

ARKHAM
HORROR

VILLEN DES WALDENSINNS

ZWEITE EDITION



Spielregel

DAS HAUS AUF DEM HÜGEL

Groß und unheilswanger hing der Mond am Himmel. Allein unter den Augen der Sterne kamen Rita allmählich Zweifel. Je länger sie verweilte und in den Himmel blickte, desto weiter konnte sie sehen. Vor ihr erstreckten sich die grenzenlosen Gefilde der Unendlichkeit. Sie wandte den Blick ab, sah auf das Haus, das sich an die Hügelkuppe schmiegte. Sie hätte alles getan, um den grässlichen Mond und den widernatürlichen Himmel nicht sehen zu müssen.

Doch das Haus war nicht viel besser. Finster und monolithisch, wie ein stummer Wächter, blickte es auf das schlafende Städtchen Arkham hinab. Sein Schweigen war voller Bosheit und Rita konnte kaum glauben, dass sie tatsächlich vorgehabt hatte hineinzugehen, vermiste Studenten hin oder her.

„Furchtbares Bild! Bist du so fühlbar nicht der Hand, als du dem Auge sichtbar bist?“ Eine durchdringende Stimme hallte vom Hügel herab. Kurz darauf konnte Rita sehen, wie Yorick mit einer leuchtenden Laterne in der Hand auf sie zukam. „Bist du nur ein Gedankendolch, ein Wahngebilde des fieberhaft entzündeten Gehirns?“ Sie kam aus ihrem Versteck unter dem Apfelbaum hervor und winkte. Nie war sie glücklicher gewesen, den alten Kauz zu sehen.

„He“, sagte sie, „ist Horatio da?“

„Ein Stück von ihm“, antwortete Yorick und verbeugte sich. „Auftritt – der Totengräber, rechte Seite der Bühne. Ist das Ensemble versammelt?“

„Nur wir beide, Yorick.“ Sie blickte zurück in Richtung Hügel, auf das böartige Haus. „Und es wird auch keiner mehr kommen. Ich würde sagen, wir gehen nach Hause und legen uns schlafen.“

„Führ es aus mit Männermut und fester Hand, so kann es nicht misslingen.“ Der Totengräber klopfte ihr auf die Schulter. Er roch nach Erde, nach greifbaren Dingen. Er ließ die Unendlichkeit weniger schrecklich erscheinen. „Die anderen werden bald hier sein.“ Er nickte in Richtung Kiesweg und Rita drehte sich um. Lichtstrahlen durchbohrten die Dunkelheit. Kurz darauf kamen zwei schwankende, wippende Scheinwerfer in Sicht, die zu einem laut brummenden und in Ritas Augen ziemlich teuren Automobil gehörten.

Das Fahrzeug hielt an und verstummte, die Lichter erloschen. Auf der Fahrerseite stieg Preston Fairmond aus, gefolgt von einer verschrobene, weißhaarigen Dame, die Rita noch nie gesehen hatte; das musste Agatha Crane sein.

Wie immer war es Fairmond, der als Erster das Wort ergriff. „Mir ist nicht wohl bei der Sache. Schließlich haben wir ein junges Mädchen und eine ... äh ...“

„Ältere Dame?“, empfahl Agatha mit einem Lächeln, das Rita an einen Hai fisch erinnerte.

„Äh, ja. Genau. Es wäre ganz normal, wenn Sie sich in einer solchen Situation erschrecken ...“

„Ihr Fahrstil hat mich schon nicht erschreckt, also wird dieses Haus es auch nicht tun.“ Agatha trat vor und schüttelte Rita die Hand. „Agatha Crane, Parapsychologin. Sie müssen Rita sein.“

„Ja, Ma'am“, sagte Rita.

„Und das hier ist bestimmt William Yorick, unser Theaterfreund.“ Yorick wiederholte seine Bühnenverbeugung.

„Madame ist zu gnädig. Leider sind meine einzigen Zuschauer derzeit die Toten, auch wenn ich mir kein aufmerksames Publikum wünschen könnte.“

„Nun da wir alle hier sind, machen wir uns an die Arbeit.“ Die ältere Dame öffnete eine Lederkassette und setzte sich ein höchst merkwürdiges Instrument auf den silberweißen Lockenkopf. Es sah aus wie das Okular eines Juweliers, nur mit mehr Linsen und feinen Drahtbügel bestückt.

Die Gruppe passierte das Tor. Fairmond, der die Nachhut bildete, begann sogleich zu jammern. „Genau genommen ist das hier Hausfriedensbruch“, sagte er. „Wir haben keinerlei Recht, hier zu sein. Wenn man uns erwischt, wird das eine schreckliche Blamage für meine Geschäftspartner.“

„Haben Sie das Haus nicht gekauft?“, murmelte Rita. Je näher sie dem scheußlichen Gebäude kam, desto stärker wurde der Drang zu flüstern, fast als wolle sie es nicht aufwecken.

„Ich hatte vor, es zu kaufen“, entgegnete er. „So sind wir überhaupt auf den gegenwärtigen Besitzer aufmerksam geworden. Aber der Kauf wurde nie notariell – Hören Sie, wollen wir nicht einfach morgen früh wiederkommen?“

Ein Schrei zerriss die Nacht. Er kam von irgendwo aus dem Haus. Agatha stapfte zur Eingangstreppe und griff nach dem Türknopf.

„Nein“, sagte Fairmond und rückte seine Krawatte zurecht. „Offensichtlich nicht.“

VERWENDUNG DER SPIELREGEL

Das vorliegende Dokument soll Neueinsteigern die Regeln von *Villen des Wahnsinns* erklären. Vor der ersten Partie sollte man das Heft komplett durchlesen.

Um einen möglichst schnellen und unkomplizierten Einstieg ins Spiel zu ermöglichen, wurden einige Regeln und Spielsituationen in diesem Heft ausgelassen. Sollten während des Spiels Fragen auftauchen, kann man jederzeit im Referenzhandbuch nachschlagen.

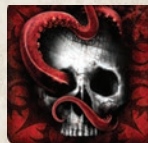
ÜBERBLICK

Villen des Wahnsinns ist ein kooperatives Horror-Ermittlerspiel, inspiriert von den Geschichten des amerikanischen Horrorautors H. P. Lovecraft. In jeder Partie erkunden 1–5 Spieler einen Schauplatz und gehen einem Mysterium auf den Grund. Gemeinsam stellen sie sich den Herausforderungen, die ihnen von der vollintegrierten Begleit-App vorgegeben werden.

Villen des Wahnsinns ist ein kooperatives Spiel, d. h. alle Spieler spielen im selben Team und gewinnen oder verlieren gemeinsam. Ziel des Spiels ist es, den Spielplan zu erkunden und alle Beweise und Hinweise zu sammeln, die für die Aufklärung des Falls nötig sind.

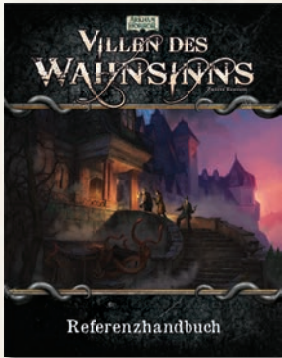
Darüber hinaus müssen sich die Ermittler den unterschiedlichsten Herausforderungen stellen, z. B. Monster bekämpfen, sich mit Nichtspielercharakteren anfreunden oder Rätsel lösen.

DOWNLOAD DER APP



Um die Begleit-App herunterzuladen, gibt man im Apple iOS AppStore™, Google Play™ Store, Amazon Appstore oder bei Steam den Suchbegriff *Villen des Wahnsinns* ein.

