

# ARKHAM HORROR®

## DAS KARTENSPIEL

### GLÜCK UND TORHEIT

#### Möchtest du dein Glück versuchen?

Ein Casino in Monte Carlo wendet eine Macht an, mit der Wahrscheinlichkeiten manipuliert werden können, und häuft damit unermesslichen Reichtum an. Dabei scheut der Casino-Boss nicht davor zurück, die Leben seiner Gäste aufs Spiel zu setzen. In *Glück und Torheit*, einem Szenario für *Arkham Horror: Das Kartenspiel*, müssen 1–4 Ermittler einen waghalsigen Coup im Casino durchführen, um die Quelle seiner Macht zu stehlen und den ruchlosen Machenschaften dort ein Ende zu setzen! Werden die Ermittler bei ihrem Vorhaben das Glück auf ihrer Seite haben? Oder wird Fortuna sie im Stich lassen?

#### Erweiterungssymbol

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



## Spielmodi

Das Szenario *Glück und Torheit* kann entweder als Einzelspielszenario gespielt oder als Nebengeschichte in eine Kampagne integriert werden. *Glück und Torheit* lässt sich besonders gut in die Kampagne *Die scharlachroten Schlüssel* einbinden, da die Geschichte und die Szenariobelohnungen mit der Kampagne verwoben sind.

### 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, -2, -2, -3, -3, -4, -5, ☠, ☠, ☠, 🗡, 🌿, 🌿, 🌿, ✨.

☉ **Schwer:** 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -6, -7, ☠, ☠, ☠, 🗡, 🌿, 🌿, 🌿, ✨.

### 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 in einer Kampagne gespielt werden soll, wird es bei der Vorbereitung behandelt, als ob es sich um das nächste Szenario der Kampagne handeln würde. Es werden derselbe Chaosbeutel und dieselben Schwächen, Traumata und Storyvorteile verwendet, welche die Ermittler zuvor verdient haben.

**Um Glück und Torheit als Nebengeschichte zu spielen, muss jeder Ermittler 3 Erfahrungspunkte ausgeben.** *Hinweis: Wird Glück und Torheit als eine Nebengeschichte in der Kampagne Die scharlachroten Schlüssel gespielt, weichen die Kosten ab, da diese Kampagne besondere Regeln für Nebengeschichten hat (siehe dazu den Kampagnenleitfaden von Die scharlachroten Schlüssel auf Seite 10).*

## Zusätzliche Regeln & Klarstellungen

---

### Checkpoint

Dieses Szenario ist in zwei Teile aufgeteilt. Ihr könnt jeden Teil einzeln (mit Unterbrechung) oder beide Teile nacheinander als Teil einer längeren Sitzung spielen. Jeder Teil gilt als eigenständiges Spiel mit eigener Szenariovorbereitung und Auflösung. Nachdem der erste Teil dieses Szenarios abgeschlossen wurde, führt euch der Kampagnenleitfaden zu einem Checkpoint, der euch anweist, wie ihr fortfahren sollt. Falls ihr direkt mit dem nächsten Teil des Szenarios fortfahren möchtet, weist euch der Checkpoint an, wie das Spiel aufgeräumt und für den nächsten Teil des Szenarios vorbereitet wird. Falls ihr pausieren und das Spiel zu einem späteren Zeitpunkt fortführen möchtet, weist euch der Checkpoint an, bestimmte Informationen im Kampagnenlogbuch zu notieren, um die Vorbereitung für die nächste Spielsitzung zu vereinfachen.

## Alarmstufe

Bei der Vorbereitung dieses Szenarios werdet ihr angewiesen, 1 Verderben neben jeder Ermittlerkarte zu platzieren, was der aktuellen „Alarmstufe“ des Ermittlers entspricht. Während des Coups können sich die Alarmstufen abhängig von den Aktionen und Entscheidungen der Ermittler erhöhen oder senken. Eine höhere Alarmstufe bedeutet, dass das Casino immer mehr auf euch und eure Aktionen aufmerksam wird, wodurch die Chance auf einen erfolgreichen Coup abnimmt. Falls ein Effekt die Alarmstufe eines Ermittlers um eine bestimmte Menge erhöht, platziert so viel Verderben neben seiner Ermittlerkarte. Falls ein Effekt die Alarmstufe eines Ermittlers um eine bestimmte Menge senkt, entfernt so viel Verderben neben seiner Ermittlerkarte.

**Die Alarmstufe eines Ermittlers kann nicht unter 1 gesenkt oder über 10 erhöht werden.**

Auch wenn für die Alarmstufe Verderbensmarker verwendet werden, so ist die Alarmstufe eines Ermittlers kein Verderben und zählt nicht gegen den Verderbensschwellenwert der Agenda.

Die Alarmstufe eines Ermittlers hat folgenden zusätzlichen Effekt:

- ☉ Jeder **Casino**-Gegner am Ort eines Ermittlers mit einer Alarmstufe von 6 oder höher verliert Zurückhaltend.

## Isamara Ordoñez

Isamara Ordoñez ist eine doppelseitige Storyvorteilskarte. Falls Isamara Ordoñez aus irgendeinem Grund das Spiel verlässt oder falls ein Ermittler, der ihre Karte kontrolliert, besiegt wird, wird sie als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.

## 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.
- ☉ Während dieses Szenarios werden die Orte in zwei Bereichen angeordnet, die entweder aus **Öffentlich-** oder **Gesperrt-**Orten bestehen (siehe Seite 15 und 26). Falls der Zielort eines Gegners mit dem Schlüsselwort Patrouille als „im Uhrzeigersinn“ oder „gegen den Uhrzeigersinn“ angegeben wird, bewegt sich der Gegner innerhalb des Bereiches, in dem er sich befindet, im bzw. gegen den Uhrzeigersinn zu einem verbundenen Ort. Gegner patrouillieren nicht zwischen den zwei Bereichen hin und her, außer sie bewegen sich auf andere Weise (z. B. durch einen Effekt).

## Spielkarten-Symbole

In diesem Szenario weisen manche Kartenfähigkeiten auf Begegnungskarten einen Ermittler an, Karten vom Begegnungsdeck abzulegen, um „ihre Spielkarten-Symbole zu überprüfen“. Dafür muss jener Ermittler die angegebene Anzahl an Begegnungskarten ablegen und die auf ihnen abgebildeten Spielkarten-Symbole überprüfen. Die Symbole haben sowohl eine Farbe (Rot oder Schwarz), eine Spielfarbe (♥, ♦, ♠ oder ♣) und einen Wert (4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q oder K).



