

ARKHAM HORROR®

DAS KARTENSPIEL

FILM FATALE

Licht, Kamera und ... Action!

In Hollywood haben sich zuletzt mehrere bizarre und gefährliche Vorfälle ereignet. Der Stummfilmstar André Patel hat sich deshalb an unsere unerschrockenen Ermittler gewandt und sie in die Traumfabrik eingeladen. In *Film Fatale*, einem Szenario für *Arkham Horror: Das Kartenspiel*, untersuchen 1–4 Ermittler Hollywoods geplagtes Studio C, um den mysteriösen Vorkommnissen auf den Grund zu gehen. Doch als sie immer mehr hinter den Vorhang blicken, müssen die Ermittler erkennen, dass in Hollywood nicht nur Glanz und Glamour auf sie warten ...

Erweiterungssymbol

Die Karten dieser Erweiterung können an diesem Symbol vor der Setnummer jeder Karte erkannt werden.



Spielmodi

Das Szenario *Film Fatale* kann entweder als Einzelspielszenario gespielt oder als Nebengeschichte in eine Kampagne integriert werden.

Einzelspielszenario

Wird dieses Szenario als Einzelspielszenario gespielt, gelten die Regeln des Referenzhandbuchs. Dieses Szenario hat zwei Schwierigkeitsgrade. Der Chaosbeutel wird aus folgenden Markern zusammengestellt:

🌀 **Normal:** +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ☠️, ☠️, 🦂, ⚡.

🌀 **Schwer:** 0, 0, -1, -1, -1, -2, -3, -4, -6, ☠️, ☠️, 🦂, ⚡.

Nebengeschichte (Kampagnenmodus)

Eine Nebengeschichte ist ein Szenario, das zwischen zwei beliebigen Szenarien einer Kampagne von *Arkham Horror: Das Kartenspiel* gespielt werden kann. Das Spielen einer Nebengeschichte kostet jeden Ermittler in der Kampagne eine bestimmte Menge Erfahrungspunkte. Die Ermittler behalten Schwächen, Traumata, Erfahrungspunkte und Belohnungen für das Spielen einer Nebengeschichte für den Rest der Kampagne. Jede Nebengeschichte darf nur ein Mal pro Kampagne gespielt werden.

Sobald dieses Szenario als Nebengeschichte gespielt werden soll, wird es bei der Vorbereitung behandelt, als ob es sich um das nächste Szenario der Kampagne handeln würde. Es werden dieselben Schwächen, Traumata und Storyvorteile verwendet, welche die Ermittler zuvor verdient haben. **Verwendet in diesem Szenario grundsätzlich den Chaosbeutel des Einzelspielszenarios oben. (Setzt ihn nach diesem Szenario zurück.)**

Um *Film Fatale* als Nebengeschichte zu spielen, muss jeder Ermittler 3 Erfahrungspunkte ausgeben.





Zusätzliche Regeln & Klarstellungen

Alarmiert

Immer wenn einem Ermittler eine Fertigungsprobe misslingt, während er versucht, einem 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 in einen Kampf verwickelt ist oder nicht.

Kombinierte Proben

Manche Fertigungsproben in diesem Szenario fordern vom Ermittler eine Probe auf mehrere Fertigkeiten gleichzeitig (z. B. „Lege eine  + -Probe ab“). Eine solche Probe wird kombinierte Probe genannt und bezieht sich auf beide Fertigkeiten. Karten mit einem der beiden Fertigkeitssymbole dürfen zur Probe beigetragen werden und beide Symbole gelten als passende Fertigkeitssymbole.

Patrouille

Einige Gegner haben das Schlüsselwort Patrouille. Während der Gegnerphase (in Schritt 3.2) bewegt sich jeder spielbereite, nicht in einen Kampf verwickelte Gegner mit dem Schlüsselwort Patrouille auf dem kürzesten Weg in Richtung seines Zielortes (wie in den Klammern hinter dem Schlüsselwort beschrieben) zu einem verbundenen Ort.