INHALT



Referenzhandbuch



24 Spielplanteile



8 Ermittlerkarten mit passenden Figuren



40 Karten für einfache Gegenstände



22 Karten für besondere Gegenstände



16 Durchsuchungs-/ Interaktionsmarker



16 Erkundungs-/ Sichtungsmarker



22 Personenmarker



30 Zauberkarten



37 Zustandskarten



4 Barrikadenmarker



4 Geheimgangmarker



18 Feuer-/ Dunkelheitsmarker



40 Schadenskarten



40 Horrorkarten



26 Hinweismarker



24 Monstermarker mit passenden Figuren



5 Würfel

MONSTER ZUSAMMENKLEBEN

Die Figuren Sternengezücht, Hetzender Schrecken und Wütender Mob erfordern einige zusätzliche Montagearbeiten. Um sie auf ihren Basen zu befestigen, müssen die Spieler Klebstoff verwenden. Jedes Sternengezücht muss auf einer großen Basis und jeder Hetzende Schrecken und jeder Wütende Mob muss auf einer mittleren Basis angebracht werden. Um die Figuren schnell zu montieren, empfehlen wir die Verwendung von Sekundenkleber. Dabei müssen alle Warnhinweise, die beim verwendeten Klebstoff und allen anderen Hobby-Produkten beiliegen, beachtet werden.

SPIELAUFBAU

Vor jeder Partie müssen die folgenden Schritte der Reihe nach durchgeführt werden. Auf S. 5 ist ein exemplarischer Spielaufbau abgebildet.

1. KARTENSTAPEL BILDEN

Die Ermittlerkarten werden beiseitegelegt. Sie werden erst später benötigt. Dann werden alle Karten nach Arten sortiert und jeweils Stapel gebildet.

- Schadens- und Horrorstapel werden separat gemischt und verdeckt in Reichweite aller Spieler platziert.
- In den Stapeln der einfachen Gegenstände, besonderen Gegenstände, Zauber und Zustände werden die Karten alphabetisch geordnet, damit sie später leichter zu finden sind. Dann werden die Stapel offen in Reichweite aller Spieler platziert.

2. SPIELPLANTEILE SORTIEREN

Alle Spielplanteile werden gesammelt und der Größe nach sortiert, damit sie später leichter zu finden sind.

3. MONSTER SORTIEREN

Es wird überprüft, ob jede Monsterfigur einen passenden Marker in ihrer Basis hat. Mehr dazu unter „Monsterfiguren im Überblick“ auf S. 22 des Referenzhandbuchs.

4. MARKERVORRÄTE BILDEN

Alle Marker werden nach Arten sortiert und bereitgelegt.

5. SZENARIO WÄHLEN

Man startet die *Villen des Wahnsinns*-App und klickt auf „Neues Spiel“. Dann müssen die Spieler gemeinsam entscheiden, welche Geschichte sie spielen wollen, und ihre Wahl in die App eingeben.

6. ERMITTLER WÄHLEN

Jeder Spieler sucht sich einen Ermittler aus und nimmt sich dessen Ermittlerkarte und Figur. Dann gibt er den gewählten Ermittler in die App ein. Im Folgenden werden alle Spieler als „Ermittler“ bezeichnet.

Gibt es nur einen Spieler, wählt er zwei Ermittler aus und kontrolliert sie beide.

Alle nicht gewählten Ermittlerkarten und -figuren kommen zurück in die Spielschachtel.

7. STARTBESITZTÜMER ERHALTEN

Die App zeigt an, welche einfachen Gegenstände, Zauber oder andere Besitztümer die Ermittler als Gruppe erhalten. Sie entscheiden, wie sie die Startbesitztümer untereinander verteilen.

8. PROLOG VORLESEN UND EINGANG AUFDECKEN

Gemäß den Anweisungen der App werden die folgenden Aufbau-schritte durchgeführt.

- Der Prolog des Szenarios, angezeigt auf dem App-Bildschirm, wird laut vorgelesen. Achtung! Im Prolog können sich wichtige Informationen verbergen.
- Das erste Spielplanteil und die Ermittlerfiguren werden gemäß den Anweisungen der App platziert.
- Durchsuchungsmarker, Erkundungsmarker und andere Marker werden gemäß den Anweisungen der App platziert.
- Alle sonstigen Anweisungen der App werden befolgt.

Nach Abschluss des Spielaufbaus beginnt die App direkt mit der Ermittlerphase der ersten Spielrunde (siehe „Spielablauf“).

DIE ERSTE PARTIE

Für eure erste Partie empfehlen wir euch das Szenario „Kreislauf der Ewigkeit“. Es ist einfacher und kürzer als die anderen Szenarien – also ideal, um das Spiel kennenzulernen.

Falls ihr die erste Edition von *Villen des Wahnsinns* und/oder deren Erweiterungen besitzt, könnt ihr vor der Wahl des Szenarios das alte Spielmaterial übernehmen. Mehr dazu in der Regelbeilage des *Konvertierungssets*.

Tut ihr das, stehen euch alle konvertierten Ermittler der ersten Edition zur Verfügung. Aber Vorsicht! Die App wird auch konvertierte Monster und Spielplanteile gegen euch verwenden.

SPIELABLAUF

Villen des Wahnsinns wird über mehrere Runden gespielt. Jede Runde besteht aus zwei Phasen, die in folgender Reihenfolge abgehandelt werden:

- Ermittlerphase:** Die Ermittler führen Aktionen durch, um sich über den Spielplan zu bewegen, ihre Umgebung zu erkunden und Monster anzugreifen.
- Mythosphase:** Die App legt die Aktionen der Monster fest und generiert Mythosereffekte. Dadurch können neue Monster erscheinen oder andere Hürden für die Ermittler entstehen.

Nach jeder Mythosphase beginnt eine neue Runde wieder mit der Ermittlerphase. Es wird so lange weitergespielt, bis die Ermittler das Spiel gewonnen oder verloren haben.

Es folgt eine ausführliche Beschreibung der einzelnen Phasen. Eine Kurzübersicht befindet sich auf der letzten Seite des Referenzhandbuchs.

EXEMPLARISCHER AUFBAU EINER 2-SPIELER-PARTIE



ERMITTLERPHASE

In der Ermittlerphase kann jeder Ermittler bis zu zwei Aktionen durchführen. Bewegungen über den Spielplan und Interaktionen mit der Umgebung laufen hauptsächlich über Aktionen ab.

Die Spielreihenfolge bleibt den Ermittlern überlassen. Wer am Zug ist, führt bis zu zwei Aktionen seiner Wahl durch. Dann kommt der nächste Ermittler an die Reihe usw. bis jeder Ermittler ein Mal am Zug war.

Im Folgenden werden die Aktionen, die in der Ermittlerphase durchgeführt werden können, ausführlich erläutert.

AKTION „BEWEGEN“

Der Ermittler bewegt seine Figur um bis zu 2 Felder. Die Bewegung erfolgt Feld für Feld, wobei jeder Schritt auf ein benachbartes Feld führen muss. Man kann sich nicht durch Wände oder über unpassierbare Grenzen bewegen, es sei denn, ein Effekt erlaubt dies ausdrücklich.

Falls sich ein Ermittler aus dem Feld eines Monsters hinausbewegen will, muss er zuerst einen Ausweichtest abhandeln (siehe „Monstern ausweichen“ auf S. 14).