- ☉ Für die Bestimmung eines numerischen Wertes zählen J, Q und K jeweils als 10. Für die Bestimmung einer Farbe zählen ♥ und ♦ als Rot; ♠ und ♣ zählen als Schwarz.
- ☉ Falls das Begegnungsdeck bei der Überprüfung von Spielkarten-Symbolen leer wird, lege die Karten, die bereits abgelegt worden sind, beiseite und mische den restlichen Ablagestapel zu einem neuen Begegnungsdeck. Dann fahre mit dem Ablegen der Karten fort.
- ☉ Wenn bei einem Karteneffekt von einer „Straße“ die Rede ist, ist eine aufsteigende Folge von Spielkartenwerten gemeint (z. B. 7, 8, 9, 10, J).
- ☉ Falls bei einer Überprüfung eine Karte ohne Spielkarten-Symbol abgelegt wird, lege sie beiseite und lege eine zusätzliche Karte ab. *(Alle so beiseitegelegten Karten werden nach der Überprüfung der Spielkarten-Symbole abgelegt.)*
- ☉ Hinweis: Auf manchen Begegnungskarten befindet sich der Wert „A“. Diese Karten werden nicht dem Begegnungsdeck hinzugefügt. Daher können diese Spielkarten-Symbole niemals bei einer Überprüfung vorkommen.

## Mulligan

Manche Effekte auf *Spiel*-Orten, die dich anweisen, Karten vom Begegnungsdeck abzulegen, geben zudem an, dass du einen Mulligan nehmen kannst. Das bedeutet, dass du nach dem Ablegen der angegebenen Anzahl Karten und der Überprüfung ihrer Spielkarten-Symbole beliebig viele dieser Karten beiseitelegen kannst. Dann legst du genauso viele Karten vom Begegnungsdeck ab, wie du Karten beiseitegelegt hast, um diese zu ersetzen. Lege nach der Abhandlung des Effekts alle so beiseitegelegten Karten ab.

## Der Quell des Glücks

Dieses Szenario enthält den Schlüssel Der Quell des Glücks. Ein Schlüssel ist ein Kartentyp, der in der Kampagne *Die scharlachroten Schlüssel* eingeführt wurde. Die vollständigen Regeln für diesen Kartentyp stehen im Kampagnenleitfaden von *Die scharlachroten Schlüssel* auf Seite 3.

In diesem Szenario ist Der Quell des Glücks einfach ein Objekt, hinter dem die Ermittler her sind und auf das Marker gelegt werden.

**Das Textfeld von Der Quell des Glücks wird für die Dauer dieses Szenarios behandelt, als ob es leer wäre.** Deshalb werden die vollständigen Regeln für Schlüssel nicht benötigt, um dieses Szenario zu spielen. Wenn die Ermittler dieses Szenario aber als Nebengeschichte in der Kampagne *Die scharlachroten Schlüssel* spielen, können sie sich den Schlüssel Der Quell des Glücks verdienen und in zukünftigen Szenarien der Kampagne verwenden.



## Glück und Torheit, Teil I

**Einführung 1:** MANN NACH GROSSEM CASINOGEWINN ZWEIMAL VOM BLITZ GETROFFEN! Diese sensationsheischende Überschrift war es, die deine Aufmerksamkeit erregt hat. Womöglich hättest du das Ganze als ungewöhnliches Ereignis abgeschrieben, das nur groß aufgebauscht wurde, um mehr Zeitungen zu verkaufen, wäre da nicht noch eine Reihe weiterer sonderbarer Vorfälle gewesen. Sie hatten sich allesamt im Umfeld desselben Ortes ereignet: einem Casino in Monte Carlo namens *Défis de la Roulette*. Neben dem unglücklichen Spieler, der mit seinem großen Gewinn kurz nach dem Verlassen des Casinos vom Blitz getroffen worden war, hatte es noch weitere Opfer gegeben, die in näherer Umgebung auf ähnlich schaurige und höchst unwahrscheinliche Weise ums Leben gekommen waren. Deine weiteren Nachforschungen haben ergeben, dass dieses Casino erst vor Kurzem und sehr plötzlich auf der Bildfläche erschienen ist. Die monegassischen Behörden halten sich verdächtig bedeckt, was das Etablissement und seinen Besitzer betrifft. Seit seiner Eröffnung scheint das Casino ein Anziehungspunkt für das Unnatürliche und Unwahrscheinliche zu sein. Je mehr du in Erfahrung bringst, desto sicherer bist du dir, dass die Sache einen genaueren Blick wert ist. Du musst herausfinden, ob diese Ereignisse bloßer Zufall oder das Ergebnis von etwas weitaus Unheilvollerem sind.

Falls *Glück und Torheit* als Nebengeschichte in der Kampagne *Die scharlachroten Schlüssel* gespielt wird, fahre mit **Einführung 2** fort.

Ansonsten fahre mit **Einführung 3** fort.

**Einführung 2:** Deine Zelle hat den Namen einer Kontaktperson erhalten, die im *Défis de la Roulette* arbeitet: Isamara Ordoñez. Isamara ist dort aber nicht einfach nur eine Angestellte, sie ist „*Flor de Nicaragua*“, eine Sängerin, deren Auftritte zu einer Hauptattraktion des Casinos geworden sind. Sie soll sich für Hilfe im vergangenen Monat an verschiedene Organisationen gewandt haben, da sie die Ereignisse hinter den Kulissen stark beunruhigen würden. Die Foundation hat Grund zur Annahme, dass ein Schlüssel für die seltsamen Ereignisse verantwortlich sein könnte. Du setzt dich an einen Tisch in der Casino-Lounge und wartest auf eine passende Gelegenheit, Isamara

auf dich aufmerksam zu machen. Nach nur wenigen Minuten betritt eine Frau in einem auffälligen roten Kleid die Bühne. Ihre Darbietung ist so fesselnd, dass dir erst wieder bewusst wird, warum du eigentlich hier bist, als sie die Bühne bereits wieder verlassen will. Es besteht kein Zweifel, dass sie diejenige ist, nach der du suchst. Als sie ihren Blick über das Publikum schweifen lässt, winkst du ihr kurz zu. Zuerst scheint sie dich nicht zu beachten, doch dann fällt ihr Blick auf die Blume, die du als Erkennungszeichen tragen solltest. Sie nähert sich deinem Tisch und setzt sich zu dir. Ein freundliches Lächeln umspielt ihre Lippen, doch ihre Worte fallen kurz und knapp aus. „Wenn Sie von Denen geschickt wurden, dann ist es nicht sicher, hier zu reden. Treffen Sie mich in einer Stunde.“ Sie steckt dir eine Karte mit der Adresse eines nahe gelegenen Cafés zu. Dann steht sie auf und streicht ihr Kleid glatt. „Vielen Dank für die netten Worte zu meinem Auftritt!“, sagt sie etwas lauter, dass es auch andere Leute in der Nähe hören können. „Ich hoffe, Sie schon bald wieder begrüßen zu können!“

Fahre mit **Einführung 4** fort.