- ☉ Falls es mehrere Orte gibt, die als Zielort infrage kommen, entscheidet der Ermittlungsleiter, auf welchen dieser Orte sich der Gegner zubewegt.
- ☉ Falls sich ein Gegner mit dem Schlüsselwort Patrouille auf einen Ort bewegen müsste, der Weg aber durch eine Kartenfähigkeit versperrt ist, bewegt sich der Gegner nicht.

Requisiten

In diesem Szenario können die Ermittler die Kontrolle über einzigartige **Requisite**-Storyvorteilskarten übernehmen.

- ☉ Falls eine **Requisite**-Vorteilskarte besiegt wird, platziert sie im Siegpunktestapel, anstatt sie abzulegen.

- ☉ Falls ein Ermittler, der eine **Requisite**-Vorteilskarte kontrolliert, besiegt wird, wird die Kontrolle über die Vorteilskarte an den nächstgelegenen Ermittler übergeben.
- ☉ Ein Ermittler darf als ⚡-Fähigkeit die Kontrolle über eine **Requisite**-Vorteilskarte an einen anderen Ermittler an seinem Ort übergeben. Jeder Ermittler darf diese Fähigkeit nur ein Mal pro Runde durchführen.

Schwer zu fassen

Einige Gegner haben das Schlüsselwort Schwer zu fassen. 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.



Film Fatale

Du bist auf Bitten deines Bekannten, des Stummfilmschauspielers André Patel, nach Hollywood gekommen. Andrés Schreiben zufolge passiert etwas Seltsames auf dem Filmgelände in Studio C. Kameras und Requisiten sind verschwunden und eine Reihe von Unfällen hätte die Produktion beinahe ganz zum Erliegen gebracht. Unter den Schauspielern geht seitdem das Gerücht um, die Filme, die hier gedreht werden, seien „verflucht“. Doch niemand hatte es wirklich ernst genommen, bis einer der Schauspieler tot aufgefunden wurde.

Die Spätnachmittagssonne heizt den Asphalt immer weiter auf, als du dich auf dem Studiogelände nach André umschaust. Ein halbes Dutzend Komparsen, die als Außerirdische verkleidet sind, eilt an dir vorbei, gefolgt von einem Bühnenarbeiter, der einen großen Dinosaurierfuß auf einem Karren hinter sich herzieht. Schließlich entdeckst du André auf der anderen Seite des Studios – bei drei Werwölfen. Seine Augen leuchten auf, als er dich sieht, und er kommt zügig auf dich zu.

„Endlich!“, sagt er und verbeugt sich. „Ich dachte schon, Sie würden gar nicht mehr kommen. Aber gerade noch rechtzeitig! Folgen Sie mir bitte.“ Während dich der Stummfilmstar über das Gelände führt, erhaschst du einen Blick auf die verschiedenen Kulissen: Das Set von Eine kosmische Reise besteht aus einer billig aussehenden Rakete, einem Zauberer in Robe und außerirdischen „Saturniten“. Auf dem Set von Die vergessene Insel gibt es notdürftig bemalte Pyramiden und riesige Dinosaurier aus Pappmaché. Ein markerschütternder Schrei hallt vom Grusel-Set Die schreckliche Contessa herüber.

„Ich glaube nicht, dass die Pannen der letzten Zeit nur auf Pech zurückzuführen sind“, meint André ernst. „Leider lässt es mein Renommee nicht zu, ehrliche Antworten von den Darstellern oder der Crew zu bekommen. Niemand möchte dem Hauptdarsteller gegenüber zugeben, dass am Set etwas schief läuft. Deshalb bitte ich Sie, sich an den Filmsets für mich umzuhören. Finden Sie heraus, was hier wirklich vor sich geht.“

Andrés Miene hellt sich auf. „Das könnte eigentlich ganz lustig werden. Ich hoffe, dass Sie der Aufgabe gewachsen sind.“