AKTION „ERKUNDEN“

Der Ermittler verwendet die App, um einen benachbarten Raum zu erkunden. Dazu muss er sich auf demselben Feld befinden, auf dem der Erkundungsmarker liegt oder auf einem Feld, das zu der Tür, auf welcher der Erkundungsmarker liegt, benachbart ist. Er klickt auf den Erkundungsmarker des Bereichs, den er erkunden will, und bestätigt seine Auswahl mit „Erkunden“.



Anschließend handelt er den von der App angezeigten Effekt ab. Dieser gibt an, welche Spielplanteile platziert werden und welche Durchsuchungs-, Interaktions-, Personen- oder sonstige Marker auf ihnen platziert werden.


Nachdem alle Teile und Marker platziert worden sind, darf sich der Ermittler nach Anweisung der App in den erkundeten Bereich bewegen.

AUFBAU EINES SPIELPLANTEILS





1. **Feld:** Ein Bereich eines Spielplanteils, der durch Grenzen, unpassierbare Grenzen, Wände oder Türen von anderen Feldern abgetrennt ist.
2. **Grenze:** Dargestellt durch eine durchgezogene weiße oder gelbe Linie. Grenzen unterteilen größere Bereiche in Felder. Ermittler und Monster können sich über Grenzen hinwegbewegen.
3. **Unpassierbare Grenze:** Dargestellt durch eine gestrichelte weiße oder gelbe Linie. Ermittler und Monster können sich nicht über unpassierbare Grenzen hinwegbewegen, es sei denn, ein Effekt erlaubt dies ausdrücklich.
4. **Wand:** Dargestellt durch dicke braune Ränder. Ermittler und Monster können sich nicht durch Wände bewegen, es sei denn, ein Effekt erlaubt dies ausdrücklich.
5. **Tür:** Dargestellt durch eine rechteckige Lücke in einer Wand. Ermittler und Monster können sich durch Türen bewegen.
6. **Raum:** Eine Gruppe von Feldern, die durch Wände, Türen, gelbe Grenzen, gelbe unpassierbare Grenzen oder den Rand eines Spielplanteils von anderen Räumen abgetrennt sind. Jeder Raum hat einen Namen, der sich auf alle Felder des Raums bezieht.

AKTION „DURCHSUCHEN“

Der Ermittler verwendet die App, um einen interessanten Bereich seines Feldes zu durchsuchen. Dazu klickt er auf einen Durchsuchungsmarker auf seinem Feld und bestätigt seine Auswahl mit „ Durchsuchen“.



Anschließend handelt der Ermittler den von der App angezeigten Effekt ab und legt die ggf. geforderte Fertigungsprobe ab. Aufforderungen zu Fertigungsproben erkennt man an einem in Klammern gesetzten Fertigkeitssymbol innerhalb eines Erzähltextes.

Beispiel: „Du durchwühlst den Papierkram, der sich auf dem Schreibtisch stapelt, und suchst nach etwas Interessantem ()“. Dieser Effekt fordert den Ermittler zu einer Wahrnehmungsprobe () auf.


Siehe „Fertigungsproben“ auf S. 13.

AKTION „TAUSCHEN“


Der Ermittler darf beliebig viele einfache Gegenstände, besondere Gegenstände und Zauber an einen oder mehrere Ermittler auf seinem Feld weitergeben und im Gegenzug beliebig viele Besitztümer von diesen Ermittlern entgegennehmen. Darüber hinaus darf er beliebig viele einfache Gegenstände, besondere Gegenstände und Zauber auf seinem Feld fallenlassen und/oder aufheben.

AKTIONEN MIT UNTERSTÜTZUNG DER APP DURCHFÜHREN

Die Aktionen „Erkunden“, „Durchsuchen“, „Interagieren“ sowie einige Materialaktionen werden mit Unterstützung der App durchgeführt. Generell darf man jeden beliebigen Marker in der App anklicken, um ihn zu inspizieren. Dafür ist keine Aktion erforderlich. Die Ermittler dürfen auch Marker außerhalb ihrer Felder inspizieren.

➤ Wer eine Schaltfläche mit Aktionssymbol () anklicken will, muss eine Aktion dafür aufwenden. Aktionssymbole tauchen bei den Aktionen „Erkunden“, „Durchsuchen“ und „Interagieren“ auf.

AKTION „INTERAGIEREN“

Der Ermittler verwendet die App, um mit einer Person oder einem Objekt auf seinem Feld zu interagieren. Dazu klickt er auf einen Personen- oder Interaktionsmarker auf seinem Feld und bestätigt die Auswahl per Klick auf eine Schaltfläche mit Aktionssymbol ().



Anschließend handelt der Ermittler den von der App angezeigten Effekt ab. Dieser kann weitere Entscheidungen oder auch Fertigungsproben beinhalten.

MATERIALAKTIONEN


Manche Spielmaterialien und Effekte erlauben das Durchführen spezieller Materialaktionen. Was genau eine solche Aktion beinhaltet, ist auf dem jeweiligen Spielmaterial oder Effekt angegeben.

Die Materialaktionen von Karten werden durch das fettgedruckte Stichwort „Aktion“ eingeleitet. Sie können nur vom Besitzer der jeweiligen Karte durchgeführt werden.

Manche Gegenstände erlauben das Durchführen einer Materialaktion mithilfe der App. Dazu klickt man auf die Schaltfläche „Inventar“ (unten links auf dem Bildschirm) und wählt den entsprechenden Gegenstand aus.



Schaltfläche „Inventar“

Dann bestätigt man die Auswahl per Klick auf eine Schaltfläche mit Aktionssymbol (). Anschließend wird der von der App angezeigte Effekt abgehandelt.

AKTION „ANGREIFEN“

Der Ermittler verwendet die App, um ein Monster anzugreifen. Dazu wählt er das gewünschte Monster in der Monsterleiste (1) aus und klickt auf „Angreifen“ (2).



Der Ermittler muss sich für eine Angriffsart entscheiden und diese per Klick auf eine der folgenden Optionen (3) bestätigen: „Mit einer schweren Waffe angreifen“, „Mit einer Klingewaffe angreifen“, „Mit einer Schusswaffe angreifen“, „Mit einem Zauber angreifen“ oder „Unbewaffnet angreifen“.

Nach Auswahl der Angriffsart handelt man den von der App angezeigten Effekt ab. In der Regel beinhaltet dies eine Fertigungsprobe. Der erlittene Schaden des Monsters wird im Monstermenü über die Schaltflächen „+“ und „-“ eingegeben (4).

MONSTER AUSWÄHLEN

Um ein Monster auszuwählen, öffnet man die Monsterleiste per Klick auf die entsprechende Schaltfläche. Dann klickt man auf das Bild des Monsters, das ausgewählt werden soll.



Schaltfläche Monsterleiste

Dies öffnet das Monstermenü. Darin kann man das Monster angreifen, ihm ausweichen oder festhalten, wie viel Schaden es bereits erlitten hat.

Ein Ermittler, der einen Zauber oder eine Waffe mit Nahkampfsymbol verwendet, kann nur ein Monster auf seinem eigenen Feld angreifen. Verwendet ein Ermittler hingegen einen Zauber oder eine Waffe mit Fernkampfsymbol, kann er ein beliebiges Monster in Reichweite angreifen.



Nahkampf-Symbol



Fernkampf-Symbol

REICHWEITE

Manche Effekte (z. B. Fernkampfangriffe, Horrortests und Monstereffekte) haben eine Reichweite. Die maximale Reichweite dieser Effekte beträgt 3 Felder. Die Reichweite kann nicht durch Wände oder Türen bestimmt werden, es sei denn, ein Effekt erlaubt dies ausdrücklich.