**Einführung 3:** Obwohl du mehrere Tage damit zubringst, in der Stadt Informationen über das Casino einzuholen, scheint es kaum vielversprechende Hinweise zu geben. Als du das Casino selbst besuchst, fällt dir nichts Ungewöhnliches auf, auch wenn deine bohrenden Fragen nicht unbemerkt bleiben. Denn als du dich schließlich in die Casino-Lounge setzt und überlegst, ob die Reise nach Monte Carlo pure Zeitverschwendung war, setzt sich eine Frau in einem auffälligen roten Kleid zu dir an den Tisch. Es ist niemand anderes als Isamara Ordoñez, die Sängerin, die bei ihrem Auftritt kurz zuvor das Publikum mit ihrer betörend schönen Stimme in ihren Bann gezogen hat. Ein freundliches Lächeln umspielt ihre Lippen, doch ihre Worte fallen kurz und knapp aus. „Sie sind zu unvorsichtig. Hier können wir nicht reden. Wenn Sie die Wahrheit erfahren wollen, dann treffen Sie mich in einer Stunde.“ Sie steckt dir eine Karte mit der Adresse eines nahe gelegenen Cafés zu. Dann steht sie auf und streicht ihr Kleid glatt. „Vielen Dank für die netten Worte zu meinem Auftritt!“, sagt sie etwas lauter, dass es auch andere Leute in der Nähe hören können. „Ich hoffe, Sie schon bald wieder begrüßen zu können!“

Fahre mit **Einführung 4** fort.

**Einführung 4:** Isamara trägt einen langen, dunkelblauen Mantel, als du sie wiedertriffst. Ihr gewelltes braunes Haar ist teilweise unter einem breitrempigen Hut verborgen. Sie scheint sichtlich besorgt zu sein, dass jemand sie erkennen könnte. „Sie sind zu Recht misstrauisch, was im Défis passiert“, beginnt sie direkt, ohne Zeit mit Höflichkeiten zu verschwenden. „Oberflächlich betrachtet ist es ein Casino wie jedes andere. Aber dort geht mehr vor sich, als irgendjemand vermuten könnte. Hinter den Kulissen hat ein Kult das Sagen, dessen Mitglieder sich Die Auserwählten des Glücks nennen. Sie sind äußerst gefährlich und schrecken vor nichts zurück. Allen, die dem Casino in die Quere und der Wahrheit zu nahe gekommen sind, ist ein furchtbares Schicksal widerfahren.“

Du fragst sie, inwieweit der Besitzer des Casinos mit dem Kult unter einer Decke steckt. Isamara lächelt traurig. „Abarran? Er ist ihr Anführer. Nicht nur das, er ist der Schlimmste von allen. Er hat das Casino hergebracht, aber noch viel wichtiger: Er hat den Quell hergebracht.“

Isamara erklärt, dass im Tresor des Casinos ein seltsames, mächtiges Relikt mysteriöser Herkunft gelagert wird. „Und dieses Relikt ist es auch, das für die unwahrscheinlichen Ereignisse verantwortlich ist, die in der Umgebung des Casinos geschehen sind. Der Gegenstand wird der Quell des Glücks genannt und er hat die Macht, Wahrscheinlichkeit und Glück zu manipulieren. Abarran hütet ihn wie seinen Augapfel, denn wer den Quell besitzt, vermag das Glück für die eigenen Zwecke zu nutzen, ganz egal wie selbstsüchtig und zerstörerisch diese sein mögen. Im Laufe der Zeit hat er sich mit den Auserwählten des Glücks eine loyale Gefolgschaft aufgebaut, indem er sie in begrenztem Maße an den Vorzügen des Quells teilhaben lässt. Inzwischen verehren seine Auserwählten den Quell fast schon wie einen Gott. Diese wahren Gläubigen können leicht von den gewöhnlichen Angestellten des Casinos unterschieden werden: Sie tragen alle ein unverwechselbares Münzmedaillon um den Hals. Aus irgendeinem Grund vertraut mir Abarran. Er hat mir sogar angeboten, seinem engeren Zirkel beizutreten. Ich glaube, er sieht mich als potenzielle Verbündete“, murmelt Isamara.

Du fragst sie, was du ihrer Meinung nach tun sollst. „Stehlen Sie den Quell. Schaffen Sie ihn fort von hier. Ich weiß nicht, wie ich es noch deutlicher

ausdrücken soll. Solange der Quell in Abarrans Händen ist, wird er ihn nutzen, um sich zu bereichern. Schlimmer noch, je länger er diese Macht verwendet, desto höher ist die Chance, dass noch mehr Menschen im Casino zu Schaden kommen. Wer weiß, welche große, unwahrscheinliche Katastrophe der Quell heraufbeschwören wird, wenn er nicht von hier verschwindet.“

Ihre Worte scheinen weniger ein Hilferuf als ein Aufruf zum Handeln zu sein. Ohne bewusst darüber nachzudenken, erklärst du dich schnell bereit, die Aufgabe zu übernehmen. Als du aufstehen willst, hält sie dich mit einem Handzeichen zurück.

„Eine letzte Sache noch: Unterschätzen Sie Abarran nicht! Er ist ein gefährlicher Mann. Nach außen hin gibt er sich höflich, aber unter dieser Maske verbirgt sich ein kaum zu bändigender Zorn, der entfesselt wird, wenn er seinen Schatz in Gefahr sieht. Ich habe Abarrans Temperament erlebt und bezweifle nicht, dass es ihn dazu treiben könnte, einen Menschen mit bloßen Händen in Stücke zu reißen, sollte dieser ihm einen Grund liefern.“ Mit diesem sehr aufmunternden Gedanken im Hinterkopf beginnst du mit der Planung eines Coups, der den höchsten aller Einsätze verlangt.

Wenn ihr das Auskundschaften des Casinos überspringen und direkt mit dem Coup beginnen wollt, fahre direkt mit **Glück und Torheit, Teil II** fort. (Achtung: Durch das Überspringen von Teil I wird die Schwierigkeit von Teil II beträchtlich erhöht.)

Ansonsten fahre mit **Einführung 5** fort.

**Einführung 5:** Ein paar Tage später triffst du dich erneut mit Isamara, um mit ihr vor dem eigentlichen Coup einen Plan zum Auskundschaften des Casinos zu schmieden. Isamara erklärt, auf welche Dinge du an diesem Abend besonders achten sollst, und warnt dich, dass sicher nicht genügend Zeit bleiben wird, alles auszukundschaften.