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Vorbereitung

- Es werden alle Karten aus dem Begegnungsset *Film Fatale* herausgesucht. Dieses Set ist an diesem Symbol zu erkennen:



- Der Ort Zentrales Studiogelände wird mit der (*Ruhe am Set*)-Seite nach oben ins Spiel gebracht. Die Orte Weltraum-Set, Dschungel-Set und Grusel-Set werden ins Spiel gebracht.
- Jeder Ermittler beginnt das Spiel auf dem Zentralen Studiogelände.
- Die 3 **Requisite**-Vorteilskarten werden gemischt und als verdeckter Stapel unter dem Zentralen Studiogelände platziert.
- Die Storyvorteilskarte André Patel wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- Die folgenden Begegnungssets werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: *Eine kosmische Reise*, *Die vergessene Insel* und *Die schreckliche Contessa*. Diese Sets sind an diesen Symbolen zu erkennen:



- Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- (Anmerkung: Wird *Film Fatale* als Nebengeschichte gespielt, wird für dieses Szenario der Chaosbeutel für das Einzelspielszenario verwendet anstelle des Chaosbeutels der Kampagne.)
- Das Spiel kann nun beginnen.

Zwischenspiel: Klappe, die zweite

Überprüfe den Siegpunktstapel. Falls sich 3 **Requisite**-Vorteilskarten im Siegpunktstapel befinden, füge dem Chaosbeutel einen „0“-Marker hinzu und wähle 1 **Requisite**-Vorteilskarte, die als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt wird. Falls sich dann ...

☉ ... Helioskop **nicht** im Siegpunktstapel befindet, fahre mit **Eine kosmische Reise** (Seite 8) fort.

☉ ... Stab der Schlange **nicht** im Siegpunktstapel befindet, fahre mit **Die vergessene Insel** (Seite 13) fort.

☉ ... Verfluchter Umhang **nicht** im Siegpunktstapel befindet, fahre mit **Die schreckliche Contessa** (Seite 16) fort.

Eine kosmische Reise: „Bei diesem Film scheint immer wieder ein Komparse zu fehlen“, bemerkt André. Am Set ist alles still, während du dich auf die Suche nach der besonderen Requisite für Eine kosmische Reise machst. In letzter Zeit sollen auf mysteriöse Weise mehrere Feuer ausgebrochen sein, seltsamerweise immer in der Nähe des Helioskops. Nach ein paar Minuten durchbricht ein tiefes, metallisches Knirschen die Stille. Es scheint vom Raumschiff zu kommen. André legt eine Hand auf den hölzernen Rumpf. „Es ist warm“, sagt er leise. Das Raumschiff beginnt zu summen, als der Filmstar die Luke öffnet.


Du folgst André ins Raumschiff. Seine Schritte hallen auf massivem Metall wider. Was du drinnen vorfindest, entzieht sich jeder logischen Erklärung: Das Raumschiff ist im Inneren viel größer und detaillierter als außen; seine getäfelten Wände sind mit Metallröhren und leuchtenden Konsolen bedeckt. Ein Stück weiter deutet André auf etwas am Boden. „Ein zerbrochener Objektivverschluss. Das muss ein Teil des Teleskops sein, doch wo ist der Rest?“, fragt er. Wie als Antwort erwacht die Rakete ruckartig zum Leben.

Du eilst zu einem gläsernen Bullauge und schaut nach draußen, nur um in die Leere des Weltalls zu blicken, unterbrochen vom Licht unzähliger, weit entfernter Sterne. André blickt ebenfalls ungläubig hinaus.