ENDE DER ERMITTLERPHASE

Sobald jeder Ermittler ein Mal am Zug war, klickt man auf die Schaltfläche „Phase beenden“ am unteren rechten Bildschirmrand. Dies beendet die Ermittlerphase und lässt die Mythosphase beginnen.



Schaltfläche „Phase beenden“

BEISPIEL: AKTION „ANGREIFEN“

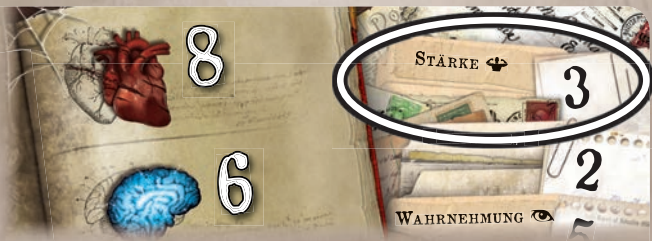
Carson Sinclair verwendet eine Aktion, um ein Tiefes Wesen auf seinem Feld anzugreifen.



1. Zuerst öffnet er die Monsterleiste per Klick auf die entsprechende Schaltfläche am unteren linken Bildschirmrand und wählt das Tiefe Wesen aus.
2. Er klickt auf „Angreifen“.
3. Carson beschließt mit seinem Stemmeisen – einer *schweren Waffe* – anzugreifen. Er klickt auf die Schaltfläche „Mit einer *schweren Waffe* angreifen“.



4. Die App verlangt eine Stärkeprobe (♣). Diese führt er aus, indem er 3 Würfel wirft (3 ist der aufgedruckte ♣-Wert seiner Ermittlerkarte).



5. Er würfelt 2 Erfolgssymbole (♣) und 1 Leerseite. Die App gibt eine Schwierigkeit von 2 an, d.h. er braucht 2 Erfolgssymbole, damit er die Probe besteht.



6. Aufgrund der bestandenen Probe erleidet das Tiefe Wesen Schaden in Höhe des Schadenswerts von Carsons Waffe (2) plus dem Probenergebnis (2), wie im Text der App angegeben.



7. Zum Abschluss verwendet Carson die App, um den erlittenen Schaden des Tiefen Wesens festzuhalten.

MYTHOSPHASE

In der Mythosphase generiert die App eine Reihe von Effekten, die von den Ermittlern abgehandelt werden müssen. Die App kann drei Arten von Effekten generieren: Mythosereignisse, Monsteraktivierungen und Horrortests. Alle drei Effektarten werden im Folgenden ausführlich erklärt.

MYTHOSEREIGNISSE

Mythosereignisse sind Effekte, die in der Mythosphase generiert werden. Sie können sich auf das gespielte Szenario oder auf die Aktionen der Ermittler in der vorangegangenen Phase beziehen.

Die Ermittler handeln die Effekte gemäß den Anweisungen der App ab.



Ein Mythosereignis

Nachdem alle Mythosereignisse für diese Runde ausgeführt worden sind, generiert die App Anweisungen für das Aktivieren von Monstern. Befinden sich keine Monster auf dem Spielplan, endet die Mythosphase automatisch.

MONSTERAKTIVIERUNGEN

Die App generiert Anweisungen für das Aktivieren jedes einzelnen Monsters. Darin werden Bewegung und Angriff des Monsters beschrieben. Die Ermittler handeln alle diese Effekte gemäß den Anweisungen der App ab.

Siehe „Beispiel: Monsteraktivierung“ auf S. 11.

Nachdem alle Monster für diese Runde aktiviert worden sind, verlangt die App Horrortests von den Ermittlern.

HORRORTTESTS

Die App verlangt von jedem Ermittler einen Horrortest gegen 1 Monster in Reichweite.

Jeder Ermittler handelt den Horrortest gegen das Monster mit dem höchsten Horrorwert in Reichweite des Ermittlers ab. Falls sich ein Ermittler nicht in Reichweite eines Monsters befindet, muss er auch keinen Horrortest abhandeln.

Um einen Horrortest abzuhandeln, klickt man auf das entsprechende Monster in der Monsterleiste und handelt den angezeigten Effekt ab.



Effekt eines Horrortests

Nachdem alle Ermittler die Abhandlung ihrer Horrortests beendet haben, klickt man auf die Schaltfläche „Phase beenden“ am unteren rechten Bildschirmrand. Dies beendet die Mythosphase und lässt eine neue Runde mit einer neuen Ermittlerphase beginnen.

SPIELSIEG

Die Siegbedingungen des Spiels hängen von der beim Spielbau getroffenen Wahl des Szenarios ab. Allerdings kennen die Ermittler ihr Spielziel vorerst nicht.

Um es herauszufinden, müssen sie dem Mysterium des gespielten Szenarios auf den Grund gehen. Erste Hinweise können sich bereits im Prolog verbergen, weitere Spuren findet man durch gründliches Ermitteln.

Sobald die Ermittlungen einen bestimmten Punkt erreicht haben, wird das Spielziel enthüllt. Dies bedeutet, dass den Ermittlern eine finale Aufgabe gestellt wird, die sie erledigen müssen, um den Fall aufzuklären. Ist der Fall aufgeklärt, haben die Ermittler **das Spiel gewonnen**.

Wenn die Ermittler zu lange für die Aufklärung des Falls brauchen, kann sich das Spielziel verändern oder schwieriger zu erfüllen werden. Gelingt es ihnen auch weiterhin nicht, werden die Ermittler **das Spiel verlieren**.

BEISPIEL: MONSTERAKTIVIERUNG

In der Mythosphase öffnet die App das Monstermenü und generiert Effekte für die Aktivierung jedes einzelnen Monsters.

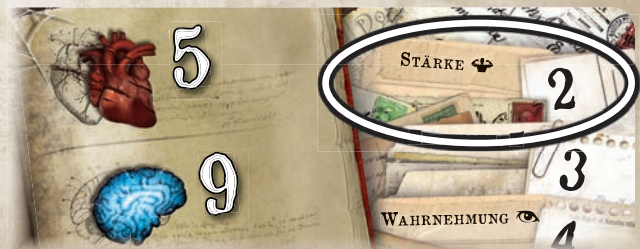


1. Die App gibt Anweisungen für Bewegung und Angriff des Tiefen Wesens vor.
2. Gemäß den Anweisungen der App bewegen die Ermittler das Tiefe Wesen auf den nächstgelegenen Ermittler zu.



3. Das Tiefe Wesen greift den Ermittler mit dem wenigsten erlittenen Schaden auf seinem Feld an – in unserem Beispiel wäre das Agatha. Sie klickt auf die Schaltfläche „Das Monster greift an“, woraufhin die App den Effekt des Angriffs generiert.

4. Der Effekt fordert Agatha zu einer Stärkeprobe (♣) plus 1 auf. Dazu wirft sie eine Anzahl Würfel, die dem aufgedruckten ♣-Wert ihrer Ermittlerkarte plus 1 entspricht, also insgesamt 3 Würfel.



5. Sie würfelt 1 Erfolgssymbol (♣) und 2 Leerseiten. Da sie keinerlei Würfel neu würfeln oder andere Ergebnisse in ♣ umwandeln kann, fährt sie mit der Abhandlung des Effekts fort.



6. Der durch die App generierte Effekt besagt, dass Agatha 2 Schadenskarten erleidet, die allerdings durch das Ergebnis der ♣-Probe negiert werden können. Agatha hat 1 ♣ gewürfelt, d. h. sie negiert 1 Schaden. Den anderen Schaden erleidet sie.