Das Folgende ist eine Zusammenfassung der Informationen, die Isamara den Ermittlern über das anstehende Auskundschaften des Casinos mitgeteilt hat:

- ☉ High Roller genießen ein hohes Ansehen im Casino. Wenn du mit genug Geld um dich wirfst, wird dies weitere Optionen für den Coup eröffnen.
- ☉ Die Beschaffung einer Uniform von einem Angestellten des Casinos könnte dir helfen, dich unbemerkt zu bewegen.
- ☉ Isamara liegt sehr viel an dem Coup, doch sie hat verständlicherweise Bedenken, sich direkt zu beteiligen. Vielleicht kannst du sie umstimmen?
- ☉ Je mehr Geld du während des Auskundschaftens gewinnst, desto größer ist die Chance, dass das Casino am Abend des Coups mehr Geldwagen herausrollen muss. Diese Wagen haben zufällig genug Platz im Inneren, dass sich eine Person darin verstecken könnte ...
- ☉ Irgendwo im Casino gibt es einen großen Luftschacht, der vom öffentlichen Bereich direkt in den Bereich der Angestellten führt und dabei den normalen Personaleingang umgeht.
- ☉ Abarran trägt die Schlüssel zu seinem Büro bei sich, während er seine täglichen Runden dreht. Es ist ein Risiko, doch wenn du ihm die Schlüssel abnehmen kannst, musst du später keinen Weg in sein Büro finden.
- ☉ In der Haupthalle des Casinos gibt es einen Raum, der als Versteck für den Coup genutzt werden kann. Alle hier gelagerten Vorteilskarten sind sofort verfügbar, wenn die große Nacht beginnt.
- ☉ Der Quell des Glücks nährt sich vom Glück selbst und manipuliert es. Je mehr Glücksspiele du spielst, desto leichter und schneller kannst du später die Kontrolle über ihn erlangen.
- ☉ Und zu guter Letzt: Je mehr Hinweise du über die Abläufe im Casino sammelst, desto besser bist du auf deine Rolle vorbereitet und hast die Chance, bei dem eigentlichen Coup unauffällig zu bleiben!

## Vorbereitung

- ☉ Es werden alle Karten aus dem Begegnungsset *Glück und Torheit* herausgesucht. Dieses Set ist an diesem Symbol zu erkennen:



- ☉ Das Agendadeck wird nur mit der Agendakarte 1 erstellt und das Szenendeck nur mit der Szenekarte 1. Die restlichen Agenda- und Szenekarten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- ☉ Die folgenden Begegnungssets werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: *Auserwählte des Glücks* und *So viel zum Plan*. Diese Sets sind an diesen Symbolen zu erkennen:



- ☉ Folgende Orte werden mit der Seite (*Ruhiger Abend*) nach oben ins Spiel gebracht: Casino-Spielsaal, Casino-Lounge und Tisch für High Roller. Jeder andere **Öffentlich**-Ort wird ebenfalls ins Spiel gebracht. (Siehe dazu die Platzierung der Orte auf Seite 15.)
  - ◆ Die Handlungskarte Das Casino auskundschaften wird neben dem Casino-Spielsaal platziert.
  - ◆ Jeder Ermittler beginnt das Spiel im Casino-Spielsaal (*Ruhiger Abend*).
  - ◆ Jeder **Gesperrt**-Ort wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- ☉ Die Storyvorteilskarte Isamara Ordoñez (*Lounge-Sängerin*) wird mit der **Unauffällig**-Seite nach oben am Baccara-Tisch ins Spiel gebracht.

- ☉ Der Gegner Abarran Arrigorriagakoa erscheint mit der Seite (*Der Mann mit dem rubinroten Ring*) nach oben am Tisch für High Roller.
- ☉ 1 Casino-Wache erscheint am Roulette-Tisch, an welche die Handlungskarte Die Uniform könnte passen ... angehängt wird. (*Die Uniform könnte passen ... befindet sich auf der Rückseite der Handlungskarte Geldtransport.*)
- ☉ Jeder Ermittler wählt 1 **Rolle**-Storyvorteilskarte und übernimmt die Kontrolle über sie, mit der **Untrainiert**-Seite nach oben. Falls sich genau 1 Ermittler im Spiel befindet, wählt er eine zusätzliche **Rolle**-Storyvorteilskarte und übernimmt die Kontrolle über sie, mit der **Untrainiert**-Seite nach oben.
  - ◆ Jede nicht gewählte **Rolle**-Storyvorteilskarte wird aus dem Spiel entfernt.
- ☉ Der Schlüssel Der Quell des Glücks wird mit der **Stabil**-Seite nach oben an das Szenendeck angehängt. Es werden 7  Hinweise auf dem Schlüssel platziert. Sein Textfeld wird für die Dauer des Szenarios so behandelt, als ob es leer wäre.
- ☉ Die folgenden Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: die 3 Handlungskarten Nicht vom Glück begünstigt sowie die Storyvorteilskarten Geldwagen, Deck der Möglichkeiten und Isamara Ordoñez (*Balladensängerin*).
- ☉ Neben jeder Ermittlerkarte wird 1 Verderben platziert. Dies entspricht der aktuellen Alarmstufe des jeweiligen Ermittlers (*siehe „Alarmstufe“ auf Seite 4*).
- ☉ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- ☉ Das Spiel kann nun beginnen.

# Platzierung der Orte (Öffentlicher Bereich)

Patrouillenweg  
im Uhrzeigersinn

Patrouillenweg  
gegen den Uhrzeigersinn



## Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

**Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler wurden besiegt):** Fahre mit **Auflösung 1** fort.

**Auflösung 1:** *Du wirst gewaltsam aus dem Casino entfernt, nachdem du zu viel Aufmerksamkeit auf dich gezogen hast. Du kannst sicher davon ausgehen, dass deine Beschreibung unter den Angestellten die Runde machen wird. Das wird deinen geplanten Coup garantiert nicht einfacher machen ...*

- ☞ Jeder Ermittler, der nicht aufgegeben hat, erhöht seine Alarmstufe um 2.
- ☞ Die Ermittler können zwischen Glück und Torheit, Teil I und Teil II keine Erfahrungspunkte ausgeben und auch ihre Decks nicht verändern. Fahre mit **Checkpoint: Der Plan** fort. *(Das Spiel wird noch nicht aufgeräumt.)*

**Auflösung 2:** *Du hoffst, dass das, was du heute Abend in Erfahrung bringen und erreichen konntest, ausreichen wird. Wenigstens kannst du ruhiger schlafen in dem Wissen, dass die Angestellten kein besonderes Interesse an dir zu haben schienen. Das wird es dir einfacher machen, dich unauffällig zu verhalten, wenn der eigentliche Coup beginnt.*

- ☞ Die Ermittler können zwischen Glück und Torheit, Teil I und Teil II keine Erfahrungspunkte ausgeben und auch ihre Decks nicht verändern. Fahre mit **Checkpoint: Der Plan** fort. *(Das Spiel wird noch nicht aufgeräumt.)*

