

ARKHAM HORROR®

DAS KARTENSPIEL

MORD IM EXCELSIOR-HOTEL

Zimmer 225. Heute Nacht. Komm alleine.

In *Mord im Excelsior-Hotel* müssen die Ermittler ein grässliches Verbrechen aufklären. Die Zeit drängt und hinter jeder Ecke lauern Gefahren. Werden die Ermittler die Wahrheit herausfinden und ihre Namen reinwaschen können? Oder werden sie die nächsten Opfer sein? Dieses einzigartige Szenario für *Arkham Horror: Das Kartenspiel* kann als Einzelspielszenario gespielt oder als Nebengeschichte in eine Kampagne integriert werden.

Erweiterungssymbol

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



Spielmodi

Mord im Excelsior-Hotel kann auf 2 Arten gespielt werden: als Einzelspielszenario oder als Nebengeschichte in einer beliebigen Kampagne.

Einzelspielszenario

Wird *Mord im Excelsior-Hotel* als Einzelspielszenario gespielt, gelten die Regeln für ein Einzelspielszenario auf Seite 8 des Referenzhandbuchs. Das vorliegende Regelheft ist der Kampagnenleitfaden. Im Folgenden befinden sich weitere Anweisungen für die Vorbereitung des Szenarios.

Für das Einzelspielszenario gibt es zwei Schwierigkeitsgrade. Der Chaosbeutel wird aus folgenden Markern zusammengestellt:

☉ **Normal:** +1, 0, -1, -1, -2, -3, -3, -4, ☠, ☠, ♡, ♣, ♠, ♠, ♠, ♠.

☉ **Schwer:** 0, -1, -2, -3, -4, -4, -5, -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. Eine Nebengeschichte darf normalerweise nur ein Mal pro Kampagne gespielt werden (dieses Szenario kann jedoch je nach Auflösung auch mehrfach 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 *Mord im Excelsior-Hotel* als Nebengeschichte zu spielen, muss jeder Ermittler 3 Erfahrungspunkte ausgeben.

Zusätzliche Regeln & Klarstellungen

Patrouille

Einige Gegner haben das Schlüsselwort Patrouille und dahinter einen Zielort in Klammern. Während der Gegnerphase (in Schritt 3.2) bewegt sich jeder spielbereite, nicht in einen Kampf verwickelte Gegner mit dem Schlüsselwort Patrouille auf kürzestem Weg in Richtung seines Zielortes 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.

Der wahre Täter

Jede Kopie von Der wahre Täter ist eine Agendakarte mit einem etwas anderen Design. Ihr Verderbensschwellenwert steht rechts von ihrem Kartennamen statt an ihrer normalen Position.

Begegnungssets

Für dieses Szenario gibt es 6 Begegnungssets. Das Begegnungsset *Mord im Excelsior-Hotel* wird in jedem Durchgang dieses Szenarios verwendet, während die Karten der anderen 5 Begegnungssets nur unter bestimmten Bedingungen ins Spiel kommen. Daher ist besonders darauf zu achten, dass mit den richtigen Begegnungssets gespielt wird!



Mord im Excelsior-Hotel



Außerirdische Einmischung



Dunkle Rituale



Excelsior-Management



Sünden der Vergangenheit



Abscheuliche Experimente

Mord im Excelsior-Hotel

Einführung 1: Seit über einem Monat gibt es Berichte über seltsame Ereignisse im Excelsior-Hotel in Arkham. Verschwundene Personen. Bizarre Sichtungen. Plötzliche Schließungen, manchmal für Tage und ohne Vorwarnung. Es ist wie eine Geistergeschichte, doch du weißt es besser, als diese Gerüchte einfach abzutun. Zu viele Leute haben über das Excelsior geflüstert ... und zu allem Unglück scheinen die Geschichten in der letzten Woche immer beunruhigender geworden zu sein. Es wird Zeit, dass sich jemand um die Sache kümmert.

Du bist zur Polizei gegangen, doch der grauhaarige und abgesspannte Sergeant Monroe hat dich jedes Mal fortgeschickt. So musstest du auf eigene Faust ermitteln, doch das Herumfragen in den bekannten Lokalitäten der Gegend erbrachte keinerlei Spuren. Velma's Diner, Hibb's Rasthaus, das La Bella Luna ... jeder Besuch warf nur noch mehr Fragen auf. Bis heute!

Während du gedankenversunken die Central Avenue in der Innenstadt entlanggehst, läufst du plötzlich in einen Mann mit langem Trenchcoat hinein. Du willst dich gerade entschuldigen, da geht er schon weiter und entfernt sich zügig. Erst als du wieder zu Hause bist, entdeckst du die Notiz in deiner Tasche, die vorher nicht dagewesen ist.

Ich habe Antworten.

Zimmer 225. Heute Nacht. Komm alleine.

Sie haben überall Augen!

Da du sonst keinen anderen Anhaltspunkt hast, beginnst du mit den Vorbereitungen für das Treffen mit dieser mysteriösen Person.

Falls sich nur 1 Ermittler im Spiel befindet, lies **Einführung 2**.

Falls sich mehrere Ermittler im Spiel befinden, lies **Einführung 3**.