„Ich glaube nicht, dass wir noch in Hollywood sind.“

- Es werden alle Karten aus dem Begegnungsset *Eine kosmische Reise* herausgesucht. Dieses Set ist an diesem Symbol zu erkennen:




- ☉ Jeder Gegner wird aus dem Spiel abgelegt. Jeder Ermittler wird zum Weltraum-Set bewegt und jeder andere **Set**-Ort wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt, wobei alle Marker und Karten von jenen Orten abgelegt werden.
- ☉ Jeder Ort aus dem Begegnungsset *Eine kosmische Reise* wird ins Spiel gebracht. (Siehe dazu die Platzierung der Orte auf Seite 10.)
 - ◆ Die Storyvorteilskarte Raketenschiff wird am Weltraum-Set ins Spiel gebracht. Jeder Ermittler steigt ins Raketenschiff ein.
- ☉ Auf dem Ort Weltraum-Set werden Hinweise bis zu seinem Hinweiswert platziert.
- ☉ Der Gegner Saturnit-Monarch wird in der Bastion des Hohen Herrschers mit der (*Großzügiger Gastgeber*)-Seite nach oben ins Spiel gebracht.
- ☉ Die folgenden Szenen werden dem aktuellen Szenendeck hinzugefügt: Szene 2a – Eine kosmische Reise und Szene 3a – Dahin, woher sie kamen.
- ☉ Die beiseitegelegte Vorteilskarte Helioskop wird neben dem Szenendeck ins Spiel gebracht.
- ☉ Die übrigen Karten des Begegnungssets *Eine kosmische Reise* werden zusammen mit dem Begegnungs-Ablagestapel ins Begegnungsdeck gemischt.
- ☉ Alle einseitigen Begegnungskarten aus den beiseitegelegten Begegnungssets *Die vergessene Insel* und *Die schreckliche Contessa* werden zusammengemischt und als „Filmrollen-Deck“ neben der Szenarioübersichtskarte platziert.
- ☉ Dem Chaosbeutel werden 2 -Marker hinzugefügt.
- ☉ Das Spiel kann nun weitergehen.

Platzierung der Orte für Szene 2: Eine kosmische Reise



★ Fahrzeuge

Eine Vorteilskarte mit dem Schlüsselwort Fahrzeug stellt ein Gefährt dar, in das die Ermittler einsteigen und aus dem sie aussteigen können. Für Fahrzeuge gelten folgende Regeln:

- ☉ Solange die kleine Ermittlerkarte eines Ermittlers so platziert ist, dass sie ein Fahrzeug überlappt, befindet sich jener Ermittler in dem Fahrzeug. Solange die kleine Ermittlerkarte eines Ermittlers so platziert ist, dass sie einen Ort überlappt, befindet sich jener Ermittler in keinem Fahrzeug (*auch wenn er sich am gleichen Ort wie das Fahrzeug befindet*).
- ❖ Ein Ermittler darf als -Fähigkeit in ein Fahrzeug an seinem Ort einsteigen oder aus ihm aussteigen. Die kleine Ermittlerkarte wird auf das Fahrzeug oder von einem Fahrzeug auf den Ort des Fahrzeugs verschoben, um die neue Position des Ermittlers anzuzeigen. Jeder Ermittler darf diese Fähigkeit ein Mal pro Runde durchführen.
- ❖ Ein Ermittler, der sich in einem Fahrzeug befindet, befindet sich ebenfalls am Ort jenes Fahrzeugs.
- ❖ Solange sich ein Ermittler in einem Fahrzeug befindet, kann sich jener Ermittler nicht unabhängig vom Fahrzeug bewegen.
- ☉ Fahrzeuge haben gewöhnlich eine oder mehrere Fähigkeiten, die es ihnen erlauben, sich zu einem verbundenen Ort zu bewegen. Bewegt sich ein Fahrzeug von einem Ort zu einem anderen, bewegen sich alle Ermittler in jenem Fahrzeug mit dem Fahrzeug mit.
- ☉ Fahrzeuge verändern nicht die Art und Weise, wie sich Gegner bewegen oder wie sie Ermittler in einen Kampf verwickeln, es sei denn, es ist etwas anderes angegeben.