## Checkpoint: Der Plan

**Der Plan 1:** Nach dem Auskundschaften des Casinos ist es nun an der Zeit, den eigentlichen Coup zu planen. Es sind nur noch wenige Tage bis Samstagabend, dem geschäftigsten Wochentag im Défis de la Roulette – der perfekte Zeitpunkt, um sich in der Menge zu verstecken. Der Plan für den Coup ist einfach, zumindest in der Theorie. Während das Casino- und Wachpersonal mit dem samstäglichem Publikum beschäftigt ist, wirst du zuerst den öffentlichen Bereich betreten, wie schon beim letzten Mal. Dort wirst du versuchen, so wenig Aufmerksamkeit wie möglich zu erregen, während du die nötigen Vorbereitungen erledigst. Ist das geschafft, versuchst du in die gesperrten Bereiche des Casinos zu gelangen, zu denen nur das Personal Zugang hat. Hier befindet sich der Tresor, wo der Quell des Glücks aufbewahrt wird. Laut Isamara ist die Tresortür nicht nur durch massiven Stahl gesichert, sondern wird auch von irgendeiner Art Energie verschlossen gehalten. Und als ob das noch nicht genug wäre, wird sie ständig von Wachen, Patrouillen und diesen Kultisten, den Auserwählten des Glücks, überwacht. Nur mit einem sorgfältig ausgeführten Plan und guter Improvisation wirst du eine Chance haben, gegen alle Wahrscheinlichkeit erfolgreich zu sein. Da der Samstag schnell näher rückt und du noch Ausrüstung beschaffen und deine Vorgehensweise üben musst, bleibt dir womöglich nicht genug Zeit, um dich vorher auszuruhen und dich vom ersten Besuch im Casino zu erholen.

- ☉ Fahre mit **Der Plan 2** fort, falls ihr sofort mit dem nächsten Teil des Szenarios weiterspielen wollt, oder fahre mit **Der Plan 3** fort, falls ihr eine Pause einlegen und zu einem anderen Zeitpunkt weiterspielen wollt.

**Der Plan 2:** *Du atmest tief durch und machst dich an die letzten Vorbereitungen ...*

- ☉ Überprüfe bei jedem Ermittler die Gesamtmenge an Schaden und Horror. Falls ein Ermittler auf eine Gesamtmenge von 6 oder mehr kommt, merke dir, dass „die Ermittler Erholung benötigen“.
- ☉ Pro 1  Hinweis auf der Handlungskarte Das Casino auskundschaften bei der Auflösung von Teil I des Szenarios wählen die Ermittler als Gruppe 1 der folgenden Optionen:
  - ◇ Senke die Alarmstufe jedes Ermittlers um 1.
  - ◇ Wähle eine **Rolle**-Karte, die sich am Ende des Spiels unter der Kontrolle eines Ermittlers befunden hat, und drehe sie auf ihre **Trainiert**-Seite um.
- ☉ Die verdeckten Vorteilskarten unter dem Casino-Spielsaal, die Teil der „versteckten Ausrüstung für den Coup“ sind, werden herausgesucht. Jeder Ermittler nimmt sich davon die Vorteilskarten, die ihm gehören, und legt sie beiseite.
- ☉ Es wird kein Ort aus dem Spiel entfernt. (Alle Marker auf diesen Orten werden entfernt und alle Karten an diesen Orten werden wie üblich abgelegt, außer folgende Karten: Der Quell des Glücks, Isamara Ordoñez und Abarran Arrigorriagakoa.)
- ☉ Jedes Ermittlerdeck und das Begegnungsdeck werden zurückgesetzt.
- ☉ Fahre mit **Glück und Torheit, Teil II** fort.

**Der Plan 3:** *Du atmest tief durch und machst dich an die letzten Vorbereitungen ...*

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird jede Information notiert, die du dir in diesem Szenario merken solltest. (*Diese Informationen musst du dir auch für Teil II merken.*)
- ☉ Überprüfe bei jedem Ermittler die Gesamtmenge an Schaden und Horror. Falls ein Ermittler auf eine Gesamtmenge von 6 oder mehr kommt, wird im Kampagnenlogbuch notiert: *Die Ermittler benötigen Erholung.*
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird der Name jeder **Rolle**-Karte, die sich am Ende des Spiels unter der Kontrolle eines Ermittlers befunden hat, beim entsprechenden Ermittler notiert.
- ☉ Pro 1  Hinweis auf der Handlungskarte Das Casino auskundschaften bei der Auflösung von Teil I des Szenarios wählen die Ermittler als Gruppe 1 der folgenden Optionen:
  - ◆ Senke die Alarmstufe jedes Ermittlers um 1.
  - ◆ Wähle eine **Rolle**-Karte, die sich am Ende des Spiels unter der Kontrolle eines Ermittlers befunden hat. Im Kampagnenlogbuch wird **Trainiert** neben dem Namen der gewählten Karte notiert.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird die Alarmstufe jedes Ermittlers notiert.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert, wie viele Hinweise sich auf dem Schlüssel Der Quell des Glücks befinden.
- ☉ Die verdeckten Vorteilskarten unter dem Casino-Spielsaal, die Teil der „versteckten Ausrüstung für den Coup“ sind, werden herausgesucht. Im Kampagnenlogbuch wird „Versteckt:“ notiert und dahinter die Namen jeder herausgesuchten Vorteilskarte.
- ☉ Das Spiel wird wie üblich aufgeräumt.
- ☉ Wenn ihr weiterspielen wollt, beginnt mit **Glück und Torheit, Teil II.**

## Glück und Torheit, Teil II

*Es bleiben nur noch wenige Stunden bis zum Beginn des Coups. Isamara geht nervös vor dir auf und ab, dann holt sie tief Luft, um ihre Nerven zu beruhigen. Sie tritt an den Tisch heran, auf dem eine Karte des Casinos ausgebreitet liegt. Mit einer Hand deutet sie auf die eingezeichneten Räume. „Ich bin mir immer noch nicht ganz sicher, wie Sie das durchziehen wollen, aber ich kann Ihnen noch Folgendes auf den Weg geben ...“*

- ☉ Der Spielsaalleiter des Casinos spielt gerne Poker mit hohen Einsätzen. Wenn du dich an einem Spiel mit ihm beteiligst und gewinnst, könntest du ihn vielleicht dazu bringen, sein Medaillon der Auserwählten des Glücks zu setzen.
- ☉ Abarran bewahrt ein Siegel auf, mit dem er die arkane Macht des Casinos und des Quells anzapfen kann. Es ist nicht bekannt, wo genau er es aufbewahrt, aber es befindet sich höchstwahrscheinlich irgendwo in seiner Nähe.
- ☉ Es gibt einen Angestellten, der als Geldzähler arbeitet und dafür bekannt ist, offen für ein paar Nebeneinkünfte zu sein. Er kann dir einen Bauplan des Rohrsystems besorgen, das sich durch das gesamte Casino zieht.
- ☉ In den hinteren Bereichen des Casinos gibt es einen Aufenthaltsbereich für die Wachen. Wenn du eine Angestelltenuniform hast und mit der dort gelagerten Ausrüstung kombinierst, solltest du als eine der Wachen durchgehen.
- ☉ Die Überwachung des Casinos ist umfangreich, aber wie genau sie funktioniert, ist nicht bekannt. Vielleicht gelingt es dir, das Überwachungssystem gegen das Sicherheitspersonal selbst einzusetzen und so ihre Bewegungen im Blick zu haben.
- ☉ Wenn es dir gelingt, die Kontrolle über einen Geldwagen zu erlangen, könntest du dich in kritischen Momenten darin verstecken.

