ihr Leben zu beenden, schlägst du sie bewusstlos und gehst zum nächsten Telefon, um ein Treffen mit Detective Reynolds zu vereinbaren. Vielleicht gibt es ja eine Möglichkeit, Julia zu retten. Als du zurückkommst, um sie abzuholen, ist sie jedoch verschwunden. Hoffentlich hast du die richtige Entscheidung getroffen. Vorerst bleibt dir nichts anderes übrig, als dich zu dem Treffen mit Detective Reynolds zu begeben und herauszufinden, was hinter all dem nächtlichen Blutvergießen steckt.*

- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler haben Julia Stern verschont.*
- Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des **Sieg X**-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel.
  - Die Ermittler dürfen entscheiden, als Gruppe insgesamt 2 Erfahrungspunkte auszugeben, um 1 -Marker aus dem Chaosbeutel zu entfernen.
- Fahre mit **Auflösung 4** fort.

Auflösung 2: *Endlich ist die Jagd vorbei. Zu deinem Bedauern kamst du nicht umhin, Julias Leben und das ihrer Opfer auszulöschen. Aber es musste getan werden, um das Uferviertel wieder sicher zu machen. Nach drei blutigen Nächten am Ufer des Miskatonic setzt du dich mit Detective Reynolds in Verbindung, um der Ursache für all diese Vorfälle auf den Grund zu gehen.*

- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler haben Julia Stern getötet.*
- Entferne für den Rest der Kampagne 1 -Marker aus dem Chaosbeutel.
- Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des **Sieg X**-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel.
- Fahre mit **Auflösung 4** fort.

Auflösung 3: *Die nächtliche Jagd war lang und kräftezehrend. Julia erwies sich als schnell und gerissen und ist dir letztendlich entwischt. Am Morgen des dritten Tages deiner Suche befürchtest du, dass du warten musst, bis sie erneut zuschlägt. Vorerst bleibt dir nichts anderes übrig, als dich mit Detective Reynolds in Verbindung zu setzen, um der Ursache für all dieses Blutvergießen auf den Grund zu gehen.*

- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler haben Julia Stern nicht aufhalten können.*
- Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des **Sieg X**-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel.
  - Jeder Ermittler verdient 2 Bonus-Erfahrungspunkte, weil er nun besser für das gewappnet ist, was vor ihm liegt.
- Fahre mit **Auflösung 4** fort.

Auflösung 4: *Zurück im Büro von Detective Reynolds berichtest du, was du herausgefunden hast. Er erzählt dir, dass seine Ermittlungen ihn zu der Fleischverarbeitungsfabrik „New Horizons" geführt haben. In der Nähe des Fabrikgebäudes seien verdächtige Personen gesehen worden, die nicht wie normale Arbeiter gekleidet waren, sondern Roben trugen. „Das ist die Fabrik, in der auch Julia gearbeitet hat", bemerkt Reynolds. „Scheint, als sollten wir uns dort mal umsehen."*

- Detective Reynolds schließt sich dir bei deinen Ermittlungen an! Wähle einen Ermittler, der zum Träger der beiseitegelegten Storyvorteilskarte Detective Reynolds wird.
- Falls „die Ermittler einen zeremoniellen Opferdolch gefunden haben", wähle einen Ermittler, der zum Träger der beiseitegelegten Storyvorteilskarte Fangzahn von Zburamoarte wird.
- Jeder Ermittler, der das Szenario mit 3 versiegelten -Markern auf seiner Ermittlerkarte beendet hat, wird zum Träger einer beiseitegelegten Schwäche Blutverderbnis, falls er nicht bereits Träger einer solchen ist.
- Setze alle versiegelten -Marker frei und schicke sie in den Chaosbeutel zurück.
- Fahre mit **Szenario II: Neue Horizonte** *(Seite 12)* fort.

Szenario II: Neue Horizonte

Gemeinsam mit Detective Reynolds begibst du dich zur Fabrik „New Horizons" im Uferviertel. „Also … so wie ich das sehe, haben wir zwei Möglichkeiten", sagt Reynolds. „Wir können direkt reingehen und den Laden auf den Kopf stellen. Einen Durchsuchungsbefehl haben wir; das wäre also der offizielle Weg. Allerdings ist die Fabrik gerade voller Leute und das macht die Sache … kompliziert. Die andere Möglichkeit ist …", er holt ein Etui mit Dietrichen hervor. „Wir warten, bis es dunkel wird."

- Füge dem Chaosbeutel für den Rest der Kampagne 1 -Marker hinzu.
- Die Ermittler müssen als Gruppe entscheiden:
  - Durchsuchung während des Tages. *(Tipp: Gespräche und Überzeugungskraft sind der Schlüssel, um sich Zutritt zu verschaffen.)* Fahre mit **Vorbereitung (V. I)** fort.
  - Durchsuchung nach Einbruch der Nacht. *(Tipp: Geschick und rohe Gewalt sind der Schlüssel, um sich Zutritt zu verschaffen.)* Fahre mit **Vorbereitung (V. II)** fort.

Vorbereitung (V. I)

- Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht:

Neue Horizonte	**Befallen**	**Blutverderbnis**
Blutdurst	**Gejagt**	**Infiziert**
Blutrote Geheimnisse	**Ungeziefer**	**Fliegende Schrecken***

*Im Grundspiel von *Arkham Horror: Das Kartenspiel* zu finden.

- Es werden alle Orte aus dem Begegnungsset **Neue Horizonte** herausgesucht.
  - Jeder ***Tag***-Ort wird ins Spiel gebracht und jeder ***Nacht***-Ort aus dem Spiel entfernt. Jeder Ermittler beginnt das Spiel in einer Fabrikhalle seiner Wahl.
  - Falls auf dem Schwierigkeitsgrad Einfach oder Normal gespielt wird, werden die folgenden Orte als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: Höhleneingang *(Niedrige Tunnel)*, Abschüssiger Tunnel und alle 3 Kopien von Nebenraum *(Niedrige Tunnel)*. Die übrigen Orte werden aus dem Spiel entfernt.
  - Falls auf dem Schwierigkeitsgrad Schwer oder Experte gespielt wird, werden die folgenden Orte als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: Höhleneingang *(Dunkelste Tiefen)*, Abschüssiger Tunnel und alle 3 Kopien von Nebenraum *(Dunkelste Tiefen)*. Die übrigen Orte werden aus dem Spiel entfernt.
- Das Agendadeck wird mit folgenden Karten erstellt: Agenda 1a – „Ein arbeitsreicher Tag" und Agenda 2a – „Tiefer graben (V. I)". Die übrigen Agenden werden aus dem Spiel entfernt.
- Je 1 Gegner Fabrikarbeiterin erscheint in jeder Fabrikhalle.
- Es werden alle Kopien des Gegners Zburamoarte herausgesucht.
  - Falls auf dem Schwierigkeitsgrad Einfach gespielt wird, lege Zburamoarte *(Träge Bestie)* als nicht im Spiel befindlich beiseite. Jede andere Kopie von Zburamoarte wird aus dem Spiel entfernt.

- Falls auf dem Schwierigkeitsgrad Normal gespielt wird, lege Zburamoarte *(Die Quelle der Verderbnis)* als nicht im Spiel befindlich beiseite. Jede andere Kopie von Zburamoarte wird aus dem Spiel entfernt.
- Falls auf dem Schwierigkeitsgrad Schwer oder Experte gespielt wird, lege Zburamoarte *(Urschöpfer der Monster)* als nicht im Spiel befindlich beiseite. Jede andere Kopie von Zburamoarte wird aus dem Spiel entfernt.

- Lege die folgenden Karten als nicht im Spiel befindlich beiseite: den Gegner Javier Rivera, jede Kopie des Gegners Verderbte Arbeiterin, jede Kopie der Verratskarte Echos aus der Finsternis, alle Karten der Begegnungssets **Infiziert** und **Fliegende Schrecken** sowie die Storyvorteilskarten Gefälschte Genehmigung und Blutrotes Lied.
- Der Gegner Nachtwächter wird aus dem Spiel entfernt.
- Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- Das Spiel kann nun beginnen.