★ ★ ★ Die vergessene Insel: André führt dich durch das Set von Die vergessene Insel: Plastikpflanzen, billiger grüner Rasen, das Zischen einer Nebelmaschine. André zufolge wurde ein Mitglied des Produktionsteams vor sich hin brabbelnd mit dem Stab der Schlange in der Hand am Set gefunden. Während du dich auf die Suche nach dieser besonderen Requisite machst, merkst du, wie der Boden unter deinen Füßen immer weicher wird. Als du hinabblickst, musst du mit ansehen, wie dein Schuh in nasser, lehmiger Erde versinkt. Die Luft ist mit einem Mal drückend schwül und erfüllt vom Summen von Zikaden und dem Geschrei entfernter Vögel. Du schaust nach oben und siehst dichte grüne Blätter, die dir teilweise den Blick auf einen strahlend blauen Himmel verdecken. Du befindest dich nicht mehr am Dschungel-Set – du bist in einem echten Dschungel!

„Was ist das für ein Wahnsinn?“, ruft André, während er sich den Schweiß von der Stirn wischt. Dann zuckt er zusammen, als sich eine lange Schlange über seine Schuhe hinweg ins Unterholz windet. Nach dem kurzen Schreck kannst du einen gewundenen Pfad ausmachen, der tiefer in den Dschungel führt. Jemand – oder etwas – hat das Studio C verlassen und sich in diese andere Welt gewagt. Alle Hinweise deuten darauf hin, dass die verschwundene Filmrequisite die Ursache für dieses seltsame Phänomen zu sein scheint.

- ☉ Es werden alle Karten aus dem Begegnungsset *Die vergessene Insel* herausgesucht. Dieses Set ist an diesem Symbol zu erkennen:



- ☉ Jeder Gegner wird aus dem Spiel abgelegt. Jeder Ermittler wird zum Dschungel-Set bewegt und jeder andere **Set**-Ort wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt, wobei alle Marker und Karten von jenen Orten abgelegt werden.
- ☉ Jeder Ort aus dem Begegnungsset *Die vergessene Insel* wird ins Spiel gebracht. (Siehe dazu die Platzierung der Orte auf Seite 15.)

- ❖ Es werden 4 Ressourcen als Siegel auf den Ruinen des Schlangenkönigs platziert. Die beiseitegelegte Storyvorteilskarte Stab der Schlange wird in den Ruinen des Schlangenkönigs ins Spiel gebracht.
- ❖ Der doppelseitige Gegner Allosaurus erscheint mit der (*Unbezwingbares Raubtier*)-Seite nach oben am Dschungelfluss.
- 🌀 Die folgenden Szenen werden dem aktuellen Szenendeck hinzugefügt: Szene 2a – Die vergessene Insel und Szene 3a – Die Machtquelle zerstören.
- 🌀 Die übrigen Karten des Begegnungssets *Die vergessene Insel* werden zusammen mit dem Begegnungs-Ablagestapel ins Begegnungsdeck gemischt.
- 🌀 Alle einseitigen Begegnungskarten aus den beiseitegelegten Begegnungssets *Eine kosmische Reise* und *Die schreckliche Contessa* werden zusammengemischt und als „Filmrollendeck“ neben der Szenarioübersichtskarte platziert.
- 🌀 Dem Chaosbeutel werden 2 🌿-Marker hinzugefügt.
- 🌀 Das Spiel kann nun weitergehen.



Platzierung der Orte für Szene 2: Die vergessene Insel



★ ★ ★
★ **Die schreckliche Contessa:** „Gerüchten zufolge nehmen einige der
★ Schauspieler dieser Produktion ihre Rollen ein wenig zu ernst. Aber
das ist noch nicht alles. Erst letzte Woche wurde ein Assistent fast von
dem verfluchten Umhang der Contessa erwürgt – obwohl niemand den
Umhang angelegt hatte“, berichtet André und führt dich über das Set von
Die schreckliche Contessa.