Einführung 2: Im Excelsior herrscht heute Abend reger Betrieb. Offenbar haben sich die anwesenden Gäste von den Gerüchten nicht beunruhigen lassen. Womöglich haben die Geschichten dem Hotel sogar einen neuen Reiz verliehen. Alles scheint normal zu sein. Das Hotelpersonal trägt Gepäck und Putzzeug durch die Lobby und das Treppenhaus. Der Mann hinter der Rezeption begrüßt dich mit einem kurzen Nicken und einem dünnen Lächeln. In der Ecke liest ein uniformierter Wachmann die neueste Ausgabe des Arkham Advertiser. Und dennoch ... die abschließende Warnung der Notiz geht dir nicht aus dem Kopf.

Du gehst zügig durch die große Lobby und die Treppe hinauf. Hättest du besser jemanden einweihen sollen, was du vorhast und wo du bist? War es klug, allein zu kommen? Was ist, wenn du geradewegs in eine Falle läufst? Als du vor der blutroten Tür zu Zimmer 225 stehst, schiebst du trotzig den Unterkiefer vor und ballst die Fäuste. Bevor du dich noch weiter hinterfragen kannst, klopfst du an. Es gibt jetzt kein Zurück mehr.

Fahre mit **Einführung 4** fort.

Einführung 3: Im Excelsior herrscht heute Abend reger Betrieb. Offenbar haben sich die anwesenden Gäste von den Gerüchten nicht beunruhigen lassen. Womöglich haben die Geschichten dem Hotel sogar einen neuen Reiz verliehen. Alles scheint normal zu sein. Das Hotelpersonal trägt Gepäck und Putzzeug durch die Lobby und das Treppenhaus. Der Mann hinter der Rezeption begrüßt dich mit einem kurzen Nicken und einem dünnen Lächeln. In der Ecke liest ein uniformierter Wachmann die neueste Ausgabe des Arkham Advertiser. Und dennoch ... die abschließende Warnung der Notiz geht dir nicht aus dem Kopf.

★ ★ ★
★ Du gehst zügig durch die große Lobby und die Treppe hinauf. ★
★ Es beruhigt dich etwas, dass du zumindest mit anderen Kontakt ★
★ aufgenommen hast, denen du vertrauen kannst. Du hast ihnen von ★
★ deinem Vorhaben erzählt und wo du bist. Eure heimlichen Treffen ★
★ sind selten wie geplant verlaufen, besonders in letzter Zeit, und es ★
★ schadet nie, zusätzliche Unterstützung zu haben, falls etwas schief- ★
★ läuft. Als du vor der blutroten Tür zu Zimmer 225 stehst, holst du ★
★ tief Luft und klopfst an. Es gibt jetzt kein Zurück mehr.

Fahre mit **Einführung 4** fort.

Einführung 4: Du sitzt auf einem Stuhl in der Suite und beobachtest, wie der Mann, der dir die Notiz zugesteckt hat, nervös auf und ab geht. Er faselt von geheimen Treffen und äußerst wachsamem Personal. Währenddessen blickst du immer wieder auf den Couchtisch vor dir ... und den geschwungenen Dolch, der darauf liegt. Der Mann hält für einen Moment inne, gießt sich einen Drink ein und hebt das Glas mit zittriger Hand an die Lippen. Dann gießt er einen zweiten Drink ein und reicht ihn dir. „Das wird alles verrückt klingen“, sagt er, seine Stimme kaum mehr als ein Flüstern. Sein Blick huscht von einem Schatten zum anderen und bei jedem Knarren des alten Gebäudes zuckt er zusammen. „Ich drehe langsam durch, aber hier geht zu viel vor sich, um es einfach zu ignorieren. Und ich bin schon lange genug ein Teil davon ...“ Du hörst aufmerksam zu, doch seine Worte beginnen sich mit einem Mal zu überlagern. Seine Stimme ist ätherisch und zerbrechlich, wie der Wind am Ende eines langen Tunnels. Du blinzelst schnell nacheinander. Deine Sicht verschwimmt. Das Nächste, woran du dich erinnerst, ist, dass du plötzlich stehst. Dein Glas fällt auf den Boden und dann ...

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Vorbereitung

- Es werden alle Karten aus dem Begegnungsset *Mord im Excelsior-Hotel* herausgesucht. Dieses Set ist am nebenstehenden Symbol zu erkennen:



- Die folgenden Begegnungssets werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: *Außerirdische Einmischung*, *Dunkle Rituale*, *Excelsior-Management*, *Sünden der Vergangenheit* und *Abscheuliche Experimente*. Diese Sets sind an den folgenden Symbolen zu erkennen:



- Das Szenendeck wird nur aus Szene 1 und 2, das Agenda-deck nur aus Agenda 1 und 2 des Begegnungssets *Mord im Excelsior-Hotel* zusammengestellt.
- Es werden alle 10 Kopien von *Der wahre Täter* als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- Der Ermittlungsleiter übernimmt die Kontrolle über die Storyvorteilskarte *Blutbefleckter Dolch*.
- Es werden alle Storyvorteilskarten aus den 5 beiseitegelegten Begegnungssets herausgesucht (*Fremdartiges Gerät*, *Buch der Rituale*, *Unheimliche Lösung*, *Schlüssel des Direktors* und *Altes Medaillon*) und zu einem eigenen Deck zusammengemischt: Dies ist das Spurendeck. Es wird neben die Szenarioübersichtskarte gelegt.