Vorbereitung (V. II)

- Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht:


Neue Horizonte


Befallen


Kinder des Blutes


Infiziert


Zur Beute werden


Blutrote Geheimnisse


Verfolgt


Fliegende Schrecken*


Stinkender Verfall*

*Im Grundspiel von *Arkham Horror: Das Kartenspiel* zu finden.

- Es werden alle Orte aus dem Begegnungsset **Neue Horizonte** herausgesucht.
  - Jeder ***Nacht***-Ort wird ins Spiel gebracht und jeder ***Tag***-Ort aus dem Spiel entfernt. Jeder Ermittler beginnt das Spiel in einer Fabrikhalle seiner Wahl.
  - Falls auf dem Schwierigkeitsgrad Einfach oder Normal gespielt wird, werden die folgenden Orte als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: Höhleneingang *(Niedrige Tunnel)*, Abschüssiger Tunnel und alle 3 Kopien von Nebenraum *(Niedrige Tunnel)*. Die übrigen Orte werden aus dem Spiel entfernt.
  - Falls auf dem Schwierigkeitsgrad Schwer oder Experte gespielt wird, werden die folgenden Orte als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: Höhleneingang *(Dunkelste Tiefen)*, Abschüssiger Tunnel und alle 3 Kopien von Nebenraum *(Dunkelste Tiefen)*. Die übrigen Orte werden aus dem Spiel entfernt.
- Das Agendadeck wird mit folgenden Karten erstellt: Agenda 1a – „Eine ruhige Nacht“ und Agenda 2a – „Tiefer graben (V. II)“. Die übrigen Agenden werden aus dem Spiel entfernt.
- Es werden alle Kopien des Gegners Zburamoarte herausgesucht.
  - Falls auf dem Schwierigkeitsgrad Einfach gespielt wird, lege Zburamoarte *(Träge Bestie)* als nicht im Spiel befindlich beiseite. Jede andere Kopie von Zburamoarte wird aus dem Spiel entfernt.
  - Falls auf dem Schwierigkeitsgrad Normal gespielt wird, lege Zburamoarte *(Die Quelle der Verderbnis)* als nicht im Spiel befindlich beiseite. Jede andere Kopie von Zburamoarte wird aus dem Spiel entfernt.
  - Falls auf dem Schwierigkeitsgrad Schwer oder Experte gespielt wird, lege Zburamoarte *(Urschöpfer der Monster)* als nicht im Spiel befindlich beiseite. Jede andere Kopie von Zburamoarte wird aus dem Spiel entfernt.
- Lege die folgenden Karten als nicht im Spiel befindlich beiseite: den Gegner Nachtwächter, jede Kopie des Gegners Verderbte Arbeiterin, jede Kopie der Verratskarte Echos aus der Finsternis, alle Karten der Begegnungssets **Infiziert** und **Fliegende Schrecken** sowie die Storyvorteilskarten Gefälschte Genehmigung und Blutrotes Lied.
- Der Gegner Javier Rivera und alle Gegner Fabrikarbeiterin werden aus dem Spiel entfernt.
- Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- Das Spiel kann nun beginnen.

Vorschlag für die Platzierung der Orte in „Neue Horizonte“



Einzelspielszenario

Falls ein Einzelspielszenario gespielt wird und keine anderen Vorbereitungs- und Auflösungs-Anweisungen verwendet werden sollen, können die unten stehenden Informationen bei der Vorbereitung und während des Spiels dieses Szenarios verwendet werden:

- Wählt einen Schwierigkeitsgrad:
  - *Einfach:* +1, 0, 0, 0, –1, –1, –1, –2, –2, –3, , , , , , , , .
  - *Normal:* +1, 0, 0, –1, –1, –1, –2, –2, –3, –4, , , , , , , , , .
  - *Schwer/Experte:* +0, –1, –1, –2, –2, –3, –4, –5, –6, , , , , , , , , , , , .
- Die Ermittler dürfen wählen, welche Version des Szenarios sie spielen wollen.

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler wurden besiegt):
„Das war ganz schön heftig da drin."

Du wachst auf, als du die Stimme von Detective Reynolds hörst. Im Morgenlicht blinzelnd setzt du dich auf und spürst, wie eine Welle aus Schmerz durch deine steifen Gelenke fährt. Reynolds legt dir eine Hand auf die Schulter. „Machen Sie langsam", rät er dir. „Ich habe die Rückseite der Fabrik im Blick. Nur für den Fall, dass uns jemand – oder etwas – von da drin verfolgt."

- Füge dem Chaosbeutel für den Rest der Kampagne 1 -Marker hinzu.
- Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des **Sieg X**-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel.
- Fahre mit **Auflösung 5** fort.

Auflösung 1: *Als du endlich aus der Fleischverarbeitungsfabrik herauskommst, fühlst du dich kaum besser als die Rinderflanken, die dort an den Haken hingen. Hoffentlich erweist sich das, was du erfahren hast, als nützlich, auch wenn du nicht herausfinden konntest, was der Kult in der Fabrik gemacht hat. Zumindest hast du einen Namen, mit dem du weiter ermitteln kannst: Howard Wilkes, der Besitzer von „New Horizons" und Anführer des Kults, der sich in den Tiefen der Fabrik verbirgt.*

- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler konnten ihre Suche nicht beenden.*
- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler haben Zburamoarte am Leben gelassen.*
- Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des **Sieg X**-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel.
  - Die Ermittler dürfen entscheiden, als Gruppe insgesamt 2 Erfahrungspunkte auszugeben, um 1 -Marker aus dem Chaosbeutel zu entfernen.
- Fahre mit **Auflösung 5** fort.

Auflösung 2: *Du bist den Aktivitäten des Kults in der Fabrik auf den Grund gegangen. Die Bestie in den Tiefen der Tunnel ist zwar noch am Leben, aber das heißt nicht, dass alle Hoffnung verloren ist. Du kannst es immer noch schaffen, dieser Sache ein Ende zu setzen. Zumindest hast du jetzt einen Namen, mit dem du weiter ermitteln kannst: Howard Wilkes, der Besitzer von „New Horizons" und Anführer des Kults, der sich in den Tiefen der Fabrik verbirgt.*

- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler haben ihre Suche abschließen können.*
- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler haben Zburamoarte am Leben gelassen.*
- Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des **Sieg X**-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel.
  - Die Ermittler dürfen entscheiden, als Gruppe insgesamt 2 Erfahrungspunkte auszugeben, um 1 -Marker aus dem Chaosbeutel zu entfernen.
- Fahre mit **Auflösung 5** fort.

Auflösung 3: *Nach einem zermürbenden Kampf hast du das Ungetüm endlich besiegt. Die Bestie – dieser Zburamoarte – war die Quelle des verderbten Blutes, das bei den Ritualen des Kults zum Einsatz kam. Über das infizierte Fleisch wurde die Blutverderbnis in ganz Arkham verbreitet. Nun, da du die Quelle vernichtet hast, wird niemand mehr dasselbe Schicksal erleiden wie Julia Stern und die anderen Arbeiter von „New Horizons". Der Fall ist allerdings noch nicht abgeschlossen, denn du hast erfahren, dass Howard Wilkes, der Besitzer von „New Horizons", der Anführer des Zburamoarte-Kults ist. Es ist an der Zeit, ihn für seine Verbrechen zur Rechenschaft zu ziehen.*

- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler haben ihre Suche abschließen können.*
- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler haben Zburamoarte besiegt.*
- Entferne 1 -Marker aus dem Chaosbeutel.
- Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des **Sieg X**-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel.
- Fahre mit **Auflösung 5** fort.

