

ARKHAM HORROR®

DAS KARTENSPIEL

Ermittlerdeck ANDRÉ PATEL

André spielte mit seinem Gehstock herum und fuhr mit dem Daumen über die Risse im Holz. Um ihn herum herrschte große Aufregung. Die Anweisungen des Sicherheitsteams vermischten sich mit den Bitten der Presse, doch ein wenig näher kommen zu dürfen. Er war an dieses Chaos auf dem roten Teppich gewöhnt, also ließ er seine Blicke wandern und seine Gedanken schweifen. Auf der leuchtenden Reklametafel über den Türen des Palace Movie Theater stand „Les Marées Montantes“ – sein neuester Film. Der Name versetzte ihn zurück an die Strände im Süden Frankreichs, wo der Film gedreht worden war ...

Es war seine erste Hauptrolle gewesen und die Angst zu versagen schnürte ihm damals die Kehle zu, als er barfuß im Sand stand. Die Dreharbeiten für den Tag waren bereits beendet, doch er spürte weiterhin, wie der Druck, absolut perfekt sein zu müssen, schwer auf ihm lastete. Während er so dastand und sich auf seine Atmung konzentrierte, hörte er plötzlich eine leise, aber durchdringende Stimme hinter sich: „Du hast uns Großes zu bieten, André.“

André wirbelte herum, sah jedoch nichts als einen langen, leeren Strand. Die Stimme sprach weiter – in seinem Kopf. „Im Gegenzug geben wir dir alles, was du dir gewünscht hast: die Aufmerksamkeit und Bewunderung der Welt.“ Die Worte schienen schwer in der schwülen Luft zu hängen. André glaubte, dass seine Angst ihm wohl einen Streich spielte. „Erst wenn der Schläfer erwacht und sein Unheil anrichtet, werden wir frei sein. Dies wird die Zeit sein, da du uns findest. Und du wirst uns deinen Blick schenken.“

Ein blendender Blitz riss André aus seinem Tagtraum. „Hier drüben!“, rief ein Reporter. André lächelte instinktiv und war plötzlich wieder in seiner Rolle als Darsteller. Er war zurück in Arkham: zurück in dieser Stadt voller Energie und Möglichkeiten. Der Schauspieler schritt selbstbewusst über den roten Teppich und freute sich darauf, Arkham zu zeigen, wer sein neuer Filmstar ist.

Verwendung dieser Erweiterung

Diese Erweiterung enthält das aus 36 Karten bestehende Einsteigerdeck für **André Patel** sowie 24 Verbesserungen für dieses Ermittlerdeck. Das Deck und die Verbesserungen kommen ohne zusätzliche Spielerkarten aus, können aber wie die Spielerkarten anderer Erweiterungen für *Arkham Horror: Das Kartenspiel* auch der Kartensammlung hinzugefügt werden.

Wenn du nur mit diesem Einsteigerdeck spielst, solltest du zuerst die Ermittlerkarte **André Patel**, seine 4 Signaturkarten, die Grundschwäche *Ahnungslos* und alle 30 Karten der Stufe 0 wie auf der rechten Seite angegeben herausuchen. Dieses vorgefertigte Einsteigerdeck von **André Patel** besteht aus diesen 36 Karten, welche du zum Spielen von (separat erhältlichen) Szenarien oder Kampagnen für *Arkham Horror: Das Kartenspiel* verwenden kannst. Wenn du während der Kampagne Erfahrungspunkte verdienst, kannst du diese ausgeben, um dein Deck mit den 24 höherstufigen Karten aus dieser Erweiterung zu verbessern. Weitere Einzelheiten zu Erfahrungspunkten und zum Deckbau kannst du auf Seite 22 bzw. Seite 30 der Spielanleitung des Grundspiels von *Arkham Horror: Das Kartenspiel* nachlesen.

Spielst du **André Patel** zusammen mit deinen anderen Spielerkarten von *Arkham Horror: Das Kartenspiel*, kannst du dieses vorgefertigte Deck mit Karten deiner Sammlung weiter anpassen oder auch ein ganz neues Deck für **André Patel** erstellen.