- ☉ Folgende Orte werden ins Spiel gebracht: Zimmer 225, Balkon der Suite, Flur der 2. Etage, Restaurant und Lobby (siehe unten: „Vorschlag für die Platzierung der Orte“).
- ❖ Der Ermittlungsleiter beginnt das Spiel in Zimmer 225.
- ❖ Jeder andere Ermittler beginnt das Spiel in der Lobby.
- ❖ Alle anderen Orte werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- ☉ Folgende Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: Alle 3 Kopien von Polizist aus Arkham, die Storyvorteilskarte Sergeant Monroe und die Schwäche Was hast du getan?.
- ☉ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.
- ☉ **Das Spiel kann nun beginnen. Lies das nachfolgende Zwischenspiel erst, wenn du dazu aufgefordert wirst.**

Vorschlag für die Platzierung der Orte



Szenario-Zwischenspiel: Die Wahrheit

Die Wahrheit 1: Deine Ermittlung wird von Sergeant Monroe aufgehalten, demselben Polizisten, der deine früheren Warnungen über das Excelsior ignoriert hat. Er ist ganz offensichtlich entnervt wegen all der seltsamen Ereignisse im Hotel und fordert Antworten. „Jetzt hören Sie gut zu!“, sagt er und seine Hand zuckt zu seiner Pistole im Holster. „Ich bin ja ein geduldiger Kerl, aber Sie sehen verdammt verdächtig aus. Sie sagen mir nun besser, was hier vor sich geht, verstanden? Oder es gibt eine Direktfahrt in den Knast!“

Die Ermittler müssen entscheiden (wähle eins):

- ☉ Du erzählst Sergeant Monroe die Wahrheit. Fahre mit **Die Wahrheit 2** fort.
- ☉ Du lügst über deine Verstrickung in die Sache. Fahre mit **Die Wahrheit 3** fort.

Die Wahrheit 2: Du erklärst Sergeant Monroe alles von Anfang an. Die Gerüchte. Die Notiz. Der Mord. Je mehr du erklärst, desto mehr erkennst du, wie verrückt das alles klingt. Doch du weißt, dass es die Wahrheit ist. Du weißt, dass du unschuldig bist. Aber kannst du es auch beweisen?

Sergeant Monroe wird dir nur glauben, wenn du genügend Beweise gesammelt hast. Außerdem solltest du nicht versucht haben, deine Verwicklung in die Sache zu vertuschen. Falls alle folgenden Umstände zutreffen, fahre mit **Die Wahrheit 5** fort. Ansonsten fahre mit **Die Wahrheit 4** fort.

- ☉ Die Ermittler haben weder „das Blut weggewischt“ noch „die Leiche versteckt“ oder „das Zimmer aufgeräumt“.
- ☉ Es befinden sich mindestens 2  Hinweise auf jedem **Spur**-Vorteil im Spiel.
- ☉ Es befindet sich kein einziger **Unschuldiger**-Gegner im Siegpunktstapel.

Die Wahrheit 3: Die Polizei würde niemals die vielen seltsamen Vorkommnisse im Hotel verstehen. Außerdem deuten zu viele Beweise in deine Richtung. Du tust also das Einzige, was dir in diesem Moment einfällt, und lügst das Blaue vom Himmel herunter.

Sergeant Monroe wird dir nur glauben, wenn du deine Verstrickung in die

Sache erfolgreich vertuscht hast. Falls alle folgenden Umstände zutreffen, fahre mit **Die Wahrheit 6** fort. Ansonsten fahre mit **Die Wahrheit 4** fort.

- Die Ermittler haben „das Blut weggewischt“, „die Leiche versteckt“ und „das Zimmer aufgeräumt“.
- Es befindet sich kein einziger **Unschuldiger**-Gegner im Siegpunktstapel.

Die Wahrheit 4: „Nein. Nein, ich glaube Ihnen nicht!“, sagt Sergeant Monroe und zieht seine Waffe. „Nichts davon passt zusammen. Sie kommen jetzt mit mir. Ihre Geschichte können Sie auf dem Revier erzählen.“ Du hebst die Hände, doch als Monroe dich gerade nach draußen führen will, ertönt ein gewaltiger Knall aus einem anderen Teil des Hotels. Das gesamte Gebäude erzittert bis auf die Grundmauern und man hört Leute schreien. „Was zum Teufel?“ Monroe schaut zur Tür, dann zu dir. „Sie bleiben hier“, warnt er dich, „oder ich schwöre, ich werde Sie beim nächsten Mal direkt einlochen!“ Er läuft davon, um den Lärm zu untersuchen, und murmelt, dass er zu alt für diesen Job wird.

Merke dir, dass „die Polizei dir nicht glaubt“. Entferne Sergeant Monroe aus dem Spiel. Durchsuche das Begegnungsdeck, den Begegnungs-Ablagestapel und alle Spielzonen nach jeder Kopie von Polizist aus Arkham und entferne sie aus dem Spiel. Mische den Begegnungs-Ablagestapel in das Begegnungsdeck. Fahre mit **Die Wahrheit 7** fort.