Auflösung 4: *Du wirst von den Kultisten überwältigt. Sie schleifen dich in die Höhlen hinunter und wiederholen dabei unablässig den Namen „Zburamoarte, Zburamoarte, Zburamoarte ...". Glücklicherweise verlierst du das Bewusstsein, bevor das Ritual der Kultisten seinen Höhepunkt erreicht. Als du wieder zu dir kommst, liegst du allein auf dem Boden der Fabrik. Das erste Licht der Morgendämmerung scheint durch die Fenster. Du rappelst dich auf, streckst deine schmerzenden Glieder und machst dich schnell aus dem Staub.*

- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler sind der Gnade des Kults ausgeliefert.*
- Füge dem Chaosbeutel für den Rest der Kampagne 2 -Marker hinzu.
- Jeder Ermittler, der nicht bereits die Schwäche Blutverderbnis hat, wird zum Träger einer beiseitegelegten Schwäche Blutverderbnis.
- Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des **Sieg X**-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel.
- Fahre mit **Auflösung 5** fort.

Auflösung 5: *Du triffst dich wieder mit Detective Reynolds. Nun gilt es, gegen Howard Wilkes zu ermitteln und ihn für die Vorfälle in seiner Fabrik zur Verantwortung zu ziehen.*

- Falls „die Ermittler einen Zettel mit arkanen Symbolen gefunden haben", darf ein beliebiger Ermittler zum Träger der beiseitegelegten Storyvorteilskarte Blutrotes Lied werden.
- Falls „die Ermittler gefälschte Genehmigungen gefunden haben", darf ein beliebiger Ermittler zum Träger der beiseitegelegten Storyvorteilskarte Gefälschte Genehmigung werden.
- Jeder Ermittler, der das Szenario mit mindestens 2 versiegelten -Markern auf seiner Ermittlerkarte beendet hat, wird zum Träger einer beiseitegelegten Schwäche Blutverderbnis, falls er nicht bereits Träger einer solchen ist.
- Setze alle versiegelten -Marker frei und schicke sie in den Chaosbeutel zurück.
- Fahre mit **Zwischenspiel: Zwielichtige Freunde** *(Seite 18)* fort.



Zwischenspiel: Zwielichtige Freunde

Zwielichtige Freunde 1: *Am frühen Morgen triffst du dich mit Detective Reynolds in Velma's Diner, um das weitere Vorgehen zu besprechen. Nachdem die Polizei über die Situation in der Fleischverarbeitungsfabrik unterrichtet wurde, ist der Detective nun offiziell mit der Fahndung nach dem Verantwortlichen betraut.*

„Immerhin haben wir es geschafft, diesen verdammten Mistkerlen einen Namen zu entlocken", murmelt Reynolds über seine dampfende Tasse Kaffee gebeugt. „Wilkes. Howard Wilkes. Ich habe mich ein wenig über ihn informiert und herausgefunden, dass er ein mächtiger Mann ist. Viel Geld, viele Kontakte. Er hat sich gerade ein brandneues Apartment in der Nordstadt gekauft. Sein Penthouse, nennt er es. Französischer Stil angeblich." Reynolds zuckt mit den Schultern. „Jedenfalls hat er sich fein zurückgezogen, während die Leute in seiner Fabrik entweder zu Kultisten oder zu Monstern wurden. Er hat sein Apartment seit Wochen nicht verlassen und lässt auch niemanden rein. Zumindest bis heute Abend."

Reynolds fährt fort und berichtet, dass Mr. Wilkes eine Party in seinem Penthouse veranstaltet. Wahrscheinlich um mit seinem Geld zu protzen und andere Geschäftsleute von außerhalb Arkhams zu beeindrucken. „Er will sein Vertriebsgebiet erweitern und sein infiziertes Fleisch auch außerhalb der Stadt unter die Leute bringen. Das dürfen wir nicht zulassen. Wir müssen auf diese Party kommen. Und ich kenne genau den richtigen Mann, der uns da reinbringen kann."

Wie aufs Stichwort läutet das Glöckchen über der Tür des Diners. Du folgst Detective Reynolds' Blick und siehst ein bekanntes Gesicht hereinkommen. Ein ungepflegter Mann mit rundlichem Gesicht und Glatze betritt den Raum. Er trägt einen abgewetzten grauen Anzug und eine grüne Krawatte. Charlie Kane nickt der Kellnerin zu, kommt zu eurer Sitzecke und lässt sich neben Reynolds nieder.

„Schön, dass Sie sich die Zeit nehmen konnten, Herr Bürgermeister", sagt der Detective.

Charlie runzelt bei dieser Bemerkung die Stirn. „Viel Zeit habe ich nicht", raunt er und schaut dabei über seine Schulter.

„Glauben Sie etwa, dass die immer noch hinter Ihnen her sind?", fragt Reynolds.

Charlie sieht den Detective ernst an. „Das hört nie auf."

Gemeinsam geht ihr den Plan durch. Kane wird eure Namen auf die Gästeliste setzen lassen. Auf der Party angekommen werdet ihr versuchen, Wilkes festzunehmen. Als Reynolds vorschlägt, Polizeiverstärkung in Bereitschaft zu halten, schüttelt Charlie den Kopf. „Das würde nur Aufmerksamkeit erregen", warnt der ehemalige Bürgermeister. „Wenn er Wind davon bekommt, dass die Bullen vor seiner Tür warten, wird Wilkes vielleicht etwas sehr Drastisches tun."

Charlie blickt aus dem Fenster des Diners und lässt seinen Blick über die dunkle Straße schweifen. „Es gibt eine Person, auf die Sie besonders achten sollten: Priscilla Thomas. Sie ist eine gewiefte Geschäftsfrau aus Boston. Will einen Vertrag mit Wilkes abschließen, um seine Produkte im ganzen Bundesstaat zu vertreiben. Am besten überzeugen Sie sie davon, dass das eine schlechte Idee ist. Wie auch immer Sie das anstellen wollen. Laut meinen Kontakten gehört Miss Thomas nicht zu Wilkes' Organisation, also ... versuchen Sie es vielleicht lieber mit Worten statt mit Fäusten."

Falls sich genau 12 -Marker im Chaosbeutel befinden, fahre mit **Zwielichtige Freunde 4** fort. Ansonsten muss der Ermittlungsleiter entscheiden *(wähle eins)*:

- *„Danke für die Hilfe, Charlie. Falls Sie noch mal kandidieren sollten, meine Stimme haben Sie dieses Mal garantiert."* Fahre mit **Zwielichtige Freunde 2** fort.
- *„Kommen Sie doch mit, Charlie! Zeigen Sie diesen Leuten, dass Sie keine Angst vor ihnen haben."* Fahre mit **Zwielichtige Freunde 3** fort.

Zwielichtige Freunde 2: *Charlie schnaubt verächtlich. „Ich glaube kaum, dass ich noch mal kandidiere. Zumindest nicht für ein politisches Amt", sagt er und fixiert dich mit seinem stählernen Blick. „Hören Sie, Sie dürfen auf keinen Fall versagen. Wenn wir zulassen, dass Wilkes weitermacht und diesen Deal mit Priscilla unter Dach und Fach bringt, dann wird es nicht lange dauern, bis ganz Massachusetts von diesen ... Dingern überrannt wird."*

- Jeder Ermittler verdient 2 Bonus-Erfahrungspunkte.

Fahre mit **Szenario III: Blutgeld** fort.

Zwielichtige Freunde 3: *Charlie zieht die Augenbrauen zusammen, während er über deine Bitte nachdenkt. Du hast den Eindruck, dass er sich alles ins Gedächtnis ruft, was bisher bei deinen Ermittlungen im Uferviertel passiert ist ...*

Falls alle folgenden Punkte zutreffen, fahre mit **Zwielichtige Freunde 5** fort.
Fahre ansonsten mit **Zwielichtige Freunde 6** fort.

- *Die Ermittler haben Julia Stern verschont* oder *die Ermittler haben Julia Stern getötet* ist im Kampagnenlogbuch notiert.
- *Die Ermittler haben ihre Suche abschließen können* ist im Kampagnenlogbuch notiert.
- Kein Ermittler hat die Schwäche Blutverderbnis in seinem Deck.