Strategie-Tipps für André Patel

Überall, wo André Patel auftritt, steht er im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit. Er gehört der Schurkenklasse an und ist darauf aus, bei seinen Fertigkeitstests besonders erfolgreich zu sein. Je besser André abschneidet, desto mehr Belohnungen erhält er. Seine Fähigkeit erlaubt es ihm beispielsweise, in seinem Zug eine zusätzliche Aktion zu nehmen, falls ihm eine Fertigkeitstestprobe um 2 oder mehr Punkte gelingt.

Viele Karten in Andrés Deck sind darauf ausgelegt, Proben besonders gut zu bestehen. Mit *Polierter Gehstock* kann er automatisch jedem Gegner entgegenkommen, falls ihm eine Fertigkeitstestprobe beim Angriff um 2 oder mehr Punkte gelingt. Mit *Dietriche* werden seine beiden stärksten Fertigkeitstestwerte für eine Probe kombiniert, sie gehen aber kaputt, sollte der Erfolg nicht groß genug sein. Und schließlich steht ihm *Marcus Sengstacke* zur Seite, der Andrés Erfolge finanziell belohnt.

Der Schlüssel zu Andrés Erfolg liegt in seiner guten Vorbereitung und seinem Engagement – sowohl auf der Leinwand als auch auf den Straßen von Arkham. Seine Signaturkarten *Kenne den Abgang*, *Lerne den Text* und *Verstehe die Szene* gewähren jeweils ein **?**, wenn sie zu einer Probe beigetragen werden. Und bei ganz bestimmten Aktionen gewähren sie sogar **??**.

Andrés Signaturschwäche *Die Last der Welt* zeigt auf, wie schädlich Misserfolge für seine Psyche sein können. Immer wenn André eine Fertigkeitstestprobe misslingt und die Karte im Spiel ist, erleidet er 1 Horror und die Karte selbst wird wieder in sein Deck gemischt. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis seine Unsicherheit und Angst wieder in den Vordergrund treten.

André Patel, der Filmstar

Ermittler

André Patel..... (☞ 1)

Vorteile (14)

2x Auf der großen Bühne. (☞ 7)

2x Berühmt..... (☞ 8)

2x Die Gerüchteküche... (☞ 9)

2x Extravaganter Ring. (☞ 10)

2x Dietriche..... (☞ 11)

2x Marcus Sengstacke (☞ 12)

2x Polierter Gehstock. (☞ 13)

Ereignisse (10)

2x Alles mitgehen

lassen..... (☞ 14)

2x Schulden begleichen (☞ 15)

2x Schneller Abgang... (☞ 16)

2x Plötzlicher Sturz.... (☞ 17)

2x Direkt vor

ihrer Nase..... (☞ 18)

Fertigkeiten (9)

Kenne den Abgang..... (☞ 2)

Lerne den Text..... (☞ 3)

Verstehe die Szene..... (☞ 4)

2x Eine Hand

wäscht die andere..... (☞ 19)

2x „Nichts wie weg!“... (☞ 20)

2x „Guck mal!“ (☞ 21)

Schwächen (2)

Die Last der Welt..... (☞ 5)


1x zufällige Grundschwäche

[z. B. Ahnungslos (☞ 6)]

André Patel verbessern

Es gibt zwei grundsätzliche Wege, das Deck von André Patel zu verbessern, wenn du die in dieser Erweiterung enthaltenen Karten verwendest. Die erste Möglichkeit ist, sich voll und ganz auf das Sammeln von Ressourcen zu konzentrieren, um sie dafür auszugeben, Andrés Erfolgschancen bei Fertigkeitstests zu erhöhen. Die andere Möglichkeit ist, die Anzahl der Aktionen zu maximieren, die André während seines Zuges nehmen kann.