- ☉ Das Casino bietet ihren wichtigsten Kunden den Service an, ihre Wertsachen im Tresor zu lagern. Dies ist ein möglicher Weg, um wichtige Gegenstände in die Nähe oder in den Tresor selbst zu bringen.
- ☉ Falls du beim Auskundschaften des Casinos den Luftschacht gefunden hast, solltest du ihn dir merken und bei deinem Coup davon Gebrauch machen.
- ☉ *Hinweis: Je mehr Aufgaben du in Teil II erfüllst, desto höher ist die Chance, zusätzliche Belohnungen zu finden!*

## Vorbereitung (nach einem Checkpoint)

Dieser Vorbereitungstext wird nur verwendet, wenn ihr direkt nach Teil I weiterspielt.

- ☉ Jeder Ermittler fügt seine beiseitegelegten versteckten Karten seiner Starthand hinzu, (nachdem Mulligans genommen wurden).
- ☉ Das Agendadeck wird nur mit den Agendakarten 2–4 erstellt und das Szenendeck nur mit den Szenenkarten 2–3.
  - ◆ Falls „die Ermittler Erholung benötigen“, wird 1 Verderben auf Agenda 2a platziert.
- ☉ Jeder **Gesperrt**-Ort wird ins Spiel gebracht. (Siehe dazu die Platzierung der Orte auf Seite 26. Diese Orte werden über dem öffentlichen Bereich, wie auf Seite 15 angegeben, platziert.)
  - ◆ Die Handlungskarte Das Casino auskundschaften wird auf die Seite Der Coup umgedreht und neben der Tresortür platziert.
  - ◆ Der Schlüssel Der Quell des Glücks wird mit der **Stabil**-Seite nach oben an das Reliktezimmer angehängt, wobei er die Hinweise behält, die sich am Ende von Teil I auf ihm befunden haben.

☉ Die Orte Casino-Spielsaal, Casino-Lounge und Tisch für High Roller werden auf die Seite (*Geschäftiger Abend*) umgedreht.

◆ Jeder Ermittler beginnt das Spiel im Casino-Spielsaal.

☉ Falls du „Isamara überzeugt hast, beim Coup mitzumachen“, wird Isamara Ordoñez (*Lounge-Sängerin*) auf ihre **Crew**-Seite umgedreht (*alle Hinweise auf ihr werden abgelegt*) und in die Casino-Lounge bewegt. Ansonsten wird sie als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.

☉ Falls du „das Haus ausgenommen hast“, wird die beiseitegelegte Storyvorteilskarte Geldwagen am Tisch für High Roller ins Spiel gebracht.

☉ An jedem enthüllten Ort werden so viele Hinweise hinzugefügt, bis sich dort Hinweise in Höhe des jeweiligen Hinweiswertes befinden.

☉ Die Handlungskarte Geldtransport wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt. (*Geldtransport befindet sich auf der Rückseite der Handlungskarte Die Uniform könnte passen ... Jede andere noch immer beiseitegelegte Karte aus Glück und Torheit, Teil I bleibt beiseitegelegt.*)

☉ Der Gegner Abarran Arrigorriagakoa wird auf seine Seite (*Entfesselter Abarran*) umgedreht und als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.

☉ Das Begegnungsdeck wird nach 1 Casino-Wache durchsucht. Diese erscheint am Tisch für High Roller. Dann wird das Begegnungsdeck nach 1 Wachpatrouille durchsucht. Diese erscheint in der Casino-Lounge.

☉ Das Spiel kann nun beginnen.

## Vorbereitung (nach einer Spielpause)

Dieser Vorbereitungstext wird verwendet, wenn ihr mit Teil II nach einer Spielpause weitermacht oder wenn ihr Teil I übersprungen habt.

- ☉ Vor dem Ziehen der Starthände für dieses Szenario darf jeder Ermittler sein Deck nach allen Karten durchsuchen, die im Kampagnenlogbuch hinter „Versteckt:“ notiert sind, und sie beiseitelegen (1 Kopie für jede notierte Karte). Jeder Ermittler fügt seine beiseitegelegten versteckten Karten seiner Starthand hinzu (nachdem Mulligans genommen wurden).
- ☉ Es werden alle Karten aus dem Begegnungsset *Glück und Torheit* herausgesucht. Dieses Set ist an diesem Symbol zu erkennen:



- ☉ Das Agendadeck wird nur mit den Agendakarten 2–4 erstellt und das Szenendeck nur mit den Szenenkarten 2–3. Die restlichen Agenda- und Szenenkarten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- ◆ Falls die Ermittler Erholung benötigen, wird 1 Verderben auf Agenda 2a platziert.
- ☉ Die folgenden Begegnungssets werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: *Auserwählte des Glücks* und *So viel zum Plan*. Diese Sets sind an diesen Symbolen zu erkennen:



☉ Jeder Ermittler übernimmt die Kontrolle über die **Rolle**-Storyvorteilskarten, die im Kampagnenlogbuch bei seinem Ermittler notiert sind, mit der **Untrainiert**-Seite nach oben. Falls im Kampagnenlogbuch neben der gewählten **Rolle**-Karte **Trainiert** notiert ist, kommt jene Karte stattdessen mit der **Trainiert**-Seite nach oben ins Spiel.

- ◆ Falls Teil I übersprungen wurde, wählt jeder Ermittler 1 **Rolle**-Storyvorteilskarte und übernimmt die Kontrolle über sie, mit der **Untrainiert**-Seite nach oben. Falls sich genau 1 Ermittler im Spiel befindet, wählt er eine zusätzliche **Rolle**-Storyvorteilskarte und übernimmt die Kontrolle über sie, mit der **Untrainiert**-Seite nach oben.
- ◆ Jede nicht gewählte **Rolle**-Storyvorteilskarte wird aus dem Spiel entfernt.