Zwielichtige Freunde 4: *Charlie steht von seinem Sitzplatz auf und streckt zunächst Detective Reynolds und dann dir die Hand entgegen. Als du sie ergreifst, haltet ihr beide einen Moment lang inne. Du hörst, wie sein Herzschlag schneller wird, und festigst deinen Griff. Du spürst seinen Puls durch den Händedruck und riechst förmlich die Angst, die in ihm wächst. Einen Moment später zieht er seine Hand mit einer plötzlichen Bewegung weg und eilt ohne ein weiteres Wort zum Ausgang.*

- Jeder Ermittler erleidet 1 seelisches Trauma.

Fahre mit **Szenario III: Blutgeld** fort.

Zwielichtige Freunde 5: *Charlie seufzt. „Ich muss sagen, Sie haben wirklich viel getan, um den Menschen im Uferviertel zu helfen. Das sind unbescholtene Bürger, die unter der Knute von Leuten wie Wilkes stehen, und Sie haben sich mächtig ins Zeug gelegt für sie. Na schön. Ich begleite Sie zur Party."*

Ein beliebiger Ermittler wird zum Träger der Storyvorteilskarte Charlie Kane. Diese Vorteilskarte befindet sich im Begegnungsset **Zwielichtige Freunde**, das an folgendem Begegnungssetsymbol erkannt werden kann:



Fahre mit **Szenario III: Blutgeld** fort.

Zwielichtige Freunde 6: *Charlie seufzt. „Sie haben einiges getan, um den Menschen im Uferviertel zu helfen. Aber das ist noch lange nicht genug und Sie haben die Sache auch nicht zum Abschluss gebracht. Schlimmer noch, Sie haben eine Menge Aufsehen erregt. Und das ist etwas, das ich mir nicht leisten kann. Tut mir leid, aber ich habe mich schon zu sehr eingemischt. Sie sind auf sich gestellt."*

Fahre mit **Szenario III: Blutgeld** fort.



Szenario III: Blutgeld

Howard Wilkes' Party findet in der Nordstadt von Arkham statt, in seinem schicken Penthouse im obersten Stockwerk eines der wiederaufgebauten Häuser. Von dort hat man einen wunderbaren Blick auf das dunkle Arbeiterviertel. Du fährst mit dem Aufzug in den vierten Stock und folgst dem kurzen, sauberen Flur bis zur Tür des Penthouses. Auf dein Klopfen antwortet ein hochgewachsener Mann im Smoking. Er gleicht deinen Namen mit der Gästeliste ab und lässt dich herein. Offenbar hat Charlie sein Wort gehalten.

Detective Reynolds, ebenfalls in Abendgarderobe, kommt dir im Foyer entgegen. „Gut, dass Sie da sind", sagt er. „Wir haben ein Problem. Wilkes ist nicht hier und niemand hat ihn gesehen. Ich schlage vor, wir kümmern uns erst mal um Miss Thomas. Bringen wir sie dazu, den Deal mit Wilkes platzen zu lassen. Dann können wir uns mit den anderen Partygästen unterhalten und schauen, was wir noch herausbekommen." Er blickt nervös zu den anderen Gästen in der Nähe, die euch misstrauisch beäugen. „Los, wir beeilen uns besser."

Vorbereitung

Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht:

Blutgeld — **Anhänger von Zburamoarte** — **Blutverderbnis**

Blutdurst — **Kinder des Blutes** — **Gejagt**

Blutrote Geheimnisse — **Arkanes Schloss***

*Im Grundspiel von *Arkham Horror: Das Kartenspiel* zu finden.

Beim Heraussuchen des Begegnungssets **Blutrote Geheimnisse** werden nur der Gegner Blutgieriger Zelot sowie die 3 Kopien des Gegners Blutrote Kultistin herausgesucht. Die Verratskarten Morbides Ritual werden nicht herausgesucht.



- Falls 3 oder 4 Ermittler am Spiel teilnehmen, werden zusätzlich alle Karten des folgenden Begegnungssets herausgesucht:

Befallen

- Folgende Orte werden ins Spiel gebracht *(siehe dazu die Abbildung auf Seite 24)*: Büro, Arbeitszimmer, Speisesaal und Küche.
  - Das Foyer wird mit der *(Langweilige Party)*-Seite nach oben ins Spiel gebracht.
  - Das Schlafgemach des Hausherren wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
  - Falls auf dem Schwierigkeitsgrad Einfach oder Normal gespielt wird, wird auch der Balkon als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt. Ansonsten wird der Balkon aus dem Spiel entfernt.
  - Jeder Ermittler beginnt das Spiel im Foyer.
- Der Gegner Priscilla Thomas erscheint im Speisesaal.
- Jeder Gegner Argwöhnischer Gast wird herausgesucht. Falls die Anzahl der Ermittler im Spiel …
  - … genau 1 ist, erscheint 1 Argwöhnischer Gast im Arbeitszimmer. 2 Kopien von Argwöhnischer Gast werden aus dem Spiel entfernt.
  - … genau 2 ist, erscheint 1 Argwöhnischer Gast im Arbeitszimmer und 1 im Büro. 1 Kopie von Argwöhnischer Gast wird aus dem Spiel entfernt.
  - … genau 3 oder 4 ist, erscheint 1 Argwöhnischer Gast im Arbeitszimmer, 1 im Büro und 1 im Speisesaal.
- Überprüfe das Kampagnenlogbuch.
  - *Falls die Ermittler Zburamoarte besiegt haben,* wird das Agendadeck mit Agenda 2a – „Fressrausch (V. II)“ erstellt. Die andere Agenda 2a wird aus dem Spiel entfernt.
  - Ansonsten wird das Agendadeck mit Agenda 2a – „Fressrausch (V. I)“ erstellt. Die andere Agenda 2a wird aus dem Spiel entfernt.
- Folgende Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: jede Kopie der Gegner Kind des Blutes und Brut von Zburamoarte, jede Kopie der Verratskarte Blutrote Wiedergeburt, die doppelseitige Storyvorteilskarte Zburamoartes Auserwählter sowie jeder Gegner aus dem Begegnungsset **Blutrote Geheimnisse**.
- Es werden alle Kopien des Gegners Howard Wilkes herausgesucht.
  - Falls auf dem Schwierigkeitsgrad Einfach gespielt wird, lege Howard Wilkes *(Erstes Kind von Zburamoarte)* als nicht im Spiel befindlich beiseite. Jede andere Kopie von Howard Wilkes wird aus dem Spiel entfernt.
  - Falls auf dem Schwierigkeitsgrad Normal gespielt wird, lege Howard Wilkes *(Nicht mehr zu retten)* als nicht im Spiel befindlich beiseite. Jede andere Kopie von Howard Wilkes wird aus dem Spiel entfernt.
  - Falls auf dem Schwierigkeitsgrad Schwer oder Experte gespielt wird, lege Howard Wilkes *(Die Spitze der Nahrungskette)* als nicht im Spiel befindlich beiseite. Jede andere Kopie von Howard Wilkes wird aus dem Spiel entfernt.



- Überprüfe das Kampagnenlogbuch. *Falls die Ermittler Julia Stern getötet haben*, wird jede Kopie des Gegners Julia Stern aus dem Spiel entfernt. Ansonsten werden alle Kopien des Gegners Julia Stern herausgesucht.
  - Falls auf dem Schwierigkeitsgrad Einfach gespielt wird, lege Julia Stern *(Erstes Opfer von New Horizons)* als nicht im Spiel befindlich beiseite. Jede andere Kopie von Julia Stern wird aus dem Spiel entfernt.
  - Falls auf dem Schwierigkeitsgrad Normal gespielt wird, lege Julia Stern *(Auf Blut aus)* als nicht im Spiel befindlich beiseite. Jede andere Kopie von Julia Stern wird aus dem Spiel entfernt.
  - Falls auf dem Schwierigkeitsgrad Schwer oder Experte gespielt wird, lege Julia Stern *(Kind der Vergeltung)* als nicht im Spiel befindlich beiseite. Jede andere Kopie von Julia Stern wird aus dem Spiel entfernt.
- Für den Rest der Kampagne wird dem Chaosbeutel 1 -Marker hinzugefügt.
- Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- Das Spiel kann nun beginnen.