Jetzt hat Agatha den Effekt vollständig abgehandelt. Sie klickt auf „Weiter“ und beendet damit die Aktivierung des Tiefen Wesens.

WEITERE REGELN

Dieses Kapitel befasst sich mit allen noch nicht erklärten Regeln, darunter Fertigungsproben, Karten, Requisiten, Monster und Rätsel.

SCHADEN & HORROR

Viele Spieleffekte führen dazu, dass ein Ermittler Schaden oder Horror erleidet. Sobald dies passiert, zieht er die oberste Karte vom Schadens- bzw. Horrorstapel und beansprucht sie offen, es sei denn, der Effekt besagt etwas anderes.

Jede Schadens- und Horrorkarte hat eines von zwei Merkmalen: *Wird sofort abgehandelt* oder *Bleibt offen liegen*. Sobald ein Ermittler eine offene Schadens- oder Horrorkarte mit dem Merkmal *Wird sofort abgehandelt* beansprucht, führt er den Effekt der Karte aus. Dieser beinhaltet meist das Umdrehen der Karte. Eine Schadens- oder Horrorkarte mit dem Merkmal *Bleibt offen liegen* hat einen andauernden Effekt, der so lange aktiv ist, wie die Karte offen ausliegt.



VERWUNDET

Sobald ein Ermittler Schaden (egal ob offen oder verdeckt) in Höhe seiner Ausdauer erlitten hat, wird er verwundet.

Wird ein Ermittler verwundet, erhält er den Zustand „Verwundet“ und legt alle seine verdeckten Schadenskarten ab. Wer verwundet ist, kann die Aktion „Bewegen“ nicht mehr als ein Mal pro Runde durchführen.

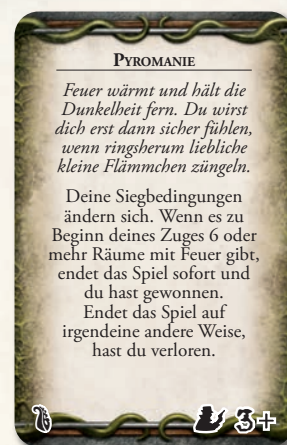
Sobald ein verwundeter Ermittler Schaden in Höhe seiner Ausdauer erlitten hat, scheidet er aus dem Spiel aus.

WAHNSINNIC

Sobald ein Ermittler Horror (egal ob offen oder verdeckt) in Höhe seiner geistigen Gesundheit erlitten hat, wird er wahnsinnig.

Wird ein Ermittler wahnsinnig, erhält er den Zustand „Wahnsinnig“ und legt alle seine verdeckten Horrorkarten ab. Er liest die Rückseite seines Zustands „Wahnsinnig“, ohne sie den anderen Ermittlern zu verraten.

Der Zustand „Wahnsinnig“ kann die Siegbedingungen eines Ermittlers verändern. In diesem Fall interessiert er sich vielleicht für Aktionen, die ansonsten eher selten durchgeführt werden (siehe „Seltene Aktionen“ auf der letzten Seite des Referenzhandbuchs).



Unten rechts auf der Rückseite jedes Zustands „Wahnsinnig“ ist eine Mindestanzahl an Ermittlern angegeben. Sobald man den Zustand „Wahnsinnig“ erhält, muss man überprüfen, ob die benötigte Mindestanzahl an Ermittlern am Spiel teilnimmt. Falls nicht, legt man die Karte ab und erhält eine andere Kopie des Zustands „Wahnsinnig“.

Sobald ein wahnsinniger Ermittler Horror in Höhe seiner geistigen Gesundheit erlitten hat, scheidet er aus dem Spiel aus.

AUSGESCHIEDEN

Sobald ein Ermittler aus dem Spiel ausscheidet, lässt er alle seine Besitztümer auf seinem Feld fallen und entfernt seine Ermittlerfigur vom Spielplan. Die anderen Ermittler haben noch genau eine weitere Ermittlerphase Zeit, um den Fall aufzuklären. Wenn der Fall am Ende dieser Ermittlerphase nicht aufgeklärt ist, **verlieren die Ermittler das Spiel**. Sie müssen die Partie beenden, indem sie im Spielmenü der App auf „Ermittler ausgeschieden“ klicken.

FERTIGKEITSPROBEN

Fertigkeitsproben sind die körperlichen, geistigen und zwischenmenschlichen Herausforderungen, die ein Ermittler bewältigen muss. Sie werden immer dann gefordert, wenn in einem Erzähltext ein in Klammern gesetztes Fertigkeitssymbol auftaucht. Sobald ein Ermittler bei der Abhandlung eines Effektes auf ein solches Symbol stößt, muss er sofort die entsprechende Probe ablegen.

Dazu wirft er Würfel in Höhe seines Werts in der vorgegebenen Fertigkeit. Die Anzahl der gewürfelten Erfolgssymbole (✦) bildet das Probenergebnis. Die Aufforderung zur Probe kann auch Modifikatoren beinhalten (z. B. bedeutet „-1“, dass 1 Würfel abgezogen wird). Das Minimum für jede Probe ist 1 Würfel.

Beispiel: „In die Wand sind kryptische Runen eingelassen (☞-1)“. Dieser Effekt verlangt eine Wissensprobe (☞) mit 1 Würfel weniger als normal.

Nachdem man die Würfel während einer Probe geworfen hat, darf man beliebig viele Hinweise ausgeben, um pro ausgegebenem Hinweis 1 Ermittlungssymbol (🔍) in 1 Erfolgssymbol (✦) umzuwandeln. Das Probenergebnis wird erst nach Ausführung aller Umwandlungen berechnet.

SCHADEN & HORROR NEGIEREN

Manche Effekte lassen einen Ermittler mehrere Schaden oder Horror gleichzeitig erleiden, aber sie bieten ihm auch die Chance, durch eine Fertigkeitsprobe den erlittenen Schaden oder Horror zu negieren. Dazu legt der Ermittler eine Probe auf die angegebene Fertigkeit ab. Für jedes gewürfelte Erfolgssymbol (✦) negiert er 1 Schaden oder Horror.

SCHWIERIGKEIT VON FERTIGKEITSPROBEN

Manche Fertigkeitsproben geben eine Schwierigkeit an, die von Klammern umschlossen und durch ein Semikolon vom Fertigkeitssymbol abgetrennt ist. Diese Zahl gibt an, wie viele Erfolgssymbole (✦) nötig sind, damit die Probe bestanden ist und als Erfolg zählt. Hat man nicht genügend ✦ gewürfelt, gilt die Probe als nicht bestanden und zählt als Misserfolg.

Beispiel: „Die Bestie stürmt auf dich zu (☞; 2)“ Dieser Effekt verlangt eine Geschicklichkeitsprobe (☞) mit einer Schwierigkeit von 2, d. h. der Ermittler braucht 2 oder mehr ✦, um die Probe zu bestehen und damit sie als Erfolg zählt.

PROBENERGEBNISSE IN DIE APP EINGEBEN

Bei manchen Proben muss man das Probenergebnis in die App eingeben. Dazu verwendet man die Schaltflächen „+“ und „-“.

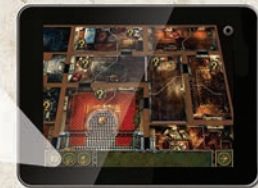


Ein Ermittler gibt sein Probenergebnis in die App ein.

Bei derartigen Proben weiß man nicht, wie viele Erfolgssymbole (✦) für einen Erfolg nötig sind. Allerdings speichert die App bei einem Misserfolg alle erzielten ✦, wodurch künftige Versuche einfacher werden.