Wenn du dich für das Sammeln von Ressourcen entscheidest, steht dir die verbesserte Version *Marcus Sengstacke (Stufe 2)* zur Verfügung, der mehr Geistige Gesundheit aufweist und somit mehr Geduld bei möglichen Misserfolgen hat. Außerdem kann André das Spiel mit der Vorteilskarte *Silberzüngig (Stufe 3)* auf der Hand beginnen, mit der er Ressourcen ausgeben kann, um seine Fertigkeitswerte zu verbessern. *Gute Beziehungen (Stufe 3)* nutzt angesparte Ressourcen, um Fertigkeitswerte direkt zu erhöhen, was zum munteren Horten von Ressourcen einlädt. Auch die außergewöhnliche Vorteilskarte *Der Schwarze Fächer (Stufe 3)* wird umso mächtiger, je mehr Ressourcen du anhäufst.

Andrés anderer Weg konzentriert sich auf das effiziente Nutzen von Aktionen, um so viele Dinge wie möglich in deinem Zug tun zu können. Mit *Dietriche (Stufe 1)* kann André 1 Mal pro Runde mit einem kombinierten Fertigkeitswert von 8 ermitteln, was die Wahrscheinlichkeit erhöht, seine -Fähigkeit auszulösen und mehr Aktionen zu erhalten. *Die Gerüchteküche (Stufe 2)* ermöglicht es dir, dich sehr weit zu bewegen, wenn ein Gegner im Spiel ist. Mit der Verbesserung *Direkt vor ihrer Nase (Stufe 3)* kann André bei einem entsprechend großen Erfolg sowohl an seinem Ort als auch an einem verbundenen Ort je 1 Hinweis entdecken. *Die Rote Uhr (Stufe 5)* kostet 10 Erfahrungspunkte und gewährt André alle 3 Runden 2 zusätzliche Aktionen. In Kombination mit Andrés Ermittlerfähigkeit kann er dadurch 6 Aktionen in seinem Zug nehmen!

Erweiterungssymbol

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



Credits

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

Producer: Molly Glover und Eric Stanton

Editing: Andrea Dell'Agnese

Proofreading: Kelley Curry

Game Rules Specialist: Alex Werner

Design Lead: Nate French

Product Line Manager: Gavin Duffy und Caitlyn McGrath

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: Alexander Karcz

Art Direction: Jeff Lee Johnson, Tim Flanders, 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

Besonderer Dank geht an Daniel Lovat Clark.

Testspieler

Rita Asangarani, Leonard Ash, David Avilés, John Bagley, Tanner Barth, Gilles Belhassen, Ryan Billington, Brian Blair, Marc Blanchard, Ryan Blood, Rafa Cerrato, Ann Christensen, Anthony Clark, Aaron Creller, Shelley Danielle, Ricardo Basilio Donoso, Tiago Basilio Donoso, Johannes Duckeck, Robert Evans, Nachum Fisch, Charlie Fox, Adam Fraser, Sam Fuhrman, Alfredo Gómez, Paul Grimes, Angelo Bevilacqua Neves Guidugli, Richard Harris, Josh Harry, Grégory Henriques, Josh Jones, Bob Juranek, Álvaro Korta, Christopher Leigh, Craig Lincoln, Jules Mallette, Zacarías M. Martínez, Josh McCluey, Joseph McNeil, Pax Meier, Sonny Mikszath, Travis Milam, Christian Möhlenberg, Arthur Rodrigues Moraes, Cliff Orme, Josh Parrish, Michael Pelfrey, Chad A. Reverman, Tyler Romeo, Michael Santoroski, Vincent Schwartz, Jimmie Sharp, Zev Shields, Christopher Smith, Jordi Solera, Addison Stumpf, Tauan Tinti, Deyannira Tirado, Henrique Trein, Marcelo Trein, Egoitz Uribeetxebarria, Edu V. M., Paul Wallwork, Owen Weldon, Finian Westergaard, Ben Wiebracht und Alex Xöul

Asmodee Germany

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

Layout & Grafische Bearbeitung: Max Breidenbach