Die Wahrheit 5: Sergeant Monroe hört sich deine Geschichte mit Skepsis an, doch mit jedem weiteren Beweis, den du ihm präsentierst, scheint er nachdenklicher zu werden. „In Ordnung“, sagt er, sobald du mit deiner Erklärung fertig bist. „Sie standen also unter Zwang. Unter Drogen womöglich. So verrückt das alles auch klingt, die Beweise sind stimmig. Ich glaube, Sie sagen die Wahrheit. Aber wenn jemand anderes hier die Fäden zieht, müssen wir herausfinden, wer das ist, oder niemand wird uns glauben.“ Ein Schweißtropfen läuft über seine Stirn. „Na schön, machen wir uns auf die Suche.“

Merke dir, dass „die Polizei auf deiner Seite ist“. Wähle einen Ermittler, der die Kontrolle über die Storyvorteilskarte Sergeant Monroe übernimmt (bewege ihn in die Spielzone des Ermittlers). Durchsuche das Begegnungsdeck, den Begegnungs-Ablagestapel und alle Spielzonen nach jeder Kopie von Polizist aus Arkham und entferne sie aus dem Spiel. Mische den Begegnungs-Ablagestapel in das Begegnungsdeck. Fahre mit **Die Wahrheit 7** fort.

★ ★ ★
★ **Die Wahrheit 6:** Sergeant Monroe nickt, während du deine Geschichte erzählst, und wirkt überzeugt. „In Ordnung“, sagt er. „Klingt, als hätten Sie hiermit wirklich nichts zu tun. Aber vielleicht können Sie mir helfen, den wahren Täter zu finden. Jemand in diesem verdammten Hotel ist ein Mörder und wir werden ihn finden.“ Du stößt einen Seufzer der Erleichterung aus. Zumindest wird die Polizei kein Problem mehr sein.

Merke dir, dass „die Polizei auf deiner Seite ist“. Wähle einen Ermittler, der die Kontrolle über die Storyvorteilskarte Sergeant Monroe übernimmt (bewege ihn in die Spielzone des Ermittlers). Durchsuche das Begegnungsdeck, den Begegnungs-Ablagestapel und alle Spielzonen nach jeder Kopie von Polizist aus Arkham und entferne sie aus dem Spiel. Mische den Begegnungs-Ablagestapel in das Begegnungsdeck. Fahre mit **Die Wahrheit 7** fort.

Die Wahrheit 7: Dank deiner mutigen Ermittlungen hast du nun eine bessere Vorstellung davon, was im Hotel geschieht. Du bist nicht der wahre Täter. Hinter den Kulissen des Excelsior geht noch viel mehr vor sich und du steckst mittendrin ...

Fahre nun mit dem Text fort, der zu den beiden Spur-Vorteilskarten passt, die von den Spielern kontrolliert werden.

🕒 **Falls sich Fremdartiges Gerät und Altes Medaillon im Spiel befinden:** Der Geist ruhte viele Jahre lang ungestört und war nie gewalttätig – bis zu dem Tag, an dem das Opfer dieses verfluchte Gerät ins Hotel brachte. Das Signal, das von dem fremdartigen Transmitter ausging, war für menschliche Ohren nicht hörbar, doch vermochte es den Schleier der materiellen Welt zu durchdringen. Der vor Zorn rasende Geist wird nicht eher zur Ruhe kommen, bis er jeden Menschen im Hotel getötet hat.

- ❖ Entferne alles Verderben aus dem Spiel. Rücke das Szenen- und das Agendadeck zur beiseitegelegten Karte „Der wahre Täter (I)“ vor. Sie ist sowohl die aktuelle Szene als auch die aktuelle Agenda.
- ❖ Bewege alle Hinweise von Altes Medaillon auf Fremdartiges Gerät.
- ❖ Der beiseitegelegte Gegner Rachsüchtiger Geist erscheint in Zimmer 245.

☉ **Falls sich Fremdartiges Gerät und Unheimliche Lösung im Spiel befinden:** *Das Opfer experimentierte mit außerirdischer Hirnsubstanz und erregte die Aufmerksamkeit einer anderen Kreatur von jenseits der Sterne. Bei diesem Gebräu, das du trinken musstest, und dem Signal, das von dem schrecklichen Gerät ausging, ist es ein Wunder, dass du überhaupt noch vernünftig denken kannst. Plötzlich hörst du einen gewaltigen Knall und ein überirdisches Kreischen vom Dach. Vielleicht ist dieser seltsame Trank der Schlüssel ...*

- ❖ Entferne alles Verderben aus dem Spiel. Rücke das Szenen- und das Agendadeck zur beiseitegelegten Karte „Der wahre Täter (II)“ vor. Sie ist sowohl die aktuelle Szene als auch die aktuelle Agenda.
- ❖ Bewege alle Hinweise von Fremdartiges Gerät auf Unheimliche Lösung.
- ❖ Der beiseitegelegte Gegner Eindringling aus dem All erscheint auf dem Hoteldach. Platziere 1  Verderben auf ihm.