☉ Folgende Orte werden mit der Seite (*Geschäftiger Abend*) nach oben ins Spiel gebracht: Casino-Spielsaal, Casino-Lounge und Tisch für High Roller. Jeder andere Ort wird ebenfalls ins Spiel gebracht. (*Siehe dazu die Platzierung der Orte für die beiden Bereiche auf den Seiten 15 und 26. Der gesperrte Bereich auf Seite 26 wird über dem öffentlichen Bereich auf Seite 15 platziert.*)

- ◆ Die Handlungskarte *Der Coup* wird neben der Tresortür platziert. (*Der Coup befindet sich auf der Rückseite der Handlungskarte Das Casino auskundschaften.*)
- ◆ Der Schlüssel *Der Quell des Glücks* wird mit der **Stabil**-Seite nach oben an das Reliktezimmer angehängt. Falls Teil I gespielt wurde, werden so viele Hinweise auf dem Schlüssel platziert, wie im Kampagnenlogbuch notiert wurde. (Ansonsten werden 7  Hinweise darauf platziert.)
- ◆ Jeder Ermittler beginnt das Spiel im Casino-Spielsaal.

- ☉ Falls du Isamara überzeugt hast, beim Coup mitzumachen, wird Isamara Ordoñez (*Lounge-Sängerin*) auf ihre **Crew**-Seite umgedreht und in die Casino-Lounge bewegt. Ansonsten wird sie als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- ☉ Die folgenden Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: die 3 Handlungskarten Nicht vom Glück begünstigt, die Handlungskarte Geldtransport, die Storyvorteilskarten Deck der Möglichkeiten und Isamara Ordoñez (*Balladensängerin*) sowie der Gegner Abarran Arrigorriagakoa (*Entfesselter Abarran*). (*Geldtransport befindet sich auf der Rückseite der Handlungskarte Die Uniform könnte passen ...*)
- ☉ Falls du das Haus ausgenommen hast, wird die beiseitegelegte Storyvorteilskarte Geldwagen am Tisch für High Roller ins Spiel gebracht. Ansonsten wird sie als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- ☉ Das Begegnungsdeck wird nach 1 Casino-Wache durchsucht. Diese erscheint am Tisch für High Roller. Dann wird das Begegnungsdeck nach 1 Wachpatrouille durchsucht. Diese erscheint in der Casino-Lounge.
- ☉ Falls Teil I gespielt wurde, wird die Alarmstufe jedes Ermittlers auf die Stufe gesetzt, die während des Checkpoints im Kampagnenlogbuch bei dem entsprechenden Ermittler notiert wurde. Ansonsten wird die Alarmstufe jedes Ermittlers auf 1 gesetzt.
- ☉ Das Spiel kann nun beginnen.

# Platzierung der Orte (Gesperrter Bereich)

Patrouillenweg  
im Uhrzeigersinn

Patrouillenweg  
gegen den Uhrzeigersinn



## Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

**Falls keine Auflösung erreicht wurde und mindestens 1 Ermittler aufgegeben hat:** Fahre mit **Auflösung 2** fort.

**Falls keine Auflösung erreicht wurde, weil jeder Ermittler besiegt wurde:** Fahre mit **Auflösung 3** fort.

**Auflösung 1:** Zusammen mit Isamara untersuchst du das Relikt, das die Ursache für all die Probleme war. Manchmal sieht es wie eine gewöhnliche Münze aus, wenn auch wie eine unglaublich alte aus einer längst vergessenen Zivilisation. Dann wiederum gibt es Momente, in denen es die Luft um sich herum verzerrt und verformt. Du weißt jetzt auch aus eigener Erfahrung, wie es das scheinbar Unmögliche wahr werden lassen kann. Zum ersten Mal siehst du Isamara aufrichtig lächeln. „Ich muss Ihnen dafür danken, dass Sie es Abarran abnehmen konnten und von diesem Ort weggebracht haben. Ich weiß nicht, was passiert wäre, wenn Sie es nicht getan hätten. Der heutige Abend war schon schlimm genug, aber nichts hätte Abarran davon abgehalten, das Relikt weiter zu nutzen, egal wie viele dabei gestorben wären.“ Du fängst an, deine Sachen zu packen, und Isamara tut es dir gleich. Du weißt, dass ihr Monte Carlo sofort verlassen müsst, denn jeder der Auserwählten des Glücks, der überlebt hat, einschließlich Abarran selbst, wird euch und den Quell jagen. „Ich habe einen letzten Blick auf ihn geworfen, bevor wir geflohen sind“, erklärt Isamara. „Diese Wut in seinen Augen ... Ohne sein kostbares Artefakt wird er noch unberechenbarer sein.“ Du entgegnest, dass vielmehr er derjenige sein sollte, der Angst vor ihr haben müsste. Schließlich war sie es,

die erfolgreich seinen Untergang von innen heraus geplant hat. Bei deinen Worten huscht wieder dieses Lächeln über ihr Gesicht. „An diesen Gedanken könnte ich mich gewöhnen.“ Mit dem Quell in der Hand verlässt ihr Monte Carlo und hofft, dass das Glück euch weiterhin hold ist.

☉ Falls die Kampagne *Die scharlachroten Schlüssel* gespielt wird:

- ◆ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Zelle hat sich in die Angelegenheiten von Abarran eingemischt.*
- ◆ Wähle einen Ermittler, der zum Träger des Schlüssels *Der Quell des Glücks* wird. Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.

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

☉ Fahre mit **Zusätzliche Belohnungen** fort.

**Auflösung 2:** *Die erfolgreiche Flucht aus den Fängen dieser schrecklichen Kreaturen und einer Armee von Casino- und Sicherheitsleuten könnte man eigentlich als einen erfolgreichen Abend bezeichnen. Doch der Quell, das eigentliche Ziel dieses unglückseligen Coups, hat sich deinem Griff entzogen. In den folgenden Tagen fragst du dich immer wieder, ob du mutig oder verrückt genug bist, um es erneut zu versuchen. Doch das Casino bleibt geschlossen. Von Abarran und den Auserwählten des Glücks fehlt jede Spur. Die Zeitungen berichten nur zurückhaltend von den Ereignissen des Abends, wobei die fantastischen Monster, welche die Casinobesucher in Angst und Schrecken versetzten, mit keinem Wort erwähnt werden. Mehr denn je scheint es, dass irgendeine Person oder Gruppe Abarran dabei geholfen hat, sein Unternehmen hier aufzubauen und ihn auch*

im Nachgang der Ereignisse weiter beschützt. Noch wichtiger ist, dass Abarran nach deinem versuchten Coup und dem seltsamen dimensionalen Durchbruch den Quell irgendwo weit weg von hier gebracht hat. Es wäre theoretisch möglich, Abarran irgendwie erneut aufzuspüren oder einen anderen Weg zu finden, an das Relikt zu gelangen, doch im Moment gibt es keine Hinweise, wo er sich aufhalten könnte. Du verlässt Monte Carlo, leckst deine Wunden und fragst dich, ob du das Glück – oder das Pech – haben wirst, Abarran und dem Quell eines Tages wieder zu begegnen.