PROTOKOLL

Die App verfügt über ein integriertes Protokoll, in dem alle Meldungen über den Verlauf einer Partie gespeichert werden. Man kann es jederzeit über die Auswahl „Protokoll“ im Spielmenü aufrufen.



Schaltfläche Spielmenü

Das Protokoll ist nach Runden strukturiert und gestattet den Spielern alle Meldungen der App noch einmal nachzulesen.

MONSTER

„Monster“ ist ein Sammelbegriff für alle widernatürlichen Ungeheuer und Mythoskreaturen sowie die Diener und Kultisten, die ihnen huldigen.

MONSTERMARKER

Jeder Monstermarker enthält eine Reihe von spielrelevanten Daten.



1. **Aufmerksamkeit:** Dieser Wert ist relevant, wenn ein Ermittler auf einem Feld mit mehreren Monstern einen Ausweichtest abhandelt.
2. **Horrorwert:** Dieser Wert ist relevant, wenn ein Ermittler, der in Reichweite mehrerer Monster steht, einen Horrorest abhandelt.
3. **Körperkraft:** Dieser Wert stellt die Muskelkraft des Monsters dar und ist für diverse Effekte relevant (siehe „Barrikaden“ auf S. 16).
4. **Fähigkeiten und Stimmungstext:** Falls das Monster Sonderfähigkeiten hat, findet man sie auf der Markerrückseite. Der Stimmungstext beschreibt in wenigen Worten das Aussehen und Verhalten des Monsters.

ID-MARKER

ID-Marker werden verwendet, um einzigartige Monster zu kennzeichnen und verschiedene Monster gleichen Typs zu unterscheiden.

Die App kann einem Monster bei dessen Erscheinen einen der sechs ID-Marker zuteilen. Wenn dies passiert, steckt man den angegebenen ID-Marker in die Figurenbasis des Monsters.



Solange das Monster im Spiel ist, behält es seinen ID-Marker.

MONSTERN AUSWEICHEN

Wenn ein Ermittler, der auf dem Feld eines Monsters steht, dieses Feld verlassen oder eine andere Aktion als „Angreifen“ oder „Bewegen“ durchführen will, muss er zuerst dem Monster ausweichen. Befinden sich mehrere Monster auf seinem Feld, muss er nur dem Monster mit der höchsten Aufmerksamkeit ausweichen.

Um einem Monster auszuweichen, wählt man es in der Monsterleiste aus und klickt dann auf „Ausweichen“. Anschließend erscheint ein Effekt, der abgehandelt werden muss.

Nachdem er einem Monster ausgewichen ist, führt der Ermittler wie gewohnt seine Aktion durch, es sei denn, der Effekt besagt, dass die Aktion verfällt.

- Verfällt die Aktion, ist sie verloren, ohne dass irgendein Teil ihres Effektes ausgeführt wird. Geschieht dies mitten in einer Bewegung, verfällt der Rest der Bewegung und der Ermittler muss sofort stehenbleiben (er verlässt sein Feld nicht).

Siehe „Beispiel: Ausweichtest“ auf S. 15.

GEGENSTÄNDE

Einfache und besondere Gegenstände stellen die verschiedenen Objekte dar, die man im Zuge einer Ermittlung finden kann. Sobald man einen Gegenstand erhält, beansprucht man die Karte offen (d. h. mit der Bildseite nach oben).

Manche Gegenstände haben eine besondere Rückseite. Diese darf jederzeit angesehen werden.

ZAUBER

Zauber stellen die geheimnisvollen Schriften und Werke des Mythos dar. Sobald man einen Zauber erhält, beansprucht man ein zufälliges Exemplar der Karte offen (d. h. mit der Bildseite nach oben). Die Rückseite eines Zaubers darf erst dann angesehen werden, wenn die Karte durch einen Effekt umgedreht wird.

Zauberkarten werden (gemäß ihrem Effekt) bei jedem Wirken umgedreht. Unmittelbar danach handelt man den auf der Rückseite beschriebenen Effekt ab. Meist beinhaltet dies das Ablegen der Karte und das Ziehen einer neuen Kopie des Zaubers.

ZUSTÄNDE

Zustände sind immaterielle Statureffekte, die sich auf die Handlungsfähigkeit eines Ermittlers auswirken. Manche Effekte führen dazu, dass ein Ermittler einen Zustand erhält.

Beispiel: „Du wirst betäubt“ heißt, dass man den Zustand „Betäubt“ erhält.

BEISPIEL: AUSWEICHTEST

Agatha Crane möchte zu dem Durchsuchungsmarker im Büro vordringen, doch dazu muss sie sich von dem Tiefen Wesen auf ihrem Feld wegbewegen.

1. Agatha versucht sich aus dem Feld des Tiefen Wesens hinauszubewegen. Dazu muss sie einen Ausweichtest abhandeln.



2. Sie wählt das Tiefe Wesen in der Monsterleiste aus und klickt auf „Ausweichen“.
3. Die App generiert einen Effekt für den Ausweichtest.



4. Der Effekt verlangt eine Geschicklichkeitsprobe (🔍). Dazu wirft Agatha 3 Würfel (3 ist der aufgedruckte 🎲-Wert ihrer Ermittlerkarte).



5. Sie würfelt 2 Ermittlungssymbole (🔍) und 1 Leerseite. Für einen Erfolg bräuchte sie 2 Erfolgssymbole. Also gibt sie zwei Hinweise aus, um beide 🔍 in 🎯 umzuwandeln.



6. Agatha handelt den von der App genannten Erfolgseffekt ab. Das Tiefe Wesen erleidet 1 Schaden. Da Agathas Aktion laut App nicht verfallen ist, wird sie wie gewohnt ausgeführt, d.h. Agatha bewegt sich auf das andere Feld des Büros.

Jetzt kann Agatha ihre zweite Aktion durchführen. Da sie nicht mehr auf dem Feld eines Monsters steht, muss sie keinen weiteren Ausweichtest abhandeln.



REQUISITEN

Requisiten stellen besondere Möbelstücke oder Umgebungseffekte dar, mit denen die Ermittler interagieren können, oder die einen Einfluss auf ihre Handlungsfähigkeit haben. Requisiten werden durch quadratische Marker dargestellt. Die App wird zum Interagieren mit Requisiten nicht gebraucht.

BARRIKADEN

Mit Barrikaden kann man Türen versperren, um das Eindringen von Monstern zu verhindern. Wer auf dem Feld einer Barrikade steht, kann eine Aktion aufwenden, um die Barrikade vor eine Tür zu schieben oder sie von einer versperrten Tür wegzuschieben.

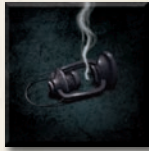


Ermittler und Monster können sich nicht durch versperrte Türen bewegen. Allerdings können Monster Barrikaden, die ihnen den Weg versperren, zerstören.

Wenn ein Monster versucht sich durch eine versperrte Tür zu bewegen, wirft es Würfel in Höhe seiner Körperkraft. Bei 2 oder mehr Erfolgssymbolen (☘) ist die Barrikade zerstört und das Monster bewegt sich wie gewohnt weiter. Andernfalls bewegt es sich nicht und bleibt stehen.

DUNKELHEIT

Im Dunkeln ist es schwieriger, Fertigungsproben abzulegen und Rätsel zu lösen. Ein Ermittler, der auf einem Feld mit Dunkelheit steht, kann keine Hinweise ausgeben, um Würfelergebnisse umzuwandeln oder zusätzliche Rätselschritte durchzuführen.