☉ **Falls sich Fremdartiges Gerät und Schlüssel des Direktors im Spiel befinden:** *Was auch immer der ursprüngliche Zweck des außerirdischen Geräts war, es hätte niemals in deine Welt gebracht werden dürfen. Als es mit Menschen in Berührung kam, veränderte es sie, und nun gieren diese schrecklichen Monstrositäten nach Fleisch. Dein „Opfer“ war eine solche Kreatur und keineswegs ein Unschuldiger. Als du die Wahrheit herausgefunden hattest, warst du gezwungen dich zu verteidigen. Jetzt, da deine Erinnerungen zurückkommen, kannst du dem Ganzen ein Ende setzen.*

- ❖ Entferne alles Verderben aus dem Spiel. Rücke das Szenen- und das Agendadeck zur beiseitegelegten Karte „Der wahre Täter (III)“ vor. Sie ist sowohl die aktuelle Szene als auch die aktuelle Agenda.
- ❖ Bewege alle Hinweise von Schlüssel des Direktors auf Fremdartiges Gerät.
- ❖ Der beiseitegelegte Gegner Hoteldirektor erscheint im Restaurant.

☉ **Falls sich Fremdartiges Gerät und Buch der Rituale im Spiel befinden:** *Die Enklave benutzte den außerirdischen Transmitter, um seinen Besitzer zum Hotel zu rufen. Nun hoffen die Kultisten, mithilfe eines Rituals und Blutopfern die Kontrolle über die Kreatur zu erlangen. Indem sie andere Gäste dazu zwingen, ihre blutige*

Arbeit zu verrichten, gibt es keine Beweise für ihre Taten ... Doch du kennst die Wahrheit. Es wird Zeit, das Ritual zu beenden und dieses abscheuliche Geschöpf in seine eigene Welt zurückzuschicken.

- ❖ Entferne alles Verderben aus dem Spiel. Rücke das Szenen- und das Agendadeck zur beiseitegelegten Karte „Der wahre Täter (IV)“ vor. Sie ist sowohl die aktuelle Szene als auch die aktuelle Agenda.
- ❖ Bewege alle Hinweise von Fremdartiges Gerät auf Buch der Rituale.
- ❖ Der beiseitegelegte Gegner Eindringling aus dem All erscheint auf dem Hoteldach. Platziere 2  Verderben plus 2 auf ihm.

🕒 **Falls sich Altes Medaillon und Unheimliche Lösung im Spiel befinden:** *Das Opfer verwendete eine ekelhafte Lösung, um in die Welt jenseits der Lebenden zu blicken. Diese Experimente waren es, die den Geist so sehr erzürnten und den Tod des Mannes besiegelten. Es liegt nun an dir, diesen von Rache getriebenen Geist ein für alle Mal zu zerstören, und es gibt nur einen Weg ...*

- ❖ Entferne alles Verderben aus dem Spiel. Rücke das Szenen- und das Agendadeck zur beiseitegelegten Karte „Der wahre Täter (V)“ vor. Sie ist sowohl die aktuelle Szene als auch die aktuelle Agenda.
- ❖ Bewege alle Hinweise von Altes Medaillon auf Unheimliche Lösung.
- ❖ Der beiseitegelegte Gegner Rachsüchtiger Geist erscheint in Zimmer 245.

🕒 **Falls sich Altes Medaillon und Schlüssel des Direktors im Spiel befinden:** *Die Frau in dem Medaillon ist vor vielen Jahren ermordet worden und der Direktor hatte den Auftrag gegeben. Der Mann in Zimmer 225 war einer der beteiligten Hotelmitarbeiter. In jenem Zimmer hat der Geist in einem Anfall von gerechtem Zorn Besitz von dir ergriffen. Nichts in diesem Hotel wird wieder normal werden, bis der Direktor zerstört und der Geist gerächt ist.*

- ❖ Entferne alles Verderben aus dem Spiel. Rücke das Szenen- und das Agendadeck zur beiseitegelegten Karte „Der wahre Täter (VI)“ vor. Sie ist sowohl die aktuelle Szene als auch die aktuelle Agenda.
- ❖ Bewege alle Hinweise von Schlüssel des Direktors auf Altes Medaillon.

- ◇ Der beiseitegelegte Gegner Hoteldirektor erscheint im Restaurant.

Ⓢ **Falls sich Altes Medaillon und Buch der Rituale im Spiel befinden:** *Die Frau in dem Medaillon ist vor vielen Jahren von der Enklave in einem ihrer unzähligen Blutrituale getötet worden. Als Geist trieb sie ihr Hass auf den Kult dazu, von dir Besitz zu ergreifen und zu töten. Ihr Rachedurst muss weiter gestillt werden und als ihr Bote der Gerechtigkeit liegt es nun an dir, ihren Hass auf seine Quelle zu lenken: den Kult, der sich im Hotel eingemischt hat.*

- ◇ Entferne alles Verderben aus dem Spiel. Rücke das Szenen- und das Agendadeck zur beiseitegelegten Karte „Der wahre Täter (VII)“ vor. Sie ist sowohl die aktuelle Szene als auch die aktuelle Agenda.
- ◇ Der beiseitegelegte Gegner Dimensionsschlurfer erscheint im Keller.
- ◇ Mische jeden **Gast**-Gegner im Siegpunktstapel zusammen mit dem Begegnungs-Ablagestapel in das Begegnungsdeck.
- ◇ Lege Karten oben vom Begegnungsdeck ab, bis 1 **Gast**- oder **Kultist**-Gegner plus 1 abgelegt wurden. Jeder dieser Gegner erscheint an einem anderen zufälligen **Tatort** (leerer Ort, falls möglich).