Vorschlag für die Platzierung der Orte in „Blutgeld“



Büro Arbeitszimmer Speisesaal Küche



Foyer

Einzelspielszenario

Falls ein Einzelspielszenario gespielt wird und keine anderen Vorbereitungs- und Auflösungs-Anweisungen verwendet werden sollen, können die unten stehenden Informationen bei der Vorbereitung und während des Spiels dieses Szenarios verwendet werden:

- Wählt einen Schwierigkeitsgrad:
  - *Einfach:* +1, 0, 0, 0, –1, –1, –1, –2, –2, –3, , , , , , , , , , .
  - *Normal:* +1, 0, 0, –1, –1, –1, –2, –2, –3, –4, , , , , , , , , , , .
  - *Schwer/Experte:* +0, –1, –1, –2, –2, –3, –4, –5, –6, , , , , , , , , , , , , , .
- *Die Ermittler haben Julia Stern nicht aufhalten können.*
- *Die Ermittler haben Zburamoarte am Leben gelassen.*

Kodex: Blutgeld

Lies die folgenden Einträge auf den Seiten 25–28 nur, wenn du das Szenario **Blutgeld** spielst und dazu angewiesen wirst.

Kodex A: Partygast

Du sprichst einen Partygast an und versuchst, möglichst viele Informationen zu sammeln, ohne versehentlich etwas über deine Ermittlungen preiszugeben.

Enthülle zufällige Marker aus dem Chaosbeutel, bis du einen Marker mit einem Symbol enthüllst, das nicht bereits auf einem Gegner versiegelt ist. Ist es ein …

- … -Marker: Der Gast betrachtet dich mit Misstrauen. Fahre mit ( ) fort.
- … -Marker: Dieser Gast versucht nicht aufzufallen. Fahre mit ( ) fort.
- … -Marker: Dieser Gast lächelt dich freundlich an. Fahre mit ( ) fort.
- … -Marker: Dieser Gast bekommt gar nicht genug vom Essen. Fahre mit ( ) fort.
- … -Marker: Dieser Gast ist eher für ein Geschäftstreffen gekleidet als für eine Party. Fahre mit ( ) fort.
- … -Marker: Diesem Gast fällt es schwer, sich auf den Beinen zu halten. Fahre mit ( ) fort.
- … -Marker: Dieser Gast gesellt sich zu einer kleinen Gruppe, um den neuesten Klatsch und Tratsch zu erfahren. Fahre mit ( ) fort.

Nachdem der Kodexabschnitt eines enthüllten Markers abgehandelt worden ist, darf ein beliebiger Ermittler diesen Kodexeintrag erneut auslösen.

Kodex : Partygast

Der Gast verfällt in eine lange, ermüdende und unsäglich realitätsferne Tirade darüber, wie schockiert er war, dass Howard Wilkes ausgerechnet die Nordstadt – „das Arbeiterviertel" – erst als Ort für sein Penthouse und nun auch für diese Party gewählt hat. Du lässt ihn zetern und heuchelst Interesse, bis du dich in einem ruhigen Moment davonstehlen kannst.

Entkomme diesem Gegner automatisch und versiegle diesen Marker auf ihm (falls sich Priscilla Thomas im Spiel befindet, versiegle diesen Marker stattdessen auf ihr).

Kodex : Partygast

Als du dich dem Gast näherst, starrt er dich mit einem mörderischen Funkeln in den Augen an. Bevor du ihn fragen kannst, was los ist, blitzt ein Dolch in seinen Händen auf, den er heimlich unter seiner Jacke getragen haben muss. Der Dolch scheint aus einem übergroßen Fangzahn gefertigt worden zu sein. „Ich weiß genau, was Sie vorhaben!“, droht der Gast. „Wir werden nicht zulassen, dass Sie aufhalten, was bereits begonnen hat!“

Lege diesen Gegner ab. 1 zufälliger beiseitegelegter ***Kultist***-Gegner erscheint mit dir in einen Kampf verwickelt. Versiegle diesen Marker auf jenem Gegner (falls sich Priscilla Thomas im Spiel befindet, versiegle diesen Marker stattdessen auf ihr).

Kodex : Partygast

Im Gespräch mit dem Gast erfährst du etwas über seltsame Vorkommnisse im Französischen Viertel, aber nichts, was dir bei deinem aktuellen Fall weiterhilft.

Entkomme diesem Gegner automatisch und versiegle diesen Marker auf ihm.

Ziehe 1 Karte.

Kodex : Partygast

„Schätzchen, Sie müssen unbedingt die Horsd'œuvres probieren!“, ruft der Gast und kommt auf dich zu. Er hält einen Cracker mit einer blutroten Fleischpaste in der Hand und will ihn dir in den Mund stecken. Du beißt die Zähne zusammen, murmelst eine Entschuldigung, dass du die Toilette aufsuchen müsstest, und machst dich schnell aus dem Staub.

Entkomme diesem Gegner automatisch und versiegle diesen Marker auf ihm.

Du darfst dich an einen verbundenen Ort bewegen.

Kodex ♁: Partygast

Der Gast erzählt dir, dass Howard Wilkes auf Widerstand gestoßen sei, als er versuchte, seine Produkte in Arkham zu vertreiben. Er habe den Ruf, ein skrupelloser Größenwahnsinniger zu sein, und die lokalen Geschäftsleute würden nichts mit ihm zu tun haben wollen. Deswegen habe er auch Priscilla Thomas heute Abend eingeladen. Wilkes hoffe, durch sie außerhalb der Stadt Erfolg zu haben, bevor ihm die finanziellen Mittel ausgehen.

Entkomme diesem Gegner automatisch und versiegle diesen Marker auf ihm (falls sich Priscilla Thomas im Spiel befindet, versiegle diesen Marker stattdessen auf ihr).

Kodex ♁2: Partygast

Der Gast gerät ins Taumeln und stützt sich mit vollem Gewicht auf eine Marmorstatue. Du gehst vorsichtig auf ihn zu, streckst die Hand aus und fragst, ob er Hilfe braucht. Kaum berührt deine Hand seine Schulter, dreht er sich mit wahnsinnigem Blick und zähnebleckendem Grinsen um.

Dieser Gegner greift dich an. Nach diesem Angriff löst er sich von jedem Ermittler und bewegt sich an einen verbundenen Ort (ohne Ermittler, falls möglich).



Kodex ✯: Partygast

Du siehst eine kleine Gruppe von Gästen, die sich leise unterhalten. Unauffällig stellst du dich in die Nähe und belauschst sie. Offenbar hat jeder von ihnen seine eigenen Vermutungen darüber, was auf der heutigen Party wirklich vor sich geht.

Entkomme diesem Gegner automatisch.

Erhalte 1 Hinweis *(aus dem Markervorrat)*. Falls sich dann Detective Reynolds unter der Kontrolle eines Ermittlers befindet, erhält der Ermittler 1 Hinweis *(aus dem Markervorrat)*.

Kodex B: Priscilla Thomas

Falls dieser Kodexeintrag das erste Mal in diesem Szenario ausgelöst wird, fahre mit **Priscilla Thomas 1** fort. Fahre ansonsten mit **Priscilla Thomas 2** fort.