Mit Scheinwerferlicht wird ein blasser Mond an eine dunkle Decke
projiziert, welcher lange Schatten über ein Gräberfeld aus bemaltem
Sperrholz wirft. Im Hintergrund ist eine düstere gotische Burg mit hoch
aufragenden Türmen, grinsenden Wasserspeiern und Buntglasfenstern auf
eine große Leinwand gemalt. Dein Blick beginnt zu verschwimmen, als
sich die Szenerie vor deinen Augen verzerrt. Als du die Burg wieder klar
sehen kannst, hat sich deine Umgebung dramatisch verändert. Anstelle des
Daches der Studiohalle siehst du einen klaren Sternenhimmel über dir. Die
Studiowände wurden durch einen weitläufigen Wald ersetzt. Über allem
thront bedrohlich die dunkle Burg, die plötzlich unheimlich real wirkt.



„Das ist unmöglich“, keucht André und blickt auf die trostlose Landschaft.
 Bevor du antworten kannst, durchbricht ein Heulen die Stille. Mehrere
 albtraumhafte Gestalten kommen hinter den nahen Bäumen hervor.
 Ihr flieht gemeinsam den Hügel hinauf, um in der unheilvollen Burg
 Zuflucht zu suchen. Als die massiven Türen hinter euch zuschlagen,
 dringt wahnsinniges Gelächter durch die riesige Eingangshalle. Eine
 wunderschöne Frau mit blasser Haut und blutroten Lippen tritt aus
 den Schatten hervor. In der einen Hand hält sie einen großen Kelch.
 „Willkommen in meinem bescheidenen Heim. Ich bin Contessa
 Demetriou. Ich nehme an, Ihr seid wegen des Banketts hier? Ihr kommt
 gerade zur rechten Zeit, denn Ihr steht auf der Speisekarte!“ Gackernd
 lachend löst sie sich in einer Wolke aus Fledermäusen auf.

Während draußen ein bedrohliches Knirschen und Kratzen immer
 lauter wird, dreht sich André zu dir um. „Am Set gibt es einige seltsame
 Gerüchte über diesen Umhang – und jetzt trägt ihn diese Contessa. Wenn
 wir ihn ihr abnehmen, können wir vielleicht ... all dem hier ein Ende
 setzen“, schlägt er vor und deutet schauernd auf eure Umgebung.

- ☉ Es werden alle Karten aus dem Begegnungsset *Die schreckliche Contessa* herausgesucht. Dieses Set ist an diesem Symbol zu erkennen:



- ☉ Jeder Gegner wird aus dem Spiel abgelegt. Jeder Ermittler wird zum Grusel-Set bewegt und jeder andere **Set**-Ort wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt, wobei alle Marker und Karten von jenen Orten abgelegt werden.
- ☉ Jeder Ort aus dem Begegnungsset *Die schreckliche Contessa* wird ins Spiel gebracht. (Siehe dazu die Platzierung der Orte auf Seite 18.)
- ◆ Der Gegner *Die Contessa* erscheint mit der (Übermäßig selbstgefällig)-Seite nach oben am Thron des Blutes.
- ☉ Auf dem Ort Grusel-Set werden Hinweise bis zu seinem Hinweiswert platziert.

- ☞ Die folgenden Szenen werden dem aktuellen Szenendeck hinzugefügt: Szene 2a – Die schreckliche Contessa und Szene 3a – Blutbad.
- ☞ Die übrigen Karten des Begegnungssets *Die schreckliche Contessa* werden zusammen mit dem Begegnungs-Ablagestapel ins Begegnungsdeck gemischt.
- ☞ Alle einseitigen Begegnungskarten aus den beiseitegelegten Begegnungssets *Eine kosmische Reise* und *Die vergessene Insel* werden zusammengemischt und als „Filmrollen-Deck“ neben der Szenarioübersichtskarte platziert.
- ☞ Dem Chaosbeutel werden 2 -Marker hinzugefügt.
- ☞ Das Spiel kann nun weitergehen.