Ⓢ **Falls sich Unheimliche Lösung und Schlüssel des Direktors im Spiel befinden:** *Das Opfer hatte furchtbare Experimente im Excelsior durchgeführt und bereits die meisten Hotelmitarbeiter verwandelt. Du solltest das nächste in einer langen Reihe von Testsubjekten sein ... doch das Experiment war ein Fehlschlag. Nun liegt es an dir, diese schrecklichen Verwandlungen aufzuhalten, indem du die Quelle des ekelhaften Gebräus zerstörst.*

- ◇ Entferne alles Verderben aus dem Spiel. Rücke das Szenen- und das Agendadeck zur beiseitegelegten Karte „Der wahre Täter (VIII)“ vor. Sie ist sowohl die aktuelle Szene als auch die aktuelle Agenda.
- ◇ Mische jeden **Personal**-Gegner im Siegpunktstapel zusammen mit dem Begegnungs-Ablagestapel in das Begegnungsdeck.
- ◇ Lege Karten oben vom Begegnungsdeck ab, bis 1 **Personal**-Gegner abgelegt wurde (stattdessen 2, falls sich 3 oder 4 Ermittler im Spiel befinden). Jeder dieser Gegner erscheint in der Lobby.

- ◇ Hänge die beiseitegelegte Verratskarte Entnommenes Gehirn an Zimmer 212 an.

🕒 **Falls sich Unheimliche Lösung und Buch der Rituale im Spiel befinden:** *Die Enklave hat mithilfe eines abscheulichen Blutrituals die Kontrolle über ein nichtmenschliches Gehirn erlangt. Nun benutzt der Kult den gewaltigen Intellekt und die seltsamen Sekrete des Gehirns, um andere ihrem Willen zu unterwerfen ... und du bist ihr neuestes Opfer. Der einzige Weg, ihren Plan zu vereiteln, ist, ihren Einfluss auf dieses Gehirn ein für alle Mal zu brechen.*

- ◇ Entferne alles Verderben aus dem Spiel. Rücke das Szenen- und das Agendadeck zur beiseitegelegten Karte „Der wahre Täter (IX)“ vor. Sie ist sowohl die aktuelle Szene als auch die aktuelle Agenda.
- ◇ Bewege alle Hinweise von Unheimliche Lösung auf Buch der Rituale.
- ◇ Hänge die beiseitegelegte Verratskarte Entnommenes Gehirn an Zimmer 212 an.

🕒 **Falls sich Schlüssel des Direktors und Buch der Rituale im Spiel befinden:** *Die Enklave führt seit Tagen ein schreckliches Ritual durch, mit der Absicht, jeden einzelnen Menschen innerhalb des Excelsior in furchtbare Monstrositäten zu verwandeln. Die Hotelmitarbeiter waren die Ersten, die sich verwandelt haben, und wenn du nicht schnell handelst, wirst du der Nächste sein. Die Verwandlung hat bereits begonnen ...*

- ◇ Entferne alles Verderben aus dem Spiel. Rücke das Szenen- und das Agendadeck zur beiseitegelegten Karte „Der wahre Täter (X)“ vor. Sie ist sowohl die aktuelle Szene als auch die aktuelle Agenda.
- ◇ Der beiseitegelegte Gegner Dimensionsschlurfer erscheint im Keller.
- ◇ Mische jeden **Gast**-Gegner im Siegpunktstapel zusammen mit dem Begegnungs-Ablagestapel in das Begegnungsdeck.
- ◇ Platziere 2 🍀 Verderben auf „Der wahre Täter (X)“.

Fahre nun mit dem Spiel fort.

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler wurden besiegt): *Du stürzt zu Boden und ringst nach Atem. Die Luft um dich herum fühlt sich drückend an, deine Ohren sind erfüllt von den qualvollen Klageschreien anderer Unschuldiger, die den grausamen Machenschaften im Excelsior zum Opfer gefallen sind. Du klammerst dich an den Teppich. Dein Sichtfeld wirbelt und verschwimmt, während du fühlst, wie du das Bewusstsein verlierst. Deine Bemühungen waren umsonst. Die schrecklichen Pläne, die hier in Gang gesetzt wurden, können nicht mehr rückgängig gemacht werden.*

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Das Excelsior fordert ein weiteres Opfer.*
- ☉ Fahre mit **Auflösung 2** fort.

Falls keine Auflösung erreicht wurde und mindestens ein Ermittler aufgegeben hat: *Ohne jede Hoffnung, dieses Mysterium aufzuklären, bist du aus dem Hotel geflohen. Leider hat deine Flucht nicht gerade viel dazu beigetragen, deine Unschuld zu beweisen. Es dauerte nicht lange, bis die Bullen dich aufgespürt hatten und das gefürchtete Klopfen an deiner Tür zu hören war: „Aufmachen! Polizei!“*

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler sind vom Tatort geflohen.*
- ☉ Fahre mit **Auflösung 3** fort.