Priscilla Thomas 1: *Priscilla Thomas hält sich in der Nähe der Tür zum Speisesaal auf und beobachtet die anderen Gäste. Langeweile und Frustration stehen ihr ins Gesicht geschrieben. „Ein Gastgeber, der zu spät zu seiner eigenen Party erscheint, ist nie ein gutes Zeichen", lamentiert sie. Als du auf sie zugehst, dreht sie sich um und zieht misstrauisch eine Augenbraue hoch. „Wissen Sie vielleicht, wo er steckt?"*

Fahre mit **Priscilla Thomas 2** fort.

Priscilla Thomas 2: *Du sprichst Miss Thomas auf den Grund ihrer Anwesenheit auf der Party an. Vielleicht gelingt es dir so, Zweifel an Howard Wilkes und seinen Geschäften zu säen.*

Setze alle auf Priscilla Thomas versiegelten Chaosmarker frei. Platziere für jeden so freigesetzten Chaosmarker 1 Horror *(aus dem Markervorrat)* auf Priscilla Thomas.

Wähle 1 Ermittler an deinem Ort, der eine 🗣- oder 📖-Probe (3) ablegen muss. Falls ihm die Probe gelingt, platziere 1 Horror auf Priscilla Thomas. Falls sich dann 4 oder mehr Horror auf Priscilla Thomas befindet, fahre mit **Priscilla Thomas 3** fort.

Dieser Kodexeintrag darf von einem beliebigen Ermittler erneut ausgelöst werden.

Priscilla Thomas 3: *Miss Thomas hört sich deine Ausführungen an. Ihr Gesicht ist stoisch, aber ihre Augen sind aufmerksam. Schließlich nickt sie, stellt ihr Getränk auf einen Beistelltisch in der Nähe und sagt: „Sie müssen nicht mehr sagen. Ich hatte von Anfang an ein schlechtes Gefühl bei diesem Deal. Sie bestätigen nur meine Bedenken. Danke dafür." Sie wendet sich zum Gehen, hält aber an der Tür kurz inne. „Wenn Sie jemals in Boston sind und Arbeit suchen, könnte ich Ihre investigativen Fähigkeiten gut gebrauchen. Es soll Ihr Schaden nicht sein." Damit geht sie und verlässt die Party in Richtung Foyer.*

Entferne Priscilla Thomas aus dem Spiel.
Jeder Ermittler darf 2 Horror heilen oder 3 Ressourcen erhalten.

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Bevor andere Auflösungen abgehandelt werden, falls mindestens 1 Ermittler besiegt worden ist: Besiegte Ermittler lesen zuerst **Besiegter Ermittler**.

Besiegter Ermittler: *Du kämpfst erbittert gegen die Monster, doch am Ende bist du ihrer Überzahl und Brutalität nicht gewachsen. Sie werfen dich zu Boden und beginnen, sich an deinem Fleisch und Blut zu laben. Deine ganze Welt ertrinkt in einer blutroten Flutwelle aus Schmerz, die dir die Sinne raubt. Schließlich ergibst du dich der Umnachtung des Todes.*

- Jeder besiegte Ermittler wird **getötet**.
- Falls eine andere Auflösung erreicht wurde, fahren die verbliebenden Ermittler mit jener Auflösung fort. Ansonsten wird im Kampagnenlogbuch notiert: *Die Ermittler haben die Kinder des Blutes nicht aufhalten können.* **Die Ermittler verlieren die Kampagne!**

Falls keine Auflösung erreicht wurde, weil alle überlebenden Ermittler während Szene 1a oder Szene 2a aufgegeben haben: *Du kannst den Wahnsinn dieser Party nicht länger ertragen und flüchtest auf die Straße. Bleibt zu hoffen, dass sich die Probleme mit dem Fleisch von „New Horizons“ und dem verderbten Blut irgendwie von selbst lösen werden.*

- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler haben die Kinder des Blutes nicht aufhalten können.*
- Jeder Ermittler erleidet 1 körperliches Trauma und 1 seelisches Trauma, da er sich niemals wieder vollständig von dem erholen kann, was er bei diesen Ermittlungen miterleben musste.
- Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des **Sieg X**-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel.
- Jeder Ermittler, der nicht bereits die Schwäche Blutverderbnis hat und der das Szenario mit mindestens 2 versiegelten -Markern auf seiner Ermittlerkarte beendet hat, wird zum Träger einer beiseitegelegten Schwäche Blutverderbnis.
- **Die Ermittler verlieren die Kampagne!**

Auflösung 1: *Du verlässt das Penthouse. Den besiegten Howard Wilkes und die Überreste seines zerschlagenen Kults lässt du zurück. Als du auf die Straße trittst, ist die Polizei von Arkham bereits im Anmarsch. Du überlässt es Detective Reynolds, ihre Fragen zu beantworten. Im Licht der ersten Sonnenstrahlen, die auf dem Miskatonic glitzern, kehrst du nach Arkham zurück.*

- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler konnten die Kinder des Blutes aufhalten.*
- Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des **Sieg X**-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel.
  - Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt für jeden ***Zivilist***-Gegner, der sich am Ende des Szenarios unter der Szenarioübersichtskarte befindet.
- Jeder Ermittler, der nicht bereits die Schwäche Blutverderbnis hat und der das Szenario mit mindestens 2 versiegelten -Markern auf seiner Ermittlerkarte beendet hat, wird zum Träger einer beiseitegelegten Schwäche Blutverderbnis.
  - Falls mindestens 1 Ermittler die Schwäche Blutverderbnis in seinem Deck hat, haben die Ermittler die Kampagnen-Belohnungskarte Zburamoartes Auserwählter verdient. Die Karte wird dem Spielerkartenvorrat hinzugefügt.
- **Die Ermittler gewinnen die Kampagne!**

Auflösung 2: *Gemeinsam mit den wenigen Gästen, die du retten konntest, fliehst du aus dem Penthouse, gerade als die Polizei von Arkham anrückt. Du beobachtest noch, wie sie das Penthouse stürmen, beschließt aber, den Rest nicht mehr mit ansehen zu wollen, und machst dich auf den Rückweg nach Arkham. Im Licht der ersten Sonnenstrahlen, die auf dem Miskatonic glitzern, erreichst du die Innenstadt.*

- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler haben die Kinder des Blutes nicht aufhalten können.*
- Jeder Ermittler erleidet 1 körperliches Trauma und 1 seelisches Trauma, da er sich niemals wieder vollständig von dem Horror des Blutroten Ordens erholen kann.
- Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des **Sieg X**-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel.
  - Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt für jeden ***Zivilist***-Gegner, der sich am Ende des Szenarios unter der Szenarioübersichtskarte befindet.
- Jeder Ermittler, der nicht bereits die Schwäche Blutverderbnis hat und der das Szenario mit mindestens 2 versiegelten -Markern auf seiner Ermittlerkarte beendet hat, wird zum Träger einer beiseitegelegten Schwäche Blutverderbnis.
  - Falls mindestens 1 Ermittler die Schwäche Blutverderbnis in seinem Deck hat, haben die Ermittler die Kampagnen-Belohnungskarte Zburamoartes Auserwählter verdient. Die Karte wird dem Spielerkartenvorrat hinzugefügt.
- **Die Ermittler gewinnen die Kampagne!**

Epilog

Überprüfe das Kampagnenlogbuch:

- *Falls die Ermittler die Kinder des Blutes nicht haben aufhalten können*, fahre mit **Epilog 1** fort.
- *Falls die Ermittler die Kinder des Blutes aufhalten konnten* und *falls die Ermittler Zburamoarte besiegt haben*, fahre mit **Epilog 2** fort.
- *Falls die Ermittler die Kinder des Blutes aufhalten konnten*, fahre mit **Epilog 3** fort.