Platzierung der Orte für Szene 2: Die schreckliche Contessa



★ ★ ★ ★ Heimgesucht

Manche Orte in diesem Szenario haben das Schlüsselwort Heimgesucht. Immer wenn einem Ermittler beim Ermitteln an einem Ort eine Fertigkeitsprobe misslingt, muss er zunächst alle Ergebnisse jener Fertigkeitsprobe anwenden und anschließend alle „Heimgesucht“-Fähigkeiten auf jenem Ort abhandeln.

Ein Ort gilt im Hinblick auf andere Karteneffekte als „heimgesucht“, wenn er mindestens 1 „Heimgesucht“-Fähigkeit (aufgedruckt oder aus einer anderen Quelle) aufweist.



Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler wurden besiegt): Welcher Wahnsinn auch immer Studio C in seinem Griff hält, nun hat er auch dich erfasst. Du kannst dich nur schwer daran erinnern, wer du vor den heutigen Ereignissen warst. Bist du noch du selbst? Oder spielst du nur eine Rolle? Während du noch versuchst, die Wahrheit zu finden, beginnt der Abspann zu laufen.

☞ Jeder Ermittler muss die Sammlung nach einer zufälligen **Wahnsinn**- oder **Makel**-Grundschwäche durchsuchen und sie dauerhaft seinem Deck hinzufügen. Sie zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.

☞ Fahre mit **Fin** fort.


Auflösung 1: Wütend richtet der Monarch das Helioskop auf Kulissen und Komparsen gleichermaßen. Als du von der Szene fliehst, blickst du dich noch einmal um und siehst, wie André von einem Strahl aus kaleidoskopischem Licht getroffen wird und sich darin auflöst. Als du es endlich nach draußen schaffst, hörst du nur noch das heimtückische Klicken von Studio C in deinem Kopf. Es klingt fast wie Gelächter.

☞ Entferne die Storyvorteilskarte André Patel aus dem Spiel.


☞ Fahre mit **Fin** fort.

Auflösung 2: André klopft dir auf die Schulter und reibt sich dann seufzend die Augen. „Bien joué, mon ami. Ohne Sie hätte ich das nicht überlebt.“ Du hältst das jetzt inaktive Teleskop in


deinen Händen, während deine Gedanken um die erstaunlichen Dinge kreisen, die du soeben noch erlebt hast. Saturn, die außerirdischen Kreaturen und die Weite des Weltalls. Du wirst dir Eine kosmische Reise nicht ansehen müssen – du hast sie bereits selbst erlebt.

 Fahre mit **Auflösung 5** fort.

Auflösung 3: „Welch riesige Kreaturen!“, ruft André aus. „Ich hätte nie gedacht, dass es möglich wäre, solche Dinge zu erleben. Und Sie, Sie waren absolut brillant! Ich kann Ihnen nicht genug danken, lieber Freund.“ Der Filmstar scheint sich nicht im Geringsten von den seltsamen und wundersamen Schrecken, denen ihr begegnet seid, aus der Ruhe bringen zu lassen. Die Überreste von Stab und Edelstein liegen zerschmettert zu euren Füßen. Vielleicht ist Hollywood doch nichts für dich, denkst du dir.


 Fahre mit **Auflösung 5** fort.

Auflösung 4: André wischt sich eine dicke Staubschicht von der Weste und beginnt, an seinem Gehstock herumzuspielen. „Ich bin mir noch nicht sicher, aber Die schreckliche Contessa hat vielleicht gerade ihre Hauptdarstellerin verloren. Ich weiß immer noch nicht genau, was passiert ist oder warum, aber ich bin froh, dass Sie hier waren, um mir zu helfen.“


 Fahre mit **Auflösung 5** fort.