Auflösung 1: Niemand wird jemals glauben, was du im Excelsior gesehen hast. Keine drei Tage später war das Hotel wieder geöffnet, als wäre nie etwas passiert. Doch du weißt es besser. Du hast alles mit eigenen Augen gesehen. Die Ereignisse verfolgen dich weiterhin in deinen Träumen und deinen wachen Gedanken. Auch heute gehst du noch Umwege, um das Excelsior zu meiden, obwohl bereits Wochen vergangen sind und es keine Anzeichen für weitere dunkle Pläne innerhalb seiner verfluchten Mauern gibt. Das Einzige, was die widerhallenden Erinnerungen an diese schrecklichen Erfahrungen zum Schweigen bringen kann, ist ein Besuch in der örtlichen Flüsterkneipe. Doch selbst sämtlicher Alkohol auf der Welt könnte die grausamen Visionen nicht aus deinen Albträumen fernhalten, die dich mitten in der Nacht schweißgebadet aufschrecken lassen. In dieser Zeit wirst du auf eine Person aufmerksam, die sich in der Stadt nach dem Excelsior erkundigt. Unschuldige Fragen zunächst, doch mit jedem Tag, der vergeht, werden sie nachdrücklicher. Diese Person wird dir mit Sicherheit glauben! Irgendjemand muss es tun. Du bist vielleicht aus dem Griff des Excelsior entkommen, doch es wird andere Opfer geben, da bist du dir sicher. Du schnappst dir ein Stück Papier und schreibst hastig eine Notiz.

Es ist alles nur Fassade.

Zimmer 225. Heute Nacht.

Es ist noch nicht vorbei.

Falls diese Person hinter den Schleier des Excelsior blicken kann, dann können das vielleicht auch andere. Es mag noch nicht zu spät sein, die Machenschaften im Hotel ein für alle Mal zu beenden, bevor das alles wieder passiert!

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Das Excelsior ist vorerst ruhig.* Der Ermittlungsleiter muss die Schwäche *Was hast du getan?* seinem Deck hinzufügen. Er darf außerdem den Storyvorteil *Blutbefleckter Dolch* seinem Deck hinzufügen. Beide Karten zählen nicht gegen die Deckgröße.
- ☉ Falls „die Polizei auf deiner Seite ist“, darf ein beliebiger Ermittler wählen, Sergeant Monroe seinem Deck hinzuzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.
- ☉ Falls „die Polizei dir nicht glaubt“, darf kein Ermittler Sergeant Monroe seinem Deck hinzufügen. Falls sich außerdem mindestens 1 **Polizei**-Gegner im Siegpunktstapel befindet, durchsuche die Sammlung nach einer **Detective**- oder **Wahnsinn**-Schwäche und füge sie dem Deck des Ermittlungsleiters hinzu.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.

Auflösung 2: *„Wenn Sie noch länger da sitzen, muss ich ihnen Miete berechnen.“ Du blinzelst schnell, als würdest du aus einem tiefen Traum erwachen. Als du aufblickst, erkennst du einen Kellner, der dich genervt anstarrt. Er trägt einen Stapel mit schmutzigem Geschirr. In deiner Hand hältst du ein Glas Wasser. Du kannst dich nicht daran erinnern, es bestellt zu haben. Wie lange bist du schon hier? Und wo genau ist hier? Du drehst dich in deinem Stuhl herum und erkennst das Restaurant des Excelsior wieder. Ein paar andere Gäste sind anwesend, die ein frühes Abendessen bestellen und dich nicht weiter beachten. Das weiche Licht eines Herbstnachmittags fällt durch die Fenster und aus der Hotellobby dringt geschäftiger*

Lärm herüber. Du drehst dich wieder um und wirfst einen kurzen Blick auf den Kellner, bevor du in die Tasche greifst, einen Vierteldollar auf den Tisch fallen lässt und dich in Richtung Lobby aufmachst. Deine Beine fühlen sich wie Gelee an und während du aus dem Restaurant stolperst, sehen dich andere Gäste besorgt an. Der Wachmann in der Ecke der Lobby beobachtet jeden deiner Schritte. Du gehst hinüber zur Rezeption und stützt dich an ihr hoch, doch als sich der Concierge nähert und du sein Gesicht erkennst, schreckst du zurück. Alle arbeiten, als wäre nichts geschehen. Aber das kann nicht sein. Alles, was du gesehen hast, war real, oder? Du stürmst durch die Vordertür, bevor der Concierge bei dir ist. Du musst Abstand zwischen dich und diesen verfluchten Ort bringen.

Die Wochen vergehen. Nichts hilft dabei, das Gefühl in deinem Kopf zu unterdrücken, dass du etwas Wichtiges übersehen hast. Diese Angelegenheit mit dem Excelsior ist noch lange nicht abgeschlossen. Du beginnst deine Untersuchungen von vorne und hörst dich in der Stadt nach den neuesten Gerüchten über das Hotel um. Noch mehr vermisste Mitarbeiter. Weitere plötzliche Schließungen. Gäste, die nie am Hotel angekommen sind. Gäste, die das Hotel nie verlassen haben. Es ist alles zu viel.

Du stehst an einer einsamen Straßenecke in der Nordstadt und überlegst, was du tun sollst. Straßenlaternen um dich herum gehen flackernd an, während der Abend in die Stadt schleicht. In diesem Moment rempelt dich ein Fremder an und murmelt eine halbherzige Entschuldigung. Du machst einen Schritt hinterher, bevor eine Erinnerung an deinem Bewusstsein nagt. Nein. Kann es sein ...? Du steckst deine Hände in die Manteltaschen – im Inneren befindet sich eine kleine, gefaltete Notiz. Du blickst auf, doch der Fußgänger ist nirgendwo zu sehen. Langsam entfaltest du den Zettel und deine Finger zittern vor Angst.