Epilog 1: *Dir bleibt keine andere Wahl, als das Penthouse in der Nordstadt von Arkham nach besten Kräften zu meiden. Doch egal, wo du bist, die Angst vor den Monstern, welche die Party in ein Blutbad verwandelt haben, lässt dich nicht los. Es dauert nicht lange, bis sich Gerüchte über die blutige Mordnacht in ganz Arkham verbreiten. Immer mehr Menschen verschwinden, denn die Kreaturen hören nicht auf, in der Dunkelheit der Nacht zu jagen und ihre Beute zu verschlingen. Letztendlich beschließt du, die Stadt zu verlassen. Du ziehst nach Boston und hoffst, jenseits des Miskatonic all den Wahnsinn endlich hinter dir lassen zu können.*

Doch wohin du auch gehst, wie sehr du dich auch bemühst, alles zu verdrängen: Innerhalb weniger Monate hörst du Berichte über Vorkommnisse, die denen in Arkham auf erschreckende Weise ähneln. Das verderbte Blut von Zburamoarte und die Machenschaften des Blutroten Ordens breiten sich in ganz Neuengland aus. Wie lange wird es dauern, bis du nirgendwo mehr sicher bist?

Epilog 2: *Der Schrecken im Penthouse der Nordstadt ist vorbei und ganz Arkham scheint aufzuatmen. Mit jedem Tag, der verstreicht, erholen sich die Menschen, die durch den Kult mit dem verderbte Blut von Zburamoarte infiziert wurden, langsam wieder. Sie sind schwach und desorientiert und haben keinerlei Erinnerung an ihre Verwandlung. Allen Widrigkeiten zum Trotz hast du den teuflischen Machenschaften von Howard Wilkes und dem Blutroten Orden ein Ende gesetzt – ein für alle Mal, wie es scheint.*

- *Falls die Ermittler Julia Stern verschont haben*, fahre mit **Epilog 4** fort.

Epilog 3: *Der Schrecken im Penthouse der Nordstadt ist vorbei und ganz Arkham scheint aufzuatmen. Doch bereits nach wenigen Tagen kehren die Gerüchte über Monster in der Nacht zurück. Innerhalb weniger Wochen ist Arkham wieder genau dort, wo alles in jener schicksalhaften Nacht im Uferviertel begonnen hat. Weitere Menschen verschwinden, denn die Kreaturen hören nicht auf, in der Dunkelheit der Nacht zu jagen und ihre Beute zu verschlingen. Letztendlich beschließt du, die Stadt zu verlassen. Du ziehst nach Boston und hoffst, jenseits des Miskatonic all den Wahnsinn endlich hinter dir lassen zu können.*

Doch wohin du auch gehst, wie sehr du dich auch bemühst, alles zu verdrängen: Innerhalb weniger Monate hörst du Berichte über Vorkommnisse, die denen in Arkham auf erschreckende Weise ähneln. Das verderbte Blut von Zburamoarte und die Machenschaften des Blutroten Ordens sind zurückgekehrt und breiten sich in ganz Neuengland aus. Wie lange wird es dauern, bis du nirgendwo mehr sicher bist?

Epilog 4: *Einige Wochen später gehst du wieder die Water Street entlang. Jene schicksalhafte, blutige Nacht, die du hier erlebt hast, wirkt wie eine ferne Erinnerung, die mit dem Aufgang der Sonne am östlichen Horizont verblasst. Du setzt deinen Weg fort und erblickst plötzlich ein bekanntes Gesicht: eine Frau mittleren Alters mit langen, dunklen Haaren, die zu einem straffen Knoten zusammengebunden sind. Sie trägt den blauen Overall einer Fabrikarbeiterin. Als sie die Straße überquert, schaut sie auf und eure Blicke treffen sich für einen kurzen Moment. Sie erkennt dich nicht, aber du weißt sofort, dass es Julia ist. Sie schenkt dir ein höfliches Lächeln, bevor sie weitergeht und schließlich in der Menschenmenge verschwindet.*

Erfolge

Die folgende Liste enthält Erfolge, welche die Ermittler im Laufe einer Kampagne von *Kinder des Blutes* erreichen können. Sobald ein Erfolg erreicht wird, kann dies durch einen Haken im Kästchen daneben gekennzeichnet werden. Es stellt eine wahre Herausforderung dar, alle diese Erfolge zu erreichen!

- ❑ **Versteckspiel:** Besiege Julia Stern in *Fluss des Blutes*, bevor Agenda 2a vorgerückt wird.
- ❑ **Der freundliche Ermittler aus der Nachbarschaft:** Beende *Fluss des Blutes*, ohne dass auch nur ein einziger ***Zivilist***-Gegner besiegt wird.
- ❑ **Trophäensammler:** Füge Fangzahn von Zburamoarte einem beliebigen Ermittlerdeck hinzu.
- ❑ **Jeden Fleischerhaken umdrehen:** Beende *Neue Horizonte* mit jedem Ort auf der enthüllten Seite und ohne verbliebene Hinweise auf Orten.
- ❑ **Papierkram:** Füge Gefälschte Genehmigung oder Blutrotes Lied einem beliebigen Ermittlerdeck hinzu.
- ❑ **Das wird ihm eine Lehre sein:** Verwende in *Neue Horizonte* die Fähigkeit auf Zburamoartes Unterschlupf, um Zburamoarte den Todesstoß zu versetzen.
- ❑ **Sicherheitskontrolleur:** Beende *Neue Horizonte*, ohne dass auch nur ein einziger ***Zivilist***-Gegner besiegt wird.
- ❑ **Danke für Ihre Stimme:** Füge Charlie Kane einem beliebigen Ermittlerdeck hinzu.
- ❑ **Kein Höllenfeuer brennt so heiß:** Lasse Julia Stern in *Blutgeld* Howard Wilkes den Todesstoß versetzen.
- ❑ **Sieh nach unten:** Verwende in *Blutgeld* die Fähigkeit des Ortes Balkon, um Howard Wilkes zu besiegen.
- ❑ **Partyspaß für alle:** Beende *Blutgeld*, ohne dass auch nur ein einziger ***Zivilist***-Gegner besiegt wird.
- ❑ **Wenn du sie nicht besiegen kannst …:** Beende *Blutgeld* mit jeder verfügbaren Kopie von Argwöhnischer Gast im Siegpunktestapel.
- ❑ **Sie haben da einen roten Fleck:** Versiegle in einer einzigen Runde 3 -Marker auf deinem Ermittler.
- ❑ **Schutzausrüstung nicht vergessen:** Beende *Kinder des Blutes* mit 0 -Markern im Chaosbeutel.
- ❑ **Blutbad:** Beende *Kinder des Blutes* mit 12 -Markern im Chaosbeutel.
- ❑ **Und alles, was ich bekommen habe, sind blutige Fangzähne:** Schalte die Kampagnen-Belohnungskarte Zburamoartes Auserwählter frei.
- ❑ **Das gehört zu meiner Geschichte:** Beende *Kinder des Blutes* mit folgenden Ermittlern:
  - ❑ Daniela Reyes
  - ❑ Miguel de la Cruz
- ❑ **Spezialeinheit Uferviertel:** Beende die Kampagne *Kinder des Blutes* auf den folgenden Schwierigkeitsgraden:
  - ❑ Einfach ❑ Normal ❑ Schwer ❑ Experte

Anmerkungen des Entwicklers

Herzlichen Glückwunsch zum Abschließen der Kampagne *Kinder des Blutes*!

Als Duke und ich uns zusammensetzten, um über die Ausrichtung der ersten Erweiterung nach dem neuen Grundspiel von *Arkham Horror* zu sprechen, war uns klar, dass wir uns Zeit nehmen wollten, um die Stadt Arkham nach den ganzen Ereignissen zu erkunden, die ihr Erscheinungsbild so nachhaltig geprägt und verändert hatten. Nachdem wir die Liste der Ideen und Inspirationen eingegrenzt hatten, kamen wir schnell auf etwas, das in diesem Spiel bisher noch gar nicht behandelt wurde: Vampire.