- ☉ Falls die Kampagne *Die scharlachroten Schlüssel* gespielt wird:
  - ◆ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Zelle hat sich in die Angelegenheiten von Abarran eingemischt.*
  - ◆ Abarran Arrigorriagakoa ist Träger des Schlüssels *Der Quell des Glücks*. Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Auserwählten des Glücks haben dich mit Pech verflucht.* Wähle einen beliebigen Zahlenmarker aus dem Chaosbeutel. Du musst ihn durch einen Zahlenmarker ersetzen, dessen Wert 2 niedriger ist. *Beispiel: Du müsstest eine „0“ durch eine „-2“ ersetzen oder eine „-3“ durch eine „-5“.*
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Fahre mit **Zusätzliche Belohnungen** fort.

**Auflösung 3:** Als du einige Zeit später dein Bewusstsein wieder erlangst, wirst du von der absoluten Stille um dich herum fast erschlagen. Als du aufstehst, bemerkst du, dass das Casino völlig verlassen ist. Keine Kultisten. Keine Monster. Keine Gäste. Keine Menschenseele ist zu sehen. Du brauchst auch nicht lange, um zu begreifen, dass das Relikt, hinter dem du her warst, schon lange fort ist. Du stolperst ins Tageslicht hinaus und stellst fest, dass die Stadt ihren Geschäften nachgeht, als ob nichts Ungewöhnliches passiert wäre. In den folgenden Tagen schließt das Casino für immer seine Pforten. Du verlässt Monte Carlo, leckst deine Wunden und fragst dich, ob du das Glück – oder das Pech – haben wirst, Abarran und dem Quell eines Tages wieder zu begegnen.

☉ Falls die Kampagne *Die scharlachroten Schlüssel* gespielt wird:

- ◆ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Zelle hat sich in die Angelegenheiten von Abarran eingemischt.*
- ◆ Abarran Arrigorriagakoa ist Träger des Schlüssels *Der Quell des Glücks*. Aktualisiere das Kampagnenlogbuch.

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Auserwählten des Glücks haben dich mit Pech verflucht.* Wähle einen beliebigen Zahlenmarker aus dem Chaosbeutel. Du musst ihn durch einen Zahlenmarker ersetzen, dessen Wert 2 niedriger ist. *Beispiel: Du müsstest eine „0“ durch eine „-2“ ersetzen oder eine „-3“ durch eine „-5“.*

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

☉ Fahre mit **Zusätzliche Belohnungen** fort.

## Zusätzliche Belohnungen

- ☉ Überprüfe, wie viele Aufgaben du auf der Handlungskarte *Der Coup* in diesem Szenario erfüllt hast. Falls du Teil I übersprungen hast, werte die Anzahl der erfüllten Aufgaben in diesem Szenario so, als ob du 2 mehr erfüllt hättest.
- ◆ Jeder Ermittler verdient 1 Bonus-Erfahrungspunkt für jede Aufgabe auf der Handlungskarte *Der Coup*, die über die 4. Aufgabe hinaus erfüllt wurde.
  - ◆ Falls 4 oder weniger Aufgaben erfüllt wurden, gibt es keine zusätzlichen Belohnungen.
  - ◆ Falls 5 oder mehr Aufgaben erfüllt wurden und Isamara Ordoñez am Ende des Szenarios im Spiel war, schließt sich Isamara Ordoñez den Ermittlern an. 1 beliebiger Ermittler darf wählen, die Storyvorteilskarte *Isamara Ordoñez (Balladensängerin)* seinem Deck hinzuzufügen. Sie zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.
  - ◆ Falls 6 oder mehr Aufgaben erfüllt wurden, haben sich die Spieler das Deck der Möglichkeiten verdient. 1 beliebiger Ermittler darf wählen, die Storyvorteilskarte *Deck der Möglichkeiten* seinem Deck hinzuzufügen. Sie zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers. Während der Vorbereitung jedes Szenarios sucht sich der Ermittler die Begegnungskarten mit den folgenden Spielkarten-Symbolen aus *Glück und Torheit* heraus: J♠, J♥, J♦, J♣, Q♦, Q♠, K♣, K♥, A♠. Diese Karten werden zu einem eigenen „Deck der Möglichkeiten“ zusammengemischt. (Alternativ kann der Ermittler auch normale Spielkarten verwenden, statt Begegnungskarten aus *Glück und Torheit* zu verwenden.)

## Credits

---

**Expansion Design and Development:** Ian Martin mit MJ Newman  
**Producer:** Molly Glover  
**Editing:** Andrea Dell'Agnese und Julia Faeta  
**Proofreading:** Jeremiah J. Shaw  
**Game Rules Specialist:** Alex Werner  
**Game Design Manager:** Colin Phelps  
**Arkham Horror Story Review:** Kara Centell-Dunk, Ryann Collins und Philip D. Henry  
**Cultural and Sensitivity Review:** James Mendez Hodes und die Mitglieder des FFG Cultural Sensitivity Panel  
**Creative Director of Story and Setting:** Katrina Ostrander  
**Expansion Graphic Design:** Joseph D. Olson  
**Graphic Design Manager:** Mercedes Opheim  
**Cover Art:** Borja Pindado  
**Art Direction:** Steve Hamilton, Jeff Lee Johnson und Kate Swazee  
**Managing Art Director:** Tony Bradt  
**Quality Assurance Coordination:** Zach Tewalthomas  
**Production Management:** Justin Anger und Austin Litzler  
**Visual Creative Director:** Brian Schomburg  
**Director of Studio Operations:** John Franz-Wichlacz  
**Product Strategy Director:** Jim Cartwright  
**Executive Game Designer:** Nate French  
**Head of Studio:** Chris Gerber

## Playtesters

---

Kayli Ammen, Avita Amoeba, Dalia Berkowitz, Dane Bicott, Shannon Bicott, Crista Burgoyne, Eddie Burgoyne, Shelley Danielle, Alice Ding, Johannes Duceck, Justin Engelking, Jeremiah Fair, Bryce Feigum, Michael Feldman, Matt Froese, Cat Fuhrman, Sam Fuhrman, Bradley „Pax“ Galbraith, Cécile Gléhen, Josh Jones, Rod Jordan, Michael Joyce, Joe Kennedy, Douglas Knight, Chris Kowall, Henry Kuah, Nate Langreder, Cayce Lent, Kenny Ling, Caitlyn McGrath, Josh Parrish, Jamie Perconti, Ryan Roskoski, Tim Rose, Larry Staszak, Solomon Stein, Devin Stinchcomb, Joel Turner, Jack Vorhies und Owen Weldon

## Asmodee Germany

---

**Redaktion & Übersetzung:** Benjamin Fischer, Marvin Pietsch und Simon Blome  
**Layout & Grafische Bearbeitung:** Monika Planeta



FANTASY  
FLIGHT  
GAMES