*Es ist alles nur Fassade,
Zimmer 225. Heute Nacht.
Es ist noch nicht vorbei.*

- ☉ Falls dies das erste Mal ist, dass du dieses Szenario während dieser Kampagne gespielt hast, darfst du es erneut spielen. Setze alles zurück und beginne mit der **Vorbereitung** des Szenarios. Notiere nichts weiter im Kampagnenlogbuch außer erlittene Traumata. Die Ermittler verdienen keine Erfahrungspunkte durch das vorherige Spiel.
- ☉ Falls dies nicht das erste Mal ist, dass du dieses Szenario während dieser Kampagne gespielt hast:
 - ◆ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Morde gehen weiter und bleiben unaufgeklärt.*
 - ◆ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
 - ◆ Der Ermittlungsleiter muss die Schwäche Was hast du getan? seinem Deck hinzufügen. Er darf außerdem den Storyvorteil Blutbefleckter Dolch seinem Deck hinzufügen. Beide Karten zählen nicht gegen die Deckgröße.

Auflösung 3: Du sitzt in einer kalten, feuchten Zelle und wartest auf deine Anklage. Du hast keinen Zweifel daran, dass du aufgrund der Beweise, welche die Polizei gesammelt hat, den Rest deines Lebens hinter Gittern verbringen wirst. Du hast immer wieder geschworen, dass du nichts mit dem Mord zu tun hast, aber Zweifel nagen in deinem Hinterkopf. Könntest du es doch gewesen sein? Was geschah wirklich in jener Nacht im Excelsior?

In dem Moment hörst du ein Klopfen gegen die Gitterstäbe deiner Zelle. Ein Polizist steht vor der Zellentür und schaut von dir weg. Er schiebt eine gefaltete Notiz zwischen den Stäben hindurch. Du fragst besser nicht laut, was seine Absichten sind. Langsam gehst du hinüber und entfaltest den Zettel, während deine Finger vor Angst zittern.

Es ist alles nur Fassade.

Zimmer 225. Heute Nacht.

Es ist noch nicht vorbei.

Gerade als du die Nachricht zu Ende gelesen hast, hörst du das Klicken des Zellschlösses. Der Polizist ist verschwunden und die Tür zu deiner Zelle schwingt auf.

- ☪ Falls dies das erste Mal ist, dass du dieses Szenario während dieser Kampagne gespielt hast, darfst du es erneut spielen. Setze alles zurück und beginne mit der **Vorbereitung** des Szenarios. Notiere nichts weiter im Kampagnenlogbuch außer erlittene Traumata. Die Ermittler verdienen keine Erfahrungspunkte durch das vorherige Spiel.
- ☪ Falls dies nicht das erste Mal ist, dass du dieses Szenario während dieser Kampagne gespielt hast:

- ◇ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Morde gehen weiter und bleiben unaufgeklärt.*
- ◇ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ◇ Der Ermittlungsleiter muss die Schwäche *Was hast du getan?* seinem Deck hinzufügen. Er darf außerdem den Storyvorteil *Blutbefleckter Dolch* seinem Deck hinzufügen. Beide Karten zählen nicht gegen die Deckgröße.
- ◇ Durchsuche die Sammlung nach einer **Detective-** oder **Wahnsinn-**Schwäche und füge sie dem Deck des Ermittlungsleiters hinzu.



FANTASY
FLIGHT
GAMES



PROOF OF
PURCHASE

Mord im
Excelsior-Hotel
4 015566 028548

Credits

Expansion Design and Development: Nicholas Kory with Matthew Newman

Producer: Calli Oliverius

Proofreading: Jeremiah J. Shaw

Card Game Manager: Mercedes Opheim

Arkham Horror Story Review: Dane Beltrami, Kara Centell-Dunk, and Phil Henry

Expansion Graphic Design: Neal W. Rasmussen

Graphic Design Coordinator: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Art Direction: Preston Stone

Managing Art Director: Tony Bradt

Quality Assurance Coordination: Andrew Janeba and Zach Tewalthomas

Production Management: Justin Anger and Jason Glawe

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Senior Manager of Product Development: Chris Gerber

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Head of Studio: Andrew Navaro

Playtesters

Dalia Berkowitz, Dane Bicott, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Riley „Not Guilty“ Colby, Stephen Coleman, Andrea Dell’Agnese, Julia Faeta, Grant Flesland, B.D. Flory, Jeremy Fredin, Jason Horner, Julien Horner, James „Hide the Body“ Howell, Charlotte Kirchoff-Lukat, Brian Lewis, Jamie Lewis, Kenny Ling, Eric Meyers, Josh Parrish, Chad Reverman, Jim Roberts, Hans Schmidt, Avita Sharma, Shelley Shaw, Alexander Skeggs, Aaron Strunk, Michael Strunk, Zachary Varberg, Yu-Chi Wang, Ben „It wasn’t me!“ Wilkinson, Jeremy „Noxious Fumes“ Zwirn.

Asmodee Germany

Redaktion & Übersetzung: Simon Blome

Layout & Grafische Bearbeitung: Kristina Lanert

Unter Mitarbeit von: Benjamin Fischer und Veronika Stallmann