Jeder Ermittler, der auf oder benachbart zu einem Feld mit *Lichtquelle* oder Feuer steht, ignoriert die Effekte von Dunkelheit.

FEUER

Feuer kann auf andere Felder übergreifen und Ermittlern und Monstern Schaden zufügen. Immer wenn ein Ermittler ein Feld mit Feuer betritt oder auf einem Feld mit Feuer eine Aktion durchführt, erleidet er 1 verdeckten Schaden.



Immer wenn ein Monster seine Aktivierung auf einem Feld mit Feuer beginnt oder sich auf ein Feld mit Feuer bewegt, erleidet es 1 Schaden.

Ein Ermittler kann als Aktion versuchen, das Feuer zu löschen. Dazu legt er eine Geschicklichkeitsprobe (☞) ab. Für jedes gewürfelte Erfolgssymbol (☘) darf er 1 Feuer von seinem Feld oder einem Feld, auf das er sich im weiteren Verlauf der Runde bewegen wird, entfernen.

Zu Beginn jeder Mythosphase breitet sich das Feuer auf andere Felder aus. Falls es zu diesem Zeitpunkt 1 oder mehrere Felder mit Feuer gibt, wird 1 Feuermarker auf 1 beliebiges Feld platziert, das an ein Feld mit Feuer angrenzt.

GEHEIMGÄNGE

Ein Ermittler oder Monster auf einem Feld mit Geheimgang kann sich auf ein beliebiges anderes Feld mit Geheimgang bewegen, so als wären diese beiden Felder benachbart.



RÄTSEL

Hin und wieder stößt man auf Effekte, die das Lösen eines Rätsels erfordern. Rätsel sind komplexe logische, magische oder physische Aufgaben, die von den Ermittlern gelöst werden müssen. Alle Rätsel werden komplett über die App gesteuert.

Alle drei Rätselarten – Schieberätsel, Türschlossrätsel und Coderätsel – werden in den folgenden Abschnitten ausführlich erklärt.

RÄTSELSCHRITTE

Ein Rätselschritt ist eine Fortschrittseinheit auf dem Weg zur Lösung des Rätsels. Die Art des Rätsels legt fest, welche Rätselschritte man durchführen kann. Dies ist in der App vermerkt.

Immer wenn ein Effekt zum Lösen eines Rätsels auffordert, führt man eine bestimmte Anzahl Rätselschritte durch. Die Anzahl ergibt sich aus dem Wert des Ermittlers in der vom Effekt vorgegebenen Fertigkeit.

Während des Lösungsversuches darf der Ermittler beliebig viele seiner Hinweise ausgeben, um pro ausgegebenem Hinweis 1 zusätzlichen Rätselschritt durchzuführen.

Wenn der Ermittler nach Durchführung aller ihm zustehenden Rätselschritte das Rätsel nicht gelöst hat, klickt er auf „Schließen“. Sein Fortschritt wird gespeichert, sodass er oder ein anderer Ermittler zu einem späteren Zeitpunkt fortfahren kann.

RÄTSEL LÖSEN

Die App stellt automatisch fest, ob das Rätsel gelöst wurde. Wenn dies passiert, fährt der aktive Ermittler mit der Ausführung seiner Aktion fort (gemäß den Anweisungen der App).

SCHIEBERÄTSEL

Bei Schieberätseln muss man ein sechs- oder mehrteiliges Bild zusammensetzen. Die Puzzleteile sind rasterförmig angeordnet und nach dem Zufallsprinzip gemischt.

Als Rätselschritt kann man zwei benachbarte Puzzleteile vertauschen, indem man eins über das andere zieht.

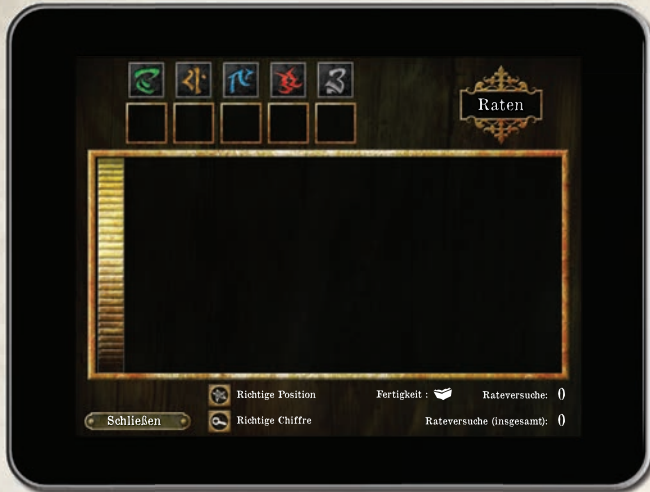


Das Rätsel ist gelöst, sobald alle Puzzleteile richtig angeordnet sind und ein Bild ergeben.



CODERÄTSEL

Bei Coderätseln muss man einen Code erraten, der aus drei oder vier verschiedenen Chiffren bestehen kann. Am oberen Bildschirmrand sind alle Chiffren (Ziffern oder Runen) aufgelistet, die potenziell Bestandteil des Codes sind. Jede Chiffre kann beliebig oft im Code vorkommen.



Als Rätselschritt kann man versuchen den Code zu erraten. Dazu zieht man auf jede freie Stelle eine Chiffre (1) und klickt dann auf „Raten“ (2).

Anschließend erhält man Informationen über den Rateversuch (3). Die App bewertet jeden misslungenen Rateversuch mit Erfolgssymbolen (✔) und Ermittlungssymbolen (🔍).



Jedes ✔ bedeutet, dass 1 Chiffre richtig war und an der richtigen Stelle stand. Jedes 🔍 bedeutet, dass 1 Chiffre richtig war, aber an der falschen Stelle stand.

Das Rätsel ist gelöst, sobald der richtige Code erraten wurde.

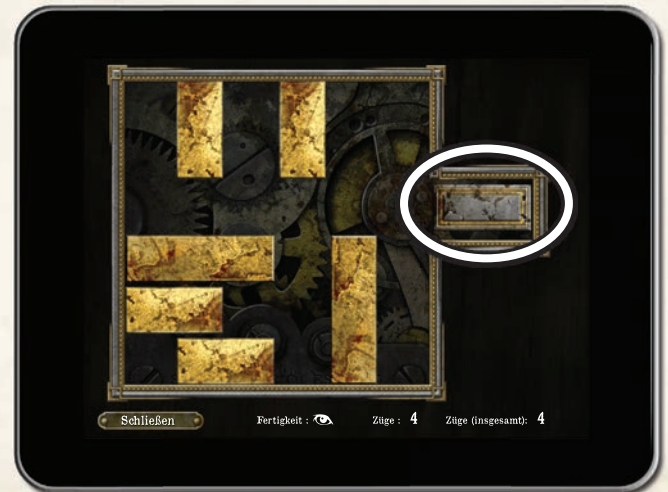
TÜRSCHLOSSRÄTSEL

Bei Türschlossrätseln muss man Teilstücke in einem Raster verschieben. Ziel ist es, das visuell hervorgehobene einzigartige Zielstück aus dem Raster zu entfernen.

Als Rätselschritt kann man ein beliebiges Teilstück verschieben. Teilstücke können nur in die Richtung ihrer Ausrichtung – senkrecht oder waagrecht – verschoben werden. Sie dürfen sich nicht überlappen und können nicht durch andere Teilstücke hindurchgeschoben werden.