Ich machte mich daran, die Kampagne so zu gestalten, dass sie sich in der Welt des Arkham-Mythos einzigartig anfühlt, sich aber gleichzeitig stimmig neben anderen Kampagnen einreiht, die direkt auf Lovecrafts Werken basieren. Ich bin und war schon immer ein großer Fan von Riesenmonstern, überlebensgroßen Kreaturen, deren bloße Existenz die Landschaft, das Ökosystem oder die Physiologie der Welt um sie herum verändert. Zburamoarte *(rumänisch für „fliegender Tod")* passte perfekt zu dieser Idee und fügte unserer Vampirgeschichte eine Prise kosmischen Horrors hinzu. Dazu noch ein finsterer Kult mit großen Ambitionen und ein paar unschuldige Menschen, die zur falschen Zeit am falschen Ort sind, und schon hat man die Zutaten für eine großartige *Arkham Horror*-Geschichte.

Die Handlung von *Kinder des Blutes* berührt aber auch andere Elemente, die mir auf einer persönlichen Ebene wichtig sind. Die Ausbeutung der Arbeiterklasse durch die Reichen und die daraus resultierende Verzweiflung zieht sich wie ein roter Faden durch die Geschichte der Kampagne. Es wird zwar nie explizit angesprochen, ist aber dennoch wichtig für die Handlung.

Ich bin ein spieltechnisch orientierter Designer, daher war es mir bei *Kinder des Blutes* besonders wichtig, für einen hohen Wiederspielwert zu sorgen. Mit seinen drei Szenarien soll die Kampagne einen goldenen Mittelweg zwischen einem Einzelszenario und einer großen Kampagne bieten. Es hat mir sehr viel Spaß gemacht, zu erforschen, was die Wahl des Schwierigkeitsgrads beim Spielen der Kampagne bedeutet. Falls ihr sonst ausschließlich auf „Normal" spielt, hoffe ich, dass euch *Kinder des Blutes* genügend Anreize bietet, ein oder zwei Durchläufe auf anderen Schwierigkeitsgraden zu versuchen, um euch mit Zburamoarte *(Urschöpfer der Monster)* oder Howard Wilkes *(Die Spitze der Nahrungskette)* zu messen. Sobald ihr Zburamoartes Auserwählter zu eurem Spielerkartenvorrat hinzugefügt habt, könnt ihr zudem den Vampirismus in jede andere Kampagne und jedes Einzelszenario von *Arkham Horror* integrieren. Denn wie der Kult des Blutroten Ordens uns gelehrt hat, schmeckt Blut immer am besten, wenn man es unter Freunden teilt *(puh, das war jetzt schon ein wenig eklig)*.

Und zu guter Letzt hatte ich jede Menge Spaß dabei, die Erfolge für diese Kampagne zusammenzustellen. Fans von Arkham, die meine Entwicklung mit diesem Spiel verfolgt haben, wissen, dass Erfolge einen besonderen Platz in meinem Herzen einnehmen. Sie bereiten mir sowohl große Freude als auch Stress. Ambitionierte Spieler sind aufgefordert, alle Erfolge zu sammeln, was mindestens vier Durchläufe von *Kinder des Blutes* erfordert. Es war schon immer mein *Traum*, jedes einzelne Kästchen am Ende eines Kampagnenleitfadens abzuhaken. Diese Leistung würde gewiss bedeuten, dass ich inmitten der engagiertesten Arkham-Spieler *lande*.

Abschließend möchte ich mich bei euch dafür bedanken, dass ihr mich bei meiner ersten von Anfang bis Ende gestalteten Kampagne begleitet habt. Es war eine große Freude für mich, und ich hoffe, dass ihr genauso viel Spaß beim Spielen, Scheitern und hoffentlich auch beim Bestehen dieser Szenarien hattet wie ich beim Erstellen.

Bis zum nächsten Mal, furchtlose Ermittler!

– Nicholas Kory

Kampagnen-logbuch: *Kinder des Blutes*

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 STORY-VORTEILE/SCHWÄCHEN	VERDIENTE STORY-VORTEILE/SCHWÄCHEN	VERDIENTE STORY-VORTEILE/SCHWÄCHEN	VERDIENTE STORY-VORTEILE/SCHWÄCHEN

Szenarien

- ☐ *Fluss des Blutes* — *Ep:*
- ☐ *Neue Horizonte* — *Ep:*
- ☐ *Blutgeld* — *Ep:*

Kampagnennotizen

GETÖTETE UND WAHNSINNIGE ERMITTLER

CHAOSBEUTEL

Credits

Expansion Design and Development: Nicholas Kory mit Josiah „Duke“ Harrist

Producer: Molly Glover mit Eric Stanton

Editing: Andrea Dell'Agnese

Proofreading: Kelley Curry

Game Rules Specialist: Alex Werner

Design Lead: Nate French

Product Line Manager: Gavin Duffy

Game Design Manager: Kate Morgan

Cultural and Sensitivity Review: Alanaleilani Connolly und die Mitglieder des „FFG Cultural Sensitivity Panel“

***Arkham Horror* Story Review:** Philip D. Henry und John Leo

Expansion Graphic Design: Ryann Collins

Cover Art: Joshua Cairos

Art Direction: Tim Flanders, Jeff Lee Johnson, Stephen Somers und Kate Swazee mit Jake Murray

Visual Design Manager: Tony Bradt

Quality Assurance Specialist: Zach Tewalthomas

Quality Assurance Coordinator: Matt Diaz

Franchise Development: Andy Christensen, Joe DeSimone, Ness Jack, Matt Keefe, Charlotte Llewelyn-Wells, Brian Mulcahy, Gwendolyn Nix, Katrina Ostrander, Sean Ryan, Ashley Stephens und Nick Tyler

Production Management: Justin Anger und Austin Litzler

Production Coordination: Estelle Gavin und Ember Schwager

Director, Living Card Games: Chris Gerber

Director of Studio Operations: John Franz-Wichlacz

Head of Studio: Jim Cartwright

SVP Lifestyle Games: Bill Altig

Testspieler

Ember Abel, David Avilés, Gilles Belhassen, Ryan Billington, Ryan Blood, Michael Braverman, Carlos Camarena, Rafa Cerrato, Anthony Clark, Ernie Cottrell, Shelley Danielle, Johannes Duckeck, Jean-Sébastien Dupuis, Sam Fuhrman, Alfredo Gómez, Paul Grimes, Richard Harris, Jeremy Johnson, Álvaro Korta, Craig Lincoln, Allen Martin, Josh McCluey, Joe McNeil, Paul Mulder, Pachara Narawisut, Cliff Orme, Casper Palmano, Kip Peterson, Bryant Pitts, Rob Richmond, Richard Saum, Vincent Schwartz, Jordi Solera, Sean Switajewski, Kevin Tuttle, Egoitz Uribeetxebarria, Paul Wallwork, Keith Ward, Owen Weldon, Alex Xöul

Asmodee Germany

Redaktion und Übersetzung: Benjamin Fischer, Susanne Kraft und Simon Blome

Grafische Bearbeitung und Layout: Max Breidenbach

Szenario-Begegnungssetsymbole

 *Fluss des Blutes*

 *Neue Horizonte*

 *Blutgeld*

Begegnungssetsymbole

 *Anhänger von Zburamoarte*

 *Befallen*

 *Blutdurst*

 *Blutmond*

 *Blutrote Geheimnisse*

 *Blutverderbnis*

 *Fehl-informationen*

 *Gejagt*

 *Infiziert*

 *Kinder des Blutes*

 *Mischlinge*

 *Ungeziefer*

 *Verfolgt*

 *Zur Beute werden*

 *Zwielichtige Freunde*

Sets aus dem Grundspiel

 *Arkanes Schloss*

 *Fliegende Schrecken*

 *Sackgassen*

 *Stinkender Verfall*

© 2026 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, das FFG-Logo, Living Card Game, LCG und das LCG-Logo sind ® Fantasy Flight Games. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind ® & © Gamegenic GmbH, Deutschland. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen. Kein Teil dieser Spielregeln darf in irgendeiner Weise zum Zweck des Trainings künstlicher Intelligenztechnologien oder -systeme verwendet oder reproduziert werden.