Auflösung 5: Einige Stunden später findest du André neben Erika Strand, der Produzentin. Sie sitzt gegen die Wand gelehnt und hält den Kopf zwischen den Händen. „Harter Tag, meine Beste?“ André beugt sich vor und stellt ihr eine dampfende Tasse Tee hin. Nach einem zaghaften Schluck schaut Erika André an. „Was ist passiert? Und warum fühle ich mich, als hätte ich gerade einen Ringkampf gegen einen riesigen Gorilla verloren?“


André sieht sie an und seine Besorgnis weicht der Neugier. „Ich bin mir nicht sicher, aber Sie waren definitiv nicht Sie selbst. Ich nehme an, wir haben viel zu besprechen.“ Erika nickt immer wieder, während der Filmstar die seltsamen und fantastischen Ereignisse des Tages wiedergibt. Nachdem er seinen Bericht beendet hat, schnappt sich André seinen Hut und seinen Gehstock von einem Tisch neben sich. „Ich muss jetzt gehen. Es scheint, als sei das Rätsel noch nicht vollständig gelöst. Ich sage Ihnen allen Adieu.“ Der Schauspieler dreht sich noch einmal um, bevor er zur Tür hinausgeht, und lächelt verschmitzt. „Wir sehen uns wieder, mon ami.“


 Fahre mit **Fin** fort.

Fin: Irgendwo in der Ferne durchdringt ein schräges Lachen die Luft. Nach ein paar Augenblicken verstummt es und jemand ruft laut: „... und Schnitt! Drehende!“

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

❖ Falls „die Ermittler rechtzeitig vor Drehbeginn erschienen sind“, verdient jeder Ermittler 1 Bonus-Erfahrungspunkt.

 Falls die Storyvorteilskarte André Patel am Ende des Szenarios unter der Kontrolle eines Ermittlers war, darf sie ein beliebiger Ermittler für den Rest der Kampagne seinem Deck hinzufügen. Sie zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.

 Falls dieses Szenario im Kampagnenmodus gespielt wurde, setze den Chaosbeutel der Kampagne zurück.



Credits

Expansion Design and Development: Waleed Ma'arouf mit Josiah „Duke“ Harrist und Nicholas Kory

Producer: Eric Stanton

Editing: Andréa Dell'Agnese

Proofreading: Alyssa Barringer

Game Rules Specialist: Alex Werner

Product Line Manager: Caitlyn McGrath

Game Design Manager: Kate Morgan

Arkham Horror Story Review: Daniel Lovat Clark, Ryann Collins und Philip D. Henry

Cultural and Sensitivity Review: FFG Cultural Sensitivity Panel

Expansion Graphic Design: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Mercedes Opheim

Art Direction: Tim Flanders, Jeff Johnson, Kate Swazee und Stephen Somers

Managing Art Director: Tony Bradt

Quality Assurance Specialist: Zach Tewalthomas

Franchise Development: Andy Christensen, Joe DeSimone, Brian Mulcahy, Katrina Ostrander und Sean Ryan

Production Management: Justin Anger und Austin Litzler

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Director of Studio Operations: John Franz-Wichlacz

VP of Strategy: Jim Cartwright

Executive Game Designer: Nate French

Head of Studio: Chris Gerber

Playtesters

Avita Amoebe, Gilles „Raxle“ Belhassen, Stephanie „Kahlane“ Belhassen, Ryan Blood, Eddie Burgoyne, Crista Burgoyne, Rafa Cerrato, Michael Chen, Anthony Clark, Rhylie Colby, Shelley Danielle, Wes Divin, Johannes Duckeck, Richard A. Edwards, Tony Fanchi, Sam Fuhrman, Bradley „Pax“ Galbraith, Alfredo Gómez, Álvaro „Kortatu“ González, Rainer Grant, Richard Harris, Dean Howard, James Howell, Grant Hyslop, Josh Jones, Michael Joyce, Kenny Ling, Josh McCluey, John Molinari, Josh Parrish, Steve Reineccius, Zap Riecken, Jordi Solera, Addison Stumpf, Kevin Tuttle, Egoitz Uribeetxebarria, Steinar Watne, Owen Weldon, Alex Xöul

Asmodee Germany

Redaktion & Übersetzung: Benjamin Fischer, Steffen Trzensky und Simon Blome

Layout & Grafische Bearbeitung: Monika Planeta



FANTASY
FLIGHT
GAMES