Das Rätsel ist gelöst, sobald das Zielstück in die Ausbuchtung am rechten Bildschirmrand geschoben wurde.



WIE GEHT ES WEITER?

Jetzt, da ihr die Spielregel gelesen habt, seid ihr bereit für eure erste Partie. Falls während des Spiels Fragen auftauchen, könnt ihr jederzeit im Referenzhandbuch nachschlagen.

BEISPIEL: CODERÄTSEL

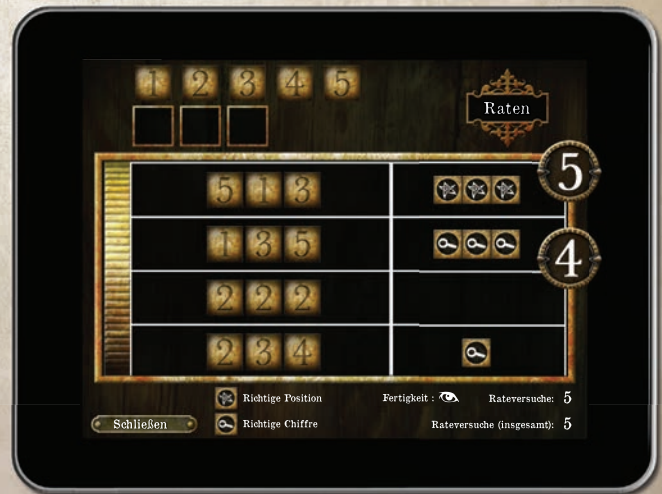
Agatha Crane versucht, ein Coderätsel zu lösen. Dabei ist ihr Wissen (🧠) gefragt. Da sie 5 🧠 hat, bekommt sie fünf Rateversuche.



1. Sie schießt ins Blaue und rät „123“. Dieser Rateversuch wird mit 1 Erfolgssymbol (🎯) und 1 Ermittlungssymbol (🔍) bewertet. Das bedeutet, dass zwei der Ziffern richtig waren, aber nur eine an der richtigen Stelle stand.
2. Agatha braucht mehr Informationen. Daher rät sie als nächstes „234“. Die App zeigt 1 🔍, was bedeutet, dass eine der geratenen Ziffern stimmt, aber an der falschen Stelle war. Daraus kann Agatha schließen, dass der Code eine „1“, aber keine „4“ enthält. Außerdem weiß sie, dass der Code entweder eine „2“ oder eine „3“ enthält, aber nicht beides.
3. Um zu erfahren, ob der Code eine „2“ oder eine „3“ enthält, gibt sie als nächsten Rateversuch „222“ ein. Das Ergebnis (keine Symbole) sagt ihr, dass die „3“ ein Teil des Codes sein muss.

4. Jetzt, da sie weiß, dass „1“ und „3“ im Code enthalten sind, rät Agatha „135“. Endlich! Drei 🔍 weisen darauf hin, dass alle drei Ziffern im Code enthalten sind, aber keine an der richtigen Stelle steht.
5. Agatha sieht sich alle Ergebnisse noch einmal an. Dabei fällt ihr auf, dass die „1“ beim ersten Rateversuch an gleicher Stelle stand wie beim letzten. Das heißt, dass die „1“ beim ersten Rateversuch das 🔍 produziert hat und die „3“ richtig positioniert war. Wenn die „3“ an dritter Stelle steht, muss die „1“ an zweiter Stelle sein (da sie an erster Stelle falsch war). Somit bleibt für die „5“ nur noch die erste Stelle.

Mit ihrem letzten Rateversuch gibt Agatha „513“ ein und löst damit das Rätsel.





CREDITS

Autor der zweiten Edition: Nikki Valens
Autor der ersten Edition: Corey Konieczka
Autoren der Szenarien: Kara Centell-Dunk und Andrew Fischer
Weitere Autoren: Glen Aro, Daniel Lovat Clark, Nathan I. Hajek, Grace Holdinghaus, Robert Martens, Becca Olene, Alexandar Ortloff und Jonathan Ying
Redaktion und Lektorat: Adam Baker, Molly Glover und Allan Kennedy
Arkham Horror Story-Team: Andy Christensen, Matthew Newman, Katrina Ostrander und Nikki Valens
Grafikdesign: WiL Springer mit Evan Simonet, Shaun Boyke, Christopher Hosch und Ryan Thompson
Leitender Grafikdesigner: Brian Schomburg
Schachtelillustration: Jacob Murray
Illustration des Spielmaterials: Cristi Balanescu, Tony Foti, Jacob Murray und Magali Villeneuve
Illustration der Spielplanteile: Yoann Boissonnet
Sonstige Illustrationen: Die Illustratoren des *Call of Cthulhu* LCG und der *Arkham Horror Files* Produktreihe
Künstlerische Leitung: Zoë Robinson
Abteilungsleiter Kunst: Andy Christensen
Abteilungsleiter Modellierung: Derrick Fuchs
Leiter Modellierung: Cory DeVore
Modellierung der Figuren: Brian Dugas und Niklas Norman mit Kevin Van Sloun und Gary Storkamp
Kreativdirektor für digitale Inhalte: Andrew Navaro
Ausführender Produzent für digitale Inhalte: Keith Hurley
Produktionsmanagement: Jason Beaudoin und Megan Duehn
Ausführender Spieldesigner: Corey Konieczka
Ausführender Produzent: Michael Hurley
Herausgeber: Christian T. Petersen
Koordination Qualitätssicherung: Zach Tewalthomas
Testspieler: Brad Andres, Audrey Bailey, Samuel W. Bailey, Dane Beltrami, Chiara Bertulesi, Simone Biga, Ian Birdsall, Forrest Bower, Joseph Bozarth, Nayt Brookes, Frank Brooks, Chris Brown, John D. Curtis, John W. Curtis III, Kathleen Curtis, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Jason Glawe, Branden Haines, Matt Holland, Alene Horner, Jason Horner, Julien Horner, Evan Johnson, Justin Kempainen, James Kniffen, Matthew Landis, Mark Larson, Lukas Litzinger, Andrea Marmioli, James Meier, Kathleen Miller, Heather Minke, Maegan Mohr, Michelle McCarthy, Anton Torres, Janie True, Quentin True, Jason Walden, Paul Winchester
Vielen Dank an unsere Betatester.

DEUTSCHE AUSGABE

Redaktion: Marco Reinartz
Übersetzung: Susanne Kraft
Grafische Bearbeitung: Marco Reinartz
Layout: Marco Reinartz
Vertonung: Thomas Kramer
Unter Mitarbeit von: Marcus Lange, Fiona Carey, Niklas Bungardt, Sebastian Berger, Oliver Kutsch, Jasmin Ickes, Tanja Masche, Christian Schepers, Christopher Scharlau und Tim Leuftink

© 2018 Fantasy Flight Games. Kein Teil dieses Produkts darf ohne ausdrückliche Genehmigung reproduziert werden. Apple und das Apple-Logo sind Handelsmarken von Apple Inc., registriert in den Vereinigten Staaten und/oder im Ausland. App Store ist eine Dienstleistungsmarke von Apple Inc. Google Play ist eine Handelsmarke von Google Inc. Steam und das Steam-Logo sind Handelsmarken und/oder registrierte Handelsmarken von Valve Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder im Ausland. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind TM & © von Gamegenic GmbH, Deutschland. Fantasy Flight Games, Mansions of Madness, Arkham Horror und das FFG-Logo sind © von Fantasy Flight Games. **Inhalt kann von der Abbildung abweichen.** Hergestellt in China.

WWW.ASMODEE.DE
WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

