

Aufbau der Karte

Kartenteile, Requisitenmarker und Marker für versiegelte Türen werden wie folgt platziert:



Barrikade



Leichnam



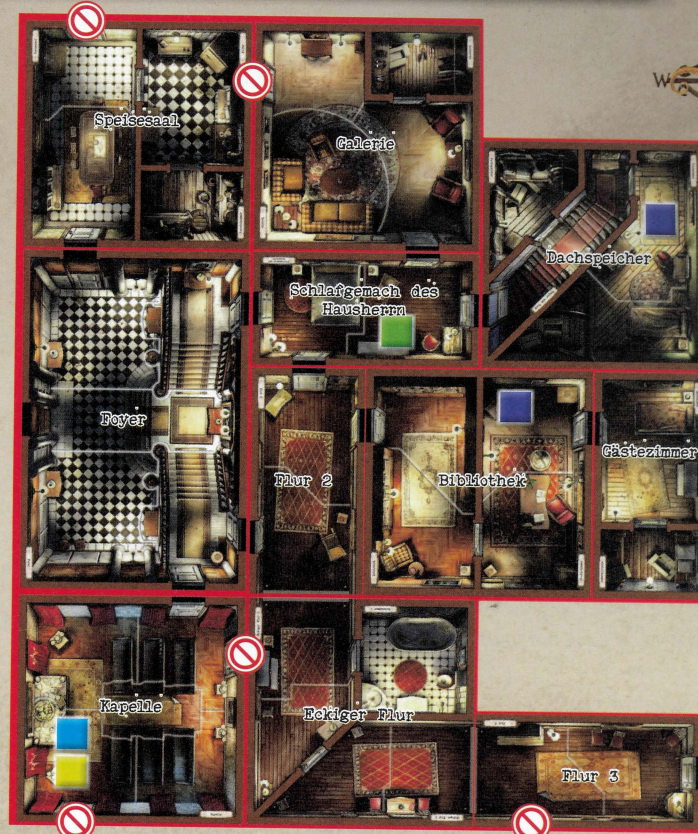
Versteck



Altar



Versiegelte Tür



Spielaufbau des Bewahrers

Auferstehung: Ruf des Blutes

Das Erweiterungssymbol von Ruf des Blutes

Alle Karten des Szenarios **Auferstehung: Ruf des Blutes** sind durch das nebenstehende Erweiterungssymbol markiert. Beim Spiel dieses Szenarios müssen sämtliche Türschloss-, Hindernis- und Durchsuchungskarten aus dem Grundspiel verwendet werden. Nur die speziellen Hinweiskarten dieses Szenarios stehen zum Download bereit.

M61

Entscheidungen über den Handlungsablauf

1. Wo ist Dr. Livingwood?
 - a. Tot im Turmzimmer.
 - b. Ein willenloser Sklave von Madame Crandon.
2. Woher kommt Madame Crandon?
 - a. Madame Crandon wurde von Glá aki versklavt.
 - b. Madame Crandon wurde durch ein Relikt von Glá aki zu einem Diener des Großen Alten.
3. Was hat Dr. Livingwood herausgefunden?
 - a. Madame Crandon ist ein Erzvampir.
 - b. Madame Crandon kann seine Frau wiedererwecken.

Vorbereitung der Spielkomponenten

Führe die folgenden Schritte durch:

4. **Hinweiskarten:** Nimm die selbstausgedruckten Durchsuchungskarten »Hinweis«, die zu deinen Entscheidungsmarkern passen.
5. **Durchsuchungs-, Hindernis- (?) und Türschloss-🔒 karten:** Nimm sämtliche Durchsuchungs-, Hindernis-, und Türschlosskarten, aus dem Grundspiel von **Villen des Wahnsinns**.
6. **Mythosstapel zusammenstellen:** Stelle deinen Mythosstapel aus Karten mit den folgenden Symbolen zusammen:



7. **Bewahreraktionskarten nehmen:** Finstere Präsenz, Diener Befehligen, Wahnsinniger Angriff, Pyromanie, Unkontrollierbarer Drang.
8. **Zielkarte nehmen:** Lege die zum Szenario gehörende Zielkarte bereit.
9. **Startkarten und Drohmarker:** Ziehe 2 Mythoskarten und nimm 2 Drohmarker.

Sonderregeln

- A: Haben die Ermittler das Kruzifix nicht zum Startbeginn so wird die Karte in die Kapelle gelegt.
- B: Die Karte Verschlossene Tür liegt am Ende von Flur 3 auf der Tür nach draußen. Wer durch diese Tür will, muss sie erst öffnen.